

## JA SCHOOL STARTUP USIL

Convirtiendo las ideas en emprendimientos desde el colegio

Nuestros alumnos de 5to. de secundaria, a través del curso de Informática, iniciarán su participación en el JA SCHOOL STARTUP que es un curso de emprendimiento tecnológico cuya finalidad es que conozcan el mundo del emprendimiento tecnológico y transformen sus ideas creativas y pasiones en StartUps con alto potencial e impacto en la sociedad.

En estas seis semanas, los alumnos podrán aprender todo lo que necesitan para poder llevar su idea hasta un producto real.

### ¿Qué es una startup?

Es una empresa joven que se apoya principalmente en la tecnología, demostrando un alto nivel de proyección, donde todo el mundo ve un enorme potencial para convertirse en una gran empresa o negocio.

Este proyecto tiene el apoyo del Junior Achievement Worldwide Perú. Los proyectos desarrollados con metodología cooperativa-colaborativa, permiten impartir conceptos claves de preparación para el trabajo, emprendimiento y educación financiera.

### ¿Por qué el colegio participa en este evento?

Permite que nuestros alumnos:

- Desarrollen un aprendizaje basado en proyectos.
- Desarrollen su creatividad y pensamiento estratégico.
- Los jóvenes que participan en estos programas tienen 25% más de probabilidad de conseguir un trabajo.

Los mejores proyectos participarán de una hackaton, actividad donde las ideas propuestas se harán realidad con el apoyo de ingenieros y desarrolladores.

### ¿Qué procesos trabajarán?

- ✓ ¿Por qué hacer una startup?: *generando negocios disruptivos en una era tecnológica.*  
Logro de la sesión: conocer las características principales de una startup para que puedan definir qué problema les gustaría resolver y a través de qué tipo de proyecto de tecnología.
- ✓ Design thinking: *innovación emprendedora a través del diseño.*  
Logro de la sesión: entender cómo funciona la metodología de diseño para estudiar a los usuarios y puedan validar si efectivamente existen los problemas que tienen los usuarios elegidos y a partir de allí generar diversas alternativas de solución que puedan trabajar a lo largo del proyecto.
- ✓ Marketing digital: *posicionando la startup a través de Internet.*  
Logro de la sesión: entender qué es el marketing y definir cuál es la plaza, precio, producto y promoción para su proyecto. Asimismo, entender conceptos básicos de marketing digital para definir un plan que permitirá desarrollar su proyecto.
- ✓ La tecnología como base para tu startup: *cómo hacer un negocio rentable aprovechando la tecnología.*

Logro de la sesión: entender qué son los algoritmos y plantear soluciones a los problemas que están contenidos en sus proyectos para poder llevarse luego a construir un prototipo de producto/servicio usando tecnología.

- ✓ Business Model Canvas y costos:

Logro de la sesión: poder definir los presupuestos y el modelo de negocio (BMC) de sus proyectos a nivel básico en función a los conceptos revisados en la clase. Además, identificar las diversas formas de generar ingresos, así como todo lo que hay que tener en cuenta para que el proyecto funcione.

- ✓ Growth Hacking:

Logro de la sesión: aplicar el growth hacking a sus proyectos comprendiendo las razones que generan que la gente use sus productos / servicios y que desarrollen acciones para ganar más usuarios para sus proyectos.

### **¿Qué metodología aplicarán?**

La metodología semipresencial; donde los estudiantes llevan clases presenciales en sus escuelas, así como el soporte en una plataforma virtual en donde están desarrolladas cada una de las clases para que el alumno las pueda volver a ver desde cualquier lugar y en cualquier momento. Además, cuentan con un soporte en línea durante todo el programa para resolver sus dudas o recibir asesoría.