

# Estancia Internacional Tecnológico de Monterrey Campus Monterrey

Del 09 al 20 de Enero de 2023

# 2023 UNESCO

## Libro de Actividades

**Nombre de equipo de trabajo:**

**EQUIPO 6**

**Integrantes**

**Víctor Torres F.**

**Andrea Loaiza P.**

**Esteban Vázquez H.**

**Coach: Adriana Medina V.**



# Generación de Ideas - Análisis de las Megatendencias (Parte 1)

**Objetivo:** Identificar una idea de producto (servicio, procesos enseñanza-aprendizaje, infraestructura) a desarrollar, en el marco del movimiento educativo abierto.

**Indicaciones:** Trabajo en equipo. Reflexiona y responde las siguientes preguntas, que te ayudarán a describir y argumentar la idea de producto que proponen. Recuerda que una idea de un nuevo producto cuenta con una oportunidad de mercado, oportunidad para resolver un problema actual, o bien para cubrir una necesidad actual que tienen nuestros potenciales usuarios-clientes.

Idea de producto	Problema, Necesidad u Oportunidad encontrada	Megatendencias	Tecnología 4.0	Objetivo de Sostenibilidad	Usuario Potencial
<p>1. ¿Qué Idea de producto se propone?</p> <p>Aplicación de la metodología ABP en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de instituciones educativas.</p>	<p>2. ¿Qué problema / necesidad / oportunidad está resolviendo la Idea de producto/servicio que se propone?</p> <p>Desfasamiento entre competencias que se desarrollan en las instituciones de educación superior, la realidad económica, política y social, y el ecosistema laboral para que los sujetos sean críticamente competentes</p>	<p>3. ¿Por qué se desea resolver ese problema? ¿A qué megatendencias se le asocia?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Taxonomía global del Foro Económico Mundial para desarrollar las 5 competencias top para 2025.</li> <li>2) Educación basada en competencias. UNESCO, OECD, Foro Económico Mundial, ONU.</li> <li>3) Educación, juventud y trabajo que genera habilidades y competencias necesarias en el contexto cambiante. CEPAL</li> </ol>	<p>4. ¿Qué tecnologías 4.0 puede involucrar la idea que se propone?</p> <p>Computación de la nube. Bigdata Analíticas de Inteligencia Artificial</p>	<p>5. ¿A qué objetivo(s) de desarrollo sostenible de la ONU se relaciona la idea de producto que se propone? ¿Por qué?</p> <p>1. Fin de la pobreza a través de la educación que lleva al crecimiento económico. 4. Educación de calidad vamos a la vanguardia de lo que necesita el mundo y desarrollo de competencia. 5. Igualdad de género por apertura y acceso a la igualdad. 8. Trabajo decente y crecimiento económico</p>	<p>6. ¿Usuario primario (quien recibe el beneficio directo)</p> <p>Profesores</p> <p>7. Usuario secundario (quien recibe el beneficio indirecto)</p> <p>Estudiantes</p> <p>8. Cliente (quién pagará por el producto o servicio. Puede a la vez, ser usuario)</p> <p>Instituciones de Educación Superior Organismos Gubernamentales Fundaciones</p>



