


# IBS

Escuela Internacional  
de Negocios



## Marco europeo de competencias digitales (entrecomp)

# Competencias

Cada área contiene 5 competencias, y juntas constituyen las 15 competencias que crean una mentalidad empresarial. Cada competencia se explica mediante una pista y una breve descripción, y luego se desarrolla en hilos temáticos y resultados de aprendizaje.



## Competencias por área IDEAS y OPORTUNIDADES

Competencia	Sugerencia	Descripción
Detectar oportunidades	Utiliza tu imaginación y tus habilidades para identificar oportunidades de creación de valor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar y aprovechar las oportunidades de crear valor explorando el panorama social, cultural y económico</li> <li>Identificar las necesidades y los retos a los que hay que hacer frente</li> <li>Establecer nuevas conexiones y reunir los elementos dispersos del paisaje para crear oportunidades de creación de valor</li> </ul>
Creatividad	Desarrollar <b>ideas</b> creativas y propositivas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar varias ideas y oportunidades para crear valor, incluyendo mejores soluciones a los desafíos existentes y nuevos</li> <li>Explorar y experimentar con enfoques innovadores</li> <li>Combinar conocimientos y recursos para conseguir efectos valiosos</li> </ul>
Visión	Trabajar en su visión de futuro	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imagina el futuro</li> <li>Desarrollar una visión para convertir las ideas en acción</li> <li>Visualizar escenarios futuros para ayudar a orientar los esfuerzos y las acciones</li> </ul>
Valorar las ideas	Aprovechar las ideas y las <b>oportunidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juzgar qué es el valor en términos sociales, culturales y económicos</li> <li>Reconocer el potencial de creación de valor de una idea e identificar los medios adecuados para aprovecharla al máximo</li> </ul>
Pensamiento ético y sostenible	Evaluar las consecuencias y el impacto de las ideas, oportunidades y acciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluar las consecuencias de las ideas que aportan valor y el efecto de la acción empresarial en la comunidad objetivo, el mercado, la sociedad y el medio ambiente</li> <li>Reflexionar sobre la sostenibilidad de los objetivos sociales, culturales y económicos a largo plazo y sobre la línea de actuación elegida</li> <li>Actuar con responsabilidad</li> </ul>

# Competencias

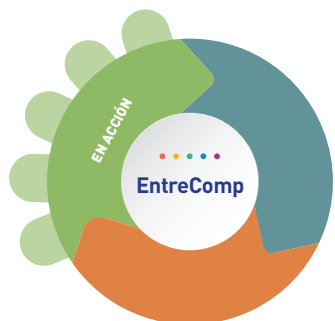


## Competencias por área RECURSOS

Competencia	Sugerencia	Descripción
Autoconciencia y autoeficacia	Cree en ti mismo y sigue desarrollándote	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexiona sobre tus necesidades, aspiraciones y deseos a corto, medio y largo plazo</li> <li>Identificar y evaluar sus puntos fuertes y débiles individuales y de grupo</li> <li>Cree en su capacidad para influir en el curso de los acontecimientos, a pesar de la incertidumbre, los contratiempos y los fracasos temporales</li> </ul>
Motivación y perseverancia	Mantén la concentración y no te rindas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Esté decidido a convertir las ideas en acción y a satisfacer su necesidad de lograr</li> <li>Prepárate para ser paciente y seguir intentando alcanzar tus objetivos individuales o de grupo a largo plazo</li> <li>Ser resistente ante la presión, la adversidad y el fracaso temporal</li> </ul>
Movilización de recursos	Reúna y gestione los recursos que necesita	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conseguir y gestionar los recursos materiales, inmateriales y digitales necesarios para convertir las ideas en acción</li> <li>Aprovechar al máximo los recursos limitados</li> <li>Obtenga y gestione las competencias necesarias en cualquier etapa, incluidas las competencias técnicas, jurídicas, fiscales y digitales</li> </ul>
Educación financiera y económica	Desarrollar conocimientos financieros y económicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estimar el coste de convertir una idea en una actividad creadora de valor</li> <li>Planificar, poner en marcha y evaluar las decisiones financieras a lo largo del tiempo</li> <li>Gestionar la financiación para garantizar que su actividad de creación de valor pueda durar a largo plazo</li> </ul>
Movilizar a otros	Inspira, entusiasma y hace que otros se sumen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Inspira y entusiasma a las partes interesadas</li> <li>Obtenga el apoyo necesario para lograr resultados valiosos</li> <li>Demuestra una comunicación, persuasión, negociación y liderazgo eficaces</li> </ul>



