



Concurso Nacional Crea y Emprende

Nombre del Proyecto:

**“Aquí va el Nombre del Proyecto de Emprendimiento”**



Integrantes del equipo:

**Nombres y apellidos del Estudiante 1**

**Nombres y apellidos del Estudiante 2**

**Nombres y apellidos del Estudiante 3**

**Nombres y apellidos del Estudiante 4**

**Nombres y apellidos del Estudiante 5**

Docente asesor:

**Nombres y apellidos del Asesor**

Código modular:

**Código Modular del Asesor** (Si es nombrado)

Código modular de la Institución Educativa:

**Código modular de la Institución Educativa** Nombre de la Institución Educativa:

**Nombre de la Institución Educativa**

Categoría:

**A**

PORTAFOLIO DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO

1. **Información general:**
   1. Nombre del Proyecto:
   2. Nombre y Apellidos de las y los integrantes del equipo:
   3. Nombre y Apellidos del docente asesor de Educación para el Trabajo:
   4. Código Modular del docente (En caso de ser nombrado):
   5. Código modular y nombre de la Institución Educativa
   6. Categoría donde Concursa
      1. A
2. **Preparación:**
   1. Situación problemática redactada considerando las necesidades de las personas del contexto (barrio, distrito, comunidad)

|  |
| --- |
| Aquí debe ir redactada la Situación problemática considerando las necesidades de las personas del contexto (barrio, distrito, comunidad). |

* 1. Situación problemática redactada que permite articular aprendizajes STEAM

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Situación problemática** | **S** | **T** | **E** | **A** | **M** |
| **Ciencia** | **Tecnología** | **Ingeniería** | **Arte** | **Matemática** |
|  |  |  |  |  |  |

* 1. El reto planteado es desafiante pero alcanzable

|  |
| --- |
| **Reto** |
|  |

* 1. Representación gráfica elaborada de los roles de cada integrante en el equipo.
  2. Nombre del Equipo redactado
  3. Mantra redactado
  4. Nombre de un personaje emprendedor local escogido y descrito en 5 líneas máximo por qué se escogió a dicho personaje.
  5. Link de la canción que los representa, alojado en un drive.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Canción/Grupo o Cantante** | **Enlace de Youtube** | **Enlace de drive donde está alojada** |
|  |  |  |

1. **Creación:**
   1. Fase Empatizar de la metodología del Design Thinking:
      1. El reto o desafío planteado inicia con la pregunta ¿Cómo podríamos nosotros…?

|  |
| --- |
| **Reto o desafío** |
|  |

* + 1. El reto redactado da lugar a variadas alternativas de solución.

El reto o desafío no está centrado en una solución ya que existen varias alternativas posibles.

* + 1. Cuadro con los aspectos que le falta conocer para realizar el proyecto.

|  |  |
| --- | --- |
| **Lo que no sabemos y quisiéramos conocer más** | **Personas que por su labor nos pueden brindar información sobre lo que no sabemos o fuentes de internet** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

* + 1. Registro de las necesidades recogidas aplicando la técnica de la entrevista.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Entrevistado** | **Entrevistador** | **Necesidades** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

* + 1. Registro de las necesidades recogidas aplicando la técnica de la observación.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Observado** | **Observador** | **Necesidades** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

* 1. Fase Definir de la metodología del Design Thinking:
     1. Organizador elaborado, de lo que “quería saber más” de fuentes secundarias

|  |  |
| --- | --- |
| **Temáticas de lo que queremos saber más** | **Fuentes secundarias a revisar** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

* + 1. Listado de necesidades más frecuentes sobre lo que se pregunta, obtenidas por medio de la aplicación de alguna técnica.

|  |  |
| --- | --- |
| **Necesidades más frecuentes sobre lo que se pregunta** |  |
|  |
|  |

* + 1. Listado de necesidades más frecuentes sobre lo que se observa, obtenidas por medio de la aplicación de alguna técnica.

|  |  |
| --- | --- |
| **Necesidades más frecuentes sobre lo que se observa** |  |
|  |
|  |

* + 1. Problema definido con la técnica del Punto de vista (POV)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Usuario** | **Necesita** | **Porque (Percepción/Insight)** |
|  |  |  |
| **Problema definido con la técnica: Point of View (POV) - Punto de vista** | | |
|  | | |

* + 1. Nuevo reto o desafío redactado, considerando en el inicio de la pregunta ¿Cómo podríamos nosotros…?, que permita variadas alternativas de solución, teniendo en cuenta la información obtenida en la Fase Empatizar.

|  |
| --- |
| **Nuevo reto o desafío** |
| ¿Cómo podríamos nosotros |

* 1. Fase Idear de la metodología del Design Thinking
     1. Descripción del procedimiento seguido de acuerdo a la técnica de creatividad empleada para generar varias alternativas de solución.
     2. Alternativa de solución seleccionada obtenida por medio de la aplicación de alguna técnica de selección

