



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2019/2020

Nº de proyecto: 360

La docencia en emprendimiento y emprendimiento social en los ecosistemas universitarios de referencia: Aplicación de las metodologías docentes de aprender a emprender en la Universidad Complutense de Madrid.

Responsables: Paloma BEL DURÁN

Centro: Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales

Departamento: Administración Financiera y Contabilidad

1. **Objetivos propuestos en la presentación del proyecto (Máximo 2 folios)**

Los objetivos fundamentales del proyecto de base eran:

1. Identificar los elementos integrantes de lo que pueda considerarse un ecosistema emprendedor universitario.
2. Determinar aquellos que puedan conformar el ecosistema emprendedor de la Universidad Complutense de Madrid.
3. Construir una red que permita interrelacionar: emprendedores, sociedad, mentores, profesores.
4. Conocer la formación emprendedora curricular y no curricular que se imparte en los diferentes ecosistemas universitarios. Su metodología y procedimientos.
5. Conocer cómo se articula dichos procesos de formación para reconocer los diferentes itinerarios formativos de emprendimiento.
6. Ahondar en los materiales formativos que se utilizan en los diferentes ecosistemas.
7. Conocer las plataformas docentes de apoyo a la formación emprendedora.

De este modo, se ha construido un mapa de la docencia en emprendimiento y en emprendimiento social que puede ser incorporado a nuestro propio ecosistema de emprendimiento UCM aprendiendo de las experiencias externas y analizando las posibilidades de extrapolarlas.

A partir de dichos objetivos se procura que el OBJETIVO ULTIMO DEL PROYECTO sea reforzar, a través de la docencia, la creación de un ecosistema emprendedor que ofrezca a los emprendedores universitarios todas las herramientas necesarias para su desarrollo ensayando a través de dos herramientas: una física y otra virtual, una basada en el emprendimiento en general y otra en emprendimiento social, una de ámbito nacional y otra de ámbito internacional:

1. INCUBA-UCM.
2. +ACUMEN-UCM

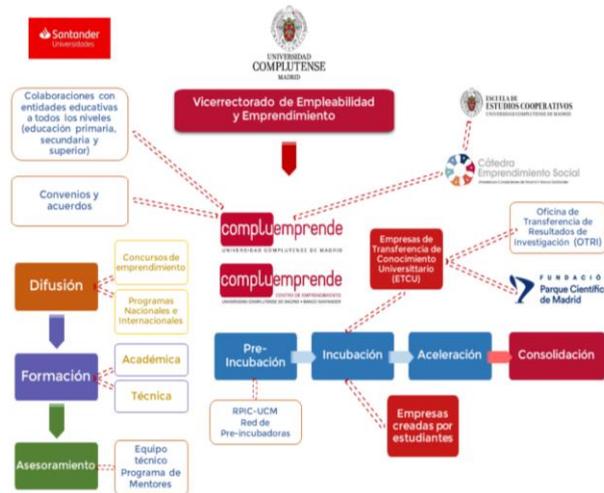
El equipo que conforma este proyecto espera contribuir con este proyecto:

- a) Al conocimiento de una realidad parcialmente conocida, al no existir investigaciones que se acerquen a esta realidad.
- b) A la consideración del emprendimiento como un itinerario válido para el futuro profesional en todas las disciplinas académicas.
- c) A potenciar la docencia e investigación y desarrollo en materia de emprendimiento.

- d) A conformar una formación de calidad en materia de emprendimiento que permita contribuir a la transferencia del conocimiento a la sociedad a través del emprendimiento.
- e) A servir de apoyo en el proceso de incubación de los proyectos teniendo como eje central la formación y construyendo un entramado que permita a los estudiantes disponer de todas las herramientas necesarias para su desarrollo en materia de emprendimiento.
- f) A canalizar los proyectos a través de plataformas internacionales.
- g) A sensibilizar a los estudiantes en que el emprendimiento social es un vehículo extraordinario para resolver problemas sociales formando parte de los mismos y teniendo en cuenta a la persona en cualquier desafío que se proponga.

