



# Guía de Diseño Metodológico e Implementación del Proyecto Emprende App Initiative

Contenido del desarrollo metodológico y de la implementación del proyecto.

## Iniciativa Emprende App

**Iniciativa Emprende App:** El fin de la Iniciativa Emprende App busca integrar el componente de inclusión financiera de CARE a través del lanzamiento de una herramienta tecnológica basada en una aplicación móvil de educación financiera y habilidades empresariales, diseñada para construir capacidades financieras en poblaciones vulnerables.

## Contenido

Iniciativa Emprende App.....	0
1. Estructura metodológica: .....	2
1.1. Finanzas .....	2
1.2. Modelo de negocios (Lean Startup) .....	2
1.3. Marketing digital.....	2
1.4. Liderazgo emprendedor.....	2
1.5. Desarrollo sostenible .....	3
2. Estructura del contenido: .....	3
2.1. Para personas con ideas de negocio. ....	3
2.1.1. Módulo 1: Todo sobre ahorro.....	3
2.1.2. Módulo 2: Organizando las finanzas personales.....	3
2.1.3. Módulo 3: Empoderamiento financiero.....	4
2.2. Para familias con nuevos negocios.....	4
2.2.1. Módulo 4: Organizando las finanzas del negocio.....	4
2.2.2. Módulo 5: Desarrollando el modelo de negocio .....	4
2.2.3. Módulo 6: Emprendimiento sostenible .....	5
2.3. Para emprendedores con negocios intermedios.....	5
2.3.1. Módulo 7: Marketing digital .....	5
2.3.2. Módulo 8: Ventas online.....	5
2.3.3. Módulo 9: Liderazgo emprendedor .....	6
3. Estructura de desarrollo e implementación del aplicativo: .....	6

# 1. Estructura metodológica:

Es importante mencionar que con el fin de no generar confusión a la persona usuaria, los nombres de las metodologías y las herramientas mostradas a continuación serán explicados con un lenguaje mucho más sencillo dentro del contenido del aplicativo.

Este apartado de la guía solo muestra las fuentes académicas de donde se extraerán los conceptos para el desarrollo de cada contenido. De esta forma, la estructura metodológica está dividida en 5 pilares fundamentales para desarrollar los contenidos del aplicativo.

## 1.1. Finanzas

Desde las finanzas, se manejarán los siguientes conceptos:

- Fuentes de ingresos (ingreso pasivo, ingreso activo)
- Gastos e inversión
- Ahorro
- Presupuesto

Cada uno de los conceptos estará presentes en función a los módulos que le corresponda a cada participante. Por ejemplo, el módulo 1, donde se hablará sobre el ahorro, se definirá los conceptos de las fuentes de ingreso, los gastos personales y el ahorro. Por otro lado, en el módulo 2, sobre organizando las finanzas personales, el tema estará centrado en el presupuesto, donde se utilizarán los conceptos anteriores para poder abordar por completo la temática.

## 1.2. Modelo de negocios (Lean Startup)

Para el desarrollo del modelo de negocios se utilizará la metodología Lean Startup y como soporte a la metodología se utilizará la herramienta de Design Thinking. Finalmente el modelo de negocio se verá plasmado en un Lean Canvas.

Desde la fase del proceso para generar una idea de negocio hasta plasmar la idea en un Lean Canvas, la metodología irá acompañando de forma transversal el contenido de cada uno de los módulos del aplicativo, según la etapa en la que se encuentre la persona usuaria.

## 1.3. Marketing digital

Para el márketing digital se utilizará la metodología Points, la cual define de forma estratégica el perfil del cliente potencial con la finalidad de conocer cómo interactúa esta persona con las redes sociales y cuál es su comportamiento en las mismas. Esta información permitirá a la persona usuaria a generar el buyer persona de su negocio propio, la cual le permitirá desarrollar mejores estrategias de ventas online.

## 1.4. Liderazgo emprendedor

Para abordar este cuarto pilar del desarrollo metodológico, el liderazgo emprendedor abordará cuatro conceptos principales que caracterizan a un líder emprendedor:

- a. Inteligencia emocional
- b. Autogestión

- c. Comunicación efectiva
- d. Resiliencia

## 1.5. Desarrollo sostenible

La metodología del Triple Bottom Line, será la base para el desarrollo del contenido sobre el desarrollo sostenible, la cual explica los conceptos de rentabilidad, impacto social y el impacto ambiental de un negocio, y cómo estos tres ejes combinados contribuyen a un crecimiento sostenido de una empresa.

