

# YES Lab

VECTOR.  
ITC GROUP

 fie university





# UNA NUEVA ERA

---

En un mundo en constante cambio con la tecnología como motor del desarrollo, y con el mercado laboral evolucionando hacia diferentes sistemas, es crítico fomentar el aprendizaje continuo, la adaptabilidad y el pensamiento crítico. Es esencial el fomento de nuevas formas de aprendizaje y de enseñanza, dónde la innovación, la creatividad, la curiosidad y el emprendimiento jueguen un papel protagonista.





# ¿QUÉ OPORTUNIDAD TENEMOS?

---

Una nueva era comienza.

Es el momento de asegurarnos de que las nuevas generaciones estén preparadas para afrontar el futuro con garantías.





# 01

## TRABAJO POR PROYECTOS

---

El contexto en el que trabajarán nuestros jóvenes será diametralmente distinto al que hemos conocido. La formación tradicional evolucionará, prevaleciendo el trabajo por proyectos

# 02

## EMPREDIMIENTO DESDE UNA EDAD TEMPRANA

---

Los valores y las capacidades relacionadas con el emprendimiento y la innovación deberían estar presentes en la educación escolar desde el principio.





# 03

## VENTAJAS DEL ENTORNO DIGITAL

---

Debemos aprovechar las ventajas de Internet, capaz de conectarnos a una red integrada y global, creando entornos online e interactivos fomentando las comunidades de aprendizaje.



# 04

## EL EMPRENDEDOR SE HACE A SÍ MISMO

---

Las personas que actúan con espíritu emprendedor no nacen, se hacen a través de sus propias experiencias vitales.

¡Démosles la oportunidad!





<https://vimeo.com/185455669>



# YES Lab

YES Lab (Young Entrepreneur Students Lab), es un laboratorio de diseño y desarrollo de productos formativos dirigidos a jóvenes de entre 14 y 18 años, que pretende fomentar y desarrollar las habilidades de **emprendimiento e innovación** de las nuevas generaciones, a través de un entorno digital y dinámico de creación.





# LA INNOVACIÓN COMO FILOSOFÍA DE VIDA.

**HABILIDADES Y  
CAPACIDADES  
PARA EL FUTURO**







# **NUESTRA MISIÓN**

---

Promoting innovation as a philosophy of life.





# 02

## POTENCIAR EL FUTURO DIGITAL

---

Fomentamos la evolución personal y profesional, mediante la adquisición de habilidades y capacidades críticas para la adaptación a las nuevas reglas que han impuesto las nuevas tecnologías y los entornos digitales.



# 01

## CAMBIAR SU PERSPECTIVA VITAL

---

Ya sea un reto personal o profesional, queremos que los jóvenes puedan afrontarlo sin paradigmas que les limiten. Buscamos integrar la innovación y la creatividad en todas las facetas de su vida.



# 03

## DESCUBRIRLES UNA NUEVA REALIDAD

---

Buscamos que los estudiantes se adentren en nuevos campos de conocimiento, a la vez que exploran los procesos de trabajo que permiten funcionar a las empresas de forma óptima.





# Idea





# **LAS IDEAS MUEVEN EL MUNDO.**

---

Te enseñamos a que las tuyas tengan éxito.





# Idea

Introducirá a las nuevas generaciones de lleno en el mundo de la innovación y del emprendimiento y les permitirá poner en marcha sus ideas de forma sencilla, dinámica e intuitiva.

A través de la plataforma los estudiantes adquirirán las habilidades clave y los conocimientos necesarios para elaborar y materializar **propuestas innovadoras y creativas**, desarrollando capacidades que les serán críticas en su preparación para el futuro.



# PARA JÓVENES DE ENTRE 14 Y 18 AÑOS

---



## **NATIVOS DIGITALES**

Acostumbrados a trabajar en entornos digitales y grandes conocedores del mundo online.



## **CERCANOS A LA UNIVERSIDAD**

Curiosidad por conocer distintas áreas de conocimiento para elegir acertadamente.




## **PRIMEROS CONTACTOS CON EL MUNDO LABORAL**

Necesidad de profundizar en metodologías de aprendizaje en las que primen los ejercicios prácticos.







# ENFOQUE ACADÉMICO

---

La creatividad, la innovación y el interés emprendedor son competencias clave para el siglo XXI.



# CONCEPTOS CLAVES A TRANSMITIR







JUEGO



HISTORIA



HABILIDADES



CONOCIMIENTO



RETO

PROYECTO Idea

---

# LOS ELEMENTOS CLAVE DE NUESTRO MÉTODO

---



# UNIDADES DIDÁCTICAS

Desarrolladas a lo largo de 12 capítulos, aportarán el conocimiento necesario a los usuarios para que sean capaces de elaborar sus propias iniciativas.

