

Emprender: persona emprendedora, habilidades e ideas

Emprender no es un don ni una lotería: es una forma de mirar lo que te rodea, unas habilidades que se entrenan y un método para convertir una molestia cotidiana en algo que alguien querría pagar. Esta unidad desmonta los mitos con datos y te da las herramientas para empezar.

El marco de la unidad



SABERES BÁSICOS

- Qué es emprender y sus formas: autoemprendimiento, intraemprendimiento y social.
- Perfil y habilidades de la persona emprendedora: sociales, cognitivas y mentalidad.
- Creatividad y generación de ideas: brainstorming y SCAMPER.
- Análisis del entorno con PESTEL y detección de oportunidades.
- Ética, sostenibilidad y emprendimiento social.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Reconocer las habilidades de la persona emprendedora y valorar que se entrenan.
- Generar ideas con creatividad y analizar el entorno para detectar oportunidades.
- Valorar la dimensión ética, social y ambiental de un proyecto emprendedor.



Nude Project: de los mercadillos a 50 millones

En 2018 Bruno Casanovas y Alex Benlloch, dos estudiantes de Barcelona, empezaron a estampar sudaderas y a venderlas en mercadillos y por Instagram. Sin dinero, sin contactos ni formación empresarial, contando cada día lo que hacían.

Facturación en torno a 50 millones de euros en 2024, según la empresa.

Tiendas propias en Barcelona, Madrid y Ciudad de México, entre otras.

La mayor parte de su clientela tiene entre 16 y 24 años.

LA PREGUNTA

¿Qué tienen Bruno y Alex que no tenga el resto del alumnado de tu instituto?



§1

¿Qué significa emprender?

Más ancho que montar una empresa: tres ingredientes y tres formas de hacerlo.



CONCEPTO CLAVE

Iniciativa, recursos y riesgo

Emprender es poner en marcha algo nuevo asumiendo el riesgo de que salga mal. Puede ser una tienda o una app, pero también una asociación, un podcast o un proyecto nuevo dentro de la empresa donde trabajas. Si falta uno de los tres ingredientes no hay emprendimiento: hacer lo que te mandan no es iniciativa, una idea sin mover un dedo no...

Lo que lo define no es el resultado, sino la combinación de iniciativa, recursos y riesgo.

Tres formas de emprender



Autoemprendimiento

Creas tu propio proyecto, normalmente como autónomo o pequeña sociedad. Asumes casi todo el riesgo y te quedas con casi todo el excedente. Internxt,...

Intraemprendimiento

Trabajas por cuenta ajena y lideras proyectos nuevos dentro de tu organización. El riesgo es profesional, no financiero. El programa Zuritanken de Ferrovial.

Emprendimiento social

La finalidad principal es resolver un problema social o ambiental y el excedente se reinvierte en la misión. La Fageda, Garrotxa, 1982.



§ 2

Cuatro mitos, con datos

Lo que se cuenta en redes y películas frente a lo que muestran los estudios.

El mito y lo que dicen los datos



EL MITO

El héroe solitario

Todo empieza en un garaje

Son jóvenes genios

Aman el riesgo

LA REALIDAD

De dos a cuatro fundadores y mentores externos

Habitaciones, pisos compartidos, coworkings y cafeterías

Edad media de quien funda con éxito: 45 años

No lo aman: lo calculan y limitan la pérdida asumible

Nude Project son dos fundadores, empezaron con lo que tenían y limitaron lo que podían perder.

45 años

EDAD MEDIA DE QUIEN FUNDA
CON ÉXITO

El estudio de Azoulay y otros (MIT, 2018)

Registros de 2,7 millones de fundadores en Estados Unidos: un fundador de 50 años tiene casi el doble de probabilidades de éxito que uno de 30. Amancio Ortega abrió la primera tienda Zara a los 39.



Antes de invertir sus ahorros en una idea, una persona se pregunta «¿cuánto puedo...

A Que ama el riesgo, como todo emprendedor

B La pérdida asumible: riesgo calculado, no evitado

C Mentalidad fija ante el fracaso

D Falta de iniciativa

Solución: B. Quien emprende con éxito no ama el riesgo: lo calcula. Sarasvathy llamó pérdida asumible a decidir de antemano cuánto se puede perder y no apostar más que eso.



