



Ideas para emprender

Curso de Educación Permanente FIC UDELAR

CUPO: 30 estudiantes

HORARIO:

Fecha de comienzo: 2 de junio

Docentes: Lucía Cuozzi y Diego Tarallo

Fundamentos generales del curso

La sociedad, la economía, el mundo del trabajo y las organizaciones a las que los egresados se vinculan laboralmente, se han vuelto más dinámicas, diversas e innovadoras en la última década. Si bien se requiere de personas capacitadas con perfiles específicos para ocupar puestos de trabajo, también son necesarios profesionales que generan y desarrollan nuevas ideas, soluciones y organizaciones que dan respuesta a las necesidades contemporáneas de la sociedad uruguaya. Esta exigencia se conjuga con las vocaciones de trabajadores independientes, emprendedores, innovadores, perfiles científico-tecnológicos y líderes sociales del cambio, que buscan crear organizaciones sostenibles relacionadas con su trayectoria universitaria.

En este marco, la Universidad de la República y particularmente la Facultad de Información y Comunicación responde, no solo formando egresados que concurren al mercado, sino también actores sociales que crean nuevos espacios de trabajo mediante proyectos, negocios y emprendimientos sociales.

Hoy ser emprendedor es un nuevo perfil de egreso. En este seminario taller se trabajará sobre las capacidades, competencias y currículo que se requiere para ser un emprendedor guiado al éxito. Se buscará reconocer el contexto organizacional, social, económico y empresarial donde desarrollarse, y se mostrarán herramientas para construir un modelo de negocio.

Destinatarios

Estudiantes avanzados de cualquier carrera universitaria.

Graduados jóvenes con ideas de negocio, emprendimientos o empresas con menos de 2 años de vida

Objetivos

Objetivo general: que el participante se conozca mejor y reconozca las capacidades personales y sociales necesarias para integrarse y liderar un equipo emprendedor.

Valorar e impulsar ideas de negocio o emprendimientos sociales en el contexto universitario y comunitario local.

Inspirar, motivar y desarrollar por medio del encuentro con actores sociales, historias y casos.

Objetivos específicos:

Desarrollar en alumnos próximos al egreso y profesionales jóvenes, la capacidad de generar, valorar, implementar y comunicar ideas de negocio así como fortalecer sus proyectos.

Familiarizarse con herramientas para modelado, planificación de negocio, mercadeo y comunicación del startup.

Facilitar la integración multidisciplinar, el ingreso al ecosistema emprendedor local o regional, la colaboración y el desarrollo de redes de contactos con actores claves para promover negocios.

Contenidos

Módulo 1

El emprendedor

Desarrollo personal e indagación de motivaciones. Actitud emprendedora. El Gen emprendedor, mi historia como activo de mi empresa. Aprender a emprender. Superar barreras culturales y sociales para emprender.

Visión del emprendimiento, misión del emprendedor y propósito. *La clave es el porqué.* Empatograma.

Módulo 2

Desarrollo de ideas

Generación de ideas, validación, ensayo y error. (Dinámicas). Ideo y descubro a mi cliente.

Propuesta de valor. Elevator pitch.

Cómo llevar mi idea a un modelo de negocios o un plan (generación de modelos de negocios y Lean startup).

El componente de la innovación ¿De qué hablamos?.

La innovación inclusiva.

Módulo 3

Equipo, ecosistema emprendedor y redes.

Networking. Un mundo de recursos.

El Ecosistema Emprendedor Uruguayo: reclutar el apoyo para transitar de la idea a mi empresa.

Desarrollo de red personal; ambientes virtuales. Establecer vínculos estratégicos con actores claves que promuevan oportunidades de negocios.

Módulo 4

Emprendedurismo social. Caracterización y casos de éxito. Valor compartido.

Start-up: mis primeros pasos.

Metodología

La metodología está basada en:

- Gamestorming
- Design and visual thinking
- Webinars
- Foros

Se plantean ambientes de negocios con desafíos específicos enmarcados en dinámicas o juegos que provocan innovación. Se facilita la colaboración en equipos en los que sus integrantes piensan y actúan libremente hacia una meta.

Mediante el diseño interactivo permite vincularse mejor, extraer recursos del grupo y lecciones personales.

Evaluación

Por entrega de tareas y participación en foro.

Bibliografía recomendada

Blank Steve, Dorf Bob, El Manual del emprendedor, Gestión 2000, Barcelona, 2012.

Brown Sunni, Gray Dave, Macanujo James, Game storming, Deusto – Grupo Planeta, Barcelona, 2012

Dan Senor, Saul Singer, Start up nation – la historia del milagro económico de Israel, Prevenlight , 2012

Godín Seth, Padín Adela, El engaño de Ícaro ¿Hasta dónde quieres volar?, Gestión 2000, 2013

Kantis Hugo, Drucaroff Sergio, Corriendo fronteras para crear y potenciar empresas, Granica, Buenos Aires, 2011

Osterwalder Alexander, Pigneur Yves, Generación de modelos de negocio, Deusto – Grupo Planeta, Barcelona, 2010

Osterwalder Alexander, Pigneur Yves, Clark Timothy, Tu modelo de negocio, Deusto – Grupo Planeta, Barcelona, 2012

Ries Eric, El método Lean Startup, Deusto - Grupo Planeta, Barcelona, 2011

Sinek Simon, Porter Yolanda, La clave es el porqué, Ediciones Península, 2013