## 2. Estructura del contenido:

La estructura del contenido del aplicativo recopila información de las personas usuarias, a partir de las experiencias previas. En este sentido se logró identificar tres niveles de usuarios para los cuales se preparó una serie de módulos en función a sus necesidades.

### 2.1. Para personas con ideas de negocio.

#### 2.1.1. Módulo 1: Todo sobre ahorro

**Parte Conceptual:** Un video tipo tutorial con un especialista de CARE explicando los siguientes conceptos

- Tipos de Ingresos
- Gastos
- Ahorro

**Parte del aprendizaje desde la experiencia:** Una persona expone en un video tipo TED Talk una estrategia de ahorro, y como esta le sirvió para emprender un nuevo negocio.

**Parte práctica:** Un ejercicio que le permita a la persona usuaria determinar el nivel de ahorro que puede generar mes a mes, en función a un objetivo, y las estrategias que le permita lograr dicho objetivo.

#### 2.1.2. Módulo 2: Organizando las finanzas personales

**Parte Conceptual:** Un video tipo tutorial con un especialista de CARE explicando los siguientes conceptos

- Gastos vs inversión
- Presupuesto

**Parte del aprendizaje desde la experiencia:** Una persona expone en un video tipo TED Talk una estrategia de cómo se ha presupuestado de forma mensual, y como esta estrategia le sirvió para emprender un nuevo negocio.

**Parte práctica:** Un ejercicio que le permita a la persona usuaria organizar sus finanzas personales a través de un presupuesto mensual, el objetivo del ejercicio es permitirle a la persona pensar cuáles son los gastos recurrentes y el micro-gasto que no contempla y que hace que su dinero disminuya sin permitirle ahorrar.

### 2.1.3. Módulo 3: Empoderamiento financiero

**Parte Conceptual:** Un video tipo tutorial con un especialista de CARE explicando los siguientes conceptos

- Sororidad y apoyo de grupo
- Co-creación
- Capacidad de crear ideas de negocio

**Parte del aprendizaje desde la experiencia:** Una persona expone en un video tipo TED Talk una experiencia de cambio, y como el empoderamiento financiero le sirvió para salir de la necesidad a generar una idea de negocio.

**Parte práctica:** Un ejercicio que le permita a la persona usuaria identificar sus fortalezas, debilidades, oportunidades de mejora y amenazas y un curso de acción que los lleve a alcanzar sus objetivos.

## 2.2. Para familias con nuevos negocios.

### 2.2.1. Módulo 4: Organizando las finanzas del negocio

**Parte Conceptual:** Un video tipo tutorial con un especialista de CARE explicando los siguientes conceptos

- Fuentes de Ingresos
- Gastos
- Inversión
- Rentabilidad

**Parte del aprendizaje desde la experiencia:** Una persona expone en un video tipo TED Talk una estrategia de cómo organizó las finanzas de su empresa de forma exitosa.

**Parte práctica:** Un ejercicio que le permita a la persona usuaria organizar las finanzas de su empresa a través de la creación de un balance general.

### 2.2.2. Módulo 5: Desarrollando el modelo de negocio

**Parte Conceptual:** Un video tipo tutorial con un especialista de CARE explicando los siguientes conceptos

- Identificación de una necesidad (¿Qué es?)
- Generación de ideas (¿Qué pasa si?)
- Prototipos o modelo básico (¿Qué sorprende?)
- Evaluación y lanzamiento (¿Qué funciona?)

**Parte del aprendizaje desde la experiencia:** Una persona expone en un video tipo TED Talk su proceso de creación de un modelo de negocio, y como esta le sirvió para conocer mejor el negocio que maneja.

**Parte práctica:** Un ejercicio que le permita a la persona usuaria crear una idea de negocio a partir de las necesidades que pueda identificar en su comunidad, prototipar, testear y finalmente aterrizar su idea en un lean canvas.

