

# Guía Orientativa para Fomento a la Cultura del Emprendimiento 2021

Introducción

Claves para  
la virtualidad

15 ideas  
innovadoras  
para inspirarse

+ 50  
actividades  
aprobadas

Repositorio

Caja de  
herramientas

# Introducción

## La importancia de fomentar la cultura emprendedora

Desde una mirada macro, la cultura emprendedora aparece como uno de los elementos clave del ecosistema emprendedor. Al mismo tiempo es uno de los tres ejes clave sobre los que es imprescindible desarrollar las políticas públicas en materia de emprendimientos (siendo los otros dos el ecosistema emprendedor y los emprendimientos en sí).

Fuente: Rivas (2014)

# Introducción

## La importancia de fomentar la cultura emprendedora

Múltiples investigaciones y autores destacan **la correlación entre los niveles de desarrollo económico y el grado de desarrollo de la cultura emprendedora.**

El fomento de la cultura emprendedora se considera un espacio de intervención clave para las políticas de apoyo a emprendimientos, donde los gobiernos deben promover el desarrollo de atributos, valores, mentalidades y comportamientos asociados al emprendimiento, de modo que impacte **en la percepción del emprendimiento como camino a seguir.**

Fuente: Stam (2015), Rivas (2014)

# Introducción

¿Para qué es esta guía?

En esta guía incluimos ideas, buenas prácticas, aprendizajes y conceptos para seguir pensando juntos cómo aprovechar al máximo la virtualidad y cómo seguir innovando en las actividades que se ofrecen a las personas emprendedoras.

Esperamos sea el punto de partida para continuar profesionalizando el ecosistema emprendedor, las actividades de apoyo a emprendimientos y creando en comunidad.

#Porunpaísmasemprendedor

# Claves para la virtualidad

En este apartado presentamos algunas ideas clave para repensar las actividades de Fomento de la Cultura del Emprendimiento en la virtualidad, priorizando el uso del Campus del Portal Uruguay Emprendedor como la plataforma virtual del ecosistema.

# Claves para la virtualidad

## La transición a la virtualidad

2020 fue un año de replanificación y de transición de eventos presenciales a virtuales. Esto implicó un enorme esfuerzo y creatividad. Para la Red Uruguay Emprendedor, implicó mover la agenda de actividades a espacios en línea.

2021, aunque con un escenario más alentador, será también un año de actividades casi exclusivamente virtuales; por esto, desarrollamos esta breve guía con algunos tips, buenas prácticas e ideas para seguir organizando entre todos este cambio y adaptarnos mejor a esta nueva realidad.

# Claves para la virtualidad

## De eventos presenciales a la virtualidad

### → Como en la TV

Los eventos en línea deberían asemejarse lo más posible a un programa de televisión. Generalmente tendremos un anfitrión, invitados en vivo y/o segmentos grabados previamente. Además, el evento tendría que tener su propio “escenario” o “estudio”.

### → Diseñar un formato y su producto

Definir el producto esperado del evento, y planificar su escala. ¿Queremos varios eventos pequeños donde haya mayor intercambio? ¿Queremos hacer un webinar o streaming? ¿Queremos generar un producto que sea reproducible después del evento?

# Claves para la virtualidad

## De eventos presenciales a la virtualidad

### → Darle su propia identidad

Diseñar la identidad del evento implica pensar el concepto central, la gráfica, los temas y el mensaje.

### → Asegurar la participación de los speakers

Pensar que personas expertas en el tema queremos que participen, y considerar sus habilidades comunicacionales según el formato del evento. ¡Con los eventos virtuales podemos apuntar a speakers que en lo presencial serían muy difíciles de incluir, particularmente por temas de movilidad y disponibilidad!



# Claves para la virtualidad

## De eventos presenciales a la virtualidad

### → Curar los contenidos

Es muy importante trabajar con los speakers previo al evento en curar el contenido a presentar, y darle un formato atractivo.

### → Asegurar la participación del público

Mapear invitados, generar difusión, enviar invitación y asegurar la inscripción para el evento. En el caso de las instituciones de la Red, ¡tenemos todo un Portal disponible para esto!

# Claves para la virtualidad

## De eventos presenciales a la virtualidad

### → Que sea breve

Para mantener la atención del público, las presentaciones deberían durar máximo 12 minutos y las actividades tipo paneles un máximo de 30 + tiempo para preguntas.

### → Grabar el evento

Para luego poder difundirlo en redes sociales, Portal Uruguay Emprendedor, entre otros.

### → Seguimiento

Después del evento, los participantes deberían recibir materiales vinculados a los charlas, el enlace a la grabación, encuesta y una invitación a seguir en contacto.

# Claves para la virtualidad

## E-learning: un nuevo aliado para talleres y cursos

El e-learning (en español: educación en línea) es el proceso de aprendizaje que tienen lugar por Internet y con el apoyo de herramientas tecnológicas.

En este modelo, la educación cuenta con un ambiente de aprendizaje totalmente virtual.

En el mismo, los docentes/capacitadores ponen a disposición el contenido y los estudiantes acceden desde cualquier ordenador o dispositivo móvil.

# Claves para la virtualidad

## E-learning: un nuevo aliado para talleres y cursos

Una primera distinción básica y fundamental es el modelo sincrónico vs. el modelo asincrónico

- **Modelo sincrónico:** implica la interacción en tiempo real entre docente y estudiantes en un espacio virtual (a través de videollamada por ejemplo).
- **Modelo asincrónico:** la interacción entre docente y estudiantes no es en tiempo real, sino que una clase o lección se da en un espacio virtual (como un curso en Moodle) en distintos momentos.

Además, existe una tercera modalidad que es el modelo híbrido, que implica una combinación de ambas.

# Claves para la virtualidad

## E-learning: algunas ventajas

- Tiene costos más reducidos que la formación en modalidad presencial, ya que entre otras cosas permite disminuir los desplazamientos y es posible impartir la misma formación las veces que sea necesario.
- Permite abarcar a un público amplio, con formación previa heterogénea, brindando una formación breve y disponible en cualquier momento.
- Posibilita la formación de muchas personas dispersas en el territorio.
- Es una modalidad de formación viable para personas con horarios de trabajo diferentes e intensos, ya que tienen mayor flexibilidad de organizarse los tiempos de aprendizaje. Esto resulta clave pensando en que nuestro público son principalmente emprendedores

# Claves para la virtualidad

## E-learning sincrónico: 3 herramientas para potenciarlo

### 1 Breakout rooms o salas para grupo

Los breakout rooms de Zoom permiten dividir reuniones en hasta 50 sesiones de trabajo separadas dentro de una misma reunión. El administrador de esta puede elegir esta división de manera aleatoria o manual, así como alternarlas. Esto permite que, en un taller de audiencia amplia, los participantes puedan interactuar en grupos más pequeños, creando espacios de colaboración cercana, casi como un taller presencial. La posibilidad de volver a la sala principal e ingresar en estos grupos la controla el administrador de la reunión, y es una manera sencilla de incluir dinámicas grupales en talleres virtuales para mantener involucrada y activa a la audiencia. Sin duda, generar espacios con menos participantes dentro de un mismo taller aumentará la participación en equipos y disminuirá el caos tecnológico al momento de trabajar.

# Claves para la virtualidad

## E-learning sincrónico: 3 herramientas para potenciarlo

### 2 Tableros colaborativos digitales

Los tableros colaborativos digitales son plataformas virtuales que permiten la gestión del trabajo y diseño de proyectos de manera visual. Jamboard, Miro y Mural, ofrecen estos tableros para que equipos puedan trabajar a distancia en tiempo real. Ambas aplicaciones proveen plantillas de tableros gratuitas para ayudarte a alcanzar los distintos objetivos de tus reuniones o talleres; ya sea definir una estrategia, planificar siguientes pasos, tomar decisiones, priorizar, entre otras más.

# Claves para la virtualidad

## E-learning sincrónico: 3 herramientas para potenciarlo

### 3 Preguntas para y de los participantes

La pantalla en sí misma ya es una barrera muy grande para un taller virtual, pero también puede ser una aliada al momento de interactuar con la audiencia. Por lo cual, para aumentar la participación en talleres recomendamos realizar presentaciones interactivas que incluyan votaciones y preguntas a la audiencia, con resultados en tiempo real. Mentimeter, Slido y Kahoot son algunas de las aplicaciones que permiten recoger datos y opiniones creando gráficos en el instante, presentado la información de manera atractiva. Además, es importante recibir preguntas de los participantes a lo largo del taller a través del chat de la herramienta de videollamada o utilizando otras herramientas como backchannel.



# Claves para la virtualidad

## E-learning asincrónico: 5 dimensiones pedagógicas a considerar en el diseño del curso

La plataforma Moodle sigue una lógica de aulas virtuales, que básicamente son “el espacio o entorno creado virtualmente con la intencionalidad de que un estudiante obtenga experiencias de aprendizaje a través de recursos/materiales formativos bajo la supervisión e interacción con un profesor.”

Existen 4 dimensiones pedagógicas que es clave prestar atención en el diseño del curso:

- 1 **Planificación:** brindar elementos que permitan a los participantes regular y organizar su proceso de aprendizaje. Se traduce en un calendario del curso, programa del curso, presentación de cada unidad temática y consignas claras en cada actividad.

