



**FACULTAD DE ECOLOGÍA HUMANA EDUCACIÓN Y
DESARROLLO HUMANO**

TITULO DEL PROYECTO FINAL

**Memoria del proceso de trabajo interdisciplinario para la realización del
proyecto The Click Challenge**

**Para optar al grado de
Ingeniera en Gestión de Recursos Humanos**

**Presentado por
Mildred Corina Moreira García**

**Equipo de Asesores
Mariella Ortega – Ilona Vallarino**

Guayaquil - Ecuador

Noviembre, 2017

La competencia Intercolegial de innovación The Click Challenge surgió como parte de los Proyectos de Aplicación Profesional que se realizan cada año en la Universidad Casa Grande. Este proyecto en específico fue creado con el fin de posicionar a la Facultad de Administración como referente de Innovación.

Este documento un pequeño resumen de las etapas del trabajo realizado durante ocho meses por los cinco integrantes del grupo The Click Challenge. Así como también perfiles individuales, mismos que reflejan las responsabilidades de cada integrante, también se analiza la perspectiva que tienen tanto el profesor tutor y los demás integrantes del grupo en cuanto al rol que adopto por cada estudiante a lo largo del proceso de creación de The Click Challenge, en base a la teoría de roles creada por Doctor Raymond Meredith Belbin.

El análisis de los roles de esta memoria se realizó por medio de evaluaciones; mismas que fueron realizadas y validadas por cada integrante del grupo y el profesor tutor. Este documento pretende ser una guía para tomar en consideración en futuros proyectos interdisciplinarios.

Palabras Clave

Innovación, Trabajo interdisciplinario, Challenge, Roles Adoptados

Índice

Resumen	5
Denominación.....	6
Objetivo del Proyecto The Click Challenge	6
Descripción.....	6
1. Activaciones	6
1.1 Asociación	7
1.2 Cuestionamiento	7
1.3 Networking	7
1.4 Observación	8
2 Capacitaciones	8
2.1 Software.....	9
2.2 Hardware:	9
2.3 Emotions.....	9
3. Challenge	9
3.1 Networking	9
3.2 Cuestionamiento	10
3.3 Observación	10
3.4 Asociación	10
Fundamentación	10
Objetivos.....	13
Objetivo General.....	13
Objetivos Específicos	13
Destinatarios	13
Acciones	13
Perfiles Requeridos para Realización de proyectos conformados por equipos de trabajo multidisciplinario.....	14
Coordinador:.....	14
Pensador:	14
Investigador de recursos:	14
Modelador:	15
Constructor:	15
Controlador:.....	15
Especialista:	15
Finalizador:.....	15
Realizador:.....	15
Perfiles de Integrantes The Click Challenge	17
Perfil Integrante 1	17
Descripción de Responsabilidades Adquiridas por el perfil.....	17
Resultados de Evaluación	18
Análisis del Rol	18
Perfil Integrante 2	19
Descripción de Responsabilidades Adquiridas por el perfil.....	19
Resultados de Evaluación	20
Análisis del Rol	20
Perfil Integrante 3	21
Descripción de Responsabilidades Adquiridas por el perfil.....	21

Resultados de Evaluación	22
Análisis del Rol	22
Perfil Integrante 4	23
Descripción de Responsabilidades Adquiridas por el perfil.....	23
Resultados de Evaluación	24
Análisis del Rol	24
Perfil Integrante 5	25
Resultados de Evaluación	25
Análisis del Rol	26
Conclusiones.....	27
Autoevaluación individual.....	28
Referencias Bibliográficas.....	29
Anexos.....	30
Anexo 1 (Logo The Click Challenge/ Innovando 24/7)	31
Anexo 2 (Cronograma de actividades Capacitaciones).....	32
Anexo 3 (Desafíos Challenge Final)	33
Anexo 4 Modelo de Evaluación de roles	35

Resumen

El documento *Memoria del Proceso de Trabajo Interdisciplinario para la Realización del Proyecto The Click Challenge*, muestra el trabajo en conjunto realizado por estudiantes de diferentes carreras de la Universidad Casa Grande para la creación de la primera competencia de innovación Intercolegial de la ciudad de Guayaquil, esta competencia fue creada en el ámbito de los Proyectos de Aplicación Profesional que realiza dicha Institución de Educación Superior. El proyecto se encuentra directamente vinculado con los programas de apoyo al emprendimiento empresarial con responsabilidad social que impulsa la Universidad Casa Grande.