# Generación de Ideas - Análisis de las Megatendencias (Parte 2)

Contexto	Pensamiento Complejo	Componentes de la Educación 4.0					Recursos Abiertos	
¿Qué reto se desea abordar donde se pueda proponer una solución?	¿Qué competencia del pensamiento complejo se puede promover en la solución que se propone?	¿Qué competencias deseables en el perfil del estudiante del Siglo XXI se promueven?	¿Qué métodos y formatos de Enseñanza-Aprendizaje se podrían implementar?	¿Qué tecnologías de la información y comunicación se podrían implementar?	¿Qué Infraestructura se requiere ej. plataforma, servicio, instalación? (virtual o física)	¿Qué actores pueden formar parte del proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Qué rol podrían tener?	¿Qué Recursos Educativos Abiertos se podrían utilizar? (REA)	¿Qué Prácticas Educativas Abiertas se podrían habilitar? (PEA)
<p><b>Selecciona el reto que se desea abordar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Formar a la nueva generación de profesionales con las competencias para el trabajo del futuro</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Fomentar la participación y capturar el interés de estudiantes durante los procesos de formación</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Fortalecer la transformación digital en la Educación Superior</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Fomentar la creación de redes de colaboración para la co-creación</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Impulsar el desarrollo sostenible para lograr una educación de calidad, equidad, inclusión y atención para todos</li> </ul>	<p><b>Competencias del Pensamiento Complejo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Pensamiento Crítico</li> <li><input type="checkbox"/> Pensamiento Creativo</li> <li><input type="checkbox"/> Pensamiento Innovador</li> <li><input type="checkbox"/> Pensamiento Sistémico</li> </ul> <p>Describe brevemente ¿Cómo?:</p> <p>Generar disrupción metodológica que permita insertar dentro de las megatendencias actuales enfocadas a las competencias de pensamiento crítico.</p>	<p><b>Competencias Transversales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Colaboración</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Cooperación</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Comunicación</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Creatividad</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Innovación</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Liderazgo</li> <li>Otra(s)</li> </ul> <p>Emprendimiento</p> <p>Describe brevemente ¿Cómo?:</p> <p>Ejercitar y desarrollar modelos de negocio,</p>	<p><b>Formato:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Curso</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Taller</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Seminario</li> <li><input type="checkbox"/> Webinar</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> MOOC</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Ponencia</li> <li><input type="checkbox"/> Podcast</li> <li><input type="checkbox"/> Pasantía</li> <li><input type="checkbox"/> Otro (s)</li> </ul> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p><b>Modalidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Presencial</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Híbrido</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Remoto</li> </ul> <p><b>Método Activo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje basado en retos</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Aprende haciendo</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Aprende jugando</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Otro (s)</li> <li>Aprendizaje inverso</li> <li>Aprendizaje colaborativo</li> </ul>	<p><b>Tecnologías como recursos:</b></p> <p><b>Software</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Realidad virtual</li> <li><input type="checkbox"/> Realidad aumentada</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Ciencia de Datos</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Aprendizaje adaptativo con AI</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Gamificación con AI</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Simulación de eventos y modelos</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Emulación virtual de escenarios</li> <li><input type="checkbox"/> Otro (s)</li> </ul> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p><b>Hardware</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Impresoras 3D</li> <li><input type="checkbox"/> Máquinas-Herramienta</li> <li><input type="checkbox"/> Profesores holograma</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Computadoras y/o dispositivos móviles</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Laboratorios remotos</li> <li><input type="checkbox"/> Robots asistentes</li> <li><input type="checkbox"/> Hápticos</li> <li><input type="checkbox"/> Otro (s)</li> </ul> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p><b>Espacio Físico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Aula estándar</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Aulas híbridas</li> <li><input type="checkbox"/> Fab Lab o Makerspace</li> <li><input type="checkbox"/> Laboratorios físicos especializados en _____</li> <li><input type="checkbox"/> Laboratorios virtuales especializados en _____</li> <li><input type="checkbox"/> Laboratorios Híbridos o Ciberfísicos especializados en _____</li> <li><input type="checkbox"/> Aulas inmersivas</li> </ul> <p><b>Espacio Virtual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Sistema de gestión del conocimiento (LMS)</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Aula virtual – Video Conferencias</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Plataformas virtuales de colaboración</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Plataformas de acceso abierto</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> MOOC</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Repositorios en línea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Empresas</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Gobierno</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Organizaciones</li> <li><input type="checkbox"/> Sociedad</li> <li><input type="checkbox"/> Otro(s)</li> </ul> <p>Describe brevemente ¿Cómo?:</p> <p>Gobierno en definición de políticas públicas y apoyo a educación superior. Empresas freepack. Organizaciones y fundaciones de apoyo al emprendimiento académico.</p>	<p>Describe brevemente ¿Qué Recursos Educativos Abiertos se podrían utilizar?:</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>¿Qué prácticas para el conocimiento abierto se promueven?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Acceso abierto</li> <li><input type="checkbox"/> Open Software</li> <li><input type="checkbox"/> Recursos Educativos Abiertos</li> <li><input type="checkbox"/> Educación Abierta</li> <li><input type="checkbox"/> Ciencia Abierta</li> <li><input type="checkbox"/> Datos Abiertos</li> <li><input type="checkbox"/> Innovación Abierta</li> <li><input type="checkbox"/> Gobierno Abierto</li> <li><input type="checkbox"/> Otro(s)</li> </ul> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p><b>Reflexión:</b></p> <p>¿Cómo se puede implementar prácticas abiertas que complementen la solución que propones?</p> <p>¿Qué prácticas abiertas educativas pueden surgir con la solución que propones?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Documentos</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Materiales didácticos</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Módulos de cursos</li> <li><input type="checkbox"/> Libros</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Videos</li> <li><input type="checkbox"/> Imágenes</li> <li><input type="checkbox"/> Exámenes</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Software</li> <li><input type="checkbox"/> Otro(s)</li> </ul> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Describe brevemente ¿Cómo?:</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>



**Objetivo:** Identificar el perfil de usuario y clientes potenciales que abarca el producto que propones.

**Indicaciones:** Trabajo en equipo. Responde cada sección y argumenta tus respuestas con datos sólidos. Recuerda que entre más datos específicos sea tu descripción, mejor decisiones se pueden tomar en el proceso de diseño-desarrollo.

<p><b>Usuario primario</b> <i>(quien recibe el beneficio directo)</i></p>	<p>Describe: Profesor</p>
<p><b>Usuario secundario</b> <i>(quien recibe el beneficio indirecto)</i></p>	<p>Describe: Estudiantes</p>
<p><b>Cliente</b> <i>(quien pagará por el producto o servicio. Puede a la vez, ser usuario)</i></p>	<p>Describe: Instituciones, organismos, empresas y gobierno</p>

¿Qué método utilizaste para detectar las necesidades de los usuarios/clientes, y a cuántos analizaste?

Métodos etnográficos con los docentes que integran el equipo de trabajo a desarrollar ( 3). Investigación documental emitida por organismos internacionales (CEPAL, WEF, UNESCO, ONU, OECDE, SAP Insights).



**Objetivo:** Generar el concepto del producto-servicio que se propone.

**Indicaciones:** Trabajo en equipo. Desarrolla el Storyboard de la idea de producto-servicio que propones.

## ¿Cuál es la necesidad / problema / oportunidad ?

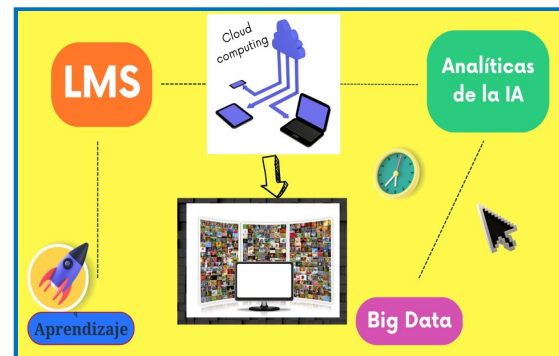


**Necesidad:** Desfasamiento entre competencias que se desarrollan en las IES, la realidad económica política y social y el ecosistema laboral.



**Oportunidad:** 3 megatendencias  
5 competencias para 2025 (WEF,2021); Educación basada en competencias (UNESCO, 2019; OECD, 2019; WEF, 2021); Educación, juventud y trabajo (CEPAL, 2021).

