

# PROTOTYP

Programa de emprendimiento, liderazgo y finanzas para jóvenes

Los **4** pilares del modelo educativo Prototyp:

PROTOTYP  
Enseñanza

Recursos de enseñanza y aprendizaje

Evidencias

Portafolio de Evidencias

Pitcher

Plataforma de Crowdfunding

Reto  
PROTOTYP

Foro de encuentro juvenil

Prototyp es un programa educativo escolarizado de fácil implementación y autosustentable, que tiene como propósito estimular el ecosistema emprendedor en jóvenes estudiantes.

Con sus programas Prototyp y Prototyp social, los estudiantes desarrollarán diferentes habilidades y gestionarán empresas sociales y lucrativas.

# + Antecedentes

En un mundo altamente competitivo, globalizado y de oportunidades limitadas hemos de educar a nuestros jóvenes a soñar, arriesgarse y a emprender grandes proyectos.

El emprendimiento incide directamente en los esfuerzos por erradicar la pobreza en los países, es por eso que los países con mayor concentración de negocios invierten grandes sumas de dinero en la educación del emprendimiento.

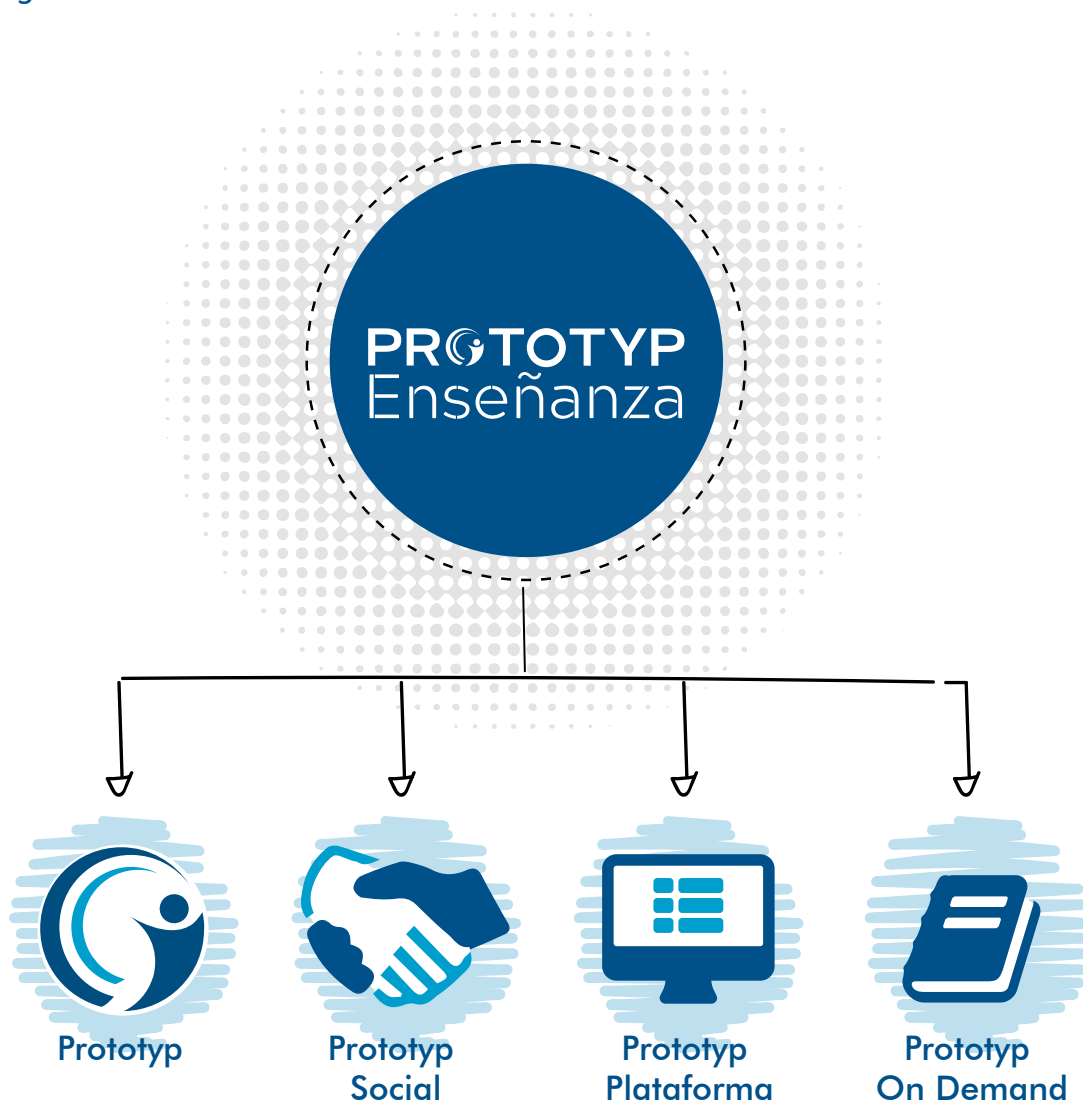
Atendiendo esta necesidad, surge Prototyp, el programa escolarizado que tiene como propósito estimular el ecosistema emprendedor en jóvenes estudiantes mediante un efectivo modelo educativo de 4 pilares.

