#### The click es un proyecto de aplicación profesional que se ha venido desarrollando hace dos años en la universidad casa grande. El mismo que tuvo como objetivo; diseñar un programa innovador, que en este caso fue un tipo campamento, que permitió a los emprendedores validar su idea de negocio, desde el punto de vista que sea sostenible a largo plazo. Así como también el campamento de Innovación, busca desarrollar habilidades de los emprendedores en temas vinculados a la resolución de problemas generados en entornos cambiantes, a través de la creación de un esquema que proporcione herramientas a favor de la toma de riesgos, la innovación y la implementación de estrategias digitales. El mismo que estabacompuesto por talleres prácticos,prácticas sesiones con herramientas innovadoras, 100% aplicables a todo tipo de negocio que se encuentran establecidos con tres años en el mercado.Así como también de **conferencias, módulos** de contenido práctico dictados por expertos locales y extranjeros, que ayudarán a potenciar tu modelo de negocio. Por último para concluir, se dieron certificados de participación para los asistentes, emitido por Facultad de Administración de la Universidad Casa Grande y empresas que avalan el contenido del programa.

Aunque no existe aún un seguimiento como tal, para poder saber o demostrar qué impacto realmente tuvo este proyecto, se puede decir que si causó un gran impacto y sirvió de ayuda para las personas que estuvieron dentro de él, ya que se beneficiaron del mismo. Esto se puede apreciar en la página que los miembros de este proyecto crearon para plasmar el contenido del programa, ahí se pueden observar videos, testimonios donde los participantes hablan de manera positiva, entusiasta, alegre y contenta sobre esta actividad, se los nota muy satisfechos, sobre qué les pareció, incluso por algunos contactos se sabe que muchos de ellos esperan una segunda edición o una segunda parte. Lo que quiere decir que les pareció muy buena la propuesta y esperan seguir con otros talleres, actividades sobre los temas tratados, ya que sigue siendo de su interés. Este proyecto en base a sus testimonios y experiencias del campamento, se puede decir que ha ido creciendo, que se ha se convertido en un proyecto fuerte entre los emprendedores. Por lo que considero que entre esa y muchas otra razones más, este año existe una nueva parte, continuación o una nueva edición del mismo proyecto como los de los años anteriores.

A lo largo de este semana hemos ido revisando nuevas ideas sobre el proyecto para su ejecución, se han ido proponiendo diferentes maneras de abordarlo, son detalles y aspectos que ya se irán definiendo con el transcurso de los días, hay detalles que deben ser aún revisados, analizados, para saber si son viables o no, si se pueden o no sostener a largo plazo. Hasta ahora tenemos una idea bastante clara de lo que queremos trabajar y cómo queremos hacerlo. Un tema muy importante que ha sido tratado es la tecnología, ya que se puede decir que nos lleva a una nueva era, donde se trata de buscar nuevas formas, maneras de introducir a los seres humanos a ver y a hacer cosas diferentes, nuevas y por lo tanto a emprender. Tenemos reuniones diferentes días, en diferentes horarios para ir definiendo cosas de la propuesta, ya que tenemos que presentarla en esta semana, estamos proponiendo ideas para ver si nos las aprueban o no, o si nos dan o sugieren nuevas ideas. También estamos definiendo la parte de la metodología, trabajado en elaborar los objetivos, ya que es fundamental para tener claro hacia dónde vamos a ir , así como también a ver si es que nos aprueban esta parte o nos corrigen ciertas cosas, o nos sugieren cambiar ciertos aspectos, ya que no solo depende de lo que nosotros como grupo pensemos y queramos, sino de que nuestros guías, nos recomienden o sugieran cosas, nos digan qué si podemos hacer y qué no nos recomiendan hacerlo, ya que para esto contamos con guías o tutores para que nosotros tengamos es apoyo extra y nuestro proyecto vaya hacia la dirección correcta. En este caso la tecnología es un aspecto muy importante para el emprendimiento e innovación, ya que lo de ahora todo se ve, maneja, por medio de la tecnología, y con ella podemos estar cerca y en contacto con realidades, contenidos, información, por medio de la misma, sin estar físicamente en un determinado lugar o situación, se podría decir que todo lo tenemos en nuestras propias manos, ya que en estos tiempos quien no tiene acceso a un celular, internet, muchos de nosotros lo tenemos a nuestra disposición. Y la tecnología y medios digitales son una herramienta que se puede usar al momento de querer emprender e innovar algo, no es que la tecnología como tal ya nos sirve para emprender o innovar algo, porque si fuera así de sencillo, todos podríamos venirlo haciendo, solo hablamos que la tecnología es un medio importante y reconocido debido a la aceptación y uso por medio de los usuarios y personas nivel mundial, es decir que por medio de ella se puede llegar a las personas a nivel mundial una vez que ya se haya creado este producto innovador, emprendedor, como tal en sí es un medio que nos ayuda y nos trae muchos beneficios, los mismos que antes no existían por ejemplo.