## ¿Cuál es la tecnología a utilizar?



**Tecnología:** Cloud computing, Big Data, Análíticas IA, plataformas LMS.  
<https://www.sap.com/latinamerica/insights/what-is-industry-4-0.html>

## ¿Cómo funciona la solución / producto que se plantea?



**Solución:** Crear un instrumento que permita generar una disrupción, a partir del uso de metodologías activas en las instituciones de educación superior, para el desarrollo el pensamiento complejo.



**Solución:** Anidar el instrumento creado en la nube que permita al docente autoevaluarse en el desarrollo del pensamiento complejo de los estudiantes.

## ¿Cuáles son los beneficios que se obtienen?



Compartir, evaluar y mejorar las metodologías pedagógicas utilizadas por los docentes en las instituciones de educación superior que promuevan el desarrollo del pensamiento complejo con la finalidad de crear y fortalecer redes de conocimiento abierto, impactar a otras instituciones educativas a nivel global, fomentar la perspectiva transdisciplinaria, crear un puente entre las instituciones educativas y los sectores productivos para favorecer la empleabilidad de los egresados, generar emprendimientos educativos innovadores y tecnológicos, y procurar una sólida vinculación con los ODS.





**Objetivo:** Realizar un bosquejo detallado considerando los resultados de las actividades anteriores.

**Indicaciones:** Trabajo en equipo. Elabora tu primer bosquejo (sketch) donde puedas transmitir el diseño y utilidad del producto que propones. Trata de resaltar los principales atributos de diseño y funcionalidades.

## Recomendaciones:

Representa una aproximación de los principales atributos de diseño del producto que se propone.

Representa las funcionalidades del producto (por partes o módulos si es necesario).

Representa las soluciones que hacen posibles las funcionalidades y que tendrán que ser implementadas en el producto.

Enfatiza la forma y el tamaño del producto.

Representa la interfaz de usuario del producto que propones.

Agrega detalles a los bocetos según sea necesario (sombras, importancia de los detalles, exagere las formas, colores).





# Miércoles 11 de Enero

## Prototipo Físico Producto

**Objetivo:** Construir un prototipo físico, y demostrar que las funcionalidades y atributos cumplen con las necesidades y satisfactores del usuario/cliente.

**Indicaciones:** Trabajo en equipo. Reflexiona y responde las siguientes preguntas, después construye el/los prototipo(s) necesario(s).

### Prototipo Físico – Principal Aprendizaje que se espera

1. ¿Qué funcionalidades deben ser prototipadas?	2. ¿Cómo se puede demostrar con un prototipo físico la propuesta de valor que se propone?	3. ¿Qué se necesita analizar y evaluar con los prototipos que se obtengan?	4. ¿Es necesario emular alguna función considerando algún principio de funcionalidad?	5. ¿Es necesario realizar prototipos a escala?	6. ¿Qué conclusiones y/o aprendizajes obtuviste del análisis de los prototipos realizados?
<p>Describe y argumenta Registro de usuario que son datos de usuario. Cuestionario auto evaluable sobre desarrollo de las metodologías activas. Resultados básico intermedio y avanzado. Resolver instrumento para el desarrollo del pensamiento crítico. Programa formativo de pensamiento crítico</p>	<p>Describe y argumenta aquí Mediante el prototipo se escale el desarrollo del pensamiento crítico usando las metodologías activas</p>	<p>(funciones, formas, tamaños, ensambles, textura, colores, resistencia, etc.). Niveles y sub competencias críticas</p>	<p>Describe y argumenta aquí Principio de funcionalidad es el pensamiento crítico y es necesario emular una o varias sub competencias del pensamiento crítico.</p>	<p>Describe y argumenta aquí Si definiendo las etapas del prototipo y el avance logrado en cada una de ellas.</p>	<p>No responder por ahora esta columna</p>






**Objetivo:** Realizar un prototipo rápido que te permita mostrar el concepto de la interfaz gráfica de usuario del producto que propones.

**Indicaciones:** Trabajo en equipo. Reflexiona y responde las siguientes preguntas. Después elabora una maqueta (Mockup) donde se represente el diseño y funcionalidad de la interfaz de usuario del producto que se propone. Desarrolla la maqueta las principales ventanas de la interfaz gráfica que propones.