# Competencias



## Competencias por área RECURSOS

Competencia	Sugerencia	Descripción
Tomar la iniciativa	Atrévete a hacerlo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciar procesos que creen valor</li> <li>• Acepta los retos</li> <li>• Actuar y trabajar de forma autónoma para alcanzar los objetivos, ceñirse a las intenciones y llevar a cabo las tareas planificadas</li> </ul>
Planificación y gestión	Priorizar, organizar y hacer un seguimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fijar objetivos a largo, medio y corto plazo</li> <li>• Definir las prioridades y los planes de acción</li> <li>• Adaptarse a los cambios imprevistos</li> </ul>
Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	Tomar decisiones con incertidumbre, ambigüedad y riesgo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomar decisiones cuando el resultado de esa decisión es incierto, cuando la información disponible es parcial o ambigua, o cuando existe el riesgo de que se produzcan resultados no deseados</li> <li>• Dentro del proceso de creación de valor, incluir formas estructuradas de probar ideas y prototipos desde las primeras etapas, para reducir los riesgos de fracaso</li> <li>• Manejar situaciones rápidas con prontitud y flexibilidad</li> </ul>
Trabajar con otros	Trabajar en equipo, colaborar y crear redes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar juntos y cooperar con otros para desarrollar ideas y convertirlas en acción</li> <li>• Red</li> <li>• Resolver los conflictos y enfrentarse a la competencia de forma positiva cuando sea necesario</li> </ul>
Aprender a través de la experiencia	Aprender haciendo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar cualquier iniciativa de creación de valor como una oportunidad de aprendizaje</li> <li>• Aprender con los demás, incluidos los compañeros y los mentores</li> <li>• Reflexionar y aprender del éxito y del fracaso (propio y ajeno)</li> </ul>

