



**II Jornada de Experiencias de
Innovación en la Docencia PUCP**
1 y 2 de junio

FORMACIÓN PARA INNOVAR

CASO DEL CURSO: DISEÑO DE MODELOS DE NEGOCIO INNOVADORES

Daniel McBride González

Profesor del Departamento de Ciencias de la Gestión
Director de Estudios de la Facultad de Gestión y Alta
Dirección

AGENDA

- 1. Objetivos del Proyecto y metodología**
2. Resultados alcanzados
3. Próximos Pasos
1. Reflexiones Finales

OBJETIVO DEL PROYECTO

El objetivo de este proyecto fue **desarrollar una metodología de aprendizaje** en el curso electivo “Diseño de Modelos de Negocio Innovadores” que **pueda ser aplicada en otros cursos de la carrera de gestión** así como en **espacios extra curriculares**, y que tenga por finalidad combinar (1) un mejor proceso aprendizaje sobre conceptos, herramientas y métodos para innovar y (2) el desarrollo de proyectos de emprendimiento que busquen atender necesidades del entorno.

EL CURSO Y EL PÚBLICO

- ✓ El curso Diseño de Modelo de Negocio de Innovadores, es un **curso electivo** de la Facultad de Gestión y Alta Dirección (FGAD) que fue creado en el semestre 2014-2 con la finalidad de **analizar nuevas metodologías para el desarrollo de negocios.**
- ✓ Público del Curso: Estudiantes de pregrado de noveno o décimo ciclo de la Facultad de Gestión y Alta Dirección, tienen entre 21 y 23 años, más de la mitad realizan prácticas pre-profesionales y llevan por lo menos cuatro cursos.
- ✓ Objetivo del Curso: Comprender y aplicar herramientas y métodos para conducir procesos y prácticas para innovar, a través del diseño de modelos de negocio que respondan a una necesidad del entorno.

LINEA BASE

- ✓ En el semestre 2015-I, momento en el que inició el proyecto de innovación, el curso ya funcionaba bajo una metodología de aprendizaje basado en proyectos y prometía ser un curso que aplicaba el flipped learning
- ✓ A pesar de que el curso ya tenía una gran acogida por los estudiantes debido principalmente a la novedad de los conceptos y herramientas utilizadas, así como al dinamismo en el método de aprendizaje, el curso afrontaba dos grandes retos:
- ✓ La **secuencia metodológica del curso y las dinámicas aún no estaban suficientemente articuladas** en función al desarrollo del proyecto de emprendimiento y los resultados de aprendizaje.
- ✓ La cantidad de nuevos conceptos y herramientas que los alumnos veían por primera vez, hacía que un gran tiempo de la clase fuera dedicada a la presentación y aseguramiento de la comprensión de estos conceptos. **Flipped?**

METODOLOGÍA

La metodología utilizada en el proyecto estuvo inspirada en las metodologías de innovación enseñadas en el curso (Design Thinking y Lean Start Up) pues **el curso puede ser entendido como un servicio que tiene como finalidad ofrecer la mejor experiencia de aprendizaje posible. Por ello, el proceso de innovación del curso se realizó a través de hipótesis, prototipos y mejoras continuas**, evaluando en cada sesión y de manera integral en cada semestre, los aspectos que podrían mejorar para la siguiente versión.



AGENDA

- 1. Objetivos del Proyecto y metodología***
- 2. Resultados alcanzados**
- 3. Próximos Pasos**
- I. Reflexiones Finales**

RESULTADOS ALCANZADOS

La innovación seguida en el curso ha permitido lograr:

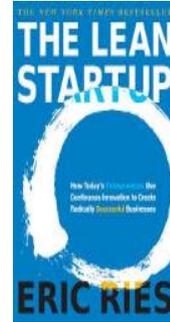
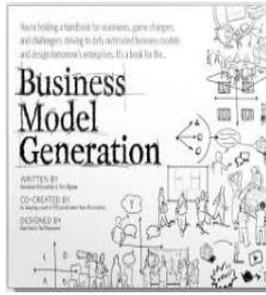
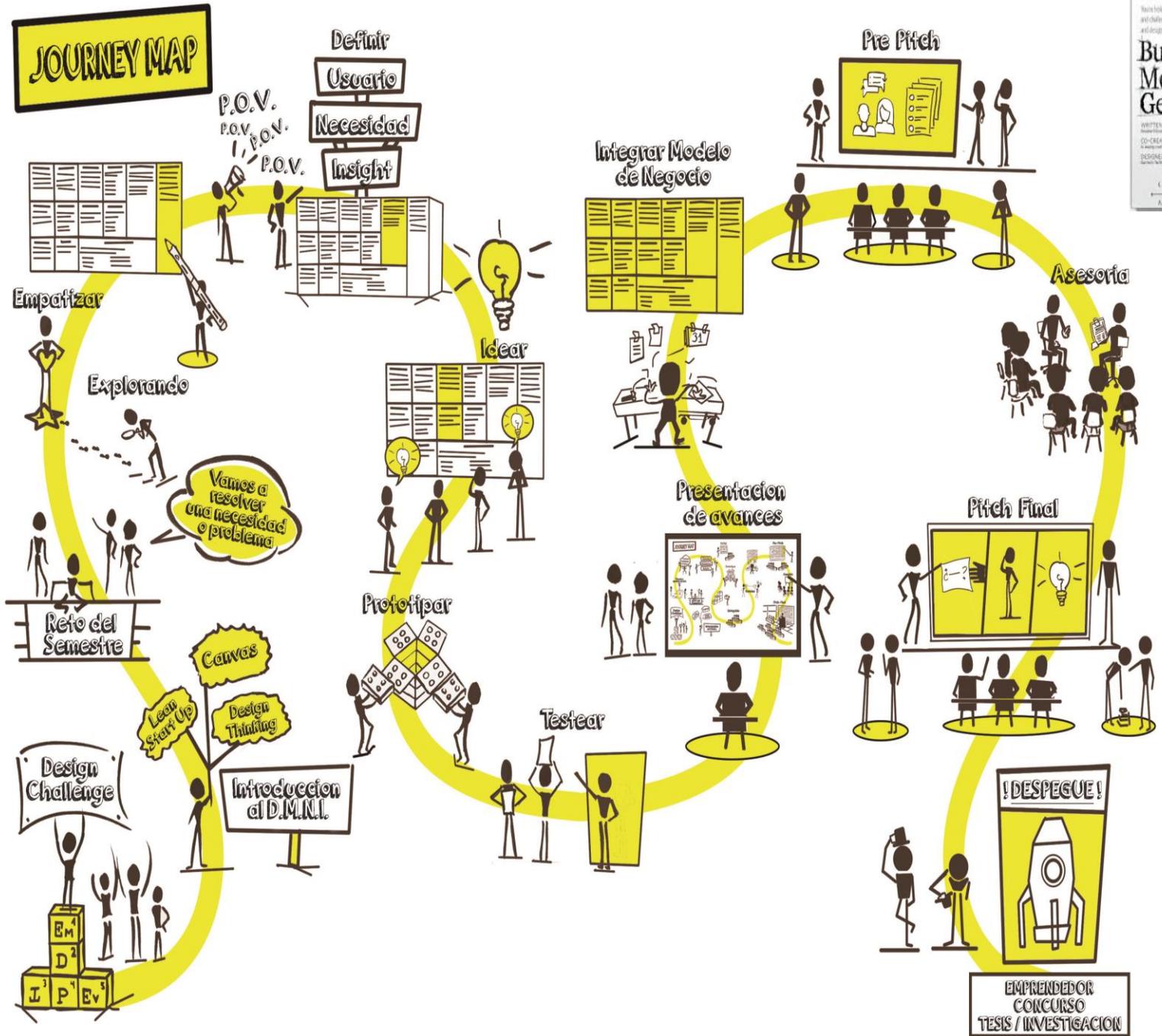
- (1) Una metodología propia para el desarrollo de soluciones y modelos de innovadores que funciona como espacio de pre-incubación para emprendimientos universitarios.
- (2) El desarrollo de un espacio extracurricular bajo esta metodología para los estudiantes de la PUCP que quieran desarrollar proyectos de emprendimiento (GestiónLab)
- (3) Incorporar la metodología en un curso obligatorio de la carrera (Plan de Negocios)
- (4) Incidir en el modelo formativo de la Facultad de Gestión y Alta Dirección

RESULTADOS ALCANZADOS

La innovación seguida en el curso ha permitido lograr:

- (1) Una metodología propia para el desarrollo de soluciones y modelos de innovadores que funciona como espacio de pre-incubación para emprendimientos universitarios.**
- (2) El desarrollo de un espacio extracurricular bajo esta metodología para los estudiantes de la PUCP que quieran desarrollar proyectos de emprendimiento (GestiónLab)
- (3) Incorporar la metodología en un curso obligatorio de la carrera (Plan de Negocios)
- (4) Incidir en el modelo formativo de la Facultad de Gestión y Alta Dirección

