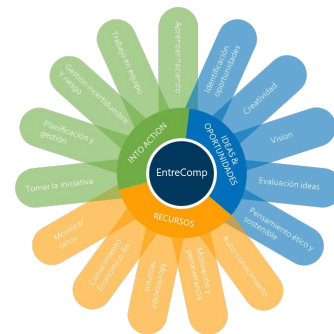


De la idea a la solución: Activando el desarrollo de competencias emprendedoras



**Congreso de Formación y Orientación Laboral
Gandía, 2023**

Competencias emprendedoras, EntreComp ¿experiencias?



Competencias clave

Recommendation
2006/962/EC on
key competences
for lifelong
learning

1. Communicating in a mother tongue
2. Communicating in a foreign language
3. Mathematical, scientific and technological competence
4. Digital competence
5. Learning to learn
6. Social and civic competences
7. Sense of initiative and entrepreneurship
8. Cultural awareness and expression

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**.



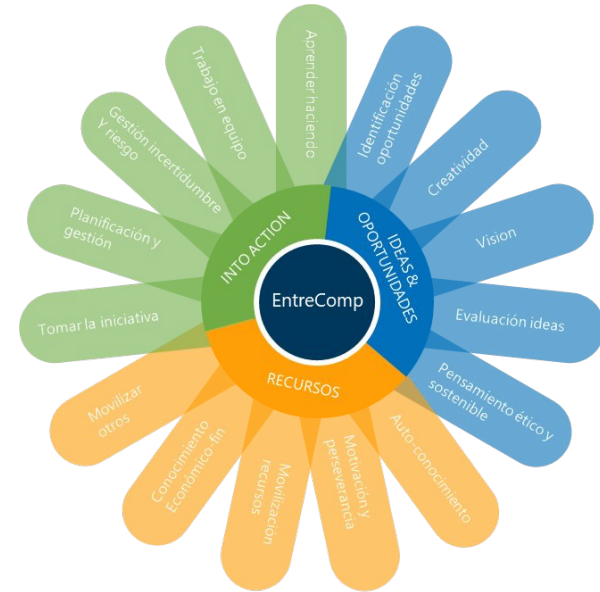
Más allá de una actividad económica...

**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

El Comunicador

Cristina Armuña

La Investigadora

Miguel C. Berciano

El Impulsor

Sergio Ramos

El Estratega

Alberto Arenal

- Doctor en ecosistemas emprendedores
- Licenciado ADE

Cristina Armuña



- 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

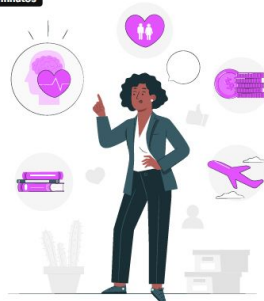
- 1.1 Segmentos de los que formas parte (2), trabajo individual **5 minutos**
- 1.2 Segmentos de pasión (2), trabajo individual **5 minutos**
- 1.3 Debate y elección de segmentos principales (2), trabajo en grupo **10 minutos**
- 1.4 Hipótesis sobre problemas / necesidades de los dos segmentos seleccionados (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

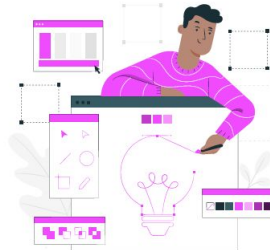
- 2.1 Elaboración cuestionario, Trabajo en grupo **15 minutos**
- 2.2 RolePlay: Entrevistas simuladas (2), trabajo en parejas **15 minutos**
- 2.3 Elaboración mapa de empatía, trabajo en grupo **15 minutos**
- 2.4 Exposición por grupos del “cliente tipo” **1 minuto cada grupo + 1 feedback 1 minuto**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



Dinámica 4

Prototipado

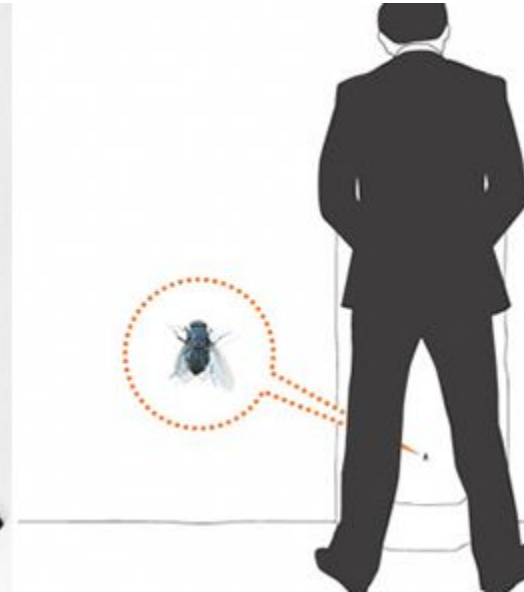
- 4.1 Diseña tu landing, papel y boli / Canva / Photoshop, trabajo en grupo **25 minutos**
- 4.2 Diseña tu vídeo, trabajo en grupo **25 minutos**
- 4.3 Diseña tu “currency test” dentro de la web **10 minutos**
- 4.4 Exposición del prototipo **1 minuto cada grupo + 1 feedback 1 minuto**



Competencias emprendedoras... ¿y una mosca?