Justamente por la época en la que vivimos, donde la tecnología es un aspecto de gran importancia para las personas en general, en este caso me voy a enfocar en nuestra audiencia que es nuestro grupo objetivo; los jóvenes del último año del colegio. Debido a esta audiencia y a la nueva era de la parte digital y tecnológica, se puede mencionar el término “millenials”, ya que justamente en esta nueva generación es donde cobra justamente el protagonismo el internet, redes sociales, acceso a teléfonos celulares, son ellos los que justamente se encuentran empapados del tema, donde ellos dominan las redes sociales, el internet, aparatos tecnológicos, tienen acceso a estas cosas que son de su interés. Ahora al hablar de emprendimiento e innovación que son dos temas ligados a la tecnología hablando de los medios, del marketing, publicidad, son los que hacen posible que un producto, contenido, información llegue al consumidor, o usuario.

La innovación no es solo un proceso el proceso de generar valor a partir de ideas nuevas sino que ese valor ha de ser rentable. No existe una definición concisa de innovación, definir de manera exacta. Lo que sí debemos hacer es entender los pilares que sustentan la innovación y fortalecerlos. Conociendo sus propiedades y su funcionamiento podremos construir las bases de la economía moderna. Ante todo, se debe respetar un elemento fundamental: la innovación sostenible de una región no depende de sus políticas o instituciones, depende de sus empresas.

La creatividad y la Innovación es lo que diferencia a personas y organizaciones en la revolución digital que vivimos. El origen de la innovación de una empresa, una región o un país son sus personas. La innovación necesita sin duda alguna de personas creativas y con iniciativa propia, pero es esta iniciativa la principal seña de identidad de un innovador. Dados el contexto y la oportunidad, casi cualquier ciudadano puede originar una idea creativa. Es la iniciativa y la capacidad de poner estas ideas en práctica lo que define a una cultura innovadora. Se trata de fomentar el espíritu emprendedor en las personas y esto sólo se consigue con la motivación adecuada. Los expertos del Future Trends Forum identifican dos grandes fuentes de motivación. La primera engloba el deseo ardiente, el hambre o la necesidad de supervivencia. Así, la creatividad surge ante la necesidad de solucionar un problema de manera urgente. La segunda gran fuente de innovación procede de la competitividad. Una vez garantizado un nivel de bienestar, el afán de superación de algunas personas alimenta de manera continua la iniciativa necesaria para seguir innovando. Una empresa innovadora necesita genios, que son los profesionales que conciben nuevas perspectivas, transforman estas perspectivas en ideas y las ideas en innovación. Sin embargo, también necesita de paladines que apoyen, fomenten y promuevan la innovación, así como de líderes encargados de diseñar las estructuras y las operaciones de la organización con el objetivo de fomentar la innovación. En sí, todo es parte de un conjunto de personas, profesionales, de un grupo que está capacitado para poder lograr y alcanzar lo que una empresa quiere o espera de sí misma, todos contribuyen, todos dan ideas, todos son parte para llevar a la empresa a la cima. Las regiones y La responsabilidad social en el proceso innovador La innovación social requieren de la colaboración de gobiernos, negocios y organizaciones sin ánimo de lucro. Hace falta el compromiso de todos los stakeholders para aplicar soluciones innovadoras y de carácter empresarial, orientadas a resultados y con perspectivas de escalabilidad para resolver los mayores problemas sociales y medioambientales. En esta colaboración, el emprendedor social presta un papel fundamental como encargado de buscar soluciones a las necesidades reales de estas personas, innovando para ofrecer lo que ellas solicitan, no lo que otros consideran necesario. Los expertos del Future Trends Forum consideran que el emprendedor no nace, sino que se hace. No existe un momento adecuado para la formación en emprendimiento: las personas deben formarse en esta materia durante todo el ciclo educativo. La educación en emprendimiento es esencial para el desarrollo del capital humano necesario para la sociedad del futuro. La educación primaria, al englobar las edades más tempranas, forja las bases de este desarrollo y es el lugar adecuado para fomentar la cultura emprendedora. La universidad, donde se adquieren conocimientos más específicos, es el lugar adecuado para fomentar la cultura innovadora. Es por esto que al nosotros al ser parte del proyecto se busca lograr esto con los jóvenes de colegio, darles esas pautas, esas bases sobre el emprendimiento e innovación. Las escuelas de negocios también tienen una importante función en la innovación. En ellas se forman los líderes que deberán gestionar la innovación.