NUESTRO VIAJE EN EL SEMESTRE



METODOLOGÍA DEL CURSO

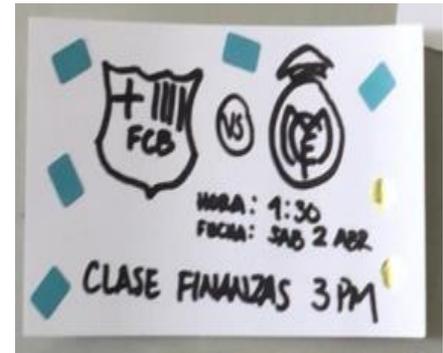
FLIPPED CLASSROOM & PROJECT BASED LEARNING



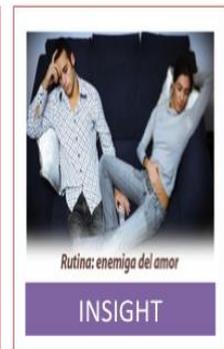
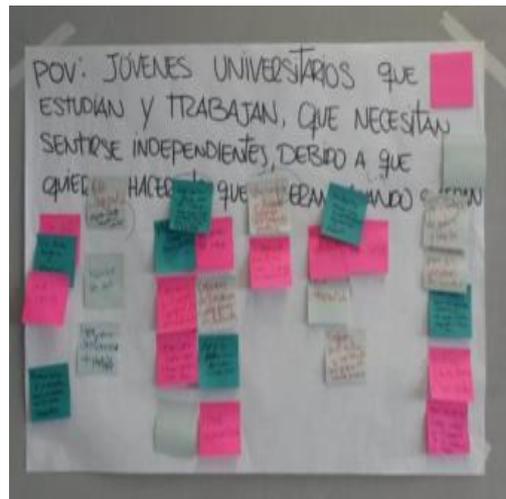
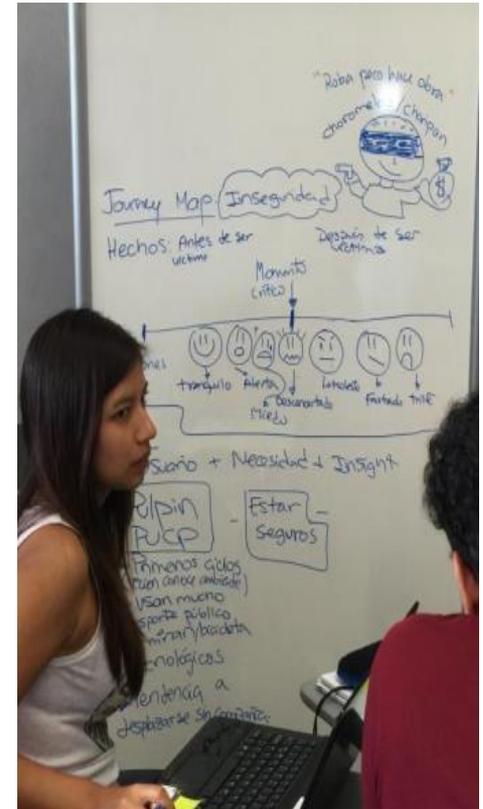
INTRO AL DESIGN THINKING: DESIGN CHALLENGE



¿QUE NECESIDAD QUIERO RESOLVER?

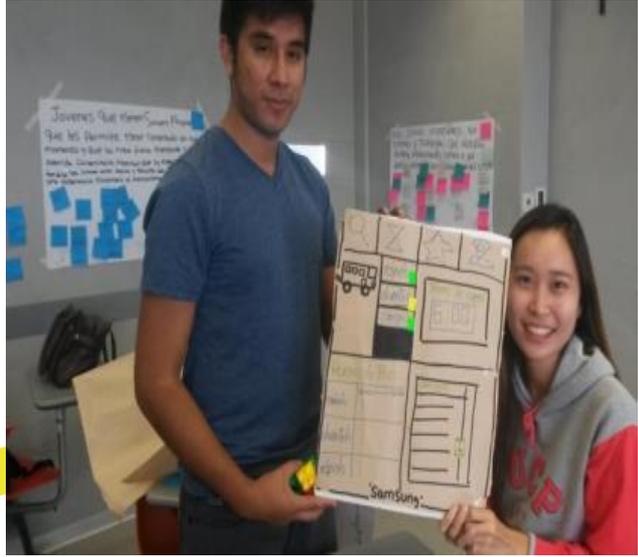
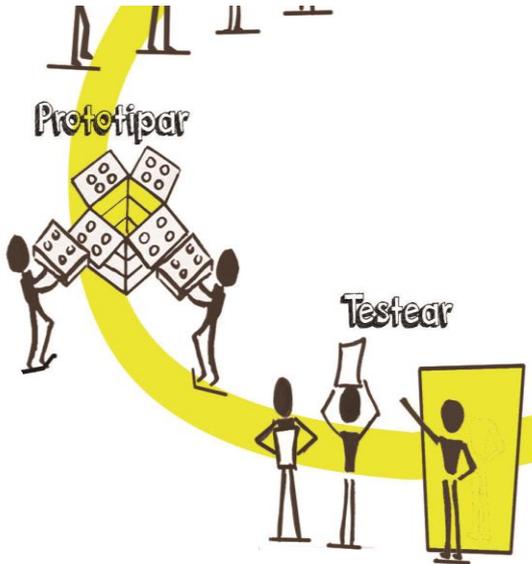


