

TALLERES DE EMPRENDIMIENTO Y COMPETENCIAS DIGITALES (Octubre a Diciembre)

Objetivos:

- Desarrollar habilidades de emprendimiento y competencias digitales en jóvenes de carreras técnicas de las Universidades de Quito, Guayaquil y Cuenca, a través de formación presencial y online.
- Mejorar las capacidades y aptitudes de los jóvenes.
- Incrementar sus oportunidades de empleo, emprendimiento, progreso profesional y personal en la nueva sociedad digital.

Carreras técnicas:

- Ing. Sistemas, Computación, Software, Informática y multimedia.
- Ing. Tecnologías de la información, Sistemas de la información.
- Ing. Telecomunicaciones.
- Ing. Industrial.
- Ing. Mecatrónica.
- Ing. Mecánica.
- Ing. Automotriz.
- Ing. Electrónica.
- Ing. Electromecánica.
- Ing. Electricidad.
- Ing. Automatización
- Ing. Eléctrica.

Requisitos:

- Estudiantes a partir de 3er semestre de una carrera técnica.
- Espacio físico para impartir los talleres.

Cronograma:

- Los talleres presenciales son teórico práctico por lo que se imparten en dos días con un día intermedio, puede ser lunes y miércoles; martes y jueves; miércoles y viernes, jueves y sábado o dos sábados.
- Cada taller tiene una duración de 8 horas aproximadamente, y 4 horas que se trabaja en el tiempo intermedio.
- Los talleres presenciales se deben realizar hasta el 15 de diciembre.
- Los talleres digitales los pueden realizar en horas libres del estudiante o en sus hogares.
- Cada curso del taller digital tiene una duración de 30 horas, por lo que los estudiantes pueden seleccionar el de mayor interés para ellos.

Talleres Presenciales (20 horas, 2 días presenciales):

✓ **Innovación y Design Thinking**

Herramienta enfocada a fomentar la innovación de una forma eficaz y exitosa. Método de resolución de problemas para satisfacer las necesidades de las personas de una forma que sea tecnológicamente factible y comercialmente viable.

Temáticas a desarrollar:

¿Qué es la Innovación?

- Innovación Incremental vs. Innovación Disruptiva
- Características de las personas creativas e innovadoras.

Patrones de modelos de negocios.

- Casos de modelos de negocios exitosos.
- Tipos de modelos de negocios modernos.

¿Qué es el design thinking y sus premisas?

- El modelo y el proceso creativo.

Empatizar

- Diseñar tu campo de investigación.
- Mapa de actores/segmentos de estudio.
- Metodología de investigación de mercados.

Interpretar / Definir

- Mapas mentales.
- Tendencias y roles de consumo: Mapa de empatía/actores.
- Creación del arquetipo.
- Modelo SMART.

Idear

- El brainstorming: sus reglas y formas de guiar.
- Aplicación de la técnica de Océanos Azules.
- Creación de un boceto.
- Prototipar
- Prototipos y producto mínimo viable.
- Necesidad de prototipar

Evaluar

- Pre y pos Testing.

Métodos de validación.

✓ **Metodología Canvas**

Un modelo de negocio basado en la innovación para encontrar y desarrollar nuevas formas de crear, entregar y captar valor para el cliente.

Temáticas a desarrollar:

Herramientas para el diseño y re-diseño del modelo de negocios: Metodología Canvas.

- Conceptos básicos sobre cómo construir un modelo de negocio.

Segmentos de mercado (clientes)

- Macro y Micro segmentación.
- Matriz de roles de consumo.

Diseño de la propuesta de valor.

- Curva de valor.
- Construcción de la curva de valor.

Propuesta de valor y el marco del modelo de negocio.

- Curva de valor.
- Construcción de la curva de valor.

Canales y Relaciones con clientes.

- Estrategias de las Relaciones y los Canales.

Fuentes de ingresos.

- Modelos comerciales aplicables.

Recursos y actividades claves.

- Cadena de valor.

Asociaciones clave

- Identificación de aliados estratégicos claves.
- Estrategia de la co-creación.

Trabajo autónomo y consultas presenciales.

Levantamiento de información y seguimiento presencial / on-line.

Estructura de costes

- Principales KPIs financieros.

Talleres Digitales (30 horas, on line):

✓ **Growth Hacking**

Estudio de las tendencias y comportamientos del usuario para adaptar una estrategia. Serán capaces de diseñar un producto con alto potencial y respuesta por parte del consumidor.

✓ **Analítica web**

Es un procedimiento mediante el cual se recaba información relacionada con los usuarios que visitan una página web para realizar un análisis estratégico y optimizar su estadía en el sitio, para lo cual existen varios tipos de herramientas de analítica web.

✓ **Introducción al diseño de videojuegos**

Podrás aprender muchas de las nociones básicas que hay que tener en cuenta cuando estamos diseñando y desarrollando videojuegos. Desde el concepto inicial, pasando por las diferentes fases de desarrollo hasta analizar cuál es el mejor modo para poder rentabilizar nuestro juego. Conocerás diferentes técnicas de diseño, tipos de jugadores, formas de recompensas, etc. con el objetivo de que pases por todas las fases de desarrollo de un videojuego.

✓ **Creando Apps- Aprende a programar aplicaciones móviles**

Descubrirán el lenguaje de la era digital y el mundo apasionante de la programación de aplicaciones móviles mediante la programación de 5 sencillas apps que nos ayudarán a sentar las bases de la programación de aplicaciones móviles. Para crear estas apps hacemos uso de tecnologías híbridas, es decir, usaremos PhoneGap y tecnologías web: HTML, CSS y JavaScript.

Concurso Proyectos tecnológicos con aplicación social (enero a febrero)

Requisitos:

- Formar grupos de hasta 5 personas.
- Presentar un proyecto tecnológico que tenga aplicación social.
- Aprobación de los talleres presenciales y digitales.

Premios:

- 1er. Lugar \$5000,00 USD
- 2do. Lugar \$3000,00 USD
- 3er. Lugar \$2000,00 USD
- Acompañamiento durante 1 año a los proyectos ganadores.

**Todos los participantes del Proyecto formarán parte de una base de datos para invitarles a otros procesos de formación de Conecta Empleo.*