- 1. LAS IDEAS, LA INNOVACIÓN Y LA CREACIÓN DE VALOR.**
- 2. EL CLIENTE, EL PROBLEMA Y LA SOLUCIÓN.**
- 3. LA IDENTIFICACIÓN DE LA OPORTUNIDAD DE NEGOCIO.**
- 4. EL DISEÑO DE LA OPORTUNIDAD DE NEGOCIO.**
- 5. LA PUESTA EN MARCHA DEL PROYECTO.**





# Fomento y desarrollo de habilidades







# NUESTRA PLATAFORMA

---

Ofrecemos una plataforma en la que las nuevas generaciones encontrarán todo lo que necesitan para fomentar y desarrollar su espíritu innovador.





# 01

## INTERACTIVA

---

Reflexionando sobre las diferentes posibilidades que ofrece el mundo laboral a través de la aplicación de conceptos empresariales.

# 02

## DINÁMICA

---

Desarrollarán su idea de negocio deductivamente mejorando su capacidad de razonamiento sistémico.



# 03

## COMPETITIVA

---

Obtendrán visibilidad ganando puntos durante todo el proceso gracias a nuestros sistemas de gamificación.





# 04

## PARTICIPATIVA

---

Optimizarán su aprendizaje mientras interactúan con los retos y contenidos formativos de la plataforma.