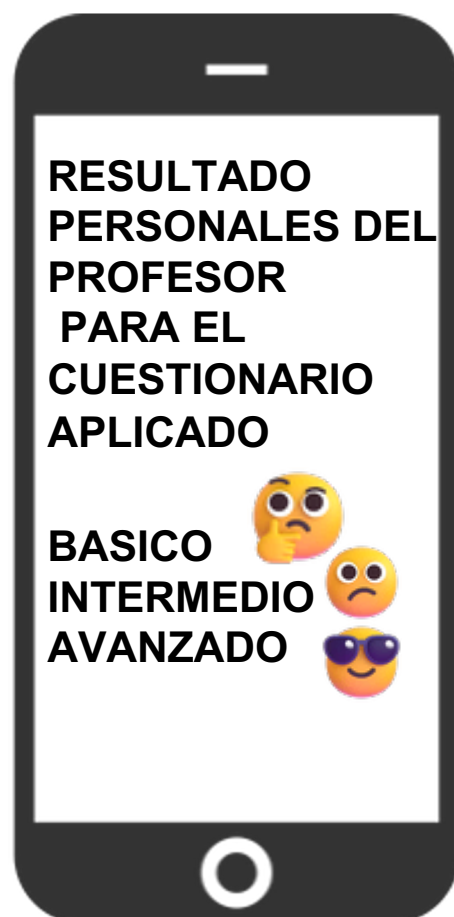
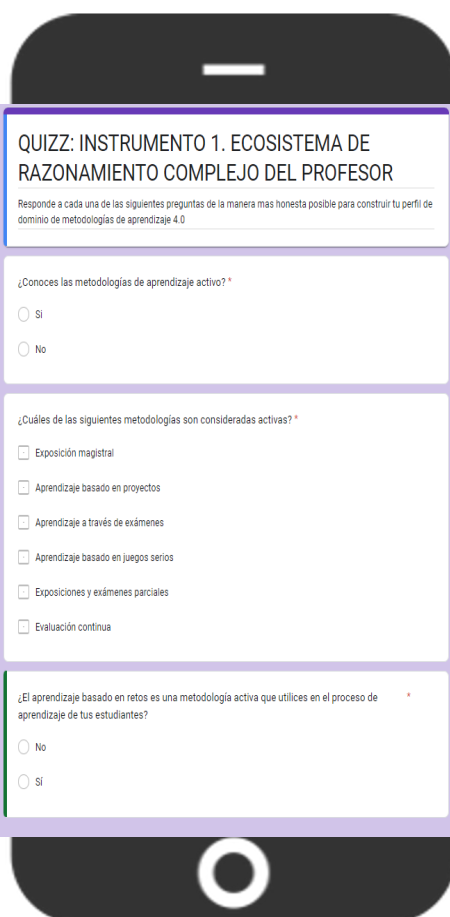
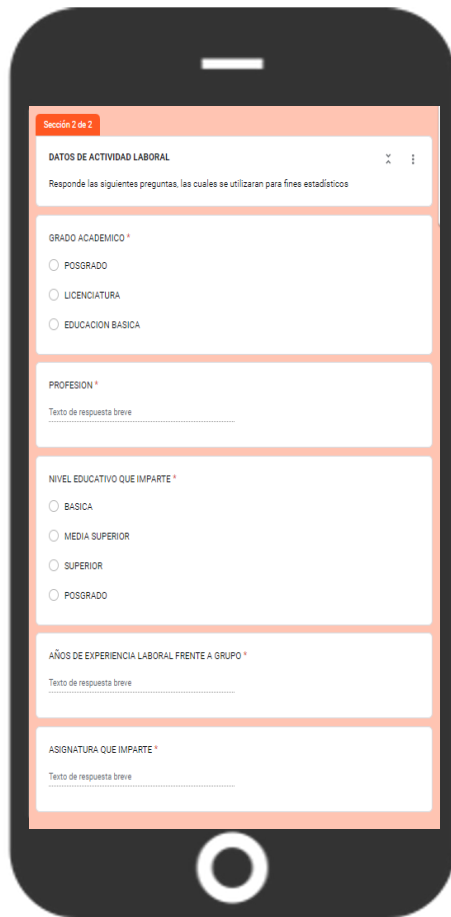
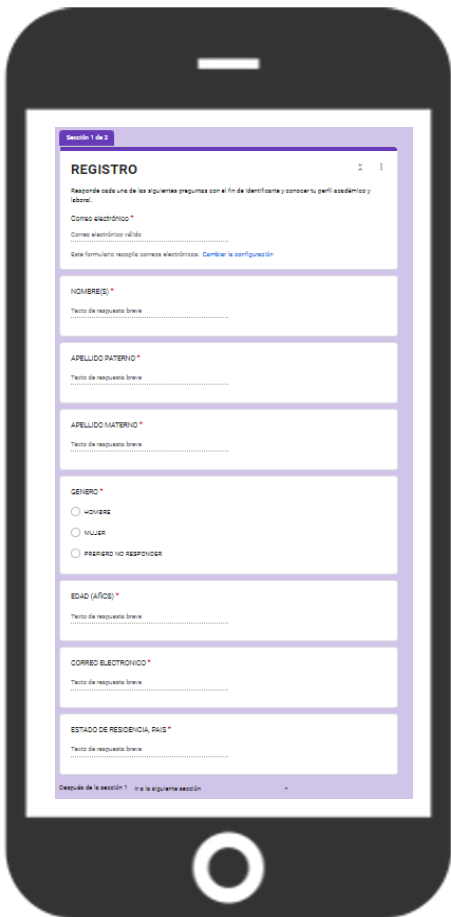
**Interfaz Gráfica de Usuario**

1. ¿Qué tipo de contenido se debe presentar en las interfaces gráficas de usuario?	2. ¿Cómo se desplegará y encontrará el contenido definido?	3. ¿Define el flujo de navegación entre las pantallas del sitio?	4. ¿Qué necesidades de los usuarios se relacionan con la interfaz gráfica de usuario?	5. ¿Qué funcionalidades del producto están relacionadas con la interfaz gráfica de usuario?	6. ¿Cuáles son los principales atributos que se deben considerar en el diseño de interfaz gráfica de usuario?
<p>Describe y argumenta aquí</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Registro. Datos docentes.</li> <li>2. Cuestionario Auto evaluable contenido del cuestionario.</li> <li>3. Resultado personalizado.</li> <li>4. Contenido de programa formativo de acuerdo a su nivel.</li> <li>5. Contenido del instrumento del pensamiento crítico.</li> <li>6. Contenido de programa formativo de pensamiento crítico.</li> </ol>	<p>Describe y argumenta aquí</p>	<p>Describe y argumenta aquí Secuencial</p>	<p>Describe y argumenta aquí</p>  <p>The diagram consists of five blue shapes arranged vertically: an oval labeled 'Usuario', a rounded rectangle labeled 'Interfaz grafico', a rounded rectangle labeled 'Servidor de pantalla', an oval labeled 'Núcle o', and a rounded rectangle labeled 'Equipamien to'.</p>	<p>Describe y argumenta aquí</p> <p>Deben conectarse todas. Iconos activos Menús e imágenes para facilitar el manejo del usuario.</p>	<p>Describe y argumenta aquí</p> <p>Simplicidad Claridad Familiaridad Coherencia Rapidez</p>



**Objetivo:** Realizar un prototipo rápido que te permita mostrar el concepto de la interfaz gráfica de usuario del producto que propones.