### 2.2.3. Módulo 6: Emprendimiento sostenible

**Parte Conceptual:** Un video tipo tutorial con un especialista de CARE explicando los siguientes conceptos

- Cadena de valor
- Rentabilidad
- Sociedad
- Medioambiente

**Parte del aprendizaje desde la experiencia:** Una persona expone en un video tipo TED Talk de cómo incorporó los tres conceptos vistos en la cadena de valor de su negocio.

**Parte práctica:** Un ejercicio que le permita a la persona usuaria identificar la cadena de valor de su negocio, permitiendo encontrar oportunidades de mejora al incorporar los conceptos aprendidos en este módulo.

## 2.3. Para emprendedores con negocios intermedios.

### 2.3.1. Módulo 7: Marketing digital

**Parte Conceptual:** Un video tipo tutorial con un especialista de CARE explicando los siguientes conceptos

- Experiencia del usuario
- Mapa del viaje de la experiencia
- Identidad del cliente (Buyer persona)

**Parte del aprendizaje desde la experiencia:** Una persona expone en un video tipo TED Talk la experiencia de aplicar estrategias de marketing digital para entender mejor a sus clientes.

**Parte práctica:** Un ejercicio que le permita a la persona usuaria utilizar herramientas del marketing digital para formular una estrategia en sus redes.

### 2.3.2. Módulo 8: Ventas online

**Parte Conceptual:** Un video tipo tutorial con un especialista de CARE explicando los siguientes conceptos

- Carrito de compras
- Plataformas de pago
- Promociones

**Parte del aprendizaje desde la experiencia:** Una persona expone en un video tipo TED Talk una estrategia de ventas online, y como esta le sirvió para incrementar el nivel de ventas de sus productos en la red.

**Parte práctica:** Un ejercicio que le permita a la persona usuaria crear una tienda virtual para su emprendimiento con información de las diversas pasarelas de pago y estrategias de promoción para la venta de sus productos.

### 2.3.3. Módulo 9: Liderazgo emprendedor

**Parte Conceptual:** Un video tipo tutorial con un especialista de CARE explicando los siguientes conceptos

- Inteligencia emocional
- Autogestión
- Comunicación efectiva
- Resiliencia

**Parte del aprendizaje desde la experiencia:** Una persona expone en un video tipo TED Talk una experiencia como líder emprendedor, llevándolo a dirigir a los equipos de su empresa de manera efectiva.

**Parte práctica:** Un ejercicio que le permita a la persona usuaria identificar el nivel en el que se encuentra en cada uno de los pilares del liderazgo emprendedor, y ejercicios que le ayuden a mejorar en cada uno de los pilares.

## 3. Estructura de desarrollo e implementación del aplicativo:

El aplicativo será desarrollado como una aplicación web progresiva (PWA), la cual se ajusta perfectamente a las necesidades de la persona usuaria.

El aplicativo deberá servir como un instrumento de educación sincrónica, que le permita a la persona usuaria, según el nivel en el que se encuentre previamente descrito, encontrar información relevante para el desarrollo de sus conocimientos en temas específicos que le ayude desarrollar y hacer crecer sus finanzas personales a través de un negocio propio. Asimismo, el aplicativo deberá servir como red social para la creación de una comunidad de potenciales personas emprendedoras, donde puedan intercambiar experiencias, realizar consultas en función a sus avances, enterarse de posibles eventos desarrollados por CARE y acceder a una red de mentores que le ayuden a seguir creciendo como emprendedores y empresarios.

El desarrollo de actividades para la implementación del aplicativo es el siguiente:

Desarrollo de las actividades
<p><b>Consultoría de diseño del aplicativo, entregable 1:</b> Tiempo de duración para el primer entregable 30 días (Diciembre 2021 – Enero 2022)</p> <p><b>Desarrollo del 1er entregable:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Diseño instruccional del aplicativo y los módulos: Revisión y validación metodológica del contenido de los módulos. (de 5 a 10 días)</li><li>- Desarrollo de los Mockups de las interfaces del aplicativo, incluyendo los 9 módulos. (10 a 15 días)</li><li>- Desarrollo y validación de los guiones del contenido del aplicativo, creación y validación del personaje por los participantes (10 a 15 días)</li></ul> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Para el desarrollo del diseño instruccional, el equipo consultor deberá trabajar con un experto en pedagogía que le permita validar la metodología del contenido.</li><li>- Para el desarrollo de los Mockups, el equipo consultor deberá definir el número de interfaces (suscripción del usuario, la comunidad, el mapa del juego y los módulos de desarrollo) y visualización del aplicativo con el jefe del proyecto y el equipo asesor técnico de CARE.</li><li>- El desarrollo de los guiones para el aplicativo, deberá ser validado con un experto en comunicaciones, con el fin de que el mensaje del contenido sea claro para el usuario.</li></ul>

**Consultoría de diseño del aplicativo, entregable 2:** Tiempo de duración para el segundo entregable 50 días (Enero 2022 – Febrero 2022)

**Desarrollo del 2do entregable:**

- Traducción de los guiones validados a quechua. (5 a 10 días)
- Desarrollo del Storyboard (5 a 7 días)
- Digitalización de las ilustraciones por cada una de las interfaces (30 a 35 días)
- Post-producción y animación base (10 a 15 días)

**Instrucciones:**

- Una vez validado los guiones, el equipo deberá contratar a un experto en quechua, para traducir los guiones del contenido del aplicativo en dicho idioma e incorporar el trabajo en el segundo entregable de la consultoría.
- Una vez se vayan aprobando los mockups para cada interfaz del aplicativo, el equipo consultor deberá ir armando el Storyboard del proyecto a manera de mapa del proceso creativo para el desarrollo del aplicativo.
- Luego de completar el Storyboard de un módulo completo, el equipo consultor deberá digitalizar e ilustrar el contenido, de tal forma que el proceso de construcción del aplicativo sea modular.
- Finalmente, el equipo consultor deberá crear los videos del contenido de cada módulo, y culminar la post-producción y la animación base del aplicativo.

**Consultoría de programación del aplicativo, entregable 1:** Tiempo de duración para el primer entregable 40 días (Enero 2022 – Febrero 2022)

**Desarrollo del 1er entregable:**

- Desarrollo de la programación modular del aplicativo
- Fase beta del aplicativo incorporados 9 módulos.

**Instrucciones:**

- El equipo consultor deberá programar el contenido del aplicativo de forma modular, y deberá trabajar de forma coordinada con el equipo de diseño del aplicativo.
- Este primer escenario contempla el desarrollo de los 9 módulos del aplicativo en 40 días, durante los meses de enero y febrero.
- Para lograr el objetivo, el equipo consultor deberá programar de forma paralela a la fase de digitalización e ilustración del contenido, es decir, una vez se tenga aprobado el material digital y la ilustración de un primer bloque del aplicativo, el equipo consultor deberá proceder a programar el contenido para incorporarlo en la aplicación, hasta lograr crear un aplicativo beta con los 9 módulos integrados.

**Consultoría de programación del aplicativo, entregable 2:** Tiempo de duración para el segundo entregable 20 días (Marzo 2022)

**Desarrollo del 2do entregable:**

- Primera fase del piloto del desarrollo del aplicativo (10 a 15 días).
- Actualización del aplicativo y entrega del 2do entregable (5 a 10 días)

**Instrucciones:**

- El equipo consultor deberá realizar un viaje para implementar la primera fase de piloto del aplicativo con las personas usuarias de dicha ciudad
- El equipo consultor, deberá realizar un plan piloto en un máximo de 15 días en campo, para realizar 3 testeos en esta primera fase de piloto con al menos 20 personas usuarias por cada testeo.
- Durante el testeo, un evaluador de CARE hará el acompañamiento, para el correcto procesamiento de la información y desarrollo de las actividades.
- Asimismo, el jefe del proyecto, también realizará la visita correspondiente para el seguimiento y ajuste de los lineamientos.
- Finalmente, una vez recopilada la información y el debido procesamiento de la misma, el equipo consultor deberá realizar una actualización de la aplicación para presentar el segundo entregable del proyecto.

