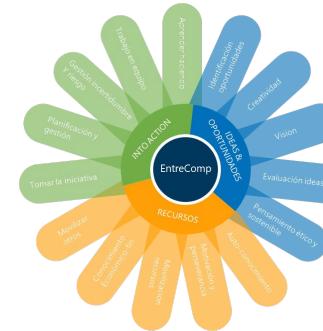


De la idea a la solución: Activando el desarrollo de competencias emprendedoras



Congreso de Formación y Orientación Laboral
Gandía, 2023

Competencias emprendedoras, EntreComp ¿experiencias?



Competencias clave



Habilidad de **transformar ideas en acción** a través de la **creatividad, innovación y asunción de riesgos** así como la habilidad de **planificar y gestionar proyectos**.



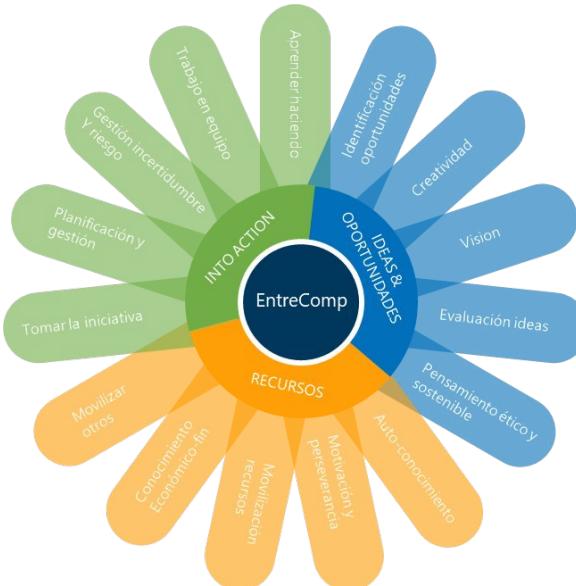
Más allá de una actividad económica...

**Emprendimiento
como competencia**

Competencias emprendedoras



“El emprendimiento como competencia se define como la **capacidad de actuar con las ideas y oportunidades para crear valor para otros**. El valor puede ser social, cultural o financiero”.



¿Quiénes somos?



POLITÉCNICA



Alberto Arenal

- Doctor en ecosistemas emprendedores
- Licenciado ADE



Cristina Armuña



Champion
Transform policy
and practice

- Doctora en educación en emprendimiento.
- Directora programas emprendimiento

Miguel C. Berciano

- Ingeniero químico - UPM
- Emprendimiento y negocios



Sergio Ramos

- Profesor UNED
- MBA Stockholm School of Economics

¿Qué hacemos en la Formación Profesional?



Tu pasaporte al mundo emprendedor



Más de 1.800
alumnos/as de
Formación Profesional



60 centros con más de
300 profesores de FP



Futuro: consolidar
competencias
emprendedoras con
BusinessADN Pro

Dinámicas propuestas para activación

Dinámica 1

Definición Público Objetivo

- 1.1 Segmentos de los que formas parte (2), trabajo individual 5 minutos
- 1.2 Segmentos de pasión (2), trabajo individual 5 minutos
- 1.3 Debate y elección de segmentos principales (2), trabajo en grupo 10 minutos
- 1.4 Hipótesis sobre problemas / necesidades de los dos segmentos seleccionados (2 por segmento), Trabajo en grupo 10 minutos
- 1.5 Votación 10 minutos
- 1.6 Formación de grupos de proyecto 10 minutos
- 1.7 Definición frase objetivo, trabajo en grupo 10 minutos



Dinámica 2

Detección de necesidades

- 2.1 Elaboración cuestionario, Trabajo en grupo 15 minutos
- 2.2 RolePlay: Entrevistas simuladas (2), trabajo en parejas 15 minutos
- 2.3 Elaboración mapa de empatía, trabajo en grupo 15 minutos
- 2.4 Exposición por grupos del "cliente tipo" 1 minuto cada grupo + 1 feedback 1 minuto
- 2.5 Reformulación de frase objetivo, Trabajo en grupo 5 minutos



