



Retos de iniciativa

Reto 1	1
1. ¿Eres una persona con iniciativa?	2
Objetivo	2
Desarrollo del reto	2
Criterios de calificación	3
Reto 2 Mejoremos un producto	3
Objetivo	3
Desarrollo	3
Criterios de calificación	4
Reto 3. Startup	4
Objetivo	5
https://youtu.be/S5dVGLv1dII	5
Desarrollo	5
Criterios de calificación	5
Reto 4. Conoce tu iniciativa	6
Objetivo	6
Desarrollo	6
Criterios de calificación	8

Reto 1



1. ¿Eres una persona con iniciativa?

Objetivo

El objetivo de este reto es muy sencillo pero a la vez es de los más importantes de todos, ¿por qué? porque para iniciar cualquier proyecto se necesita, como no, iniciativa, por eso vamos a aprender a identificar a una persona con iniciativa y vamos a intentar copiar sus cualidades para aplicarlos en nuestros futuros proyectos profesionales.

Desarrollo del reto

A continuación se enumeran cualidades de una persona con iniciativa, pero ¡cuidado! hay algunos errores, une con flechas a la persona con iniciativa con cada una de sus cualidades, te doy una pista, son 10 por lo tanto hay 5 cualidades falsas.

Cualidades de una persona con iniciativa	Autonomía y pensamiento crítico
	Actúan sin pensar
	Capacidad ejecutiva y vocación de acción
	Generan ideas por impulsos o corazonadas
	Constancia, perseverancia
	Poder de persuasión
	Tolerancia al error
	No toleran el error
	Aprenden a aprender
	Son autodidactas
	Creatividad
	Son autosuficientes
	Empatía
Tienen apertura al cambio	
Trabajo en equipo	



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación y Resiliencia



Nota: las cualidades señaladas en rojo son las erróneas.

Criterios de calificación

Este reto va a tener una autocorrección automática según el match que haga el alumno o alumna con las cualidades de una persona con iniciativa, como hay 10 cualidades en total cada respuesta correcta contará un punto, siendo la máxima puntuación 10 puntos, las respuestas erróneas no descontarán puntos

Corrección en la plataforma

Este reto será autocorregido automáticamente en Scorm

Reto 2 Mejoremos un producto

Objetivo

A veces, tener iniciativa no significa tener que empezar algo desde 0: la mayoría de los casos de éxito empresarial en la historia partieron de proyectos ya nacidos y puestos en marcha. Piensa en una fregona: sólo se aplicó un mástil a un paño y ¡voilà! Cambió nuestras vidas.

A veces, un poco de chispa es la clave del éxito. ¡Pero esa chispa también hay que entrenarla!

Os presentamos un reto para trabajar la iniciativa, partiendo de un producto existente. Como decíamos, la iniciativa no siempre consiste en inventar o comenzar algo nuevo. Por eso, te retamos a encontrar el elemento mejorable dentro de un invento reciente. ¿Podrá tu producto ser la fregona del siglo XXI? ¡Por qué no! ¡Vamos a ello!

Mira atentamente [este vídeo](#)

[Estúpidos inventos que volvieron millonarios a sus creadores](#)

Desarrollo

Según la Oficina Española de Patentes y Marcas (OEPM), sólo en el año 2018 se recibieron 1.500 solicitudes de nuevas patentes. Elena Martín López explica el proceso de las patentes y algunos de los inventos más revolucionarios de la historia, a través de su artículo “No todo está inventado”, publicado en El Comercio.

Os queremos presentar los diez inventos más extraños (surrealistas e inútiles) del mercado, según el periódico 20 Minutos. En este reto, vamos a centrarnos en dos de ellos y vamos a intentar darles una vuelta de tuerca. Para ello, sigue las siguientes fases de desarrollo:



Pantales con teclado. Fuente: 20 Minutos



Bikini con paneles solares. Fuente: 20 Minutos

¿Qué hacer?

1. Elige uno de los dos inventos más insólitos que te presentamos abajo. Cuando pinches en la imagen, se abrirá un jamboard con cuatro preguntas.
2. Contesta a las preguntas planteadas en el jamboard. Por cada pregunta que respondas, ganarás un punto.

Preguntas

1. *¿Tiene algún inconveniente este producto? Nombra al menos uno.*
2. *¿Cómo solucionar estos inconvenientes? Plantea una propuesta de mejora*
3. *Piensa en un lugar, colectivo o circunstancia en que el invento escogido pueda tener la máxima utilidad*
4. *Propón una alternativa existente a dicho producto que sea más útil. Explica por qué lo es.*

Criterios de calificación

Este reto tiene que ser corregido por el profesor o profesora a cargo, ya que habrá que leer una a una las respuestas del alumnado teniendo en cuenta su originalidad, se busca que el alumnado busque sus propias alternativas y reflexione sobre el reto.

Corrección en la plataforma

El reto será planteado en Scorm y el alumnado deberá trabajar las preguntas mediante alguna tarea en Moodle, donde serán posteriormente corregidas por el profesor.

Reto 3. Startup



Objetivo

El objetivo de este reto va a ser conocer los pasos a seguir para aventurarte en el establecimiento de una startup.