# Claves para la virtualidad

## E-learning asincrónico: 5 dimensiones pedagógicas a considerar en el diseño del curso

- 2 Información:** recursos utilizados para presentar los contenidos a los participantes, que pueden ser de distintos tipos: textos, videos, audios, imágenes, páginas web, representaciones gráficas, mapas conceptuales, entre otros.
- 3 Aprendizaje:** actividades que tienen que realizar los participantes. Pueden ser individuales o grupales. Por ejemplo: tareas, cuestionarios, encuestas, wikis, glosarios, taller. Algunas preguntas previas a definir el tipo de actividad: ¿Qué tipo de aprendizaje quiero fomentar? (Conceptos, procedimientos, actitudes...) ¿Para desarrollar estos aprendizajes, los participantes van a trabajar individualmente o en grupo? ¿Cómo puedo facilitar el trabajo en grupo? ¿Para desarrollar esta actividad, qué conocimientos previos se necesitan?

# Claves para la virtualidad

## E-learning asincrónico: 5 dimensiones pedagógicas a considerar en el diseño del curso

- 4 **Comunicación:** interacciones entre docente y participantes, y entre participantes. Generar espacios de comunicación activos es lo que diferencia al aula virtual de un simple repositorio de materiales. Algunas herramientas que ofrece Moodle son los foros, chats y herramienta de consultas.
- 5 **Tutor y evaluación:** Por último, es fundamental el papel del docente como dinamizador del curso, promoviendo la participación y el intercambio, además de proveer feedback sobre las distintas tareas.

# Claves para la virtualidad

## E-learning asincrónico: tips para crear generar cursos en Moodle

### Ser consistente en la forma de enseñar:

- Organizar los bloques y el esquema del curso de forma ordenada
- Usar términos comunes para referirse a las distintas partes del curso, como secciones, carpetas del curso y recursos.
- Dar instrucciones claras y concisas para las actividades
- Ser consistente visualmente: seguir un criterio en el formato de texto de títulos y subtítulos, además de utilizar imágenes dentro de un mismo estilo para dar al curso una imagen más “limpia”.
- Usar grupos, ocultar contenidos y otras herramientas para organizar cómo y cuando los participantes acceden a los distintos contenidos del curso.

# Claves para la virtualidad

## E-learning asincrónico: tips para crear generar cursos en Moodle

La variedad ayuda a fomentar el

- Dar feedback personalizado a cada participante, utilizando recursos alternativos como audio y video.
- Promover la interacción y colaboración entre los participantes, fomentando el uso de los foros y compartir materiales como fotos y videos, además de intercambiar experiencias.
- Interactuar con los participantes en un chat en vivo: se puede definir un horario donde los participantes del curso y el docente se encuentran en el chat para evacuar dudas por ejemplo.

<https://uruguayemprendedor.uy/manual-plataforma-educacion-en-linea/#/menu/5e4ab5002c9d002f11089281>

# Claves para la virtualidad

## Campus Portal Uruguay Emprendedor

Compartimos el manual de uso del Campus donde se detalla cómo funciona la plataforma de educación en línea de Uruguay Emprendedor, que se encuentra a disposición de todas las instituciones que cuentan con un usuario en la plataforma. Desde allí, estas instituciones pueden ofrecer cursos dirigidos a emprendedores con temáticas relacionadas al proceso emprendedor.

La plataforma fue desarrollada con base en Moodle e integrada al portal, esto permite que los emprendedores vean los cursos, se inscriban y accedan a ellos desde la plataforma, usando su usuario. La utilización de la plataforma no tiene costo para las instituciones y, si bien los emprendedores ven la oferta de cursos como un todo, cada institución tendrá acceso exclusivo a la gestión de sus cursos y alumnos.

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

Desde el equipo de Emprendimientos curamos 15 ideas (propias y de otras fuentes) para seguir generando actividades de Fomento de la Cultura del Emprendimiento que resulten atractivas para las personas emprendedoras.

Todas estas actividades fueron elegidas pensando en que pueden ser implementadas de forma virtual, presencial o híbrida.

A continuación, nuestra selección.

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Etapas

Principal etapa a la que va dirigida la actividad de Fomento de la Cultura del Emprendimiento

- Sensibilización de la cultura emprendedora
- Pre-incubación y diseño de proyectos
- Puesta en marcha de emprendimientos
- Consolidación y despegue de emprendimientos



# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## MOOC

MOOC es el acrónimo en inglés de Massive Online Open Courses (o Cursos online masivos y abiertos) Es un curso a distancia, accesible por internet al que se puede inscribir cualquier persona y no tiene límite de participantes. Además los MOOC proporcionan foros de usuarios interactivos que ayudan a construir comunidad.

### 8 pasos para crear un MOOC:

- Planificar el curso
- Darle estructura
- Elegir un módulo para generar un piloto
- Desarrollar un storyboard
- Grabar los videos y desarrollar los demás materiales
- Subirlos a la plataforma

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Open Space para emprender

El Espacio Abierto es un proceso emergente, que invita a todos los participantes de un sistema dado (equipo, organización, comunidad) a construir y organizar su propia agenda, en torno a un tema central (o pregunta) que a todos convoca e interesa. Por ejemplo: ¿Por qué emprender?

Todo ocurre en un área común, abierta y transparente, en la que libremente se negocian los subtemas y se conforman los distintos grupos que los llevarán adelante.

Cada una de estas reuniones es luego reportada, publicándose sus principales conclusiones y sugerencias en un panel central especialmente montado. Al final, las acciones sugeridas por cada grupo pueden ser votadas en plenario, y en base a las prioridades allí establecidas, se logra crear una lista concordada de acciones con seguimiento programado.

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Open Space para emprender

Se presenta el tema en forma genérica, lo más amplia posible y luego se divide en subtemas sobre los cuales profundizar. Cada participante puede proponer un subtema, los organizadores pueden tener bajo la manga algunos subtemas para proponer de manera de cubrir los temas que les interese trabajar. Al final se revisa que no haya temas duplicados o que puedan abordarse dentro de otro y cuando se definen los temas se vota cuáles tienen mayor prioridad.

Al elegirse los temas se define un subgrupo para cada tema de manera de profundizar sobre ese aspecto en particular. Y al final presentar sus conclusiones.

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Hackaton

Este tipo de actividad genera un punto de encuentro para audiencias de distinta naturaleza y que normalmente no suelen interactuar pero que comparten un mismo interés. Los 4 actores clave de un hackathon incluye expertos temáticos, desarrolladores informáticos, diseñadores gráficos y comunicadores.

Los hackatones tienen como objetivo desarrollar en 24 o 48 horas prototipos de aplicaciones que permitan superar un reto planteado. Para organizar un hackaton, es importante tener en cuenta cuál es el impacto que se quiere generar y en quién o qué; ¿cómo mejorará la vida de la gente el desafío a resolver?; ¿cómo será usado el producto o servicio creado? y ¿será fácil integrar este producto o servicio a la cotidianidad?

Este es un formato muy usado por las instituciones, ¡pero el público siempre se renueva!

El evento central puede ser tanto presencial como virtual

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Feria laboral de emprendimientos

Este formato busca inspirar a las nuevas generaciones a emprender, visibilizando casos exitosos de empresarios o emprendedores a modo de mostrar el emprendimiento como una opción para el futuro.

Se invita a personas emprendedoras de la comunidad y se genera un gran evento al que se invitan estudiantes de escuelas, liceos/UTUs y/o Universidades de la ciudad o región.

Durante el evento, las personas emprendedoras cuenta su recorrido por el camino de emprender y luego el grupo de estudiantes recorre la feria con la posibilidad de tener un intercambio “mano a mano”.

Se pueden generar actividades previas o posteriores al evento que complementen al evento central que tendrá un carácter más inspiracional.

Este tipo de actividad puede ser un excelente acercamiento dentro de una comunidad entre sus personas emprendedoras y los centros educativos.

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## 20 x 20

La idea fundamental es permitir compartir las presentaciones de diversos presentadores durante una noche, manteniendo un nivel de interés y atención alto mediante presentaciones muy concisas.

Para ello se creó el formato 20×20: a cada presentador se le permite usar 20 diapositivas, cada una de las cuales es mostrada durante 20 segundos. En total, cada presentación transcurre durante 6 minutos y 40 segundos, tras lo cual se hace una breve pausa y el siguiente presentador sube al escenario. Cada evento consta normalmente de 14 presentaciones.

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Ideatón

Una ideatón es una dinámica que tiene como propósito generar ideas innovadoras para enfrentar o responder a una necesidad. Se puede participar de manera presencial o en línea. Usualmente, un ideatón incorpora trabajo en grupos y consignas creativas lideradas por facilitadores.

Algunas de las claves para implementar este tipo de actividad son:

- 1 Elegir un desafío concreto:** el punto de partida para el buen diseño de un ideatón es elegir un desafío claramente definido que permita a los participantes explorar sus causas e impacto y generar de esta forma ideas innovadoras para enfrentarlo.
- 2 Involucrar participantes diversos**

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Ideatón

- 3 Establecer una dinámica de trabajo:** para alcanzar los objetivos es importante encauzar la conversación. Algunas estrategias son por ejemplo abrir el ideatón con una presentación temática que brinde un marco de trabajo y objetivos específicos, incorporar a un facilitador, desarrollar una guía de preguntas que los participantes vayan completando ayudados por el facilitador.
- 4 Definir los productos generados:** A diferencia de otras metodologías, un ideatón tradicionalmente no genera un prototipo funcional o producto viable. Su principal aporte es articular las ideas para generar una propuesta de valor ordenada y clara que permita visualizar un camino a seguir para la solución del problema. De esta forma, el producto final de un ideatón son las propuestas que cada mesa de trabajo o participante presenta. Al haber encauzado la conversación y definido un



# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Ideatón

formulario de preguntas común, las propuestas que surgen de las mesas de diálogo son comparables entre sí, y será posible fusionarlas o bien elegir una ganadora.