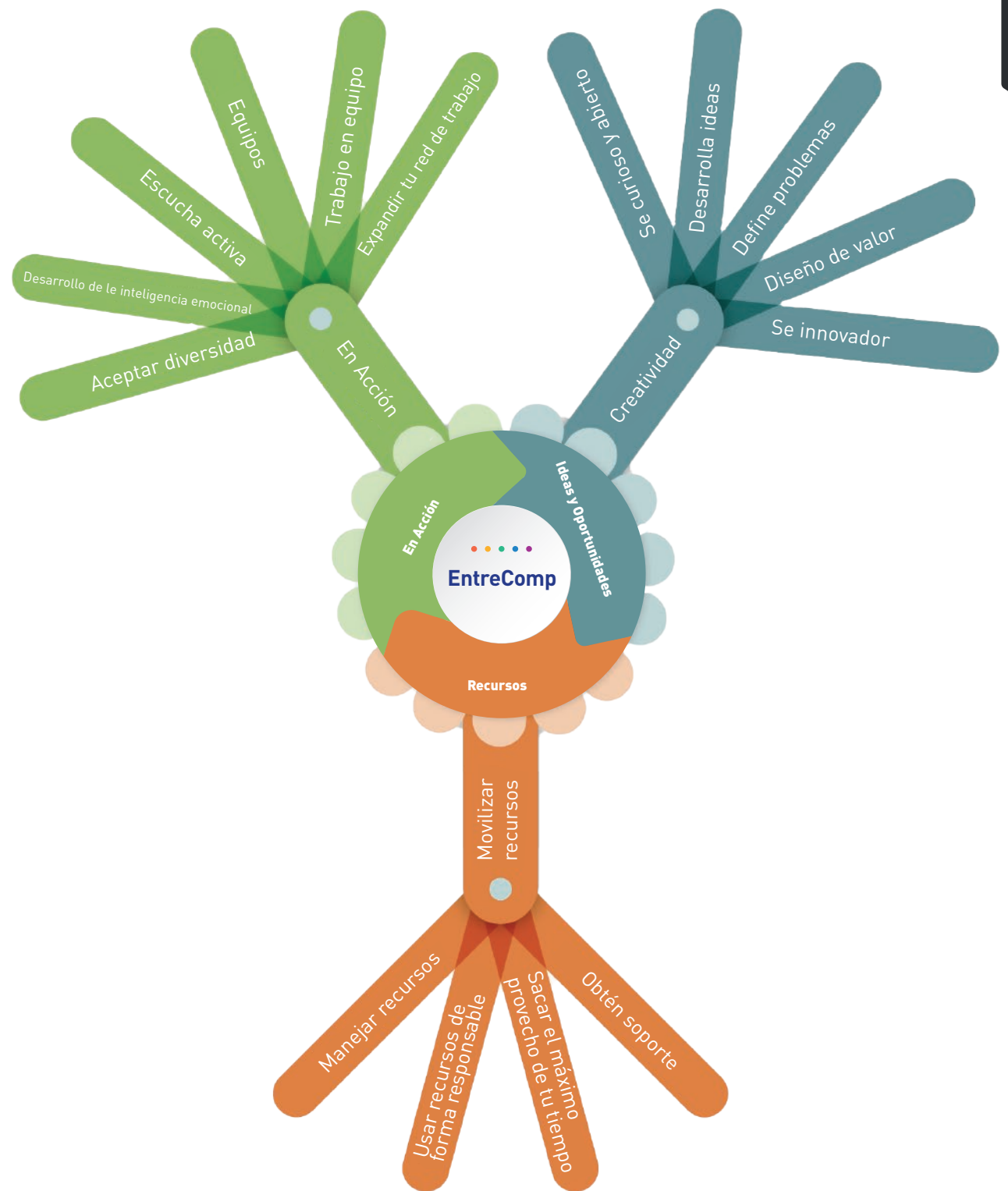
# Hilos

Dentro de cada una de las 15 competencias hay una serie de hilos conductores que describen lo que la **competencia** concreta **significa realmente en términos prácticos**.

**Esta imagen muestra los hilos conductores de 3 competencias:** creatividad, trabajo con otros y movilización de recursos.

**Por ejemplo, los hilos para la **creatividad** son:**

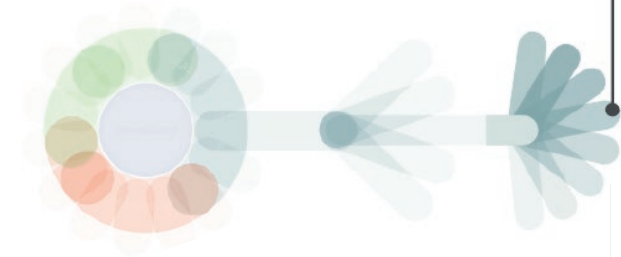
- Sea curioso y abierto
- Desarrollar ideas
- Definir los problemas
- Valor del diseño
- Sea innovador



# Modelo de progresión EntreComp

Nivel de progresión

Casa hilo de competencia tiene unos resultados de aprendizaje asociados que se han asignado a 8 niveles de progresión, desde el nivel básico hasta el intermedio, el avanzado y el experto. La asignación de la progresión es importante cuando se considera el desarrollo de un alumno a lo largo del tiempo, los diferentes puntos de partida de los alumnos o la creación de un itinerario coherente de habilidades empresariales