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



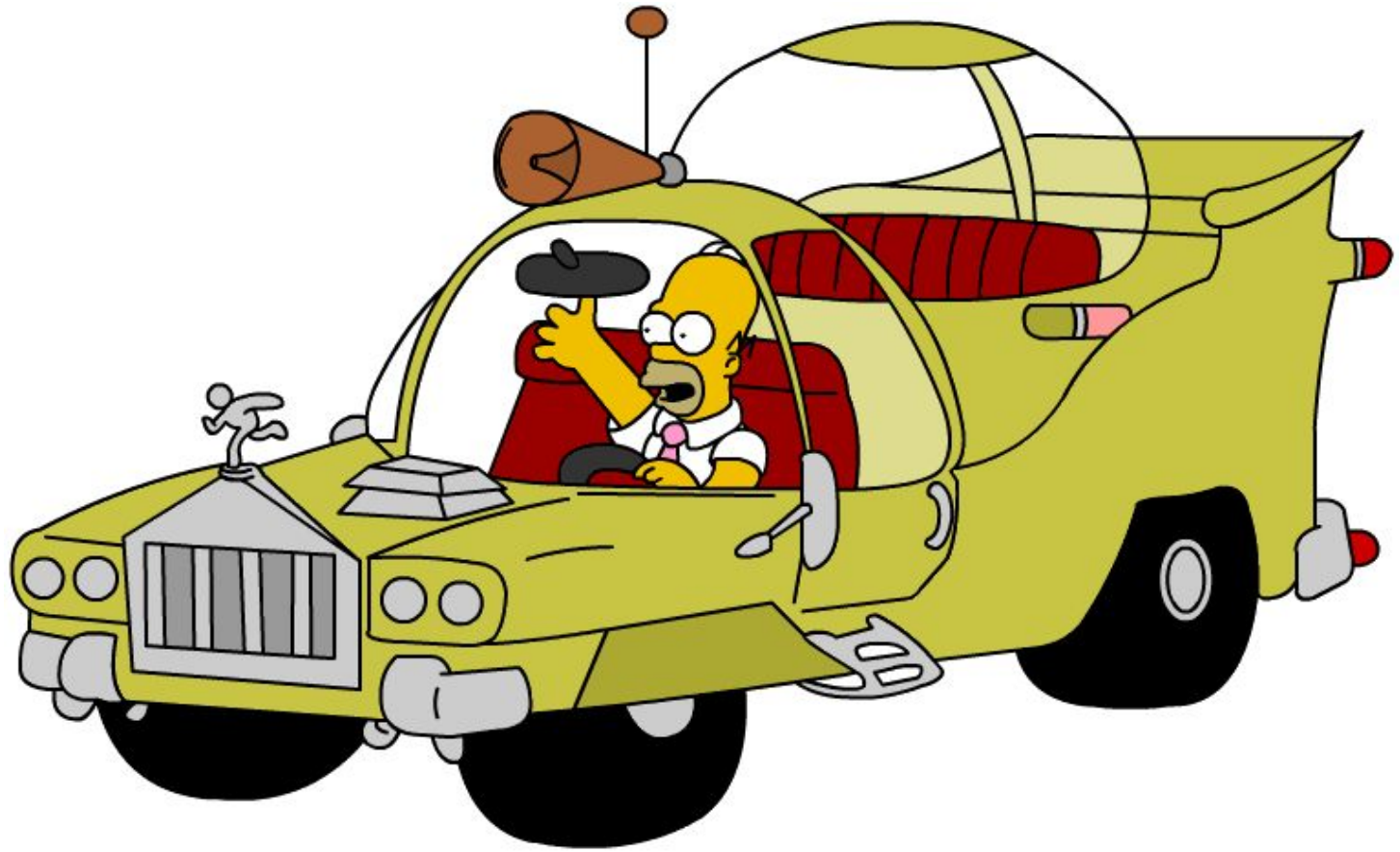


