

# CASALAB

INNOVATION CENTER

ANDRÉS MARTÍN - CARLOS GUERRERO - DAYANARA PINOARGOTE - FERNANDO TRUJILLO - TAMARA TORRES

# AGENDA

**1 ANTECEDENTES**

**2 PROBLEMA**

**3 INVESTIGACIÓN**

**4 RESULTADOS**

**5 PROPUESTA**

# ANTECEDENTES

# **CASA ABIERTA 2016**



**MENOS**  
ALUMNOS NUEVOS

**MÁS**  
DESERCIÓN

## Falta de Posicionamiento

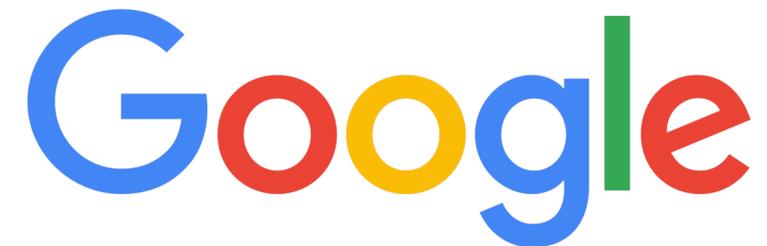
La investigación comprobó que la percepción acerca de la UCG es asociada mayoritariamente con la facultad de Comunicación Social.



**RESTO DE  
FACULTADES**

## Oportunidad

Se identificaron dos conceptos por los cuales se podría destacar la facultad

The Google logo is centered in the image, rendered in its characteristic multi-colored font (blue, red, yellow, green, red).

Innovación y Emprendimiento



Google Search

I'm Feeling Lucky

## Objetivo

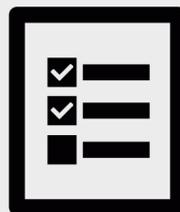
Crear un atributo diferenciador para la facultad de Administración enfocado en innovación

---

## Propuestas de Solución



Viajes de Negocios



Bucket list



The Click School



iLab

# PROBLEMA

## Identificación del Problema

La facultad definió los siguientes 3 temas como sus problemas principales



**IDENTIDAD  
FACULTAD**

**MOTIVACIÓN  
ALUMNOS**

**POSICIONAMIENTO  
FACULTAD**

# INVESTIGACIÓN

# Cronograma de Trabajo

	Mayo				Junio	
	1	2	3	4	5 - 1	
<b>Investigación para la creación de estrategia</b>						
Objetivos de investigación	█					
Investigación inicial	█	█				
Identificación del problema		█				
Plantear las preguntas del problema		█	█			
Defnición de Objetivos del proyecto			█			
<b>Investigación de campo</b>						
Elaboración del plan de acción (siguiente paso)			█			
Elaboración de encuestas y entrevistas				█	█	
Ejecución de encuestas y entrevistas				█	█	
Revisión de resultados de encuestas y entrevistas				█	█	
Consolidación de información					█	
Conclusiones parciales					█	
<b>Diseño de la estrategia</b>						
Brainstorming					█	
Defnición de propuesta						█
Diseño de la propuesta						█
Entrega del primer avance						█

## ¿Qué necesito saber para resolver este problema?

- 1 Factores que generan falta de motivación en alumnos
- 2 Motivo por el cual la Facultad Administración no es un referente
- 3 Necesidades de los alumnos
- 4 Valor diferenciador que puede ofrecer la facultad

## FORTALEZAS

- Alianzas con empresas privadas y públicas
- Mayor tiempo de funcionamiento
- Posicionados en áreas específicas
- Aliados estratégicos
- Organigramas y funciones establecidas

## DEBILIDADES

- No se encuentran posicionados en el ámbito empresarial
- Poca publicidad



ALIANZA PARA EL EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN  
(AEI) - RED ECUATORIANA DE INNOVACIÓN (REI) -  
INNOVA - CEEMP - INNOBIS - YACHAY

## Objetivo de Investigación

Establecer los roles y funciones de los actores del laboratorio de innovación

## Objetivos Específicos

### FONDO

Conocer las necesidades de los actores del laboratorio de innovación

### FORMA

Describir las funcionalidades del laboratorio de innovación

### AUDIENCIA

Identificar quienes serán los actores principales y secundarios del laboratorio de innovación

## Unidad de Análisis



**Alumnos de  
Administración y  
Ciencias Políticas**



**Empresas  
Públicas y  
Privadas**



**Coordinadora  
de Carrera**



**Actores  
Estratégicos**

## Muestra de Investigación

Se encuestó a 130 alumnos de un total de 425, esto equivale a un 30% de la población total