FUNDACIÓN CONFIAR EN EL APOYO DE OTROS		INTERMEDIO CONSTRUYENDO LA INDEPENDENCIA		AVANZADO TOMAR RESPONSABILIDAD		EXPERTO TRANSFORMACIÓN DE CONDUCCIÓN, INNOVACIÓN Y CRECIMIENTO	
Bajo supervisión directa. (Incluye, por ejemplo, el apoyo de profesores, mentores, compañeros, asesores o servicios de consultoría)	Con apoyo reducido de otros, cierta autonomía y junto con mis compañeros.	Por mi cuenta y junto con mi colegas.	Asumir y compartir algunas responsabilidades.	Con alguna orientación y junto con otros.	Asumir la responsabilidad de tomar decisiones y trabajar con otros.	Asumir la responsabilidad de contribuir a desarrollos complejos en un campo específico.	Contribuir sustancialmente al desarrollo de un campo específico.
<b>1. Descubre</b>  Enfoques de nivel 1 principalmente en descubrir tus cualidades, potencialidades, intereses y deseos. Eso también se enfoca en reconocer diferentes tipos de problemas y necesidades que pueden ser resueltos creativamente, y en el desarrollo de habilidades individuales y actitudes	<b>2. Explora</b>  El nivel 2 se centra en explorando diferentes enfoques de los problemas, concentrándose en la diversidad y desarrollando habilidades y actitudes sociales.	<b>3. Experimenta</b>  El nivel 3 se centra en pensamiento crítico y en experimentar con la creación de valor, por ejemplo, a través de experiencias empresariales prácticas.	<b>4. Atrévete</b>  El nivel 4 se centra en convertir ideas en acción en la 'vida real' y en asumir la responsabilidad por esto.	<b>5. Mejorar</b>  Enfoques de nivel 5 en mejorar sus habilidades para convertir ideas en acción, asumir una mayor responsabilidad para crear valor y desarrollar conocimientos sobre el espíritu empresarial.	<b>6. Reforzar</b>  El nivel 6 se centra en trabajando con otros, usando el conocimiento que tienes para generar valor, lidiando con desafíos cada vez más complejos.	<b>7. Ampliar</b>  El nivel 7 se centra en las competencias necesarias para hacer frente a desafíos complejos, manejando un entorno en constante cambio donde el grado de incertidumbre es alto.	<b>8. Transformar</b>  El nivel 8 se centra en desafíos emergentes mediante el desarrollo de nuevos conocimientos, a través de la investigación y el desarrollo y la innovación ca habilidades para alcanzar la excelencia y transformar la forma en que se hacen las cosas.

EJEMPLO: RESULTADOS DE APRENDIZAJE / ÁREA: IDEAS Y OPORTUNIDADES / COMPETENCIA: CREATIVIDAD / TEMA: DESARROLLAR IDEAS

Puedo desarrollar ideas que resuelven problemas que son relevantes para mí y mi entorno	Solo y como parte de un equipo, puedo desarrollar ideas que crean valor para los demás.	Puedo experimentar con diferentes tecnologías. nicas para generar alternativas de solución a los problemas, utilizando los recursos disponibles de manera efectiva.	Puedo probar el valor de mis soluciones con los usuarios finales.	Puedo describir diferentes técnicas para probar ideas innovadoras con fines usuarios	Puedo establecer procesos para involucrar a las partes interesadas en la búsqueda, desarrollo y prueba de ideas.	Puedo adaptar una variedad de formas de involucrar a las partes interesadas para satisfacer las necesidades de mi actividad de creación de valor.	Puedo diseñar nuevos procesos para involucrar a las partes interesadas en la generación, desarrollo y prueba de ideas que crean valor.
---	---	---	---	--	--	---	--

# Uso de EntreComp

## La imagen completa

EntreComp es un Marco de 15 competencias empresariales, desglosadas en subprocesos, claramente definidas a través de 8 niveles diferentes de progresión, desde principiante hasta experto

## Usando EntreComp para lograr objetivos

EntreComp se ha aplicado de diferentes maneras y ha demostrado ser útil para ayudar a proyectos y organizaciones a alcanzar una serie de objetivos. Estos objetivos han sido para:

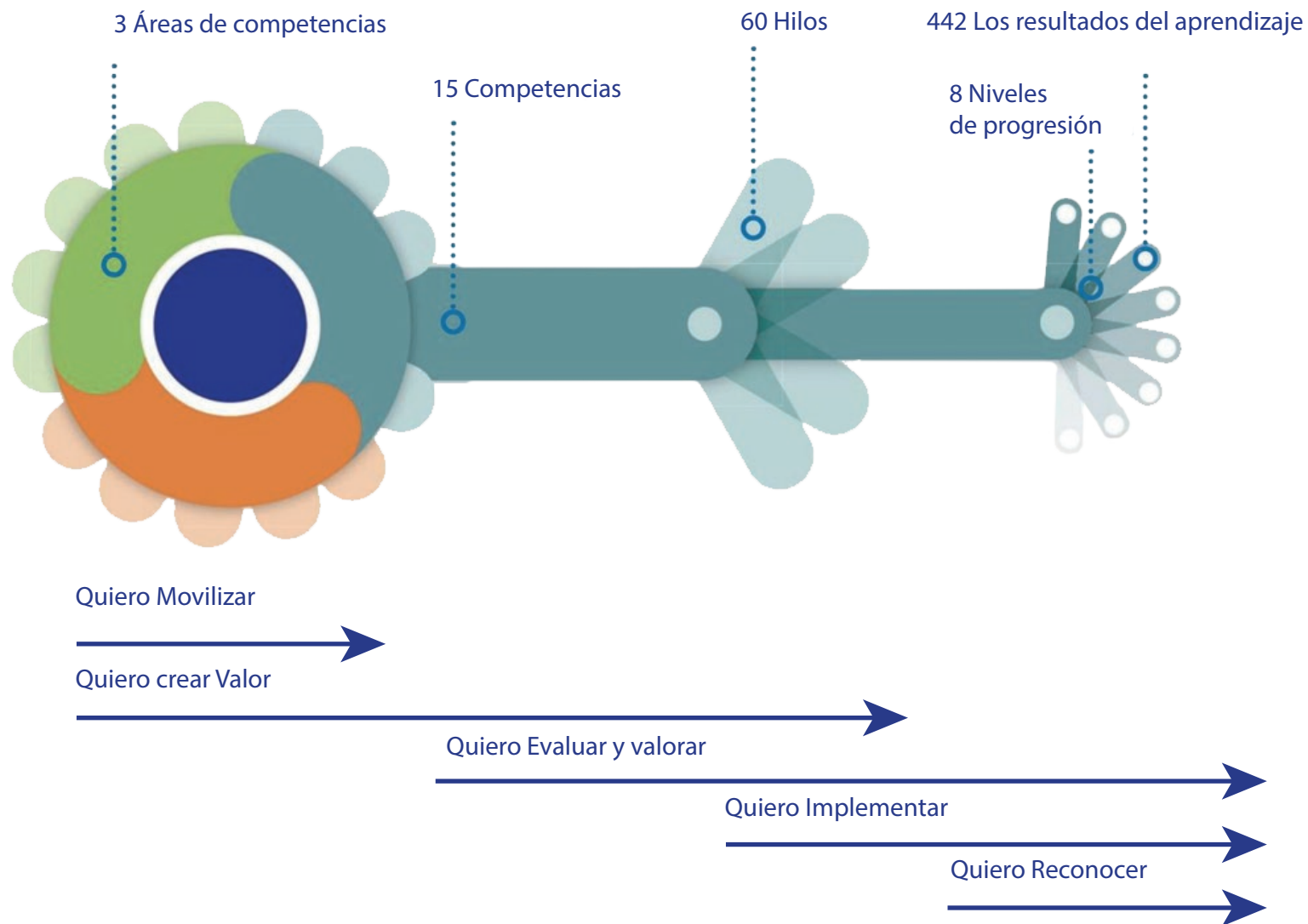
**Movilizar el** interés en el espíritu empresarial e inspirar acción;

**Crear valor** adaptando el marco a contextos específicos;

**Evaluar y valorar** los niveles de competencia empresarial;

**Implementar** ideas y proyectos empresariales;

**Reconocer** las habilidades de emprendimiento



# ¿Para quién es EntreComp?

EntreComp puede ser utilizado por diferentes actores y es relevante para aquellos interesados y que trabajan en educación formal, aprendizaje no formal y actividades de inclusión, así como en organizaciones y empresas de todos los tamaños.

## Por ejemplo, si trabaja e influye en políticas puede usar EntreComp para:

- Desarrollar un entendimiento compartido y un lenguaje común con todas las partes involucradas
- Informar las políticas vinculadas a la educación, la economía, el empleo o el desarrollo comunitario
- Definir indicadores de impacto del emprendimiento

## Si trabajas en educación y formación puedes utilizar EntreComp para:

- Adaptar los resultados del aprendizaje empresarial a un contexto específico
- Crear nuevas actividades de enseñanza y aprendizaje o mejorar las existentes para desarrollar competencias empresariales
- Evaluación del diseño del aprendizaje empresarial

## Si está trabajando con jóvenes fuera de la educación formal, puede usar EntreComp para:

- Diseñar actividades que brinden experiencias prácticas de emprendimiento
- Ayudar a los jóvenes a entender lo emprendedores que son
- Reconoce tus propias competencias emprendedoras

## Si estás trabajando con start-ups y emprendedores, puedes utilizar EntreComp para:

- Comprender cómo las actividades existentes contribuyen a las competencias empresariales
- Ayudar a los emprendedores a mapear sus propias competencias empresariales
- Diseñar nueva formación para apoyar la creación de empresas o el crecimiento empresarial asociado a las competencias de EntreComp

## Si está involucrado en la contratación y gestión de recursos humanos, puede utilizar EntreComp para:

- Ayudar a definir los requisitos de competencia específicos del trabajo
- Planificar estrategias y actividades de aprendizaje y desarrollo organizacional
- Construir equipos emprendedores.