2. Objetivos alcanzados (Máximo 2 folios)

Los objetivos generales que se identificaron se lograron permitiendo identificar y aplicar todo el conocimiento adquirido en la construcción de mapa del Ecosistema de Emprendimiento de la UCM.



Un ecosistema está vivo y seguimos incorporando elementos que ayudan a impulsar el emprendimiento de la Universidad Complutense de Madrid. Aplicando nuevas metodologías y nuevos programas. Podemos constatar que contamos con un ecosistema sólido y que estamos en disposición de establecer e impulsar dos líneas estratégicas: la internacionalización y la transversalidad.

El proyecto se basa en el desarrollo de dos programas piloto: el IncubaUCM y el +ACCUMEN UCM.

Fase 2.1: INCUBA-UCM

El programa IncubaUCM se encuentra en proceso. Es un programa impulsado por la Oficina Complutense de Emprendimiento (Compluemprende) cuyo objetivo es formar y capacitar a jóvenes estudiantes de la Universidad Complutense de Madrid que quieran lanzar al mercado sus proyectos de empresa.

El programa está enfocado a la formación de personas que tienen un interés común, emprender. Para ello se deben seleccionar equipos multidisciplinares.

La pandemia retrasó toda la planificación y los problemas derivados de la paralización de la gestión ha hecho que el programa no se haya formalizado excepto en lo que se refiere a:

- **Fase 1: Hackathon Startup UCM.**

Celebrado durante el fin de semana del 27 al 29 de noviembre, se reunieron más de 200 estudiantes que crearon más de treinta equipos multidisciplinares.

- **Programa de Formación: FábricaUCM.**

La Oficina Complutense de Emprendimiento (Compluemprende) ha desarrollado una oferta formativa bajo el título Fábrica UCM y distribuido de la siguiente manera:

- 10 módulos formativos organizados mensualmente.
- Talleres Formativos Transversales organizados durante el año.
- Las formaciones serán presencial o virtual.
- Tendrán una duración entre 1 hora y media y 3 horas.

Fase 2.2: +ACUMEN-UCM

En esta fase se han alcanzado los siguientes objetivos:

- Explorar las potencialidades del uso de la plataforma internacional +ACUMEN como herramienta para adquirir conocimientos y destrezas en el ámbito del emprendimiento social.
- Experimentar metodologías y herramientas y procesos de trabajo en grupo online, conformando un grupo integrado por estudiantes, alumni y profesorado.
- Conocer y conectar con la red internacional +ACUMEN que aglutina grupos de personas de múltiples países interesadas en el emprendimiento social.
- Completar el proceso formativo del curso “Introduction to Human-Centered Design”, conociendo las herramientas del diseño centrado en las personas y experimentando con ellas a través del desarrollo de un proyecto concreto que incluye investigación, ideación y prototipado.
- Comprender las potencialidades de los procesos de diseño para implementar proyectos de innovación social centrada en las personas. Utilización de las herramientas de diseño por parte de un equipo mixto de personas con formación en diseño y otras provenientes de diferentes trayectorias formativas.