- 5 Comprender el potencial de la comunidad:** si bien el producto final no es un prototipo funcional, tener un grado mayor de conocimiento sobre la problemática y haber construido una propuesta involucrando diferentes actores y stakeholders, es un invaluable punto de partida para seguir trabajando con otras metodologías de innovación abierta.

Ese es uno de los aportes valiosísimos de un ideatón, la generación una comunidad de actores múltiples, involucrados, a partir de ahora, no sólo en la problemática, sino también en la propuesta de solución.

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Campeonato nacional de pitch

Este formato implicaría la capacitación de los emprendedores en generar y/o perfeccionar su pitch, para luego pasar a las rondas de competencia.

Las rondas se realizan en forma virtual (día y hora fijos en la semana) con evaluación complementaria entre panel de especialistas y emprendedores, además de la votación del público a través de redes sociales.

La gran final puede ser transmitida en vivo para generar mayor participación del público general.

Pensado para emprendimientos “jóvenes” (no más de 3 años de antigüedad).

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Bar Camp

El BarCamp es un formato tipo “desconferencia”, donde la agenda está definida por sus participantes; estos pitchean sus ideas y temas al resto del público, y el público vota por sus favoritos. Generalmente se extiende a lo largo de dos días y reúne a emprendedores de distintas ciudades y/o países.

El objetivo principal es conectar a quienes tienen un problema con otras personas de la comunidad que cuenten con el expertise o la tecnología para resolver ese problema. Es por esto, que la premisa del encuentro y sus distintos módulos, es la co-creación.

El BarCamp se compone de módulos o espacios de actividad para intercambiar sobre las ideas, testear prototipos, compartir herramientas y metodologías de trabajo y aprender como otras personas implementan los productos/servicios en su emprendimiento.

En los módulos se trabaja principalmente con tres herramientas de design thinking: Diagrama Ishikawa, Super hunch y Elevator Pitch

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Mundial de emprendimientos

Cada departamento realiza un concurso de ideas local y elige una idea de negocio que lo representará, con un Comité conjunto conformado por representantes de las instituciones co-organizadoras del Mundial.

Se harán sesiones de pitch regionales y una gran final para definir al ganador.

El proyecto ganador será premiado con una mentoría/asesoramiento para poner en marcha su empresa.

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Sensibilización de actores clave para la futura generación de plataformas de financiamiento colectivo (de recompensa y de inversión)

Se dan instancias de simulación de financiamiento colectivo (foco en de recompensa y de inversión), a través de las cuales se invita a proyectos/emprendimientos a postular productos (recompensa) o necesidad de financiamiento (inversión) a públicos colectivos que evalúan las propuestas y asignan “fondos” en forma de juego.

La idea es sensibilizar sobre las ventajas de las PFC, invitar a los actores involucrados (emprendimientos, IPEs asumiendo rol de curador de proyectos, público con perfil para financiar ya sea como recompensa o como financiamiento), a atravesar procesos de financiamiento colectivo, y poder sacar conclusiones sobre el grado de madurez y aspectos faltantes para poder implementar este tipo de instrumentos en Uruguay.

En este tipo de iniciativa podrían participar distintos actores: emprendedores, empresarios, técnicos, entre otros.

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Banco de tiempo

Un banco de tiempo es una iniciativa comunitaria de intercambio de tiempo, que emula el funcionamiento de un banco, donde lo que se "presta" y se "recibe" es tiempo dedicado a distintos servicios. Este mecanismo de intercambio multilateral tiene por objetivo establecer una red de ayuda mutua y reforzar los lazos comunitarios. Se utiliza frecuentemente en sistemas cooperativos.

El foco de un proyecto en este formato sería la implementación de un banco de horas en que personas emprendedoras puedan brindar sus servicios a un negocio que los necesite, generando a cambio horas de otras personas emprendedoras para invertir en su negocio.

¿Sabías que generar un podcast es fácil con plataformas como [Anchor](#) [SoundCloud](#)?

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Podcast de emprendedor a empresario

Generar un podcast para disponibilizar en plataformas masivas como Spotify. Los episodios abordan distintos temas de interés (poco abordados, o sobre los que es necesario construir mayor cultura) para la etapa de crecimiento de los emprendimientos, y su transición a empresa. Por ejemplo: financiamiento externo, como buscar inversión, networking y alianzas con otros emprendedores, planificar el crecimiento, explorar la internacionalización.

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## ¿Cómo hablar con un inversor?

El objetivo es generar intercambio entre inversores con trayectoria y experiencia con emprendedores que estén en una etapa de levantar inversión. El formato pueden ser talleres o mentorías, o una combinación de ambas.

El foco será ayudar a las personas emprendedores a que perfeccionen su pitch para los emprendedores y aprendan cómo mitigar el riesgo para los inversores, a modo de prepararlos para potenciales rondas de inversión.



Este tipo de actividad podría ser un buen disparador para continuar fortaleciendo la visibilidad del ecosistema emprendedor en los medios de comunicación

# 15 ideas innovadoras para inspirarse

## Pitch a los medios

En este formato de actividad, se conforma un panel de periodistas de medios locales, de televisión o radio, además de otros actores involucrados en la difusión en el mundo de los negocios (por ejemplo, relacionistas públicos de grandes empresas), donde se discutirán las mejores estrategias para atraer a los medios a contar la historia de los emprendimientos y/o empresas.

Esta actividad se puede complementar con mesas de expertos en comunicación para preparar a los equipos emprendedores en su vinculación con los medios. ¿Cuál es el pitch que quiero transmitir? ¿Qué materiales tengo que tener prontos para difundir mi emprendimiento en los medios?

# + 50 actividades aprobadas

El siguiente apartado recopila todos los proyectos aprobados de Fomento de la Cultura del Emprendimiento en las convocatorias 2018, 2019 y 2020.

# + 50 actividades aprobadas

## U- Creaton

U-Creaton busca gestar oportunidades, potenciar la capacitación en áreas de sensibilización sobre actitud y cultura emprendedora, habilidades del S.XXI, gestación de ideas de emprendedores y generar redes de trabajo en el interior del país. Emprender es un camino viable, en el interior se cuentan con ideas diferenciadoras y/o innovadoras, pero muchos desconocen cómo hacerlo, a dónde dirigirse, cuáles son los beneficios para los emprendedores uruguayos.

A través de esta actividad, se espera crear sinergias y lazos para que los participantes, de diferentes regiones del interior del país se conozcan, charlen, trabajen juntos y se motiven a compartir conocimientos, redes de contactos e información sobre oportunidades regionales.

Las capacitaciones han sido tanto presenciales como virtuales.

2018, 2019 y 2020

# + 50 actividades aprobadas

## LOOP – Semana de la Innovación

La Semana de Innovación de Impacto tiene como objetivo sensibilizar emprendedores innovadores que se comprometan con el impacto social y ambiental, con una visión de sustentabilidad económica.

A través de estas actividades los participantes lograrán: pensar y actuar para generar soluciones que impacten en nuestra comunidad y el mundo; desarrollar y fortalecer sus habilidades estratégicas; aprender a través de retos y desafíos de la vida real mediante actividades interactivas y multidisciplinarias junto a estudiantes de distintas carreras y universidades de Uruguay y el mundo.

Incluye charlas, talleres, visitas y un concurso de innovación.

2018 y 2019

# + 50 actividades aprobadas

## Actitud Emprendedora en la Frontera

El proyecto tiene por objetivo estimular una actitud emprendedora en estudiantes y docentes de la frontera por medio de prácticas educativas innovadoras, en alianza con la Universidad Federal de Santa María (UFSM) y empresas locales. El proyecto prioriza el desarrollo de acciones en el interior del país generando ideas de forma innovadora y que permitan pensar más allá de los problemas cotidianos.

Además, permite acercar las empresas locales a los futuros emprendedores. La metodología a emplear está basada en una experiencia desarrollada por la UFSM, la cual incorpora a jóvenes, de forma lúdica y divertida, conocimientos de gestión, trabajo en equipo, creatividad, ética, reflexión, entre otros.

2018 y 2019

Sensibilización

Ithaka – UCU,  
Intendencia  
Departamental de  
Treinta y Tres, Centro  
Comercial de Cerro  
Largo, CUTI, DESEM

# + 50 actividades aprobadas

## Innovaton

La Innovatón es un evento que busca desarrollar soluciones innovadoras a un problema o desafío planteado a futuro. A través de la técnica de Design Thinking, el componente multidisciplinar del trabajo en equipo y la generación de elementos disparadores, los participantes podrán desarrollar a través de una experiencia vivencial las competencias clave para el desarrollo de un pensamiento innovador.

2018, 2019 y 2020

# + 50 actividades aprobadas

## Kit de herramientas para talleres de emprendimientos

El kit es un conjunto de herramientas de características open-source que permite sistematizar las etapas iniciales del proceso emprendedor, y está basado en el proceso de Design Thinking con herramientas seleccionadas y ordenadas por etapa, para ser utilizadas en dinámicas de taller por facilitadores.