## Tamaño de Muestra

**425**

Universo

**10%**

Margen de Error

**95%**

Nivel de Confianza

=

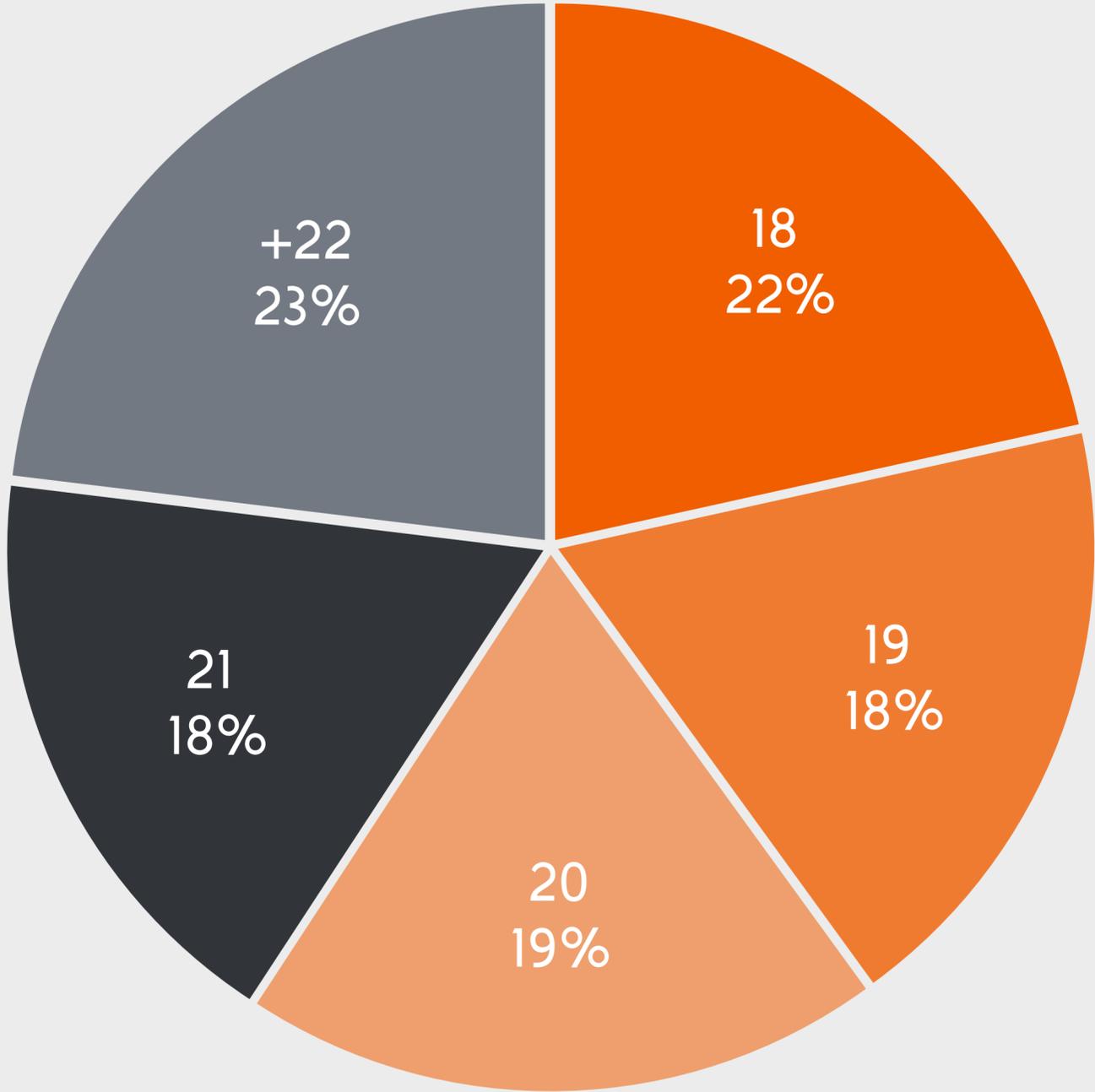
**79**

Muestra

# RESULTADOS ENCUESTAS

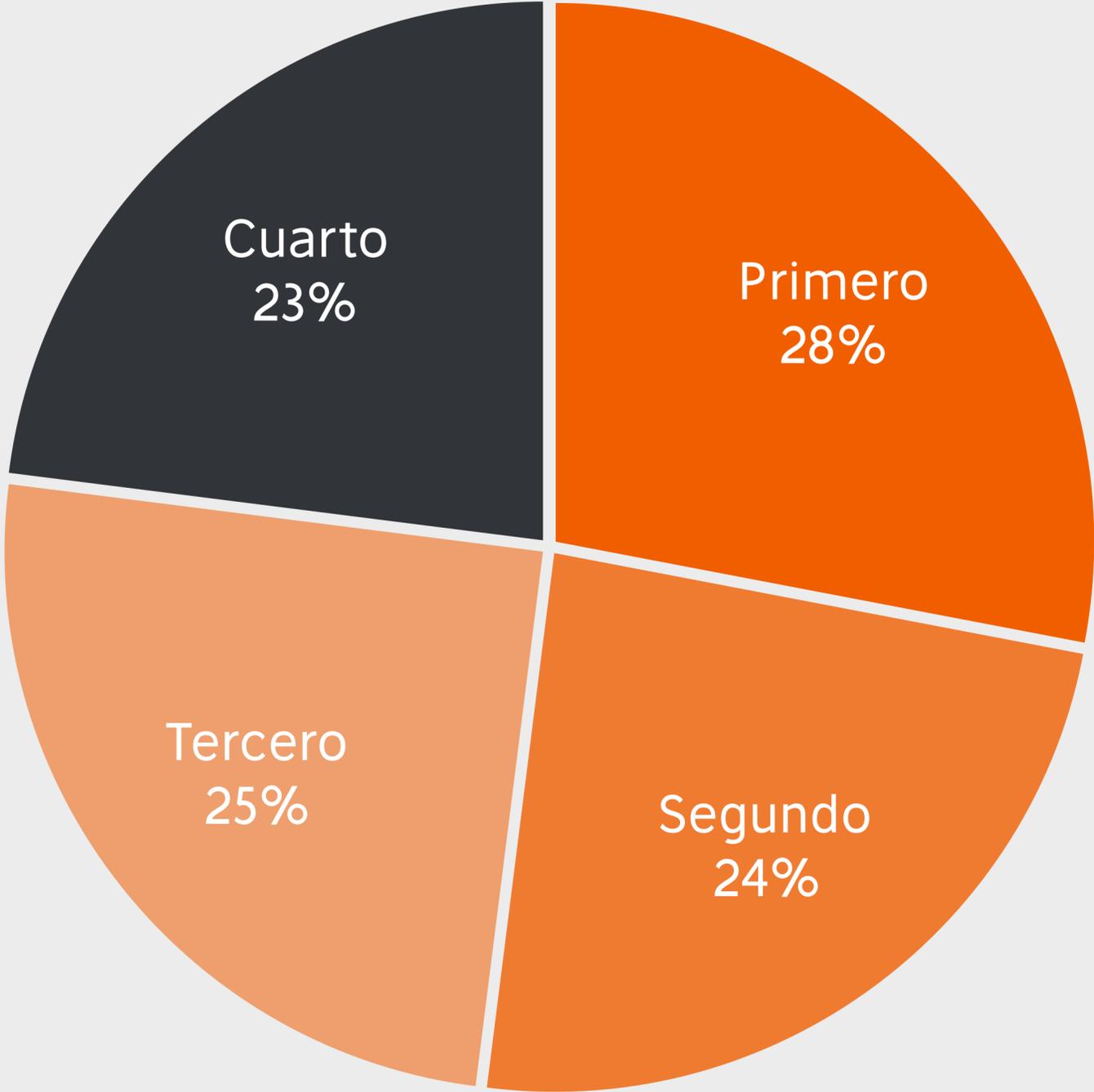