En este documento se puede ver plasmado el trabajo realizado por los integrantes del grupo The Click Challenge, así como también los perfiles de los integrantes, mismos que contienen; nombre de comisiones, descripción del perfil, percepción de roles y análisis del rol adoptado por cada integrante.

Denominación

El proyecto The Click Challenge inicialmente se denominaba The Click School, después de realizar una pequeña investigación por medio de entrevistas y focus groups se resaltó la tendencia que tienen los jóvenes de colegios en participar en desafíos o Challenges, por este motivo mediante un consenso entre los miembros del proyecto y el profesor tutor, se definió que el proyecto se llamaría The Click Challenge.

En cuanto a la línea grafica del proyecto, utilizamos colores tales como: naranja, morado y blanco; ya que el naranja es el color principal de la Universidad y los colores de Innovado 24/7 de la facultad de administración son el naranja y el morado. (Anexo 1)

Objetivo del Proyecto The Click Challenge

Posicionar a la innovación como un estilo de vida en los jóvenes estudiantes de bachillerato de la ciudad de Guayaquil.

Descripción

El proyecto buscó realizar la primera competencia de innovación de la ciudad de Guayaquil, por lo que fue dividido en tres etapas: Activaciones, Capacitaciones y Challenge final.

1. Activaciones

La etapa de Activaciones consistió en realizar visitas a los ocho colegios participantes: Balandra Cruz del Sur, Unidad Educativa Bilingüe Steiner, Unidad

Educativa Bilingüe Boston, Academia Naval Almirante Illingworth Masculino, Academia Naval Almirante Illingworth Femenino, Unidad Educativa Javier, Unidad Educativa Nuestra Señora de la Merced y Colegio Jefferson. Las activaciones contenían diferentes juegos basados en los pilares de la innovación tales como: Asociación, Cuestionamiento, Observación, Networking y Experimentación, encontrados en el libro El ADN del innovador de Jeff Dyer, Hal Gregersen y Clayton M. Christensen.

La etapa de Activaciones fue desarrollada de la siguiente manera:

1.1 Asociación

Objetivo: Verificar el promedio de cuantas palabras los estudiantes fueron capaces de asociar o relacionar en el menor tiempo posible

Actividad: Se asignó al azar una palabra, los participantes tuvieron 20 segundos para decir el mayor número de objetos o cosas que relacionen con dicha palabra.

1.2 Cuestionamiento

Objetivo: Incentivar a los estudiantes a la formulación de preguntas autodirigidas y a la creación de posibles soluciones o alternativas a estos cuestionamientos.

Actividad: Mediante la intervención de un "influencer" se realizaron recorridos efectuando diferentes preguntas en las cuales los estudiantes se puedan plantear cuestionamientos a situaciones o cosas que se consideran preestablecidas en la sociedad.

1.3 Networking

Objetivo: Medir la capacidad que tienen los alumnos de recaudar tantas fichas como sea posible, utilizando sus habilidades de relaciones interpersonales.

Actividad: Se distribuyeron fichas a los alumnos, posteriormente se asignó un número a cada miembro de los grupos participantes de 1 al 5. Luego se agruparon los números iguales y se realizó un nuevo grupo homogéneo. El grupo que recaudó la mayoría de fichas posibles fue el ganador.

1.4 Observación

Objetivo: Verificar que tan alerta estas los estudiantes en cuanto a los detalles de los objetos que se encuentran a su alrededor.

Actividad: Se realizaron carteles con diferentes figuras, posteriormente el estudiante tenía diez segundos para decir la mayor cantidad de objetos observados.