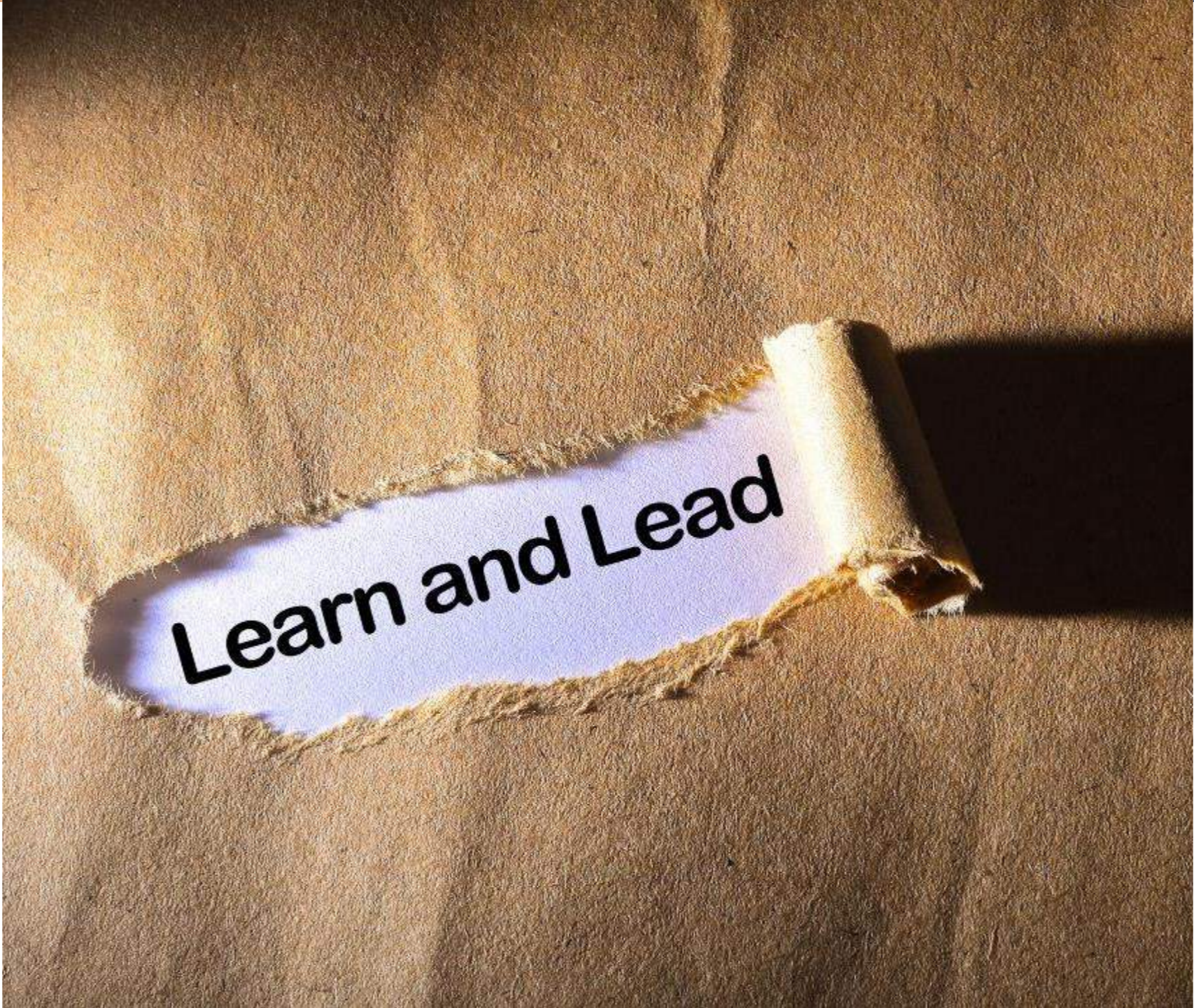


# 05

## DIDÁCTICA

---

Una plataforma en la que encontrarán todo lo que necesitan para fomentar y desarrollar su espíritu innovador.



# 06

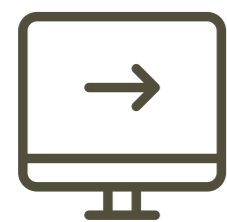
## DESAFIANTE

---

Estructurada en capítulos y a través de una historia futurista, encontrarán retos sobre emprendimiento, innovación y creación de negocios.



# Estructura de la plataforma



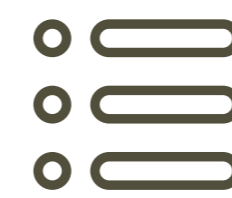
## 12 CAPÍTULOS FORMATIVOS

Accesibles desde el **mapa de capítulos**, dónde se visualiza el avance dentro de **Idea**; y desde el **listado**, en el que se podrá ver un resumen del contenido de cada uno de ellos.



## MI PERFIL

Sección dónde los usuarios **pueden editar sus datos** y ver el registro de su actividad en la plataforma.



## RANKING DE CLASIFICACIÓN

Conforme se vayan superando las diferentes secciones de los capítulos, se irán obteniendo diversos puntos que servirán para establecer una **clasificación general**.



## MI PROYECTO

Mediante un sencillo editor los participantes podrán **dar forma a su propuesta**, agregando imágenes, textos y vídeos explicativos.



# Estructura de los capítulos

## 01

### LA HISTORIA

Tras los objetivos académicos, se mostrará una aventura de ficción futurista que sirve como hilo conductor para introducir los conceptos de interés.



## 03

### LAS PISTAS

Información académica incluyendo un vídeo en el que un profesor de la IE University explicará los contenidos más importantes.



- Encontrar a toda la gente importante para AirXXI no le ha resultado nada fácil a nuestros Kioto, pero con este esfuerzo han conseguido una **visión completa del proyecto.**



## 02

### EL RETO

Diferentes juegos en los que se tendrá que poner en práctica lo aprendido hasta el momento.



## 04

### LAS CLAVES

Las conclusiones más importantes que se pueden extraer del capítulo.





# MECÁNICA DE PARTICIPACIÓN

## 01

### REGÍSTRATE Y PARTICIPA

El participante debe registrarse con sus datos personales en [www.yeslab.education/idea](http://www.yeslab.education/idea) y completar la plataforma.

## 02

### EVOLUCIONA TU IDEA

De los 500 primeros del **ranking**, un jurado elegirá 10 finalistas que avanzarán de fase, y podrán desarrollar su idea tutelados por la IE University.

## 03

### DOS OPORTUNIDADES AL AÑO

Dos ediciones de **Idea** al año, por lo que un total de **20 finalistas** participarán en la última fase.

## 04

### DEFIENDE TU IDEA

Experiencia inmersiva formativa y defensa del proyecto ante jurado. **2 ganadores** con plazas gratuitas para cursar la

**IE Summer School.**





01

- ✓ Participa en Idea a través de [www.yeslab.education/idea](http://www.yeslab.education/idea); completa los doce capítulos formativos y publica tu propio proyecto personal.
- ✓ De los 500 primeros clasificados en el ranking general de la plataforma, un jurado de expertos seleccionará los 10 mejores, que pasarán a la siguiente fase gracias a la calidad de sus proyectos.



02

- ✓ Los 10 alumnos seleccionados tendrán la posibilidad de realizar sesiones de trabajo con miembros de la IE University, con el objetivo de que evolucionen su proyecto bajo la tutela de personal cualificado.