## Pilares Prototyp



# ✓ Elige tu Prototyp

De acuerdo con las necesidades de la institución educativa, Prototyp Enseñanza cuenta con 4 opciones diferentes a elegir:



Cualquiera de las 4 opciones de Prototyp Enseñanza incluye:

- ✓ Manual del alumno con metodología de 9 pasos
- ✓ Guía del profesor
- ✓ Diapositivas de clase
- ✓ Temas complementarios
- ✓ Plataformas complementarias: Crowdfunding, Portafolio de evidencias
- ✓ Reto Prototyp

# Prototyp

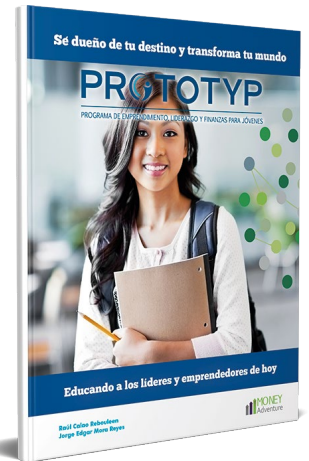
Es un programa educativo que enseña a generar prototipos para productos y servicios con el fin de desarrollar empresas con fines de lucro.

Está basado en metodologías como Lean Startup, Design Thinking y herramientas como "Business Model Canvas" y "Mapa de empatía", los cuales se usan para innovar en las mejores empresas del mundo.

## Manual del alumno

El manual del alumno es donde se plasma la teoría de los 9 pasos, está organizado en módulos, cada módulo cuenta con la siguiente estructura:

- ✔ **Introducción**- Explicación del problema, antecedentes y planteamiento de la solución
- ✔ **Temas a desarrollar**- Se usan recursos adicionales como videos, formatos y recomendaciones
- ✔ **Manos a la obra**- Actividad que se realiza y publica como evidencia



## Guía para el profesor del "Proyecto MOVE"

Esta guía contiene las respuestas al manual del alumno, incluye sugerencias de cómo implementar cada uno de los nueve pasos de la metodología utilizando como ejemplo los pasos que se llevaron a cabo para emprender el "Proyecto MOVE".

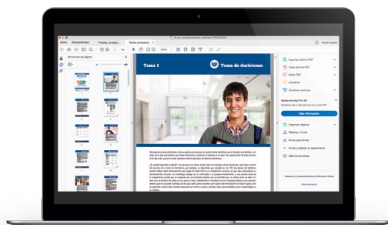
El "Proyecto MOVE" es una "Start Up" basada en tecnologías de la información y es un ejemplo ideal para obtener ideas y generar emprendimientos basados en tecnología.