2 Capacitaciones

Para la etapa de Capacitaciones se tuvo un primer encuentro con Makers Club e Inventa Makers, marcas pertenecientes a Semgroup. Los líderes de ambas marcas estuvieron involucrados desde un inicio para poder realizar la capacitación en las Instalaciones de la Universidad Casa Grande; la capacitación consistió en usar un Maker Box, mismo que contenía material didáctico para a partir de un problema determinado plantear soluciones que involucren la metodología SHE, misma que se distribuyó de la siguiente manera (Anexo 2):

2.1 Software: mediante material impreso en el cual se podía plasmar a idea en elementos tales como: conversaciones en línea, APPs, Páginas web, etc.

2.2 Hardware: se utilizaron herramientas que permitían plasmar la idea en algo material, para esto se utilizaron palitos de café, plastilina y piezas realizadas en 3D.

2.3 Emotions: Se realizaron mapas de empatía para poder analizar las emociones que giran en torno a la solución planteada.

3. Challenge

En esta última etapa, se pusieron en práctica las habilidades del innovador por medio de la competencia, misma que fue guiada por los miembros del grupo y calificada en su última actividad por los jueces invitados.

Una vez que se realizó la solución en base a la metodología los participantes expusieron sus ideas, posteriormente fueron cuestionadas y validadas para poder llegar a una propuesta final mucho más precisa.

El Challenge final fue realizado en las instalaciones de Teatro Centro de Arte, para lo cual se realizaron las siguientes actividades (Anexo 3):

3.1 Networking: Se intercambió a un integrante de cada grupo por un estudiante de un colegio diferente. Los integrantes del grupo entrevistaron al estudiante

externo para conocer la mayor cantidad de información posible, posteriormente se realizaron preguntas a los integrantes del grupo sobre el entrevistado.

3.2 Cuestionamiento: Los estudiantes tenían en su mesa un sobre cerrado con las diferentes marcas auspiciantes, para esta actividad los estudiantes debían realizar cuatro preguntas por grupo para reconocer cual era la marca asignada a los otros grupos y así poder completar todas las respuestas.

3.3 Observación: Se mostraron dos videos en los cuales se hablaba sobre una problemática actual como es el hambre mundial, a partir de esto los estudiantes debían responder las preguntas referente a los datos estadísticos, imágenes y países involucrados en la información que involucraban los videos.

3.4 Asociación: Los estudiantes realizaron un programa impulsado por la marca auspiciante (en este caso Supercines), para poder combatir el hambre en el Ecuador. Finalmente todas las actividades realizadas por los estudiantes son consideradas como parte de la **experimentación**, de las habilidades del innovador.

Fundamentación

La innovación en el Ecuador es uno de los aspectos modernos que en los últimos años se ha ido desarrollando dentro de la economía de manera significativa, sin embargo, para muchos expertos e investigadores sobre el tema este proceso aún tiene mucho camino por avanzar antes de que este sea un aspecto fundamental dentro de la

sociedad. En la actualidad hay empresas que han aprovechado la investigación y el desarrollo para poder generar nuevas ideas y formas de satisfacer necesidades, un claro ejemplo de eso lo es la compañía Pronaca, la cual tarda entre seis meses a dos años para poder crear un nuevo producto, pero para que eso pueda llevarse a cabo, la empresa invierte alrededor de 1.5 millones de dólares anuales solo para fortalecer el aspecto de la innovación (Revista Lideres, 2016).

Sin duda alguna uno de los factores que se han convertido en el principal obstáculo de la innovación es la falta de liderazgo y visión de parte de los empresarios y demás encargados de llevar a cabo el desarrollo de una empresa o de un proyecto determinado. Según declaraciones de Andrés Zurita, director ejecutivo de la Alianza para el Emprendimiento e Innovación (AEI) cree que en el Ecuador los dos sectores que muestran potencial para poder crecer en el ámbito de la innovación son el de la agroindustria y el del turismo, sin embargo, también indica que el sector tecnológico también cuenta con buenas bases para poder crecer en el futuro, debido a su influencia sobre el desarrollo del software financiero (Revista Lideres, 2017).