EXPLORACION Y DEFINICION DE LA NECESIDAD

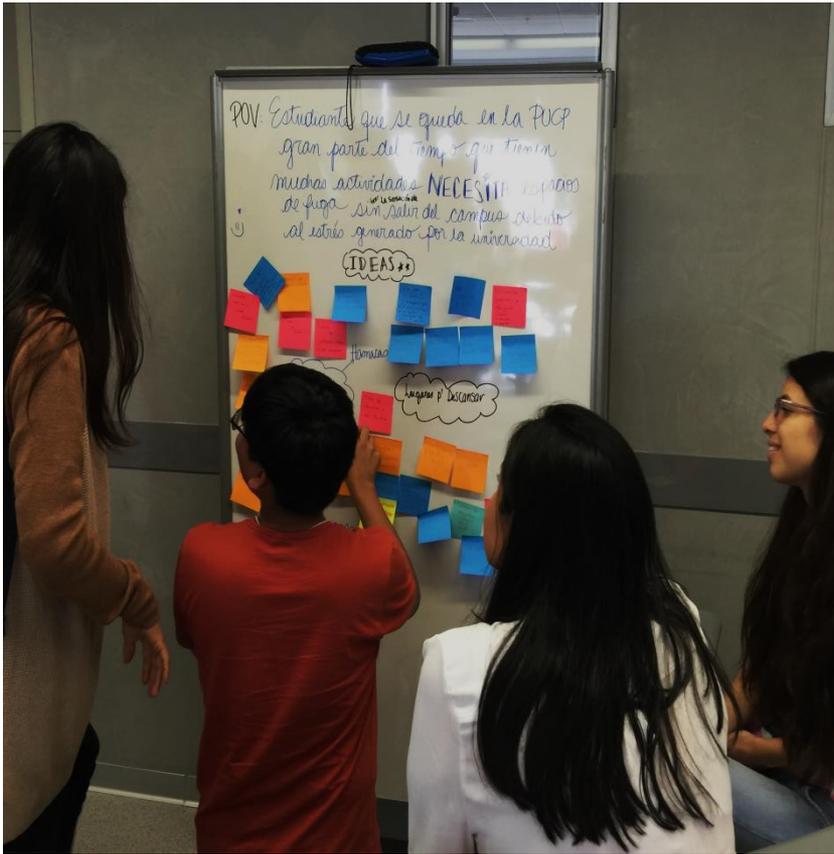


Parejas jóvenes con más de un año de relación y con un estilo de vida agitado **NECESITAN** encontrar formas distintas de pasar el tiempo juntos cuando no pueden salir de la ciudad **DEBIDO** a que la rutina es algo que los consume y, a la larga, acaba con la magia de su amor.

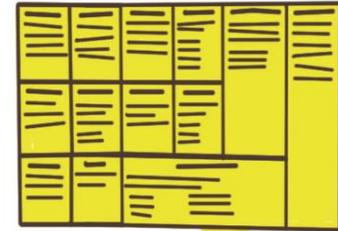
PROTOTIPAR Y TESTEAR



INTEGRAR Y PERFECCIONAR MODELO DE NEGOCIO

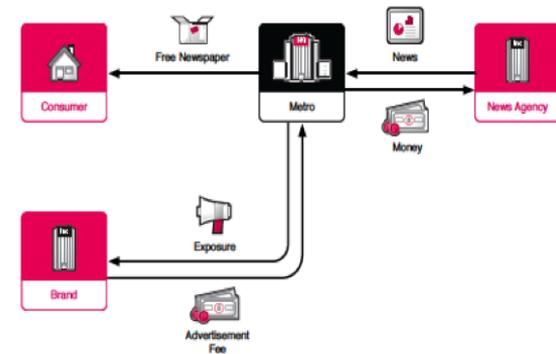


Integrar Modelo de Negocio

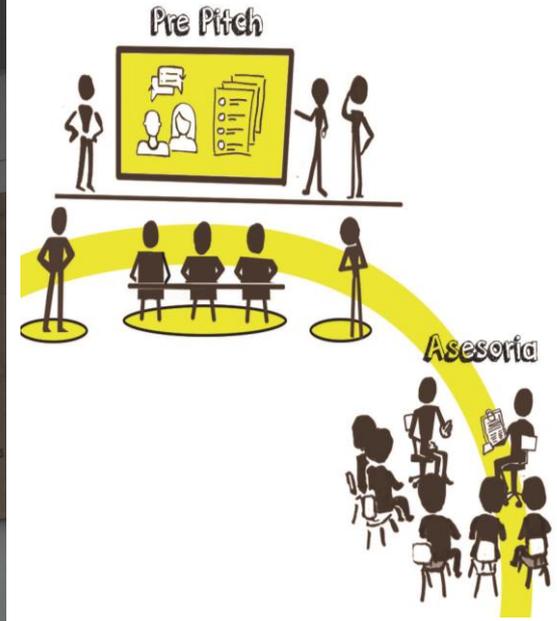


The Business Model Canvas					
Partners	Actividades Clave	Propuesta de Valor	Relaciones con Clientes	Clientes / Usuarios	Problema / Necesidad
Hipótesis	Hipótesis	✓	Hipótesis	✓	✓
Equipo	Recursos Clave	Propuesta Diferencial	Canales	✓	✓
Hipótesis	Hipótesis	Hipótesis	Hipótesis		
Estructura de Costos	KPIs	Fuentes de Ingreso			
Hipótesis	Hipótesis	Hipótesis			

Diseño adaptado por David Pérez-González
Basado en Business Model Canvas de Alexander Osterwalder y Ash Maurya (Lean Canvas)



STORYTELLING AND PRE-PITCH



RESULTADOS ALCANZADOS

La innovación seguida en el curso ha permitido lograr:

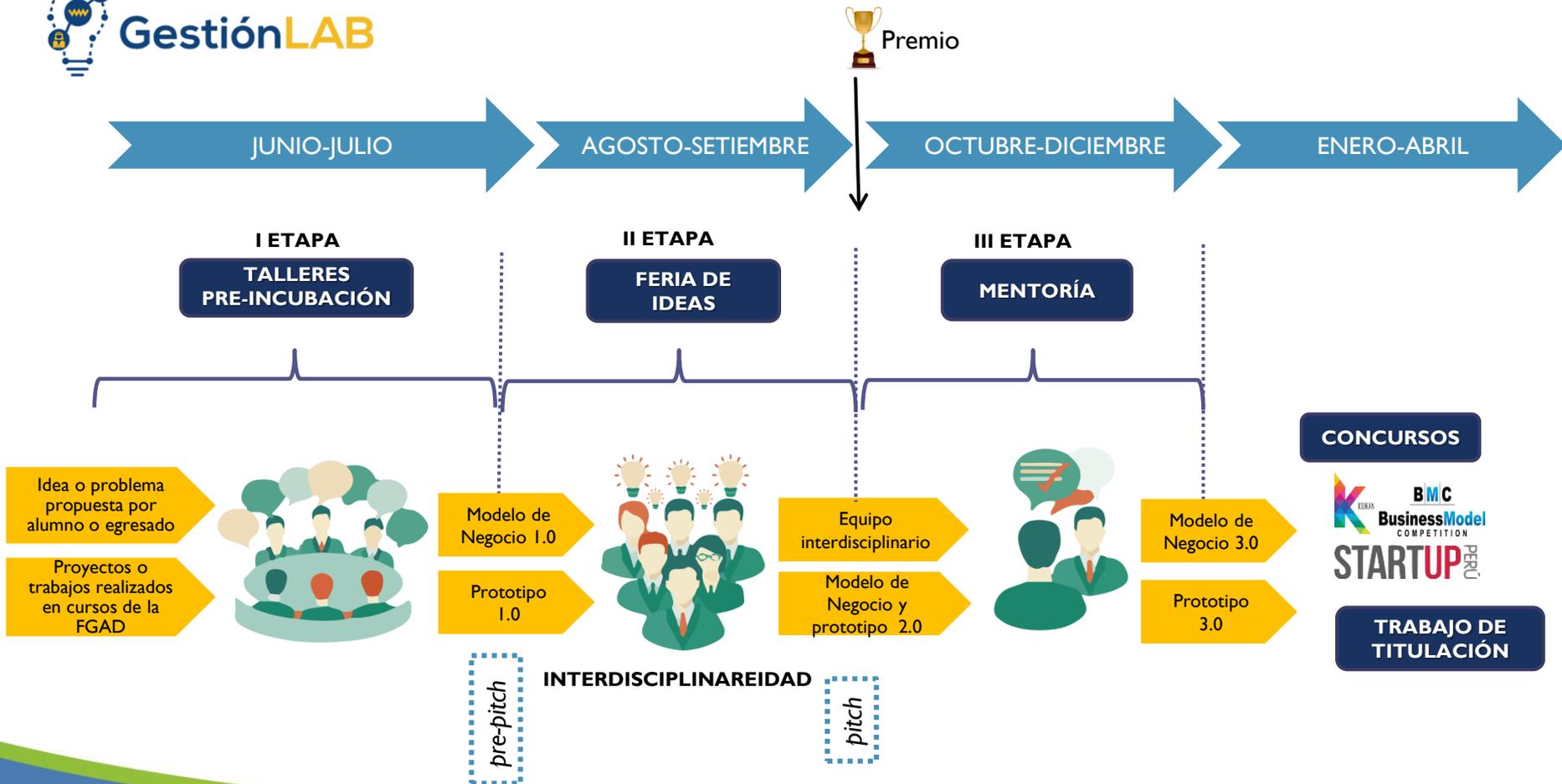
- (1) Una metodología propia para el desarrollo de soluciones y modelos de innovadores que funciona como espacio de pre-incubación para emprendimientos universitarios.
- (2) El desarrollo de un espacio extracurricular bajo esta metodología para los estudiantes de la PUCP que quieran desarrollar proyectos de emprendimiento (GestiónLab)**
- (3) Incorporar la metodología en un curso obligatorio de la carrera (Plan de Negocios)
- (4) Incidir en el modelo formativo de la Facultad de Gestión y Alta Dirección



GestiónLAB

“Un espacio para aprender a transformar tus sueños e ideas en soluciones sostenibles y de alto impacto”

ETAPAS GESTIÓNLAB



Löfte

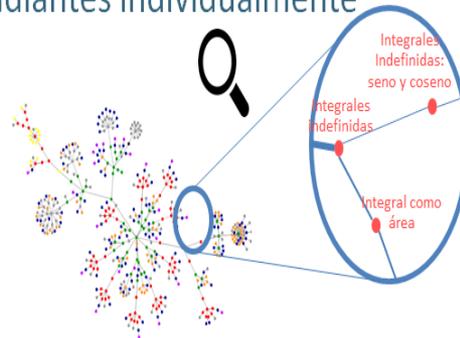
Be enhanced



Ganadores del StartUp Perú en la categoría “Emprendimientos Innovadores”