El trabajo en grupo es un detalle o un aspecto principal en el desarrollo de este proyecto de aplicación profesional, ya que nuestro grupo está conformado por cinco personas de diferentes carreras, lo que importante, positivo ya que cada uno podrá ver, analizar, aportar de diferentes maneras, perspectivas, tener ideas, pensamientos diferentes para complementar el trabajo que tenemos, debemos direccionarlo cada uno aportando desde su punto de vista. Como quien dice, cada uno aportará más desde su rama, podrá manejar ciertos temas, ciertas actividades, etc., con mayor eficacia. Además el que cada uno sepa de diferentes temas, será muy bueno, ya que así poco a poco nuestras ideas se irán consolidando y ajustándose a lo que queremos proponer, para trabajar durante este proyecto. De nuestra participación, entrega y dedicación dependerá que este nuevo proyecto sea un éxito, inclusive pueda superar las expectativas de nuestras guías y tutores.

The click school, es un nuevo proyecto que nace en este año, y que tiene como antecedente o referente al proyecto the click, es como una continuación, un proyecto que está en la misma línea, ya que los temas para abordar son los mismos, “emprendimiento e innovación”. Aunque ciertos aspectos como el grupo objetivo, audiencia, contexto cambian, se mantienen los temas principales a tratar. Este es un proyecto muy interesante ya que al ser como una continuación y tener como referente al proyecto the click, tenemos una base, una idea una propuesta ya ejecutada, tan solo lo de ahora en nuestro nuevo proyecto se trata de llevarlo a un nuevo mercado, tiene la función de llevar todos los temas de emprendimiento, desarrollo, innovación, en este caso a otro mercado objetivo, que estaríamos hablando en esta ocasión de los jóvenes de colegio, donde la idea principal y fundamental es la de fomentar la innovación y emprendimiento en los jóvenes de colegio. En el objetivo que nos hemos ido planteando sobre nuestro proyecto, se puede mencionar que se estaría también trabajando al mismo tiempo el reposicionamiento de la Universidad Casa Grande entre los colegios, es como decir el “efecto de la causa”. Al mismo tiempo se quiere trabajar, romper, terminar, con las ideas, pensamientos tradicionalistas que existen entre los jóvenes del colegio, ideas, pensamientos, que si un joven es graduado de sociales solo en este caso puedes ir a la Universidad Casa Grande, y si eres de negocios, de ingeniería o de fima no puedes ir a Casa Grande. Se quiere llegar a que los jóvenes piensen y se den cuenta que la UCG, es idónea para cualquier carrera, que es muy buena, sin importar de qué carrera se han graduado los jóvenes del colegio. Así como también se quiere generar relación con los profesores del colegio, promover innovación y emprendimiento en los jóvenes, que ellos puedan sentirse capaces y crean, sientan que ellos pueden ser innovadores, emprendedores y que la Universidad Casa Grande les puede dar las herramientas necesarias para lograrlo. Se quiere crear un acercamiento entre los colegios, sus profesores, y la Universidad. Que cuando un joven piense en una universidad para estudiar una cerrera de negocios, marketing, administración, en temas de innovación o emprendimiento sin pensarlo mucho, la primera opción que llegue a su mente sea el nombre de la Universidad Casa Grande. En sí este proyecto tiene varios objetivos, todos muy buenos e importantes, que engloba tato a los colegios, directivos, maestros, como a la Universidad Casa Grande, ya que por medio de la Universidad nos vamos a conectar con los colegios, de cierta forma va a ser como el intermediario para nosotros, y esto es de gran ayuda para el grupo, ya que dependiendo de los colegios que necesitemos tendremos que ir viendo que colegios están interesados en participar y así llegar a la cantidad adecuada para poder llevar a cabo este proyecto. Este proyecto se encuentra vinculado con el Programa de Apoyo al Emprendimiento Social, Empresarial con Responsabilidad Social. Programa de Bienestar y Desarrollo organizacional. Ya que justamente está vinculado o ligado a los temas que nuestro Proyecto de Aplicación Profesional que queremos realizar, justamente para trabajar con los adolescentes el tema de fortalecer, fomentar la innovación y el emprendimiento justamente cuando son ellos los que están muy cercanos a tomar decisiones sobres sus carreras, sobre sus futuros, y von estas bases, contenidos ellos tendrían ya conocimiento, un poco más de experiencias, son temas que considero que les podría servir muchísimo, ya que los chiscos de ahora al estar conectados con los medios digitales, tecnológicos, son un mundo lleno de ideas, de curiosidades las mismas que si llegamos a ellos como tenemos pensando al trabajar este proyecto, que remos hacerlos sentir capaces, de que todos ellos pueden tener ideas innovadoras, emprendedoras en algún momento de su vida, que no solo las pueden tener personas ya profesionales o que tienen empresas, son que todos tenemos esa capacidad , tan solo tenemos que tener un pecio de conocimiento sobre estos temas, entenderlos con más claridad y de ahí para adelante ya resultaría mucho más fácil y práctico,. Más que todo porque ellos ya tendrían conocimiento de qué exactamente se trata estos temas que tenemos para trabajar con ellos, en esta etapa de sus vidas que en el último año del colegio, donde están a punto de graduarse. Y por qué lo considero importante, ya que muchos de ellos, no sabrán aún que quieren estudiar, que le gusta, es más muchos de ellos alguna vez pudieron tener una idea emprendedora o innovadora, y ni ellos lo saben, es por eso que queremos hacerles entender de qué se trata justamente para que ellos tengan esas bases, ya que se ajusta a la realidad en la que vivimos actualmente.