Según cifras del Índice Mundial de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) en el año 2016 el Ecuador se encuentra en la ubicación 100 de 128 países con respecto al nivel de desarrollo de innovación dentro de su economía. Algunos de los elementos que se tomaron en cuenta para este cálculo fueron el capital humano, el nivel de investigación, número de instituciones en la sociedad, infraestructura, conocimiento y tecnología, siendo estos dos últimos uno de los más importantes para el desarrollo de una sociedad (Enriquez, 2016).

La innovación en la educación ha sido un aspecto que se ha impulsado en los países en desarrollo de manera significativa. Según León (2012) la innovación educativa forma parte de un conjunto o grupo de ideas y estrategias que se encuentran sistematizadas con la finalidad de poder generar cambios positivos sobre las prácticas generales en el sistema educativo. Su objetivo principal es el de generar cambios en la realidad educativa, corrigiendo actitudes y modificando métodos de enseñanzas para poder cambiar de manera radical los procesos tanto de enseñanza como el de aprendizaje (Rimari, 2016).

La Universidad Casa Grande a manera de Proyecto de Aplicación, se planteó posicionar a la Facultad de Administración como referente de innovación entre los alumnos de colegio, con el fin de atraerlos a que se interesen en conocer la metodología de la facultad y en lo posterior aplicar a dicha institución para la realización de su Pregrado.

Debido al trabajo en conjunto realizado por los integrantes del grupo de Click Challenge se hace indispensable la realización de los diferentes perfiles para poder comprender el rol adoptado que cada estudiante en el proyecto.

Objetivos

Objetivo General

Analizar el perfil de los integrantes por medio del rol con el cual se los identifica el proyecto de aplicación The Click Challenge.

Objetivos Específicos

- Exponer perfiles de los integrantes del grupo The Click Challenge.
- Conocer percepción de los integrantes y el profesor tutor sobre el rol adoptado por miembro durante el proyecto.
- Analizar el rol identificado por cada perfil.

Destinatarios

Este documento ha sido desarrollado con el fin de que pueda ser referencia o guía para la creación de perfiles en trabajos interdisciplinarios, también está construido para aquellas personas que sientan interés el Proyecto The Click Challenge.

Acciones

Para este documento se realizaron perfiles de los diferentes miembros del grupo para entender la distribución del trabajo interdisciplinario, la percepción que tiene el profesor tutor y los integrantes del grupo sobre el rol adoptado por cada uno y el análisis del mismo.

Perfiles Requeridos para Realización de proyectos conformados por equipos de trabajo multidisciplinario

El funcionamiento idóneo del trabajo en equipo tiene tal importancia que puede determinar si el proyecto será un fracaso o no. En los equipos de trabajo existen individuos, mismos que poseen diferentes características y habilidades que deben funcionar en sinérgicamente para llegar al éxito (Simón Mira, 2015 , p.5)

De acuerdo con el método Belbin, propuesto por el Dr. Meredith Belbin existen 9 diferentes roles mismo que considera como necesarios para la conformación de grupos de trabajo. Los roles identificados por el Dr. Belbin son los siguientes:

Coordinador: Es el encargado de direccionar al equipo hacia los objetivos. Es el encargado de crear interacción entre los miembros mediante su autoridad. Posee autocontrol, disciplina y delega según en potencial de cada miembro del equipo.

Pensador: Es considerado como el más creativo del grupo, posee gran inteligencia y conocimiento. Manifiesta ideas claras y orientadas a soluciones pero no pone en práctica sus ideas.

Investigador de recursos: Tiene como característica principal desarrollar las ideas de los otros miembros del equipo, es bueno reuniendo información y negociando, no se muestra temeroso ante los desafíos y anima a los demás involucrados.

Modelador: Su orientación hacia tareas los lleva al cumplimiento de objetivos. Toman decisiones pero no se muestran positivos en cuanto a los cambios o desafíos.