3. Metodología empleada en el proyecto (Máximo 1 folio)

Fase 2.1: INCUBA-UCM

1. Duración: 12 meses.
2. 20 participantes (5 equipos)
3. Ubicación: Centro Emprendimiento UCM-Santander.
4. Reclutamiento: Entre todos los inscritos, para seleccionar 40 perfiles multidisciplinares que participarán en el evento StartupsUCM (reclutamiento con una duración de tres días para la selección de perfiles emprendedores), distribuidos de la siguiente forma:
 - 10 perfiles empresariales
 - 10 perfiles de desarrollo tecnológico
 - 10 perfiles de ventas y comunicación
 - 10 perfiles de diferentes áreas de conocimiento (humanidades, ciencias de la salud, ciencias e ingeniería, ciencias sociales)
5. Metodología propia de trabajo:
 - Reunión semanal con fijación de objetivos.
 - Reunión diaria de actividades y tareas del equipo.
 - Reuniones con retroalimentación.
 - Reuniones con mentores.
6. Servicios.
 - Asesoramiento.
 - Formación.
 - Espacio físico.
 - Mentoría.
 - Comunidad.
 - Club Alumni.
 - Premios.
 - Comunidad.
 - Programas de emprendedores.
 - Acceso a financiación.
7. Formación: Fábrica UCM.

El programa incluye además:

- Actividades con expertos y emprendedores.

- Final Programa: Presentación de informe ejecutivo (Investor Deck).

Fase 2.2: +ACUMEN-UCM

Realización del programa "INTRODUCTION TO HUMAN-CENTERED DESIGN" a través de la plataforma internacional ACUMEN.

Características del curso:

- Curso online, gratuito.
- Fechas: septiembre 2020 a noviembre 2020 (9 semanas).
- Al seguir el calendario que se propone se realiza el proceso simultáneamente con otros equipos de otras partes del mundo, con la posibilidad de ver y comentar el trabajo que se va desarrollando.
- Requiere de una dedicación de aproximadamente 5h semanales (1-2h de trabajo individual + 2-3h de trabajo de grupo).
- Todo el material está en inglés.
- El curso ha sido diseñado por "IDEO", estudio de diseño afincado en San Francisco (EEUU), pionero en metodologías basadas en *Design Thinking*.
- La formación se apoya en la metodología *learning by doing*, que supone un proceso de aprendizaje activo y experimental.

4. Recursos humanos (Máximo 1 folio)

Fase 2.1: INCUBA-UCM

El programa ha sido desarrollado por Compluemprende. En concreto: Pepa CASADO, Esther CUBO, Alba SALAS, Bárbara BARRIO, Héctor ARRANZ, Alvaro PASCUAL y Paloma BEL acompañados de los mentores entre los cuales se encuentra el equipo de embajadores Compluemprende que firma este proyecto.

Fase 2.2: +ACUMEN-UCM

El curso ha sido guiado por Pilar LARA CUENCA, profesora de la asignatura “Management para el Diseño” en el Grado en Diseño de la Facultad de Bellas Artes UCM apoyado por Isabel RODRÍGUEZ DOMENECH (participante del presente proyecto de innovación docente).

5. Desarrollo de las actividades (Máximo 3 folios)

Fase 2.1: INCUBA-UCM

Del programa Incuba se ha desarrollado:

- **Hackathon StartupUCM.**

El jueves 26 de noviembre por la tarde los participantes en el hackathon tuvieron una primera reunión donde “empezaron a establecerse los equipos sobre una semilla incipiente, y durante el fin de semana han sido capaces de desarrollar y madurar ideas, con una dedicación absoluta de todos y cada uno de los participantes”.

De todos los proyectos presentados, exclusivamente diez debían pasar a la final, pero “las valoraciones del jurado han estado muy ajustadas y por eso han sido once los finalistas”. El premio de los tres ganadores consistió en formar parte del programa Incuba UCM, con doce meses de incubación en el Centro de Emprendimiento UCM con asesoramiento personalizado, mentoría, formación y con un impulso e incentivo financiero. Además, un premio en metálico de 1.000 euros cada equipo para empezar la puesta en marcha de los proyectos, gracias al apoyo del Consejo Social de la UCM y del Banco Santander.

