

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:

8 EMM





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><i>Reels para promover el empoderamiento de las mujeres madres de hijos en edad escolar de zonas vulnerables.</i></p>	<p>2. ¿Qué problema / necesidad / oportunidad está resolviendo la Idea de producto/servicio que se propone?</p> <p><i>La falta de empoderamiento de las mujeres madres en zonas vulnerables.</i></p>	<p>3. ¿Por qué se desea resolver ese problema? ¿A qué megatendencias se le asocia?</p> <p><i>Porque se busca concientizar a la mujer respecto a su papel como agente de cambio en el ámbito familiar y comunitario, a partir del autoreconocimiento de su propio valor</i></p>	<p>4. ¿Qué tecnologías 4.0 puede involucrar la idea que se propone?</p> <p><i>Redes sociales</i></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><i>Se relaciona directamente con los Objetivos 5. Igualdad de Género, 4. Educación de Calidad, y 3. Salud y Bienestar, puesto que ofreceremos información veraz, relevante y contextualizada, enfocada al empoderamiento de la mujer y en su rol de madre, y enfocada en contenidos relacionados al bienestar y la salud familiar.</i></p>	<p>6. ¿Usuario primario (quien recibe el beneficio directo)</p> <p><i>Mujeres madres de hijos en edad escolar en zonas vulnerables.</i></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>Selecciona el reto que se desea abordar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Formar a la nueva generación de profesionales con las competencias para el trabajo del futuro <input type="checkbox"/> Fomentar la participación y capturar el interés de estudiantes durante los procesos de formación <input type="checkbox"/> Fortalecer la transformación digital en la Educación Superior <input type="checkbox"/> Fomentar la creación de redes de colaboración para la co-creación <input type="checkbox"/> Impulsar el desarrollo sostenible para lograr una educación de calidad, equidad, inclusión y atención para todos 	<p>Competencias del Pensamiento Complejo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Pensamiento Crítico <input type="checkbox"/> Pensamiento Creativo <input type="checkbox"/> Pensamiento Innovador <input type="checkbox"/> Pensamiento Sistémico <p>Describe brevemente ¿Cómo?:</p> <p>Reels concretos, veraces, precisos, accesibles, con vínculos a REAs, que detonen preguntas de reflexión, de acceso abierto.</p>	<p>Competencias Transversales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Colaboración <input type="checkbox"/> Cooperación <input type="checkbox"/> Comunicación <input type="checkbox"/> Creatividad <input type="checkbox"/> Innovación <input type="checkbox"/> Liderazgo <p>Otra(s)</p> <p>Describe brevemente ¿Cómo?:</p> <p>Mediante microlearning</p>	<p>Formato:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Curso <input type="checkbox"/> Taller <input type="checkbox"/> Seminario <input type="checkbox"/> Webinario <input type="checkbox"/> Bootcamp <input type="checkbox"/> MOOC <input type="checkbox"/> Ponencia <input type="checkbox"/> Podcast <input type="checkbox"/> Pasantía <input type="checkbox"/> Otro (s) <p>Modalidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Presencial <input type="checkbox"/> Híbrido <input type="checkbox"/> Remoto <p>Método Activo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en retos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input type="checkbox"/> Aprende haciendo <input type="checkbox"/> Aprende jugando <input type="checkbox"/> Otro (s) 	<p>Tecnologías como recursos: Software</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Realidad virtual <input type="checkbox"/> Realidad aumentada <input type="checkbox"/> Ciencia de Datos <input type="checkbox"/> Aprendizaje adaptativo con AI <input checked="" type="checkbox"/> Gamificación con AI <input type="checkbox"/> Simulación de eventos y modelos <input type="checkbox"/> Emulación virtual de escenarios <input type="checkbox"/> Otro (s) <p>Hardware</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Impresoras 3D <input type="checkbox"/> Máquinas-Herramienta <input type="checkbox"/> Profesores holograma <input type="checkbox"/> Computadoras y/o dispositivos móviles <input type="checkbox"/> Laboratorios remotos <input type="checkbox"/> Robots asistentes <input type="checkbox"/> Hápticos <input type="checkbox"/> Otro (s) 	<p>Espacio Físico</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aula estándar <input type="checkbox"/> Aulas híbridas <input type="checkbox"/> Fab Lab o Makerspace <input type="checkbox"/> Laboratorios físicos especializados en _____ <input type="checkbox"/> Laboratorios virtuales especializados en _____ <input type="checkbox"/> Laboratorios Híbridos o Ciberfísicos especializados en _____ <input type="checkbox"/> Aulas inmersivas <p>Espacio Virtual</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Sistema de gestión del conocimiento (LMS) <input type="checkbox"/> Aula virtual – Video Conferencias <input type="checkbox"/> Plataformas virtuales de colaboración <input type="checkbox"/> Plataformas de acceso abierto <input type="checkbox"/> MOOC <input type="checkbox"/> Repositorios en línea 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Empresas <input type="checkbox"/> Gobierno <input type="checkbox"/> Organizaciones <input type="checkbox"/> Sociedad <input type="checkbox"/> Otro(s) <p>Describe brevemente ¿Cómo?:</p> <p>Mediante cartas de intención para lograr convenios con:</p> <p>DIF (México)</p> <p>Instituto de la Mujer (México)</p> <p>Secretarías de Educación Estatales (México)</p> <p>Derechos Humanos (México)</p> <p>CONAPRED (México)</p> <p>IMSS (México)</p> <p>Ministerio De Salud (Perú)</p> <p>Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (Perú)</p> <p>GGM (Guatemala)</p> <p>FUNDEBASE (Guatemala)</p>	<p>Describe brevemente ¿Qué Recursos Educativos Abiertos se podrían utilizar?:</p> <p>Reels: se buscará que los métodos y formatos de enseñanza aprendizaje sean abiertos)</p> <p>¿Qué prácticas para el conocimiento abierto se promueven?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Acceso abierto <input type="checkbox"/> Open Software <input type="checkbox"/> Recursos Educativos Abiertos <input type="checkbox"/> Educación Abierta <input type="checkbox"/> Ciencia Abierta <input type="checkbox"/> Datos Abiertos <input type="checkbox"/> Innovación Abierta <input type="checkbox"/> Gobierno Abierto <input type="checkbox"/> Otro(s) 	<p>Reflexión:</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"> <input type="checkbox"/> Documentos <input type="checkbox"/> Materiales didácticos <input type="checkbox"/> Módulos de cursos <input type="checkbox"/> Libros <input type="checkbox"/> Videos <input type="checkbox"/> Imágenes <input type="checkbox"/> Exámenes <input type="checkbox"/> Software <input type="checkbox"/> Otro(s) <p>Describe brevemente ¿Cómo?:</p> <p>A través de los Reels y los recursos educativos digitales abiertos proporcionados mediante los vínculos en los Reels</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>Usuario primario <i>(quien recibe el beneficio directo)</i></p>	<p>Describe:</p> <p>Mujeres madres con hijos en edad escolar</p>
<p>Usuario secundario <i>(quien recibe el beneficio indirecto)</i></p>	<p>Describe:</p> <p>La familia de la madre</p>
<p>Cliente <i>(quien pagará por el producto o servicio. Puede a la vez, ser usuario)</i></p>	<p>Describe:</p> <p>Organizaciones interesadas en el desarrollo integral de la familia (SEP, DIF, Instituto de la Mujer, Ministerio de Salud, Ministerios diversos), así como empresas que quieran contribuir financiando el proyecto como parte de su labor social</p> <p>¿Qué método utilizaste para detectar las necesidades de los usuarios/clientes, y a cuántos analizaste?</p> <p>Basándonos en investigación diagnóstica de campo , literatura, estadística y análisis comparativo, para identificar las áreas de oportunidades para fortalecer el empoderamiento de la mujer</p>



