

PLAYGROUND, EN COLABORACIÓN
CON LEARNING BY HELPING, PRESENTA:

MÁSTER EN INNOVACIÓN SOCIAL

POR SÓLO 10€

Programa académico
2020-2021

Índice

1. Introducción al Máster
2. Módulos
3. Mentores
4. Profesores de seminario
5. Profesionales entrevistados

01

Introducción al Máster

Calidad Educativa para todas y todos

Con el objetivo de crear **un modelo educativo escalable y de gran calidad**, hemos diseñado un programa que combina experiencias online en vivo, micro learning, y creación de una comunidad internacional con objetivos compartidos.

El Máster cuenta con un diseño académico troncal donde **los creadores de la metodología Learning by Helping®** enseñarán cómo crear proyectos de innovación social.

A su vez, el Máster cuenta con seminarios complementarios. Con el objetivo de ofrecer **un punto de vista diferente y fuerte**, para estos seminarios se ha convocado a los y las mayores referentes internacionales, contemporáneos y de diferentes industrias.

Teniendo como objetivo **aprender de los errores y aciertos cometidos hasta el día de hoy**, el Máster también dará lugar al análisis de proyectos de impacto reales a través de entrevistas a diferentes responsables de estos proyectos.

Y, ahora sí, ya para acabar, el Máster incluye **una agenda de eventos de Innovación Social, acceso a la mayor biblioteca digital en habla hispana** del mundo (Elibro) y **sesiones de feedback peer to peer** entre los participantes.

02

Módulos

Módulo 1

Ok, problema te desafío

Todas las sesiones serán a las 19:00h. (Horario de España)

25/N/20 | Clase 1: Exploración de la problemática social

- Empatía social y herramientas: Niveles y mapa de empatía.
- Conceptos claves para entender la problemática: Stakeholders, Genba, etc.
- Herramientas claves para la exploración del problema: Apuntes POEMS, Investigación Glocal, Storytelling y Mapa del problema.

2/D/20 | Entrevista 1: Exploración extrema

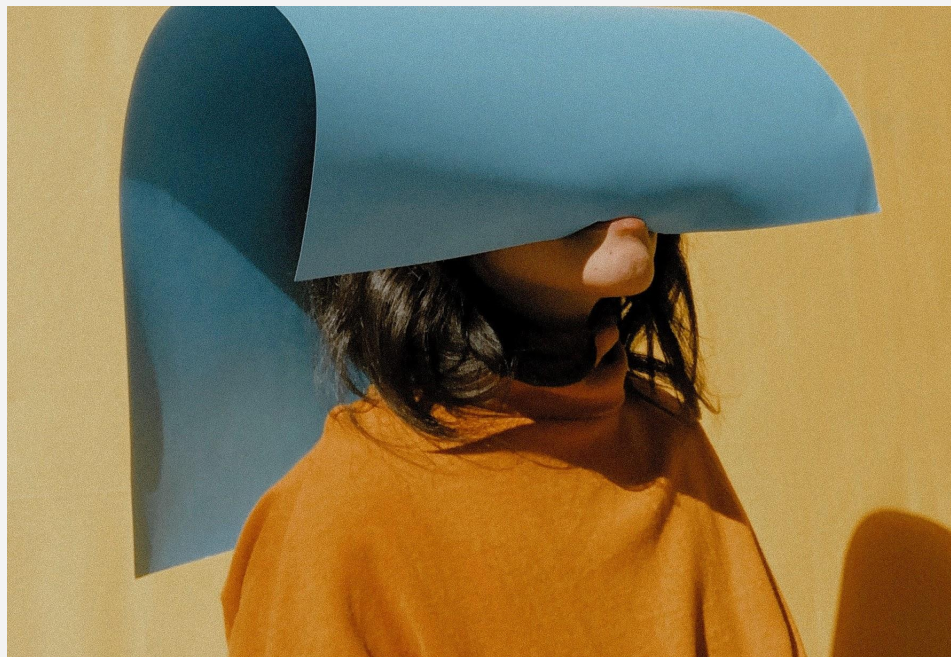
Pilar Marcos, Responsable del área de Biodiversidad en Greenpeace

9/D/20 | Clase 2: Exploración de problemática con Partner Social

- Partner social y su rol dentro del proyecto.
- Selección del o los Partner Social y gestión de la relación.
- Diseño de actividades ad-hoc de exploración de la problemática.

16/D/20 | Seminario 1: La buena pregunta

Mireya Juárez, Responsable en EMEA de Workplace Strategy & Planning en HP Inc. Barcelona



Módulo 2

Aquí estamos y hacia allí vamos

Todas las sesiones serán a las 19:00h. (Horario de España)

13/E/21 | Clase 3: Procesamiento de la información

- Técnicas de procesamiento de la información.
- Herramientas para la creación de mapas visuales.
- Definición de la problemática puntual a abordar.