Podemos entender como aprenden los estudiantes individualmente



“grafo” del estudiante



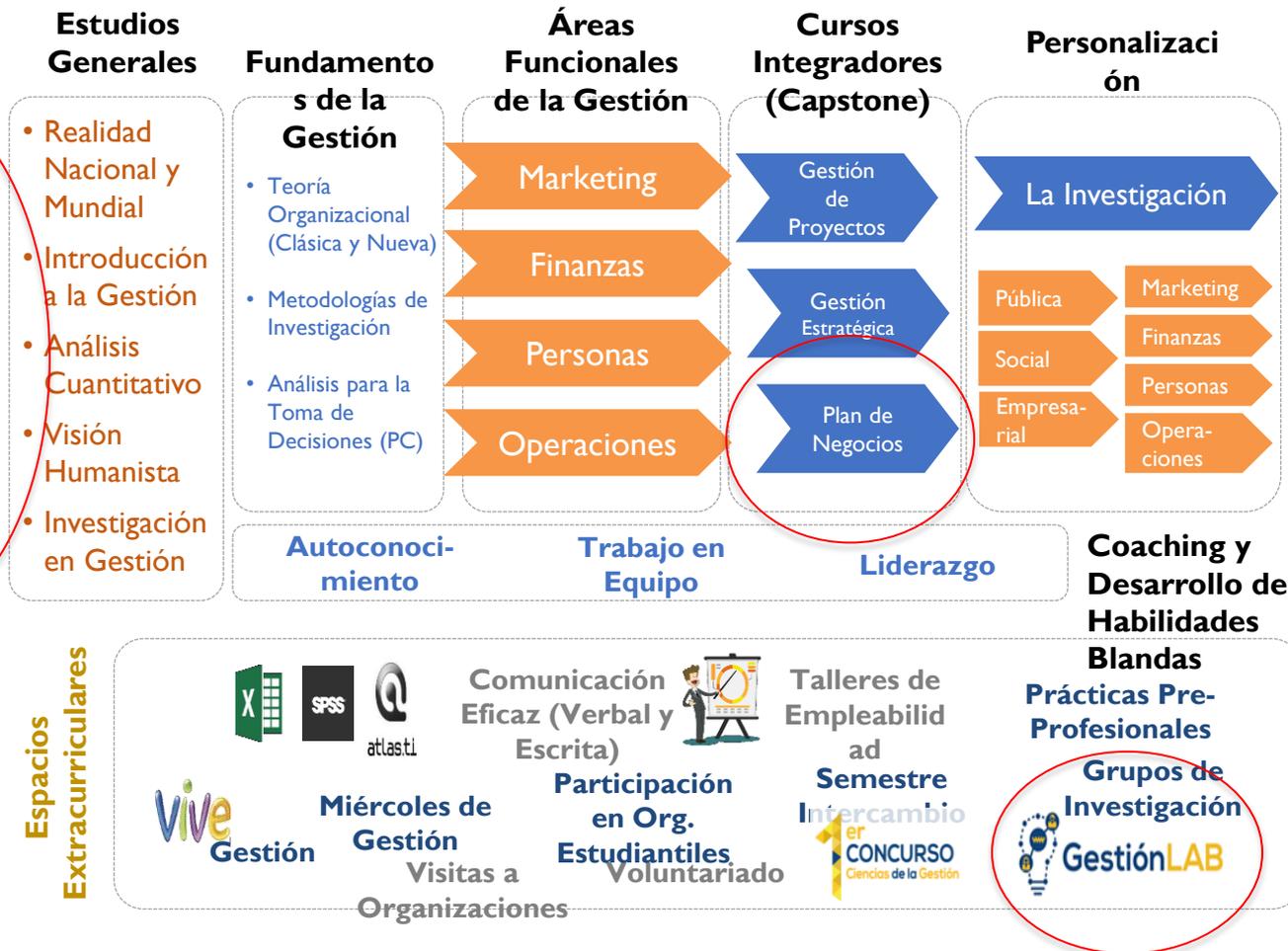
RESULTADOS ALCANZADOS

La innovación seguida en el curso ha permitido lograr:

- (1) Una metodología propia para el desarrollo de soluciones y modelos de innovadores que funciona como espacio de pre-incubación para emprendimientos universitarios.
- (2) El desarrollo de un espacio extracurricular bajo esta metodología para los estudiantes de la PUCP que quieran desarrollar proyectos de emprendimiento (GestiónLab)
- (3) Incorporar la metodología en un curso obligatorio de la carrera (Plan de Negocios)**
- (4) Incidir en el modelo formativo de la Facultad de Gestión y Alta Dirección**

LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

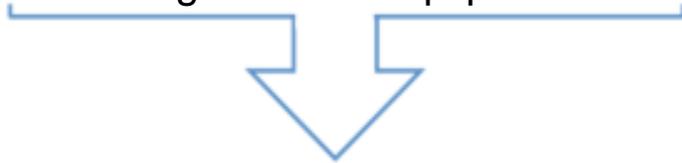
Propósito: Formar estudiantes en **gestores** que creen **valor** en las organizaciones donde se desempeñan.



INCORPORACIÓN DE METODOLOGÍA EN LA CARRERA

¿Cómo se aprende en Gestión?

Analizando, gestionando y resolviendo problemas de gestión en equipo



ABPG

El aprendizaje basado en problemas de Gestión (ABPG) es un metodología de enseñanza activa caracterizada por plantear al estudiante situaciones problemáticas reales o simuladas de las organizaciones y la sociedad para que pueda analizar, comprender y proponer soluciones.



INCORPORACIÓN DE METODOLOGÍA EN LA CARRERA

¿Qué es un Reto de Gestión?

Un **Reto de Gestión** es una situación problemática real, estimulante y desafiante de las organizaciones o de la sociedad (necesidad) que requiere ser comprendida en su contexto **a fin de generar alternativas de solución.**

El Aprendizaje Basado en Retos de Gestión (ABRG) es una metodología de enseñanza-aprendizaje activa que desafía y estimula al estudiante a intervenir en una situación problemática relevante y actual para que, con la guía de un docente, proponga soluciones.



