

MODELO DE NEGOCIOS

Viraliza CORFO
Mujer Emprendedora



OBJETIVOS DE LA SESIÓN



- Diferenciar creatividad de innovación en el desarrollo de mi emprendimiento
- Identificar oportunidades para adaptar mi modelo de negocio.
- **Compartir nuestra experiencia como fuente de aprendizaje.**

**¿Cómo expresar un
problema?**

Simplificación de la Narrativa del Problema:



Árbol de Problemas



Efectos

Problema principal

Causa del problema

CANVAS DE ANÁLISIS DE PROBLEMAS



EVENTOS
(Reacciones)

¿Qué está pasando?
Hechos observables

PATRONES DE
COMPORTAMIENTO

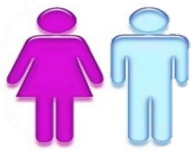
¿Qué tendencias o patrones
recurrentes aparecen?

PARADIGMAS
(Modelos mentales)

¿Qué valores, suposiciones o
creencias sustentan lo que
vemos?

Variables de caracterización

Demográficas



- *Estado civil*
- *Género*
- *Nivel Educación*
- *Rango etario*
- *Ocupación*
- *Nacionalidad*
- *Estatus socioeconómico*

Geográficas



- *País*
- *Región*
- *Comuna*
- *Barrio*
- *Km. a la redonda*

Psicológica



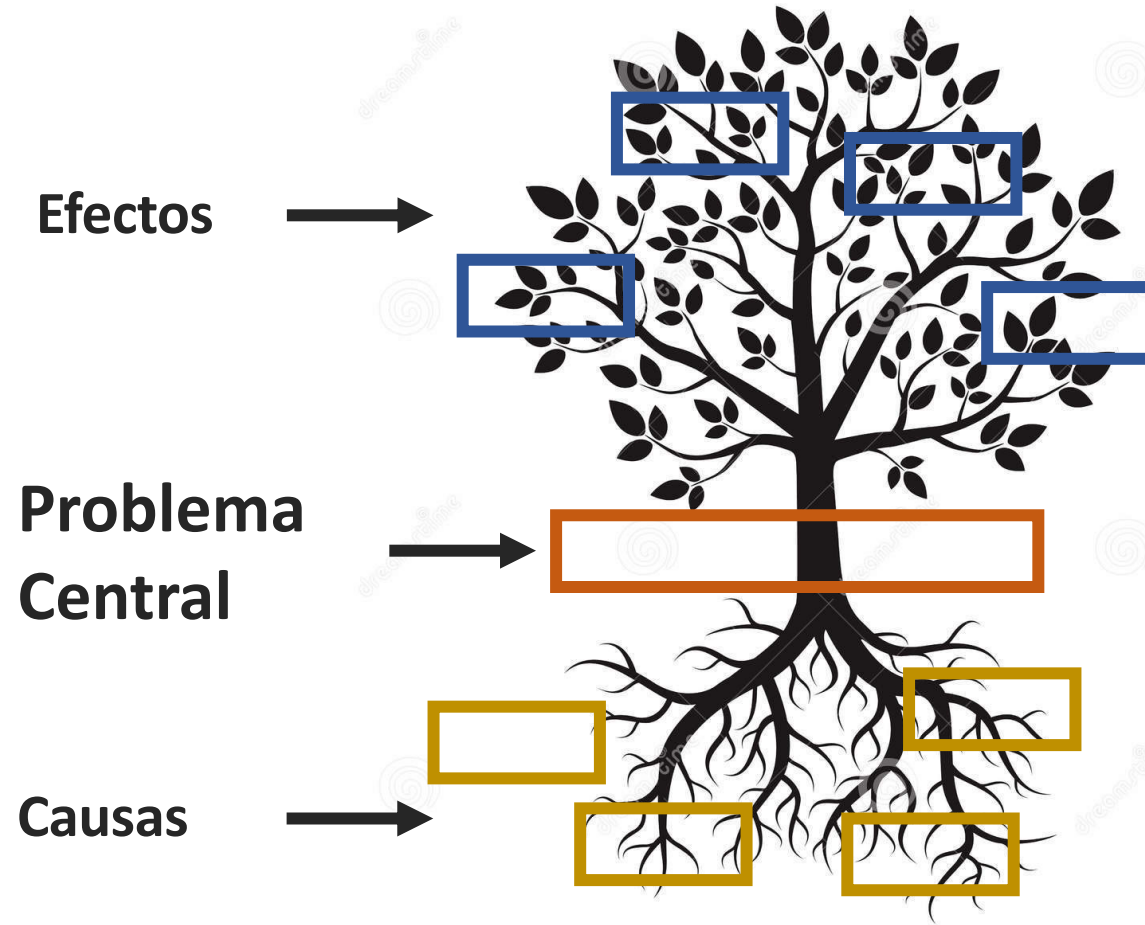
- *Tipo de personalidad*
- *Su estilo de vida*
- *Valores*
- *Gustos e intereses*
- *Hobbies*