20/E/20 | Entrevista 2: Observación clave

Ousman Umar, de emigrante a emprendedor social. Presidente de Nasco Feeding Minds

27/E/20 | Clase 4: Creación del Brief

- Introducción a la creación de Brief y su objetivo.
- Estructura de un Brief (hoja de ruta creativa).
- Claves en la creación del Brief para iniciar el proceso creativo.

3/F/20 | Seminario 2: Buen objetivo

Carlos Bayala, Fundador de New. Uno de los creativos más brillantes de América Latina

Feedback entre alumnos/as 1: Brief creado



Módulo 3

¿Cómo generar un montón de soluciones? Pero, un montón

Todas las sesiones serán a las 19:00h. (Horario de España)

10/F/21 | Clase 5: Pensamiento creativo

- Introducción al pensamiento creativo.
- Los 3 engranajes de la creatividad: insight, estrategia e idea.
- Crazy 24: Herramienta creativa divergente.

17/F/21 | Entrevista 3: Buen hallazgo

Lamine Sarr, Miembro del Sindicato Popular de Vendedores Ambulantes de Barcelona y cocreador de la marca Top Manta

24/F/21 | Clase 6: Modelos de negocio de impacto social

- Introducción al modelo de negocios de impacto social.
- Tipos de modelos de negocios con impacto social.
- Herramienta para idear modelos de negocios con impacto.

3/M/21 | Seminario 3: Emprendimiento social

Alexandra Mitjans, Directora de Ashoka España, top 4 ONGs del mundo

10/M/21 | Clase 7: Herramientas de generación de ideas

- Value 16: Herramienta creativa divergente.
- Herramienta de inspiración creativa.
- Sprint creativo: Herramienta creativa convergente.

17/M/21 | Entrevista 4: Pensar sin límites

Ricard Robles. Codirector de Sónar Festival

24/M/21 | Clase 8: Selección de ideas

- Preselección de ideas en equipo.
- Técnica para la presentación de las mejores ideas.
- Metodología para seleccionar la idea junto al Partner Social.

31/M/21 | Seminario 4: Selección de ideas

Pablo Sanchez, Director de B Lab Spain, Fundación fundación que existe para impulsar al movimiento global de empresas B Corp

7/A/21 | Clase 9: Estructuración de modelo de negocio

- Fortalecimiento de la propuesta de valor de la idea
- Descripción del modelo de negocio - Social CANVAS
- Creación de mapa operativo de la idea

14/A/21 | Entrevista 5: Evaluar una idea social

Clara Navarro, Cofundadora y Co-CEO de Ship2B, una de las 20 aceleradoras más importantes de Europa

Feedback entre alumnos/as 2: Selección de ideas.

Módulo 4

Ok, la idea funciona en el papel. Y, ¿en la realidad?

Todas las sesiones serán a las 19:00h. (Horario de España)

21/A/21 | Clase 10: Prototipo de la idea de impacto social

- Validación de ideas sociales a través de la metodología Lean Startup.
- Creación de mapa de hipótesis
- Tipo de prototipos para validar ideas de impacto social.

28/A/21 | Seminario 5: Tipos de prototipos y herramientas

Tomás Díez, Director de Fab Lab Barcelona, laboratorio de fabricación digital

5/M/21 | Clase 11: Producción de la experiencia de testeo

- Preproducción, producción y postproducción de la experiencia de testeo
- Roles en la experiencia de testeo
- Diseño del plan de prototipo y testeo

12/M/21 | Entrevista 6: Proyecto con prototipo

Gino Tubaro, Creador de Atomic Lab, un proyecto de emprendizaje basado en manos protésicas para niños y niñas de todo el mundo

19/M/21 | Clase 12: Aprendizaje del testeo y repetición del ciclo

- Análisis de los resultados del testeo
- Definición de próximas hipótesis a validar
- CANVAS Social 2.0 y planteo del próximo prototipo y testeo

26/M/21 | Seminario 6: Replantear una idea

David Cuartielles (Cofundador de Arduino, plataforma de hardware libre diseñada para facilitar el uso de la electrónica en proyectos multidisciplinares)

2/J/21 | Clase 13: Ecosistema de impacto social

- Actores claves del ecosistema social
- Creación de alianzas de impacto social
- Ecosistema de financiamiento para proyectos de innovación social

9/J/21 | Seminario 7: Alianzas para el impacto

Irene Tarradellas, Directora de Impact Hub Barcelona, una red de coworking con más de 100 espacios repartidos en 55 países de todo el mundo

Feedback entre alumnos/as 3: Resultados de los prototipos.

Módulo 5

¿Cómo funciona el mundo social y cómo lanzar mi proyecto?

