

Generación de ideas innovadoras para negocios

Tecnología e Informática | Tecnología

Descripción del Curso

Este curso de Tecnología propone un marco para desarrollar habilidades técnicas y competencias transversales que permiten a los estudiantes aplicar conocimientos en contextos reales. En particular, la Unidad 5, Generación de ideas innovadoras para negocios - Colaboración en equipos y ética en innovación, se centra en trabajar de forma colaborativa para generar, refinar y priorizar ideas, gestionando dinámicas de equipo, y aplicando principios éticos, de seguridad y de inclusión durante todo el proceso. El objetivo general de la unidad es que los estudiantes cooperen en equipos para generar, refinar y priorizar ideas, respetando principios éticos, de seguridad y de inclusión, y gestionando la dinámica de trabajo. Se enfatiza el uso de herramientas de gestión de proyectos y comunicación para coordinar tareas, registrar avances y mantener la transparencia. La unidad integra valores de seguridad, inclusión y responsabilidad social, promoviendo un pensamiento crítico que examine el impacto de las ideas en la comunidad y el entorno empresarial. Al concluir, los estudiantes deben demostrar capacidad para estructurar ideas de negocio, asignar roles dentro de un equipo, gestionar plazos y comunicar propuestas de manera clara y persuasiva, con apertura a la retroalimentación y mejora continua.

Competencias

- Trabajo en equipo y gestión de dinámicas grupales para lograr metas comunes.
- Aplicación de principios éticos, de seguridad e inclusión en procesos de innovación.
- Uso de herramientas de gestión de proyectos y comunicación para coordinar tareas y seguimiento de avances.
- Capacidad de generar, refinar y priorizar ideas, evaluando impactos sociales y económicos.
- Comunicación eficaz; presentar propuestas de forma clara y recibir retroalimentación constructiva.
- Pensamiento crítico y toma de decisiones informada en situaciones de negocio real.

Requerimientos

- Participación activa en equipos de trabajo y en dinámicas de grupo.
- Acceso a un dispositivo con conectividad a Internet y herramientas de gestión de proyectos/ comunicación (p. ej., Trello, Google Workspace).
- Uso responsable de la información, respetando principios éticos, de seguridad e inclusión.
- Elaboración y entrega de propuestas, presentaciones y documentación de avances.
- Asistencia y puntualidad en sesiones y entregas programadas.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Generación de ideas innovadoras para negocios - Fuentes de inspiración y tendencias tecnológicas

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar fuentes de inspiración relevantes, como avances tecnológicos, cambios culturales y necesidades sociales emergentes.
- Analizar tendencias tecnológicas actuales y su posible impacto en oportunidades de negocio.
- Elaborar un mapa de oportunidades a partir de fuentes de inspiración y tendencias identificadas.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Fuentes de inspiración y scouting de tendencias** – Descripción breve: exploración de fuentes como noticias, informes de mercado, comunidades, datos abiertos y observación del entorno para identificar posibles oportunidades.
2. **Tema 2: Tendencias tecnológicas emergentes** – Descripción breve: revisión de tecnologías como IA, IoT, sostenibilidad, salud digital y su potencial disruptivo en distintos sectores.
3. **Tema 3: Mapas de oportunidad y herramientas de scouting** – Descripción breve: uso de marcos y herramientas para organizar hallazgos y priorizar ideas basadas en impacto y viabilidad.

Actividades

- **Actividad 1: Mapa de fuentes de inspiración** – Identifica al menos 5 fuentes relevantes y describe qué información aporta para detectar oportunidades. Puntos clave: diversidad de fuentes, criterios de relevancia y registro de hallazgos. Aprendizajes: comprender qué material puede generar oportunidades y cómo organizarlos.
- **Actividad 2: Análisis de tendencias** – Analiza 2 tendencias tecnológicas y genera una breve reflexión sobre cómo podrían impactar un negocio. Puntos clave: evidencias, posibles escenarios y riesgos. Aprendizajes: interpretar tendencias para convertirlas en ideas concretas.
- **Actividad 3: Taller de scouting** – En equipos, crean un mapa de oportunidades a partir de las fuentes y tendencias identificadas, priorizando 3 opciones. Puntos clave: criterios de priorización, síntesis de información. Aprendizajes: capacidad de síntesis y toma de decisiones inicial.
- **Actividad 4: Presentación de hallazgos** – Presentación breve de la oportunidad priorizada y su contexto. Puntos clave: claridad, evidencia y viabilidad percibida. Aprendizajes: comunicación efectiva e incluir evidencia en la argumentación.

Evaluación

Evaluación alineada al OBJETIVO GENERAL y a los OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Identificación y calidad de las fuentes de inspiración (20%).
- Análisis de tendencias tecnológicas y impacto potencial (30%).

