

Curso: Diseño y desarrollo de proyectos I+E

# Sesión 1: reconectarse y recapitular

Facilitadores:  
F.Javier González Bravo  
Roberto Rojas Peña

CONEXIONES PARA  
EL DESARROLLO

*isa*

# Contexto el curso

*isa*  
INTERCHILE

**FCH**  
FUNDACIÓN CHILE

**Tutor  
Pedagógico**



**Tutor  
Pedagógico**



**Roberto Rojas**

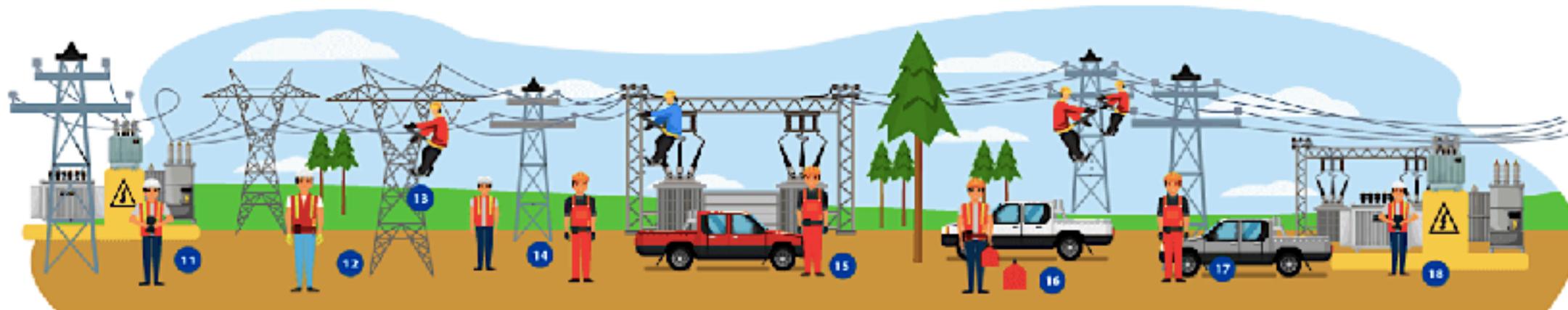
# I+E: el sector de la energía eléctrica



Estación Elevadora

Red de Transportes

Sub Estación Transformación



Red de Reparto

Estación Transformadora de Distribución

# I+E: rol de directivos y docentes

Competencias	Director	Jefe de UTP	Jefe de Formación Técnica	Jefe de Especialidad	Orientador
Gestionar proyectos de innovación en educación técnico profesional					
Flexibilidad e Innovación					

- Fuente: Perfiles Profesionales para Equipos Directivos de Liceos TP, DesarrollaT

# Brechas y desafíos territoriales

*“Potenciar la **formación** de jóvenes  
con **espíritu de innovación** y  
**emprendimiento**”*