De comportamiento



- *Rutinas*
- *Conocimiento*
- *Hábitos*

**¿Ahora si puedes definir
de qué se harán cargo?**

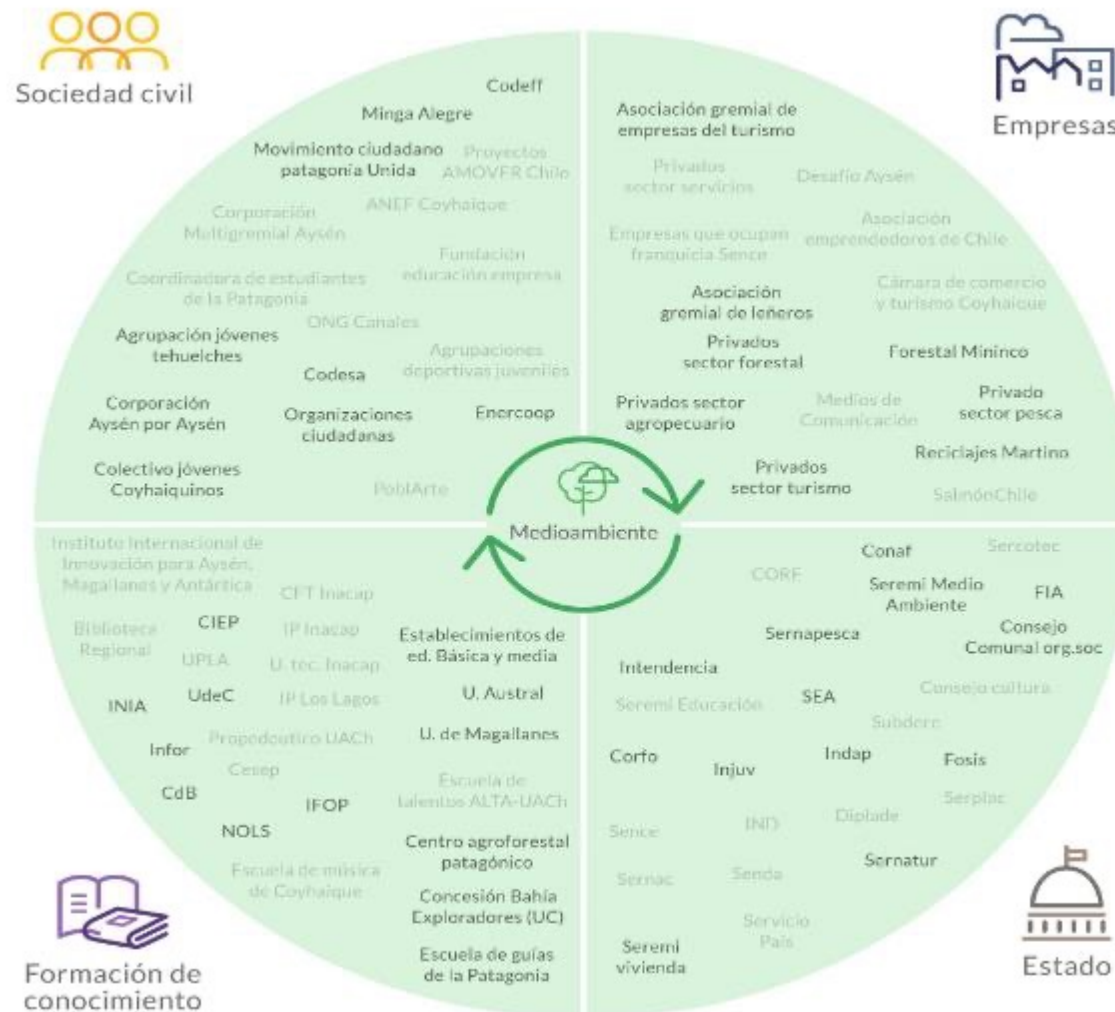


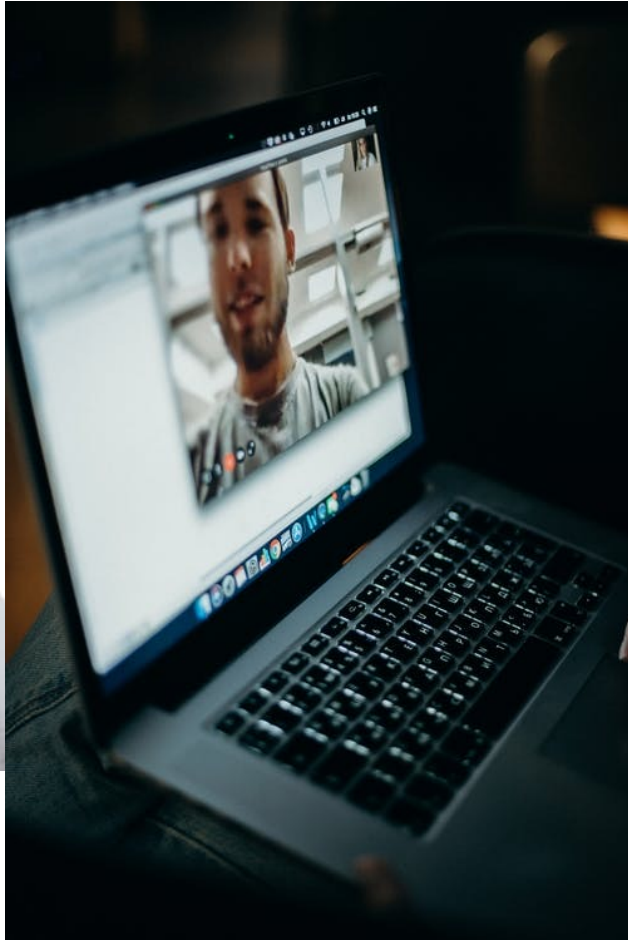
5 Why

Quíntuple Hélice para la Innovación



Actores involucrados





Las 3H

Caracterización
del usuario

HEAD



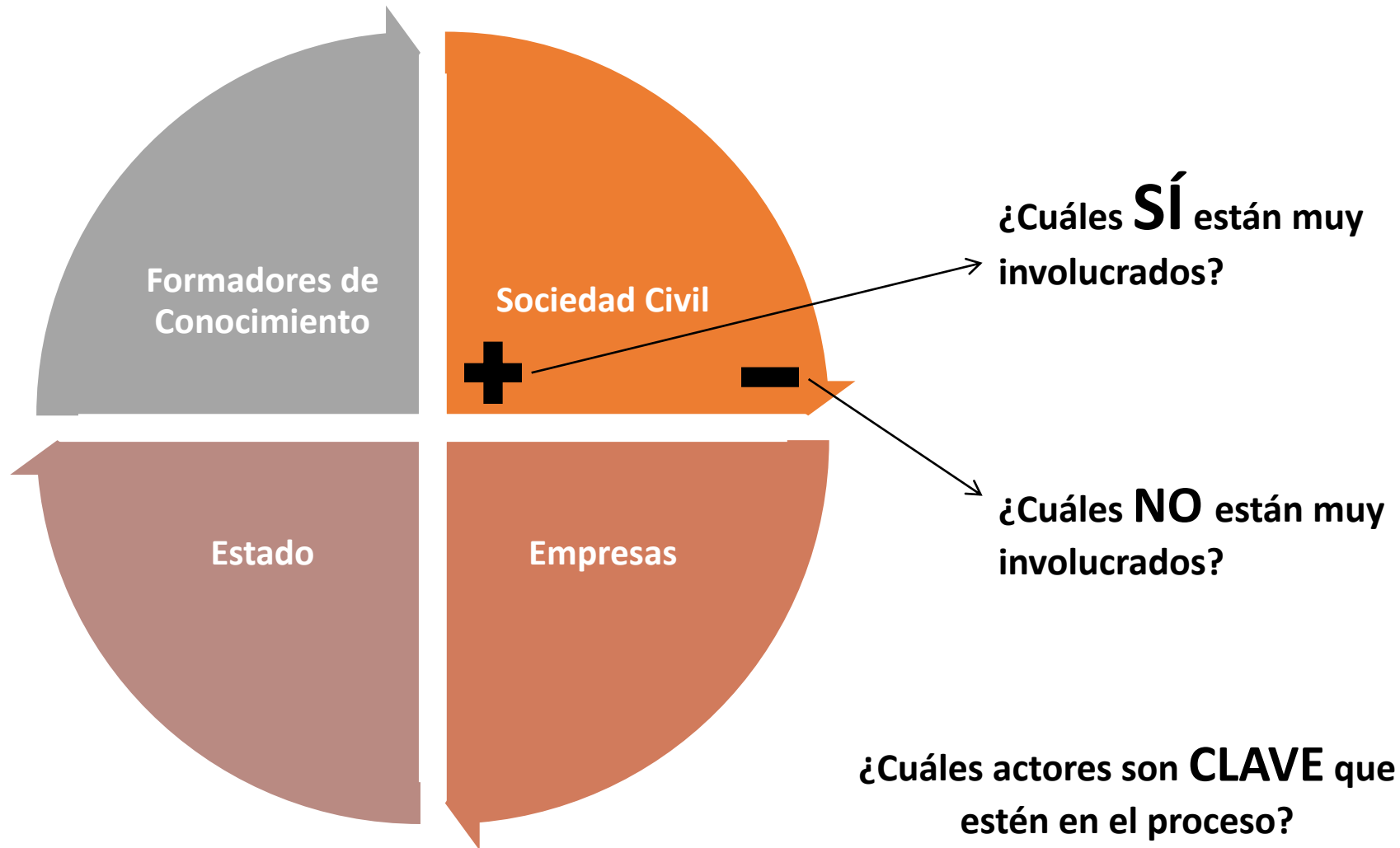
HEART



HAND



Trabajo en grupo: Actores participantes del proyecto



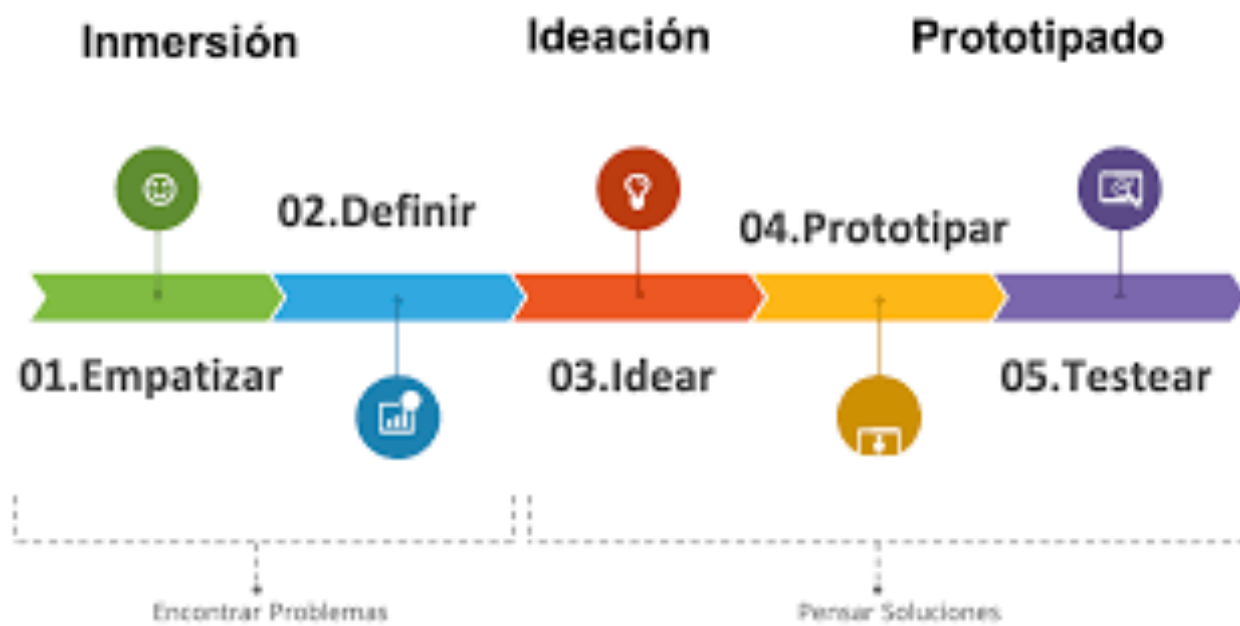
DESIGN THINKING

UN FRAMEWORK PARA INNOVAR





Es un método que nos permite generar soluciones innovadoras basadas en las necesidades de las personas”.
Gestado en las aulas de la Universidad de Stanford y popularizado por Tim Brown y David Kelley, fundadores de la multinacional IDEO.



¿QUIÉN SE CONSIDERA
CREATIVA?

¿QUÉ ES LA
CREATIVIDAD?

¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?



“La creatividad es la actividad mental a través de la cual en algún momento una revelación ocurre dentro del cerebro y trae como resultado una idea o acción nueva que tiene valor.” Bachrach (2012)

