

UNIDAD 3

"EL EMPRENDIMIENTO"

EMPIEZA →



1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

1.1. La figura del empresario

Hay **3** requisitos básicos que se deben cumplir para que una persona se convierta en **empresaria**:



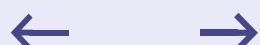
RIESGO



CAPITAL Y TECNOLOGÍA



HABILIDADES



1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

1.1. La figura del empresario



RIESGO

- Debe ser una persona que **acepte el riesgo**. Si desea la seguridad de tener un empleo y un sueldo estable no será una persona idónea para crear una empresa.
- El **contexto familiar** puede limitar la aceptación del riesgo que supone crear una empresa: el cuidado de hijos, la pérdida de empleo del cónyuge, hipotecas u otras responsabilidades, heredero la empresa familiar... son condiciones que influirán en aceptar o no el riesgo.
- Un **círculo de amistades** donde haya empresarios o trabajadores por cuenta ajena también generará expectativas positivas o negativas hacia el riesgo.

1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

1.1. La figura del empresario



CAPITAL Y TECNOLOGÍA

- Debe disponer de un **capital inicial** para afrontar la creación de la empresa de al menos el 50% para buscar financiación ajena.
- Debe tener **acceso a la tecnología** para crear ese tipo de negocio.

1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

1.1. La figura del empresario



HABILIDADES

1. Conocer el negocio y sus particularidades.



2. Tener conocimiento de administración y gestión. Si bien se pueden delegar algunas tareas repetitivas a la gestoría, dirigir una empresa implica estar tomando decisiones continuamente sobre la gestión. Pensar que es la gestoría quien llevará toda la gestión es un error.



1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

1.1. La figura del empresario



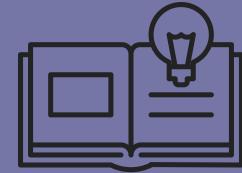
HABILIDADES

3. Habilidades personales y sociales:

- Se requieren unas **características de personalidad** que permitan ser capaz de **crear un proyecto e ilusionar** y hacer partícipe a los demás implicados en el mismo. Requiere una visión optimista y una elevada tolerancia a la frustración y las adversidades.
- Mantener unas **relaciones sociales** continuas con clientes y proveedores, lo que requiere cierto don de gentes, de escucha activa, empatía y asertividad en las relaciones sociales.

1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

1.1. La figura del empresario



OBSERVATORIO DE EMPRENDIMIENTO - ACTIVIDAD DEBATE

El proyecto GEM (Global Entrepreneurship Monitor) es un observatorio internacional que desde 1999 analiza el emprendimiento a través de informes anuales. El informe GEM España de 2023 indica:

- La tasa de emprendimiento es de un 6,8% de los encuestados, siendo el de la población del 13,1%.
- El 57% abre una empresa para ganarse la vida porque escasea el trabajo y el 22% para continuar con la tradición familiar.
- El 49% no iniciaría un negocio por miedo a fracasar.
- El 53% cree que tiene los conocimientos y habilidades para iniciar un negocio.
- El 31% percibe que hay oportunidades en el entorno para emprender.
- El 30% percibe que el contexto español es fácil para iniciar un negocio.

¿Qué opinas de las conclusiones de este estudio sobre el emprendimiento? ¿Qué es lo que más te ha llamado la atención?

1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

Existen multitud de teorías sobre quién es un empresario. Nos centraremos en las cinco teorías básicas que pueden ayudar a comprender qué significa ser empresario:

- TEORÍA DEL EMPRESARIO-RIESGO (KNIGHT -1921)
- TEORÍA DEL EMPRESARIO INNOVADOR (SCHUMPETER -1944)
- TEORÍA DE LA TECNOESTRUCTURA (GABRAITH - 1967)
- TEORÍA DE LA OPORTUNIDAD (KIRZNER - 1973)
- TEORÍAS SOCIOCULTURALES

1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

TEORÍA DEL EMPRESARIO-RIESGO (KNIGHT-1921)

- El empresario es el **capitalista** que pone el dinero y **asume el riesgo económico**.
- Compra los medios o factores de producción a un precio determinado y realiza una previsión de ventas.
- Si acierta, ganará; si no, perderá el capital aportado.



