

IN7119-1 Identificando la Oportunidad de Emprender

PROGRAMA DE CURSO

Requisito	:	Autorización
Créditos	:	03
Equipo Docente	:	
Profesor	:	Paulina Concha
Profesor Auxiliar	:	
Semestre	:	Primavera 2023

1. DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Crear una empresa no es fácil, es exactamente lo contrario, es muy difícil, ya que el emprendimiento y la innovación conllevan procesos cognitivos, sociales y culturales complejos, se trata del entendimiento profundo de un problema y de un usuario, de estar permanentemente descubriendo, explorando y experimentando, estableciendo hipótesis y validándolas, y contando con los recursos que permitirán llevar el producto o servicio al mercado. El emprendedor necesita de un proceso que lo guíe para encontrar soluciones con valor que le permita lograr un negocio viable, escalable y replicable, y debe tomarse el tiempo para pasearse por distintas alternativas, validando hipótesis, iterando y reencuadrando para lograr un desafío del proyecto que permita avanzar hacia una propuesta de solución.

El curso tiene como propósito, entregarle a los(las) estudiantes las herramientas y metodologías que permiten que el proceso de comenzar una nueva empresa sea menos arriesgado, es por esto que es tan importante reconocerlas y aprenderlas. Estas metodologías enfatizan la necesidad de contar con un aprendizaje estructurado antes de ejecutar un emprendimiento, desarrollando un proceso que permita identificar un problema a partir de su capacidad de comprender cuantitativa y cualitativamente el contexto, a los usuarios y sus necesidades, desarrollar conceptos de solución y prototipos, aprendiendo del cliente para su iteración, y de esta manera contar con un proyecto bien validado que pueda crear valor más allá de lo convencional en la generación de soluciones innovadoras.

Objetivo General:

Desarrollar un proyecto de emprendimiento desde una perspectiva práctica y experiencial, con metodologías y herramientas que permitan avanzar en las distintas etapas de un proceso de emprendimiento, desde la identificación de una oportunidad para emprender hasta el desarrollo de una propuesta de solución.

Objetivos Específicos:

- Identificar fuentes de innovación para el reconocimiento de una oportunidad para emprender a través de identificar un problema contextual complejo.
- Gestionar herramientas para el entendimiento profundo del contexto y el usuario.
- Integrar los hallazgos e insights recogidos en el proceso de descubrimiento y exploración para la definición del punto de vista y el desafío del proyecto.
- Desarrollar un prototipo en baja resolución para representar un concepto-solución a una necesidad/problema latente detectado, cuyos resultados se validan en un proceso de trabajo con actores relevantes.

3. METODOLOGÍA

El curso hace uso de un conjunto de estrategias docentes:

1.- Método regulado:

Clase expositiva sincrónica. Se entregan las herramientas y metodologías para llevar a cabo un proceso de emprendimiento.

2.- Método mixto:

Talleres/técnicas grupales/aprendizaje colaborativo sincrónico.

3.- Método autónomo:

Aprendizaje basado en procesos de innovación.

4.- Espacio Digital:

Reuniones virtuales fijados por los estudiantes para compartir los hallazgos y la información que surge del trabajo de campo.

5.- Trabajo de Campo:

Un proceso de emprendimiento considera trabajo en terreno para la validación de hipótesis, levantamiento de insights, conocimiento y validación del usuario y su problemática. Lo anterior, si bien debe trabajarse en las horas fuera de la clase, se destinará una semana para que cada grupo lleve a cabo la planificación de la salida a terreno, y de esta manera logren un aprendizaje significativo del contexto, usuario y entorno, lo cual es parte fundamental para encontrar una verdadera oportunidad de negocio.

6.- Actividades grupales:

Cada clase se divide en dos partes, una expositiva y la otra práctica, en esta última se realizarán las actividades grupales las cuales tienen por objetivo utilizar las herramientas entregadas en la primera parte de la clase. Para lograr desarrollar una mentalidad innovadora y emprendedora es importante tener una participación activa en cada una de las actividades que se realicen dentro del aula con el objeto de lograr experiencias activas y significativas que faciliten el desarrollo de competencias y el buen desarrollo del proyecto.