Está dirigido a instituciones y personas interesadas en integrar y desarrollar procesos de innovación de forma autónoma, para crecimiento personal o desarrollo de capacidades emprendedoras.

Estos talleres intensivos de un día o dos (dependiendo de la locación y disponibilidad del equipo y del lugar) permitirán transferir el conocimiento y las técnicas adecuadas de uso del Kit con el fin de promover el fortalecimiento de agentes locales y la formación de nuevos agentes/facilitadores que puedan apropiarse y aplicar el kit en sus localidades de forma autónoma.

Pre-incubación y diseño de proyectos, Puesta en marcha de proyectos

Intendencia de Río Negro, Gepián

# + 50 actividades aprobadas

## Encuentro Binacional del Ecosistema Emprendedor

El Encuentro Binacional del Ecosistema Emprendedor es un espacio que busca promover el talento regional y el intercambio entre emprendedores e instituciones de Argentina y Uruguay.

El encuentro convoca a personas con intención de emprender, emprendedores y beneficiarios de las distintas instituciones de patrocinio, y se ofrecen conferencias para motivar, sensibilizar, fomentar la creatividad e innovación, generar capacidades de gestión y desarrollar habilidades blandas y paneles para acercar emprendedores o empresas de reciente creación con empresarios y mentores, así como con inversores e instituciones de apoyo.

También incluye actividades de intercambio entre los participantes, promoviendo el desarrollo de redes de oportunidades que implican desde inspirarse con ideas de negocios innovadoras de sus pares hasta concretar alianzas.

2018 y 2019



Pre-incubación y diseño de proyectos, Puesta en marcha de proyectos

Innoval, CUTI

# + 50 actividades aprobadas

## Programa Varela Emprende

Frente a la realidad cambiante que plantean nuevos desafíos en materia de globalización, tecnología y oportunidades a emprendedores se considera oportuno realizar actividades que fomenten la cultura emprendedora y adopción de nuevas herramientas TIC a emprendedores, mipymes y pymes de la ciudad de José Pedro Varela en el departamento de Lavalleja. El Programa está compuesto por distintas fases donde se plantean objetivos de sensibilización, capacitación, promoción y postulación a emprendedores y potenciales emprendedores locales. Además, se brindan capacitaciones sobre habilidades de validación de ideas, gestión de emprendimientos y habilidades digitales.

Pre-incubación y diseño de proyectos, Puesta en marcha de proyectos

Innoval, CUTI

# + 50 actividades aprobadas

## Programa Varela Emprende

Las capacitaciones recibidas serán la plataforma para realizar un concurso de ideas emprendedoras en la ciudad de Varela, el cual será auspiciado por empresas representantes de la zona, donde la mejor idea recibirá un premio económico y la posibilidad de pre incubar su proyecto y recibir asesoría en la implementación y postulación para capitales semillas existentes en el país.

2018

# + 50 actividades aprobadas

## ECOTECH - Generación de Emprendimientos Innovadores

El proyecto vincula al ecosistema emprendedor de Flores y la región, con los programas y proyectos de desarrollo económico territorial.

La propuesta vincula a estudiantes de carreras técnicas innovadoras, como las que actualmente se dictan en el Campus del ITR Centro Sur, en Durazno, o UTU, permitiendo de esta manera que puedan aplicar sus conocimientos, y que tengan salidas laborales que se sostengan y en la región. A lo largo de los 12 meses de duración, se pretende generar como máximo 20 negocios innovadores. Habrá un proceso de selección de ideas innovadoras en rubros como el turismo, reciclado, aplicación de nuevas tecnologías, energías renovables, entre otras disciplinas.

# + 50 actividades aprobadas

## ECOTECH - Generación de Emprendimientos Innovadores

Estas ideas tendrán jornadas de contrastación con la realidad, dado que se prevén dos instancias con actores públicos y privados, los cuales darán un panorama de lo que se está realizando y cuáles son los nichos no satisfechos o problemas no resueltos, en los cuales se puede incursionar como negocio. Luego, pasarán por jornadas técnicas de validación de ideas, detectando las necesidades inmediatas para poder convertirse en empresas.

2018

# + 50 actividades aprobadas

## Huellas: Emprendiendo con impacto positivo

Huellas es un proyecto de coordinación público – privado (academia, estado, industria) que busca sensibilizar sobre el papel de emprender en la lucha contra el cambio climático y el cuidado del medio ambiente. Con el objetivo de posicionar al departamento de Treinta y Tres como parte de la Región Este, a la vanguardia del desarrollo sustentable, esta iniciativa pone foco en los sectores medio ambiente y turismo sostenible con el afán de generar conciencia e impulsar la generación de ideas de negocio y emprendimientos vinculados a estas áreas.

El proyecto incluye un ciclo de mesas de debate entre diferentes actores vinculados a las temáticas, entendiendo estas actividades como promotoras de conciencia e intercambio, promoviendo espacios de intercambio entre emprendedores de estos sectores que ya tengan emprendimientos en marcha.

Sensibilización, Pre-incubación y diseño de proyectos

Intendencia de  
Treinta y Tres, CIU,  
CURE

# + 50 actividades aprobadas

## Huellas: Emprendiendo con impacto positivo

También incluye visitas a emprendimientos turísticos y medioambientales de Maldonado y Rocha como actividades vivenciales fuera del departamento de Treinta y Tres y talleres teórico/práctico sobre temas como valor agregado, innovación, design thinking, pre-validación, prototipado, generación de material audiovisual y trabajo de campo referente a la etapa de validación de ideas de negocio.

2018

# + 50 actividades aprobadas

## Universidad Empresa

El programa tiene como objetivo articular los sectores académicos, productivos y de financiamiento, sensibilizando, gestionando y facilitando la puesta en marcha de proyectos emprendedores (a partir de Tesis de grados o monografías de estudiantes avanzados de nivel terciario) sobre turismo, agro, informática y/o negocios.

A partir del desafío de avanzar hacia un modelo de desarrollo sustentado en la innovación, el conocimiento y el aprendizaje por interacción, se espera generar espacios que promuevan el vínculo entre quienes producen el conocimiento y quienes se beneficiarían con su utilización. De esta forma, el presente proyecto busca fomentar una cultura académica que vea al emprendedurismo innovador como un camino hacia la mejora de la productividad.

2018 y 2019

# + 50 actividades aprobadas

## Sumá valor: diferenciarse para crecer

El proyecto busca promover la incorporación de la innovación y/o valor agregado en emprendimientos de hasta cinco años de creación.

La metodología de trabajo que incorpora 2 componentes: talleres generales en temáticas vinculadas a motivar el espíritu creativo y la gestión del emprendimiento y otro asociado a tutorías individuales luego de cada taller, con la finalidad de “bajar” las herramientas incorporadas a cada emprendimiento.

SUMA VALOR busca generar empresas más competitivas y que integren herramientas para gestionar adecuadamente mecanismos, crear soluciones novedosas o adaptar las existentes a nuevas formas de crear valor.



Sensibilización, Pre-incubación y diseño de proyectos

Agencia de  
Desarrollo de Florida,  
CIU

# + 50 actividades aprobadas

Sumá valor: diferenciarse para crecer

Para ello, selecciona y acompaña a jóvenes empresas de Florida en la búsqueda del valor agregado a través de capacitación teórica/práctica y asistencia técnica con el objetivo que las mismas internalicen los conceptos volcados por los diferentes expositores y logren cambios o mejoras durante el transcurso del proyecto. Asimismo, se prevé instancias grupales entre los participantes con el fin de potenciar las redes de contacto y generar vínculos empresariales.

2018 y 2019

# + 50 actividades aprobadas

## Maker Faire Montevideo

“Montevideo Maker Faire” es un festival de inventores y creadores, en dónde el "movimiento MAKER" es el protagonista junto con exposiciones, talleres y charlas sobre emprendedurismo e innovación.

Es la mayor feria de inventores del mundo. Un evento en donde la creatividad, el ingenio y disciplinas como la robótica, electrónica, mecánica, ciencia, arte, música y artesanía se unen para compartir conocimiento, descubrir nuevos proyectos y hacer nuevos contactos.  
2018

# + 50 actividades aprobadas

## Arena Emprendedora

El proyecto busca fomentar la cultura del emprendimiento entre las mujeres contribuyendo en el desarrollo de la actitud emprendedora. Para ello implementamos un taller de actitud emprendedora que exponen a las participantes a juegos y dinámicas del circo que posibilitaran que los participantes ganen seguridad para moverse en ámbitos de incertidumbre, tomar decisiones, trabajar en equipo y explorara sus límites creativos. Busca gestar oportunidades, así como potenciar la capacitación en áreas de sensibilización sobre actitud y cultura emprendedora, gestación de ideas, de emprendedoras y generación de redes de trabajo.