Constructor: Pose la habilidad de escucha activa, , provee armonía al grupo y trata de solucionar problemas o conflictos de una manera idónea. Es poco activo en cuanto al trabajo que se desarrolla en el grupo.

Controlador: Al momento de presentarse conflictos trata de ser lo más analítico y objetivo posible para determinar una solución eficaz. Tienen gran habilidad para la solución de conflictos.

Especialista: Por su tendencia en el conocimiento en un área en específico. Tienen orientación al crecimiento profesional, pero no lo demuestra a sus compañeros de equipo.

Finalizador: Se preocupa por la obtención de buenos resultados, y es muy detallista, se preocupa por la calidad del trabajo.

Realizador: Transforma ideas en algo real, es enfocado y posee de criterio para aportar decisiones de impacto positivo. Realiza el trabajo metódica y sistemáticamente para cualquier tarea asignada.

A pesar de que Belbin, propone estos tipo de roles, considera que es poco probable que en un grupo se identifiquen todos, pero identifica que para que un equipo se maneje de una manera idónea debe tener las siguientes características:

El líder del equipo debe tener características parecidas a las del Coordinador, así como también en el equipo es necesario un pensador y una persona que estimule positivamente el grupo. También es de suma importancia que el equipo debe posea versatilidad ante el cambio y los problemas y que las responsabilidades deben ser fijadas desde el inicio y asumidas por las partes (Jay R. 1995 “Como crear a un equipo directivo” pg. 34 y 35)

A continuación se expondrá el rol identificado en cada integrantes del proyecto The Click Challenge , mismo que ha sido validado por medio de la encuesta realizada tanto a los integrantes de grupo como a la tutora (Anexo 4).

Perfiles de Integrantes The Click Challenge

Perfil Integrante 1

Nombre: Mildred Moreira García

Carrera : Gestión en Recursos Humanos

Comisión Asignada en el Proyecto: Capacitaciones

Descripción de Responsabilidades Adquiridas por el perfil

Adquirir la participación de los diferentes conferencistas encargados de dictar la capacitaciones a los profesores

Planificar con los diferentes profesores de la facultad de Administración las grabaciones correspondientes para colgar en el sitio web

Verificar que la información que se provea en los diferentes sitios web sea resumida y clara

Brindar apoyo en la logística del día de las capacitaciones

Diseñar y sustentar actividades lúdicas para las activaciones y concurso final del proyecto

Resultados de Evaluación

	Roles según Belbin								
Evaluadores	Coordinador	Pensador	Investigador de Recursos	Modelador	Constructor	Controlador	Especialista	Finalizador	Realizador
Tutor			X			X			
Integrante 1			X						
Integrante 2			X						
Integrante 3								X	
Integrante 4								X	

Análisis del Rol

Los resultados de la evaluación del estudiante muestran que para los evaluadores el rol adoptado en el proyecto fue el de Investigador de Recursos ya que toma las ideas que nacen en el grupo y las desarrolla de una manera idónea por su gran habilidad de recopilar información, de la misma manera no es temeroso ante los desafíos y tiene la característica de animar a los demás involucrados.

Perfil Integrante 2

Nombre: Leonella Cordero

Carrera : Educación Especial con mención en Psicopedagogía

Comisión Asignada en el Proyecto: Capacitaciones

Descripción de Responsabilidades Adquiridas por el perfil

Adquirir la participación de los diferentes conferencistas encargados de dictar la capacitaciones a los profesores

Planificar con los diferentes profesores de la facultad de Administración las grabaciones correspondientes para colgar en el sitio web

Brindar apoyo en la logística del día de las capacitaciones

Diseñar y sustentar las actividades lúdicas para las activaciones y concurso final del proyecto

Resultados de Evaluación

	Roles según Belbin								
Evaluadores	Coordinador	Pensador	Investigador de Recursos	Modelador	Constructor	Controlador	Especialista	Finalizador	Realizador
Tutor							X		
Integrante 1							X		
Integrante 2			X				X		
Integrante 3			X						
Integrante 4							X		

Análisis del Rol

Los resultados de la evaluación del estudiante muestran que para los evaluadores el rol adoptado en el proyecto fue el de Especialista ya que consideran que posee conocimientos en un área en específico y tiene gran orientación al crecimiento profesional pero no es capaz de mostrarlo a sus compañeros de equipo.