Dinámica 3

Propuesta de valor: necesidades de clientes y diseño de soluciones

- 3.1 Definición de la necesidad a partir del mapa de empatía, trabajo en grupo 15 minutos
- 3.2 Brainstorming sobre potenciales ideas (3 postits), trabajo individual 5 minutos
- 3.3 Debate y filtrado de ideas: selección de la solución a trabajar, trabajo en grupo 10 minutos
- 3.4 Definición del producto o servicio, Trabajo en grupo 15 minutos
- 3.5 Exposición de productos / servicios 1 minuto cada grupo + 1 feedback 1 minuto



Dinámica 4

Prototipado

- 4.1 Diseña tu landing, papel y boli / Canva / Photoshop, trabajo en grupo 25 minutos
- 4.2 Diseña tu vídeo, trabajo en grupo 25 minutos
- 4.3 Diseña tu "currency test" dentro de la web 10 minutos
- 4.4 Exposición del prototipo + 1 feedback 1 minuto cada grupo



Competencias emprendedoras... ¿y una mosca?



Design thinking, Lean Startup... ¡y una mosca!



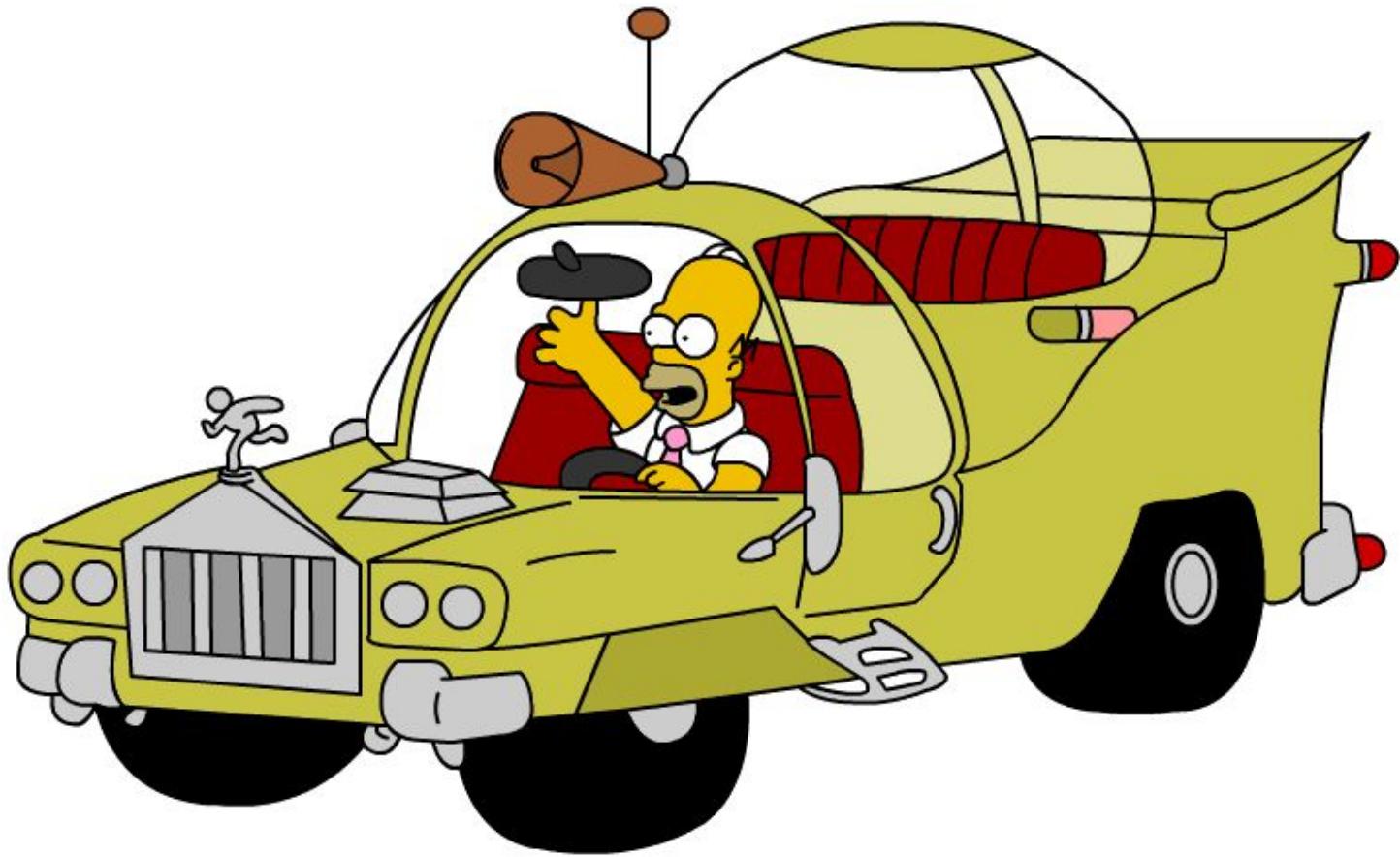


Fuente: leanux.com

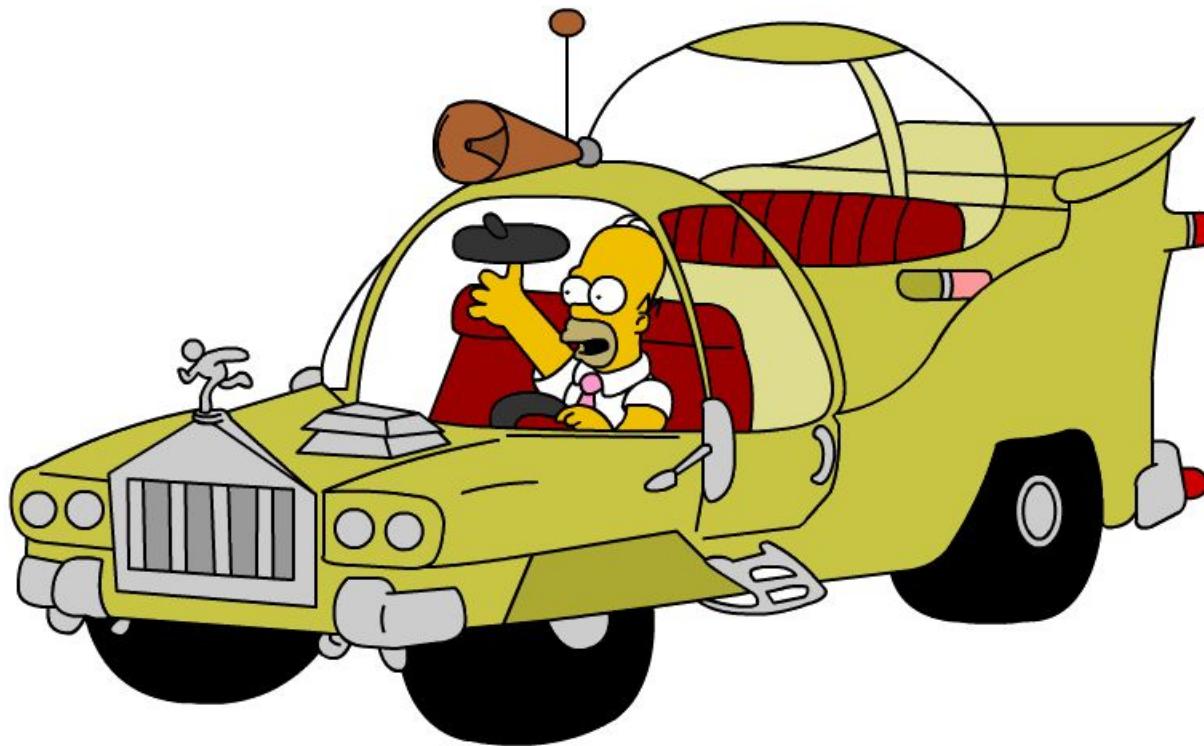
Una buena solución para una necesidad que no existe