Fuente: leanux.com

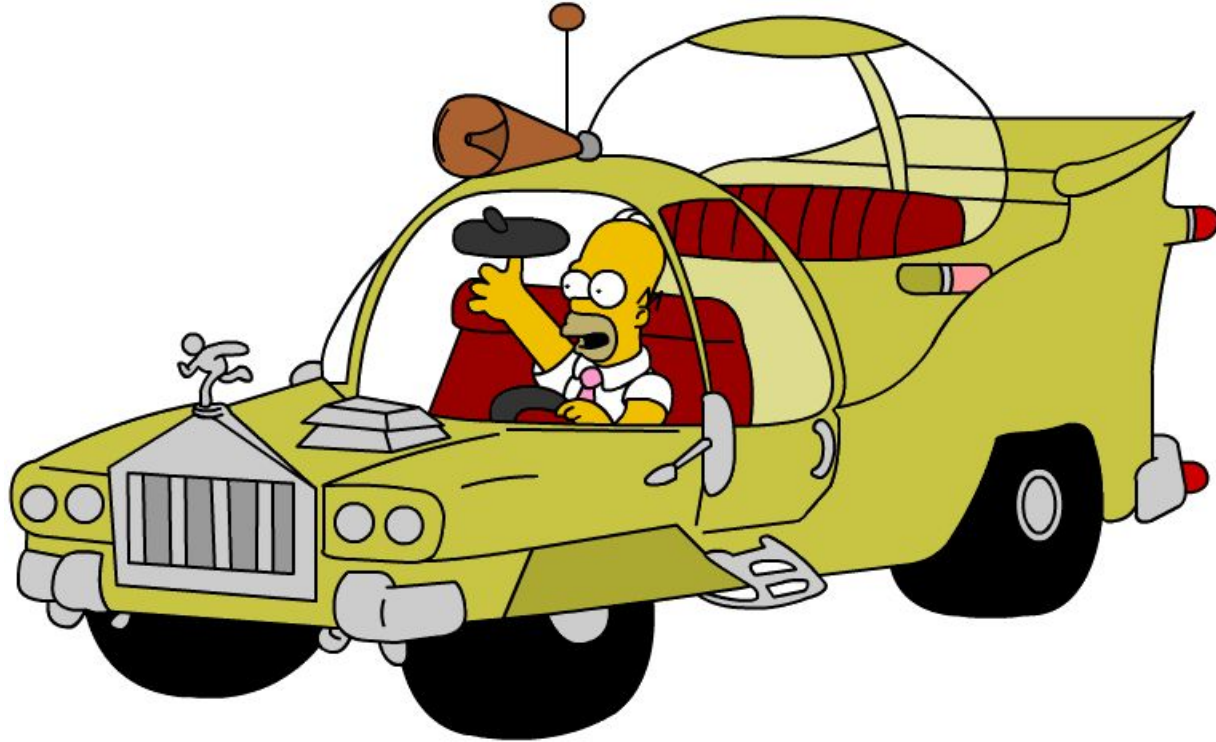
Una buena solución para una necesidad que no existe