Esta guía se encuentra en formato digital y es posible descargarla desde la plataforma "Evidencias".



## Diapositivas de clase Prototyp

Documentos en formato de presentación PPT que sirven como apoyo para los profesores durante la clase de Prototyp.



## Temas complementarios

En la plataforma de administración y mapeo de evidencias, podrás encontrar temas adicionales (cada vez se van agregando más temas) sobre liderazgo, finanzas y gestión empresarial, con los cuales Prototyp puede impartirse durante un semestre o un año de acuerdo a las necesidades de la institución educativa. Cada tema está escrito de una manera concisa y eficaz denominada "one page lesson" o "lección en una sola página".

# Metodología de 9 pasos Prototyp

## 1 Zona óptima para emprender

Este módulo te ayudará a revelar tus habilidades, aptitudes, conocimientos, relaciones y “apoyos” con el objetivo de facilitar el emprendimiento, creando un equipo multidisciplinario, y a su vez, te ofrecerá una forma de evaluar una posible vocación partiendo del autoconocimiento y tomando en cuenta lo que eres, sabes y tienes.

## 2 Comprendiendo las necesidades del entorno y comunidad

Comprenderás cómo las necesidades de las personas o la comunidad pueden desembocar en una idea de emprendimiento. Conocerás diferentes herramientas para generar ideas.

## 3 Factibilidad y viabilidad de proyectos

Aprenderás dos herramientas para evaluar las ideas de forma que éstas sean realizables y rentables.

## 4 Hipótesis de la solución al problema

Aprenderás a analizar y validar las diferentes hipótesis que resuelven el problema y valorarás la posibilidad de mejorar o refutar alguna de ellas. Aplicarás el método científico para pasar de una creencia a una certidumbre, en medida de lo posible, ya que debemos recordar que los mercados y las personas pueden cambiar sus tendencias y gustos de un momento a otro.

## 5 Creación del prototipo

Después de filtrar las ideas y generar las hipótesis, ahora crearás un prototipo con características muy cercanas a la realidad, una vez que lo tengas irás con posibles clientes y obtendrás retroalimentación.

## 6 Creación del modelo de negocio

En el presente módulo aprenderás cómo por medio del lienzo del modelo de negocio puedes ordenar las ideas, describirlas y reflexionar en un lenguaje común todas las variables importantes que afectan tu “proyecto Prototyp”.

## 7 Crowdfunding para conseguir recursos

Para realizar tu prototipo utilizarás el fondeo colectivo con el objetivo de conseguir recursos económicos, sin conflicto en las transacciones, a un bajo costo de gestión y con un bajo riesgo financiero a cambio de diferentes recompensas.

## 8 Otras formas de conseguir dinero

Aprenderás a generar dinero que complementado con lo recaudado con el crowdfunding te permitirá construir el prototipo, solventar los gastos y obtener dinero para participar y asistir al Reto Prototyp.

## 9 Validación de nuestra hipótesis, prototipo y modelo de negocio

Conocerás herramientas que te permitirán decidir continuar, mejorar o cambiar el modelo de negocio o prototipo. “La clave de los emprendedores exitosos es detectar los errores, asumirlos y corregirlos de la manera más rápida”.

# Prototyp Social

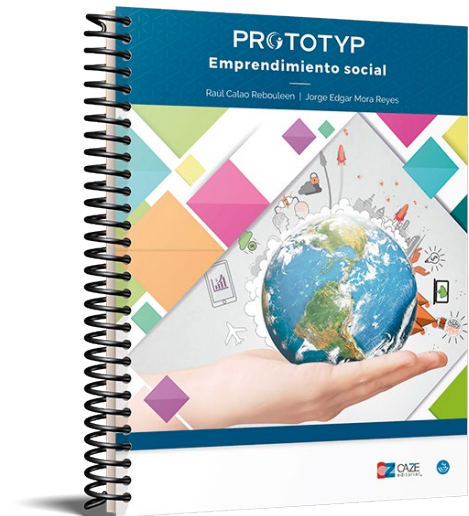
Prototyp social es un programa educativo diseñado para cambiar el mundo estimulando el ecosistema emprendedor con enfoque en la mejora social.