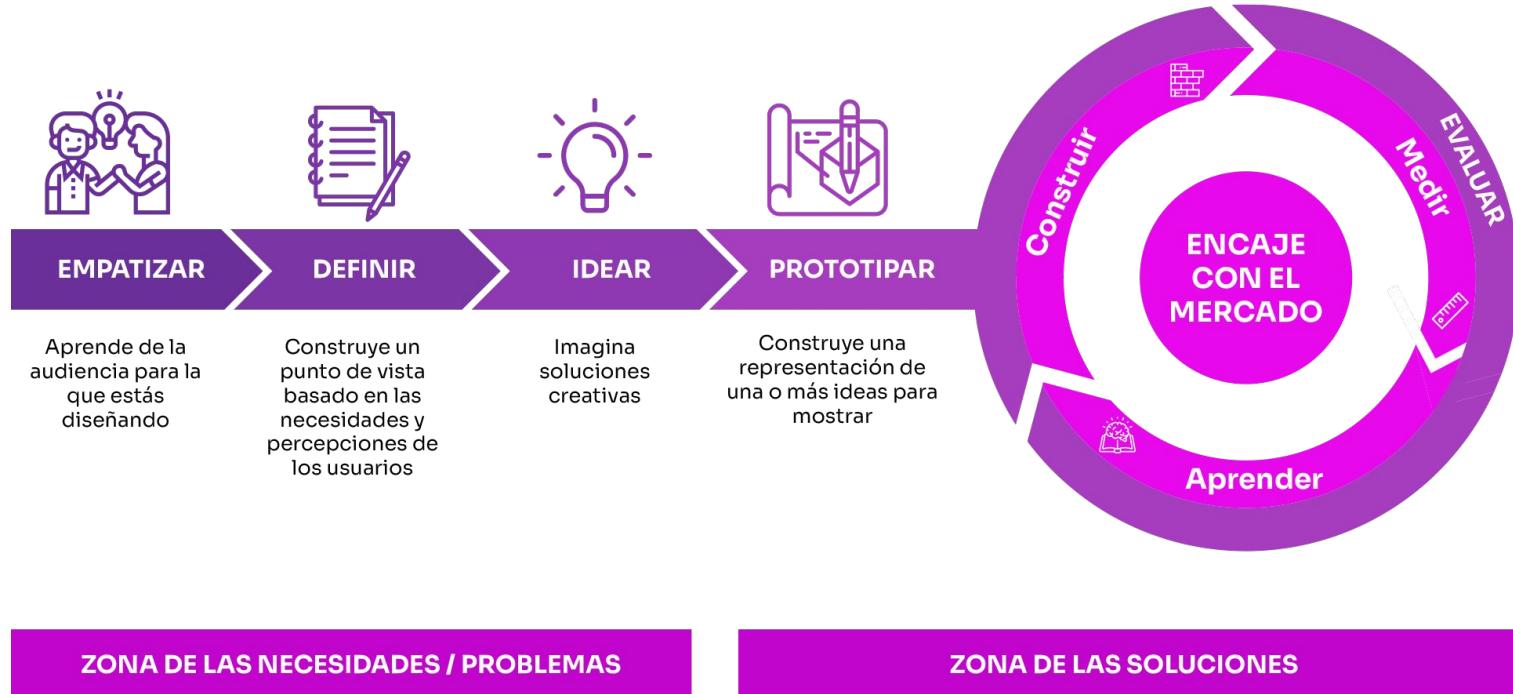
Fuente: leanux.com



Resolver muchas necesidades no tiene porque ser una buena solución



De la necesidad a la solución viable



Dinámicas propuestas para activación

Dinámica 1

Definición Público Objetivo

- 1.1 Segmentos de los que formas parte (2), trabajo individual 5 minutos
- 1.2 Segmentos de pasión (2), trabajo individual 5 minutos
- 1.3 Debate y elección de segmentos principales (2), trabajo en grupo 10 minutos
- 1.4 Hipótesis sobre problemas / necesidades de los dos segmentos seleccionados (2 por segmento), Trabajo en grupo 10 minutos
- 1.5 Votación 10 minutos
- 1.6 Formación de grupos de proyecto 10 minutos
- 1.7 Definición frase objetivo, trabajo en grupo 10 minutos



Dinámica 2

Detección de necesidades

- 2.1 Elaboración cuestionario, Trabajo en grupo 15 minutos
- 2.2 RolePlay: Entrevistas simuladas (2), trabajo en parejas 15 minutos
- 2.3 Elaboración mapa de empatía, trabajo en grupo 15 minutos
- 2.4 Exposición por grupos del "cliente tipo" 1 minuto cada grupo + 1 feedback 1 minuto
- 2.5 Reformulación de frase objetivo, Trabajo en grupo 5 minutos



Dinámica 3

Propuesta de valor: necesidades de clientes y diseño de soluciones

- 3.1 Definición de la necesidad a partir del mapa de empatía, trabajo en grupo 15 minutos
- 3.2 Brainstorming sobre potenciales ideas (3 postits), trabajo individual 5 minutos
- 3.3 Debate y filtrado de ideas: selección de la solución a trabajar, trabajo en grupo 10 minutos
- 3.4 Definición del producto o servicio, Trabajo en grupo 15 minutos
- 3.5 Exposición de productos / servicios 1 minuto cada grupo + 1 feedback 1 minuto



Dinámica 4

Prototipado

- 4.1 Diseña tu landing, papel y boli / Canva / Photoshop, trabajo en grupo 25 minutos
- 4.2 Diseña tu vídeo, trabajo en grupo 25 minutos