# 03

- ✓ Habrá dos ediciones de Idea al año, por lo que se seleccionarán un total de 20 finalistas para participar en la última fase del certamen.



# 04

- ✓ Los 20 finalistas vivirán una convivencia inmersiva de varios días, en la que participarán en sesiones de trabajo sobre Design Thinking, innovación y emprendimiento.
- ✓ Finalmente, expondrán su propuesta ante un jurado de expertos, el cual determinará dos ganadores.
- ✓ Ambos podrán disfrutar de una plaza gratuita en el programa IE Summer School, valorado en más de 3.000€.



# SECCIÓN MI PROYECTO



## ORDENAR LAS IDEAS

Después de pasar por todos los capítulos, el usuario ha ido adquiriendo todos los conceptos clave necesarios para enfocar su propia idea.



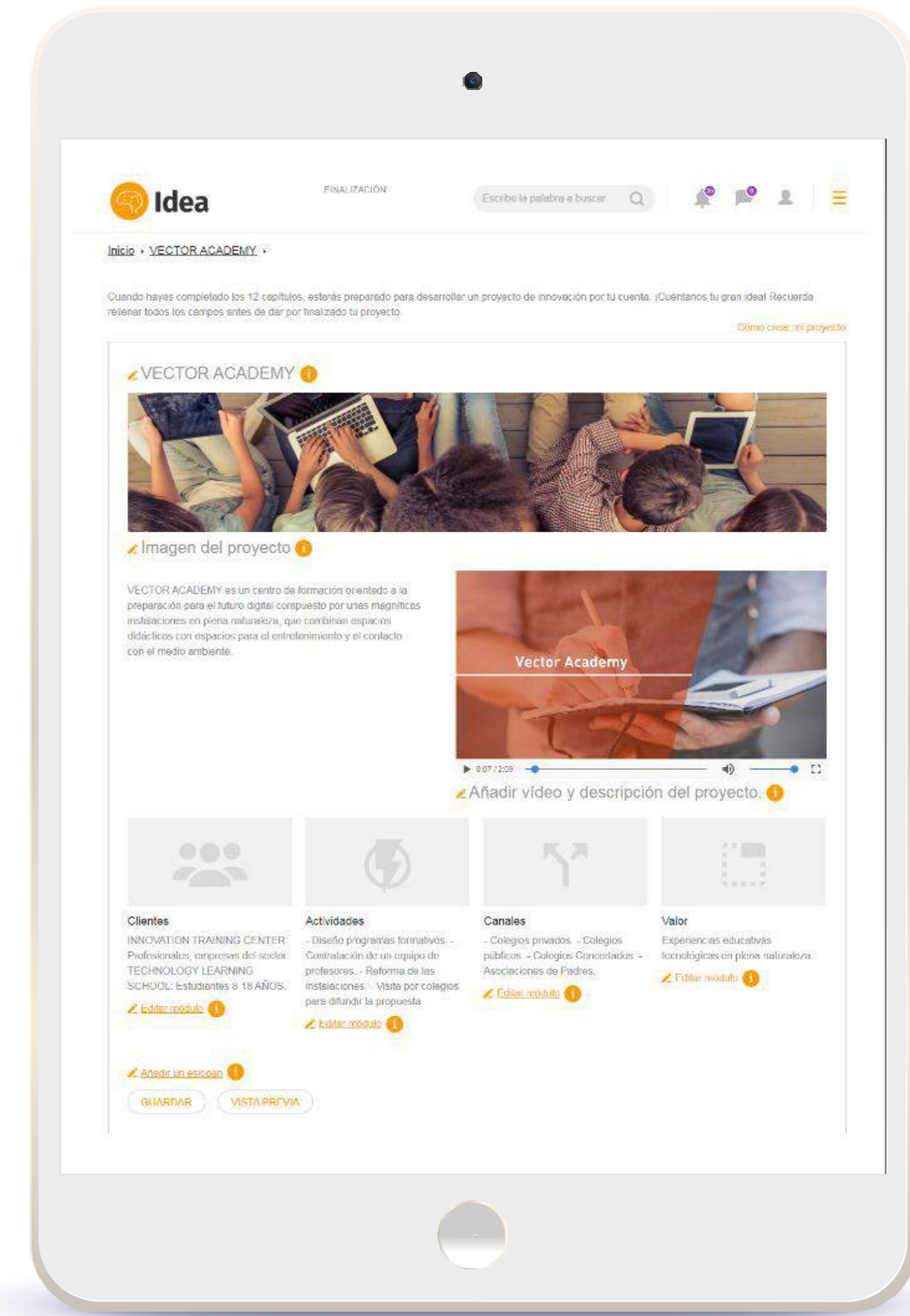
## DESARROLLAR LA LANDING PAGE

- Elegir los elementos representativos de la idea: nombre de marca, logotipo, slogan e imagen.
- Grabar un video explicando en detalle el proyecto.
- Explicar: clientes, valor, actividades clave y canales.