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Criterio** | **Idea 1** | **Idea 2** | **Idea 3** |
| **Es viable: ¿Es económicamente viable?** |  |  |  |
| **Es deseable: ¿Lo desean las personas?** |  |  |  |
| **Es factible: ¿Es técnicamente factible?** |  |  |  |
| **Total** |  |  |  |

|  |
| --- |
| **Solución seleccionada** |
|  |

* 1. Fase Prototipar de la metodología del Design Thinking:
     1. Representación gráfica de la idea seleccionada a nivel de boceto (Si se trata de un producto) a nivel de diagrama de flechas (si se trata de un servicio).

|  |
| --- |
|  |

* + 1. Representación final del prototipo, con materiales reciclados, plastilina, cartones u otros (Si se trata de un producto) y si se trata de un servicio, un diagrama de flechas.

|  |
| --- |
|  |

* + 1. Representación mediante gráficos digitales (diseño digital o la programación mediante computadoras)

|  |
| --- |
|  |

* 1. Fase Evaluar de la metodología del Design Thinking:
     1. Descripción del procedimiento de evaluación aplicado de acuerdo a la técnica de evaluación empleada, y fotografías del prototipo final con las mejoras realizas en relación al prototipo inicial.
  2. Fase de plantar el Modelo de negocio Lean Canvas

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Problema | Solución | Propuesta de valor única | | Ventaja especial injusta | Segmento de clientes |
| Métricas clave | Canales |
| Estructura de costos | | | Flujo de ingresos | | |

* + 1. Bloque de Problema definido
    2. Bloque de Segmento de clientes
    3. Bloque de Propuesta única de valor
    4. Bloque de Solución redactada
    5. Bloque de Canales de venta definidos
    6. Bloque de Flujo de ingresos (Como se obtendrá ingresos definido)
    7. Bloque de Estructura de costos (Punto de equilibrio y precio definido)
    8. Bloque de Métricas claves definidas

1. **Planificación**
   1. Inventario elaborado de los recursos con que se cuenta y los recursos o insumos con los que no se cuenta.

|  |  |
| --- | --- |
| **Recursos necesarios** | **¿Se cuenta?** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

* 1. Listado y descripción de las actividades que se realizarían para obtener los recursos que no se cuentan.

|  |  |
| --- | --- |
| **Recursos con que no se cuenta** | **Actividades que se realizarían para obtener los recursos con que no se cuentan** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

* 1. Diagrama de Gantt elaborado como el plan de implementación del Producto Mínimo Viable (Anteriormente prototipo), Incluye actividades de elaboración del producto o servicio, marketing y ventas.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actividad** | **Semana** | **Semana** | **Semana** | **Semana** | **Semana** | **Semana** | **Semana** | **Semana** | **Semana** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** |
| Elaboración del producto o servicio |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Elaboración de la publicidad |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Venta del producto o servicio |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. **Ejecución**
   1. Listado y descripción de las actividades realizadas que permitieron obtener recursos.

|  |  |
| --- | --- |
| **Actividades realizadas para obtener recursos** | **Breve descripción de la actividad** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

* 1. Diagrama de Flechas elaborado del proceso de producción o de servicio
  2. Afiches publicitarios elaborados con la técnica AIDA (Atención, interés, Deseo, Acción)
  3. Logotipo del producto
  4. Video promocional del proyecto de emprendimiento elaborado, de 30 segundos, aplicando la técnica AIDA.

|  |
| --- |
| **Link del video promocional** |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Guión del video** | |
| A |  |
| I |  |
| D |  |
| A |  |

* 1. Bloques del lienzo de modelo de negocio Lean Canvas validado

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Problema | Solución | Propuesta de valor única | | Ventaja especial injusta | Segmento de clientes |
| Métricas clave | Canales |
| Estructura de costos | | | Flujo de ingresos | | |

1. **Evaluación**
   1. Listado de aspectos positivos que realizaron en la gestión del proyecto de emprendimiento.

|  |  |
| --- | --- |
| **Listado de aspectos positivos que se realizaron en la gestión del proyecto** |  |
|  |
|  |

* 1. Listado de actividades para mejorar las ganancias por las ventas del producto o servicio.

|  |  |
| --- | --- |
| **Listado de actividades para mejorar las ganancias por las ventas del producto o servicio** |  |
|  |
|  |

* 1. Listado de propuestas que realizarían para innovar el producto o servicio.

|  |  |
| --- | --- |
| **Listado de propuestas que realizarían para innovar el producto o servicio** |  |
|  |
|  |
|  |

* 1. Listado de lecciones aprendidas en el desarrollo del proyecto de emprendimiento.

|  |  |
| --- | --- |
| **Listado de lecciones aprendidas en el desarrollo del proyecto de emprendimiento** |  |
|  |
|  |