## Edades

El 77% de los alumnos encuestados tienen entre 18 y 21 años



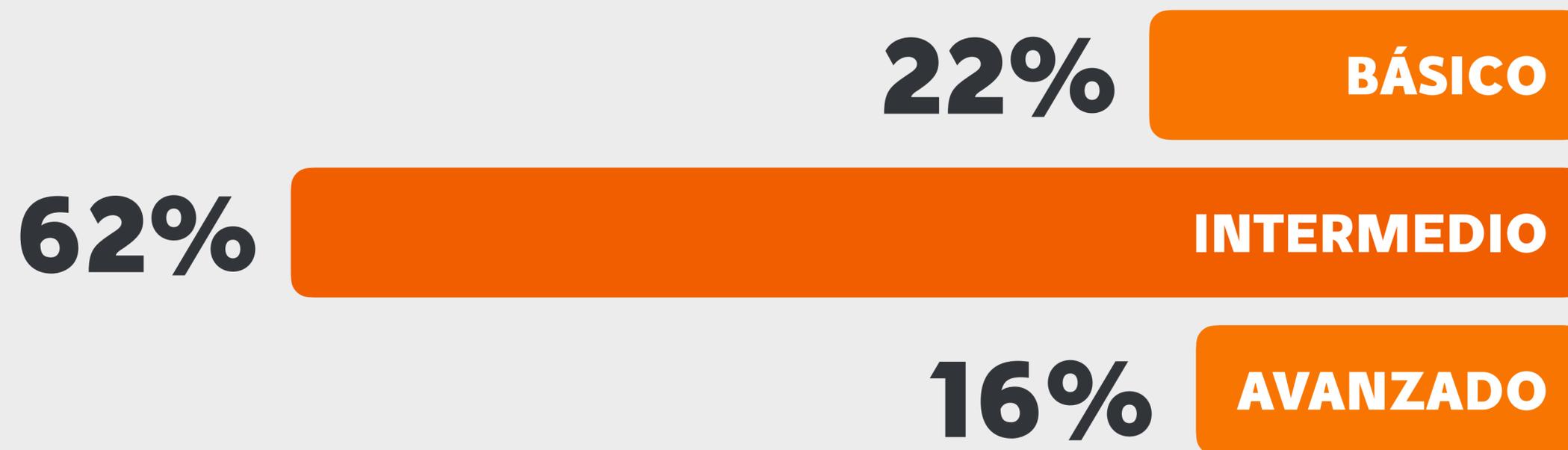
## Año Cursado

Se encuestó aproximadamente al 25% de alumnos por cada año de la carrera



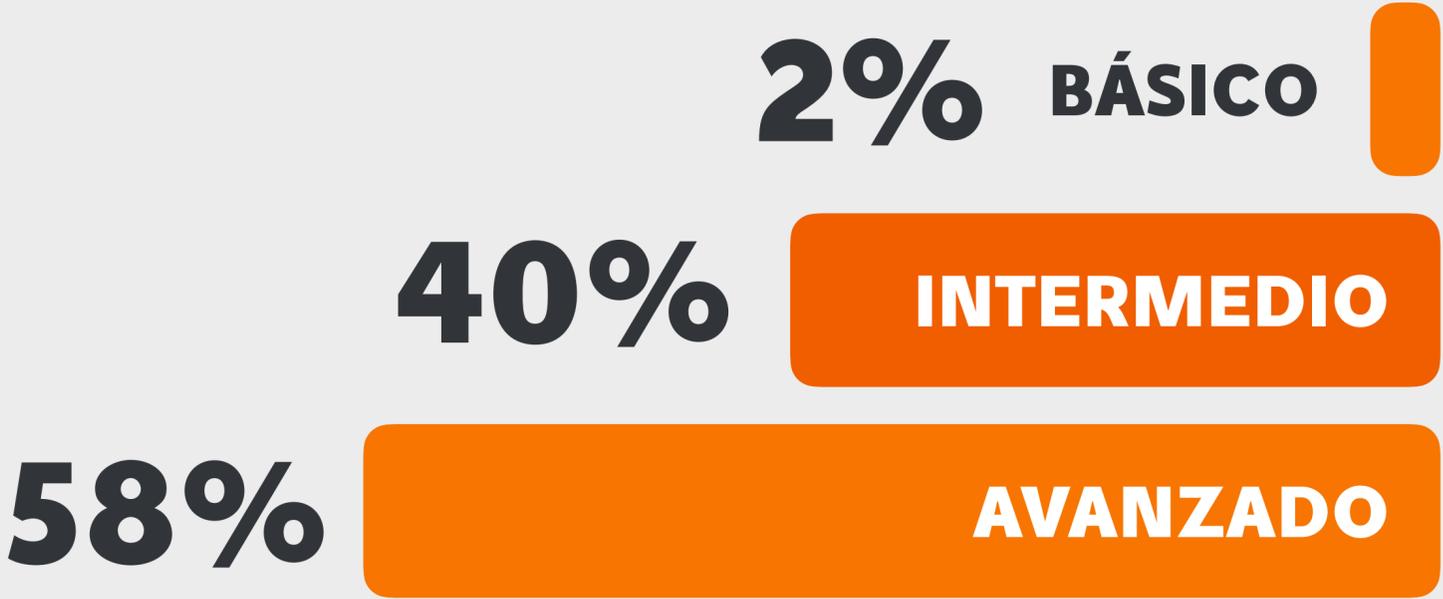