AGENDA

- I. Objetivos del Proyecto y metodología
2. Resultados alcanzados
- 3. Próximos Pasos**
 - I. Reflexiones Finales

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Pregunta de Investigación:

¿Qué modelos de pre-incubación universitaria contribuyen al surgimiento y desarrollo de emprendimientos innovadores desde la universidad?

Resultado esperado:

El resultado primario que se espera obtener de esta investigación es un modelo de pre-incubación universitaria aplicada al contexto de la PUCP pero que pueda ser adaptado a las universidades que forman parte de la RPU.

HIPÓTESIS GENERAL

ENTRADA

MAGIA

SALIDA



HIPÓTESIS DEL MODELO DE PRE-INCUBACIÓN



I ETAPA

CURSOS PUCP QUE BUSQUEN RESOLVER RETOS REALES

PRE PITCH

II ETAPA

MENTORÍA (EXTRA CURRICULAR)

PITCH

III ETAPA

INCUBACIÓN (CON UN PARTNER)

PROBLEMAS

- Propuestos por Interés de Alumnos
- Propuestos por Organizaciones por la Universidad (Retos)



- Necesidad Validada
- Prototipo 1.0
- Modelo de Negocio 1.0



- Prem
- Prototipo 2.0
- Modelo de Negocio 2.0
- Equipo Interdisciplinario



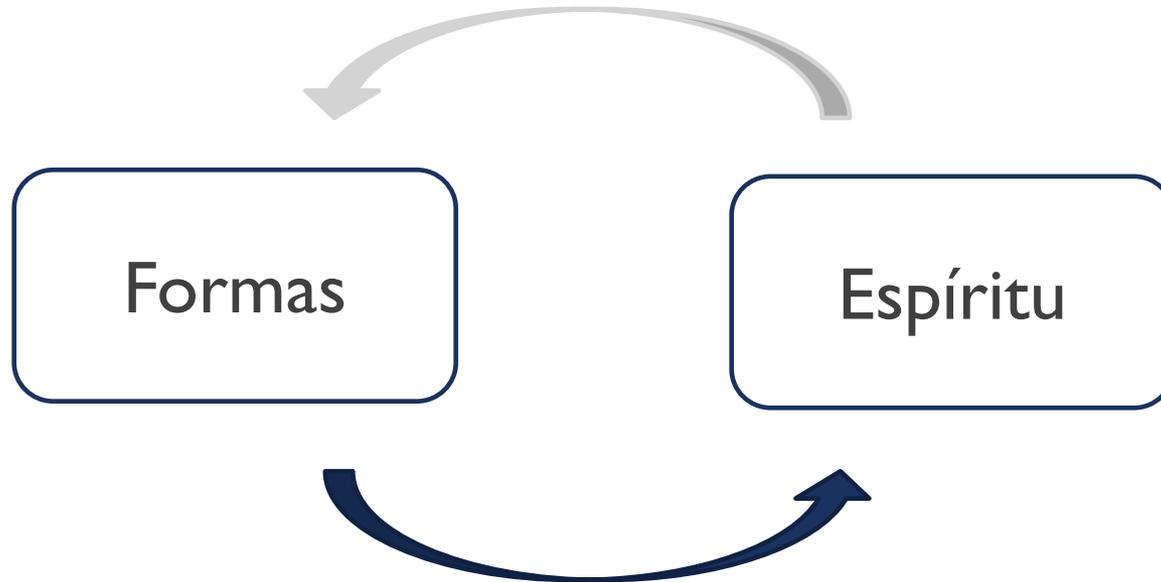
Se busca que participen del Pre-Pitch la mayor cantidad de proyectos de alumnos desarrollados en cursos de diferentes facultades. Un jurado decide los grupos que pasan a la etapa de mentoría

De todos los grupos que lleguen a esta etapa, un jurado decidirá los 3-5 grupos que serán premiados con un programa de incubación de 3-6 meses por un partner experto