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:** Empoderamiento de las mujeres madres en zonas vulnerables.



* **Oportunidad:** Aprovechar la accesibilidad y el uso de las redes sociales con las que interactúan las madres para impactar significativamente en su autopercepción y empoderamiento para influir en su familia.

¿Cuál es la tecnología a utilizar?

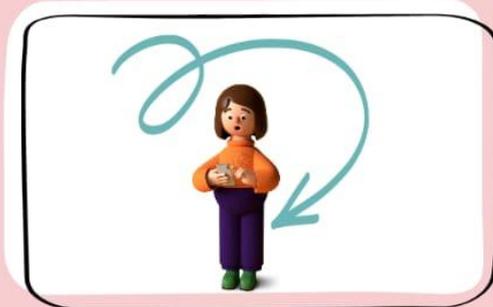


* **Tecnología:** Internet, redes sociales y dispositivos móviles.

¿Cómo funciona la solución / producto que se plantea?

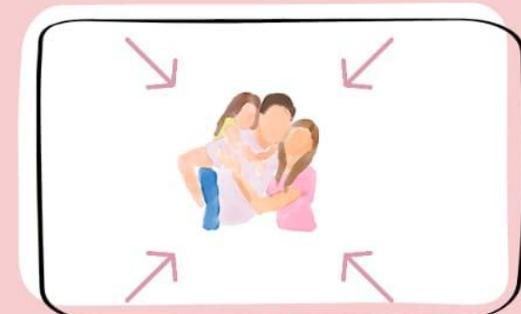


* **Solución 1:** Cautivar a las madres por medio de videos cortos con contenido formativo que impacten significativamente en su autopercepción y empoderamiento.



* **Solución 2:** Uso de redes sociales para sensibilizar a las madres.

¿Cuáles son los beneficios que se obtienen?



* **Beneficios:** Empoderar a las madres para impactar positivamente en ellas mismas y su familia.



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.

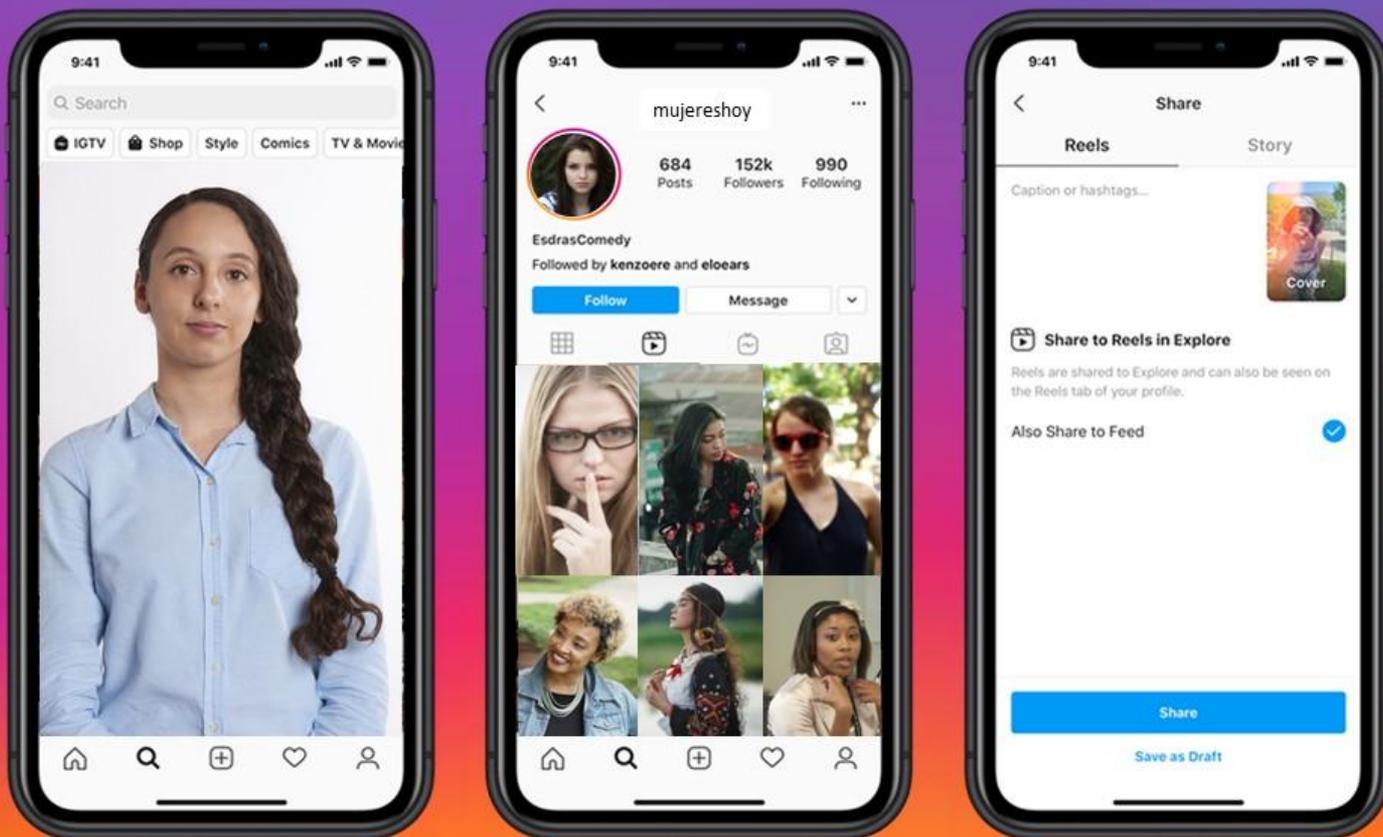
Representa las funcionalidades del producto (por partes o módulos si es necesario).