Francesco Conti, Álvaro Kitchin Velarde y Elias Echaabi forman el proyecto Recyclo, basado en la realidad de que “el planeta se está destruyendo por la demanda de plástico sin salida, ya que la mayoría casi ni se recicla, lo que provoca la muerte de millones de animales”. En España, según los datos de los responsables de Recyclo, quitando las comunidades autónomas de Cataluña y Navarra, no se cumplen los objetivos marcados por la Unión Europea en la Agenda 2030. Su proceso comienza con un sistema de recompensas para los clientes que depositen sus plásticos en contenedores inteligentes ubicados en supermercados e instituciones públicas. A cambio de ese reciclaje recibirán cupones de descuento para esos mismos supermercados, fomentando así una economía circular. Luego el plástico recogido se convertirá en pellets y estos en bobinas para impresoras 3D. La siguiente idea, a más largo plazo, es la utilización de esas bobinas para la creación de sistemas de soporte para cultivos hidropónicos, que suponen el futuro de una agricultura sostenible. Consideran que el mercado es grande, gracias al auge de este tipo de impresoras, y al tener materia prima gratis e ilimitada se podrán permitir precios mucho más competitivos que el resto de sus competidores.

Liderado por Lylien Ahmed y Elisa Miravalles, otro proyecto premiado ha sido ¡Fuga! La idea que se encuentra detrás de esta empresa es la gran cantidad de actividades culturales que se ofrecen en Madrid, hasta 35.000 al año, y el escaso conocimiento que tenemos de ellas. Gracias a ¡Fuga! El usuario recibirá “cada mes, en su casa una caja, elaborada con material reciclado llevada por mensajeros en bicicleta”. Dentro de esa caja habrá artículos elaborados por artistas, entradas a actividades culturales..., conseguidas gracias a acuerdos con negocios locales. Todo ello tematizado cada mes

por 29,99 euros por caja. El primer año las responsables piensan vender 2.000 cajas, el segundo 10.000 y el tercero 15.000, obteniendo un beneficio neto del 20%.

4C_Fuels está compuesta por un gran número de estudiantes: Antonio Agudo, Santiago Barragán, Lucía Tapia, Jorge Fernández, Álvaro Gómez, Celia Martín, Claudia Troncone y Alba Garay. Este proyecto también parte de una idea de sostenibilidad, ya que “cada vez somos más y consumimos más y el mundo necesita un cambio”. La idea de 4C_Fuels es emplear mecanismos fotosintéticos para convertir, de forma rápida, dióxido de carbono y luz solar en energía limpia con cero emisiones. Aclaran que ellos no venden biocombustibles, sino las bioherramientas que sirve para producirlos, a las empresas que disponen de medios e infraestructura para ello. Su tecnología, todavía no patentada, es única, porque convierte contaminantes en nuevos productos y “ofrece soluciones locales a problemas globales”. De acuerdo con su portavoz, la mayoría de las compañías se especializan en tecnologías muy concretas, pero con una pequeña adaptación, aportada por 4C_Fuels, podrían producir de forma más sostenible.

María Concepción García Gómez, vicerrectora de Empleabilidad y Emprendimiento, ha presidido el jurado de este concurso, y reconoce que no les ha resultado fácil seleccionar a los premiados, por la gran calidad de los proyectos. Algo que ratifican los otros miembros del jurado, los directores de las preincubadoras de la Universidad Complutense: Jesús García de Madariaga, de Ciencias Económicas y Empresariales; Pedro López Sáez, de Comercio y Turismo; Elena Pérez-Urría, de Ciencias Biológicas, y Dolores Rodríguez Barba, de la futura preincubadora de Ciencias de la Información.

Los otros proyectos finalistas del hackhaton han sido ScienPi, una aplicación interactiva para divulgar información científica veraz, verificada por expertos; HomWOD, una plataforma de contenido de entrenamiento que motiva y recomienda vídeos según los objetivos del usuario; Qorder, que ayuda gestionar pedidos dentro de un mismo local, uniendo a cliente, cocinero y camarero en una misma app; Siendo Músico, una escuela de música *on line*, flexible y diversa para aprender música con especialistas y de manera personalizada; New Research Department, una plataforma de venta de ropa *on line*, diseñada de manera personalizada por artistas; Carfeed, una aplicación que permite analizar y mejorar la conducción de cada uno; WasteRush, un proceso de *urban mining* para recuperar minerales de valor de productos ya desechados, y Diversus, un portal de empleo especializado en minorías, como colectivos LGTB o personas con capacidades diferentes.