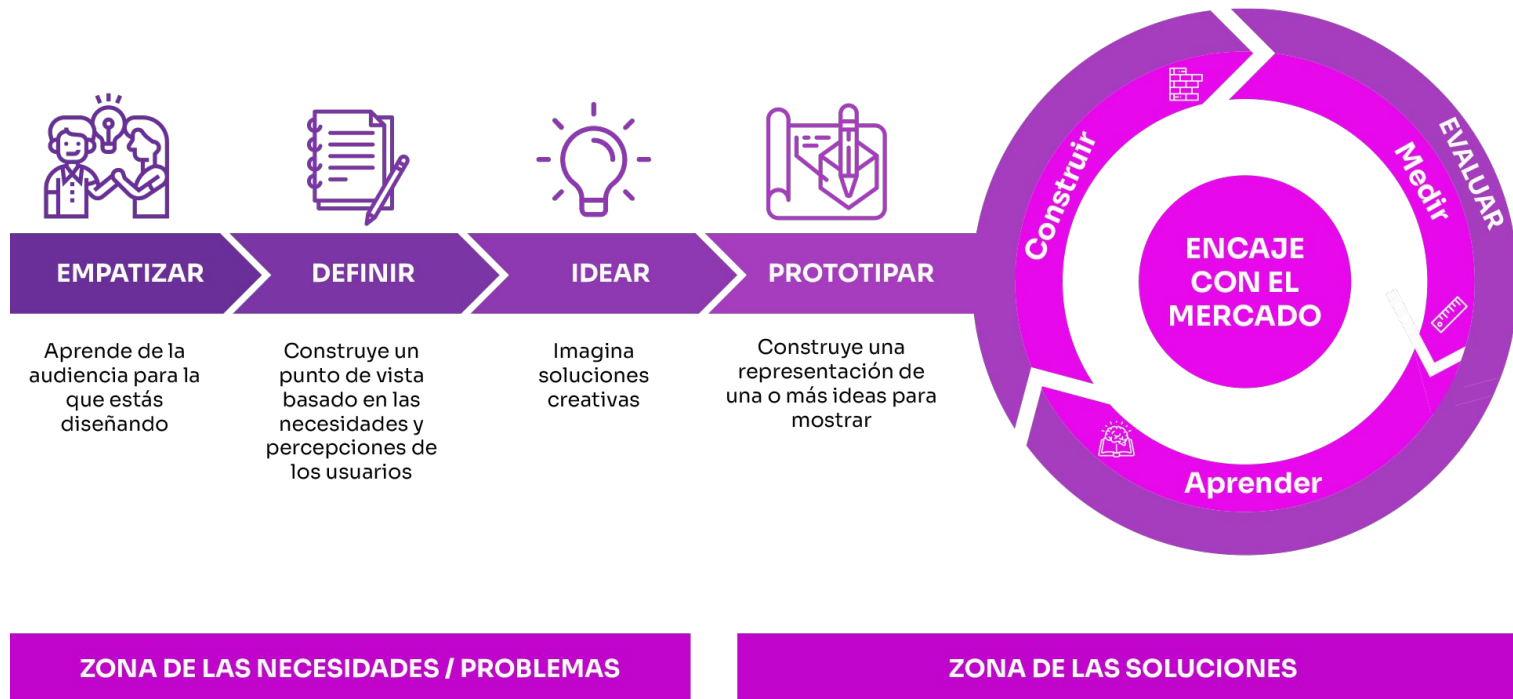
Fuente: leanux.com



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

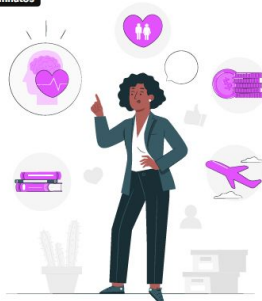
- 1.1 Segmentos de los que formas parte (2), trabajo individual **5 minutos**
- 1.2 Segmentos de pasión (2), trabajo individual **5 minutos**
- 1.3 Debate y elección de segmentos principales (2), trabajo en grupo **10 minutos**
- 1.4 Hipótesis sobre problemas / necesidades de los dos segmentos seleccionados (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

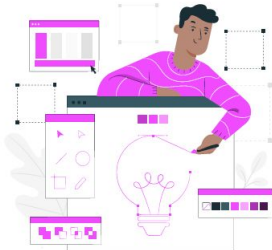
- 2.1 Elaboración cuestionario, Trabajo en grupo **15 minutos**
- 2.2 RolePlay: Entrevistas simuladas (2), trabajo en parejas **15 minutos**
- 2.3 Elaboración mapa de empatía, trabajo en grupo **15 minutos**
- 2.4 Exposición por grupos del “cliente tipo” **1 minuto cada grupo + 1 feedback 1 minuto**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



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

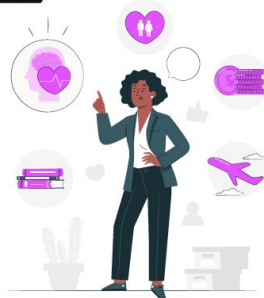
- 1.1 Segmentos de los que formas parte (2), trabajo individual **5 minutos**
- 1.2 Segmentos de pasión (2), trabajo individual **5 minutos**
- 1.3 Debate y elección de segmentos principales (2), trabajo en grupo **10 minutos**
- 1.4 Hipótesis sobre problemas / necesidades de los dos segmentos seleccionados (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

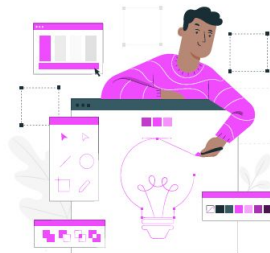
- 2.1 Elaboración cuestionario, Trabajo en grupo **15 minutos**
- 2.2 RolePlay: Entrevistas simuladas (2), trabajo en parejas **15 minutos**
- 2.3 Elaboración mapa de empatía, trabajo en grupo **15 minutos**
- 2.4 Exposición por grupos del "cliente tipo" **1 minuto cada grupo + 1 feedback 1 minuto**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