# Los mejores consejos para empezar con EntreComp

El marco EntreComp proporciona una referencia práctica y flexible. Está diseñado para ser adaptado y aplicado para promover y permitir que individuos y organizaciones sean emprendedores.

Aquí hay algunos consejos para ayudarlo a acercarse a EntreComp.

## CREAR ENTENDIMIENTO COMPARTIDO

Utilice EntreComp como base para crear una comprensión compartida de lo que significa ser emprendedor. Use su lenguaje para un enfoque claro y consistente para desarrollar estrategias y acciones.

## ENCUENTRA LAS COMPETENCIAS ADECUADAS

Prioriza las competencias empresariales necesarias para tu proyecto u organización, e inclúyelas en las actividades de contratación y/o formación y desarrollo. Una actividad puede abordar solo 1 competencia, o podría desarrollar las 15 competencias.

## USA LAS VISUALES

Use las imágenes de EntreComp para involucrar a los estudiantes, colegas y otras partes interesadas. Por ejemplo, la rueda proporciona una imagen fácil de entender con la que los diferentes grupos de partes interesadas pueden relacionarse y recordar.

## ENTIENDE TU PUNTO DE PARTIDA

Evalúe sus actividades o recursos existentes frente a las competencias de EntreComp para identificar cómo está apoyando a otros a desarrollar sus propias competencias empresariales.

## ENCUENTRA EL NIVEL ADECUADO

Piense con quién está trabajando y decida qué nivel de EntreComp funciona para su audiencia. ¿Necesita explicar todo el modelo o simplemente necesita compartir lo que significa 'ser emprendedor'?

# Los mejores consejos para empezar con EntreComp

## ADÁPTATE SI NECESITAS

EntreComp no es una herramienta fija, y se puede adaptar de cualquier manera. Por ejemplo, los resultados de aprendizaje son genéricos y es probable que necesite adaptarlos para que funcionen según sus necesidades.

## ENTENDER EL PUNTO DE PARTIDA DE TUS ALUMNOS

Sean quienes sean, empleados o escolares, tendrán diferentes puntos de partida para el desarrollo de sus habilidades. No se espera que un alumno desarrolle todas las competencias hasta un nivel específico y se espera que muy pocos alumnos adquieran el nivel más alto de competencia en todas las competencias.

## REFINAR O EVALUAR EL APRENDIZAJE ESTRATEGIAS

Piense en su enfoque de la enseñanza y el aprendizaje, cualquiera que sea su área temática. Considere cómo podría adaptar su enfoque o introducir oportunidades de experiencias empresariales prácticas para desarrollar también 1 o más competencias empresariales.

## IDENTIFICAR LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE QUE SE ADAPTAN A TU ACTIVIDAD

Los resultados del aprendizaje pueden ser relevantes para diferentes niveles del modelo de progresión para la misma actividad de aprendizaje, por ejemplo, el nivel 4 en creatividad, pero el nivel 1 en educación financiera.

## AUTO EVALUACIÓN

Presente EntreComp a sus alumnos como un marco para la reflexión o la autoevaluación para que puedan evaluar el nivel de sus propias competencias y trazar su progreso.

## DEMOSTRAR VALOR

Muestre el valor de sus actividades y recursos destacando aquellos que abordan con éxito las competencias de EntreComp.

## MAPA CONTRA SU EXISTENTE ACTIVIDAD

Identifique oportunidades para extender sus actividades para apoyar el aprendizaje emprendedor mapeándolas contra EntreComp para identificar cualquier brecha.

## PROPORCIONE UNA BASE DE EVIDENCIA

Utilice EntreComp como base de evidencia para realizar cambios en su enfoque de aprendizaje. La investigación muestra que estas son las competencias que los estudiantes necesitan para crear valor social, cultural o financiero de manera efectiva en el trabajo o en la comunidad.