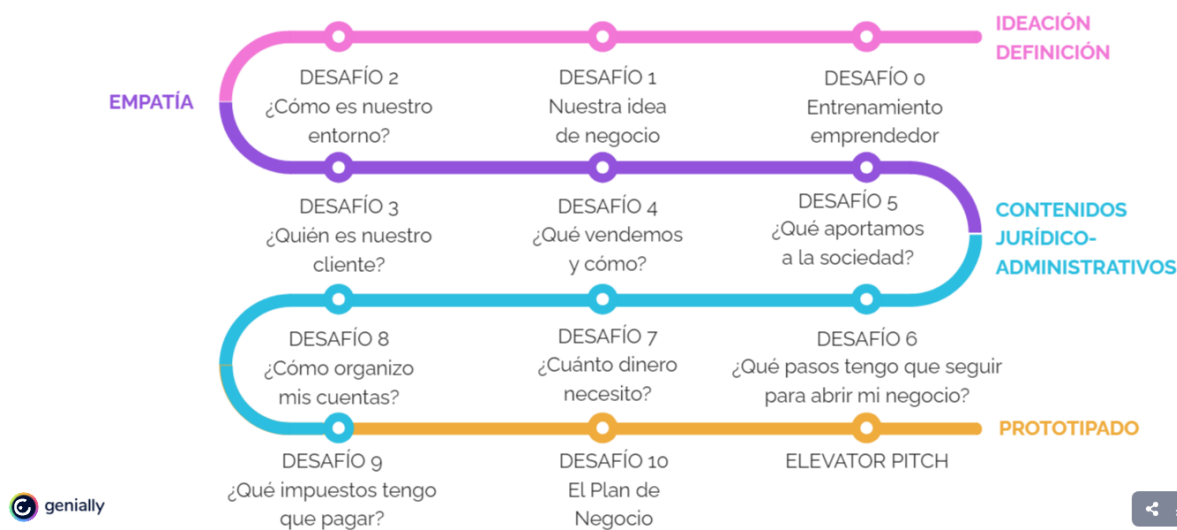


# EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA.

Recurso Educativo Abierto del Proyecto EDIA de Cedec



## Bloque 1: Ideación y Definición

Comenzamos con la publicación de los tres desafíos que conforman el primer bloque: la ideación y definición, en el que **se abordarán algunas cuestiones previas relacionadas con la creatividad, se definirá la idea de negocio y se realizarán diferentes análisis estratégicos** que mejorarán nuestra adaptación al entorno y a las necesidades del cliente

En este bloque se abordarán 3 desafíos:

**DESAFÍO 0: ENTRENAMIENTO EMPRENDEDOR**

**DESAFÍO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO**

**DESAFÍO 2: ¿CÓMO ES NUESTRO ENTORNO?**

Recurso Educativo Abierto del [Proyecto EDIA](#) de [Cedec](#). Empresa e Iniciativa Emprendedora. Formación Profesional. Autoras: María Cruz García Sanchís y Daniela Gimeno Ruiz



Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO

Comenzamos el Desafío 1 en el que vamos a trabajar la idea emprendedora y una primera aproximación a nuestro modelo de negocio. Cada desafío está compuesto por diferentes retos que nos ayudarán a alcanzar el objetivo final: **desarrollar un prototipo de idea de negocio o proyecto que esté lo suficientemente validado como para poderlo poner en marcha.** De ahí que el camino que empezamos ahora no es lineal sino que continuamente estaremos mejorando nuestra idea para enriquecerla y complementarla con los diferentes aspectos que vamos a trabajar en cada desafío.



María Cruz García. Idea de negocio (CC BY-SA)

Para tener una buena idea de negocio no hace falta inventar la rueda. Como veremos en este Desafío, numerosas ideas de negocio surgen de la **propia experiencia, las aficiones o la mejora de otras ideas ya existentes.** Es importante tener una buena idea, pero más todavía es saber desarrollarla de manera adecuada sin olvidar ninguno de los elementos que son necesarios para ponerla en marcha. El **Lienzo del modelo de negocio** nos ayuda a tener controlados dichos elementos e ir mejorándolos conforme avancemos en los desafíos.