**Indicaciones:** Trabajo en equipo. Reflexiona y responde las siguientes preguntas. Después elabora una maqueta (Mockup) donde se represente el diseño y funcionalidad de la interfaz de usuario del producto que se propone. Desarrolla la maqueta las principales ventanas de la interfaz gráfica que propones.

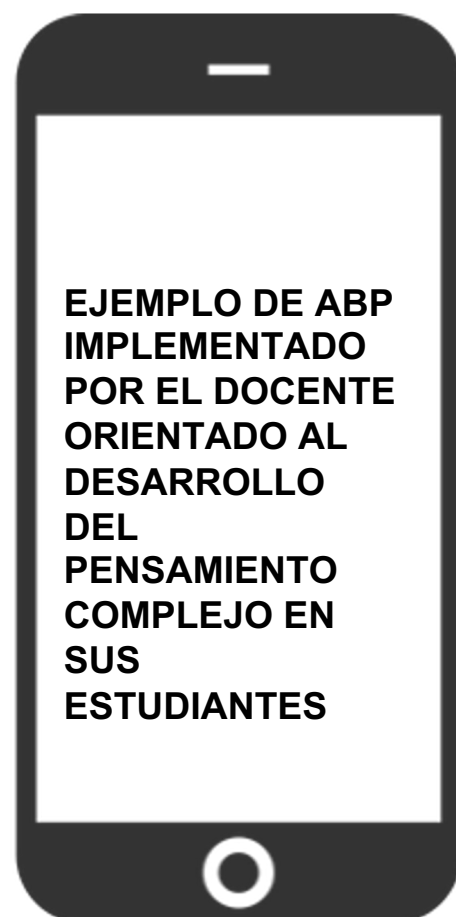
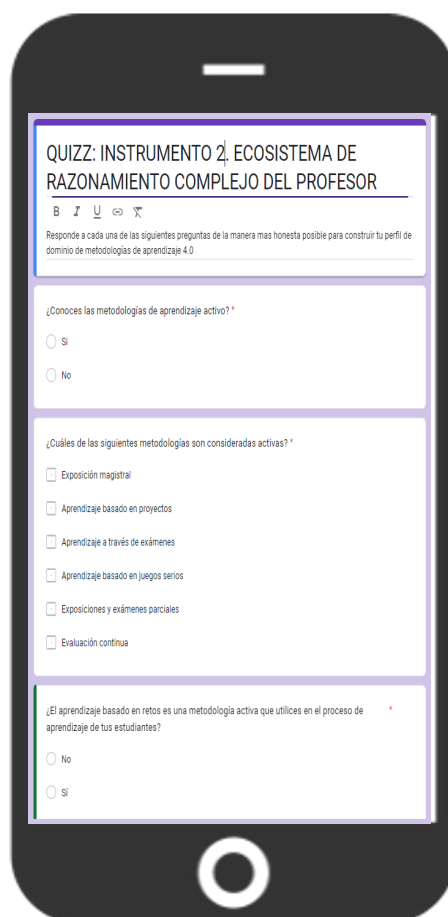
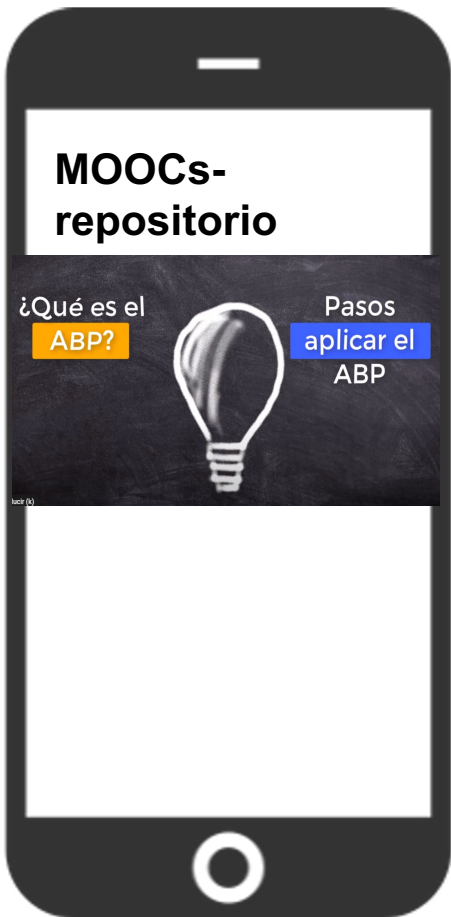


**Nota:** Si es necesario anexa hojas extras y dibuja tantas pantallas como sean necesarias para representar la interfaz gráfica de usuario. También podrás copiar y pegar las imágenes desarrolladas en la lista de herramientas presentadas en clase.



**Objetivo:** Realizar un prototipo rápido que te permita mostrar el concepto de la interfaz gráfica de usuario del producto que propones.

**Indicaciones:** Trabajo en equipo. Reflexiona y responde las siguientes preguntas. Después elabora una maqueta (Mockup) donde se represente el diseño y funcionalidad de la interfaz de usuario del producto que se propone. Desarrolla la maqueta las principales ventanas de la interfaz gráfica que propones.



**Nota:** Si es necesario anexa hojas extras y dibuja tantas pantallas como sean necesarias para representar la interfaz gráfica de usuario. También podrás copiar y pegar las imágenes desarrolladas en la lista de herramientas presentadas en clase.



# Prototipo – Interfaz Gráfica de Usuario (Continuación)

**Objetivo:** Realizar un prototipo rápido que te permita mostrar el concepto de la interfaz gráfica de usuario del producto que propones.