# Actividad: cuatro tarjetas

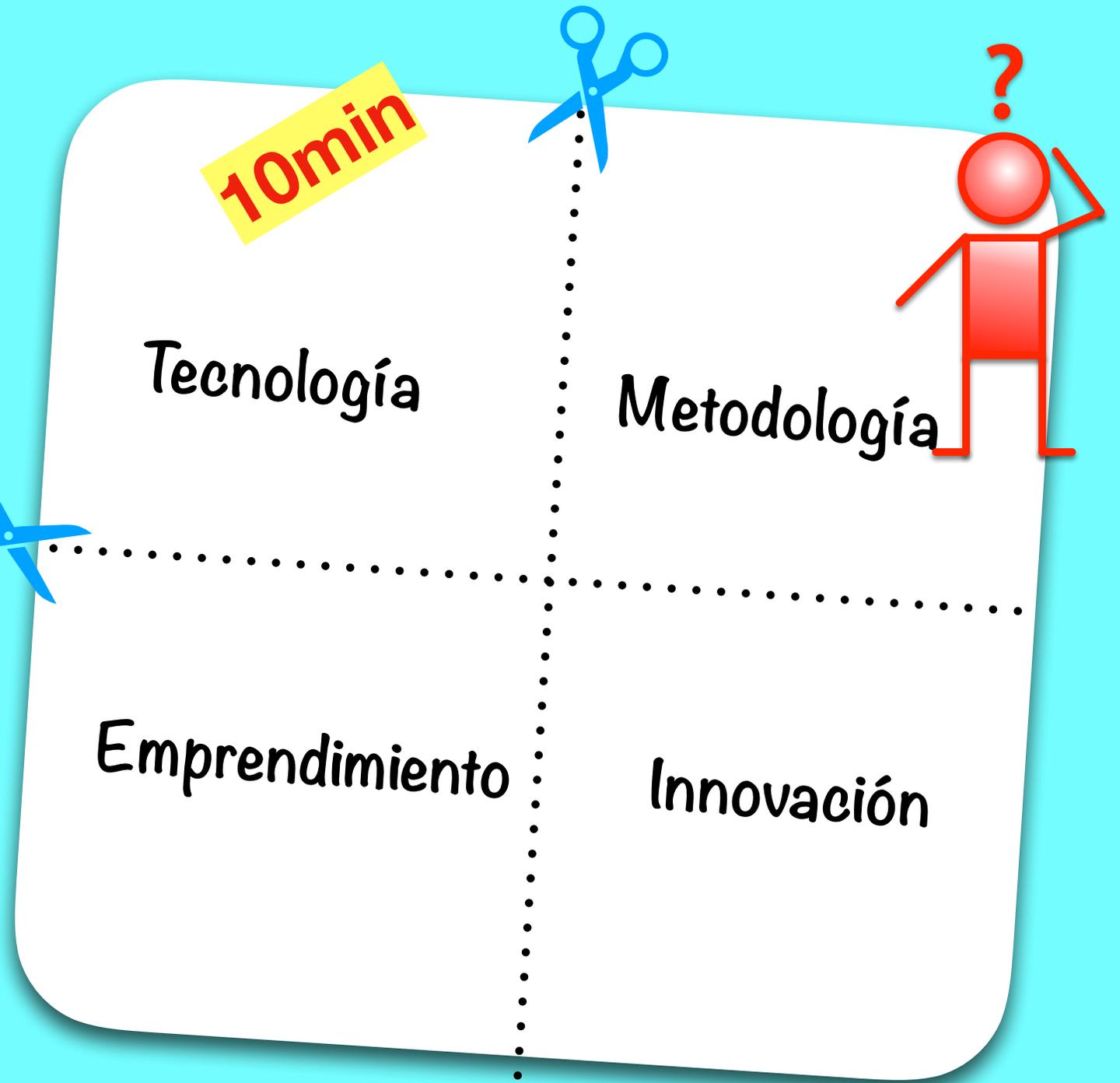
## Trabajo en grupos



# *Pausa Activa*



1. Escribe
2. Recorta
3. Ordena
4. Comparte



## Ruta de aprendizaje:

1. Qué es I+E y qué se necesita para hacer I+E
2. Fomentar la creatividad
3. Innovar
4. Emprender

# 1. Definir: Innovación y Emprendimiento

## Actividad: pero...



¿Qué es ser **innovador/a**?

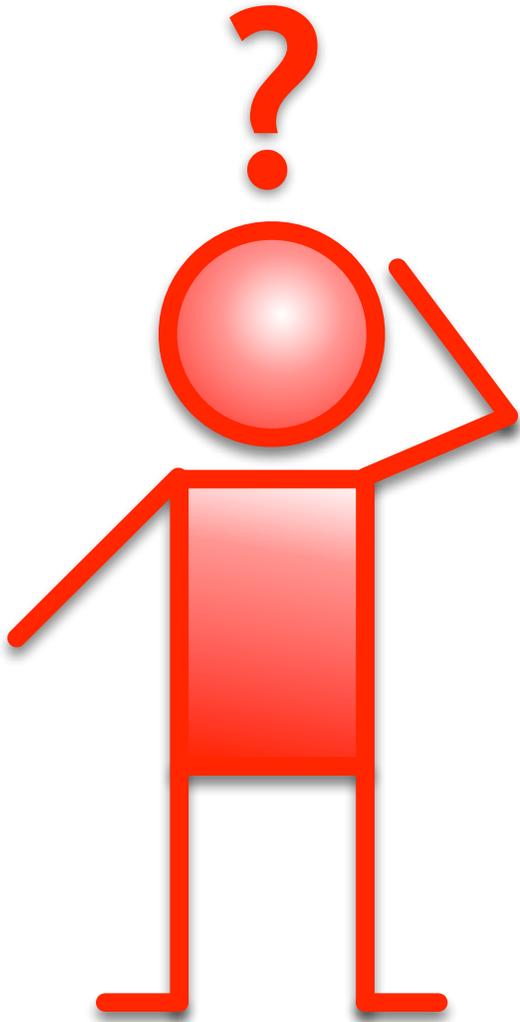
¿Qué es ser **emprendedor/a**?

¿I@+E@?