1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

TEORÍA DEL EMPRESARIO INNOVADOR (SCHUMPETER -1944)

El cambio tecnológico viene dado en 3 etapas:

- La **invención**, que se lleva a cabo en los laboratorios.
- La **innovación**, que es llevar a la práctica los inventos y las ideas.
- La **imitación**, cuando la innovación la llevan a cabo muchas empresas.



Los verdaderos empresarios son los innovadores, pues son capaces de llevar al mercado un nuevo producto u ofrecerlo de forma distinta, innovar una nueva forma de organizar la empresa, o vender un producto en un mercado distinto.

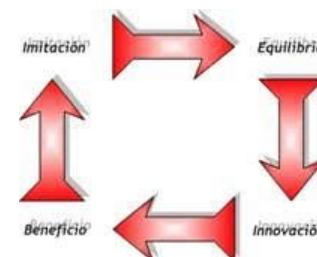
1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

TEORÍA DEL EMPRESARIO INNOVADOR (SCHUMPETER -1944)

Estos innovadores sacarán unos beneficios extraordinarios al no tener competencia al principio de su innovación; sin embargo; **corren con el riesgo de que su innovación no sea aceptada**, de ahí que este autor los considere los verdaderos empresarios.

A continuación de la innovación, ocurre la **imitación**. Las demás empresas empezarán a imitar esa innovación y los beneficios empezarán a repartirse entre todas las empresas. Los empresarios innovadores deberán realizar otra innovación para seguir sacando una ventaja respecto al resto de empresas.



1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

TEORÍA DE LA TECNOESTRUCTURA (GABRAITH - 1967)

Para este autor, los empresarios NO son los capitalistas o accionistas de las empresas, sino **los directivos que toman decisiones sobre cómo dirigir la empresa** a partir de las directrices básicas que marca la Junta de Accionistas.

En las pequeñas empresas coincidirá el propietario y el directivo-empresario, pero en las grandes sí que existe una separación entre propietarios y directivos, siendo los segundos los empresarios.

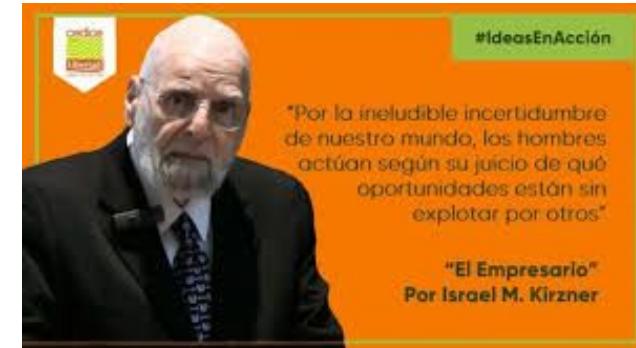
1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

TEORÍA DE LA OPORTUNIDAD (KIRZNER - 1973)

El empresario es aquel que **sabe ver una oportunidad de negocio en el mercado**, es capaz de intuir y descubrir dónde están esas oportunidades en el mercado no detectadas por nadie hasta el momento, por lo que busca sacar ventaja de ser el primero en cubrir esas necesidades de los clientes.

Estos empresarios son muy arriesgados, **cambiando de un negocio a otro** a corto plazo si ven una oportunidad mejor, por lo que no suelen especializarse en una actividad en concreto.



1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

TEORÍAS SOCIOCULTURALES

Se basan en que son las **condiciones sociales y culturales** las que facilitan o no que aparezcan empresarios. Destacamos dos teorías:

- Teoría de la incubadora.
- Teoría de la marginación social.