**Indicaciones:** Trabajo en equipo. Reflexiona y responde las siguientes preguntas. Después elabora una maqueta (Mockup) donde se represente el diseño y funcionalidad de la interfaz de usuario del producto que se propone. Desarrolla la maqueta las principales ventanas de la interfaz gráfica que propones.



**Nota:** Si es necesario anexa hojas extras y dibuja tantas pantallas como sean necesarias para representar la interfaz gráfica de usuario. También podrás copiar y pegar las imágenes desarrolladas en la lista de herramientas presentadas en clase.



**Objetivo:** Definir el modelo de negocio del producto/servicio que se propone.

**Indicaciones:** Trabajo en equipo. Reflexiona y responde las siguientes preguntas. Una vez teniendo clara la respuesta a cada pregunta, elabora el modelo de negocio de tu producto utilizando la plantilla Canvas del Modelo de Negocio que se encuentra en la siguiente página.

1. ¿Qué problema resolvemos y cómo lo resolvemos?, ¿Qué nos distingue de las soluciones existentes en el mercado? (**Propuesta de Valor**).  
Resalta el modelo Producto-Servicio que propones.
2. ¿Quién necesita nuestra solución?, ¿Cuántas personas necesitan nuestras soluciones AHORA MISMO?, y ¿Cuántas eventualmente la necesitarán? (**Segmento de Mercado**)
3. ¿Cómo la solución será distribuida?, ¿Cómo entregamos nuestra solución a nuestros clientes? y ¿Dónde encontrará el cliente nuestra solución? (**Canales**)
4. ¿Cómo damos a conocer nuestro producto al mercado?, ¿Cómo vas a atraer, preservar e incrementar tu cartera de clientes?, ¿Cuál es la relación que esperan tener tus clientes contigo? (**Relaciones con el Cliente**)
5. ¿Cuánto nos pagarán por la solución que proporcionamos?, ¿Qué modalidad prefieren utilizar tus clientes para pagar por tu producto/Solución?, ¿Qué tanto contribuye cada flujo de ingresos a los ingresos generales del negocio? (**Fuentes de Ingresos**)
6. ¿Qué necesitamos "tener" para producir, comercializar y entregar nuestra solución? (**Recursos Clave**)
7. ¿Cuáles son las actividades necesarias para producir, comercializar o entregar la solución producto/servicio que se propone? (**Actividades Clave**)
8. ¿Quiénes son los actores que son necesarios para producir o hacer realidad la solución producto/servicio que se propone? (**Socios Clave**)
9. ¿Cuánto nos costarán nuestras actividades, recursos y socios? (**Estructura de Costos**)

**Nota:** Elabora el modelo de negocio de tu producto utilizando la plantilla CANVAS del modelo de negocio que se presenta en la siguiente página.





### Socios Clave

Docentes para producir NOOCS  
Diseñadores Multimedia  
Patrocinadores TELMEX  
Plataforma Curseta  
Empresas Estudiantes  
Universidades

### Actividades Clave

Producción de Moocs. Plataforma Instrumentos  
Construcción de redes académicas y de potenciales clientes.

### Recursos Clave

Intelectuales, Expertos en ABP-Pensamiento crítico. Diseño, Estrategía de marketing, Redes, Infraestructura, Recursos físicos. Plataforma.

### Propuesta de Valor

IES demandan que sus docentes estén capacitados en metodologías activas orientadas al desarrollo del pensamiento crítico. Formación docente en ABP orientado al desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes. El pensamiento crítico es una competencia indispensable que permite el proceso disciplinario en la toma de decisiones con base en la información disponible y en un contexto específico. Ofrecer una capacitación para el desarrollo del pensamiento crítico utilizando ABP que incluye pre post test más mini credenciales

### Relaciones con el cliente

Relación contacto directo. Plataforma virtual. En línea. Teléfono. Redes Sociales. Correo Electronico. Chatbot

### Canales

Plataformas virtuales. Redes sociales. Invitaciones. Correo electrónico

### Segmento de Mercado

Instituciones Educativas. Instituciones de Educación Superior.

### Estructura de Costos

#### Costos fijos:

Marketing	1500
Oficina virtual	700
RH (Especialistas – docentes).	4000
Diseño y desarrollo web	2500
Diseño y desarrollo MOOCs	20000
Servidores	3000
Sueldos equipo	18000

#### Costos Variables

Mantenimiento y actualización de MOOCs.	15000
Docentes – asesores	6300
Eventos (Ferias, Congresos, demostraciones).	9000
Gastos Totales	80000

### Fuentes de Ingresos

Ventas/ producto  
Suscripciones  
Publicidad  
Freemium  
Licencias de uso  
Financiamientos  
Convocatorias



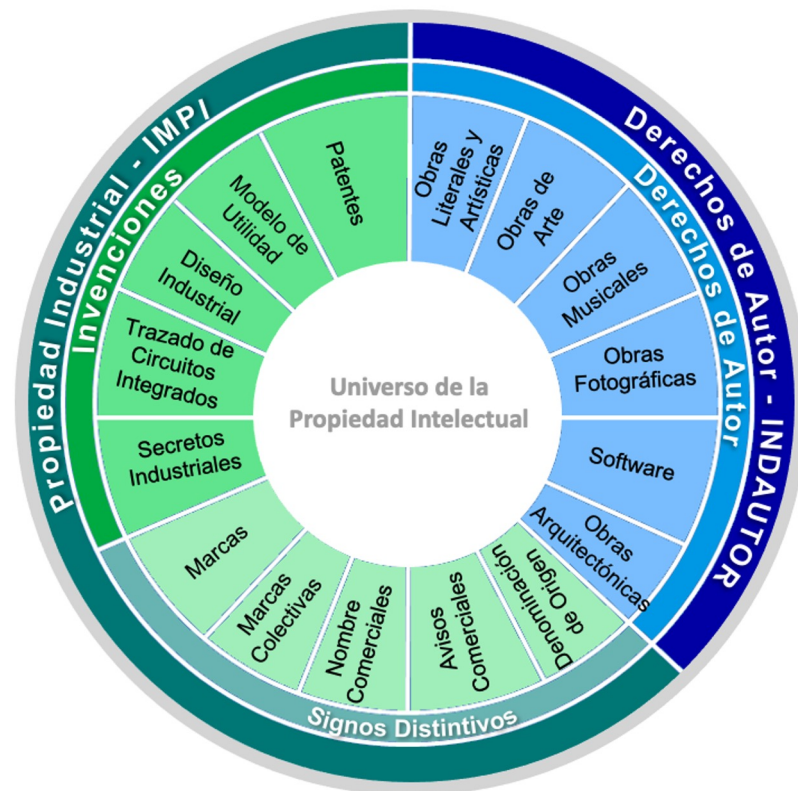
**Objetivo:** Comprender la importancia de la Propiedad Intelectual dentro del proceso de desarrollo de nuevos productos. Además, realizar una vigilancia tecnológica, análisis de competidores y tendencias tecnológicas que se encuentren dentro del área de aplicación de idea de producto/servicio. Validar y/o complementar la idea que se propone considerando la información obtenida de este análisis.