2018, 2019 y 2020

Puesta en marcha de emprendimientos, Pre-incubación y diseño de proyectos

Centro Comercial e Industrial de Durazno, CIU

# + 50 actividades aprobadas

## Despega tu negocio

El proyecto apunta a generar herramientas y metodologías que puedan ser de utilidad a jóvenes empresas y próximas a formarse. El formato propuesto consta de un programa integral, con formato de inmersión a través de bloques de módulos separados entre ellos dos semanas: cada bloque son dos talleres de 3 horas cada uno dictados con la metodología experiencial de “learning by doing” y que desde el primer momento busca transferir conocimientos en desarrollo de competencias emprendedoras e innovación empresarial, agilidad y reducción del tiempo en el desarrollo de iniciativas emprendedoras, desarrollo de productos y servicios que aporten un valor diferencial a la propuesta empresarial y adaptabilidad a entornos de alta incertidumbre y potenciación de la proactividad en la gestión.

Puesta en marcha de emprendimientos, Pre-incubación y diseño de proyectos

# + 50 actividades aprobadas

## Despega tu negocio

El proceso cierra con un evento de presentación de instrumentos de apoyo disponibles y donde emprendedores que hayan obtenido el capital “Semilla ANDE” expondrán su experiencia, incentivando a que los participantes se presenten a las convocatorias 2018

Centro Comercial e  
Industrial de  
Durazno, CIU

# + 50 actividades aprobadas

## Impulso a emprendimientos de Colonia mediante el involucramiento y formación de consultores y mentores locales

Mediante este proyecto, las instituciones que integran el Espacio Emprendedor de Colonia buscan mejorar la calidad de la atención técnica, la orientación pro negocios y el soporte emocional a los nuevos emprendedores así como a los que comenzaron recientemente con una micro o pequeña empresa. Se organiza y desarrolla por un grupo de Consultores y Mentores que residen en el propio departamento o localidades muy cercanas, que cuentan con las competencias necesarias incluyendo la empatía para entender las vivencias de los emprendedores en su camino. Profesionales calificados existen, empresarios de destacada trayectoria también; y en ambos grupos podemos encontrar personas de gran calidad humana. Deseamos captar esas capacidades e involucrar esas personas en el proceso de fomento y desarrollo de la cultura emprendedora en Colonia.

2018

# + 50 actividades aprobadas

## Prendere

El proyecto nace como resultado de detectar en la ciudad de Bella Unión una necesidad imperiosa de potenciar el espíritu emprendedor. Esta ciudad tiene antecedentes que datan de muchos años atrás de presencia de emprendedores que supieron llevar adelante desafíos importantes, que proyectaron e hicieron conocerla como una zona de fuertes emprendimientos. Es con esta motivación que se presenta hoy el proyecto PRENDERE, para darle la oportunidad a quienes tienen una idea de negocio innovadora o diferente a lo que existe en el mercado, que están 100% motivados en emprender un negocio propio y quieren trabajar para concretarlo; ayudarlos a trabajar en la ideación, desarrollo, maduración y validación de su modelo de negocio; recibir entrenamiento y tutorío para desarrollar su proyecto.

2018, 2019 y 2020

# + 50 actividades aprobadas

## Identificación, fortalecimiento e integración de micro y pequeños emprendimientos orientados al turismo receptivo en la zona este de Colonia

El proyecto busca poner en valor las actividades que realizan diversos emprendedores en pequeña escala en el área turística, fomentar la creación de nuevos emprendimientos, mejorar las capacidades de gestión y comercialización de los mismos, e integrarlos en una oferta común en la zona Este del departamento de Colonia.

Como resultado, se espera aumentar el número de turistas que llegan a la zona y la contribución de los mismos a la actividad económica, la dinamización de micro y pequeñas empresas vinculadas al sector en forma directa o conexas, y la generación de empleos y micro emprendimientos en esta área de actividad.

2018



# + 50 actividades aprobadas

## Segmentos en Mega experiencia Endeavor

Endeavor Uruguay organiza el mayor evento de promoción de cultura emprendedora del país: la Mega Experiencia Endeavor. Durante toda una jornada, más de 1700 personas tienen la oportunidad escuchar historias inspiradoras, recibir consejos de los principales referentes empresariales del país sobre sus ideas o proyectos y también significa una gran oportunidad para realizar networking.

En el marco de este evento, se generan actividades puntuales de networking y acercamiento entre inversores y emprendedores.

2018

Sensibilización, Pre-incubación y diseño de proyectos

Ithaka – UCU,  
Initium – UM,  
Fundación Da Vinci

# + 50 actividades aprobadas

## Empoderar a las mujeres a emprender

Este proyecto pretende, como lo describe su título, animar a las mujeres a considerar el emprendimiento como una opción.

Mediante un panel itinerante que recorrerá varios puntos del territorio, se pretende despertar la inquietud emprendedora en mujeres de todo el país, para que estas luego comiencen con herramientas y opciones concretas, a validar ideas de negocio.

Terminada la jornada del panel, se trabajará en tutorías con las mujeres sensibilizadas, y se culminará el proyecto con un concurso de emprendimientos en el cual será requisito que al menos una mujer integre cada equipo emprendedor.

2018

# + 50 actividades aprobadas

## Innovar es el camino

El proyecto propone acercar el emprendimiento a la enseñanza media, enfocándose en el desarrollo de competencias comportamentales. La metodología utilizada se basa en “aprender haciendo”, apoyada en las ideas de Rogers, que las enmarcan en un clima de respeto, aceptación y confianza. Además, los estudiantes trabajan para generar soluciones y mejoras para los emprendedores que han obtenido Semilla ANDE. Se promoverá que dichas propuestas permitan a los emprendimientos contribuir al cumplimiento de los ODS. Se realizarán 8 talleres de 3 horas, y dos instancias de asistencia técnica/tutoría con cada grupo de proyecto. La actividad culminará con un evento de presentación en público de las propuestas.

2018 y 2019

# + 50 actividades aprobadas

## Innovar es el camino

El proyecto propone acercar el emprendimiento a la enseñanza media, enfocándose en el desarrollo de competencias comportamentales. La metodología utilizada se basa en “aprender haciendo”, apoyada en las ideas de Rogers, que las enmarcan en un clima de respeto, aceptación y confianza. Además, los estudiantes trabajan para generar soluciones y mejoras para los emprendedores que han obtenido Semilla ANDE. Se promoverá que dichas propuestas permitan a los emprendimientos contribuir al cumplimiento de los ODS. Se realizarán 8 talleres de 3 horas, y dos instancias de asistencia técnica/tutoría con cada grupo de proyecto. La actividad culminará con un evento de presentación en público de las propuestas.

2018 y 2019

# + 50 actividades aprobadas

## Emprender en Rocha

El proyecto tiene como objetivo difundir la cultura emprendedora y generar motivación para emprender a través de instancias de interacción con emprendedores, talleres comportamentales y talleres de herramientas básicas para emprender. La actividad comienza con una sesión en la que emprendedores comparten su experiencia – problemas, dificultades, riesgos, éxitos, fracasos.

La oferta de talleres incluirá aquellos temas que a partir de las charlas interactivas, se hayan identificado como necesidades o debilidades. El compromiso con la actividad se verá aumentado porque ésta se modela en lo que realmente les interesa.

# + 50 actividades aprobadas

## Emprender en Rocha

Los talleres utilizarán en todos los casos la metodología de aprender haciendo, focalizada en el aprendizaje de adultos. Ello implica que serán prácticos –con dinámicas, casos y ejercicios – y que se organizarán de modo de inducir a los participantes a realizar tareas fuera del aula, vinculadas a los temas tratados. Se espera, además, que aquellos que tengan una idea o un emprendimiento muy incipiente puedan ir contrastando con su accionar dicha idea."

2018

Puesta en marcha de emprendimientos

JCI, Startup Cowork  
Café, Girls in Tech  
Uruguay

# + 50 actividades aprobadas

## Desafío I+I

El programa busca fortalecer la equidad de género mediante el trabajo en equipos mixtos desde edades tempranas, fomentar la confianza del género femenino en los equipos de trabajo diversos y desarrollar competencias para el futuro. Realizando un primer acercamiento a proyectos tecnológicos y los emprendimientos mediante metodología, talleres, charlas e inspiración. Generando que los jóvenes se involucren en problemáticas locales y busquen soluciones a través del intercambio entre pares de diferentes contextos apostando a su vez a la diversidad coyuntural.

Puesta en marcha de emprendimientos

JCI, Startup Cowork  
Café, Girls in Tech  
Uruguay

# + 50 actividades aprobadas

## Desafío I+I

El Hackathon dirigido a adolescentes de entre 15 y 18 años de liceos públicos, privados y otras instituciones educativas, estructurándose en tres etapas. Dos etapas, etapa de pre-selección que pretende generar interés y compromiso desde las instituciones educativas. En esta etapa se proponen instancias de trabajo con las instituciones a modo de cumplir con los requerimientos necesarios al momento de inscribirlos equipos. La etapa dos, “experiencia hackathon” es una jornada de 9 horas donde los participantes adquieren conocimientos que aplican en el desarrollo de un prototipo que será evaluado por un jurado calificado.

2018



# + 50 actividades aprobadas

## Programa de Fortalecimiento Emprendedor

Los departamentos de Soriano y Durazno han venido trabajando en la generación de emprendedores e ideas de negocios con éxito, pero aún necesita profesionalizar su semillero de nuevos emprendedores en temáticas clave de gestión planificación acceso a apoyos y financiamiento. Ante esta necesidad es que se propone la realización de una capacitación orientada a conocimientos prácticos de gestión y financiamiento, aplicados directamente a las ideas de negocio o emprendimientos en fase inicial o de fortalecimiento.