- » [Organización del equipo](#)
- » [Reto 1. Nuestra idea emprendedora](#)
- » [Reto 2. Lienzo de modelo de negocio](#)
- » [Herramientas TIC](#)

## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO

CANVAS DE PROYECTO		CURSO:	2º curso CCFF	
TÍTULO:		Desafío 1 – La idea emprendedora	MATERIA:	Empresa e Iniciativa Emprendedora
<b>COMPETENCIAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Competencia lingüística.</li> <li>Competencia digital.</li> <li>Aprender a aprender.</li> <li>Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa.</li> <li>Competencias sociales y cívicas.</li> </ul>	<b>RETOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tareas grupo aula reflexión sobre innovación.</li> <li>Tareas del Equipo de Proyecto</li> <li>Actividades del Diario Aprendizaje.</li> </ul> <b>RETO 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Brainstorming ideas negocio.</li> <li>Maduración ideas.</li> <li>Ranking y elección idea.</li> <li>Rellenar plantilla aspectos básicos</li> </ul> <b>RETO 2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rellenar Lienzo Modelo Negocio.</li> <li>Ubicar el Lienzo en el aula que sea visible.</li> </ul>	<b>RECURSOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pildoras formativas.</li> <li>Plantillas</li> <li>Organizadores gráficos.</li> <li>Videos de YouTube.</li> </ul>	<b>AGRUPAMIENTOS</b> <p>Tareas reflexión grupo-aula Tareas de equipos de proyecto (pequeño grupo)</p>	
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAJE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender el concepto de <b>innovación</b>.</li> <li>Ser capaz de elegir y valorar entre diferentes <b>ideas de negocio</b>.</li> <li>Definir los elementos básicos del <b>Lienzo del Modelo de Negocio</b>.</li> <li>Desarrollar las competencias de trabajo en equipo y gestión del tiempo.</li> </ul>	<b>EVALUACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Portfolio de proyecto</li> <li>Rúbrica del portfolio</li> <li>Rúbrica Lienzo Modelo Negocio</li> <li>Diario de aprendizaje</li> </ul>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b> <p>7 sesiones</p>		

Iconos diseñados por Freepik, Smashicons y Vectors Market para flaticon.com

**cedec** CENTRO NACIONAL DE DESARROLLO CURRICULAR EN SISTEMAS NO PROPIETARIOS **EDIA**

## La innovación en la empresa

### ¿Por qué es importante la innovación?

La innovación permite tanto a las personas como a las empresas interactuar en un mundo que cada día es más complicado y cambiante. En las pequeñas y medianas empresas la innovación facilita por un lado producir bienes y servicios que son percibidos por el cliente como más valiosos (por lo tanto estará dispuesto a pagar más y serán clientes más fieles) y por otro permite utilizar tecnologías que nos

## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO

permitan **producir más con menos recursos** (por lo que los beneficios se incrementan).

A nivel del conjunto de la sociedad la **innovación** está relacionada con el **concepto de competitividad**, que supone que un país será competitivo cuando, además de que sus empresas ganen mercados exteriores, consiga enriquecerse y por lo tanto incrementar la renta de sus ciudadanos.

En resumen, innovar permite a las empresas **ofrecer productos y servicios con valor para los clientes**, vender más, ser más competitivas tanto en mercados nacionales como internacionales y generar una mayor riqueza a nivel de país. Como futuros emprendedores y emprendedoras de nuestros propios negocios la innovación no es una opción sino una obligación.

### **Definición de Innovación**

Según el Manual de Oslo, *"Innovar es utilizar el conocimiento y generarlo si es necesario, para crear productos, servicios o procesos que son nuevos para la empresa, o mejorar los ya existentes, consiguiendo con ello tener éxito en el mercado"*

Esta definición contiene **aspectos** muy importantes:

- La innovación en muchos casos surge de **nuevos conocimientos**, de ahí que sea fundamental la inversión en investigación y desarrollo para conseguirlo. Los Parques Tecnológicos, Centros de Investigación y las Universidades realizan investigación básica que dará lugar a innovaciones que se traducirán en nuevos productos o servicios
- Los **productos, servicios o procesos** tienen que ser nuevos para la empresa en cuestión y no necesariamente para el mundo. Por

## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO

ejemplo, un emprendedor puede desarrollar en su país como innovación una idea que ya está funcionando en otros países.

- Si la innovación no se **traduce en beneficios** no es innovación. Es decir, innovar por innovar, si no se traduce en un incremento de ventas, si no hay un cliente que esté dispuesto a pagar por ese producto o servicio, no sirve de nada.



