

PROGRAMA EMPRENDEDOR JUNIOR I. E. D LA PLAZUELA 2023

Objetivo

Desarrollar emprendimientos, aplicando las metodologías propuestas por el pensamiento de diseño, que consisten en plantear una solución a una situación de desajuste reconocida en el contexto. Lo anterior, se logrará con el apoyo de herramientas

Etapas del programa

ETAPA 1 Descubrir La gran meta de esta etapa es que, con ojos de diseñador y mente de emprendedor, encuentres la mayor cantidad de situaciones de desajuste (problemas, necesidades, dificultades, carencias, contradicciones, inconformidades,

ACTIVIDADES

Guía 1 ME ENCANTARIA

Guía de Taller 2: “Juego de roles – nuestra liga de emprendedores”

Guía de Taller 3: Carrera de observación

Guía de Taller 4: reconocimiento del problema causas y efectos

ETAPA 2 IDEAR Analizar en profundidad algunos de los descubrimientos de la etapa anterior y vas a seleccionar la situación de desajuste, que resulte más interesante y retadora para ti. Es el momento de pensar en ideas audaces que propongan una solución al reto que escogiste. Piensa que todo es posible y prepárate para poner tus ideas en acción.

ACTIVIDADES

Guía 1 Del problema a la oportunidad

Guía de Taller 2: Mapa de empatía

Guía de Taller 3: Poster y presentación de la idea en ilustración.

ETAPA 3 ACTUAR es el momento de pasar a la acción, el momento en que tus propuestas de cambio se van a llevar a la realidad a través de prototipos (visualizaciones, ilustraciones, representaciones o modelos de la solución).

ACTIVIDADES

Guía 1 Del dicho al hecho formulación de objetivos generales y específicos

Guía de Taller 2: Bocetar Es la representación gráfica de aquello que está por realizarse (producto, servicio, sistema, obra, método etc.)

Guía de Taller 3: Ensamblar y Moldear crear la maqueta el producto.

ETAPA 4 COMUNICAR Las buenas ideas y las ganas por sí solas nunca son suficientes; para que fructifiquen, siempre deben ser argumentadas, traducidas en un plan de acción y efectivamente comunicadas. En esta etapa del proceso construirás y modelarás la plataforma de tu proyecto de emprendimiento, elaborando una presentación.

ACTIVIDADES

Guía 1 Creación de lienzo Canvas

Guía de Taller 2: “Pitch” (discurso breve)

Guía de Taller 3: creación de una infografía imágenes sintéticas, explicativas y fáciles de entender (fotografías, mapas, tablas, gráficos, símbolos, diagramas y textos) con el fin de comunicar información de manera visual para facilitar su transmisión.

Nota: este programa se va iniciar en grado sexto plasmado en el plan de área y plan de aula.

El año pasado lo trabaje en grado noveno

En grado decimo y once anexe lienzo Canvas y pitch e Infografía, que es lo que estaba faltante en el área de proyectos