Todas las sesiones serán a las 19:00h. (Horario de España)

16/J/21 | Clase 14: Técnica de presentación para financiamiento

- Identificación de oportunidades de financiamiento
- Tipo de evaluación de proyectos
- Formulación de proyectos de impacto social

23/J/21 | Entrevista 7: Crowdfunding social

Olivier Schulbaum, Fundador de Platoniq y creador de Goteo.org, referencia indiscutible en el mundo del crowdfunding social

30/J/21 | Clase 15: Marketing de impacto social

- Objetivos de una estrategia de marketing
- Funnel y su estructura
- Diseño de estrategia y creación de acciones de marketing

16/JL/21 | Seminario 8: Marketing y negocio digital

Tiago Miranda, Growth designer en Growth power & Give A Damn Studio

14/JL/21 | Clase 16: Comunicación con Impacto Social, con PlayGround

- Comunicación del pasado y comunicación del futuro.
- Tipos de piezas de comunicación.
- Key visual y base del proyecto.

21/JL/21 | Seminario 9: Presentar un proyecto social

Liliana Arroyo, experta en transformación digital, autora de “Tú no eres tu selfi”

Feedback entre alumnos/as 4: Pitch del proyecto.

Módulo 6

Y ahora, sólo realidad

Todas las sesiones serán a las 19:00h. (Horario de España)

Clase 17: Últimas palabras y primeros pasos (28/JL/21)

- La clave de la innovación social
- Mensaje de todo el equipo
- Feedback



03

Mentores



Fernando Sola. Director de Learning by Helping

Ingeniero industrial especializado en metodologías de innovación. Fue director de la incubadora EMPREAR (75 startups). Fundó Eclon, startup dedicado a la primera impresora 3D de América Latina y también Wolox IoT, startup dedicado a proyectos de Internet of Things. Profesor de innovación social y emprendeduría social en USAL (España), ESADE (España), IED (España), UPC (España), UNIBO (Italia), UBA (Argentina), entre otras.



Tomy Megna. Director de Learning by Helping

Consultor creativo para ONGs. Ganador de diversos premios creativos internacionales. Speaker en TEDx con la charla "Startups del futuro: Rentables y Sociales". A su vez, dirigió y desarrolló proyectos de innovación social para entidades como Missing Children (Argentina), Comisión Española de Ayuda al Refugiado (España), Norwegian Refugee Council (Noruega), Teletón (México) y Terre des Hommes (Europa del Este).



Cristian Palazzi. Director de Impacto Social en PlayGround

Doctor en Filosofía especializado en Ética Aplicada. Desarrolló proyectos como Top Manta, I Block You, Fundación Ana Bella o Ideas Peligrosas. Es profesor de Globalización en ESADE y de Filosofía Social en HTSI-URL. Actualmente también se desarrolla como presidente del Comité de Ética Asistencial de Ilunion (antigua ONCE) y de Accent Social.

04

Profesores de seminario

Mireya Juárez. Responsable en EMEA de Workplace Strategy & Planning en HP Inc.

Carlos Bayala. Fundador de New

Alexandra Mitjans. Directora de Ashoka España

Pablo Sanchez. Director de B Lab Spain

Tomás Diez. Director de Fab Lab Barcelona

David Cuartielles. Cofundador de Arduino

Irene Tarradellas. Directora de Impact Hub Barcelona

Tiago Dias. Growth designer en Growth Power & Give A Damn Studio

Liliana Arroyo Moliner. Experta en transformación digital e impacto social

05

Profesionales entrevistados

Pilar Marcos. Responsable de Biodiversidad en Greenpeace

Ousman Umar. De emigrante a emprendedor en Nasco Feeding Minds

Lamine Sarr. Cocreador de la marca Top Manta

Ricard Robles. Codirector de Sónar

Clara Navarro. Cofundadora y Co_CEO de Ship2B

Gino Tubaro. Creador de Atomic Lab

Olivier Schulbaum. Cofundador de Platoniq y director de Goteo

Contacto

Coordinadora Académica

Estefanía Lorenzo
master@playgroundmag.net

Gracias

Copyright

PlayGround es el único titular de cualquier tipo de derecho de uso y explotación de la presente propuesta, de las muestras, presupuestos e información similar desarrollada con carácter previo a la aceptación del encargo por parte del Cliente así como a aquella desarrollada hasta el momento de cancelación por orden del cliente, ya sea documentación de naturaleza física y en soporte electrónico, así como el contenido de los e-mails. Su uso por parte del Cliente será considerado una infracción de los referidos derechos. Queda Prohibida su utilización por parte del Cliente sin consentimiento expreso y previo de PlayGround para fines ajenos a la ejecución del encargo.

Confidencialidad

La información proporcionada en esta propuesta, en su negociación y cualquier otra suministrada durante la ejecución del proyecto es confidencial y se destina únicamente a la consulta de los individuos o entidades a los que va dirigido. Su distribución a terceras partes o el uso de esta información para cualquier otro propósito ajeno a esta presentación está estrictamente prohibido y será considerada vulneración de la confidencialidad, a los efectos de reclamación de los correspondientes daños y perjuicios.