La propuesta que hemos ido analizando en estos días, se trata de realizar una especie tipo “challenge”, donde los alumnos de los colegios, cada semana realizarán un reto o desafío diferente, los lugares de dónde y cómo los vamos hacer aún se están revisando ya que dependen de algunos factores que aún estamos revisando de igual manera. Los profesores de las materias de emprendimiento tendrán participación en este proyecto, eso aún lo estamos definiendo cómo van a intervenir o participar, o tal vez si tenemos a los colegios, estamos viendo si ocupamos esa hora de clase, para así no interrumpir o hacerles perder otras horas de clases, y aprovechar esta materia de emprendimiento para justo trabajar este proyecto que tiene relación con la misma, son aspectos que ya iremos definiendo. Estamos pensando en cómo incorporar la parte tecnológica en los retos, ya que, a qué joven no le va a interesar, si todos ellos están inmersos en el mundo de la tecnología, por lo tanto tenemos que usar cosas que sean de sus interés, hemos revisado ideas de retos de a lo mejor de cómo podrían mejorar alguna aplicación, red social, o algo parecido, queremos que ellos mismos sean los que se den cuenta que sus ideas pueden ser diferentes, buenas y que ellos son capaces de hacer algo nuevo y diferente. Estamos pensando en nuestros posibles auspiciantes, queremos ligar el reto con un auspiciante determinado, una vez que conozcamos los colegios que van a participar, porque nosotros tenemos pensado trabajar con ocho colegios, y estamos trabajando en la manera en la que se van a ir eliminando, aunque a pesar de que se eliminan, solo el que sea el ganador tendrá un premio, queremos hacerlos de cierta manera estar dentro o que conozcan y sepan y aprenden de los otros retos , ya que cada reto está ligado a los temas de las habilidades de descubrimiento de asociación, habilidades de descubrimiento de cuestionamiento, habilidades de descubrimiento de observación, habilidades de descubrimiento de “networking” o creación de redes sociales y por último habilidades de descubrimiento de experimentación. Estas son las cinco habilidades fundamentales y principales con las que debemos trabajar para lograr trabajar y transmitir lo que nos hemos propuesto con este proyecto que es el tema de la innovación para los jóvenes del colegio del último año, futuros a graduarse y tomar un rumbo diferente que es el de la Universidad.

|  |
| --- |
|  |

**Revisión Bibliográfica:**

* Sierra, J. CREATIVIDAD: HERRAMIENTA PARA LA INNOVACION Y EL EMPRENDIMIENTO (1st ed.). Grupo SM. Revisado de <http://www.cpae.gov.co/userfiles/Creatividad%20herramienta%20para%20la%20inovacion%20y%20el%20emprendimiento.pdf>
* El arte de innovar y emprender. (2010) (14th ed.). Revisado de <http://www.upo.es/upotec/static/upload/files/INNO_3590_FTFXIV_El_arte_de_innovar_y_emprenderv2_.pdf>