2018

# + 50 actividades aprobadas

## StartUp Weekend - Quebrada de los Cuervos

Techstar Startup Weekend es una metodología sumamente poderosa para enseñar y vivenciar lo que implica emprender, así como una instancia valiosa para tender redes con mentores y potenciales inversores en 52 horas.

Se trata de un fin de semana en el cual los participantes serán capaces de identificar una problemática y ofrecer soluciones, contando con instancias de formación (capacitación) y mentoreo para lograr plasmar sus ideas en soluciones concretas, entrenando sus habilidades de emprendedurismo

Se trata de una actividad donde los participantes pasarán de la idea a un proyecto real, experimentando qué es lo que se siente al montar una empresa, construir y aprender a trabajar en equipo conectando con personas diferentes en un fin de semana.

2019

# + 50 actividades aprobadas

## Ciencia en el Bar

Ciencia en el Bar, busca la sensibilización y fomento del emprendedurismo de base científica, generando el encuentro e intercambio entre perfiles complementarios (científicos y no científicos) e interdisciplinarios. De esta manera se busca fomentar este tipo de emprendimientos a la vez que favorecer la formación de equipos emprendedores con mayor potencial de éxito. Este es un proyecto dirigido a: - científicos con curiosidad por emprender que sienten que carecen de herramientas o recursos que le permitan explorar estas posibilidades - egresados de carreras de base con curiosidad por el mundo emprendedor - emprendedores que buscan ideas de impacto o asociarse para acceder a recursos - emprendedores y empresarios que han identificado un problema y carecen del conocimiento/recursos para desarrollar e implementar la solución.

# + 50 actividades aprobadas

## Ciencia en el Bar

Para ello, se propone una serie de encuentros/meetups en un BAR, en las cuales los asistentes, por un lado, se sientan identificados con emprendedores que ya están generando soluciones de base científica y por otro, sean expuestos a problemáticas de sectores productivos y de servicios, que sirvan de inspiración para nuevas ideas/soluciones.

2020

# + 50 actividades aprobadas

## Arrancandonga

Este programa apunta a que emprendedores de distintas áreas artísticas fortalezcan sus propuestas, habilidades emprendedoras, capacidades, modelo de negocio e impacto social. Por medio de la formación de emprendedores culturales y creativos se busca que se desarrollen, tanto en aspectos personales como emprendedores; se inspiren con testimonios de referentes de esta industria y reciban asesoramiento específico para reforzar su trabajo. La búsqueda es que los emprendedores puedan reflexionar acerca del producto o servicio que brindan y obtengan herramientas de gestión empresarial que los haga profesionalizarse y dedicarse a un negocio artístico. A su vez, se pondrá foco en el impacto social que generan a través de su emprendimiento.

# + 50 actividades aprobadas

## Arrancandonga

El lanzamiento del mismo consta de un evento donde los artistas interesados en participar forman parte de un bootcamp de 2 días de duración donde reciben distintas capacitaciones y son evaluados por un comité que selecciona a los integrantes de la primera generación. Los siguientes tres meses tienen dos encuentros presenciales de un día de duración con el fin de continuar robusteciendo sus propuestas creativas. En la última instancia desplegarán el conocimiento recibido en un evento de cierre en donde devolverán lo aprendido a la comunidad por medio de la exposición de su producto o servicio.

2020

# + 50 actividades aprobadas

## Desafío Innovación – Emprendimientos de turismo

A través de la generación de un evento concreto, vincularemos a través de la integración de equipos multidisciplinarios a empresarios y actores sociales interesados en el emprendedurismo y el turismo, con estudiantes y egresados de las distintas carreras ofrecidas en Colonia, procurando aunar saberes diversos provenientes tanto de la academia como de los diversos actores involucrados e interesados en la problemática. El evento se desarrolla en dos jornadas que incluyen: actividades de integración, de sensibilización sobre la temática y conferencias con especialistas proporcionados por las IPES participantes, sumados los aportes de la Universidad Politécnica de Valencia y la UCES de Argentina, y actividades de taller donde se trabaja en equipos heterogéneos, asistidos por mentores locales y nacionales con el fin de presentar soluciones e ideas innovadoras o diferenciales de negocio.

2020

# + 50 actividades aprobadas

## Desafío IA

El Desafío IA propone una actividad de innovación abierta que busca sensibilizar y generar capacidades en los participantes para resolver problemáticas de interés nacional utilizando inteligencia artificial y analítica de datos.

La propuesta articula la academia, el sector empresarial y emprendedores para en conjunto proponer una dinámica que ayude a dar a conocer el potencial de la IA, brindar a los participantes el conocimiento para entender y pesar soluciones basadas en esta tecnología, generando así las condiciones para que puedan surgir ideas de emprendimientos de base tecnológica utilizando IA. Las mejores ideas serán apoyadas por el CIE y/o Thaleslab para su desarrollo futuro.

2020



# + 50 actividades aprobadas

## Despegados

El encuentro propone para los jóvenes trabajar sobre su potencial creativo para así ayudarlos a que se conecten con la mejor versión de ellos mismos y logren desplegar su verdadera vocación. Busca que los jóvenes puedan encontrarse con personas que están atravesando sus mismas inquietudes, escuchar experiencias que los inviten a salir de su zona de confort, conectarse con sus deseos y pasiones, identificar y reconocer sus propios miedos e incertidumbres, potenciar sus capacidades, y descubrir a la vocación como un camino de vida.

# + 50 actividades aprobadas

## Despegados

Laboratorio de Ideas Teens I surge de la necesidad de ofrecer a los chicos que salen motivados de la charla de Despegados una oportunidad en la cual puedan experimentar el proceso de desarrollo de una idea de negocio y trabajar sobre su perfil emprendedor, promoviendo y desarrollando las características personales deseables de los emprendedores como: liderazgo, flexibilidad, creatividad, autonomía y la capacidad de tomar riesgos.

2019

# + 50 actividades aprobadas

## HackRetail

Con base en una metodología de innovación abierta y un espíritu de cocreación, Hackretail convoca a estudiantes, emprendedores y empresarios residentes o con actividad en el departamento de San José para repensar el sector de retail minorista con foco en aquellos que operan en pequeña superficie, frente a los distintos cambios que están operando en el. Para alcanzar su propósito se implementa en tres etapas:

- Relevamiento de problemas y profundizar el diagnóstico
- Ciclo de talleres
- Hackathon

2019

Puesta en marcha de emprendimientos

Fundación Da Vinci,  
YouHub

# + 50 actividades aprobadas

## Emprender sin Fronteras

En el marco de la gran ola de inmigración que llegó a Uruguay en los últimos, este proyecto se basa en el trabajo con inmigrantes residentes en Uruguay que tengan ideas de negocio, ya estén desarrollando un emprendimiento o tengan pensado hacerlo en el corto/mediano plazo. A su vez buscaremos activamente captar emprendimientos con valor diferencial y se valorará especialmente los que presenten soluciones a problemas sociales y ambientales. El proyecto consiste en tres etapas: (I) sensibilización & captación, (II) ciclo de talleres, y (III) mentoría personalizada y matching con actores locales de apoyo emprendedor para acompañar a los proyectos en su siguiente etapa.

2019 y 2020

# + 50 actividades aprobadas

## I-LAB

Es un programa abierto que forma y empodera a equipos multidisciplinarios de estudiantes de grado y posgrado para que diseñen soluciones innovadoras a desafíos propuestos por empresas y organizaciones innovadoras, de valor diferencial, de impacto social o ambiental y/o liderados por mujeres.

Los participantes reciben capacitación y seguimiento durante las diferentes sesiones para que desarrollen todo su potencial como equipo de trabajo y logren diseñar soluciones innovadoras para las organizaciones involucradas. A lo largo del I-LAB los participantes desarrollarán habilidades de trabajo en equipo, comunicación, pensamiento y actitud creativa e innovadora y diseño de proyectos.

# + 50 actividades aprobadas

## I-LAB

Además, se sensibiliza a los jóvenes como futuros emprendedores conectándolos con emprendedores de Montevideo y el interior del país. Para esto, las sesiones de metodología serán en formato abierto y en ciudades del interior para que emprendedores de otras localidades puedan enriquecerse también. El pitch final será abierto a todo público.

2019 y 2020

# + 50 actividades aprobadas

## Desafío conCiencia

El proyecto comprende un programa intensivo modalidad “Bootcamp” de dos días dirigido a personas o equipos interdisciplinarios con formación científica o técnica (estudiantes, profesionales, investigadores, docentes, etc.) del norte del país con proyectos y/o ideas de productos, servicios o procesos de alto de valor agregado, innovadores y con potencial comercial de base científico-tecnológica (bio, nutrición, nanotecnología, ambiental, energía, química, etc.).

En el proceso se guiará a los emprendedores seleccionados para participar del programa “bootcamp” en la identificación, desarrollo de nuevas ideas y modelos de negocio de base biotecnológica, terminando con un concepto y con una propuesta para presentar en las instituciones patrocinadoras de la actividad, inversores o capitales semilla.