## Habilidades Tecnológicas

Alrededor de 2/3 de los alumnos indican tener un nivel de Microsoft Office intermedio



## Nivel de Inglés

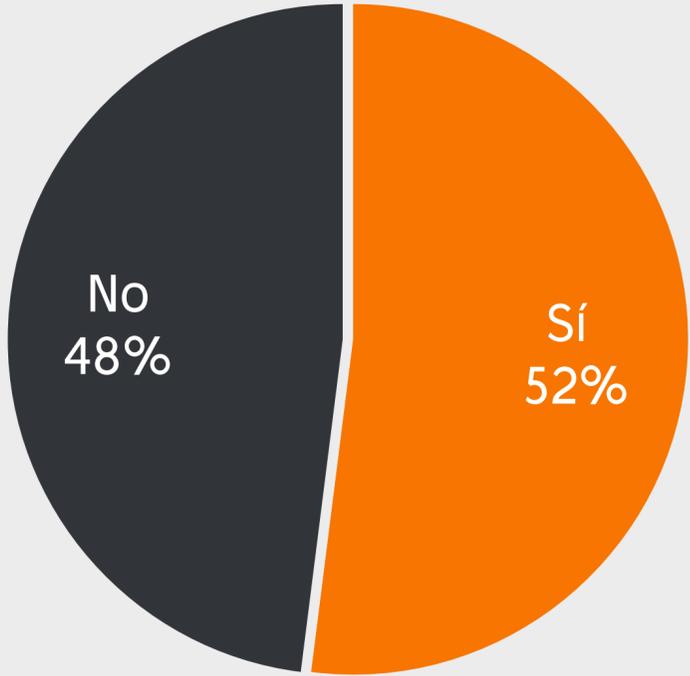
El 98% de los alumnos consideran tener un nivel de inglés intermedio-avanzado