“Son las personas más empáticas y creativas las que establecen la gran diferencia en la sociedad, en la economía, en la educación y en el comercio.”

Ágilmente - Estanislao Bachrach



“Si no estás preparado para equivocarte,
nunca llegarás a nada original.”

Ken Robinson

¿Cuántas de nosotr@s,
dejamos de intentarlo por
miedo al error ?



Sobre la inteligencia sabemos que:
1) es diversa, 2) es dinámica y 3) es única.
Ken Robinson

En ese sentido, tod@s podemos ser creativ@s.
Sólo falta tener la disposición para cambiar.

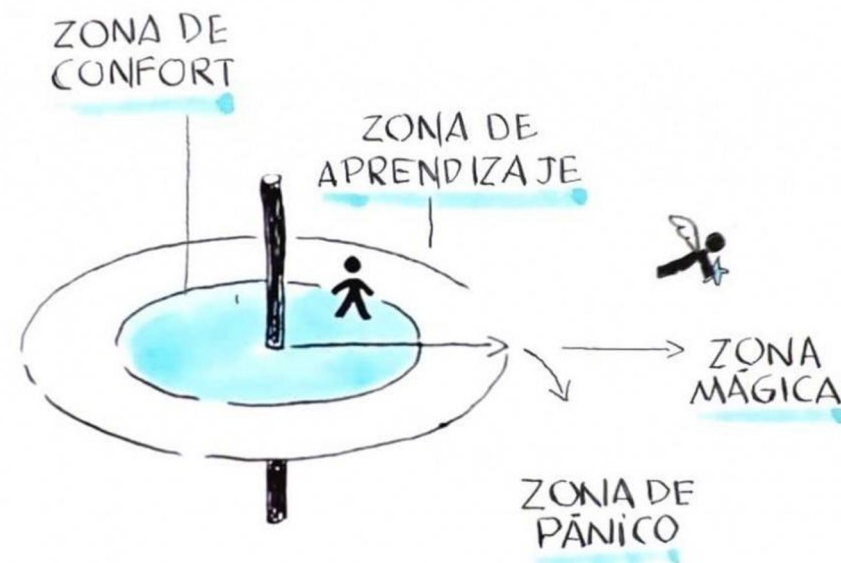


“Las mejores y más valientes lecciones no son aprendidas mediante el éxito, sino mediante fracasos.” **Amos Bronson Alcott.**

Los fracasos no son solamente lecciones invaluableles, también representan retos **creativos**, ya que nos confrontan con la necesidad de descubrir otros caminos, nos empujan a salir de nuestra zona de confort y buscar otras formas para lograr nuestros objetivos.



Una invitación a salir de la zona de confort



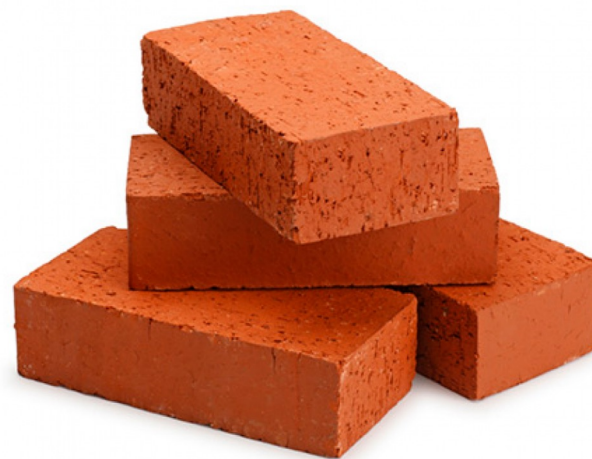
Todos deben tener una hoja
(o un cuaderno) y un lápiz.