# + 50 actividades aprobadas

## Desafío conCiencia

Las actividades propuestas se realizarán en dos instancias, en ambos casos se buscará realizarlas en entornos abiertos, amenos e inspiradores para el intercambio, colaboración y creatividad. La preselección asegurará que los participantes arriben con ideas de aplicaciones biotecnológicas enfocadas a múltiples mercados -como el farmacéutico, agroindustrial, biomédico, salud animal, salud humana, alimentos, entre otros- que posean potencial técnico y viabilidad económica

2019



# + 50 actividades aprobadas

## UY Sportup

El objetivo principal de estas jornadas es promover y desarrollar el ecosistema de emprendedores innovadores en el ámbito del deporte, y estimular a aquellos emprendedores que se encuentran en diferentes fases de su emprendimiento (idea, creación, crecimiento y consolidación dar sus proyectos).

Las principales líneas de este programa son: 1. (Atención). Atender y dar respuesta a los emprendedores que quieren presentar su proyecto. 2. (Conexión). Conectar a los emprendedores con los interlocutores que necesiten para hacer frente a los retos que se les planteen. 3. (Capacitación). Formar a los emprendedores con conocimientos (industria del deporte, conocimiento del cliente, tecnología, etc.) y habilidades necesarias para tener éxito en el proceso emprendedor. 4. (Seguimiento). Acompañar a los emprendedores a lo largo de las diferentes etapas del proceso emprendedor, tanto directamente como canalizando sus necesidades hacia otras instituciones.

# + 50 actividades aprobadas

## Taller y Herramientas para emprendedoras

El proyecto tiene como objetivo brindar capacitación comportamental a mujeres emprendedoras y herramientas para el fortalecimiento de sus emprendimientos. Un objetivo adicional es obtener un perfil comportamental promedio de las emprendedoras uruguayas, que permita identificar sus principales fortalezas y debilidades para diseñar y ofrecer formación y otros recursos que permitan potenciar las primeras y compensar las segundas.

El taller aborda las 10 CCE, pero hace foco en las tres que fueron identificadas como especialmente relevantes para las mujeres.

# + 50 actividades aprobadas

## Taller y Herramientas para emprendedoras

La metodología propone aprender haciendo y reflexionando sobre la acción. El taller permite a las mujeres participantes reconocer en sí mismas las fortalezas y debilidades comportamentales que impactan en su rol de emprendedoras y en sus demás roles sociales y familiares, y plantearse estrategias para pararse mejor frente a los desafíos a partir de ese autoconocimiento.

2019 y 2020

# + 50 actividades aprobadas

## Ideas y emprendimientos en Mentors Day

El proyecto consiste en un espacio especial orientado a aquellas personas que tienen alguna idea para emprender pero todavía no han comenzado. De esta forma se logra dar mayor participación a emprendedores en diferentes momentos de su emprendimiento y también tendremos mentorías grupales más provechosas para los participantes.

Para esto tendremos una zona especial donde solo estarán en contacto emprendedores con ideas y mentores expertos en determinadas materias. De esta forma se puede personalizar más la validación de ideas y también contaremos con referentes del ecosistema emprendedor que ayuden y orienten sus primeros pasos como emprendedores.

# + 50 actividades aprobadas

## Ideas y emprendimientos en Mentors Day

Además, se prevee una instancia previa para poder concientizar y otorgar herramientas a los participantes para que puedan mejorar su pitch y en esa misma jornada puedan aplicar algunas de las herramientas planteadas. Creemos que todos los emprendedores deberían poder contar de forma breve los sustancial de sus emprendimientos y así no perder oportunidades que le podrían cambiar el futuro.

2019 y 2020

# + 50 actividades aprobadas

## Emprendimientos sociales: crecimiento y medición

Esta iniciativa busca capacitar y entregar herramientas a emprendedores sociales para que consoliden y/o sienten las bases para escalar sus emprendimientos de impacto. La metodología utilizada para ello tendrá tres ejes: (1) estrategia de crecimiento, (2) métricas de impacto, (3) cambio sistémico. El público objetivo serán emprendedores sociales con emprendimientos en marcha de todo el país, siendo invitados a una serie de capacitaciones en tres centros: Durazno, Rivera y Montevideo. Así mismo, se invitará a estudiantes y personas de la comunidad interesadas en adentrarse en el camino del emprendimiento social, para que puedan formarse en estas herramientas desde el momento cero.

2019 y 2020

# + 50 actividades aprobadas

## Desafío Blockchain

El Desafío Blockchain propone una actividad de innovación abierta que busca sensibilizar y generar capacidades en los participantes para resolver problemáticas de interés nacional utilizando la blockchain.

La propuesta articula la academia, el sector empresarial y emprendedores para en conjunto proponer una dinámica que ayude a dar a conocer el potencial del blockchain, brindar a los participantes el conocimiento para entender y pesar soluciones basadas en esta tecnología, generando así las condiciones para que puedan surgir ideas de emprendimientos de base tecnológica utilizando blockchain. Las mejores ideas serán apoyadas por el CIE y/o Thaleslab para su desarrollo futuro

2019

# + 50 actividades aprobadas

## Conecta con tu impulso emprendedor

En general el trabajo con emprendedores se aboca a una metodología basada en el asesoramiento y/o capacitación, omitiendo en su gran mayoría el entrenamiento de una actitud emprendedora. Esto representa una oportunidad de interacción si se logra construir los espacios y puntos de encuentro necesarios para el intercambio relacional entre ámbitos de trabajo intrínsecamente vinculados al autoconocimiento como lo son las artes (en su sentido más amplio) y quienes deseen emprender.

Cada edición está pensada en la modalidad de 2 ciclos que se integran por 4 talleres:

1. Autoconocimiento- actitud emprendedora - La intervención se realiza con técnicas de trabajo de Clown
2. Emociones - Licenciada en psicología, docente yoga y clown
3. Búsqueda del impulso, búsqueda - creativa - Intervención desde las Artes plásticas
4. Desafíos, dudas y certezas. Caminos a transitar- Técnicas de Psicodrama.



# + 50 actividades aprobadas

## Club de Emprendedores

El proyecto busca la articulación y creación de espacios comunes como fuente de generación de redes que fortalecen las capacidades de todos sus participantes, así como sus respectivos emprendimientos y la búsqueda de respuestas a sus problemáticas.

El empoderarse en este espacio también servirá como núcleo de actividades “por y para” el ecosistema, siendo el mismo, la voz emprendedora en los demás sectores de la sociedad

.En este sentido el proyecto propone el abordaje de tres áreas: generación del espacio, generación del contenido y empoderamiento de este.

Un objetivo es generar una identidad desde la mirada constructiva por parte de los participantes que le un propósito claro a espacio. Desde ahí la libertad de crear y proponer soluciones para las problemáticas que puedan surgir como así también aquellas que tengan como cometido el desarrollo del ecosistema emprendedor en articulación con los demás actores de la sociedad.

# + 50 actividades aprobadas

Entre Todas se puede

El proyecto apunta a generar un espacio de capacitación, motivación y asistencia técnica para mujeres emprendedoras en situación de vulnerabilidad socioeconómica. A tales efectos, el proyecto incluye una primera fase en la cual se desarrollan talleres de sensibilización y capacitación. En una segunda fase, se seleccionarán aquellos casos que se visualice con mayor potencial e iniciativa para integrarlas en instancias de asistencia técnica personalizada, generando un ámbito de intercambio entre las participantes y conexiones estratégicas en las que puedan seguir desarrollando sus competencias emprendedoras.

# + 50 actividades aprobadas

Entre Todas se puede

El objetivo principal es motivar a las mujeres emprendedoras de contextos más vulnerables para que se animen a emprender y para fortalecer a aquellas que ya lo hacen, dándoles oportunidades de capacitación y acompañamiento técnico como para poder mejorar significativamente las condiciones de gestión y la productividad de sus emprendimientos.

2019

# + 50 actividades aprobadas

## Despertar Emprendedor

El proyecto se centra en un evento inspirador y de gran impacto para los emprendedores de Paysandú y la región. Se trata de un evento masivo que durante una jornada invitará a jóvenes, estudiantes, universitarios, emprendedores, profesionales, colaboradores de empresas y público en general a inspirarse y desarrollar la actitud emprendedora a partir de experiencias de vida, éxitos y fracasos de 4 emprendedores referentes (3 a nivel nacional y 1 local). Además se propone un espacio de vinculación entre los emprendedores asistentes y los speakers, staff de Endeavor, ADP, ANDE y RAFE con lo que potencia aún más el impacto del evento.

2019

# + 50 actividades aprobadas

## Despertar Emprendedor

El proyecto se centra en un evento inspirador y de gran impacto para los emprendedores de Paysandú y la región. Se trata de un evento masivo que durante una jornada invitará a jóvenes, estudiantes, universitarios, emprendedores, profesionales, colaboradores de empresas y público en general a inspirarse y desarrollar la actitud emprendedora a partir de experiencias de vida, éxitos y fracasos de 4 emprendedores referentes (3 a nivel nacional y 1 local). Además se propone un espacio de vinculación entre los emprendedores asistentes y los speakers, staff de Endeavor, ADP, ANDE y RAFE con lo que potencia aún más el impacto del evento.

2019

# + 50 actividades aprobadas

## Emprendimientos 4.0

Este proyecto busca sensibilizar acerca de la cuarta revolución industrial y cómo los avances tecnológicos emergentes, como robótica, inteligencia artificial, nanotecnología, super computación, biotecnología, internet de las cosas, impresión 3D, big data, entre otros, están transformando las industrias.