*“Persona que, por medio de la **creatividad**, genera **nuevas ideas** e implementa **soluciones** que **aportan valor sociolaboral**”*



## 2. Pensamiento creativo

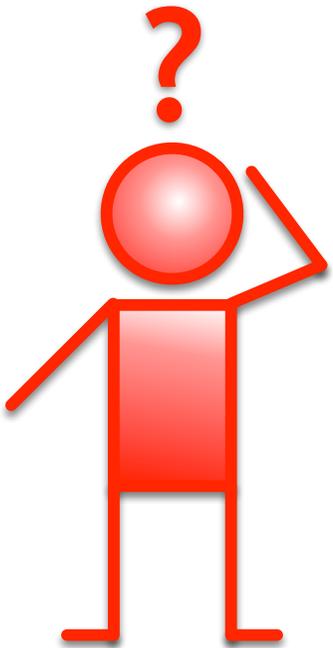


*La creatividad es una estrategia competitiva de las empresas innovadoras*

*Las empresas innovadoras necesitan personas capaces de generar nuevas ideas.*

*Creatividad* es la capacidad de generar ideas para dar nuevas soluciones a los problemas

# Normas de la creatividad

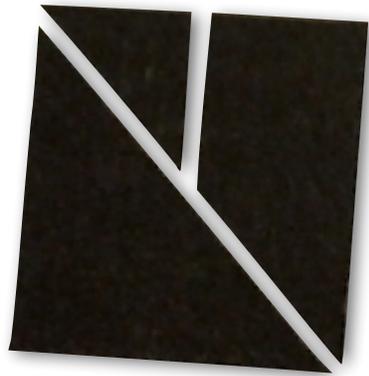
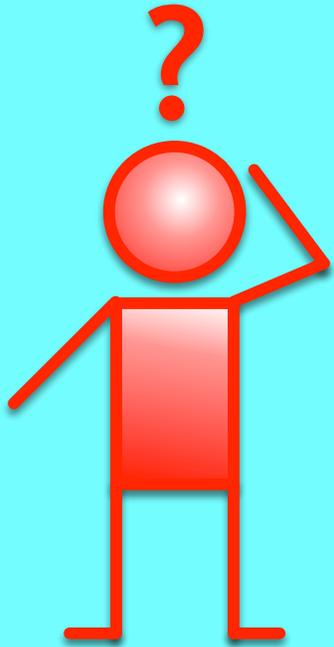


- ◆ *No se juzgan las ideas*
- ◆ *Generar el máximo número de alternativas*
- ◆ *Combinar ideas surgidas para obtener nuevas ideas*

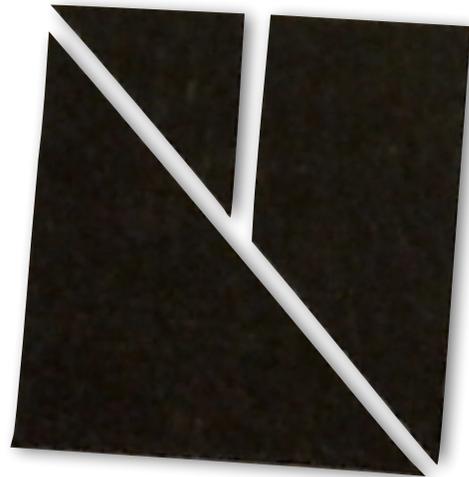
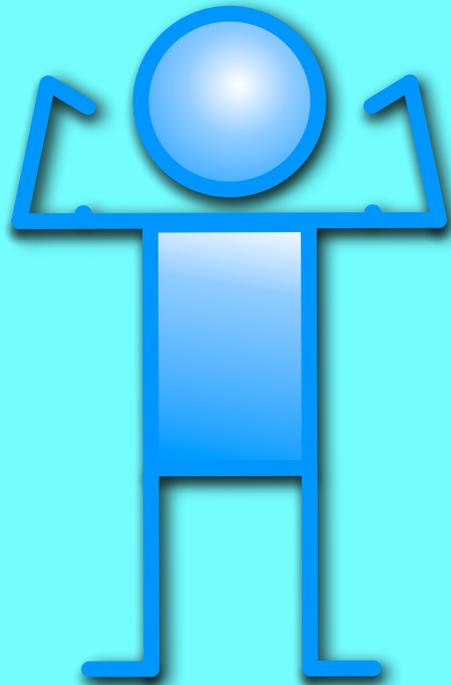
# *Pausa Activa*



**1 min**



# *Pausa Activa*



### 3. Innovar: Aprendizaje basado en retos

# ¿Qué es un Reto?



Un **reto** es una actividad, tarea o situación que implica en el estudiante un estímulo y un desafío para llevarla a cabo.