ESCRIBIR LA MAYOR CANTIDAD DE
COSAS QUE SE PUEDAN HACER CON
UN **LADRILLO**



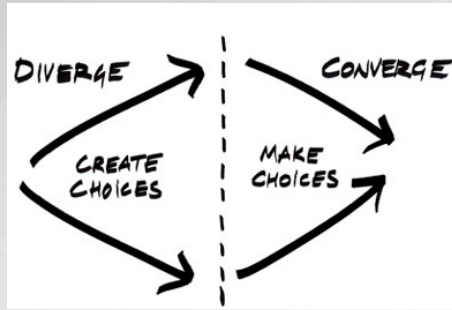
EN 4 MINUTOS



LA **CREATIVIDAD** LA PODEMOS
EVALUAR BAJO 4 CRITERIOS:

1. FLUIDEZ
2. FLEXIBILIDAD
3. ORIGINALIDAD
4. ELABORACIÓN





**Conocimiento
memoria**



**Pensamiento
convergente**



Problema

Fuidez

Flexibilidad

Originalidad

Aceptación

**Conocimiento
aplicado**



No hay creatividad
sin conocimiento

**Pensamiento
divergente**

Estudio de **Creatividad** en Niño/as Ken Robinson



98% de los niños en la primera infancia demuestran ser genios creativos.



El porcentaje se reduce al 50% entre los 8 y 10 años.

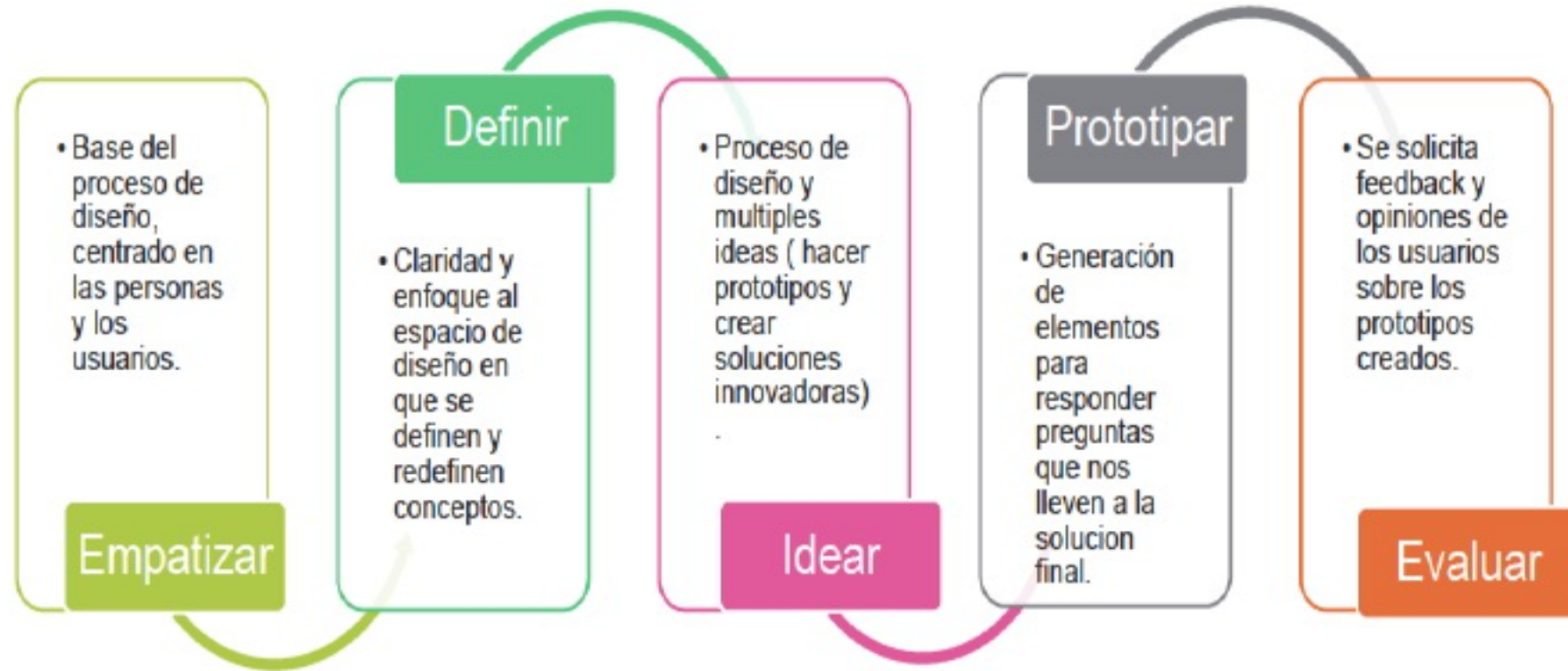


Entre los 15 y 18 años, solo se llegó a un 32 %.

Una invitación a salir de la zona de confort



Design Thinking



SOLO DEBEMOS **GANAR** CONFIANZA **CREATIVA**
Equivocarse es parte del proceso



Sabemos que la creatividad no siempre es resultado de *inspiración divina*.

Generar nuevas ideas requiere dedicación, tiempo y libertad para crear.

Y tambien de **metodo** !!



Figura 1: Fuente Teresa Amabile (1996)

CREATIVIDAD

La creatividad es la actividad mental a través de la cual en algún momento una revelación ocurre dentro del cerebro y **trae como resultado una idea** o acción nueva que tiene valor.

CREATIVIDAD

La creatividad es la actividad mental a través de la cual en algún momento una revelación ocurre dentro del cerebro y **trae como resultado una idea** o acción nueva que tiene valor.

INNOVACIÓN

Innovar es la **aplicación de la creatividad a algo concreto**. Es la acción que se le da a la creación.

CREATIVIDAD

La creatividad es la actividad mental a través de la cual en algún momento una revelación ocurre dentro del cerebro y **trae como resultado una idea** o acción nueva que tiene valor.

INDIVIDUAL

INNOVACIÓN

Innovar es la **aplicación de la creatividad a algo concreto**. Es la acción que se le da a la creación.

SOCIAL

INNOVACIÓN



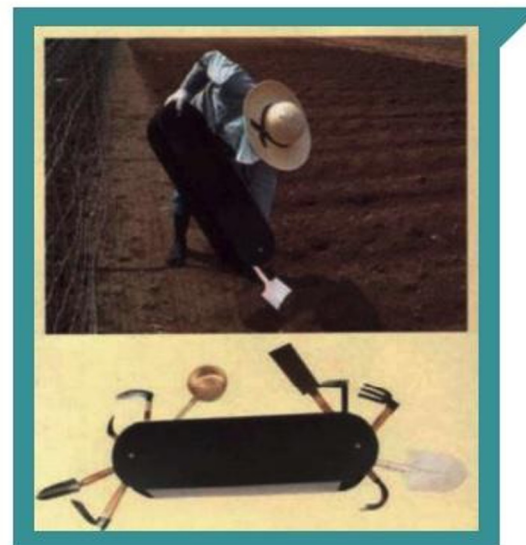
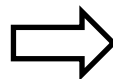
Innovación es **crear valor** a través de la transformación de ideas o conocimientos en nuevos procesos, servicios, métodos o estructuras organizacionales.

(AIN España, 2013)



INNOVACIÓN

¡PERO TIENE QUE
SER VALIOSO!
(SI NO... ¡NO VALE!)



CREATIVIDAD

INNOVACIÓN



CREATIVIDAD

INNOVACIÓN

INNOVACIÓN

No existe una sola definición, pero sabemos que la innovación es un proceso que tiene etapas, se puede aprender, y lo más importante, agrega **valor**.

Agregar valor es cuando satisfacemos a una persona (o a un grupo de personas) a través de una solución a una necesidad o a un problema particular.



INNOVACIÓN

AGREGAR VALOR

Hoy en día sabemos que existen consumidores más exigentes. Uno de ellos, son los que buscan productos lo más naturales posibles.