Perfil Integrante 3

Nombre: Sebastián Miranda

Carrera : Comunicación Social con mención en Marketing

Comisión Asignada en el Proyecto: Auspicios y Colegios

Descripción de Responsabilidades Adquiridas por el perfil

Realizar propuesta de auspicios para las diferentes empresas en las cuales el Proyecto pretendía conseguir auspicios tanto monetarios como a manera de canje.

Planificar la entrega y seguimiento de las propuesta a los colegios participantes de la ciudad de Guayaquil.

Dirigir a los demás integrantes del grupo en cuanto a las activaciones realizadas en los diferentes colegios participantes.

Resultados de Evaluación

	Roles según Belbin								
Evaluadores	Coordinador	Pensador	Investigador de Recursos	Modelador	Constructor	Controlador	Especialista	Finalizador	Realizador
Tutor	X			X				X	X
Integrante 1	X								
Integrante 2						X			
Integrante 3									X
Integrante 4	X		X		X				

Análisis del Rol

Los resultados de la evaluación del estudiante muestran que para los evaluadores el rol adoptado en el proyecto fue el de Coordinador, ya que consideran fue la persona que se encargó de direccionar al equipo hacia los objetivos por medio de su autoridad, de la misma manera posee autodisciplina y es capaz de delegar funciones según las capacidades de cada miembro del grupo.

Perfil Integrante 4

Nombre: Mario Flores

Carrera : Comunicación Social con Mención en Redacción

Comisión Asignada en el Proyecto: Comunicación, Estrategias y Medios

Descripción de Responsabilidades Adquiridas por el perfil

Crear el concepto creativo del proyecto The Click Challenge

Planificar con los diferentes medios de comunicación visitas y entrevistas para exponer el proyecto.

Realizar y difundir boletín de prensa a los diferentes medios

Diseñar y sustentar las actividades lúdicas para las activaciones y concurso final del proyecto

Resultados de Evaluación

	Roles según Belbin								
	Coordinador	Pensador	Investigador de Recursos	Modelador	Constructor	Controlador	Especialista	Finalizador	Realizador
Evaluadores									
Tutor					X				
Integrante 1					X				
Integrante 2							X		
Integrante 3		X					X		
Integrante 4				X					

Análisis del Rol

Los resultados de la evaluación del estudiante muestran que para los evaluadores el rol adoptado en el proyecto fue el de Especialista ya que posee gran conocimiento e un área en específico, está orientado al crecimiento profesional pero es poco activo en cuanto al apoyo en el grupo. El integrante, a su vez es considerado como Constructor ya que es muy analítico al momento de resolver conflictos pero es poco activo en cuanto al trabajo que desarrolla en el grupo.

Integrante 2	X								
Integrante 3	X							X	
Integrante 4							X		

Análisis del Rol

Los resultados de la evaluación del estudiante muestran que para los evaluadores el rol adoptado en el proyecto fue el de Coordinador ya que lo perciben como agente clave para direccionar al grupo hacia los objetivos, de la misma manera consideran que genera interacción entre los miembros mediante su autoridad y posee autocontrol, es disciplinado y sabe cómo delegar en base a las capacidades de cada miembro del equipo. El integrante también es percibido como Realizador, ya que se considera que transforma las ideas en algo real, es enfocado y goza de criterio suficiente para tomar decisiones positivas, de la misma manera realiza el trabajo de forma metódica y sistemática.

Conclusiones

Para la realización del proyecto de aplicación de la Universidad Casa Grande The Click Challenge se realizó un grupo interdisciplinario con miembros de diferentes Facultades.