### Reflexionamos

Lee el siguiente artículo de [Emprendedores](#) "*8 inspiradoras historias de superación para animarte a montar tu negocio*" y reflexiona sobre qué innovación se está aplicando.

## Tipos de innovación

---

Cuando hablamos de tipos de innovación hemos de diferenciar entre dos conceptos: innovación incremental y radical.

Hablamos de **innovación incremental** cuando se incorporan **pequeñas mejoras** a diferentes aspectos de un producto que ya existe. Dichas mejoras suelen aparecer después de **procesos creativos** que favorecen la aparición de nuevas ideas.

Las principales ventajas de la innovación incremental son las siguientes:

- Se pueden mejorar productos o servicios que ya existen, aunque parezca que todo está inventado.
- Se asienta en los procesos de creatividad.
- Favorece la mejora continua.

## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO

- Permite captar clientes que no están atendidos por otras empresas.

Por otro lado tenemos la **innovación radical**, que se puede definir como un **producto o servicio totalmente nuevo para el mercado** y que normalmente es fruto de la **investigación y el desarrollo** de productos. Requiere una mayor inversión por parte de los emprendedores. Las principales ventajas son:

- Permite que entren nuevas ideas y productos nuevos al mercado.
- Favorece la innovación y el desarrollo así como la investigación básica.
- Permite la entrada en el mercado de nuevos emprendedores y empresas.
- Favorece la creación de necesidades en los consumidores.



Píldora formativa

¿En qué podemos innovar?

Ver píldora formativa en [este enlace](#).

## Reto 1: Nuestra idea emprendedora



Objetivos

- Comprender el concepto de **innovación**.
- Valorar la importancia de la **creatividad** como elemento fundamental para innovar.
- Practicar las **técnicas** creativas.

## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO

- Ser capaz de elegir y valorar entre diferentes ideas.
- Definir los aspectos básicos de una idea de negocio.
- Desarrollar las competencias de trabajo en equipo y gestión del tiempo.



### Desarrollo

En el Reto 1, *“Nuestra idea emprendedora”*, tenemos como objetivo principal elegir una idea emprendedora lo más innovadora posible para poner en marcha a lo largo de nuestro proyecto de empresa. Como hemos visto, una idea innovadora puede venir a partir de la observación del entorno, de nuestras aficiones y para ello en primer lugar utilizaremos a nivel de equipo la técnica de brainstorming o lluvia de ideas con el objetivo de generar el máximo número de ideas posible. Una vez tengamos unas 5-10 ideas innovadoras tendremos que madurar las ideas, es decir, buscaremos información sobre ellas en internet para ver si ya existen, si son posibles, etc

Cuando tengamos recopilada información sobre cada una de las ideas, las valoraremos en equipo y las ordenaremos en un ranking, poniendo en primer lugar aquella que consideremos que es más viable, más fácil de implementar y que tiene menos competencia. Si hay empates podemos buscar más información que nos ayude a tomar la decisión.



### Ideas previas

Muchas ideas de negocio que tienen éxito no surgen de innovaciones radicales ni de emprendedores con mucho dinero. En el año 1999, tres amigos se dieron cuenta, mientras se tomaban una cerveza, de que



## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO

muchas plazas de teatros, salas de conciertos y eventos se quedaban sin vender porque ninguna plataforma las ponía a la venta cuando la ocupación no era la esperada. Dedicaron unos meses a investigar las opciones de puesta en marcha, posibles vías de financiación, clientes y se decidieron a lanzar su idea: Atrápalo. com. Aquí tenemos un vídeo de uno de los fundadores que apunta ideas interesantes.



[Enlace a vídeo](#)

A continuación, tenemos otro ejemplo de cómo surge una idea de negocio basadas en aficiones personales:



[Enlace a vídeo](#)



## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO



### Reflexionamos

1. ¿Qué es lo que más te ha llamado la atención en cada uno de los vídeos?
2. ¿Cuál es el origen de cada una de las ideas de negocio?
3. ¿Sólo se puede emprender si tenemos dinero? Razónalo



Recoge las conclusiones de esta actividad en tu [Diario emprendedor](#)

Evaluación

Según la rúbrica del Diario Emprendedor



### La idea de negocio

En este reto vamos a realizar una serie de actividades que nos conducirán a la elección de la idea de negocio o proyecto que vamos a desarrollar este curso.