Una startup es una empresa de nueva creación o edad temprana que presenta grandes posibilidades de crecimiento y comercializa productos y servicios a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Es relevante saber distinguir entre pyme convencional y startup. Las pymes convencionales salen al mercado tras haber invertido una cierta cantidad de dinero y debe esperar un tiempo para comenzar a disfrutar de beneficios. Las startups, en cambio, salen rápidamente al mercado para lograr el crecimiento y financiación necesarios a través de la transformación digital.

Visualiza este video para conocer un poco mas sobre el mundo Start up.

<https://youtu.be/S5dVGLv1dII>

Desarrollo

¿Qué estudias? ¿a qué te quieres dedicar? ¿cuál es tu mercado?, tras responder a estas preguntas estarás en disposición de buscar tu nicho de mercado, de empezar a imaginar tu nueva startup. Para ello vamos hay que seguir los siguientes pasos, piensa en cada uno de los pasos y refleja tus ideas en la App.

- Piensa en una solución a un problema cotidiano.
- Busca una solución creativa y práctica
- Piensa en soluciones que sean escalables, que el negocio pueda crecer sin necesidad de constantes inversiones.
- Usar la tecnología para ofrecer el mejor servicio o producto, estamos en la era del internet 2.0, si no estás online no existes.
- Establecer cuáles son los objetivos y los plazos de cada uno
- Planificar el negocio económicamente, presupuesto total.
- Buscar crowdfunding, ¿ cómo organizarías una campaña de recopilación de fondos?

i

Criterios de calificación

En este reto se va organizar un sistema de calificación colectivo y no cuantitativo sino cualitativo, serán los propios alumnos los que valores de forma cualitativa las ideas de los



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU

Plan de Recuperación,
Transformación y Resiliencia



demás compañeros, para ello, se abrirá un foro de participación obligatoria, con al menos dos participaciones, una donde se defiendan las bondades de su startup y otra rebatiendo los posibles inconvenientes que pudiera tener la idea de algún compañero.

Reto 4. Conoce tu iniciativa

Objetivo

En este reto vamos a probar que tal has interiorizado la idea de iniciativa, para ello vamos a poner a prueba tu conocimiento en la materia, no te preocupes, tan solo son unas preguntas sobre iniciativa empresarial.

Desarrollo

El desarrollo de este reto va a consistir en la realización de un cuestionario, donde se pondrá a prueba la aptitud del alumno o alumna sobre el conocimiento de la iniciativa empresarial, el test consta de 10 preguntas multirrespuesta.



Di cuál de las siguientes es una aptitud propia del empresario

- **los conocimientos profesionales**
- las habilidades sociales
- la capacidad de asumir riesgos

¿con que identificamos la palabra “intraemprendedores”?

- Con los empresarios que generan ideas novedosas dentro de sus empresas
- Con las personas que satisfacen necesidades no cubiertas de los futuros clientes
- **con los trabajadores con iniciativa emprendedora**

El autoempleo es:

- **La actividad empresarial generada por una persona y ejercida de forma directa**
- el punto de partida de todo proyecto empresarial
- cuando una empresa es autónoma para contratar trabajadores

Una empresa tendrá mayores posibilidades de éxito si la idea generadora del proyecto:

- Introduce un factor diferenciador en su producto o servicio que ejerza una atracción sobre el cliente
- Satisface necesidades no cubiertas
- **Ambas son correctas**

Al conjunto de cualidades , habilidades y conocimientos necesarios que poseen los individuos para poder gestionar su propio proyecto lo llamamos:

- cualidades del empresario
- **cultura emprendedora**
- capacidad creativa.

¿Cuál consideras que es la innovación de un producto?

- la aplicación del conocimiento científico a la actividad de la empresa
- la que introduce una manera diferente de realizar las cosas
- **La creación de un nuevo producto o que añade a los existentes una característica que lo hace novedoso.**

¿Qué consideras que es la innovación tecnológica?

- La creación de un nuevo producto o que añade a los existentes una característica que lo hace novedoso.
- La que introduce una manera diferente de realizar las cosas
- **La aplicación del conocimiento científico a la actividad de la empresa.**

¿En qué se diferencia la creatividad e innovación?

- Son lo mismo
- La creatividad es propia de los empresarios y la innovación de los trabajadores



- **la creatividad es la generación de nuevas ideas y la innovación es la implantación de nuevas ideas**

¿Qué significan las siglas I+D?

- Innovación y desarrollo
- Iniciativa y desarrollo
- **Investigación y desarrollo**

Una empresa tendrá mayores posibilidades de éxito si la idea generadora del proyecto:

- **Es una idea novedosa o la mejora de una existente**
- Es una copia de otra empresa de éxito
- Invierte mucho dinero en la idea, sin importar lo que se haga

Nota: las respuestas señaladas en negrita son las correctas

Criterios de calificación

Este reto va a devolver una nota numérica inmediata, en el test hay un total de 10 enunciados, por lo tanto, cada enunciado se corresponde con un pto para llegar a la máxima puntuación de 10 ptos, sin embargo por cada 10 segundos que se tarde en contestar la puntuación de esa pregunta restará 0,1 ptos, en el caso que sea la correcta, en otro caso la puntuación será 0 directamente, dándole de esta manera otro hándicap añadido, trabajando la rapidez mental al mismo tiempo.

Corrección en la plataforma

Este reto será autocorregido automáticamente en Scorm