Mediante a la descripción propuesta por Belbin se pudo identificar a lo largo del proyecto The Click Challenge se adoptaron en el grupo roles tales como: Investigador de Recursos, Especialista, Coordinador, Constructor y Realizador. Se puede concluir que tal como lo propone Belbin, los dos líderes reconocidos en el grupo fueron identificados por el rol de Coordinador, rol que se caracteriza por dirigir y brindar el direccionamiento necesario en el grupo. De la misma forma se identificó que en el grupo ninguno de sus miembros es identificado como pensador, rol indispensable al momento de aportar con ideas creativas, también se puede concluir que en el grupo ningún miembro adopto el rol de Controlador, mismo que es necesario para la solución efectiva de conflictos

Autoevaluación individual

Considero que durante el proceso de desarrollo del Proyecto The Click Challenge estuve de acuerdo con la distribución del trabajo mediante comisiones. El trabajo en conjunto me pareció muy interesante ya que se pudieron exponer los diferentes puntos de vista e ideas para que el Proyecto sea un éxito. Considero que aunque existieron conflictos en el grupo considero que se los puedo manejar de una manera idónea, personalmente creo que la solución de conflicto es uno de los aprendizajes que me llevo de este proyecto ya que me ayudo a comprender que es indispensable saber manejar conflictos de una manera profesional.

Considero que aunque existían varios puntos de vista en cuanto a las acciones a implementar en el proyecto, siempre se supo cómo tomar las mejores decisiones para el mismo, mediante el consenso de ideas y el direccionamiento del profesor tutor. En cuanto a mi capacidad personal para trabajar en equipo, considero que aporte con todo lo que estaba en mis capacidades, siempre trate de explotar mi potencial, mismo que en base a mi percepción se vio proyectado en todas las etapas del proyecto.

Personalmente, este proyecto me ha enriquecido de conocimientos que hasta la fecha era desconocidos debido a mi carrera de Recursos Humanos. Aprendí a realizar logística, obtener recursos, buscar auspicios para que el evento y buscar soluciones efectivas a imprevistos y cambios de coordinación en el evento.

Considero que mi aporte personal fue fundamental ya que aparte de encargarme de la comisión de capacitaciones, brinde apoyo crucial en etapa de búsqueda de colegios y de auspiciantes para la realización del evento. También estuve a disposición cuando era requerido y aportaba en las tareas que consideraba que estaban en mis capacidades, así mismo a las tareas asignadas tanto por la tutora como por los compañeros de grupo.

Referencias Bibliográficas

Revistalideres.ec. (2016). *Las empresas nacionales recién están dando sus primeros pasos*. [online] Available at: <http://www.revistalideres.ec/lideres/empresas-nacionales-recien-dando-primeros.html> [Accessed 10 Nov. 2017].

El Comercio. (2017). *Ecuador, en el puesto 100 de 128 en el ranking global de innovación*. [online] Available at: <http://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador-innovacion-ranking-informe.html> [Accessed 10 Nov. 2017].

Uaa.mx. (2016). *Innovación Educativa Universidad Autónoma de Aguascalientes*. [online] Available at: http://www.uaa.mx/direcciones/dgdp/defaa/descargas/innovacion_educativa_octubre.pdf [Accessed 11 Nov. 2017].

Belbin, R. (2011). *Management teams*. Amsterdam, Heidelberg [u.a.]: Elsevier.

Anexos

Anexo 1 (Logo The Click Challenge/ Innovando 24/7)



Anexo 2 (Cronograma de actividades Capacitaciones)