Tiene como objetivo solucionar un problema de índole social, mejorar la vida de personas con menos recursos, apoyar comunidades marginales o promover proyectos de labor social.

## Manual del alumno

El manual del alumno es donde se plasma la teoría de los 9 pasos, está organizado en módulos, cada módulo cuenta con la siguiente estructura:

- ✓ **Introducción**- Explicación del problema, antecedentes y planteamiento de la solución
- ✓ **Temas a desarrollar**- Se usan recursos adicionales como videos, formatos y recomendaciones
- ✓ **Manos a la obra**- Actividad que se realiza y publica como evidencia



## Guía para el profesor del "Proyecto Social"

Esta guía contiene las respuestas al manual del alumno, incluye sugerencias de cómo implementar cada uno de los nueve pasos de la metodología utilizando como ejemplo los pasos que se llevaron a cabo para emprender el "Proyecto Social".

Esta guía se encuentra en formato digital y es posible descargarla desde la plataforma "Evidencias".

También incluye:

- ✓ Diapositivas de clase Prototyp Social
- ✓ Temas complementarios
- ✓ Plataformas complementarias



# Metodología de 9 pasos Prototyp social



**1 Identificar un reto, problema o necesidad social**  
Comprenderás a profundidad los problemas de las personas y el entorno al que pertenecen para así proponer posibles soluciones.

**2 ¿Qué sabemos?**  
Antes de iniciar un emprendimiento de cualquier índole, es importante consultar, investigar y dialogar sobre lo que ya se conoce.

**3 Métodos de investigación**  
Se deben conocer los métodos de investigación para obtener información y evidencias sobre las personas involucradas tanto en el problema como en la solución, con esto es posible planear y ejecutar adecuadamente el proyecto.

**4 Desarrollo de soluciones**  
El compromiso de apoyar a las personas compromete al emprendedor social, es por eso que el desarrollo de soluciones debe estar bien planeado y sustentado desde el principio.

**5 Creación del prototipo y desarrollo del modelo sustentable**  
Una vez que se tienen las hipótesis, hay que organizar las ideas y pensamientos para crear un prototipo y convertirlos en hechos.

**6 Planeación del programa piloto**  
Hay que realizar un programa piloto que sirva de prueba antes de apostar tiempo, dinero y esfuerzo.

**7 Medir el aprendizaje y pivotar**  
El tener un método de seguimiento y análisis objetivo puede facilitar el éxito del emprendimiento social.

**8 Herramientas para el emprendimiento social**  
El crowdfunding, estrategias de mercadotecnia y algunas herramientas digitales, facilitan el emprendimiento social.

**9 Presentación de resultados y pitch del emprendedor social**  
Los factores que contribuyen al éxito de los proyectos sociales son la reflexión y comunicación eficiente de la idea.

# Plataforma Prototyp

Es un Learning Management System (LMS) que concentra los más de 40 temas desarrollados en Prototyp enseñanza: Prototyp, Prototyp Social y temas complementarios.

La institución educativa, elige, organiza e imparte la clase de Prototyp con base en los temas y contenidos que prefiera.

Alumnos y profesores pueden acceder a la Plataforma Prototyp desde cualquier lugar con acceso a Internet.

También incluye:

- ✓ Diapositivas de clase
- ✓ Plataformas complementarias
- ✓ Guía del profesor





# Prototyp On Demand

Prototyp On Demand es nuestro servicio de traje a la medida para universidades e instituciones de educación superior.

