

GLOSARIO - Emprendedor

Hackathon o Hackathón

Es un **evento intensivo**, en el que se trabaja de forma colaborativa para generar una solución a un desafío o problema propuesto, durante un plazo determinado de tiempo. El término hackathon integra los conceptos de **maratón** y **hackers** aludiendo a los encuentros que organizaba la comunidad de programadores quienes buscaban desarrollar aplicaciones de forma colaborativa en un lapso corto de tiempo.

Modelo de Negocios

Un modelo de negocio describe las bases sobre las que una **empresa crea, entrega y capta valor**. Es un anteproyecto de una estrategia que se aplicará en las estructuras, procesos y sistemas de una empresa. Para armarlo se utilizan distintos documentos como el Método Canva o el Plan de Negocios.

Método CANVA

Se conoce con el nombre de “**Lienzo Canva**”, “**Canva**”, “**Business Model Canva -BMC**”. Es una herramienta que ofrece una **visión global de la idea** de emprendimiento y se utiliza para empezar a **organizar y analizar la idea** de negocio, nos ayuda a pasar de la idea al proyecto. Está constituido por **nueve módulos** y permite visualizar en una sola hoja el modelo de negocio y sus elementos claves. Es como tener una “**foto**” del **proyecto emprendedor**, en la que podemos fácilmente identificar: ¿qué hace el emprendimiento?, ¿para quién?, ¿cómo lo hace?, ¿cuánto le cuesta y cuánto gana? ¿Querés saber más?

Mira este video:

Business Model Canvas (subtitulado al español) https://www.youtube.com/watch?v=OoshJr_cEgY
Descarga la plantilla “Canva” en el material que tenes a disposición en la web.

Elevator Pitch

Es un modo de **presentar el proyecto emprendedor** a través de un **mensaje breve, conciso, claro, directo, original y atractivo**. El objetivo es despertar interés en la audiencia para conseguir un segundo encuentro en el que se pueda ofrecer más información del proyecto. El pitch se destina para **captar la atención** de un potencial inversor, socio clave, miembro de equipo, mentor o cualquier persona que puede potenciar el proyecto. La duración varía entre los tres y siete minutos, puede estar acompañada de una breve presentación o un video.

Mira este video:

Elevator Pitch: https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG_Yjgvl

Prototipo

Es una **representación** de la idea de negocio - producto, servicio, aplicación. Puede ser un dibujo o un boceto en papel, un folleto, una maqueta, un lienzo canva, cualquier representación que permita realizar una prueba con potenciales usuarios y así poder identificar con ellos fortalezas y debilidades de la idea que tenemos. Se caracteriza por ser de bajo costo, imperfecto, improvisado. **Permite convertir fallas en aprendizajes.**

Mentores

El Mentor es una **persona** que puede ayudarnos a pensar nuestro proyecto. Es convocado por su trayectoria y reconocimiento con el propósito de ofrecer sus conocimientos y experiencias, ya sea por su expertise técnico en un área específica o por su recorrido práctico en el mundo de los negocios, para guiar, desafiar, estimular y potenciar los proyectos que están trabajando.

Iterar

En el ecosistema emprendedor, iterar se refiere a la **estrategia de modificar la idea** y esquema de negocio a medida que surgen nuevos fallos. Se toman como referencia los resultados previos para, una vez testado el proyecto, redefinir las hipótesis de partida.

Post its

Si bien es una marca registrada (Post-it®), es válida para referirse a cualquier 'hoja pequeña de papel, empleada generalmente para escribir notas, con una franja autoadhesiva en el reverso, que permite pegarla y despegarla con facilidad'. Es muy recomendable para pensar las ideas de nuestro proyecto.

Start-up

Una Start-up (puesta en marcha) es una organización que ha sido formada para buscar un modelo de negocios replicable y escalable.

Spin-off

Una empresa u organización nacida como extensión de otra mediante la separación de una división subsidiaria.

Maker

La cultura maker, a veces también conocida como: “cultura hacedora”, “movimiento maker” o la “tercera revolución industrial”, es una cultura o subcultura contemporánea que representa una extensión basada en la tecnología de la cultura DIY (Do it Yourself o hágalo-usted-mismo).

Ecosistema Emprendedor

El ecosistema emprendedor es un **conjunto de actores** que pueden ser emprendedores potenciales o existentes, organizaciones que apoyan el emprendimiento que pueden ser empresas y bancos, así como instituciones como universidades, agencias del sector público y los procesos emprendedores que ocurren dentro del ecosistema como la tasa de nacimiento de las empresas, el número de empresas de alto potencial de crecimiento, los emprendedores en serie y su ambición emprendedora.

Aprendizaje sincrónico

El aprendizaje sincrónico involucra estudios online a través de un chat u otras herramientas que permitan la comunicación en el mismo momento. Al ser online, podés mantenerte en contacto con tu docente y con otros estudiantes. Se llama aprendizaje sincrónico porque los sistemas permiten que los estudiantes realicen a su docente o compañeros preguntas de manera instantánea, es decir, en el mismo momento.

Aprendizaje asincrónico

El aprendizaje asincrónico es el que puede ser llevado a cabo online y offline. Es decir, no es necesario que se desarrolle en un mismo momento, sino que puede darse a través de diferentes espacios (mail, whatsapp, redes sociales, web) y al ritmo que cada uno necesite.

Fuentes consultadas:

- Cerrano, V y Werbinicke V, “Emprendamos. Protagonistas de nuestro presente” (2019) Ediciones Logos, Rosario. Link: <https://www.edicioneslogos.com/proyectos-educativos/emprendamos>
- Glosario emprendedor. Link: <https://glosarios.servidor-alicante.com/emprendimiento>
- Cuadernillo de Emprendedor “Agromakers”, Fundación Bolsa de Comercio de Rosario y Universidad Austral Rosario. Link: <http://fundacion.bcr.com.ar/topicos/2>