- 4.3 Diseña tu "currency test" dentro de la web 10 minutos
- 4.4 Exposición del prototipo + 1 feedback 1 minuto cada grupo



Dinámicas propuestas para activación

Dinámica 1

Definición Público Objetivo

1.1 Segmentos de los que formas parte (2), trabajo individual 5 minutos

1.2 Segmentos de pasión (2), trabajo individual 5 minutos

1.3 Debate y elección de segmentos principales (2), trabajo en grupo 10 minutos

1.4 Hipótesis sobre problemas / necesidades de los dos segmentos seleccionados (2 por segmento), Trabajo en grupo 10 minutos

1.5 Votación 10 minutos

1.6 Formación de grupos de proyecto 10 minutos

1.7 Definición frase objetivo, trabajo en grupo 10 minutos



1.1 Segmentos de los que formas parte (2)

- **Trabajo individual**
- **5 min**

Dinámicas propuestas para activación

Dinámica 1

Definición Público Objetivo

1.1 Segmentos de los que formas parte (2), trabajo individual  5 minutos

1.2 Segmentos de pasión (2), trabajo individual  5 minutos

1.3 Debate y elección de segmentos principales (2), trabajo en grupo  10 minutos

1.4 Hipótesis sobre problemas / necesidades de los dos segmentos seleccionados (2 por segmento), Trabajo en grupo  10 minutos

1.5 Votación  10 minutos

1.6 Formación de grupos de proyecto  10 minutos

1.7 Definición frase objetivo, trabajo en grupo  10 minutos



1.1 Segmentos de los que formas parte (2)

- **Trabajo individual**
- **5 min**

1.2 Segmentos de pasión (2)

Dinámicas propuestas para activación

Dinámica 1

Definición Público Objetivo

1.1 Segmentos de los que formas parte (2), trabajo individual 5 minutos

1.2 Segmentos de pasión (2), trabajo individual 5 minutos

1.3 Debate y elección de segmentos principales (2), trabajo en grupo 10 minutos

1.4 Hipótesis sobre problemas / necesidades de los dos segmentos seleccionados (2 por segmento), Trabajo en grupo 10 minutos