- **Formación: Programa Fábrica UCM.**

De los cuales se han celebrado 5 módulos.

<i>Módulos Formativos: "Fábrica UCM"</i>
Módulo 1: De la idea al modelo de negocio
Aprende a generar ideas utilizando las herramientas utilizadas por emprendedores.
Primera Convocatoria: <u>Septiembre 2020</u>

Módulo 2: Diseña tu modelo de negocio
Aprende a diseñar y entender un modelo de negocio.
Primera Convocatoria: Noviembre 2020
Módulo 3: El modelo y su entorno. Primer paso para su viabilidad
Conoce las herramientas utilizadas por los emprendedores para analizar el mercado y el entorno en el operará su proyecto, analizando las oportunidades y/o amenazas que generará.
Primera Convocatoria: Febrero 2021
Módulo 4: La búsqueda del cliente y su problema
Descubre las herramientas que usan los emprendedores para validar los problemas de sus clientes.
Primera Convocatoria: Febrero 2021
Módulo 5: La propuesta de valor, el primer diseño de tu producto
Aprende a definir la propuesta de valor que caracterizará tu producto y validará tu cliente, la primera versión de tu Mínimo Producto Viable (MPV).
Primera Convocatoria: Marzo 2021
Módulo 6: Validación del producto
Aprende a validar la propuesta de valor de tu producto utilizando herramientas que te permitan definir las siguientes etapas de desarrollo.
Primera Convocatoria: Mayo 2021
Módulo 7: La importancia de comunicar: cómo hacer un buen "pitch"
Aprende a comunicar tus ideas captando la atención del oyente. Cómo preparar un "Elevator Pitch" eficaz.
Primera Convocatoria: Próximamente
Módulo 8: Estrategia de venta tradicional y/o digital: la clave para tu proyecto
Conoce las distintas opciones que existen para posicionar tu producto en el mercado creando una estrategia válida y eficaz.
Primera Convocatoria: Próximamente
Módulo 9: Cómo "vender" nuestro producto a nuestro cliente
Aprende técnicas de venta eficaces.
Primera Convocatoria: Próximamente
Módulo 10: Financiar nuestro proyecto
Descubre las opciones de financiación pública y privada para el lanzamiento de tu idea.
Primera Convocatoria: Próximamente

Fase 2.2: +ACUMEN-UCM

Se difundió la propuesta de formación de un equipo de trabajo entre la comunidad UCM. Se conformó un grupo con un total de 10 participantes:

- **5 estudiantes** UCM: cursando estudios de Diseño (2), Bellas Artes (1), Antropología (1) e Historia (1).
- **2 alumni** UCM: egresadas del Grado en Diseño.
- **3 profesores** UCM: Facultad de Bellas Artes (2), Facultad Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales (1).

Debido a las restricciones de movilidad por la situación COVID-19, se realizó un plan de trabajo utilizando las siguientes herramientas online:

- **Google Meet.** Reuniones semanales de trabajo conjunto.
- **Slack.** Herramienta de comunicación, planificación y almacenamiento de archivos.
- **Miro.** Herramienta de trabajo colaborativo simultáneo.

El equipo realizó todo el proceso formativo eligiendo como tema eje "¿Cómo facilitar la inmersión laboral de jóvenes recién salidos de la universidad?".

Para el módulo de investigación se realizaron grupos de discusión y entrevistas (online).

Como propuesta final se proyectó una plataforma para promover una comunidad online que integre estudiantes y egresados con el fin de compartir experiencias, dudas e inquietudes.

6. Anexos

Ver www.ucm.es/compluemprende.

Imágenes Hackathon:

Los ganadores