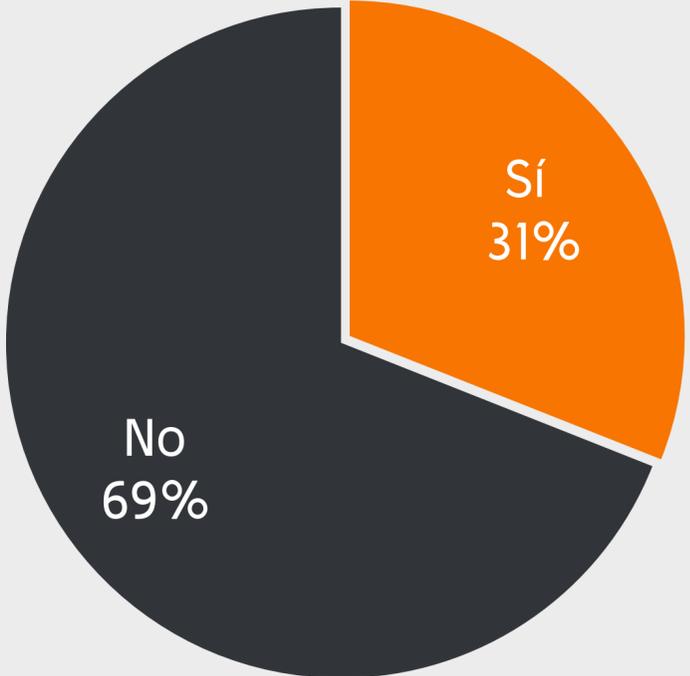
## Ambito Laboral

Más de la mitad de los alumnos cuentan con experiencia laboral. Un **31%** de los encuestados actualmente tienen trabajo

### Experiencia Laboral



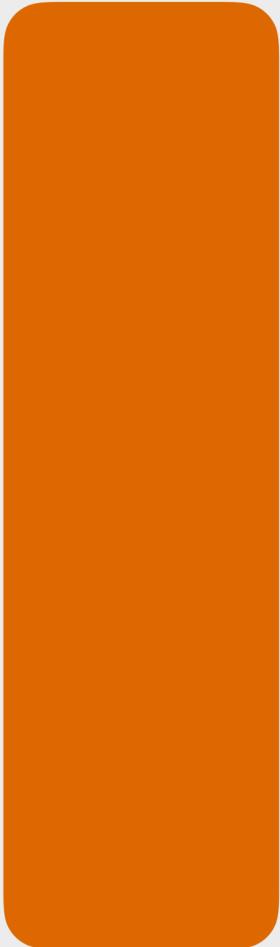
### Actualmente Trabajando



## Atributos para Empresas

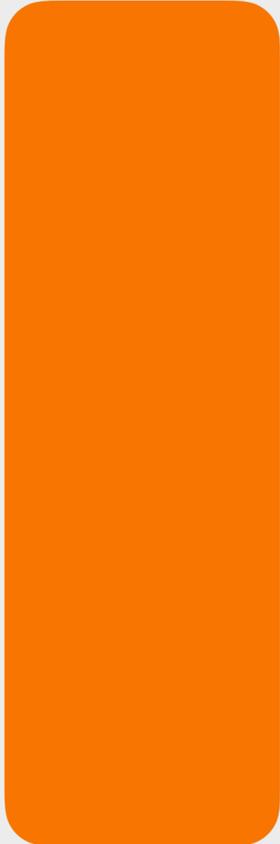
Los alumnos consideran que un buen ambiente laboral pesa más que su remuneración como tal

81%



Buen Ambiente Laboral

72%



Remuneración

30%



Participación de Mercado

22%



Renombre

\*Resultados de opción múltiple

## Nombre del Laboratorio

Hubo un empate técnico entre “Casa Lab” e “Innovation Center”



## Espacio Físico

Los alumnos esperan que el laboratorio de innovación sea un lugar cómodo y adecuado con las herramientas necesarias además de la asesoría de terceros

**Herramientas  
Tecnológicas**  
**70%**

**Comodidad**  
**52%**

**Asesores**  
**30%**

## Incentivos

La mayor parte de los encuestados considera que “oportunidad laboral” sería el mejor tipo de recompensa