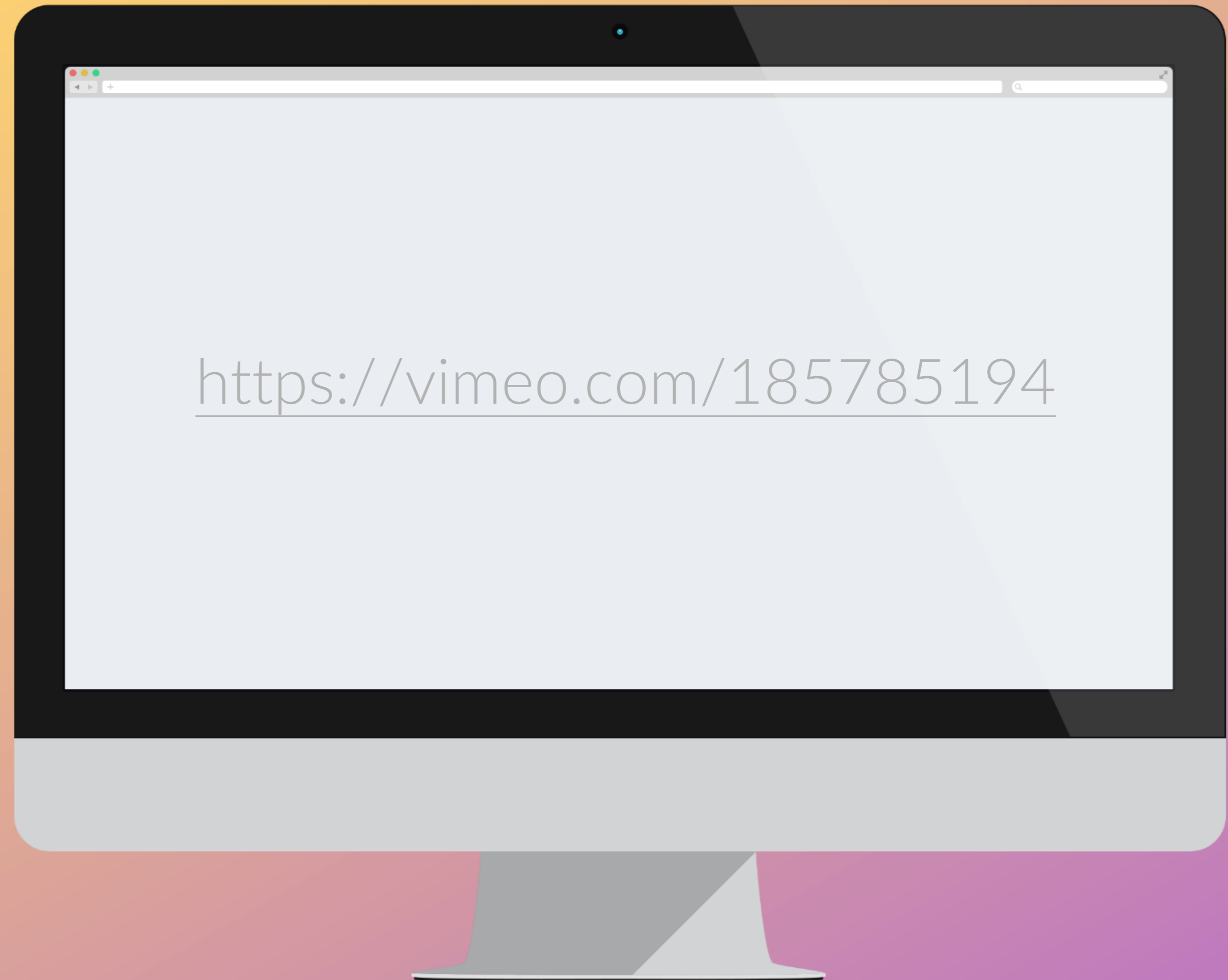
## GRABAR Y PUBLICAR

Para finalizar, se debe guardar y publicar el proyecto.





**Innovación  
para la  
educación  
del futuro.**







<https://vimeo.com/185787056>



**Promoting innovation  
as a philosophy of life.**

[www.yeslab.education](http://www.yeslab.education)

**VECTOR.**  
ITCGROUP

**fie** university