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).





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?
No aplica.	No aplica.	No aplica.	No aplica.	No aplica.	No aplica para las 6 preguntas porque no desarrollaremos ninguna plataforma, sino que utilizaremos las funcionalidades de Instagram.



Prototipo – Interfaz Gráfica de Usuario

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>Contenido textual, audios y audiovisual relacionado el tema general: Empoderamiento, salud y Bienestar de mujeres madres Millennials de 19 a 35 años con hijos en edad escolar en contextos vulnerables de México, Guatemala y Perú.</p>	<p>La usuaria encontrará las publicaciones (reels, historias, textos) en la red social de Instagram, ordenadas cronológicamente, por temáticas, según intereses contextuales y comunes.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registro (Nombre, correo electrónico, fecha de nacimiento, crear contraseña, verificar contraseña) 2. Acceder/iniciar sesión- Recuperar contraseña 3. Ver publicaciones 4. Buscar el perfil 5. Dar seguimiento a la cuenta (Suscripción a la página) 6. Activar notificaciones 7. Reacción (Me gusta, comentar y compartir) 8. Interacción- sincrónica, asincrónica y mensaje al administrador 9. Salir 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informarse 2. Sensibilizarse 3. Expresarse 4. Movilizarse 5. Interactuar sobre temas relacionados con su rol de mujer y madre (Empoderamiento, salud y bienestar) 6. Motivarse 7. Formarse 8. Documentarse 9. Aplicar 10. Proponer 11. Opinar 12. Empoderarse 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informar / Publicaciones compartidas 2. Motivar con publicaciones compartidas 3. Inspirar con publicaciones compartidas 4. Formar con publicaciones compartidas 5. Interactuar con las reacciones 6. Visibilizar a las mujeres – Días nacionales e internacionales a través de las publicaciones compartidas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Amigable/intuitivo 2. Clara 3. Contenidos verificados 4. Motivadora 5. Breves 6. Precisa 7. Pertinente 8. Contextualizada 9. Con base en los ODS priorizados agenda 2030



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.