**51%**



Oportunidad Laboral

**25%**



Beca Parcial

**11%**



Capacitaciones

**7%**



Nota

**6%**



Remuneración

## Participación Potencial

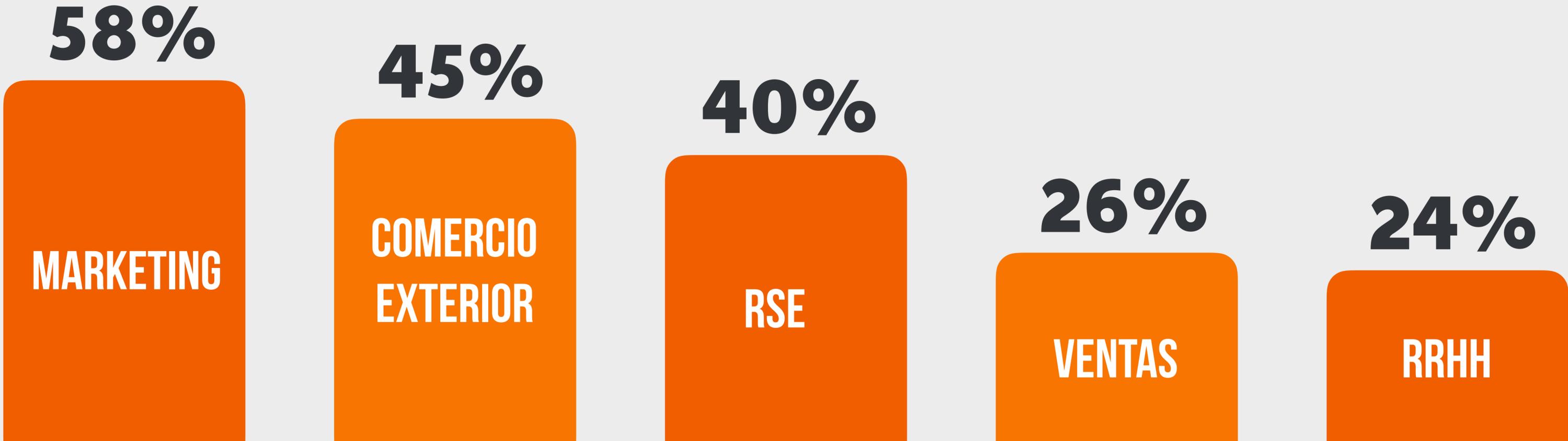
9 de cada 10 alumnos afirmaron que si les gustaría ser parte de un laboratorio de innovación

**92%**



## Área de Innovación

Los temas de interés más atractivos para los alumnos fueron los relacionados a; Marketing, Comercio Exterior y Responsabilidad Social



## Horas a la semana

Más del 90% de los alumnos indicaron que le podrían dedicar aproximadamente 4 horas semanales al laboratorio de innovación



## Conclusiones

- Los resultados no varían en más del 10% entre géneros y años de estudio
- El 75% tiene un nivel intermedio o avanzado en Microsoft Office y el idioma inglés
- +50% de los alumnos tiene experiencia laboral, y el 60% de ellos trabaja actualmente
- +70% prioriza la remuneración y un buen ambiente laboral para escoger donde trabajar
- El laboratorio debe ser cómodo, contar con herramientas tecnológicas y asesoramiento externo
- Las recompensas más valoradas son: Trabajar en empresa de “Renombre” y beca parcial en la UCG
- 5 de cada 10 prefiere innovar en áreas de Marketing, Comercio exterior y Responsabilidad social
- 9 de cada 10 está dispuesto a participar 4 horas a la semana

# RESULTADOS ENTREVISTAS

## Empresarios

- Innovar es toda aquella cosa que se puede hacer para que mejore un negocio
- Actualmente la innovación se enfoca más en el área tecnológica
- Hay empresas que no saben cómo conseguir información de su mercado
- Es importante desarrollar la capacidad de las personas para crear soluciones
- Reuniones constante con los alumnos del Laboratorio
- Elaboración de prueba y error una y otra vez
- Soluciones reales

---

## Actores Estratégicos

- Recomendación de metodología Design Thinking
- Innovar de acuerdo a las necesidades que se presenten
- Asesores en cada etapa de proceso
- Innovaciones que generen ingresos o reduzcan costos

# PROPUESTA

## Objetivo General

Brindar soluciones innovadoras para las entidades asociadas al laboratorio de innovación, por medio de la gestión de proyectos y/o trabajos realizado por los alumnos.

## Objetivos Específicos

Crear identidad a la Facultad de Administración

Motivar a los alumnos que se encuentran cursando carreras administrativas

Establecer alianzas con otras organizaciones alrededor del mundo

## ¿Qué queremos lograr?

- Brindar soluciones innovadoras para las entidades públicas y privadas
- Motivar a los alumnos existentes y atraer a nuevos estudiantes

## ¿Para qué quiero hacerlo?

- Dejar un legado en la UCG
- Mejorar las posibilidades en el mercado para los graduados
- Colaborar en el posicionamiento de la UCG en el mercado
- Atraer mayor número de estudiantes a la facultad de Administración

## ¿A quién va dirigido?

- Alumnos
- Empresas
- Ex-alumnos
- Externos

**PLATAFORMA VIRTUAL REMUNERACIÓN**

**ESPACIO FÍSICO BECAS TEAMWORK**

**COMODIDAD**

**OPORTUNIDAD LABORAL CO-WORKING**

**HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS**

**HABILIDADES TÉCNICAS**

## **Nombre de Laboratorio**

Se tomaron las dos opciones más seleccionadas de las encuestas para ser fusionados bajo un mismo nombre y concepto