Contamos con un menú con más de 40 temas desarrollados, de los cuales se puede elegir entre 8 y 9 temas para incluir en su libro personalizado.

Trabajamos bajo el concepto de marca blanca ya que diseñamos portadas y ediciones personalizadas con los logotipos e imagen institucional de la universidad.

Prototyp On Demand cuenta con todos los beneficios de Prototyp y Prototyp Social: libro, plataforma de evidencias, crowdfunding, rúbricas y Reto Prototyp Universitario.



La institución educativa puede elegir de entre más de 40 temas diferentes en materia de Liderazgo, Finanzas, Emprendimiento Social, Emprendimiento y Negocios, entre otros.

Arme un manual totalmente personalizado de acuerdo a las necesidades de la institución educativa y las inquietudes de los estudiantes.

**Dos universidades del Top 10 según QS Top Universities, son nuestros clientes.**

# Portafolio de Evidencias

Es la plataforma de administración, reporte y generadora del mapa de evidencias que incluye una serie de recursos audiovisuales para alumnos y profesores. Cuenta con los siguientes módulos:



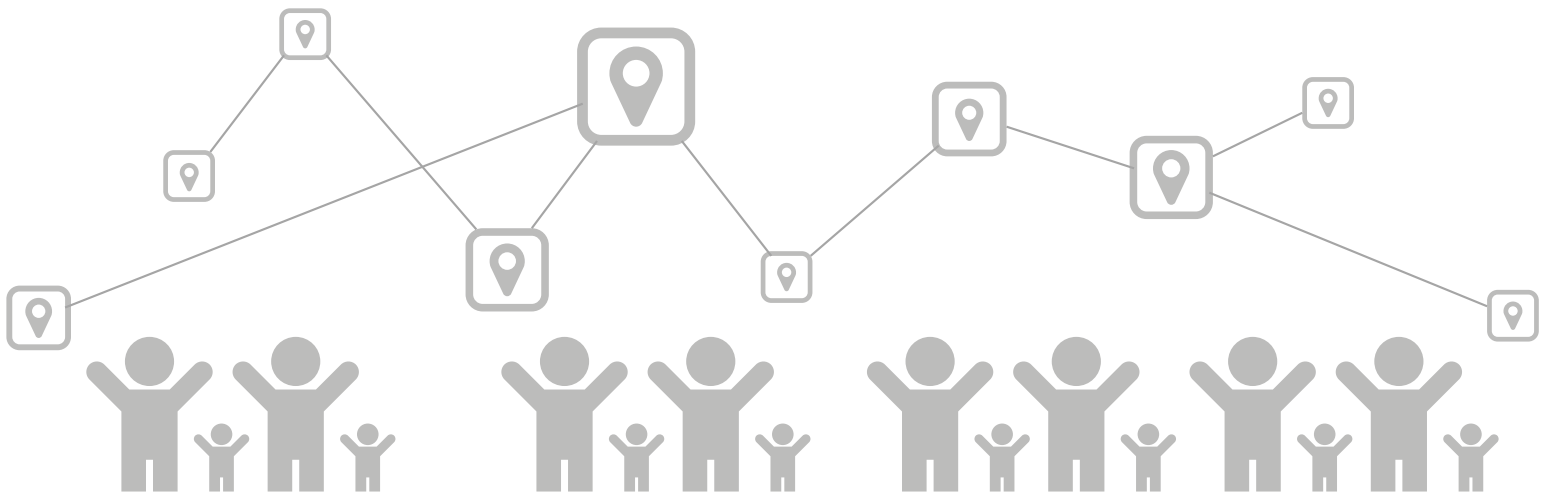
## Módulo de administración

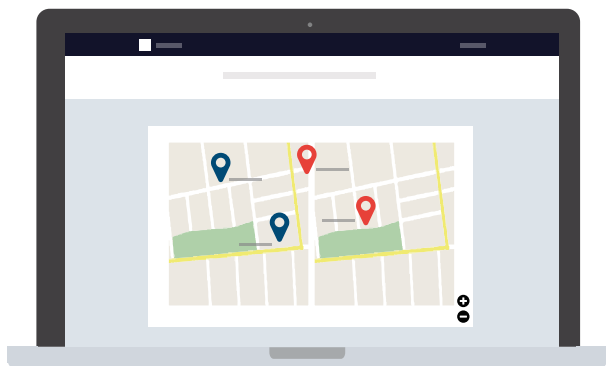
El objetivo principal de este módulo es facilitar el trabajo del profesor apoyándolo en la evaluación de evidencias. Permite registrar a los alumnos y profesores y crear equipos de trabajo. Los alumnos se suman a un equipo y éste se vincula a un profesor. La plataforma permite que cada equipo suba las evidencias de cada módulo y muestra las rúbricas con las cuales se deberá evaluar dicha entrega. Esto permite al profesor ahorrar tiempo en la evaluación.



## Módulo de reporte

La plataforma genera reportes exportables a MS Excel sobre las calificaciones y estadísticas sobre el avance de los proyectos.

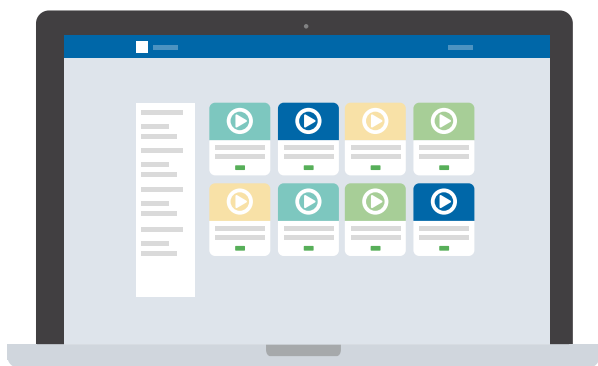