**Indicaciones:** Trabajo en equipo. Trabajo en equipo. Realiza una búsqueda en base de datos\* de propiedad intelectual sobre productos similares a la idea de producto/servicio que se propone. Podrás utilizar fuentes secundarias en la web para la identificación de productos/servicios análogos al que se propone. Responde las preguntas.

1. Enlista los productos/servicios que sean similares a la Idea que propones, y menciona el tipo de protección de Propiedad Intelectual que se le relaciona. Esto te ayudará a que tomes en cuenta el cuidar NO infringir alguna falta a la ley de Propiedad Intelectual. **Utiliza el diagrama del Universo de la Propiedad Intelectual de referencia.**

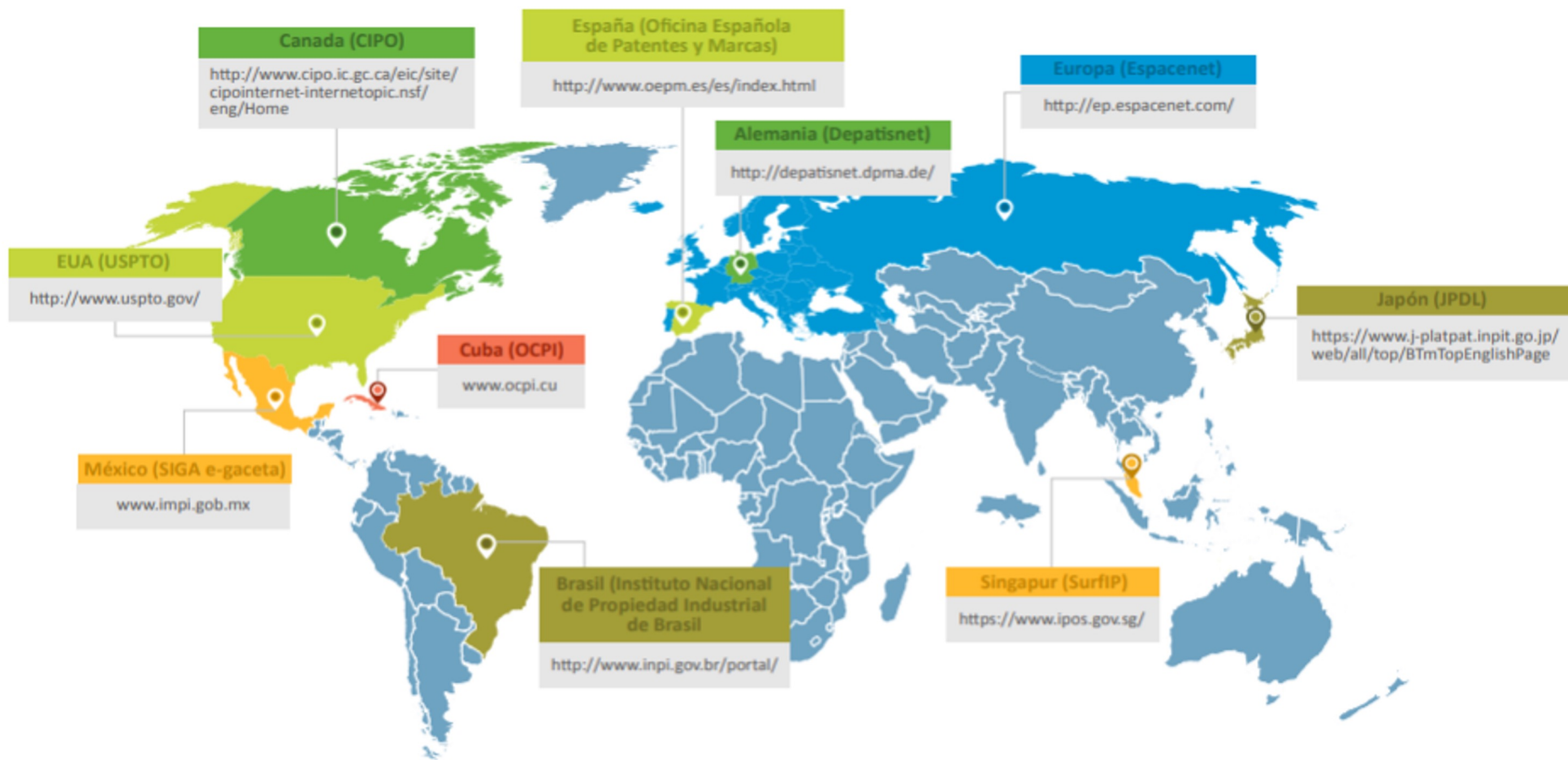
2. Analiza a tu competencia. Entiende cómo trabajan, operan y funciona su producto. Además, trata de identificar áreas oportunidad o segmentos que no cubran para que puedas proponer tu propuesta de valor considerando esta información.

