

¿Y SI TU IDEA PUDIERA CONVERTIRSE EN UN PROYECTO?

Cómo saber si una idea merece la pena antes de invertir tiempo y dinero

DURACIÓN

60 minutos

FORMATO

Presencial

DIRIGIDO A

Bachillerato, FP, Universidad
y emprendimiento.

¿DE QUÉ TRATA?

A lo largo de su vida profesional, los estudiantes tendrán que tomar muchas decisiones: trabajar para una empresa, desarrollar una idea propia, colaborar con otros o incluso crear su propio proyecto.

Esta charla les muestra que emprender también puede ser una opción y les enseña, de forma sencilla y práctica, qué pasos hay entre pensar “podría hacer algo” y empezar a comprobar si realmente tiene sentido.

No hace falta tener una idea previa. La sesión parte de ejemplos cercanos para aprender a observar problemas, detectar oportunidades y probar soluciones antes de invertir demasiado tiempo o dinero.

IDEA CLAVE

Una idea es solo el principio: entender, probar y aprender reduce el riesgo antes de construir.

¿QUÉ APRENDERÁN?

- Las distintas formas de generar ingresos y qué significa trabajar por cuenta propia.
- Por qué el conocimiento, la investigación y el análisis son importantes antes de iniciar un proyecto.
- Cómo observar problemas o necesidades que pueden convertirse en oportunidades.
- Cómo pasar de una idea inicial a una propuesta más concreta.
- Por qué que alguien diga “me gusta” no significa necesariamente “lo compraría”.
- Cómo comprobar si existe interés real antes de invertir demasiado tiempo o dinero.
- Qué es un prototipo o una primera versión y para qué sirve.
- Qué podemos medir para saber si una propuesta está funcionando.
- Cómo utilizar los resultados para aprender, hacer cambios y mejorar el proyecto.

METODOLOGÍA

No es una charla únicamente teórica. Se combinan explicaciones breves con preguntas al alumnado, ejemplos cercanos, situaciones reales, pequeños ejercicios y casos prácticos.

ENTENDER

ANALIZAR

PROBAR

MEDIR

APRENDER

MEJORAR

OBJETIVO DE LA CHARLA

” Si algún día tengo una idea, ya sé que puedo hacer antes de ponerme a desarrollarla ”

PROGRAMA DE LA SESIÓN

60'

Seis bloques para pasar de una posibilidad a una primera prueba.

01 Dinero, trabajo y posibilidades — de futuro.

Cómo imaginan su futuro profesional y qué caminos existen: empresa, trabajo por cuenta ajena, emprendimiento o proyecto propio.

02 El conocimiento como punto — de partida.

Por qué investigar el problema, las personas, las alternativas, el mercado, los costes y la competencia ayuda a decidir mejor.

03 De una idea a un problema — real.

Cómo identificar qué necesidad intenta resolver una propuesta y para quién. Diferencia entre “me gusta” y “lo compraría”.

04 Comprobar antes de construir. —

Formas sencillas de obtener información: hablar con usuarios, mostrar una maqueta, crear una página, hacer una prueba u ofrecer una versión limitada.

05 De una idea a un problema — real.

Cómo probar una propuesta sin desarrollar todavía el producto completo y qué podemos aprender de esa primera versión.

06 Comprobar antes de construir. —

Qué señales observar: interés, registros, uso, compras o repetición. Y cómo utilizarlas para decidir el siguiente paso.

EJERCICIO PRÁCTICO

Se propondrá un caso sencillo: una aplicación que ayuda a estudiantes a organizar sus apuntes con inteligencia artificial. El objetivo es que el alumnado identifique el problema, el público, una forma de probar la idea y las señales que indicarían interés real.

SOBRE LA PONENTE

Adriana Fraile Ramos

Graduada en Ingeniería Informática por la Universitat Politècnica de València.

Profesional especializada en diseño, desarrollo y estrategia de proyectos digitales, con experiencia en web, contenidos, experiencia de usuario e inteligencia artificial aplicada a proyectos.

CONTACTO

www.adrianafraile.com

correo@adrianafraile.com

Para consultar disponibilidad, formatos o adaptar la charla a las características del alumnado.