

JORNADA INNOVACIÓN
“GENERACIÓN DE MODELOS DE NEGOCIO”

Contenido

1. Programa de la jornada	3
2. Curriculum del personal ponente	4
3. Informe sobre la jornada	5

1. Programa de la jornada

Las empresas con más éxito en el mercado actual se están caracterizando por desarrollar nuevos modelos de negocio disruptivos que van más allá del tradicional plan de negocio. Por tanto, es necesario que toda persona responsable de un producto, servicio o negocio conozca, entienda y sepa diseñar nuevos modelos de negocio innovadores.

Durante el desarrollo de la jornada se tratarán las siguientes cuestiones.

- De dónde surge una idea de negocio
- Qué es un modelo de negocio
- Cuáles son los elementos básicos de un modelo de negocio
- Cómo diseñar un modelo de negocio innovador
- Patrones de modelos de negocio

El desarrollo de la jornada será eminentemente práctico y para el mismo se utilizará la metodología Business Canvas Model de Alex Osterwalder.

2. Curriculum del personal ponente

Sergio González, Ingeniero Industrial e Ingeniero en Organización Industrial por la Escuela superior de Ingeniería de Bilbao. En el año 2011 crea la consultora Biomimetiks, por lo que recibió varios premios al emprendizaje y a la innovación. Como consultor lidera proyectos aportando soluciones innovadoras basadas en la biomimética, colaborando con arquitectos, ingenieros, diseñadores, etc... También participa en conferencias y reuniones como ponente sobre biomimética.

Durante los años 2011 y 2012 se formó en la metodología finlandesa para el desarrollo de equipos emprendedores “Team Academy” con el objetivo de potenciar el aprendizaje organizativo de la innovación y el emprendizaje. En el año 2012 constituye la empresa Evolvers, la cual colabora de manera habitual con organizaciones tanto público como privadas organizando y dinamizando cursos y talleres sobre emprendizaje e innovación para jóvenes y personas emprendedoras.

Amaia Montans es Graduada en Física por la Universidad del País Vasco, Máster en Física Biomédica por la Universidad Complutense de Madrid, y Máster en consultoría de empresa a través de la UNED. Tiene una amplia experiencia en dinamización de grupos y comunidades de práctica tanto en el ámbito educativo como profesional, siendo ponente y docente habitual de jornadas y talleres relacionados con el emprendizaje y el desarrollo de capacidades personales.

3. Informe sobre la jornada

3.1 Objetivos que se pretenden con la jornada

Fomentar la iniciativa emprendedora (forma de pensar, razonar y actuar relacionada con la búsqueda de una oportunidad que cree valor económico y social) y la cultura empresarial puede ser uno de los factores clave en el desarrollo de oportunidades laborales.

Aunque todos los negocios surgen de una idea, no todas las ideas significan generalmente negocio. Por tanto no se puede decir que se tiene una idea de negocio hasta que se es capaz de responder a las siguientes preguntas como qué necesidades se resuelve, a qué segmento se dirige o qué tecnología se utiliza.

Un modelo de negocio es la guía que nos acompaña en la creación de una empresa. Basándonos en el modelo propuesto por Alex Osterwalder en su metodología “Business Model Canvas”, enseñaremos a los participantes a definir de un modo sencillo, práctico y visual la lógica que hace a una empresa obtener ganancias. Esta técnica describe la interrelación de nueve componentes (clientes, valor añadido, canales, relaciones con clientes, ingresos, recursos clave, actividades clave, asociaciones clave y costes) de un modelo de negocio y ayuda a entender el funcionamiento de una empresa.

3.2 Público al que va destinada la jornada

La jornada se dirige a:

- Alumnos de titulaciones Universitarias
- Docentes e investigadores Universitarios

3.3 Metodología a utilizar

La impartición de esta jornada está **basada en la acción y la práctica**. Específicamente, proponemos su impartición **como método**, implicando una forma de pensar y actuar.

Los participantes serán parte activa, adaptándose ésta a las inquietudes y necesidades del grupo, teniendo también en cuenta la importancia de facilitar **espacios de reflexión y evaluación de la experiencia de aprendizaje**. Así mismo se utilizarán **dinámicas de grupo** de carácter vivencial, simulaciones y role playing.

3.4 Recursos materiales

- Aula multimedia con proyector para la visualización de imágenes y texto de apoyo.
- Ficha con el contenido y los objetivos de la jornada entregar a cada participante.
- Equipo informático con la presentación a proyectar.
- Presentación con los aspectos más destacados de la sesión para proyectar.
- Cartulinas, notas adhesivas y material de escritura para las actividades previstas.
- Extracto del libro Business Model Canvas
- Dos murales para trabajar de forma colaborativa el Business Model Canvas.
- Ficha de evaluación de la sesión a cumplimentar por los participantes.

3.5 Beneficios esperados a raíz de la jornada

Está previsto que los participantes adquieran y desarrollen una serie de competencias, basadas desarrollo del talento y la iniciativa emprendedora:

- Fomentar actitudes relacionadas con la iniciativa emprendedora como son la proactividad, la creatividad y la innovación.
- Aprender a emplear la herramienta de Generación de modelos de negocio para su uso en el ámbito de la gestión empresarial
- Desarrollar capacidades relacionadas con la gestión proactiva de los proyectos: planificación, organización, gestión...
- Fomentar la habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo.
- Impulsar el conocimiento del funcionamiento de la economía, las oportunidades y los desafíos que afronta toda empresa u organización.