Dinámica 3

Propuesta de valor: necesidades de clientes y diseño de soluciones

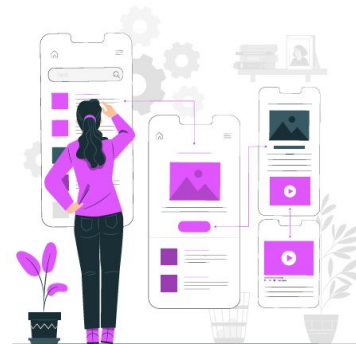
- 3.1 Definición de la necesidad a partir del mapa de empatía, trabajo en grupo **15 minutos**
- 3.2 Brainstorming sobre potenciales ideas (3 postits), trabajo individual **5 minutos**
- 3.3 Debate y filtrado de ideas: selección de la solución a trabajar, trabajo en grupo **10 minutos**
- 3.4 Definición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



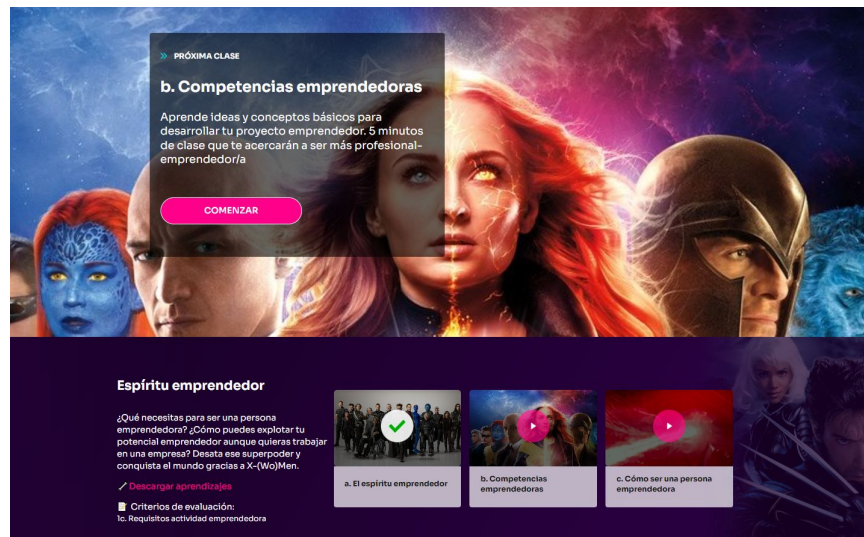
¿THE END ?



¿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.



PRÓXIMA CLASE

b. Competencias emprendedoras

Aprende ideas y conceptos básicos para desarrollar tu proyecto emprendedor. 5 minutos de clase que te acercarán a ser más profesional-emprendedora

COMENZAR

Espíritu emprendedor

¿Qué necesitas para ser una persona emprendedora? ¿Cómo puedes explotar tu potencial emprendedor aunque quieras trabajar en una empresa? Desata ese superpoder y conquista el mundo gracias a X-(Wo)Men.

✓ Descargar aprendizajes

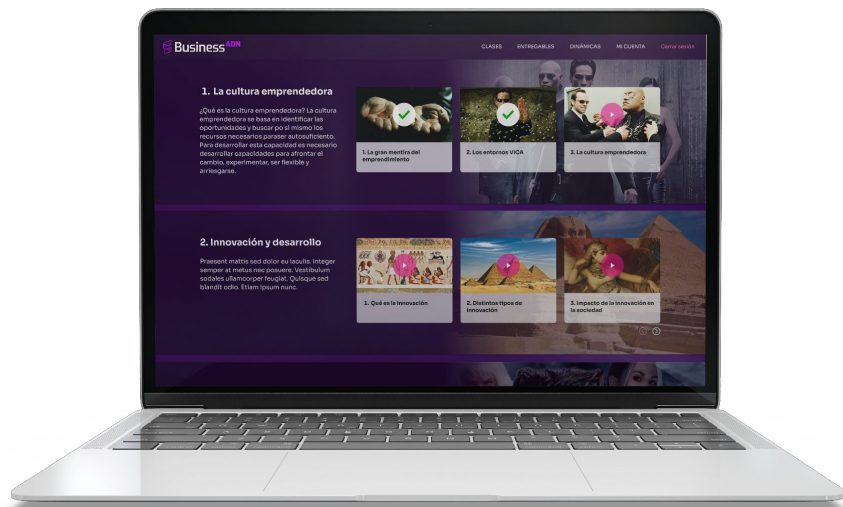
■ Criterios de evaluación:
Ic. Requisitos actividad emprendedora

- a. El espíritu emprendedor
- b. Competencias emprendedoras
- c. Cómo ser una persona emprendedora

¿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.

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

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

¿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](#)