3. ¿Qué marcas son las más importantes? ¿Cuáles son los precios actuales en el mercado? ¿Qué modelo de negocio tienen?





## Referencia para acceso a Base de Datos de Propiedad intelectual en el Mundo



### Otras bases de datos



Google Patent Search  
<http://www.google.com/patents>



Latipap (Información Tecnológica de Patentes en Español)  
<http://lp.espacenet.com/>



Free patents online  
<http://www.freepatentsonline.com/>



OMPI – Patentscope  
<https://patentscope.wipo.int/search/en/search.jsf>



**Objetivo:** Aprender a estructurar el discurso “pitch” de tu producto y presentarlo ante una audiencia.

**Indicaciones:** Trabajo en equipo. Construye el guión del Pitch de tu producto de acuerdo con la estructura y pautas que se proporcionan a continuación. Grábate presentando el pitch de tu producto. El video deberá tener una duración máxima de 4 minutos tratando de respetar la estructura planteada. El coach envía el archivo de video en la carpeta de entregas ([link](#))

### Apertura (30 seg)

**Pauta 1. ¿Qué dato de alto impacto o afirmaciones que sean relacionados al producto/servicio que propones puedes ofrecer? o ¿Qué pregunta puedes lanzar a la audiencia para que se sientan identificados, llame su atención y despierte su interés?**

¿Sabe usted cuál es la megatendencia de la educación?

La Educación basada en competencias.

La UNESCO las define como: el desarrollo de las capacidades complejas, las cuales permiten pensar y actuar en diversos ámbitos, siendo el pensamiento crítico, una de las más relevantes, ya que prepara a los individuos para evaluar una situación o problema a través del razonamiento, emitir juicios lógicos y actuar en consecuencia, lo cual es fundamental para comprender el mundo contemporáneo.

Pero, ¿Cómo saber si en las escuelas, los docentes están desarrollando esa competencia en los estudiantes?

**Pauta 2. ¿Quién eres? y ¿Qué intenciones tienes con este pitch?**

### Desarrollo (3 min)

**Pauta 3. ¿Cuál es el problema, dolor de mercado, necesidad u oportunidad que se atiende?**

Una de las metodologías más adecuadas para desarrollar el pensamiento crítico, es a través de las metodologías activas, en particular, el ABP, pero existe una brecha muy grande en su implementación por parte de los docentes, y ello impacta negativamente en el desarrollo de la competencia del pensamiento crítico, en los educandos.

**Pauta 4. ¿Cuál es tu mercado objetivo?**

Dada la importancia de incidir y fortalecer el pensamiento crítico en los estudiantes, hemos iniciado un emprendimiento social orientado a subsanar estas carencias en docentes de todos los niveles educativos

**Pauta 5. ¿Qué soluciones aportas? ¿Por qué lo haces? ¿Cómo lo haces? ¿Cómo funciona? ¿Por qué tu solución es idónea? ¿Por qué eres diferente a los existentes?**

Nuestra empresa se dedica al *Reskills*, a través de capacitaciones que permiten al docente mejorar el dominio de sus competencias y de igual manera desarrollar las competencias y power skills de los aprendices, con énfasis en el pensamiento crítico.

**¿Cómo lo hacemos?**

Esto se logra a través de un proceso que contiene 5 fases: **Iniciando con un Diagnóstico**, para el cual se utiliza un instrumento digital, que permite identificar las áreas de oportunidad de los docentes, en relación a su nivel de conocimiento y dominio de las metodologías activas, orientadas al desarrollo del pensamiento crítico.

Este instrumento se aloja en una plataforma anidada en la nube, con soporte en algoritmos e Inteligencia Artificial y Big Data, el cual identificamos como un pretest.

### Cierre (30 seg)

**Pauta 7. ¿Qué deseas concretar? ¿Qué necesitas o qué solicitas?. Concluye con un agradecimiento, despedida, y muestra apertura a responder dudas y preguntas.**

Para desarrollar este proyecto, se requiere la colaboración de otros especialistas en el área educativa, tecnológica, así como involucrar a organizaciones de la sociedad civil, empresas, dependencias, instituciones, ministerios o secretarías de estado, que estén interesadas en mejorar la calidad educativa de los jóvenes de todos los niveles escolares, a través del financiamiento de este prototipo.

Ahora...

¿Conoces alguna institución educativa que pudiera necesitar el reskill de sus profesores?

**Nosotros somos *CITINocs Innovation*, empresa dedicada al reskilling docente.**

***“Pensamos en el Futuro y Actuamos en el Presente”***



**Objetivo:** Integrar los conocimientos y desarrollos llevados a cabo durante la estancia en la plantilla de reporte final.

**Indicaciones:** Trabajo en equipo. Responde cada sección contenida en el reporte final. El coach envía el archivo de video en la carpeta de entregas [\(link\)](#).

El coach envía el archivo  
word en la carpeta de  
entregas [\(link Aquí\)](#)







## Producción a cargo de la Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital

El trabajo intelectual contenido en este material, se comparte por medio de una licencia de *Creative Commons* (CC BY-NC-ND 2.5 MX) del tipo "Atribución-No Comercial Sin Derivadas", para conocer a detalle los usos permitidos consulte el sitio web en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/mx>



Se permite copiar, distribuir, reproducir y comunicar públicamente la obra sin costo económico bajo la condición de no modificar o alterar el material y reconociendo la autoría intelectual del trabajo en los términos especificados por el propio autor. No se puede utilizar esta obra para fines comerciales, y si se desea alterar, transformar o crear una obra diferente a partir de la original, se deberá solicitar autorización por escrito al Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.