§ 3

Conocerse: el perfil y las habilidades

No existe el emprendedor ideal. Existen habilidades, y todas se entrenan.

Habilidades sociales y habilidades cognitivas



CON OTRAS PERSONAS DELANTE

- Comunicación efectiva: titular, explicación y ejemplo, en ese orden.
- Escucha activa: reformular lo que el otro dijo antes de responder.
- Trabajo en equipo: roles claros y forma acordada de resolver conflictos.

DENTRO DE TU CABEZA

- Creatividad: combinar lo que ya existe de una forma nueva.
- Pensamiento crítico: ¿hay datos o solo intuición?, ¿quién lo dice?
- Gestión emocional: sentir miedo y aun así hablar bien.



Carol Dweck, Universidad de Stanford

Décadas de investigación mostraron que la forma de interpretar el esfuerzo y el error predice más que el cociente intelectual.

profedeconomia.es

Foto: Satheesh Gopalan, CC BY-SA 3.0 vía Wikimedia Commons

Mentalidad fija y mentalidad de crecimiento: la diferencia cabe en una palabra, «todavía».





RESILIENCIA

El fracaso es información, no veredicto

Fracasar duele y cuesta dinero, pero al emprender es estadísticamente probable. Tres estrategias: separar la persona del proyecto, escribir qué esperábamos, qué pasó y qué haríamos distinto, y reducir el coste del siguiente intento con pruebas pequeñas. Edison lo resumía en una frase: «no he fracasado, he encontrado 10.000 formas qu...

El padre de Sara Blakely preguntaba en la cena: «¿en qué habéis fracasado esta semana?».



§ 4

Tener ideas: creatividad con método

*Primero divergir para tener de dónde elegir;
después converger para elegir bien.*



Brainstorming: las cuatro reglas que casi nadie respeta

- Cantidad sobre calidad: se apunta todo, lo brillante y lo absurdo. Seleccionar viene después.
- Prohibido criticar mientras se generan ideas: el «eso no funcionaría» frena y autocensura.
- Las ideas locas son bienvenidas: es más fácil domesticar una idea disparatada que animar una tímida.
- Construir sobre las ideas de los demás: mejorarlas, combinarlas o llevarlas en otra dirección.
- Veinte minutos bien hechos dan entre 40 y 100 ideas. Tres o cuatro valdrán, y eso basta.



SCAMPER aplicado al bocadillo del recreo

CAMBIAR, UNIR, TRAER, AJUSTAR

- Sustituir: el pan por un wrap; el plástico por papel.
- Combinar: bocadillo, fruta y agua en un pack a precio cerrado.
- Adaptar: pedido por adelantado desde el móvil, como en las estaciones.
- Modificar: versión mini para picar; versión caliente en invierno.

REUTILIZAR, QUITAR, REORDENAR

- Poner otros usos: merienda para los entrenamientos, con reparto en el polideportivo.
- Eliminar: la cola, si se ha pedido antes se recoge en una bandeja con nombre.
- Reorganizar: preparar por encargo y entregar en el aula antes del recreo.



Ejercicio 11.1: SCAMPER aplicado a la botella de agua reutilizable

Un equipo quiere presentar un producto en la feria del instituto y parte de la botella de agua reutilizable. Generad una idea por letra de SCAMPER y elegid la mejor con dos criterios: ¿resuelv...

Sustituir y combinar: acero para que no coja sabor; marcas de horas para saber cuánto has bebido.

Adaptar y modificar: boquilla de ciclismo que se abre con los dientes; botella plegable de silicona.

Otros usos, eliminar y reorganizar: termo para sopa; tapón unido por una anilla; abrir por la base para limpiar.

Elección: el tapón unido resuelve una molestia que todo el mundo reconoce y se prototipa con una brida.

Descartada la plegable: exige moldes de silicona y un proveedor. Trampa habitual: elegir la más espectacular.



En plena lluvia de ideas alguien propone algo raro y otra persona contesta «eso no...

A Cantidad sobre calidad

B Prohibido criticar durante la generación

C Construir sobre las ideas de los demás

D Fijar la pregunta antes de empezar

Solución: B. Criticar mientras se generan ideas frena la velocidad y hace que la gente se autocensure. Para criticar está la fase de convergencia, que viene después.



