



FORMACIÓN PROFESIONAL · IPE II · UNIDAD 7

Innovación, emprendimiento y sostenibilidad

Tener muchas ideas no es tener un reto: qué es innovar, cómo se emprende y cómo conectar tu proyecto con los ODS.

En esta unidad **aprenderás a...**



Explicar qué es innovar y cómo la innovación puede hacer una sociedad más sostenible.



Distinguir formas de emprender, dentro y fuera de una empresa, con un liderazgo ético.



Reconocer y mejorar tus competencias emprendedoras.



Valorar cómo la digitalización y la IA cambian tu sector.



Relacionar un reto de tu proyecto con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

«Un tema no es un reto»

El Equipo Puente ya tiene tema: **la alimentación de las personas mayores que viven solas** en Valdeluz. El tutor les devuelve la propuesta: *«Un tema no es un reto. ¿Qué problema concreto queréis resolver, para quién y por qué importa?»*

Iker propone una app; Dani, comidas con lo que sobra en las cocinas; Sara insiste en saber primero qué les pasa de verdad. Y hay que elegir un ODS. *«Tenemos muchas ideas y ningún reto»*, resume Sara.

? ¿Qué usas a diario que hace diez años no existía?

? ¿Qué hace falta para emprender?

? ¿Se puede emprender trabajando por cuenta ajena?

? ¿Recuerdas algún Objetivo de Desarrollo Sostenible?

Lo que vamos a ver

7.1 Creatividad e innovación

7.2 Emprendimiento, intraemprendimiento y liderazgo ético

7.3 Competencias emprendedoras: EntreComp

7.4 Digitalización, IA y cambio del modelo productivo

7.5 Agenda 2030 y ODS en la empresa

Crear **no es innovar**



Crear

Tener ideas nuevas.

VS



Innovar

Convertirlas en algo que se usa y aporta valor. No tiene que ser un invento: puede ser una forma mejor de hacer algo que ya existe.

CLAVE

La creatividad propone; la innovación entrega.

Dos tipos de innovación

TIPO	QUÉ CAMBIA	EJEMPLO
De producto	Un bien o servicio nuevo o mejorado	Comida a domicilio con menús adaptados a dietas
De proceso de negocio	Cómo se produce, vende u organiza	Un taller que da cita en línea y avisa por mensaje

Incremental: mejoras sobre lo que existe (la mayoría). Radical: un cambio profundo. Disruptiva: empieza en un nicho, más sencilla o barata, y desplaza a las dominantes.

De la pregunta a la prueba



CLAVE

Innovación sostenible: aportar valor reduciendo impactos negativos y mejorando el bienestar.

Emprender es **crear valor**



Autoempleo

Tu propio negocio: un taller de bicis.



Con otras personas

Sociedad o cooperativa de instalaciones.



Social

Su fin principal es un problema social o ambiental.



Intraemprendimiento

Una mejora dentro de la empresa donde trabajas.

CLAVE

Emprender no es solo montar una empresa: es tener iniciativa para crear valor, dentro o fuera de una organización.

Probar pronto y en pequeño



Design thinking

Entender a fondo a las personas. Empieza empatizando y prueba con prototipos.

VS



Lean startup

Construir algo mínimo, medir y aprender. Empieza con una hipótesis y usa un producto mínimo viable.

CLAVE

Liderazgo ético: justicia con quien trabaja, verdad con los clientes, cumplir aunque nadie mire y no cargar costes al planeta.

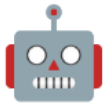
15 competencias en 3 áreas

 IDEAS Y OPORTUNIDADES	 RECURSOS	 PASAR A LA ACCIÓN
Detectar oportunidades	Autoconocimiento y autoeficacia	Tomar la iniciativa
Creatividad	Motivación y perseverancia	Planificación y gestión
Visión	Movilizar recursos	Afrontar la incertidumbre y el riesgo
Valorar las ideas	Conocimientos económicos y financieros	Trabajar con otras personas
Pensamiento ético y sostenible	Movilizar a otras personas	Aprender a través de la experiencia

CLAVE

Se aprenden y se entrenan. No hace falta dominarlas todas: conoce tus fuertes y elige cuáles mejorar.

Digitalización e IA



Inteligencia artificial

Prever cuántos menús se venderán y comprar menos de más.



Automatización

Almacenes que llevan las cajas al puesto de preparación.



Sensores conectados

Avisan si un frigorífico pierde temperatura.



Servicios digitales

Reservas, pagos y atención en línea.



Fabricación digital

Recambios o prototipos con impresión 3D.

CLAVE

La tecnología es una herramienta: el valor está en el problema que resuelve y en cómo se usa. Protege los datos y revisa lo que diga.

Desperdicio alimentario: orden de prioridades



CLAVE

Los restaurantes deben dejarte llevar lo que no consumas (salvo bufés libres), sin cobrar salvo el envase de plástico de un solo uso.

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible

2015

aprobada por la ONU

17

ODS

169

metas concretas

Meta 12.3: reducir a la mitad el desperdicio de alimentos por persona en venta minorista y consumo de aquí a 2030.

Cómo los incorpora una empresa sostenible

1

Identifica

En qué ODS influye más, para bien o para mal.

→

2

Fija metas medibles

Reducir un 20 % sus residuos en dos años.

→

3

Cambia

Procesos y productos para lograrlas.

→

4

Mide y comunica

Con honestidad.

CLAVE

Presumir de sostenibilidad sin cambios reales es ecopostureo (greenwashing).

Una empresa pone una hoja verde en sus envases y dice que es «ecológica», pero fabrica igual que antes. ¿Qué es?

A Innovación sostenible

B Ecopostureo

C Intraemprendimiento

✓ Contribuye a los ODS quien cambia lo que hace y lo mide, no quien solo lo cuenta.

El Equipo Puento define su reto



Equipo Puento

Tema: la alimentación de las personas mayores que viven solas en Valdeluz.

- 1 **Del tema al problema.** Hipótesis: muchas comen poco variado porque cocinar para una persona les cuesta.
- 2 **Para quién.** Mayores que viven solas en su barrio, con autonomía para salir.
- 3 **El reto.** «¿Cómo podríamos ayudarles a comer de forma variada sin desperdiciar comida?»
- 4 **El ODS.** Por consenso: ODS 3 (salud) como principal y 12 (consumo responsable) como secundario.
- 5 **Abrir el registro.** Una decisión, dos hipótesis y una meta: que no sobre más de una de cada diez raciones.

✓ Reto concreto, ODS justificados y meta medible. La app y las comidas quedan como ideas, sin decidir todavía.

Ideas clave

- ✓ Innovar es convertir una idea en algo que se usa y aporta valor; no hace falta inventar.
- ✓ Se emprende con autoempleo, con otras personas, socialmente o dentro de la empresa.
- ✓ EntreComp: 15 competencias en 3 áreas, que se aprenden y se entrenan.
- ✓ 17 ODS y 169 metas: contribuye quien cambia y mide, no quien solo lo cuenta.
- ✓ Innovación de producto o de proceso de negocio; incremental, radical o disruptiva.
- ✓ Design thinking y lean startup reducen el riesgo probando pronto y en pequeño.
- ✓ La tecnología cambia los trabajos; el valor está en el problema que resuelve.



¡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