Programa de Capacitación The Click Challenge					
Contenido	Tema	Subtema	Información	Hora	Responsable
	Bienvenida		Palabras de bienvenida por parte de la Directora del proyecto.	9:00	Mariella Ortega
	Introducción	Introducción al Proyecto	Introducción a The Click Challenge/Mención a Colegios participantes y Auspiciantes.	9:05	Mario Flores
Teórico	¿Qué es Prototipado? Explicación	Lean Prototyping	Conecta la Idea con la ejecución, permite validar procesos y mejorar de forma continua hasta contruir un MVP.	9:15	Andrés Auz (Fundador/Instructor Inventa Makers) Billy Molina (Fundador/Instructor Makers Club)
		MVP	El resultado de un nuevo producto, con el menor esfuerzo posible la máxima cantidad de conocimiento validado por los clientes.	9:25	
		¿Qué es impresión 3D y sus tecnologías?	Descripción alcance de la Manufactura Aditiva Digital. Breve revisión de tecnologías disponibles.	9:45	
	Meet the Makers Explicación	Software	Trabajar usando como herramienta el software, explicación de las herramientas de apoyo.	10:20	
		Hardware	Trabajar con herramientas que faciliten la construcción de un objeto físico.	10:40	
		Emotions	Consta en analizar las situaciones estrictamente desde el punto de la experiencia.	11:10	
Práctico	Nuestra Metodología Aplicación	Ideación	Consiste en trabajar el área asignada a cada asistente o por propia elección.	11:30	
		Validación	Los asistentes se reunirán por grupos, Software, Hardware y Emotions. Donde validaran cada una de las ideas, para llevar a cabo una propuesta general por grupo.	11:50	
		Matching	Luego de esta etapa del proceso, los grupos deben exponer cada una de sus propuestas a los demás para validar y mejorar las ideas con cada feedback que se genere.	12:10	
		Repeat	Repetir el procesos cuantas veces considere el MakerMaster necesario.	1:30	
L U N C H				1:30 / 2:15	The Click Challenge Team
Práctico	Mi MVP Aplicación	Parámetros para FDM (Fused Deposition Modeling)	Funcionamiento de Tecnología FDM. Consideraciones técnicas resolución, voladizos y puentes, cimientos y soportes, perímetro y relleno, impresión con parte móviles y ensamblajes.	2:15	Andrés Auz (Fundador/Instructor Inventa Makers) Billy Molina (Fundador/Instructor Makers Club)
		Crear para imprimir	Softwares de diseño disponibles. Introducción a Autodesk Tinkercad o Autodesk Fusion 360	2:30	
		Diseñando Mi MVP (Tinkercad)	Asistencia Guiada de modelo paramétrico	3:45	
		Impresión 3D (MVP)	Preparación y Exportación de archivo STL en software Makerbot Print, simulación de impresión. **Impresión de MVP puede tomar 24 horas para entrega	4:00	

Anexo 3 (Desafios Challenge Final)

Desafio 1
Networking
<p>Seleccionaremos un integrante de cada grupo y lo enviaremos a otro grupo de otro colegio. Los integrantes del grupo deben entrevistar y conocer la mayor cantidad de información posible del nuevo integrante porque luego van a tener que responder preguntas sobre él. El grupo recibe un punto por cada pregunta acertada.</p>
<p>Cada grupo tendrá 10 minutos para entrevistar al nuevo integrante. El nuevo integrante deberá responder en un sobre las preguntas que vamos a realizar.</p>

Desafio 2	Desafio 3
Cuestionamiento	Observación
<p>En cada mesa tienen un sobre con una marca de las marcas auspiciantes. Para este desafío deben generar 4 preguntas por grupo que les ayude a adivinar cual marca tienen los otros 7 colegios. Y enviar un representante a las otras mesas y obtener la información que les ayude a adivinar las demás marcas por mesa. En 20 minutos tienen que entregarnos el sobre con sus respuestas, donde indiquen la mesa y la marca que creen que posee. Ganarán 1 punto por cada marca acertada.</p>	<p>Desa</p>
<p>Se les entregará a cada mesa un sobre con: -Marca Asignada -Espacio para poner las preguntas -Formato que deben insertar en el sobre con las respuestas.</p>	<p>Cada mesa tendrá un sobre con las 10 preguntas y el espacio para responderlas.</p>

Desafío 4
Asociacion
<p>El hambre es uno de los 17 problemas sociales a resolver en el mundo, ante eso Supercines quiere aportar para reducir el hambre en el Ecuador. Tienen 20 minutos para presentarle una idea a Supercines que ayude a resolver ese problema.</p>
<p>Cada mesa tendrá un brief con información de Supercines que pueden utilizar los estudiantes</p>

