





Empresa e iniciativa emprendedora

3. La idea emprendedora. El modelo Canvas









3. La idea emprendedora. El modelo Canvas

1. Ordena correctamente el proceso del pensamiento creativo.

1. Recopilar información 
2. Organizar y valorar 
3. Proceso de incubación 
4. Inspiración 
5. Desarrollo de la idea 

3. La idea emprendedora. El modelo Canvas

2. ¿Cómo podemos encontrar una idea novedosa?









-  ☒ Creando nuevas necesidades.
-  ☒ Observando y analizando los cambios de la sociedad.
-  ☒ Ampliando el público objetivo.
-  ☐ Utilizando el método Delphi.
-  ☒ Estudiando cómo ofrecer un buen servicio.
-  ☐ Elaborando un listado de atributos.
-  ☒ Cambiando el canal de distribución.
-  ☐ Atendiendo a productos complementarios.

Empresa e iniciativa emprendedora

3. La idea emprendedora. El modelo Canvas






3. La idea emprendedora. El modelo Canvas

3. Señala cuáles de las siguientes afirmaciones se corresponden con el brainstorming:

-  ☒ Se trabajan ideas hasta alcanzar un punto de decisión.
-  ☒ Hay que experimentar con tantas ideas como sea posible.
-  ☐ Se elabora un listado de atributos.
-  ☐ Se buscan características del asunto.
-  ☒ Las críticas están prohibidas.
-  ☒ Se seleccionan las mejores ideas.
-  ☒ Toda idea es bienvenida.
-  ☒ Se admite desarrollar ideas de otros.

3. La idea emprendedora. El modelo Canvas

4. Cuando, a través de una narración, somos capaces de llegar directamente a los sentimientos de los oyentes, estamos utilizando la técnica de:


-  ☐ Brainstorming.
-  ☐ La palabra aleatoria.
-  ☒ Storytelling.
-  ☐ Método Delphi.
-  ☐ Listado de atributos.


Empresa e iniciativa emprendedora

3. La idea emprendedora. El modelo Canvas

3. La idea emprendedora. El modelo Canvas

5. Señala cuál de los siguientes enunciados es verdadero:


 ☒ La evaluación de una idea constituye el paso previo a la realización de un estudio de mercado.

 ☐ Las ideas de negocio con éxito en otros países suelen tener éxito.

3. La idea emprendedora. El modelo Canvas

6. Arrastra la respuesta correcta al sitio correspondiente.

El segmento de mercado cuyas necesidades aún no están cubiertas por la oferta general del mercado,




o al menos no de forma total se denomina : nicho de mercado 

Empresa e iniciativa emprendedora

3. La idea emprendedora. El modelo Canvas

3. La idea emprendedora. El modelo Canvas

7. La cuota de mercado de un producto:

-  ☐ Es la relación entre el nicho de mercado y el mercado actual de la empresa.
-  ☒ Es la relación entre el mercado actual de una empresa y el mercado total de dicho producto.
-  ☐ Es la relación entre el segmento de mercado de la empresa y el mercado total del producto.

3. La idea emprendedora. El modelo Canvas

8. Indica cuál de los siguientes elementos no está relacionado con la investigación de mercado:



- Producto 
- Consumidores 
- Competencia 
- Marketing 
- Entorno 
- Marca 
- Proveedores 
- Atributos 

Empresa e iniciativa emprendedora

3. La idea emprendedora. El modelo Canvas

3. La idea emprendedora. El modelo Canvas

9. Señala cuál de las siguientes afirmaciones sobre las fuentes de información es verdadera:

-  ☒ Se corresponde a la tercera fase del proceso de investigación de mercado.
-  ☐ El estudio de mercado lo realizan siempre empresas especializadas en la búsqueda y obtención de datos que ofrecen un servicio rápido y eficaz a precios muy razonables.

3. La idea emprendedora. El modelo Canvas

10. Arrastra la respuesta correcta al sitio correspondiente.

Cuando intervenimos en la realidad modificando algunas variables y estudiando cómo afectan esas modificaciones a otras variables estamos llevando a cabo una técnica llamada:

experimentación