AGENDA

1. Objetivos del Proyecto y metodología
 2. Resultados alcanzados
 3. Próximos Pasos
- I. Reflexiones Finales**

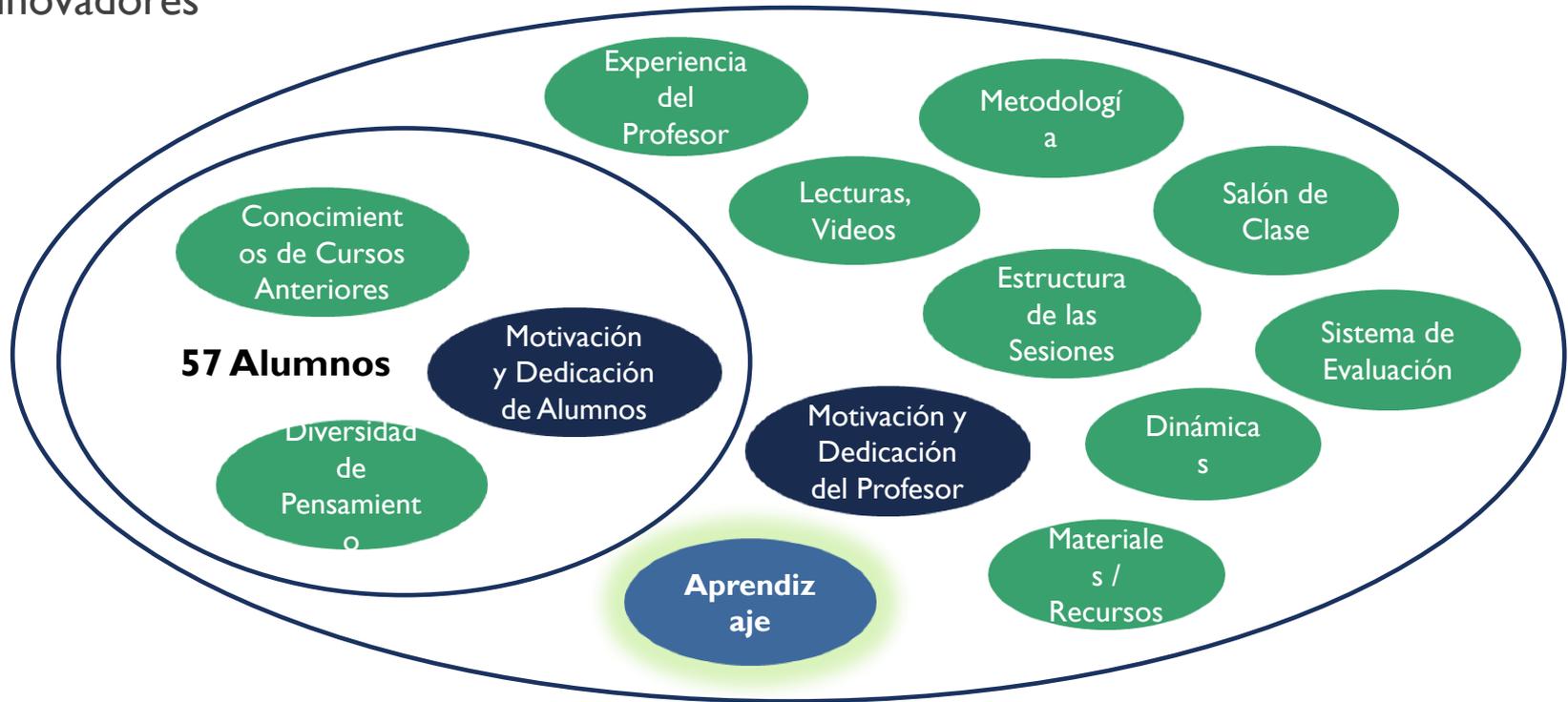
LA IMPORTANCIA DEL DISEÑO



“Diseñar las Condiciones (FORMAS) que promuevan la Cultura / Comportamientos (ESPIRITU) deseados”

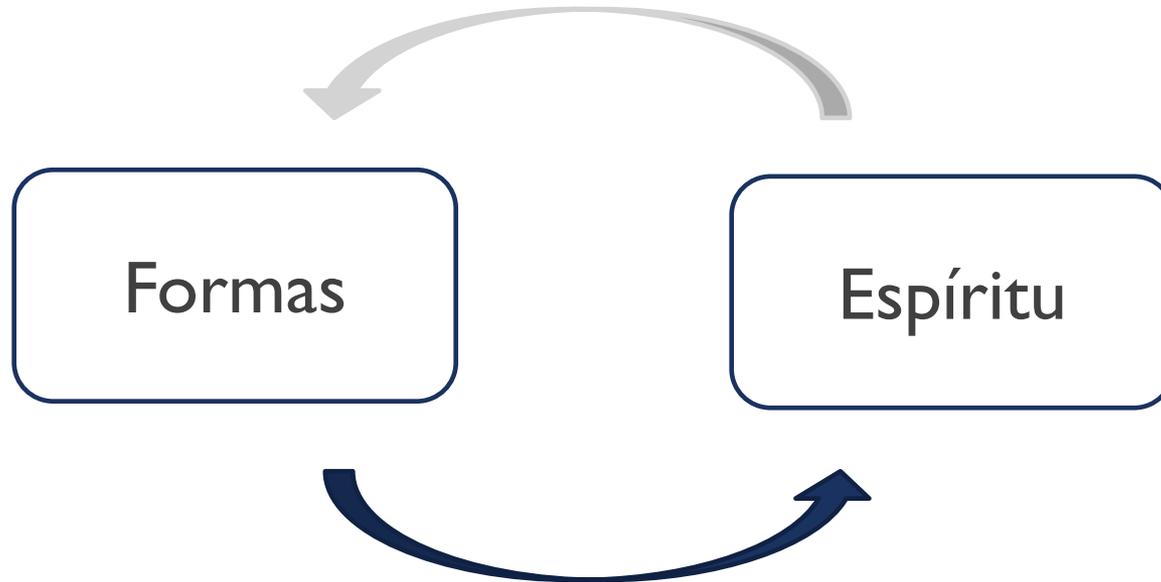
LA IMPORTANCIA DEL DISEÑO

Sistema: Curso Diseño de Modelos de Negocio
Innovadores



“Diseñar las **Condiciones** (FORMAS) que promuevan la **Cultura / Comportamientos** (ESPIRITU) deseados”

LA IMPORTANCIA DEL DISEÑO



“Diseñar las Condiciones (FORMAS) que promuevan la Cultura / Comportamientos (ESPIRITU) deseados”