## Módulo Generador de mapa de evidencias

La última evidencia que se sube a la plataforma es una evidencia que resume el trabajo realizado durante el periodo de aprendizaje. La plataforma publica en un mapa de google la ubicación del colegio y un "link" de tal forma que cuando un usuario -cualquier persona que vea el sitio web- de un clic a dicho link se muestra el resumen del proyecto, mencionando el nombre del equipo, profesor y colegio.

Entre más proyectos se realicen en un colegio más exposición en redes sociales tendrá.



## Módulo de Recursos audiovisuales

La plataforma alberga diferentes videos y manuales de apoyo. Cada módulo del libro del alumno hace referencia a videos explicativos que se encuentran en esta plataforma. Estos videos pueden ser utilizados como introducción al tema y como autoestudio. Además de recursos audiovisuales la plataforma contiene el "Manual digital de temas complementarios" que contiene temas adicionales sobre liderazgo, finanzas y gestión empresarial que hace de Prototyp un programa suficiente para aplicarse en un semestre o en un año. Este manual se puede imprimir o trabajar directamente en la computadora o tableta.



[www.evidencias.mx](http://www.evidencias.mx)



# Plataforma de Crowdfunding "Pitcher"

Crowdfunding es el medio por el cual las personas que comparten intereses similares o deseos de colaborar, apoyan económicamente a determinada causa o iniciativa a cambio de una gratificación o una recompensa, con el propósito de llevarlas del papel a la realidad.

El crowdfunding no sólo se trata de recaudar dinero, es una forma de financiar sueños de una manera sencilla, conectando comunidades. Los logros son colectivos. Porque cuando una persona no cree en ti, existen miles que sí lo harán.

El crowdfunding ha revolucionado el ecosistema emprendedor y al mercado financiero, ya que abre la puerta a los emprendedores, investigadores e innovadores para que logren conseguir capital semilla, ya sea por medio de donaciones o promesas de recompensas.