1.5 Votación 10 minutos

1.6 Formación de grupos de proyecto 10 minutos

1.7 Definición frase objetivo, trabajo en grupo 10 minutos



1.3 Debate y elección de segmentos principales (2)

- Trabajo por grupos
- 5 min

Dinámicas propuestas para activación

Dinámica 1

Definición Público Objetivo

- 1.1 Segmentos de los que formas parte (2), trabajo individual 5 minutos
- 1.2 Segmentos de pasión (2), trabajo individual 5 minutos
- 1.3 Debate y elección de segmentos principales (2), trabajo en grupo 10 minutos
- 1.4 Hipótesis sobre problemas / necesidades de los dos segmentos seleccionados (2 por segmento), Trabajo en grupo 10 minutos
- 1.5 Votación 10 minutos
- 1.6 Formación de grupos de proyecto 10 minutos
- 1.7 Definición frase objetivo, trabajo en grupo 10 minutos



1.4 2 Problemas / necesidades de cada segmento de los seleccionados

- Trabajo por grupos
- 5 min

Dinámicas propuestas para activación

Dinámica 1

Definición Público Objetivo

- 1.1 Segmentos de los que formas parte (2), trabajo individual 5 minutos
- 1.2 Segmentos de pasión (2), trabajo individual 5 minutos
- 1.3 Debate y elección de segmentos principales (2), trabajo en grupo 10 minutos
- 1.4 Hipótesis sobre problemas / necesidades de los dos segmentos seleccionados (2 por segmento), Trabajo en grupo 10 minutos
- 1.5 Votación 10 minutos
- 1.6 Formación de grupos de proyecto 10 minutos
- 1.7 Definición frase objetivo, trabajo en grupo 10 minutos



1.5 ¡Votación!

- **Trabajo individual revisando los problemas del resto de grupos**
- **10 min**

1.6 Formación de grupos de proyecto

Dinámicas propuestas para activación

Dinámica 1

Definición Público Objetivo

- 1.1 Segmentos de los que formas parte (2), trabajo individual 5 minutos
- 1.2 Segmentos de pasión (2), trabajo individual 5 minutos
- 1.3 Debate y elección de segmentos principales (2), trabajo en grupo 10 minutos
- 1.4 Hipótesis sobre problemas / necesidades de los dos segmentos seleccionados (2 por segmento), Trabajo en grupo 10 minutos
- 1.5 Votación 10 minutos
- 1.6 Formación de grupos de proyecto 10 minutos
- 1.7 Definición frase objetivo, trabajo en grupo 10 minutos



1.7 Definición frase objetivo

- Trabajo por grupos
- 5 min

Quiero ayudar a + [SEGMENTO]
a resolver +[NECESIDAD]

Dinámicas propuestas para activación

Dinámica 1

Definición Público Objetivo

- 1.1 Segmentos de los que formas parte (2), trabajo individual  5 minutos
- 1.2 Segmentos de pasión (2), trabajo individual  5 minutos
- 1.3 Debate y elección de segmentos principales (2), trabajo en grupo  10 minutos
- 1.4 Hipótesis sobre problemas / necesidades de los dos segmentos seleccionados (2 por segmento), Trabajo en grupo  10 minutos
- 1.5 Votación  10 minutos
- 1.6 Formación de grupos de proyecto  10 minutos
- 1.7 Definición frase objetivo, trabajo en grupo  10 minutos



Dinámica 2

Detección de necesidades

- 2.1 Elaboración cuestionario, Trabajo en grupo  15 minutos
- 2.2 RolePlay: Entrevistas simuladas (2), trabajo en parejas  15 minutos
- 2.3 Elaboración mapa de empatía, trabajo en grupo  15 minutos
- 2.4 Exposición por grupos del "cliente tipo"  1 minuto cada grupo + 1 feedback  1 minuto
- 2.5 Reformulación de frase objetivo, Trabajo en grupo  5 minutos