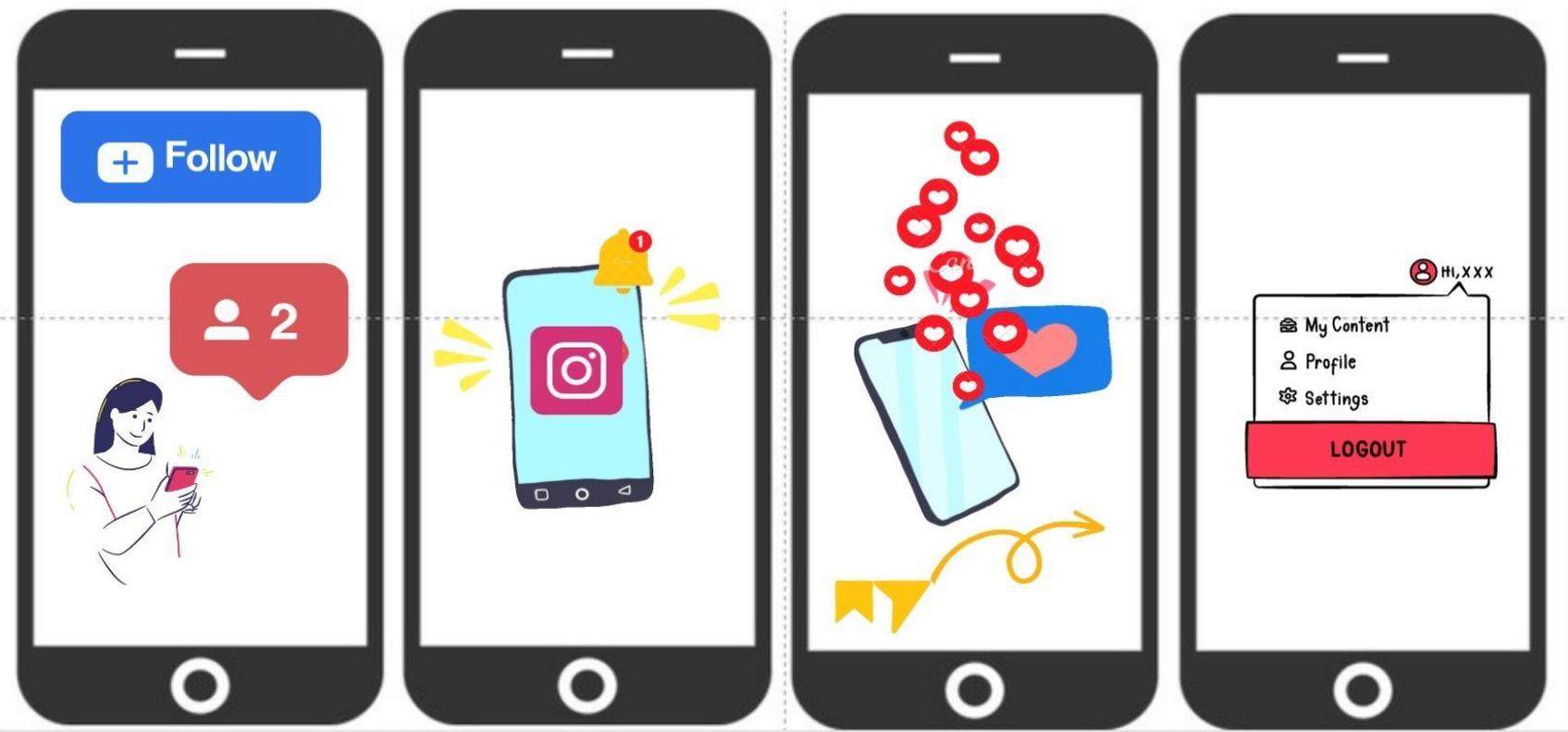




Prototipo – Interfaz Gráfica de Usuario (Continuación)

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.





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.





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.**

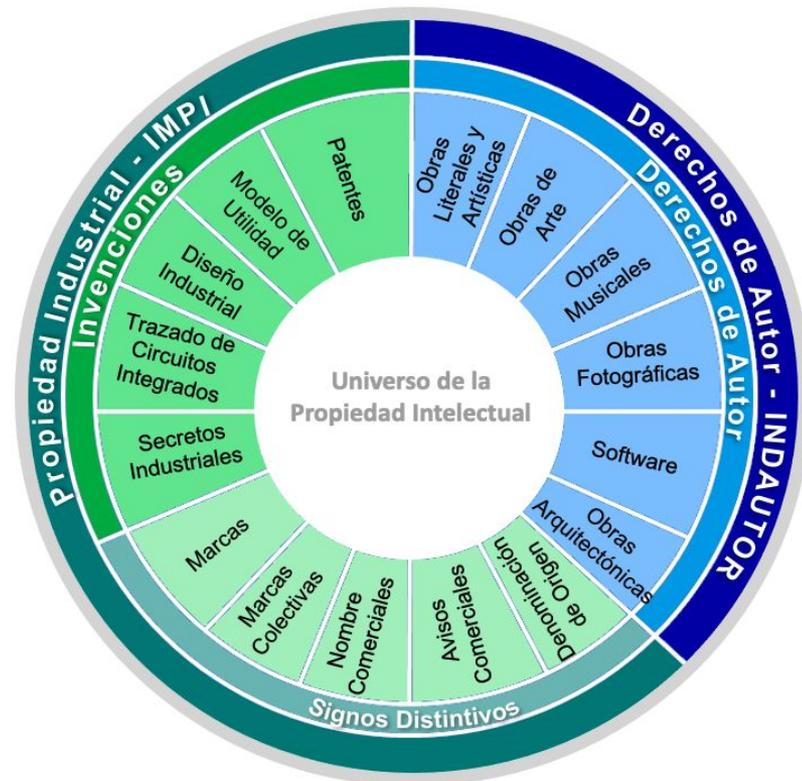
Respuesta en la siguiente tabla.

