

# PROMOVIENDO LA INNOVACIÓN, EMPRENDIMIENTO EN EMPRESAS DE SERVICIOS CON USO DE PIZARRAS VIRTUALES



UNSA  
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA

Mag. Juan Zamata Machaca (jzamatam@unsa.edu.pe)

Departamento Académico de Contabilidad

## 1. Motivación

El fomento de cultura del emprendimiento en los estudiantes, basado en una propuesta pedagógica que tiene como objetivo iniciar su formación empresarial desde las aulas, con una formación basada en el desarrollo de competencias de emprendimiento e innovación, hace extensivo el desarrollo promisorio de un ecosistema empresarial sólido en el país, tal como lo promueve la Ley Universitaria N° 30220 en su art. N° 52.



En la asignatura Contabilidad de Empresas de Servicios se identificó una problemática de identificar la propuesta de valor ante un segmento de clientes para el encaje de su producto en el mercado, que permita el modelamiento del negocio para su validación con metodologías ágiles como el pensamiento creativo y recursos como las pizarras virtuales.

## 2. Metodología

• Se ha desarrollado el descubrimiento del cliente basado en la metodología ágil de LEAN STARTUP de Steve Blank & Eric Ries, que conlleva la validación del cliente para la creación de la empresa de servicios en un proceso iterativo de crear, medir y aprender.

• Esto implica la formulación de hipótesis, entrevistas con el propósito de encontrar hallazgos –Insights- para la elaboración del Mapa de Empatía y por consiguiente la propuesta de valor que nos permita elaborar el lienzo del Business Model Canvas.



• Los recursos utilizados para la representación del modelamiento de empresas de servicios son las pizarras virtuales de MIRO y JAMBOARD



## 3. Descripción de la experiencia

- Los estudiantes en grupos de 4, de manera colaborativa interactúan online en tiempo real al enlace proporcionado por el chat de Google meet y por el WhatsApp del grupo de clase, logrando –loguearse- con su cuenta de correo institucional a las pizarras virtuales de MIRO y JAMBOARD, según sea el caso.
- En la pizarra virtual se inserta y/o diseña una plantilla del lienzo de LEAN STARTUP del descubrimiento del cliente, para que cada grupo utilice los recursos de texto, posits, figuras geométricas, conectores, emoticones, comentarios, marcos, de tal manera que de forma creativa puedan armar el lienzo correspondiente de la tesis del negocio.
- Dicho insumo de Tesis del negocio, los estudiantes desarrollan el lienzo de hipótesis del cliente y del ecosistema del negocio, utilizando los conectores de la pizarra virtual
- El siguiente proceso que desarrollan es el lienzo de mapa de empatía, utilizan los posits de manera colaborativa, para luego presentar la propuesta de valor de la empresa de servicios que han modelado.
- A medida que construyen sus lienzo van compartiendo sus aprendizajes con una exposición corta y precisa llamada –Elevator Pitch-, logrando sistematizar ideas relacionado al impacto socioeconómico de sus propuestas con un debate alturado.

## 4. Resultados

El modelamiento de sus empresas utilizando metodologías ágiles respaldado con recursos como MIRO & JAMBOARD ha permitido identificar el mérito innovador de sus propuestas, mostrando el impacto socioeconómico con un nivel de retroalimentación constante, de manera tal que la digitalización y virtualidad del uso de las pizarras cristalizó que los estudiantes pivote en constantemente hasta encontrar la propuesta ideal. <https://youtu.be/wKaVVsCu5sI>

Por otro lado los criterios de evaluación de la rúbrica como el mérito innovador, impacto socioeconómico, producto mínimo viable, modelo de sostenibilidad, modelo de escalabilidad y conformación de equipo, ha permitido que los equipos de los estudiantes validen su propuesta de valor, centrándose en el encaje de mercado.

Del análisis de los resultados de la aplicación de los criterios de evaluación se puede afirmar que los estudiantes perciben que para lograr saltar del “valle de la muerte” es indiscutible el uso de metodologías ágiles acompañados por recursos interactivos virtuales que hacen un trabajo eficiente y colaborativo, en aras de posicionar su empresa en el mercado con éxito.

## 5. Reflexión

Finalmente la experiencia de construcción de modelos de negocios empresariales a través de una propuesta pedagógica del uso de metodologías ágiles con recursos de pizarras virtuales constituye pieza clave para fomentar cultura de emprendimiento en los estudiantes, propiciando una formación empresarial en ellos que aunado al desarrollo de competencias cognitivas, logren una formación integral desarrollando comunidad