Dinámica 3

Propuesta de valor: necesidades de clientes y diseño de soluciones

- 3.1 Definición de la necesidad a partir del mapa de empatía, trabajo en grupo  15 minutos
- 3.2 Brainstorming sobre potenciales ideas (3 postits), trabajo individual  5 minutos
- 3.3 Debate y filtrado de ideas: selección de la solución a trabajar, trabajo en grupo  10 minutos
- 3.4 Definición del producto o servicio, Trabajo en grupo  15 minutos
- 3.5 Exposición de productos / servicios  1 minuto cada grupo + 1 feedback  1 minuto



Dinámica 4

Prototipado

- 4.1 Diseña tu landing, papel y boli / Canva / Photoshop, trabajo en grupo  25 minutos
- 4.2 Diseña tu vídeo, trabajo en grupo  25 minutos
- 4.3 Diseña tu "currency test" dentro de la web  10 minutos
- 4.4 Exposición del prototipo + 1 feedback  1 minuto



¿THE END ?



El diploma y los materiales



www.businessadn.com

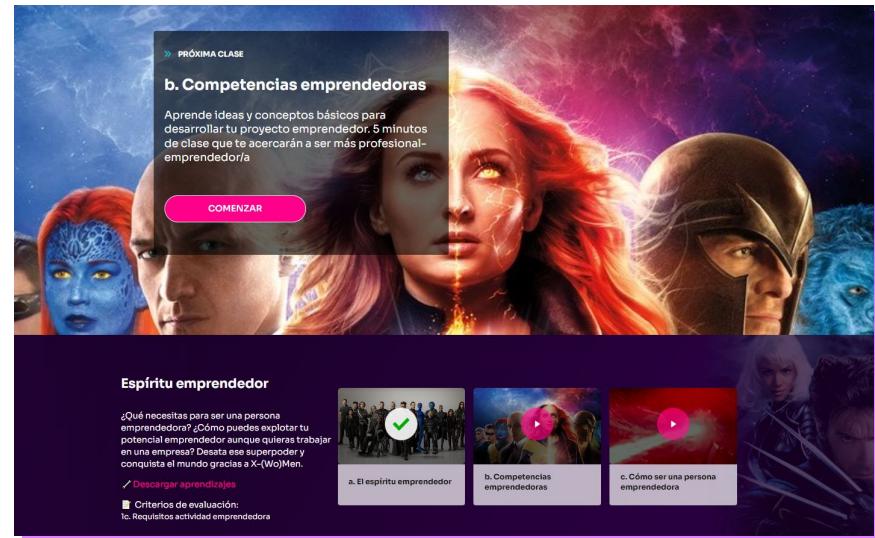
The diagram illustrates the BusinessADN Value Proposition Canvas and several workshop materials:

- DINÁMICA 2: Detección de necesidades**
 - 2.1 Elaboración cuestionario, Trabajo en grupo (10 minutos)
 - 2.2 RolePlay: Entrevistas simuladas (2), trabajo en parejas (10 minutos)
 - 2.3 Elaboración mapa de empatía, trabajo en grupo (10 minutos)
 - Exposición por grupos del "cliente tipo" (1 minuto cada grupo + 1 feedback)
 - Mutación de frase objetivo, Trabajo en grupo (1 minuto)
- DINÁMICA 3: Propuesta de valor: necesidades de clientes y diseño de soluciones**
 - 3.1 Definición de la necesidad a partir del mapa de empatía, trabajo en grupo (10 minutos)
 - 3.2 Brainstorming sobre potenciales ideas (3 postits), trabajo individual (5 minutos)
 - 3.3 Debate y filtrado de ideas: selección de la solución a trabajar, trabajo en grupo (10 minutos)
 - 3.4 Definición del producto o servicio, Trabajo en grupo (10 minutos)
 - 3.5 Exposición de productos + feedback (1 minuto)
- BusinessADN Value Proposition Canvas (Lienzo de Propuesta de Valor):**
 - Top Left: Lienzo de Propuesta de Valor (Solución)
 - Top Right: Potenciadores de resultados
 - Middle Left: Resultados deseados
 - Middle Right: Tareas de cliente
 - Bottom Left: Problemas concretos
 - Bottom Right: Aliviadores de problemas
- BusinessADN Workshop Materials:**
 - A central box contains Mickey Mouse and the text "TÉCNICAS PARA FILTRAR IDEAS".
 - To the right are boxes for "TÉCNICAS DE PROTOTIPADO" (containing a computer icon) and "Caja de Ideas" (containing a treasure chest icon).
 - Below these are instructions:
 - Recuerda que el taller es de diseño de ideas, pero que el autor decide con qué técnica va a trabajar cada grupo.
 - Reserva y monta el taller.
 - En las sesiones de prototipado, cada grupo elige lo que se trabaja.
 - Las 4 técnicas de diseño de ideas:
 - Clustering (3x3 grid icon)
 - Dot Voting (Dot icon)
 - Role Play (Role icon)
 - Scrum (Scrum icon)
 - At the bottom right is a note: "Si sale una cara con BusinessADN, el espacio elegirá la técnica que quiera".

¿Quieres saber qué hacemos con otros centros?

BusinessADN Pro

- Un programa formativo para impartir tu clase de **Empresa e Iniciativa Emprendedora** (o su equivalente)
- **12 unidades interactivas** que se trabajan en una plataforma tipo Netflix en **píldoras de 5 minutos** y con temáticas atractivas.
- **Un modelo formativo** para el desarrollo de competencias emprendedoras que combina **metodologías innovadoras y prácticas** para multiplicar el impacto.



¿Cómo funciona la plataforma?

- **Contenidos temáticos** diseñados para maximizar el aprendizaje gracias al trabajo autónomo.
- **Dinámicas** diseñadas para trabajar sus competencias emprendedoras en el aula.
- Entregables para construir un **Proyecto Emprendedor** (enfoque más actual que el tradicional Plan de Empresa).
- **Panel de control** para adaptar los contenidos y hacer un seguimiento (tiempos, calificaciones, progreso, etc.).
- Herramientas para **evaluar sus competencias** y definir su perfil emprendedor.

Una **combinación híbrida** entre plataforma y aula



¿Cuál es el programa formativo?



Contenidos inspirados en el marco de competencias emprendedoras EntreComp.

- UD1. Despertar la iniciativa emprendedora - EntreComp
- UD2. Detectar una necesidad - Design Thinking
- UD3. Diseñar el modelo de negocio - Business Model Canvas
- UD4. Construir una solución - Lean Startup
- UD5. Entender la empresa y su entorno
- UD6. Encontrar el mercado - TAM, SAM, SOM
- UD7. Diseñar el plan de marketing - Bullseye Framework
- UD8. Liderar personas y organizaciones
- UD9. Definir costes, inversión y financiación
- UD10. Establecer los balances de contabilidad y finanzas
- UD11. Lanzar y constituir el proyecto emprendedor
- UD12. Conocer los tributos e impuestos

- Cumple con los Resultados de Aprendizaje
- Criterios de Evaluación conectados con cada clase

¿Quieres probarlo sin compromiso? Contacta con nosotros



Miguel C. Berciano

Impulsor de BusinessADN

miguel@businessadn.com

+34 622 382 566 (WhatsApp y teléfono)



Alberto Arenal

Cofundador de BusinessADN

alberto@businessadn.com

+34 686 01 86 19 (WhatsApp y teléfono)

¡Gracias por haber llegado hasta aquí!

Ahora puedes: [Solicitar una reunión-demo](#) o visitar [BusinessADN](#)