- Calidad del mapa de oportunidades y claridad de la priorización (30%).
- Presentación de hallazgos y capacidad de síntesis (20%).

Unidad 2: Unidad 2: Generación de ideas innovadoras para negocios - Análisis de problemas y necesidades de usuarios

Objetivos de Aprendizaje

- Planificar y realizar observación etnográfica y entrevistas para identificar problemas y necesidades relevantes.
- Analizar datos cualitativos y cuantitativos para extraer insights significativos.
- Definir una oportunidad de negocio a partir de los hallazgos con una declaración de problema y posible solución.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Observación y ética en la investigación con usuarios** – Descripción breve: diseño de observaciones, rapport, registro de datos y consideraciones éticas.
2. **Tema 2: Entrevistas efectivas** – Descripción breve: elaboración de guiones, preguntas abiertas, registro y transcripción de información.
3. **Tema 3: Análisis de datos y síntesis de insights** – Descripción breve: técnicas básicas de análisis cualitativo y cuantitativo para extraer patrones y necesidades.
4. **Tema 4: Definición de oportunidad** – Descripción breve: convertir hallazgos en una oportunidad de negocio definida (problema-solución).

Actividades

- **Actividad 1: Observación en el entorno real** – Realiza una observación estructurada de un contexto cercano (escuela, barrio, etc.). Puntos clave: observación sin sesgo, registro de comportamientos y necesidades. Aprendizajes: detectar problemas reales desde la experiencia directa.
- **Actividad 2: Entrevistas a usuarios** – Conduce 4 entrevistas breves y sintetiza los hallazgos clave. Puntos clave: preguntas abiertas, manejo de respuestas y ética. Aprendizajes: comprender necesidades desde la voz del usuario.
- **Actividad 3: Análisis de datos y síntesis** – Analiza datos de las entrevistas y de observación para identificar 3 insights centrales. Puntos clave: agrupar información, buscar patrones y priorizar hallazgos. Aprendizajes: convertir datos en insights accionables.
- **Actividad 4: Definición de oportunidad** – Redacta una declaración de oportunidad (problema real + solución propuesta) basada en los insights. Puntos clave: claridad, relevancia y viabilidad. Aprendizajes: formular oportunidades que respondan a necesidades reales.

Evaluación

Criterios de evaluación por objetivo:

- Calidad de la observación y ética en la investigación (25%).
- Competencia en entrevistas y recopilación de datos (25%).
- Consistencia y profundidad del análisis de datos (25%).
- Claridad y pertinencia de la definición de la oportunidad (25%).

Unidad 3: Unidad 3: Generación de ideas innovadoras para negocios - Evaluación de ideas: viabilidad, impacto, costo y sostenibilidad

Objetivos de Aprendizaje

- Aplicar criterios de viabilidad técnica, económica y regulatoria a ideas de negocio.
- Utilizar técnicas de priorización (por ejemplo, matriz impacto/esfuerzo) para ordenar opciones.
- Incorporar criterios de sostenibilidad e ética en la toma de decisiones.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Criterios de viabilidad** – Descripción breve: evaluación de demanda, competencia, regulaciones y capacidad técnica para entregar la solución.
2. **Tema 2: Impacto y sostenibilidad** – Descripción breve: análisis de impacto social, ambiental y económico a corto y largo plazo.
3. **Tema 3: Métodos de priorización** – Descripción breve: uso de matrices y criterios para priorizar ideas con mayor potencial.
4. **Tema 4: Prototipos y validación rápida** – Descripción breve: pruebas mínimas para obtener feedback y ajustar la evaluación.

Actividades

- **Actividad 1: Aplicación de criterios de viabilidad** – Evalúa 3 ideas candidatas con una rúbrica de viabilidad y presenta la más factible. Puntos clave: evidencia, riesgos y mitigaciones. Aprendizajes: entender límites y oportunidades reales.
- **Actividad 2: Matriz de priorización** – Construye una matriz impacto/esfuerzo para clasificar las ideas y seleccionar la de mayor potencial. Puntos clave: criterios claros, escala de valoración. Aprendizajes: toma de decisiones basada en datos.
- **Actividad 3: Análisis de sostenibilidad** – Evalúa impactos sociales y ambientales de las ideas seleccionadas. Puntos clave: alcance, ética y responsabilidad. Aprendizajes: incorporar sostenibilidad en la evaluación.
- **Actividad 4: Validación rápida** – Realiza una prueba mínima (concepto o prototipo simple) y recoge feedback para validar o pivotar la idea priorizada. Aprendizajes: iteración y aprendizaje basado en evidencia.

Evaluación

Distribución por criterios:

- Viabilidad y evidencia de la idea (30%).
- Calidad de la priorización y interpretación de resultados (25%).
- Consideraciones de sostenibilidad y ética (25%).
- Capacidad de comunicación de resultados y aprendizaje (20%).