(I.T.Monterrey, México)

Aprendizaje basado en retos

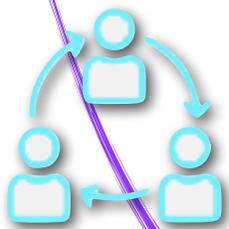
# Aprendizaje Basado en Retos



Facilitador



Activar equipo



Planificar



un método claro

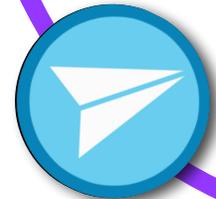
Implementar



Diseñar



Exponer



Plantear



Evaluar y Retroalimentar



Aprendizaje  
basado  
en retos



## PLANTEAMIENTO DEL RETO

Soy gerente de "BOX Paper" y os desafío a diseñar y construir una "caja contenedora" con las siguientes características:

- ✓ Capacidad máxima **5 litros**
- ✓ Contendrá **productos** extremadamente **frágiles** y deberá protegerlos frente a su manipulación
- ✓ Diseño **innovador** con materiales **reciclables**
- ✓ Debe soportar, tanto la caja como su contenido, una **prueba de esfuerzo** en caída desde 2mts.

Se deben presentar en la exposición de resultados:

- 2 cajas prototipos.
- Memoria que contenga proceso de construcción y las pruebas de caída



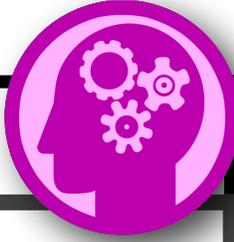
# “Matriz Investigación”



? PREGUNTAS GUÍA	●●● ACTIVIDADES GUÍA	\$ \$ RECURSOS
<p>✓ Enumere las <b>preguntas</b> que deben responderse para diseñar la solución al reto. (conocimientos y habilidades necesarios)</p>	<p>✓ Enumere las <b>actividades</b> para responder las preguntas. (actividades para adquirirlos)</p> <p><i><u>Sugerencia: una actividad bien planificada puede responder a varias preguntas</u></i></p>	<p>✓ Enumere los <b>recursos</b> que se utilizarán en las actividades</p>



# “Concepto de idea”



**Nombre:**

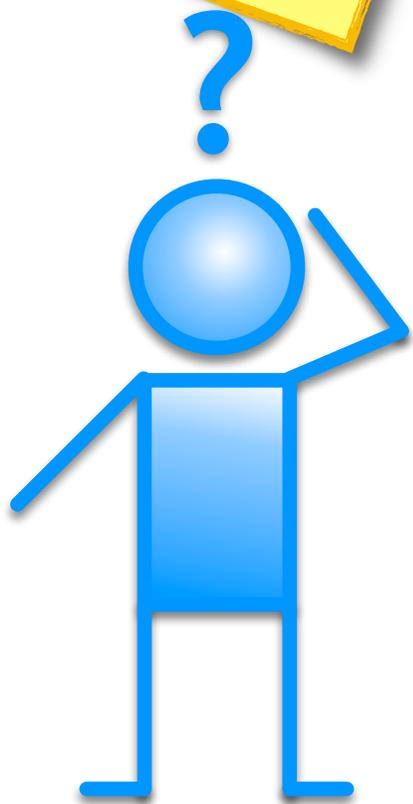
**Beneficios que aporta:**

**Descripción:**

**Diseño visual:**

## 4. Emprender: CANVAS definir y evaluar ideas de negocio

modelo  
CANVAS



*“herramienta dirigida a **personas con ganas de asumir nuevos retos (...)** para **diseñar empresas de futuro**”*

—Osterwalder y Pigneur

## modelo CANVAS



**7 Actividades clave**  
 mediante la realización de una serie de actividades fundamentales

**2 Propuesta de valor**  
 Trata de resolver problemas de los clientes y satisfacer las necesidades del cliente con propuestas de valor

**4 Relación con el cliente**  
 se establecen y mantienen con cada segmento de clientes

**1 Segmentos de clientes**  
 Uno o varios segmentos de clientes

**8 Red de partners**  
 Algunas actividades se externalizan y algunos recursos se adquieren fuera de la empresa

**9 Estructura de costos**  
 Los elementos del modelo de negocio dan como resultado la estructura de costos.

**6 Recursos clave**  
 son los medios necesarios para atraer y entregar los elementos descritos anteriormente

**3 Canales**  
 Las propuestas de valor se entregan a los clientes a través de la comunicación, la distribución y los canales de venta

**5 Flujos de ingreso**  
 Los ingresos son el resultado de propuestas de valor ofrecidas con éxito a los clientes.

CONEXIONES PARA  
EL DESARROLLO



# Finalizando



retroalimentación

# ¿Qué te llevas?

¡Nos vemos el  
próximo jueves!  
Muchas gracias