7.- Bitácoras de trabajo:

La bitácora de trabajo es la herramienta que se utilizara para evaluar el aprendizaje obtenido por los estudiantes en cada una de las etapas del proceso llevado a cabo. En esta, se documenta y se muestra evidencia de todo el trabajo realizado en la sala de clases y fuera de esta. Las bitácoras son grupales, sin embargo, al distribuir tareas y roles, cada estudiante se responsabiliza del trabajo que debe realizar para cumplir con la planificación del proyecto y la entrega de toda la información que debe contener la bitácora de trabajo. Cada grupo entregara 4 bitácoras de trabajo, las cuales corresponden a las 4 etapas del proceso de emprendimiento a llevar a cabo, estas son:

1. Reconociendo oportunidades para emprender.
2. Entendiendo profundamente al usuario y su contexto.
3. Identificando perspectivas para el emprendimiento.
4. Prototipando escenarios de solución.

Cada bitácora será evaluada y retroalimentada por el docente con el objeto que los (las) estudiantes realicen las mejoras correspondientes y obtengan los aprendizajes esperados.

Finalmente, cada grupo entregará una Bitácora Final la cual debe contener el trabajo realizado dentro y fuera del aula durante todo el desarrollo del curso, las iteraciones, reencuadres y resignificaciones que surgen de la retroalimentación del docente y del proceso de descubrimiento y exploración. Esta bitácora es el proyecto de emprendimiento que el (la) estudiante obtendrá del proceso llevado a cabo, y que le permitirá continuar con el desarrollo de este integrando los otros conocimientos obtenidos en el MBA.

8.- Lecturas:

La bibliografía que se recomienda como obligatoria se considera fuente secundaria de permanente consulta cuyo propósito es profundizar en conocimientos y usos de herramientas. No se considera evaluación alguna, sin embargo, se espera que los alumno@s consideren estos como parte del proceso de aprendizaje.

9.- Exposiciones grupales:

Al inicio de cada una de las 4 etapas que considera el curso, cada grupo tendrá 3 minutos para presentar un resumen de la bitácora que corresponde a la etapa anterior. Se entregará el guion a utilizar y corresponderá al grupo determinar quién o quiénes realizarán la presentación. La exposición de la bitácora #4 se considerará dentro del Pitch a realizar al término del curso.

10. Equipos de trabajo:

Todas las actividades que se realicen dentro de la clase y fuera de esta, se realizan en grupos, los cuales serán asignados por el docente y permanecerán durante todo el desarrollo del curso. Cada grupo considera 5 integrantes, y será responsable de su propia investigación, análisis, integración de insights, y del trabajo de campo que tendrán que realizar. Para alcanzar dicho propósito, se definirán los roles y responsabilidades de cada uno de los miembros del grupo, y firmarán un acuerdo donde se comprometen a realizar todo lo acordado por el grupo.

El emprendimiento no es una actividad que pueda desarrollarse en solitario, el éxito de este dependerá de las competencias con las que cuenta cada uno de los integrantes del equipo. Dado lo anterior, la interdisciplina es fundamental en innovación y emprendimiento porque considera e integra distintas perspectivas, puntos de vista, conocimientos disciplinares, y experiencias personales y profesionales que nos ayuda a ir más allá de lo obvio, por lo tanto, los grupos se crearan considerando las distintas capacidades y competencias de cada estudiante.

4. EVALUACIÓN

Notas

Las componentes evaluadas y su ponderación en la nota final es la siguiente:

Bitácora por etapa del proceso emprendedor (4):	60%
Bitácora Final del proceso + Pitch:	40%

Para aprobar el curso, la **nota de cada Bitácora por Etapa y la nota de la Bitácora Final del Proceso más la presentación del proyecto (Pitch)** deben ser igual o superior a 4,0. El no cumplimiento de alguna de estas condiciones implica reprobar el curso.

Se evaluarán 4 bitácoras de trabajo con un 15% de ponderación cada una de ellas, las cuales corresponden a las siguientes etapas: (1) Reconociendo oportunidades para Empezar, (2) Entendiendo profundamente al usuario y su contexto, (3) Identificando perspectivas para el emprendimiento, (4) Prototipando escenarios de solución. En cada una de las rúbricas de evaluación para cada etapa del proceso se considera también el trabajo y el aporte individual de cada integrante del equipo como también el trabajo en equipo.

Se entrega un guion que tendrá que utilizar cada grupo para su presentación final, sin embargo, también se evaluará los recursos utilizados en la presentación, logrando que sea atractiva, inspiradora y efectiva.