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.

Respuesta en la siguiente tabla.

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

Respuesta en la siguiente tabla.

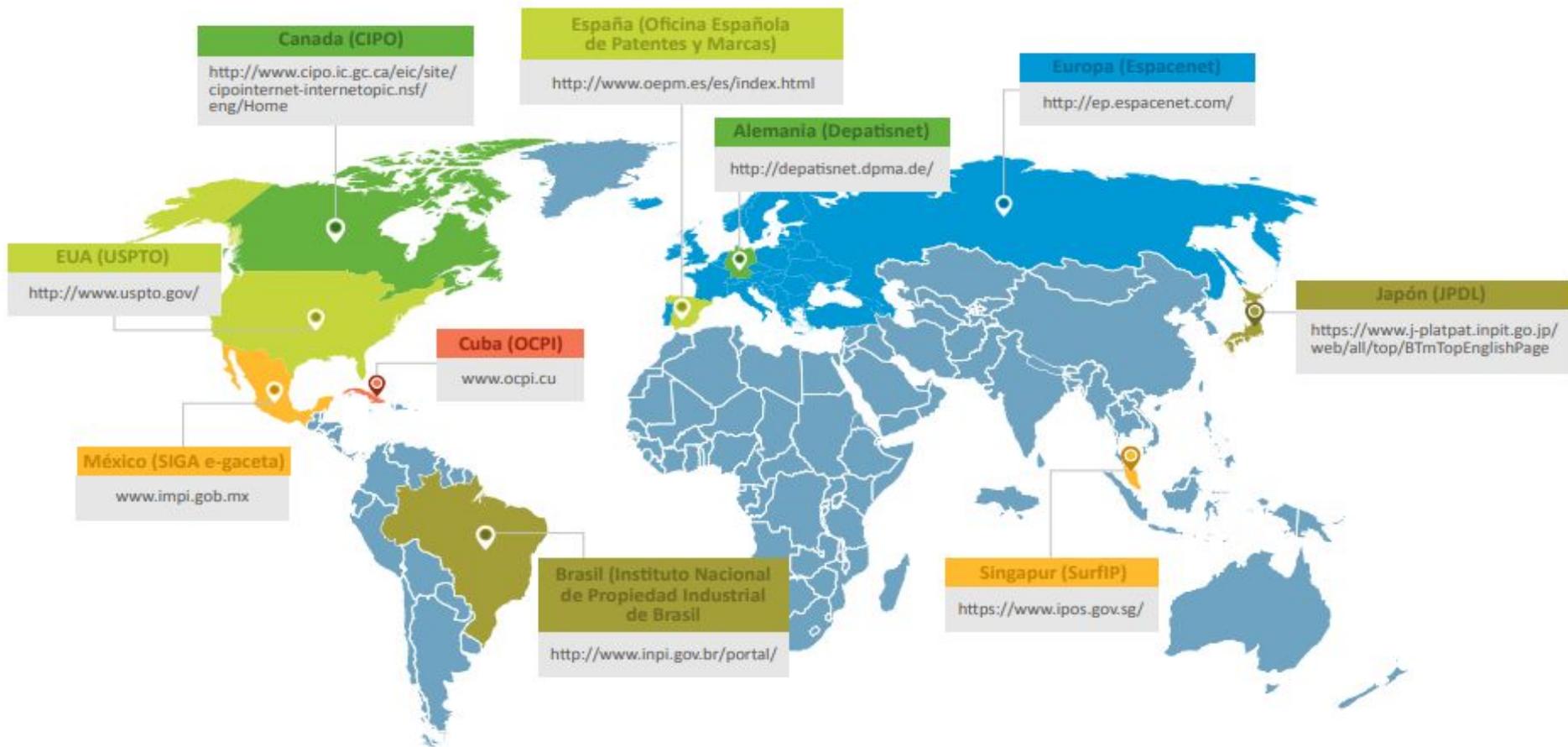




1. Producto o servicio	2. Qué ofrece	2. Áreas de oportunidad	3. Mercado
Freeda	Información de distintas áreas, enfocándose a mujeres en estratos socioeconómicos medio-alto	Información de valor para mujeres de clase socioeconómica baja	Mujeres de clase socioeconómica media a media-alta
Empoderadas	Contenidos sobre prácticas para el crecimiento personal y profesional	Publicación de contenidos para el crecimiento personal y profesional solo en español	Mujeres de clase socioeconómica media a media-alta
Empodera tu vida al éxito	Publicaciones relacionadas con frases de autoestima	Publicaciones relacionadas a la salud emocional y bienestar físico	Personas de clase media



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?

En México el 33% de los hogares tiene a la mujer como jefa de familia (INEGI 2020), en Perú el 84% de los hogares pobres son conducidos por una mujer.

En Guatemala el 52% de la población son mujeres jóvenes integradas por 24 grupos lingüísticos.

Las desigualdades territoriales, étnicas y de género han intensificado las limitaciones de las mujeres para lograr una participación plena y del desarrollo, particularmente en aquellas que viven en zonas rurales.

¿Te das cuenta de la relevancia de la mujer como madre? se encuentra en el límite de la vulnerabilidad y de la posibilidad de ser agente de cambio familiar y social, si se convierte en una mujer empoderada que reconoce su voz

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

Colectivo académico multidisciplinario que tiene el propósito de promover el empoderamiento de la mujer madre a través de la creación de *Reels* (videos cortos) en acceso abierto, de contenido sobre bienestar integral, que tenga un efecto expansivo y detonador del bienestar cotidiano para su familia y su comunidad. También se fomentará la escolarización y la capacitación laboral, mediante la intermediación estratégica entre nuestras usuarias y las instituciones correspondientes