**CASALAB**  
**INNOVATION CENTER**



# LUGAR DE TRABAJO

**50%**

**ESPACIO  
FÍSICO**

**50%**

**PLATAFORMA  
VIRTUAL**

www.casalab.com



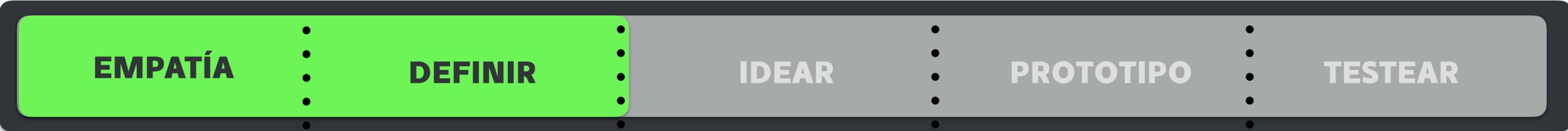
**Usuario:**

**Contraseña:**

www.casalab.com

**TU PROYECTO SE ENCUENTRA EN LA ETAPA DEFINIR**

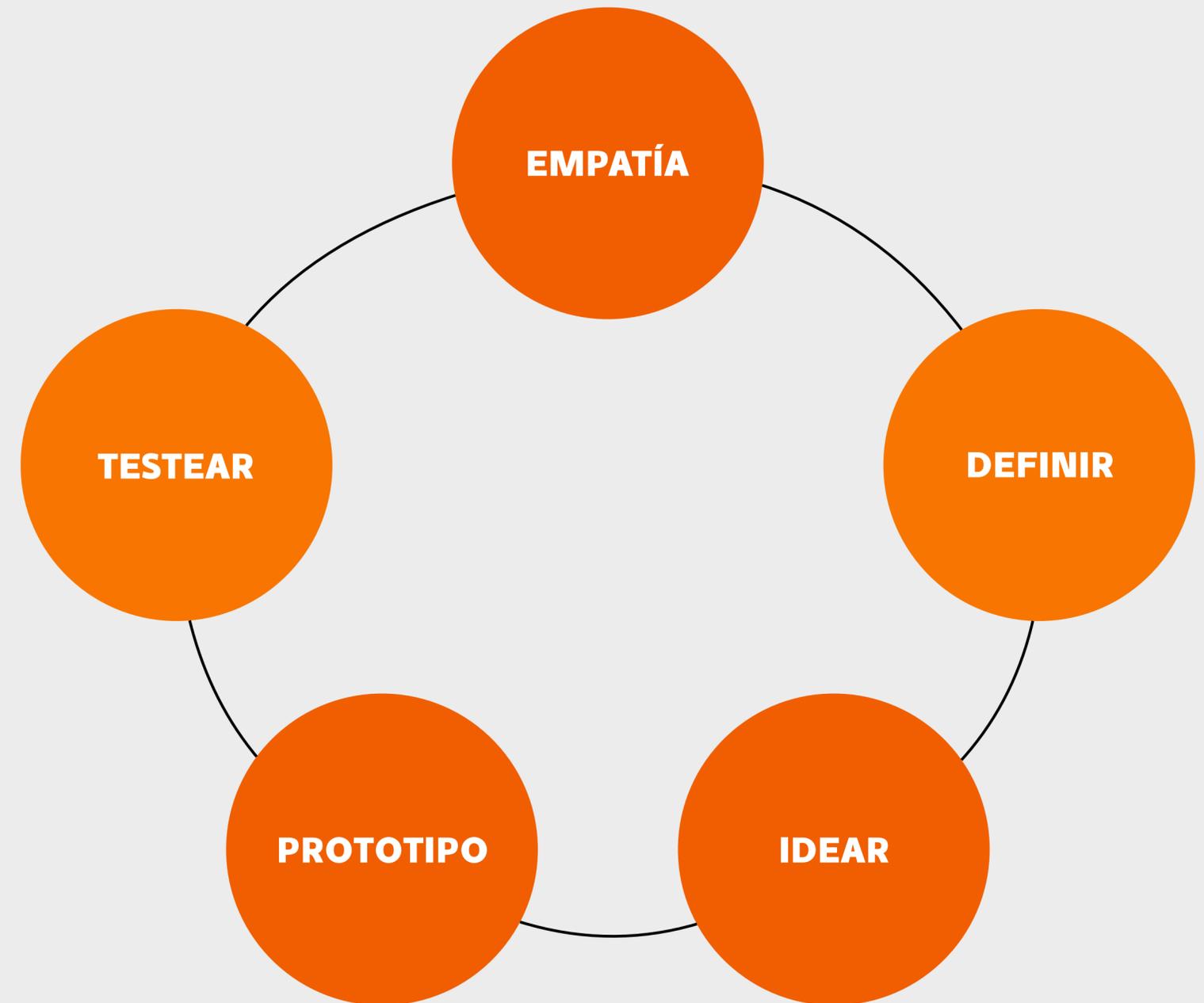
PASARÁ A LA ETAPA DE IDEAR EN APROXIMADAMENTE 2 DÍAS



## Metodología Design Thinking

CasaLab trabajará con la metodología de *Design Thinking*, la cual se conforma por 5 departamentos especializados en las etapas claves de un proceso de innovación