5. CONTENIDOS Y CRONOGRAMA

Etapa I: Reconociendo Oportunidades para Emprender					
Tema	Fecha	Contenidos	Preparación Obligatoria	Preparación Complementaria	Evaluación
Fundamentos del Emprendimiento	3 hrs.	<ul style="list-style-type: none"> • Qué es Innovación?. • Qué es Emprendimiento?. • El proceso de Emprender. • El ADN del Emprendedor. • Modelo de gestión del emprendimiento. • Conformación de equipos y definición de roles. 	(1) Jeff Dyer, Hal Gregersen, Clayton M. Christensen. El ADN del Innovador, 2012.	(2) Sara L. Beckman and Michael Barry (2007). Innovation as a Learning process: Embedding Design Thinking. (3) Anne Marie Knott and Hart E. Posen. Is Failure Good?. Strategic Management Journal, Vol. 26. No. 7 (Jul., 2005), pp617-641. (4) Morten T. Hansen y Julian Birkinshaw, Harvard Business Review, Junio 2007. (5) Anthony, S., M. Eyring, y L. Gibson (2006): Mapping Your Innovation Strategy. Harvard Business Review. Mayo. (6) Hart, S y C. Christensen (2002). The Great Leap: Driving Innovation from the Base of the Pyramid. Sloan Management Review: 51-56. Fall. (7) Clayton M. Christensen, The Innovator's Dilemma, 2013. (8) Drucker, P.(2000): "The Discipline of Innovation". Harvard Business Review. May-June. (9) Disciplined Entrepreneurship Workbook, Bill Aulet.	
Oportunidades para emprender: fuentes de innovación	3 hrs.	<ul style="list-style-type: none"> • Insight Estratégicos: Desafiando Ortodoxias • Tendencias • Tecnologías emergentes • Análisis Ecosistema 	(1) Jeff Dyer, Hal Gregersen, Clayton M. Christensen. El ADN del Innovador, 2012.	(2) SKarzynski, P and R. Gibson (2008): Capítulo 3 del libro <i>Innovation to the Core: A Blueprint for Transforming the Way Your Company Innovates</i> . HBSP. (3) "Building an Innovation Factory". Andrew Hargadon y Robert I. Sutton. HBR Mayo 2001. (4) Sawhney, M. et al. (2006) "The 12 Different Ways for Companies to Innovate". MIT Sloan Management Review (5) Harrington, R. y Tjan, A. (2008) "Transforming Strategy One Customer at the Time", Harvard Business Review. (6) Coyne, K., Clifford, P. y Dye, R. (2007) "Breakthrough Thinking from Inside the Box", Harvard Business Review (7) Leavy, B.(2005): "A leader's guide to creating an innovation culture". STRATEGY & LEADERSHIP. Vol. 33, N° 4, pp. 38-45. (8) Sayago, A. (2004): "How CEMEX Innovates". STRATEGY & INNOVATION, November.	Bitácora #1: 20%

Oportunidades para emprender: identificar un problema contextual complejo	3 hrs.	<ul style="list-style-type: none"> Investigación cualitativa y cualitativa para la comprensión de un problema contextual complejo: Enmarcando el problema 7 perspectivas de un problema. Definición y redacción del problema inicial. Protocolo de validación del problema inicial en el contexto. Herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento. Bitácora del proceso 	<p>(1) 101 Design Methods: A structured approach for driving innovation in your organization. Vijay Kumar, 2013)</p> <p>(2) Human Centered Design Toolkit. (IDEO. 2011)</p>	<p>(3) Innovating for people handbook of human-centered design method. Luma Institute. 2012.</p> <p>(4) 100 Things Every Designer needs to Know about people. Susan Weinschenk</p>	
---	--------	---	---	--	--