Entonces, **¿Cómo podemos agregar valor para ese nicho de mercado?**

**ENTENDAMOS EL
PROCESO**

INNOVACIÓN

PROCESO LINEAL

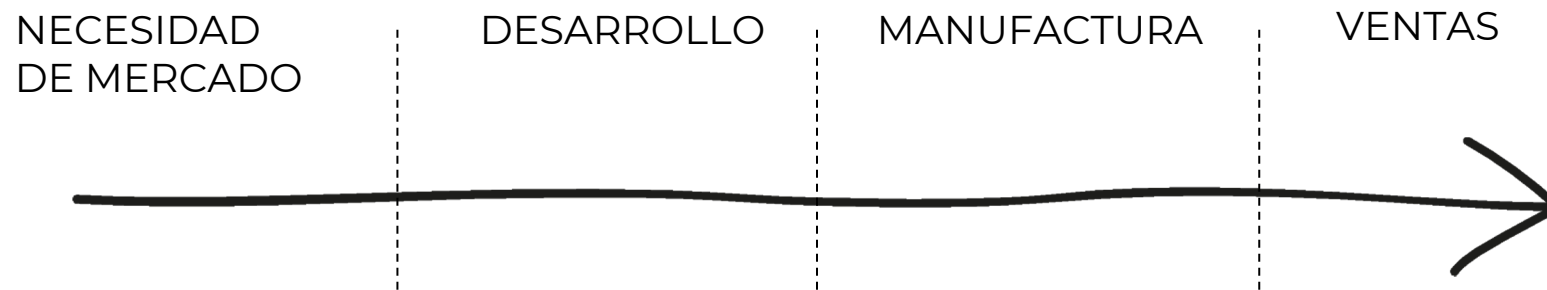
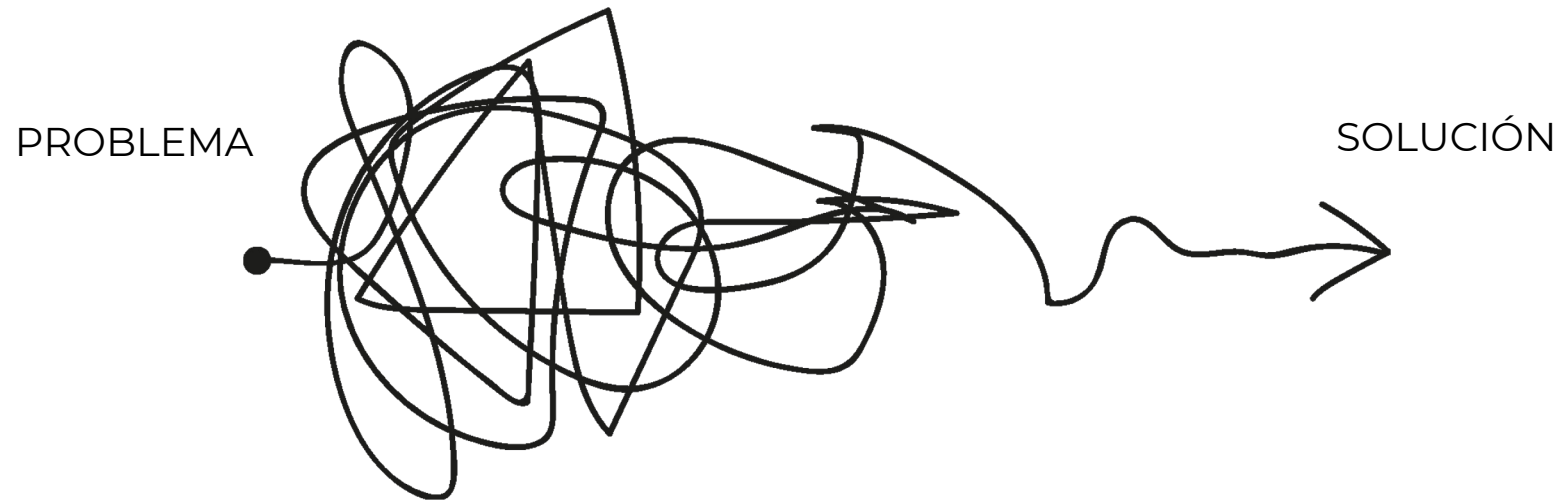