Hemos integrado dentro de la metodología de los 9 pasos el fondeo de recursos a través de una plataforma de crowdfunding, con el fin de complementar el programa y de que los jóvenes estudiantes vivan la experiencia completa del financiamiento colectivo.

La plataforma de fondeo colectivo con la que hemos hecho alianza es Pitcher. Para mayor información ingresa a la página y estudia sobre cómo funciona.



[www.pitcher.mx](http://www.pitcher.mx)



Sé dueño de tu destino y transforma tu mundo.

# Reto Prototyp

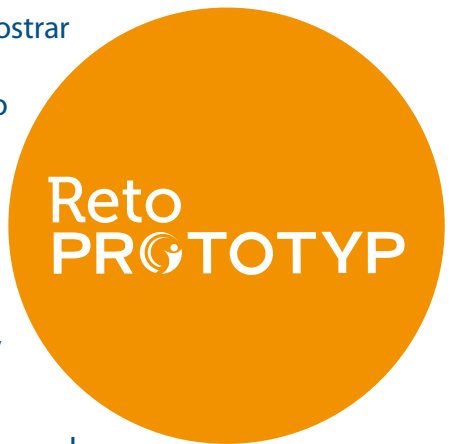
Foro de encuentro juvenil para exponer habilidades emprendedoras, mostrar prototipos y comunicar grandes ideas.

A lo largo de los años los emprendedores se han dado cuenta de que es necesario mostrarse y exponerse para pedir apoyo e inversión frente a diversos inversionistas, ya que todo negocio que inicia, por lo general requiere de recursos, capital y conocimiento que los emprendedores no tienen.

Los eventos de encuentro entre emprendedores e inversionistas son una buena oportunidad para conseguir lo deseado y mucho más, ya sea experiencia, desarrollo de habilidades, o simplemente dar a conocer su idea.

Es un evento internacional de convocatoria anual y sede variable, creado para los estudiantes del programa académico **Prototyp**. El evento por lo general se divide en:

- ✓ Feria y competencia del emprendimiento (mostrar prototipos)
- ✓ Talleres y coloquios
- ✓ Competencia de Pitch de negocios (semifinal y final)
- ✓ Conferencia magna
- ✓ Premiaciones



# Forma de implementación

Existen dos formas de implementar Prototyp en el colegio:



## Implementación Estándar

En este esquema, el colegio designa a un “facilitador o líder” del Programa Prototyp al cual se le ofrecerán los siguientes servicios:

- ✓ Capacitación en la plataforma Didaktic GED
- ✓ Capacitación presencial en una sede de la ciudad
- ✓ Asesoría y soporte en sitio y en línea

El facilitador o líder del colegio se encargará de impartir talleres presenciales al resto de los profesores, dará seguimiento al programa, organizará a los estudiantes para participar en el Reto Prototyp y hará campañas para que el programa funcione adecuadamente.

# Solución integral



## Implementación Llave en Mano

### Antes del qué, está el quién

Pensando en los colegios que no cuentan con un encargado o líder de emprendimiento, CAZE Editorial brinda una solución integral con la Implementación Llave en Mano.

En este esquema, un consultor certificado se compromete a ser el facilitador y líder del Programa Prototyp dentro del colegio.

Las funciones del consultor son:

- ✓ Asesorar y dar soporte presencial una o 2 veces al mes en el colegio
- ✓ Asesorar y capacitar a un "líder" de emprendimiento dentro del colegio
- ✓ Elaborar y entregar reportes de avance del programa
- ✓ Dar acceso a los profesores a la capacitación en Didaktic GED
- ✓ Capacitar presencialmente a los profesores
- ✓ Hacer campaña para promover el Reto Prototyp
- ✓ Organizar a los estudiantes para participar en Reto Prototyp

**Despreocúpese. Con la Implementación Llave en Mano, le brindamos una solución integral.**