

BACHILLERATO · GPE · UNIDAD 1

Innovar y emprender

Valor, tipos de innovación, riesgos, impacto social y proceso emprendedor

1

PARA EMPEZAR

En esta unidad aprenderás a...



Explicar qué es innovar y qué efecto tiene en la economía, el empleo y el medio ambiente.



Distinguir los tipos de innovación y los riesgos que se asumen al innovar.



Relacionar la innovación con el progreso social y con los objetivos de desarrollo sostenible.



Describir el proceso emprendedor y analizar tus propias habilidades con conductas observables.



Reconocer cómo una empresa social mide su impacto y en qué se diferencia de una empresa convencional.

SITUACIÓN DE PARTIDA · CASO FICTICIO

Una situación de partida



A comienzos de octubre empieza el proyecto en el **CIFP Valdeluz**. Itziar, Tiago, Nayara y Jacobo, estudiantes de 2.º de Administración y Finanzas, van a diseñar con su profesor, Celso, la puesta en marcha de Nexo Oficina, una distribuidora de material de oficina para empresas que todavía es un proyecto. Aldara, su socia fundadora, plantea el reto: que ningún despacho cliente se quede sin productos básicos de oficina por un fallo de reposición. Tiago propone una aplicación de pedidos; Nayara ha visto que muchos errores son referencias mal escritas; Celso no da la razón a nadie. A la vez, tú empezarás tu propio proyecto emprendedor. Al terminar la unidad sabrás distinguir una innovación útil de una simple novedad, medir cuánto riesgo asumes y formar tu equipo.

❓ ¿Qué sabe el equipo con certeza y qué es solo una suposición?

❓ ¿Qué datos reunirías para elegir entre una aplicación nueva y una mejora del proceso actual?

❓ Piensa en una empresa o una asociación de tu entorno que haya cambiado su forma de trabajar: ¿qué mejoró para sus clientes o para su barrio?

MAPA DE LA UNIDAD

Lo que vamos a ver

- **1.1** Innovar para crear valor
- **1.2** Tipos de innovación y riesgos de innovar
- **1.3** Innovar para el progreso social y sostenible
- **1.4** La persona emprendedora y el proceso emprendedor
- **1.5** Emprender con impacto social

Innovar es crear valor



Investigación

Genera conocimiento nuevo.



Desarrollo

Lo convierte en prototipos y pruebas.



Innovación

Lo lleva a clientes y organizaciones.



Indicadores

Tiempo por tarea, errores por 100 líneas.

CLAVE

Sin medir antes y después, solo tienes **una opinión**.

Los cuatro riesgos de innovar

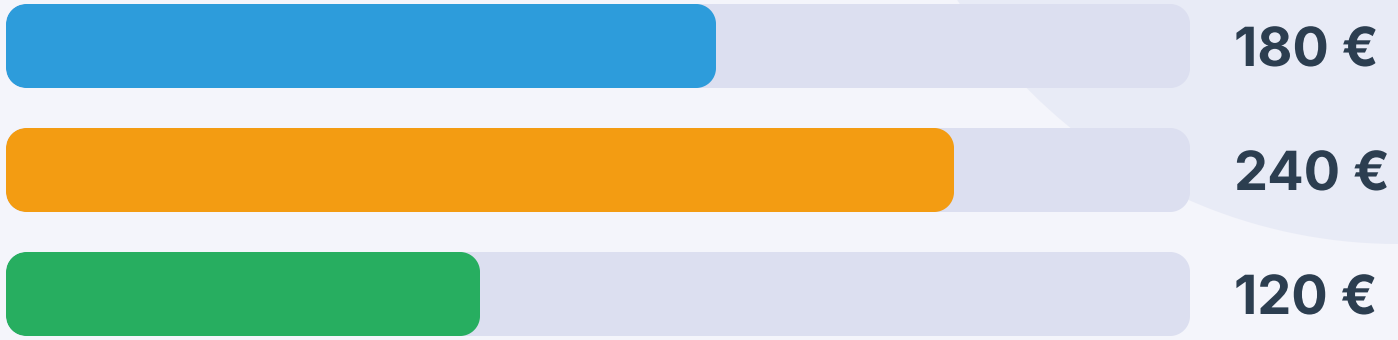
RIESGO	PREGUNTA QUE LO DETECTA	CÓMO SE LIMITA
Técnico	¿Funciona en la práctica?	Prototipo y prueba en pequeño
De mercado	¿Alguien lo pagaría?	Entrevistas y pedidos previos
Financiero	¿Podemos permitírnoslo?	Presupuesto máximo y reserva
Organizativo	¿Lo usará el equipo?	Formación y prueba con el propio equipo

CLAVE

Empieza por probar la suposición que, **si fuera falsa, hundiría la idea**.

El piloto de 540 €

Partidas del piloto de Nexo (hipótesis sin IVA; límite de 600 €).



Datos inventados del libro.

CLAVE

Total 540 €: quedan **60 €** de margen, pero eso no prueba la viabilidad.

El proceso emprendedor

1 → 2 → 3 → 4

1 Detectar

Una necesidad o una oportunidad.

2 Idear y probar

Generar, elegir y probar una idea.

3 Planificar y poner en marcha

Reunir los recursos y empezar.

4 Evaluar

Medir el resultado para mejorar.

CLAVE

No es lineal: volver atrás es **aprender con un coste pequeño**.

Empresa social frente a empresa convencional



Asociación (Reconecta)

- Gastos 16.800 €, ingresos 18.000 €
- Excedente de 1.200 € (6,7 %)
- 60 hogares, 36 en talleres, 1 puesto de inserción

VS



Empresa convencional

- 60 equipos a 300 € = 18.000 €
- Beneficio de 3.000 € (16,7 %)
- Mide sobre todo el beneficio

CLAVE

Cuál es mejor depende de **lo que quieras medir**: decide los indicadores antes de comparar.

🙋 PREGUNTA PARA LA CLASE

Reconecta atiende a 60 hogares y a 36 personas en talleres con 16.800 € de gastos. ¿Cuánto es el coste por prestación?

A 140 €

B 175 €

C 280 €

✔️ 16.800 ÷ 96 prestaciones = 175 €. No es coste por persona si no sabes cuántas personas distintas hay.

REPASO

Ideas clave

- **Innovar crea valor.** Invención, investigación e innovación, i+d+i y productividad, indicadores de valor, efectos en empleo y medio ambiente.
- **Tipos y riesgos.** Clásicos: producto, proceso, marketing, organización, oslo 2018: producto y procesos, riesgos técnico, de mercado, financiero y organizativo, piloto y criterio fijado antes.
- **Progreso social y sostenible.** ODS como brújula, innovaciones sociales y verdes, triple mirada.
- **Persona y proceso emprendedor.** Fases del proceso, iniciativa, perseverancia y flexibilidad, conductas observables.
- **Emprender con impacto.** Empresa social, impacto social e indicadores.

PARA TERMINAR

Para pensar

1 Piensa en algo nuevo que haya llegado a tu centro o a tu barrio: ¿qué valor aporta y cómo lo medirías?

2 ¿Cuál es la suposición que, si fuera falsa, hundiría tu idea de proyecto? ¿Qué prueba barata la comprobaría?

3 ¿Qué criterio de parar o continuar fijarías antes de empezar un piloto, para no caer en el coste hundido?



¡Ahora te toca a ti!

Repasa, practica y comprueba lo que has aprendido.

📝 **Resumen**

✅ **Test**

👆 **Interactivos**

Libro, presentaciones, resúmenes y tests gratis en **josesande.com**