Imagen: Modelo de Tirón de la Demanda o del Mercado

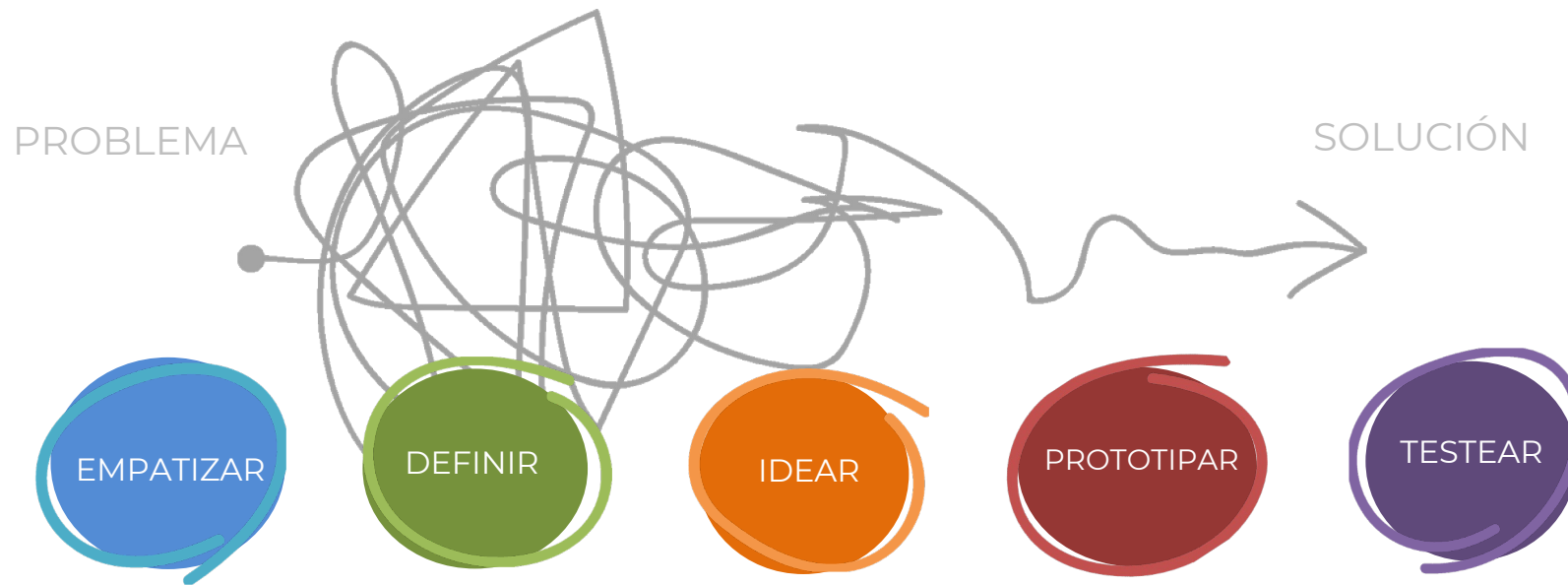
INNOVACIÓN

PROCESO NO-LINEAL



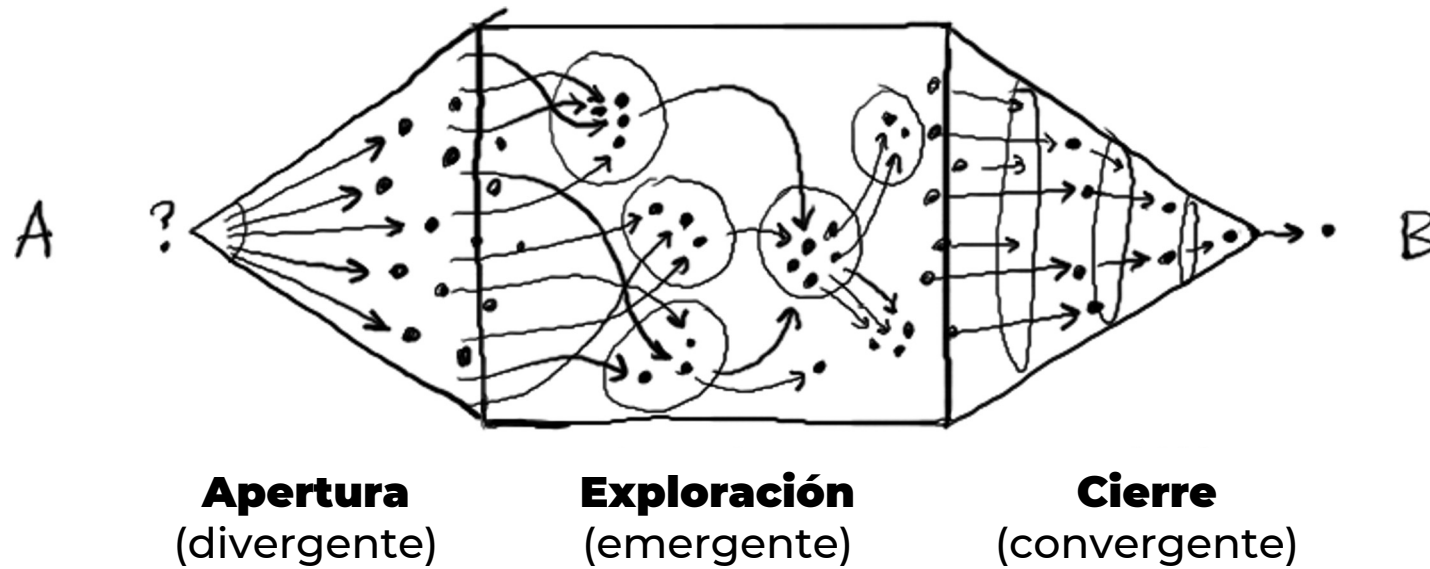
INNOVACIÓN

PROCESO NO-LINEAL



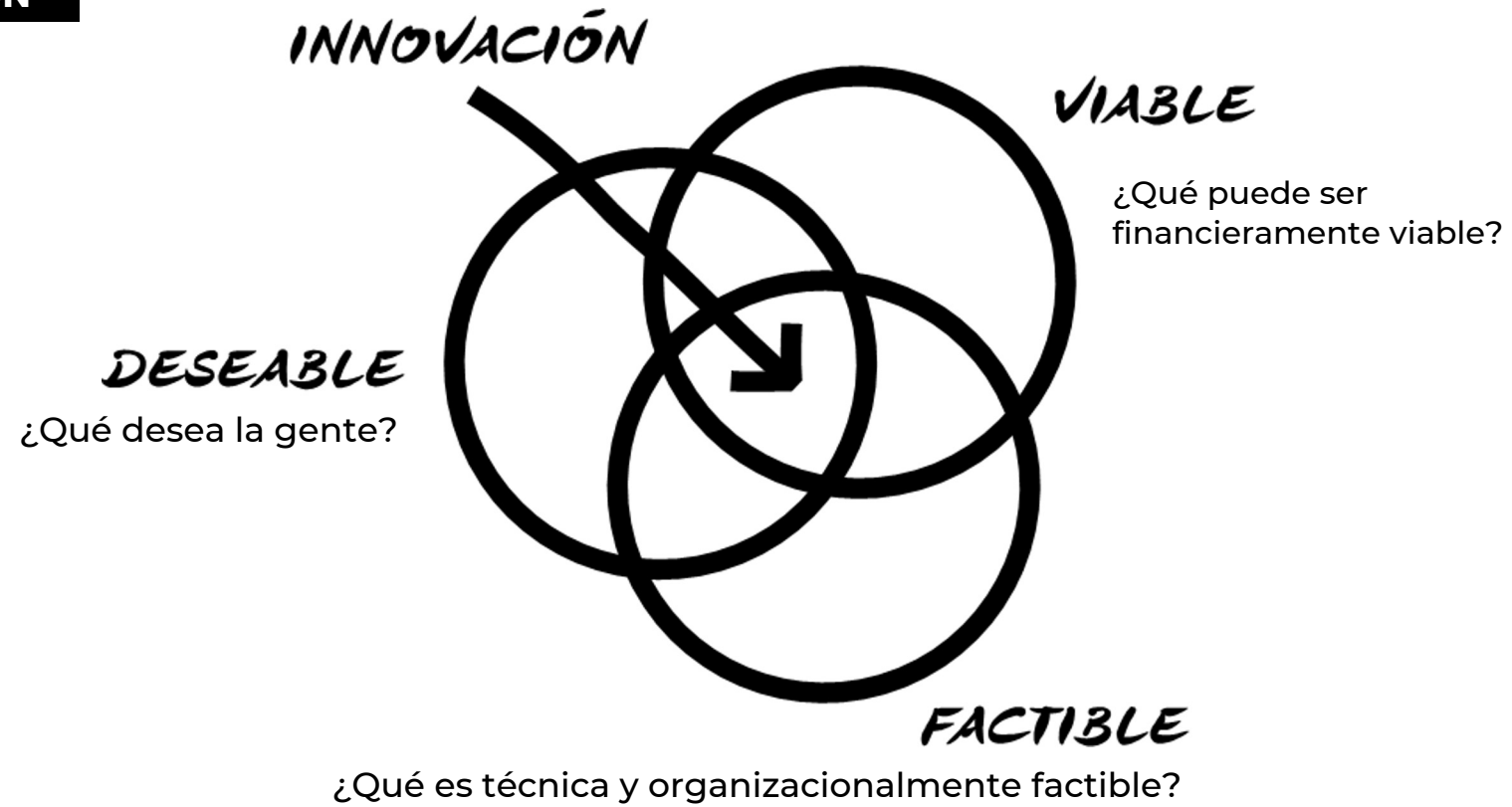
INNOVACIÓN

DIVERGENCIA Y CONVERGENCIA



Fuente: Gamestorming.

INNOVACIÓN



CREATIVIDAD

La creatividad es la actividad mental a través de la cual en algún momento una revelación ocurre dentro del cerebro y **trae como resultado una idea** o acción nueva que tiene valor.

INDIVIDUAL

INNOVACIÓN

Innovar es la **aplicación de la creatividad a algo concreto**. Es la acción que se le da a la creación.