1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

TEORÍAS SOCIOCULTURALES TEORÍA DE LA INCUBADORA +

El **entorno empresarial o institucional** actúa como una "incubadora" que brinda apoyo, recursos y protección a los emprendedores en las etapas iniciales de sus proyectos.

Las incubadoras de negocios **ofrecen orientación, capacitación, financiamiento, contactos y espacio físico** para que las ideas puedan desarrollarse con **menor riesgo**.

El **objetivo** es que el emprendedor **madure su idea y adquiera las habilidades necesarias** para enfrentar el mercado por sí mismo una vez que "salga" de la incubadora.

En resumen, el éxito del emprendimiento depende en parte de la **calidad del apoyo y acompañamiento** recibido durante su proceso de gestación.



En el caso de Valencia, este entorno incubador incluiría, por ejemplo:

- Universidades y centros de innovación como la Universitat Politècnica de València (UPV) o Las Naves, que ofrecen programas para emprendedores.
- Aceleradoras e incubadoras locales como Lanzadera, Demium o BigBan Inversores Privados, que brindan mentoría, financiación y espacios de trabajo.
- Instituciones públicas (como el Ajuntament de València o la Generalitat Valenciana) que apoyan con subvenciones o formación.
- Redes empresariales y tecnológicas (como Valencia Activa o el Parc Científic de la UV) que conectan emprendedores con inversores y empresas consolidadas.



En resumen, en la Teoría de la Incubadora, Valencia funcionaría como un ecosistema que “incuba” proyectos emprendedores, ofreciendo un entorno favorable para que las ideas crezcan y se consoliden.

1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

TEORÍAS SOCIOCULTURALES Teoría de la Marginación Social

El emprendimiento surge como **respuesta a la exclusión o falta de oportunidades** dentro del sistema económico formal.

Las personas marginadas (por pobreza, discriminación o desempleo) crean sus propios medios de vida a través de **iniciativas informales o microemprendimientos**. El emprendimiento, en este caso, **no es impulsado por la oportunidad, sino por la necesidad**, siendo una forma de supervivencia y de integración social.

Destaca la importancia de las políticas públicas y programas sociales que fomenten la inclusión y fortalezcan estos emprendimientos.

1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

ACTIVIDAD: "DEL ENTORNO AL PROYECTO; INVESTIGANDO EL ECOSISTEMA EMPRENDEDOR"

Objetivo general: Analizar cómo influyen los factores sociales e institucionales (teoría de la incubadora y teoría de la marginación social) en la creación de proyectos emprendedores reales, conectándolo con su proyecto intermodular de innovación tecnológica o social.

1. Formación de grupos (hasta 4 alumnos).

Cada grupo escogerá un proyecto emprendedor real o su propio proyecto intermodular como caso de estudio.

2. Investigación guiada:

Parte 1 – Entorno incubador: Identificar qué apoyos institucionales o empresariales existen en Valencia (o en su entorno local) que podrían ayudar a su proyecto:

- Incubadoras o aceleradoras (p. ej., Lanzadera, Demium, UPV, Valencia Activa).
- Recursos de formación, financiación, mentoría o networking.
- Políticas públicas de emprendimiento juvenil o tecnológico.



1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

ACTIVIDAD: "DEL ENTORNO AL PROYECTO; INVESTIGANDO EL ECOSISTEMA EMPRENDEDOR"

Parte 2 – Marginación social: Reflexionar sobre cómo su proyecto podría dar respuesta a una necesidad social o a colectivos con menos oportunidades.

- ¿Qué problema social o brecha tecnológica aborda?
- ¿Podría considerarse un emprendimiento de inclusión o de necesidad?

3. Producto final: Elaborar una breve presentación o infografía (5-7 diapositivas o Genially/Canva) que incluya:

- Breve descripción del proyecto.
- Aplicación de las teorías del emprendimiento al caso (incubadora y marginación social).
- Análisis del entorno emprendedor en su zona (mapa o esquema).
- Conclusión: cómo podrían aprovechar este ecosistema en su propio proyecto intermodular.