Mediante actividades de sensibilización que abrirán un concurso de ideas de emprendimiento por semestre, el principal objetivo de este proyecto es incentivar la generación de ideas de negocio innovadoras, de valor diferencial, alto impacto social o ambiental, relacionadas a las siguientes verticales; Agrotech, Turismo, Industrias Creativas y Salud.

Se espera que los emprendedores puedan valerse de las tecnologías disponibles para poder generar modelos de negocios innovadores en estas áreas prioritarias para los socios del proyecto y el país.

# + 50 actividades aprobadas

## Programa de Emprendedurismo e Intercambio Generacional

El proyecto tiene por objetivo la construcción de una comunidad intergeneracional que se constituya en un espacio sinérgico en el cual se participará de una red de conocimientos, de construcción colectiva e intercambio emprendedor. En dicho ámbito, trabajando juntas personas de todas las edades, compartiendo experiencias y talentos, se abordarán dos líneas: por una parte el diseño de proyectos concretos a partir de la generación de ideas de negocio y su correspondiente validación, complementados con el desarrollo de habilidades cruciales de manera práctica que incluyen el trabajo en equipo, resolución de problemas, comunicaciones efectivas incorporando la robótica como herramienta tecnológica.

# + 50 actividades aprobadas

## Programa de Emprendedurismo e Intercambio Generacional

Por otra parte, espacios de capacitación, encuentro con empresarios y trabajo intergeneracional brindarán a los emprendedores la oportunidad de ser protagonistas en la construcción de herramientas de promoción de cultura emprendedora y transformarse en agentes multiplicadores de la misma, apuntando a impactar en diferentes ámbitos y en el espacio virtual.

2019



# + 50 actividades aprobadas

## Madres Emprendedoras, Hijos Emprendedores

El programa “Madres Emprendedoras – Hijos Emprendedores”, plantea a través de talleres integradores -intergeneracionales, dirigidos a madres e hijos, por un lado instancias particulares de apoyo a las Madres Emprendedoras, potenciar a las madres en su rol emprendedor, empoderar a mujeres, su liderazgo familiar y por otro lado ofrecer a las nuevas generaciones un rol activo que le permita desde su niñez apreciar y desarrollar la actitud emprendedora.

El programa se desarrolla en 3 módulos enfocados en Madres emprendedoras y sus hijos:

Módulo I - Taller: Lego Serious Play

Módulo II - Taller Fortalecimiento de Capacidades Madres Emprendedoras

Módulo III - Coaching/Seguimiento

Evento de CIERRE y presentación de resultados

2019

# + 50 actividades aprobadas

## Laboratorio de ideas

Laboratorio de Ideas es un formato de pre-incubación en la cual los participantes lograrán desarrollar una idea de negocio y trabajar sobre su perfil emprendedor, promoviendo y desarrollando las características personales deseables de los emprendedores como: liderazgo, flexibilidad, creatividad, autonomía y la capacidad de tomar riesgos.

Se realizará una convocatoria abierta a ideas para que emprendedores o equipos presenten sus ideas, las cuales se evaluarán por un comité especializado y se seleccionarán 15 para participar del Laboratorio.

A cada idea / proyecto seleccionado se le asignará un tutor con el objetivo de acompañar a los emprendedores durante el proceso.

# + 50 actividades aprobadas

## Laboratorio de ideas

Durante el proceso, los emprendedores participarán de una serie de capacitaciones con los objetivos de:

- conocer su perfil emprendedor personal
- preparar un plan para validar su idea
- preparar el Canvas del Negocio
- conocer preparar el proyecto para ser presentado a los fondos VIN.

2019

# + 50 actividades aprobadas

## Cognivalley

El proyecto presentado busca consolidar una comunidad de aprendizaje, con el propósito de sensibilizar, convocar, motivar, aportar conocimiento y formación de calidad a actores claves del ecosistema emprendedor: mentores, tutores, facilitadores, profesores. A estos actores les llamaremos practitioners.

Para lograrlo proponemos comenzar por organizar en Uruguay un encuentro internacional de intercambio de prácticas innovadoras para la formación de emprendedores, donde los practitioners participen, intercambien las mejores prácticas que hoy se conocen para desarrollar un ecosistema emprendedor. Este encuentro será el pilar para el lanzamiento de una comunidad de practitioners. Una comunidad comprometida con generar y compartir contenidos de calidad proporcionando a las instituciones de nuevas herramientas y conocimiento que repercuten en el fortalecimiento de todo el ecosistema emprendedor al contar con practitioners mejor formados.

2020

# + 50 actividades aprobadas

## Startups para el desarrollo sostenible

El programa tiene como objetivo el trabajo con emprendimientos con foco en temas de impacto social económico o ambiental, o que si bien a priori no tienen este perfil, desean mutar a ser una empresa sostenible. Mediante un ciclo de talleres dirigido a emprendimientos con un modelo de negocios desarrollado, es decir, con validación de mercado y oportunidades de crecimiento, buscamos potenciar el espíritu emprendedor y contribuir a alcanzar la transición a una economía más inclusiva y sustentable. El programa se compone de cuatro bloques y se culmina con sesiones de seguimiento y mentoría para aterrizar lo aprendido y elaborar una hoja de ruta de cara al futuro de cada emprendimiento. Por último, una actividad de cierre con un Pitch Night especial para presentar los emprendimientos y cómo estos han establecido una hoja de ruta sustentable en el corto plazo.

2019

# + 50 actividades aprobadas

## Network Effect – co creando Comunidad Senior

El proyecto pone foco en la cultura emprendedora y el emprendimiento Senior contribuyendo, a partir de la generación de entornos favorables, al fortalecimiento de una economía de longevidad en el marco de una ampliación de oportunidades para los emprendedores Senior. Aspiramos a generar comunidad y empoderar a los emprendedores Senior que buscan su realización y están dispuestos a participar: Un nuevo modelo de curso de vida, en el que se aprovecha el talento de un colectivo en crecimiento contribuyendo a través de múltiples roles al desarrollo de la sociedad.

2020

# + 50 actividades aprobadas

## Producto, Mercado y Pitch: un abordaje desde la ludopedagogía

El proyecto apunta a que los emprendedores incorporen técnicas de comunicación efectiva y marketing personal que mejoren sus capacidades de comunicación más allá del interlocutor que tengan adelante. Para fortalecer estas habilidades se propone trabajar con técnicas no tradicionales como la ludo pedagogía. Desde lo metodológico, la actividad utiliza la ludo pedagogía como elemento que permite indagar en las motivaciones y necesidades de los emprendedores, a fin de encontrar los elementos comunicacionales trascendentes para el desarrollo de los productos y su comunicación en distintos formatos y soportes.

# + 50 actividades aprobadas

## Producto, Mercado y Pitch: un abordaje desde la ludopedagogía

Se trata de una actividad que trabaja en dos planos: -por una parte, invierte la dinámica habitual de diseño de productos desde el cliente, para plantear el análisis desde el producto que emprendedores y mipymes participantes ya tienen, e indaga sobre el nicho de mercado al que debe dirigirse, profundizando en sus características. -en segundo lugar, se plantean distintas estrategias para la comunicación y venta del producto en forma efectiva (pitch-), ya sea en forma oral/presencial en distintas duraciones y para distintos tipos de interlocutores, así como a través de estrategias online, desde la lógica de la publicidad y las posibles plataformas.

2020



# Repositorio

En este apartado les compartimos la bibliografía y materiales utilizados para confeccionar esta guía

# Repositorio

## Bibliografía

[BID - Actividades en Moodle: Manual de buenas prácticas pedagógicas](#)

[BID- 10 post-its que se deben tener presentes para el diseño instruccional de cursos en línea](#)

[BID- Guías y herramientas para la creación de aprendizaje en línea – de punto a punto](#)

[BID- Prueba estas 5 metodologías de innovación abierta](#)

[BID- Tres herramientas para potenciar tus talleres en línea](#)

[Moodle – Tips to create even better courses online](#)

[Proyectosagiles.org – Qué es open space](#)

[GEN Global – Event ideas](#)

[Play-in Business – Bar Camp](#)

# Repositorio

## Otros materiales útiles

[BID – Cómo grabar videos en casa](#)

[BID- De lo presencial a lo virtual: Consejos prácticos para reinventar experiencias de aprendizaje en talleres](#)

# Caja de herramientas

A continuación compartimos herramientas en línea útiles a la hora de generar contenidos para las actividades de Fomento de la Cultura del Emprendimiento.

# Caja de herramientas

## Guía de herramientas: videoconferencia

Google Meet: acceso gratuito con cuenta de Google

Zoom: permite generar salas de grupo

Microsoft Teams: Permite crear canales para hacer grupos de trabajo

Jitsi: gratis y de fuente abierta

# Caja de herramientas

Guía de herramientas: para aumentar la interacción con los participantes

Mentimeter: aplicación para crear presentaciones interactivas con comentarios en tiempo real

Slido: aplicación de Q&A y votación en tiempo real

Kahoot!: aplicación para realizar encuestas, votaciones, nubes de palabras y juegos en tiempo real

# Caja de herramientas

Guía de herramientas: creación de recursos para cursos en línea

Gráfica: [Canva](#), [Piktochart](#)

Animaciones: [Powtoon](#)

Video: [Screen-O-Mastic](#), [Camtasia](#)

Audio: [Audacity](#), [Ardour](#)



    [ande@ande.org.uy](mailto:ande@ande.org.uy) | [ande.org.uy](http://ande.org.uy)