SOCIAL

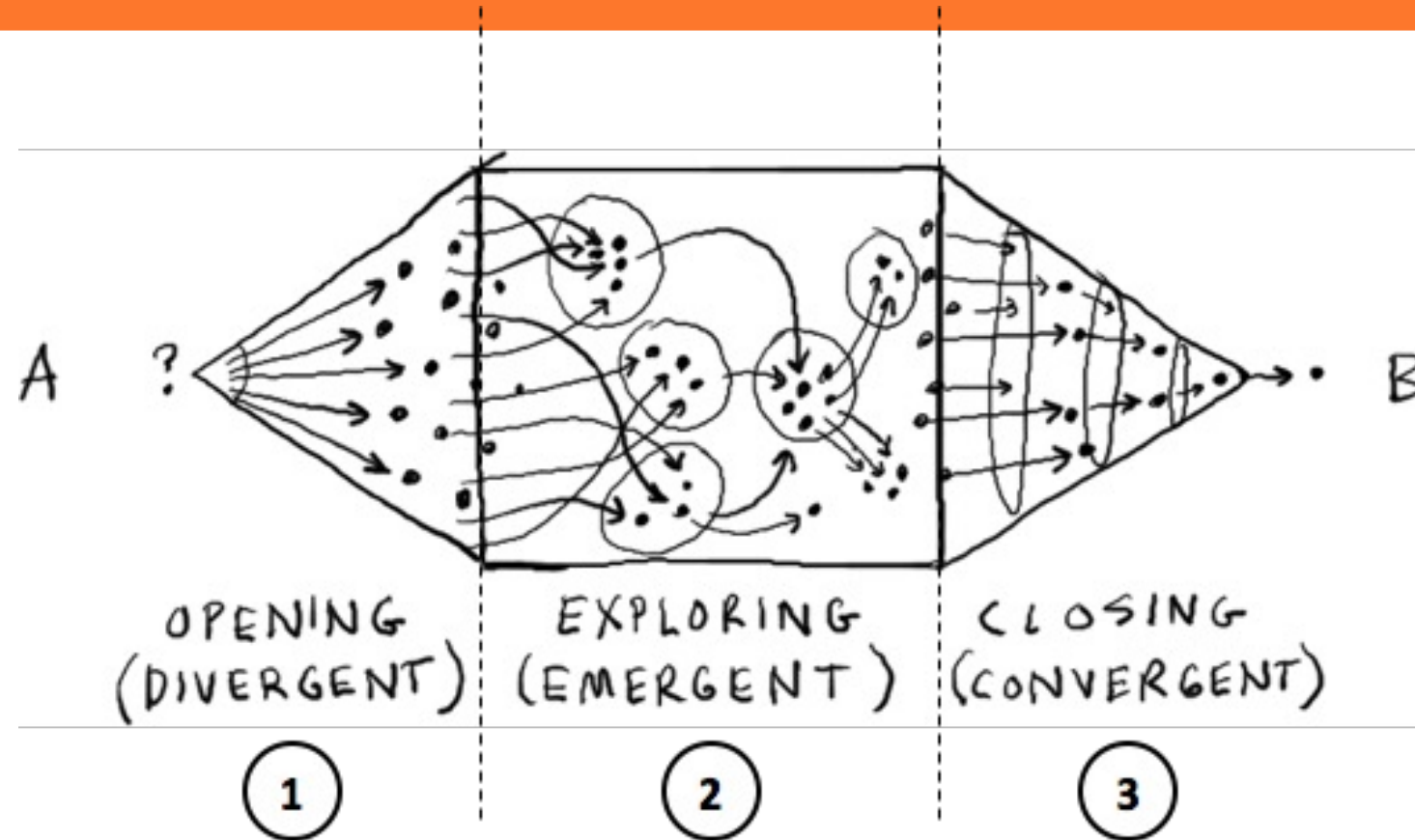
INNOVACI

No existe una sola definición, pero sabemos que la innovación es un proceso que tiene etapas, se puede aprender, y lo más importante, agrega **valor**.

Agregar valor es cuando satisfacemos a una persona (o a un grupo de personas) a través de una solución a una necesidad o a un problema particular.



Generando ideas y soluciones de IS



Metodología taller Ecosistema de Innovación Social (Rainforest), COLAB 2015
Fuente: (Gray et al., 2010)

Expectativa y Realidad

¿Qué somos?
(Realidad actual)

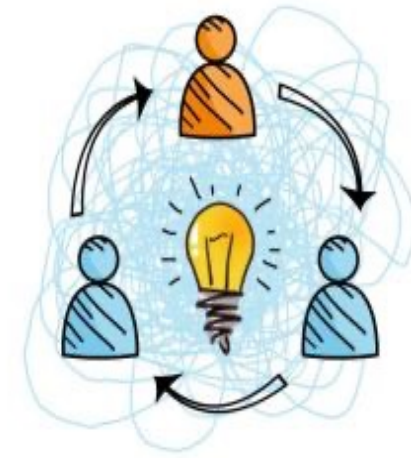
¿Qué queremos ser?
(Expectativas)