1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

ACTIVIDAD: "DEL ENTORNO AL PROYECTO; INVESTIGANDO EL ECOSISTEMA EMPRENDEDOR"

4. Exposición breve (5 min por grupo)

Cada equipo presenta sus conclusiones en clase fomentando el debate sobre el emprendimiento tecnológico y social.

Criterios de evaluación asociados

- Capacidad para analizar el entorno y detectar recursos de apoyo al emprendimiento.
- Aplicación de teorías socioculturales (incubadora y marginación social) a un caso real o propio.
- Integración del aprendizaje con el proyecto intermodular DAM.
- Claridad, creatividad y comunicación en la presentación.
- Trabajo colaborativo y participación activa.

1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

ACTIVIDAD: "DEL ENTORNO AL PROYECTO; INVESTIGANDO EL ECOSISTEMA EMPRENDEDOR"

EJEMPLO:

Idea del proyecto: Creación de una aplicación llamada “Bracelit”, una interfaz digital que permite a los falleros y falleras gestionar todas las actividades y pagos de la comisión desde el móvil o el ordenador.

A través de la app se pueden:

- Comprar entradas para cenas o verbenas.
- Apuntarse a actos (presentación, pasacalles, concursos...).
- Pagar cuotas de loterías sin tener que ir en persona a la falla.
- Recibir notificaciones, noticias y recordatorios automáticos.

El objetivo es digitalizar la gestión tradicional de las comisiones falleras, haciéndola más ágil, inclusiva y sostenible.

1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

ACTIVIDAD: "DEL ENTORNO AL PROYECTO; INVESTIGANDO EL ECOSISTEMA EMPRENDEDOR"

Aplicación de la Teoría de la Incubadora

Esta teoría explica que el entorno institucional o empresarial funciona como una “incubadora” que apoya al emprendedor.

En el caso de Bracelit:

- Podría apoyarse en entidades de emprendimiento digital de Valencia como Demium Startups, Lanzadera o Valencia Activa, que impulsan proyectos tecnológicos locales.
- Podría colaborar con instituciones culturales como Junta Central Fallera o el Ajuntament de València, interesadas en digitalizar procesos.
- Contaría con asesoramiento y mentoría de centros universitarios tecnológicos (UPV, UV, Las Naves).

“Mi proyecto Bracelit se beneficiaría del ecosistema emprendedor valenciano, que impulsa la innovación digital y la modernización cultural. Los programas de incubación ofrecen el acompañamiento necesario para desarrollar una herramienta útil para las comisiones falleras.” →

1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

ACTIVIDAD: "DEL ENTORNO AL PROYECTO; INVESTIGANDO EL ECOSISTEMA EMPRENDEDOR"

Aplicación de la Teoría de la Marginación Social

Esta teoría plantea que el emprendimiento también puede surgir como respuesta a la falta de oportunidades o recursos.

En el caso de Bracelit:

- Muchas comisiones pequeñas o de barrios periféricos no tienen herramientas digitales ni medios para gestionar los cobros o la participación de forma moderna.
- La app facilitaría la inclusión de falleros mayores, personas con menos tiempo o con movilidad reducida, que podrían participar desde casa.
- Además, permitiría a jóvenes programadores y diseñadores locales encontrar una oportunidad laboral y de emprendimiento en el sector cultural.

"Desde la teoría de la marginación social, Bracelit ayudaría a que todas las comisiones, independientemente de sus recursos, puedan modernizarse y participar activamente en la vida fallera, reduciendo desigualdades y promoviendo la inclusión digital."