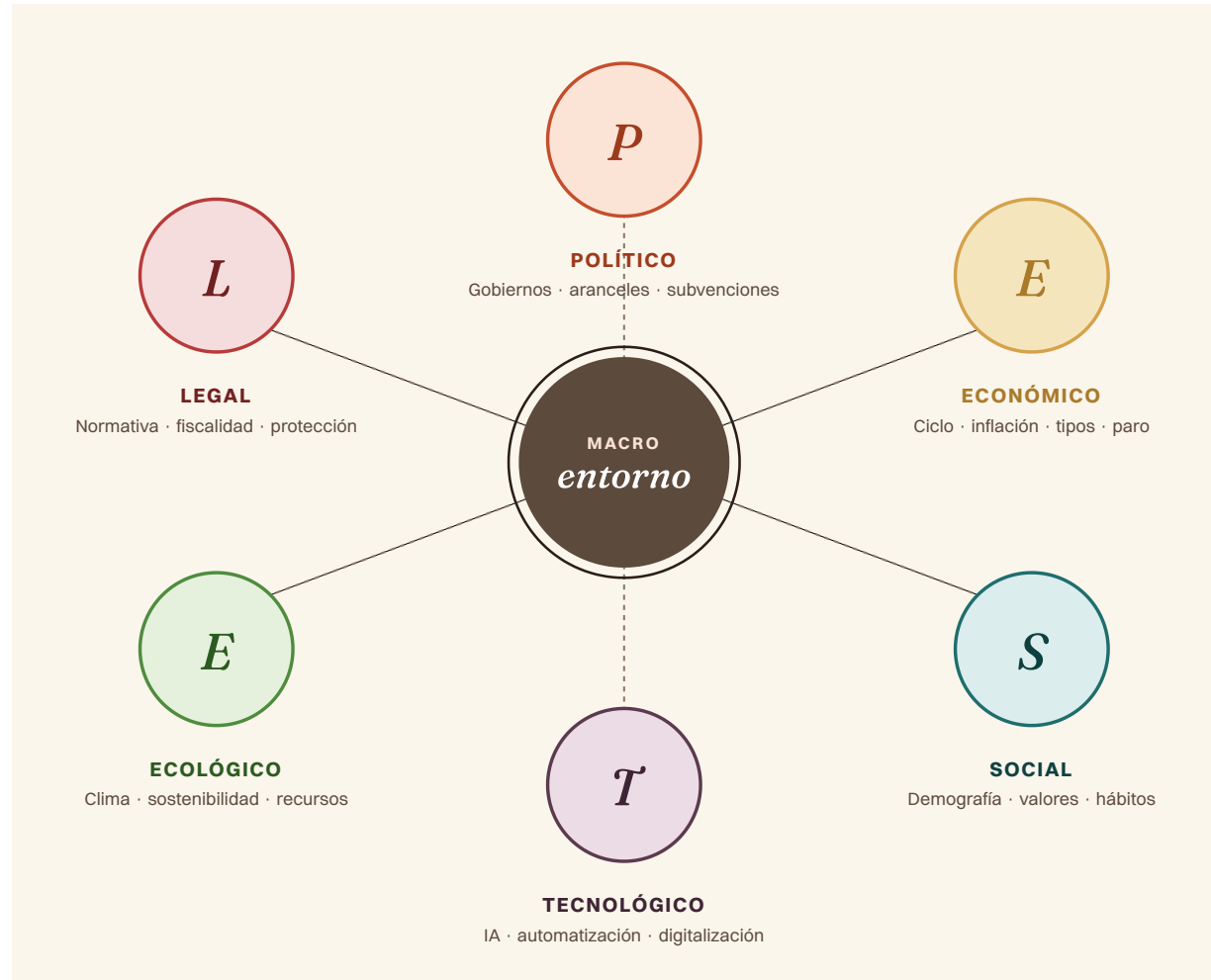
§ 5

Mirar el entorno: de la necesidad a la oportunidad

Las ideas no caen del cielo: nacen de cruzar lo que sabes hacer con lo que pasa ahí fuera.