*Los alumnos rotarán por cada departamento antes de seleccionar en el que se sientan más cómodo*



# Proceso

- 1 Log-in en portal**
- 2 Llenar y cargar brief**
- 3 2 días de revisión**
- 4 Primera reunion**
- 5 Defnición de tiempos**

## PLAN BENEFICIOS

Se definirán ciertos beneficios para cada una de las partes

---

### Alumnos

- Oportunidad Laboral
- Beca Parcial
- Capacitaciones

### Empresas

- Ideas nuevas y diferentes
- Vinculación con alumnos
- Oportunidad de contratación

## ETAPAS DEL PROYECTO

### Etapa 1

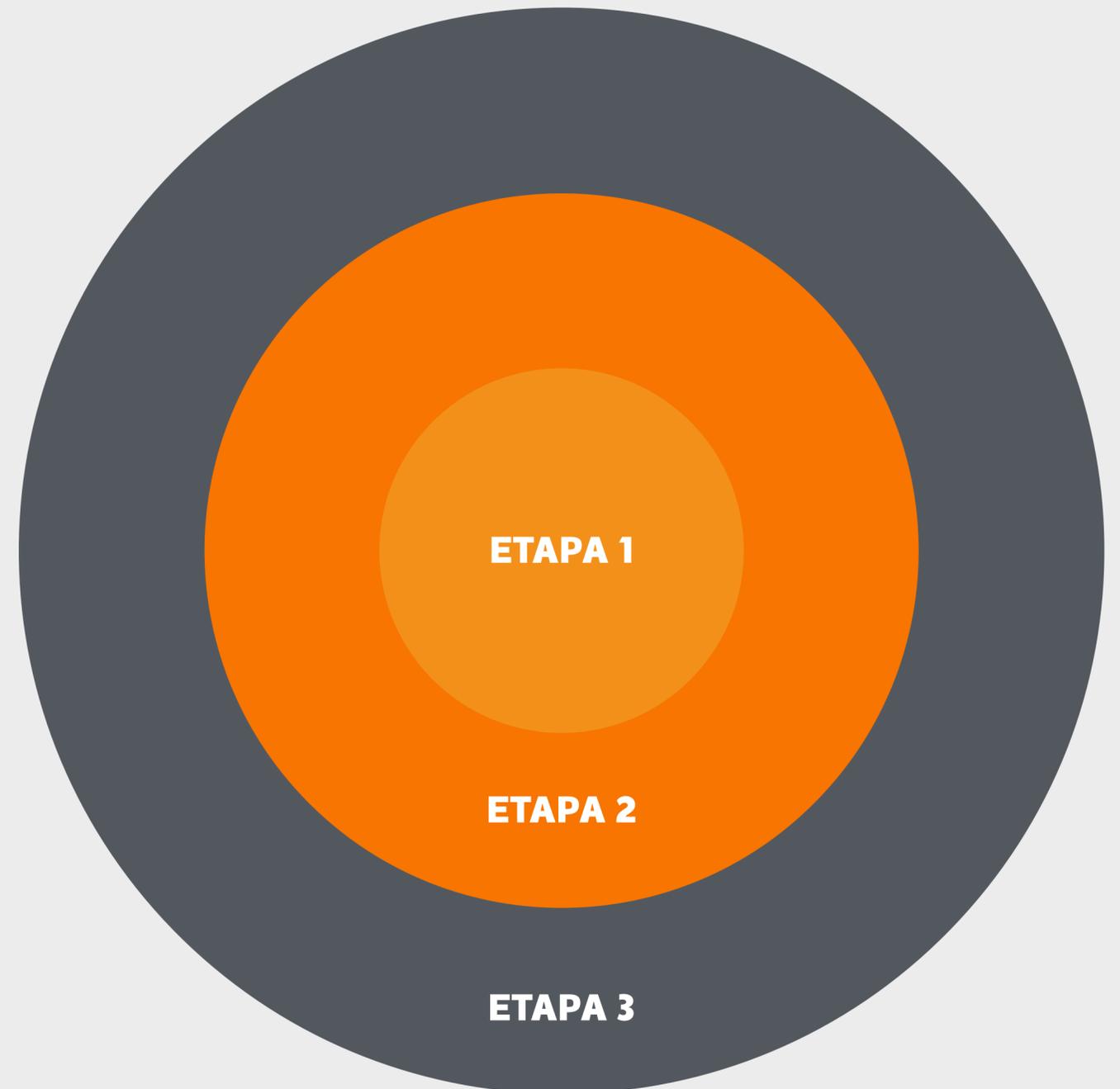
Enfocado a estudiantes de colegio y universitarios

### Etapa 2

Nexo con la industria

### Etapa 3

Ambito internacional



**GRACIAS**