### Tareas a realizar

**1.¿DE DÓNDE SALEN LAS IDEAS?**

**2.JUGAMOS CON LEGO**

**3.TRABAJAMOS EN EQUIPO: NUESTRA IDEA**

## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO

## ¿DE DÓNDE SALEN LAS IDEAS?

## El árbol de las ideas

Vamos a pensar ideas...

- a) Basadas en experiencias ajenas.
- b) Basadas en la propia experiencia o nuestra formación.
- c) Aficiones
- d) Innovación
- e) Necesidades no satisfechas.
- f) Emprendimiento social.

Luego las clasificaremos atendiendo a los criterios propuestos en la ficha:

Valoramos las ideas. Puntúa de 0 a 10  
¿Qué piensan los usuarios de nuestras ideas?

IDEAS	Originalidad	Viabilidad	Utilidad	TOTAL
-------	--------------	------------	----------	-------

Una vez que hayamos puntuado las diferentes ideas, cada grupo elegirá las cinco que más puntuación hayan obtenido y las clasificaremos atendiendo a los siguientes criterios:



## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO

### JUGAMOS CON LEGO

Crea, Construye, Cuéntalo



#### Diario emprendedor

Haz fotografía a tus construcciones y la incluyes en tu diario junto con una breve descripción de la imagen: ¿Qué has construido?

#### Reflexiona:

1. ¿Qué te ha parecido esta dinámica? ¿Te resulta fácil ser creativo con Lego o prefieres utilizar otras técnicas?
2. ¿Te has sentido a gusto trabajando en equipo con los compañeros en la dinámica final?

Evaluación

Según la rúbrica del Diario Emprendedor

### TRABAJAMOS EN EQUIPO: NUESTRA IDEA



Creamos los agrupamientos

Los equipos de proyecto estarán formados por 3 miembros (esto puede variar en función del número de alumnos de cada grupo clase para ajustarlo a cada caso). Trabajaremos de forma **cooperativa**, lo que significa que los resultados del trabajo serán fruto de la cooperación y la **ayuda mutua**. Cooperamos para aprender a trabajar en equipo, no somos un grupo que nos repartimos las tareas de forma individual.

Para que exista una verdadera cooperación deben darse las siguientes condiciones:

- **Interacción entre los miembros del equipo.** Que cada uno haga una parte del trabajo sin consultar con los demás y luego se junte en un mismo documento no es trabajo en equipo. Los resultados deben ser fruto de un trabajo conjunto con decisiones consensuadas y ayuda mutua (los que tienen más dificultades deben contar con el apoyo de los miembros de su equipo).
- **Responsabilidad y compromiso.** A cada uno de los miembros del equipo se le deben asignar responsabilidades, y debe comprometerse a hacer su aportación al trabajo grupal y contribuir al aprendizaje de sus compañeros.
- **La participación deberá ser equitativa**, es decir, que las tareas asignadas a cada uno deberán corresponderse con sus capacidades.
- **La falta de contribución al trabajo grupal** tendrá consecuencias para quien no asuma su responsabilidad, pudiendo ser **expulsado del equipo** realizando el trabajo individualmente. Acumular 3 horas de ausencia injustificada, supondrá la expulsión del equipo (hay días de 2 sesiones, se computan las horas).

## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO

Para facilitar la participación de todas las personas en las tareas grupales **asignaremos roles**, así se podrán exigir responsabilidades concretas.



Las tarjetas de roles **deben conservarse en perfecto estado** durante todo el curso. Si algún miembro del equipo pierde su tarjeta, todo el equipo será penalizado con **-0,50 puntos** en la nota.

La asignación de los roles se realizará según el criterio de la profesora, atendiendo al grado de madurez y características específicas de su alumnado, teniendo en cuenta que **deberán cambiarse en cada desafío o en cada dos**. Al final del curso todos los alumnos deben haber asumido todos los roles.



## Retrospectiva del equipo



En el **Diario emprendedor**, cada alumno indicará el rol que está desempeñando en cada reto y, tras la finalización del mismo, realizará una **autoevaluación** de su desempeño individual respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué rol se te ha asignado?
2. ¿Qué funciones has realizado?
3. ¿Has tenido dificultades? Si es así, ¿cómo las has superado?

## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO

4. ¿Te identificas con el rol que te ha tocado? ¿Crees que, de acuerdo con tu personalidad, es el rol más adecuado para ti? Explica por qué.

También se deberá realizar una **autoevaluación del trabajo en equipo**, respondiendo al **cuestionario** facilitado por la profesora.

Evaluación

Según la rúbrica del Diario Emprendedor



Gestión de los equipos de proyecto

## Herramientas:



Kanban



Trello

BEA Empresa e Iniciativa Emprendedora. Proyecto EDIA.  
Ciclo Formativo: Grado Medio y Grado Superior.

cedec CENTRO NACIONAL DE  
DESARROLLO COMERCIAL  
EN SISTEMAS NO PROPRIETARIOS

TAREAS	PENDIENTE	EN PROCESO	TERMINADO
Listado de tareas del Reto			
Bloqueos, retrasos, incidencias			

¿Como podemos llegar a una buena idea emprendedora?

1. Podemos utilizar alguna **herramienta para trabajar** de forma colaborativa (Hoja de papel, Google Doc, Padlet, Trello, Canva...).
2. **Brainstorming**: generaremos el máximo de ideas de negocio o proyecto innovadoras a partir de nuestra experiencia previa,

## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO

- estudios, aficiones, etc. (mínimo 5) y las recogemos en nuestra herramienta.
3. **Maduración:** buscaremos en Internet información sobre cada una de las ideas del apartado anterior y colocaremos los enlaces junto a ellas. Es importante que analicemos si la idea ya existe y cómo es la competencia.
  4. **Ranking de ideas de negocio:** A partir de la información encontrada y tras un debate a nivel de equipo, clasificaremos las ideas en función de la viabilidad percibida.
  5. **Elegiremos de la idea de negocio o proyecto** situada en el puesto número 1, justificando la elección.
  6. **Rellenaremos la plantilla de la idea emprendedora** detallando los cuatro elementos básicos de la misma. [Enlace a la plantilla](#)
  7. **Prepara un discurso de 2 minutos** para presentar la idea a la clase (si quieres puedes utilizar alguna aplicación para conseguir apoyo visual).

### PLANTILLA IDEA DE NEGOCIO

#### RETO 1 LA IDEA EMPRENDEDORA

##### 1.- LA IDEA EMPRENDEDORA

Describe brevemente la idea. Utiliza un máximo de 25 palabras

##### 2.- NECESIDAD QUE SATISFACE

¿Qué interés tiene el cliente en comprar el bien o servicio?

La necesidad que satisface se refiere a los problemas que resuelve a las personas que compran ese bien o servicio.

##### 3.- VALOR AÑADIDO

¿Cuál es nuestra propuesta de valor?

No es suficiente con tener un producto o servicio vender y un grupo de clientes que lo necesiten sino que debe ofrecer algo más que otros productos.

##### 4.- CLIENTES

¿Quiénes son nuestros clientes?

En este apartado podemos hacer una primera aproximación a nuestros clientes, qué características tienen, cuáles son sus motivaciones, intereses, etc..

##### 5.- COMPETENCIA

¿Existen productos similares en el mercado?

Es importante identificar a nuestra competencia, tanto la directa como la que ofrece productos sustitutivos del nuestro



## Reto 2: Lienzo del modelo de negocio



### Objetivos

Los objetivos de este reto serán:

- Comprender los diferentes elementos que conforman el Lienzo del Modelo de Negocio Canvas.
- Ser capaz de aplicar el Lienzo a la idea de negocio elegida en el reto anterior.
- Tomar conciencia de la importancia de la planificación a la hora de poner en marcha una idea de negocio.
- Desarrollar una idea de negocio sobre la que se irán aplicando mejoras a lo largo de los diferentes desafíos.



### Desarrollo

En este segundo reto vamos a trabajar sobre el **Lienzo del Modelo de Negocio Canvas** para lo cual en primer lugar y tras una actividad de reflexión previa, revisaremos los conceptos básicos del modelo y los elementos que lo conforman.

Posteriormente, cada equipo rellenará el Lienzo con notas adhesivas para poder introducir modificaciones conforme avancemos en los diferentes desafíos del módulo de EIE.

Luego, subiremos a la tarea de Moodle una foto del Modelo Canvas realizado para vuestra idea emprendedora.

## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO



Píldora formativa

Ver píldora formativa en [este enlace](#).



## DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO



## Lienzo Modelo de negocio

2 sesiones / Equipos de proyecto

Ahora, vamos a cumplimentar nuestro Lienzo del Modelo de Negocio. Antes de empezar, veremos este vídeo que nos servirá para revisar los elementos que lo componen.

[Enlace a vídeo](#)

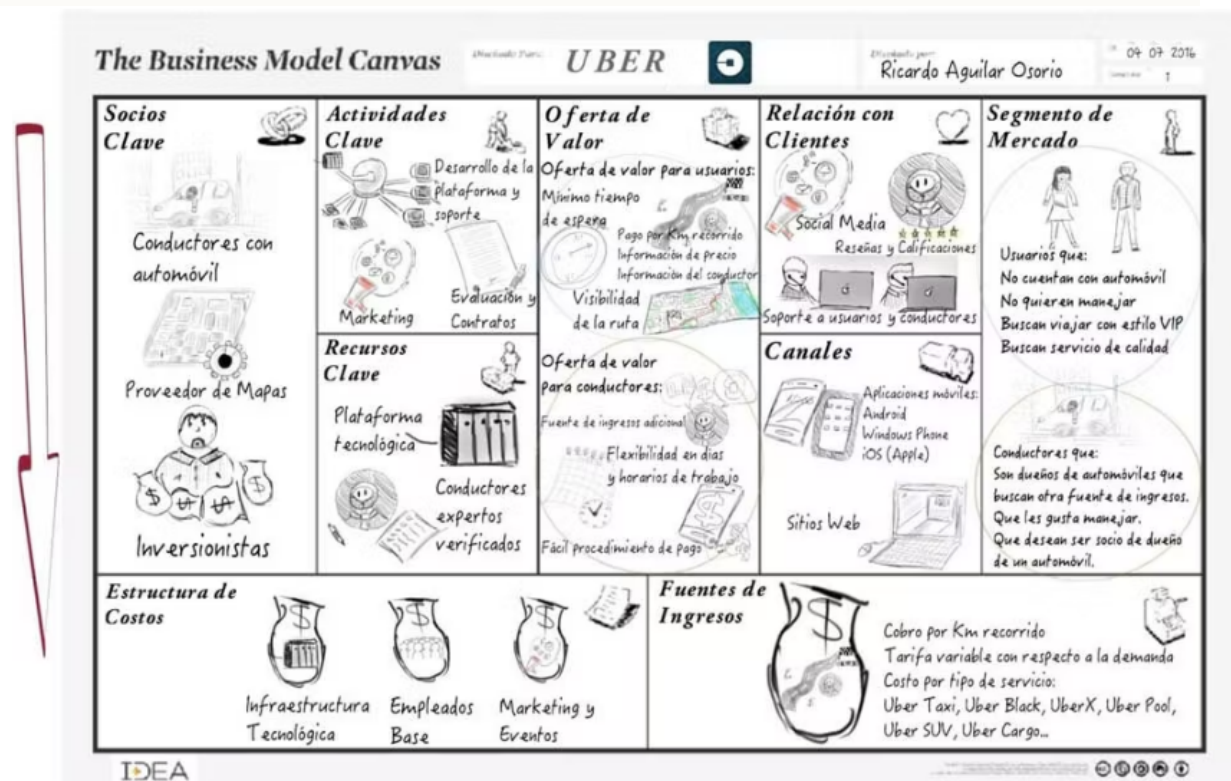
Después de visualizar el vídeo, cada equipo de proyecto rellenará el Lienzo con **notas adhesivas o post-its**, con una palabra o dibujo que ayude a definir cada elemento. La idea es tenerlo en **lugar visible** en nuestra clase e ir **completándolo y modificándolo** conforme avanzamos en los desafíos. Una vez completado le **haremos una foto** que **subiremos a Moodle** para ver su evolución hasta final de curso.

## Evaluación

- Autoevaluación grupal del trabajo en equipo realizado (formulario de Google)
- Rúbrica Diario emprendedor
- Rúbrica de evaluación Plan de empresa (Retos 1 y 2)

# DESAFIO 1: NUESTRA IDEA DE NEGOCIO

## ALGUNOS EJEMPLOS REALES (Fuente)



## Business Model Canvas **NETFLIX**