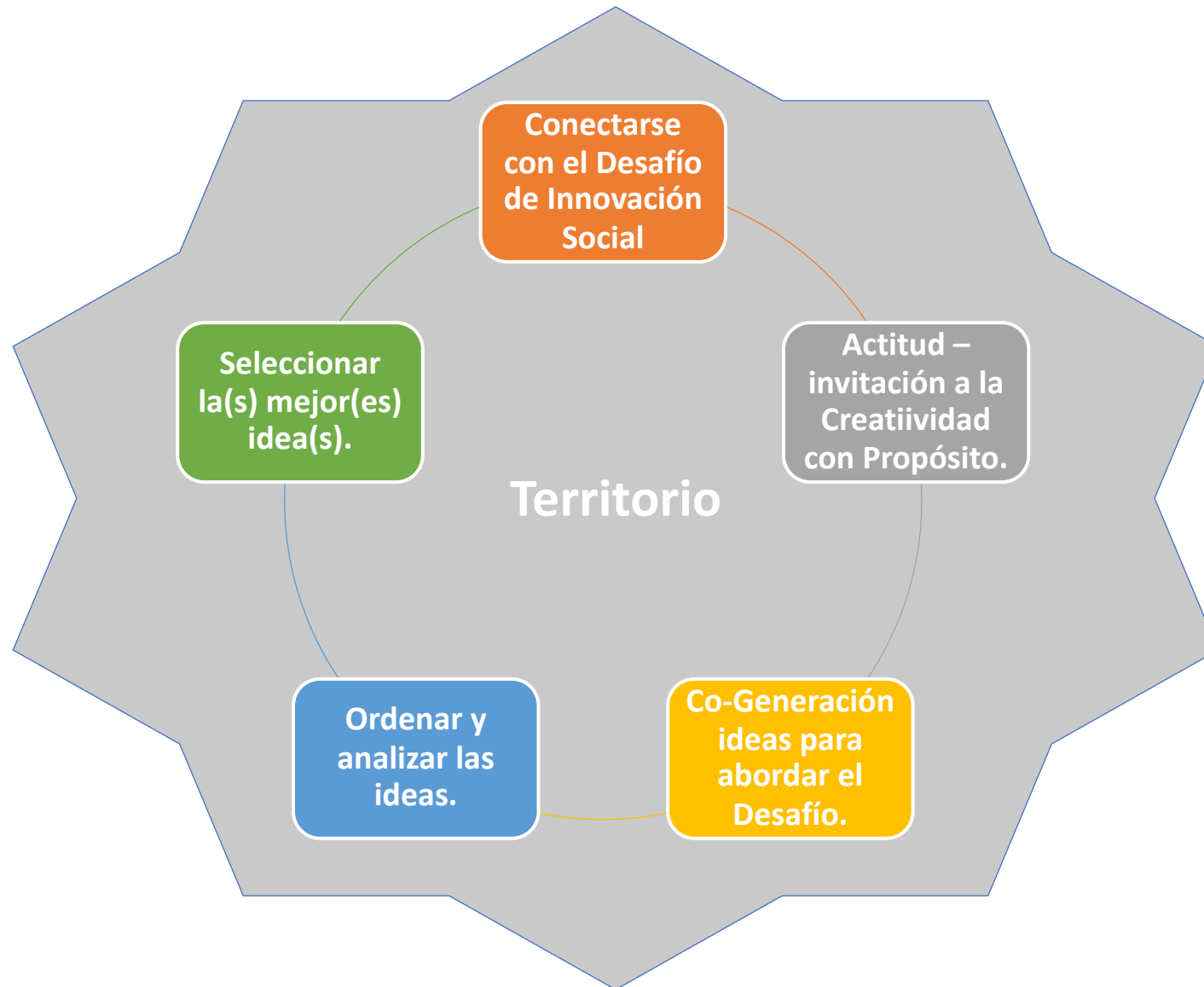
Ideas – Soluciones Innovación

La fase de ideación en Innovación busca:

- Facilitar la **generación de ideas innovadoras** para abordar un desafío social. **Seleccionan las mejores.**
- **Conexión de procesos de innovación** en que participan: ideadores (personas, emprendedores, empresas, centros de innovación, etc.) de nivel local, regional, nacional y global, con personas / entidades de las comunidades o territorios implicados.
- **Articulación con actores** para la orientación y mejora de ideas on-line y off-line, mentorías, etc.



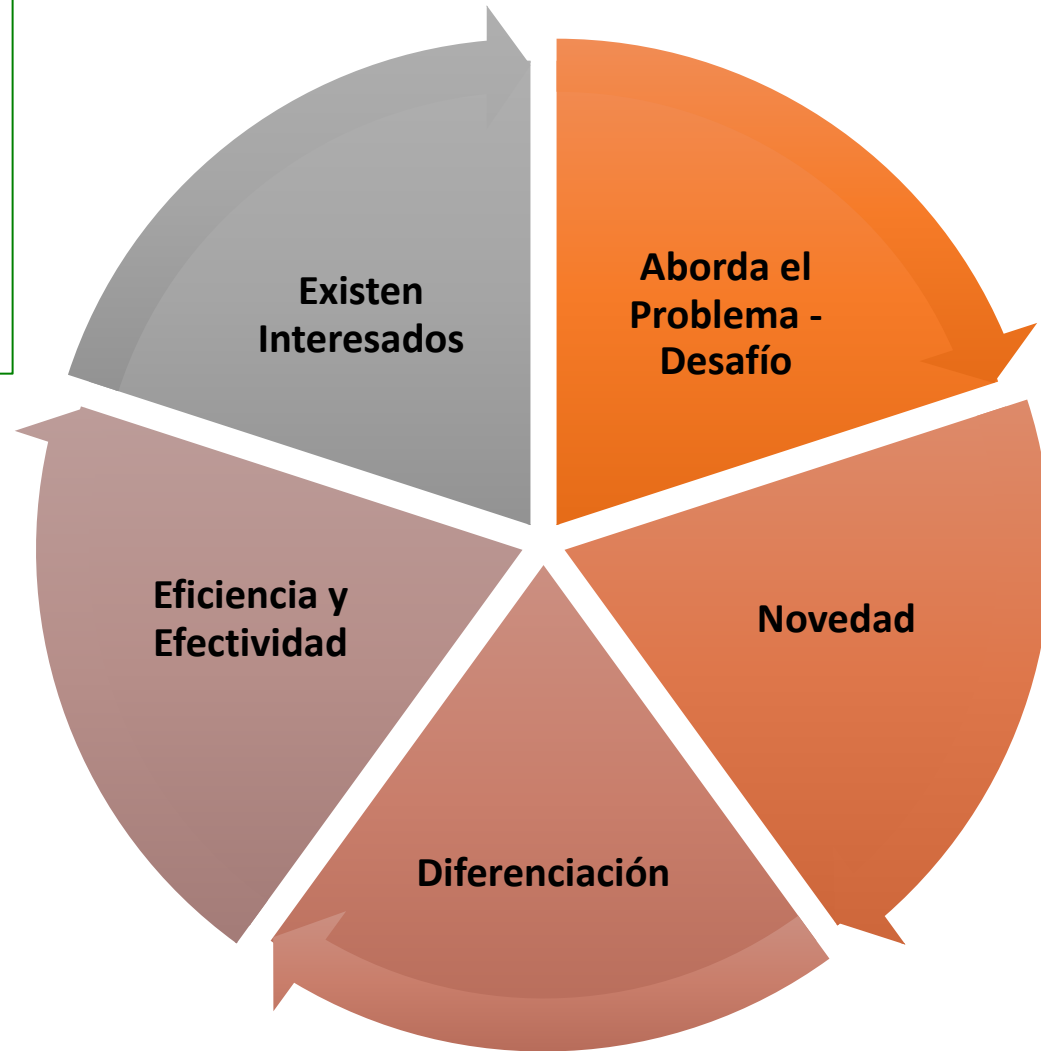
Proceso Co-creación Ideas



Elementos de una Solución de Innovación

Definición Solución (RAE)

“Satisfacción que se da a una duda, o razón con que se disuelve o desata la dificultad de un argumento”.



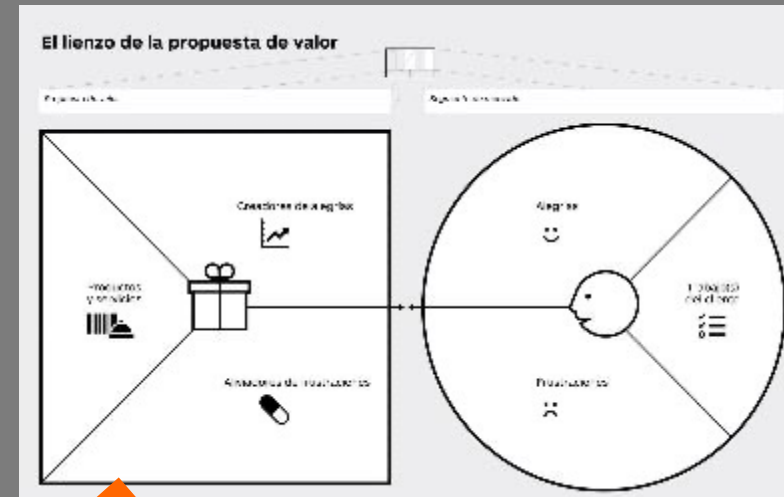
Propuesta de Valor



Propuesta de Valor

Propuesta de Valor

Cómo el proyecto resuelve el problema o necesidad de las personas/organizaciones, los beneficios que le generan, por qué prefieren esta solución a otras, cuál es el diferencial.



- Es el fin último, la razón de ser de nuestro proyecto, por lo que permite reflexionar sobre quiénes queremos ser y por qué queremos ser así.
- No es estático sino un órgano que respira y evoluciona: se adapta a los cambios sociales.

Adelantando lo que viene:
desarrollando el Prototipo

**Fallar temprano,
rápido, seguido y
barato!**

MODELO DE NEGOCIOS

Viraliza CORFO
Mujer Emprendedora