**Consultoría de programación del aplicativo, entregable 3:** Tiempo de duración para el tercer entregable 20 días (Abril 2022)

**Desarrollo del 3er entregable:**

- Segunda fase del piloto del desarrollo del aplicativo (10 a 15 días).
- Testeo con la gerencia de CARE (2 a 3 días)
- Programación integral del aplicativo y entrega del 3er entregable (5 a 10 días)

**Instrucciones:**

- El equipo consultor deberá realizar un viaje para implementar la segunda fase de piloto del aplicativo con las personas usuarias de dicha ciudad
- El equipo consultor, deberá implementar el plan piloto por segunda vez, en un máximo de 15 días en campo, para realizar 3 testeos en esta segunda fase de piloto con al menos 20 personas usuarias por cada testeo.
- Durante el testeo, un evaluador de CARE hará el acompañamiento, para el correcto procesamiento de la información y desarrollo de las actividades.
- Asimismo, el jefe del proyecto, también realizará la visita correspondiente para el seguimiento y ajuste de los lineamientos.
- Para este tercer entregable, se deberá incorporar un testeo con las gerencias de CARE en Lima.



- Finalmente, una vez recopilada la información y el debido procesamiento de la misma, el equipo consultor deberá realizar la programación integral de la aplicación para presentar el tercer entregable del proyecto.

**Consultoría de programación del aplicativo, entregable 4:** Tiempo de duración para el cuarto entregable 30 días (Mayo 2022)

**Desarrollo del 4to entregable:**

- Desarrollo de un perfil de administrador, para el monitoreo de participantes. (2 a 5 días)
- Desarrollar e incorporar un asesor financiero virtual. (5 a 10 días)
- Desarrollar un plan de mantenimiento para el aplicativo. (5 a 10 días)
- Personalización final del aplicativo. (10 a 15 días)

**Instrucciones:**

- Una vez se tenga el aplicativo desarrollado de forma integral, el equipo consultor de desarrollo deberá crear un perfil administrador para el monitoreo de los participantes
- Luego, el equipo consultor deberá crear un asesor financiero tipo (chat bot) que le permita interactuar con las personas usuarias en diversos canales de mensajería (dentro del aplicativo, mensajes de texto y whatsapp). Este asesor digital, deberá proveerle información a la persona usuaria referente a temas financieros, tales como, fondos de inversión, acceso a créditos, cálculo de tasas de interés, etc.
- Asimismo, se deberá entregar un plan de mantenimiento del aplicativo semestral o anual.
- Finalmente, se realizará la personalización final del aplicativo incorporando las nuevas herramientas del presente entregable.

**Testeo y capacitación del uso del aplicativo:** Tiempo de duración para esta actividad 30 días (Junio 2022)

**Desarrollo de la actividad:**

- Capacitación con 120 mujeres emprendedoras
- Capacitación con 30 líderes comunitarios
- Capacitación a las gerencias de CARE

**Instrucciones:**

- Una vez desarrollado el aplicativo, Personal capacitador de CARE Perú, viajará a al menos 2 departamentos de intervención y en Lima para realizar las capacitaciones correspondientes.
- De esta forma se realizarán al menos 3 capacitaciones con 40 mujeres emprendedoras por cada ciudad y 10 líderes comunitarios por cada ciudad y finalmente se capacitará a las diversas gerencias de CARE en el uso del aplicativo para poder implementarlo en los diversos proyectos.
- El tiempo en campo no deberá ser mayor a los 10 días.

**Lanzamiento del aplicativo:** Tiempo de duración para esta actividad 50 días (Julio 2022 – Agosto 2022)

**Desarrollo de la actividad:**

- Consultoría, entregable 1: Diseño de la guía del plan de comunicaciones (10 a 15 días)
- Consultoría, entregable 2: Diseño de guiones y materiales promocionales (10 a 15 días)
- Grabación del contenido animado (15 a 20 días)
- Promoción Emprende App (10 a 15 días)

**Instrucciones:**

- El jefe del proyecto preparará el TdR para la consultoría del plan de comunicaciones para el lanzamiento del proyecto Emprende App
- Una vez se tenga al equipo consultor, se procederá a preparar los dos entregables solicitados por la consultoría.
- Luego de tener los guiones y materiales, el jefe del proyecto deberá buscar una empresa que pueda desarrollar el contenido animado y finalmente la promoción y lanzamiento de Emprende App