EL GRÁFICO

Seis ventanas para mirar el entorno: Política, Económica, Social, Tecnológica, Ecológica y Legal.



EL GRÁFICO

El embudo se estrecha: una oportunidad exige necesidad real, problema mal resuelto y solución posible.



Tres líneas del diario de molestias



SITUACIÓN	QUÉ MOLESTÓ	POSIBLE SOLUCIÓN
Parada del bus, 7:45	Llega 15 minutos tarde y la app no avisa	Aviso automático si el retraso pasa de 5 minutos
Comedor del instituto	Cola de 20 minutos y a veces se acaba el menú	Reserva del menú por turnos a primera hora
Casa de mi abuela	No se aclara con la app del banco sin oficina	Taller de banca digital en el centro de mayores

Anota sin filtrar durante una semana y filtra el domingo. Entre un 10 y un 20 % tienen potencial real.



Wallapop, Barcelona, 2013

Una necesidad antigua (vender lo usado), un problema mal resuelto y una tecnología nueva en todos los bolsillos.

profedeconomia.es

Foto: Magn 1234, CC BY-SA 4.0 vía Wikimedia Commons

El mapa de empatía: la abuela de Marina, 78 años



QUÉ VE, OYE, PIENSA Y SIENTE

- Ve iconos pequeños, una pantalla que no se lee al sol y un cajero a doce kilómetros.
- Oye «mamá, no pulses ahí» y noticias sobre estafas por teléfono a mayores.
- Siente vergüenza por no saber y miedo a que le vacíen la cuenta.

QUÉ DICE Y HACE, QUÉ LE DUELE, QUÉ GANA

- Dice que no lo necesita, pero guarda el dinero en casa y espera al sábado.
- Le duele depender de otros y sentirse tratada como un problema.
- Gana autonomía y tranquilidad si alguien la acompaña hasta que salga sola.



§ 6

Emprender con ética

Toda empresa deja una huella, aunque no se lo proponga. Emprender bien es decidir cuál desde el primer día.



Los ODS como brújula

John Englart (Takver), CC BY-SA 2.0 vía Wikimedia Commons

Marcha por el Clima, Madrid, COP25 (2019). Un proyecto elige tres a cinco ODS con un indicador cada uno, no los diecisiete.

profedeeconomia.es

Cuatro señales para detectar el greenwashing



- 01 Cifras concretas y verificadas por terceros, no adjetivos como eco, natural o consciente.
- 02 Certificaciones reconocidas con certificadora identificada: B Corp, Fairtrade, FSC, EU Ecolabel.
- 03 Coherencia entre el mensaje y el negocio principal: un detalle verde no compensa una actividad que contamina.
- 04 Transparencia sobre lo que no se cumple: las memorias creíbles incluyen objetivos no alcanzados.
- 05 Desde 2026 la Directiva (UE) 2024/825 prohíbe las afirmaciones ambientales genéricas sin pruebas.



La Fageda vende yogures compitiendo con Danone y reinvierte el excedente en dar...

A Una ONG que financia su actividad vendiendo productos

B Una empresa social: vende en el mercado y su misión principal es social

C Una empresa normal con un buen programa de donaciones

D Un caso de greenwashing

Solución: B. Compite vendiendo yogures y, a la vez, su fin principal es el empleo digno. El propósito no es un capítulo aparte: es el modelo de negocio, la figura que reconoce la Ley 5/2011.



Antes de cerrar la unidad

- ☐ Sabrías definir qué es emprender y poner un ejemplo español de autoemprendimiento, intraemprendimiento y social.
- ☐ Sabrías desmontar con datos los mitos del héroe solitario, el garaje, el joven genio y el amante del riesgo.
- ☐ Sabrías distinguir mentalidad fija y de crecimiento y citar tres estrategias ante el fracaso.
- ☐ Sabrías aplicar el brainstorming y SCAMPER a un producto o servicio de tu entorno.
- ☐ Sabrías usar PESTEL, el diario de molestias y el mapa de empatía para pasar de una molestia a una oportunidad.
- ☐ Sabrías reconocer una empresa social, elegir tres ODS con indicador y detectar el greenwashing.

Hasta aquí la teoría

Continúa en el libro de la unidad.