Etapa II: Entendiendo profundamente al usuario y su contexto					
Tema	Fecha	Contenidos	Preparación Obligatoria	Preparación Complementaria	Evaluación
1. Inmersión en el contexto y usuario	3 hrs	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento actores del ecosistema: mapa de actores. Indagación y empatía. Usuarios extremos. Necesidades e Insights. Herramientas de observación en terreno. Presentación Bitácora etapa #1. 	<p>(1) 101 Design Methods: A structured approach for driving innovation in your organization. Vijay Kumar. 2013.</p> <p>(2) Human Centered Design Toolkit. IDEO. 2011.</p>	<p>(3) Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days. Jake Knapp. Bantam Press. 2016.</p> <p>(4) Sketching unser experiences: Getting the design right and the right design. Bill Buxton. Morgan Kaufmann. 2011.</p> <p>(5) Patnaik, D. & Mortensen, P (2009). The open empathy Organization. Rotman Management Magazine, Spring issue, pp 52-57</p> <p>(6) Sawhney, S. & Khosla, S. (2014). Where to look for insight. Harvard Business Review, November issue, pp 126-129</p> <p>(7) 100 Things Every Designer needs to Know about people. Susan Weinschenk.</p> <p>(8) Innovating for people handbook of Human-Centered Design method. Luma Institute. 2012.</p> <p>(9) 100 Things Every Designer needs to Know about people. Susan Weinschenk.</p>	Bitácora #2: 20%
2. Herramientas para el trabajo de campo	3 hrs.	<ul style="list-style-type: none"> Definición de dimensiones para el trabajo de campo. Protocolo de preguntas: entrevista actores involucrados. Planificación de trabajo de Campo. Bitácora del proceso. 			
3. Trabajo de Campo	Sem. 6 de Nov	Observación problema en el contexto			
4. Trabajo de Campo	Sem. 13 de Nov	Entrevistas usuarios y expertos			
5. Trabajo de Campo	Sem. 20 de Nov	Entrevistas usuarios y expertos			

Etapa III: Identificando Perspectivas para el Emprendimiento					
Tema	Fecha	Contenidos	Preparación Obligatoria	Preparación Complementaria	Evaluación
1. Integración de hallazgos.	3 hrs.	<ul style="list-style-type: none"> Presentación Bitácora etapa #2 Definición perfil usuario. Reencuadre y resignificación. 	(1) 101 Design Methods: A structured approach for driving innovation in your organization. Vijay Kumar, 2013. (2) Human Centered Design Toolkit. IDEO. 2011.	(3) Innovating for people handbook of human-centered design method. Luma Institute. 2012. (4) 100 Things Every Designer needs to Know about people. Susan Weinschenk.	Bitácora #3: 20%
2. Punto de Vista y Desafío del Proyecto	3 hrs.	<ul style="list-style-type: none"> Declaración del problema validado. Definición del Desafío del proyecto Guion Pitch y presentación efectiva 			

Etapa IV: Pitch proyectos de Emprendimientos					
Tema	Fecha	Contenidos	Preparación Obligatoria	Preparación Complementaria	Evaluación
3. Presentación proyectos de emprendimiento	3 hrs	Cada grupo presenta y comunica su proyecto a través de un Pitch			Bitácora Final +Pitch: 40%

6. EQUIPO DOCENTE

Profesor de Cátedra: María Paulina Concha

Ingeniero Comercial, Economista, Universidad de Santiago, Diseñadora, Blake College, Londres, UK, Magister en Innovación, Universidad Adolfo Ibáñez, Stanford University, STVP Program (Innovación y Emprendimiento), Design Thinking D.School Stanford University, Fundadora y Directora de Corporación InnSeña, Fundadora y Directora InnSeña SpA.

Directora OpenLab (Laboratorio Innovación y Emprendimiento), U. de Chile. Sus áreas de especialización son comerciales, financieras, negocios internacionales, educación e innovación y emprendimiento. Imparte cursos, talleres y programas de innovación y emprendimiento en pregrado, postgrado y educación ejecutiva como también facilita workshops de innovación y emprendimiento en empresas privadas, fundaciones y organismos públicos como Cencosud, Fundación Copec-UC, Corfo.

Siendo ejecutivo del área finanzas internacionales ha abierto nuevos mercados en el extranjero, demostrando una alta capacidad comercial y de negociación tanto en bancos como empresas.

Posee una probada capacidad en la creación e implementación de áreas comerciales y de liderazgo en la formación de equipos interdisciplinarios, con una clara orientación hacia el cliente.

En el ámbito de la educación ha desarrollado proyectos de innovación curricular, creando y liderando equipos interdisciplinarios, además de diseñar e implementar modelos de formación en innovación y emprendimiento, definir y desarrollar competencias en innovación y emprendimiento, dictar cursos y talleres para la formación en procesos de innovación y programas de innovación abierta en conjunto con empresas públicas y privadas.

En el ámbito del emprendimiento, ha creado tres start ups en distintos ámbitos: retail, telecomunicaciones, consultoría, y en el último tiempo ha creado una Corporación Educacional para formar a profesionales del ámbito de la educación en capacidades para la innovación a través del Programa Innseña utilizando la metodología CID, creada e inscrita en el registro de propiedad intelectual.

En su tiempo libre disfruta leer, cocinar, hacer yoga y diversos deportes, viajar y disfrutar en familia.