1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

A) Teorías del EMPRESARIO

ACTIVIDAD: "DEL ENTORNO AL PROYECTO; INVESTIGANDO EL ECOSISTEMA EMPRENDEDOR"

Conclusión

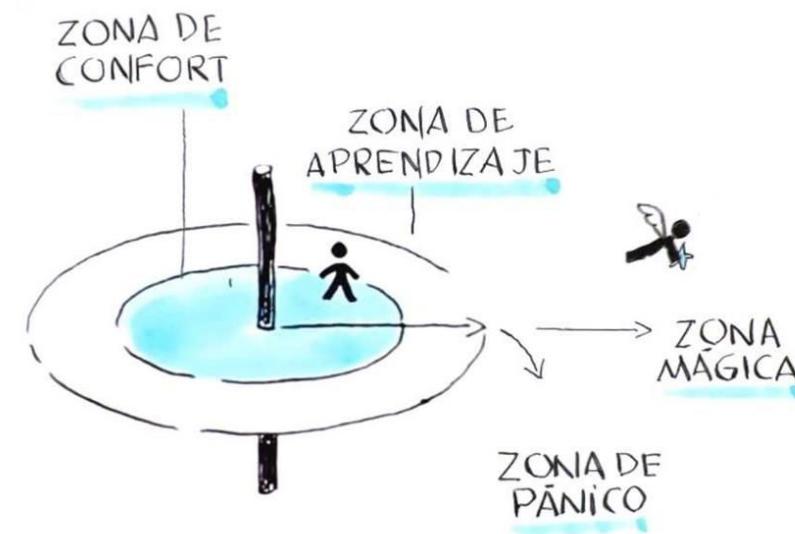
Bracelit combina innovación tecnológica con identidad cultural valenciana.

Su desarrollo podría apoyarse en incubadoras locales y responder a necesidades reales de inclusión digital, exemplificando perfectamente cómo las teorías socioculturales del emprendimiento se aplican al contexto local y al ámbito tecnológico.

1. EMPRENDEDORES E INNOVACIÓN

1.2. La zona de confort

Es la **zona psicológica segura** en que estás cuando te mueves en un **entorno seguro que dominas**, allí todo resulta conocido y no arriesgamos, lo tenemos todo controlado y creemos que estamos a salvo de cualquier peligro, pero sin embargo tampoco crecemos.



2. LAS HABILIDADES EMPRENDEDORAS

ITINERARIO PERSONAL PARA LA EMPLEABILIDAD II



2. Las habilidades emprendedoras.

2.1. ¿Trabajar por cuenta propia o ajena?

¿Qué prefieres: trabajar por cuenta ajena en una empresa que no sea tuya o trabajar por cuenta propia en tu empresa?



2. Las habilidades emprendedoras.

2.2. Características personales de los emprendedores

8 características principales de un emprendedor:

- Creatividad e innovación.
- Asumir el riesgo.
- Persistencia.
- Autoconfianza y autocrítica.
- Capacidad de organización.
- Capacidad de trabajo.
- Habilidades sociales.
- Honradez.

2. Las habilidades emprendedoras.

2.3. Habilidades intraemprendedoras

Como vimos en la teoría de la tecnoestructura, los directivos también podían ser considerados los verdaderos empresarios en el sentido de que dirigían la empresa.

El concepto de emprendedor, bajo esta idea nos dice que, para ser emprendedor no hace falta crear una empresa o una organización social, sino que los directivos o personas con responsabilidad de un proyecto pueden ser considerados emprendedores.

Ello da lugar a dos tipos de emprendedores: el empresario emprendedor y el emprendedor corporativo.

2. Las habilidades emprendedoras.

2.3. Habilidades intraemprendedoras

El **empresario emprendedor** es aquel que lanza un nuevo proyecto empresarial asumiendo el riesgo económico del mismo.

Crea la empresa desde el inicio y asume el riesgo de la innovación que conlleva.



2. Las habilidades emprendedoras.

2.3. Habilidades intraemprendedoras

El **empreendedor corporativo** es aquel que **trabaja dentro de la corporación**, pero dispone de la autonomía suficiente para **plantear nuevos proyectos** y desarrollarlos como si fueran propios en organizaciones que ya están creadas.

También se llama **intraemprendedor** a aquel trabajador que tiene autonomía para emprender.