Unidad 4: Unidad 4: Generación de ideas innovadoras para negocios - Elaboración de un plan básico de negocio

Objetivos de Aprendizaje

- Definir el modelo de negocio básico: segmento, propuesta de valor, canales y fuentes de ingresos.
- Diseñar canales de comercialización y experiencia de cliente adecuadas al público objetivo.
- Identificar recursos clave, socios y costos asociados para la implementación inicial.
- Formular un plan mínimo viable (MVP) y un cronograma de acción.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Modelo de negocio básico** – Descripción breve: componentes clave, matriz de valor y encaje con el cliente.
2. **Tema 2: Canales de comercialización** – Descripción breve: selección de canales (online, presencial, alianzas) y experiencia de consumo.
3. **Tema 3: Recursos clave y socios** – Descripción breve: recursos, actividades necesarias y alianzas estratégicas.
4. **Tema 4: MVP y plan de implementación** – Descripción breve: definición de MVP, cronograma y hitos básicos.

Actividades

- **Actividad 1: Construcción del modelo de negocio** – Diseña un modelo básico para la idea priorizada y completa un lienzo de negocio. Puntos clave: valor al cliente, canales y ingresos. Aprendizajes: entender el negocio de forma estructurada.
- **Actividad 2: Plan de canales y experiencia** – Selecciona canales y describe la experiencia del cliente paso a paso. Puntos clave: experiencia de usuario, accesibilidad y comunicación. Aprendizajes: diseño centrado en el usuario.
- **Actividad 3: Identificación de recursos y socios** – Lista de recursos necesarios, actividades clave y posibles socios. Puntos clave: costes y alianzas estratégicas. Aprendizajes: gestión de recursos y colaboraciones.
- **Actividad 4: MVP y cronograma** – Define un MVP tangible y un plan de implementación con hitos. Puntos clave: priorización de funcionalidades, ritmo de ejecución. Aprendizajes: planificación práctica y validación temprana.

Evaluación

Evaluación basada en:

- Calidad del modelo de negocio y coherencia con la oportunidad (30%).
- Viabilidad de canales, ingresos y experiencia de cliente (25%).
- Realismo de los recursos, costos y alianzas (25%).
- Concreción y viabilidad del MVP y cronograma (20%).

Unidad 5: Unidad 5: Generación de ideas innovadoras para negocios - Colaboración en equipos y ética en innovación

Objetivos de Aprendizaje

- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, roles y dinámica de grupo para una colaboración efectiva.
- Aplicar principios éticos, de seguridad e inclusión en el proceso de innovación.
- Utilizar herramientas de gestión de proyectos y comunicación para coordinar tareas y seguir avances.
- Presentar y recibir retroalimentación de pares para mejorar ideas y procesos.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Trabajo en equipo y dinámica de grupo** – Descripción breve: roles, liderazgo, comunicación y resolución de conflictos.
2. **Tema 2: Ética, seguridad e inclusión** – Descripción breve: consideraciones éticas, seguridad de datos y principios de inclusión en innovación.
3. **Tema 3: Herramientas de gestión de proyectos** – Descripción breve: uso básico de herramientas de planificación, seguimiento y colaboración.
4. **Tema 4: Revisión por pares y presentación final** – Descripción breve: procesos de retroalimentación constructiva y presentación de resultados.

Actividades

- **Actividad 1: Dinámica de roles y gestión de conflictos** – Simulación de un equipo con roles definidos y manejo de un conflicto. Puntos clave: comunicación asertiva, escucha activa y negociación. Aprendizajes: acuerdos de equipo y resolución colaborativa.
- **Actividad 2: Taller de ética, seguridad e inclusión** – Análisis de casos y elaboración de pautas de actuación para garantizar prácticas responsables. Puntos clave: privacidad, sesgos y equidad. Aprendizajes: comportamiento responsable en proyectos.
- **Actividad 3: Gestión de proyecto en equipo** – Planificación de tareas, uso de herramientas y seguimiento de progreso. Puntos clave: claridad de roles y responsables. Aprendizajes: organización y responsabilidad compartida.
- **Actividad 4: Revisión por pares y presentación final** – Presentación de la idea final y retroalimentación estructurada entre pares. Puntos clave: comunicación efectiva y aprendizaje iterativo. Aprendizajes: mejora

continúa a través de feedback.

Evaluación

Evaluación centrada en la colaboración y el cumplimiento de principios éticos y de inclusión:

- Colaboración y dinámica de equipo (30%).
- Aplicación de ética, seguridad e inclusión (25%).
- Uso de herramientas de gestión de proyectos y comunicación (20%).
- Calidad de la revisión por pares y la presentación final (25%).