Desarrollo (3 min)

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

La vulnerabilidad de la mujer, causado por su bajo nivel educativo, cultural y socioeconómico, que la mantiene al margen de oportunidades de desarrollo personal, familiar y comunitario.

Speech: Nos enfocamos en ofrecer alternativas de formación a mujeres madres de hijos en edad escolar, en situación de vulnerabilidad, causada por su bajo nivel educativo, cultural y socioeconómico, lo que la mantiene al margen de oportunidades de desarrollo personal, familiar y comunitario.

Pauta 4. ¿Cuál es tu mercado objetivo?

Mujeres madres de hijos en edad escolar, en situación vulnerable.

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?

Ofrecemos a la mujer información veraz, concreta, pertinente y contextualizada mediante reels publicados en redes sociales, sobre temas de bienestar que les permitan cuestionarse y convertirse en agente de cambio en su familia.

Elegimos como canal de difusión Instagram y Facebook por ser abierta, inclusiva, gratuita, de gran alcance y accesibilidad para las usuarias

Según las métricas de Statista (2021), hoy por hoy se comparten 695 000 historias en Instagram por minuto

Por otro lado, ofreceremos constantes referencias a fuentes de información extensas, instituciones de apoyo de referencia, y seremos canal estratégico para la escolarización inconclusa y la capacitación laboral

Pauta 6. ¿Qué beneficio(s) se obtienen con la solución que se propone?

Educación y empoderamiento en temas de bienestar y autocuidado, que le permitan e impulsen a ser un agente de cambio en su familia y comunidades

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.

Necesitamos tu contribución económica y alianza estratégica para seguir construyendo esta iniciativa.

Sumándote ampliarás tu proyección como organización socialmente responsable.

“La explotación es posible por la vulnerabilidad, y la vulnerabilidad es posible por una falta de derechos de ciudadanía” (Federico Mastrogiovanni, 2022)

Si educamos a las mujeres, su fortaleza nos hará invencibles

En Empoderamiento Mujer Madre estamos listos ... ¿y tú?



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.

