

Guía de trabajo

Innovación Social

Guía de Trabajo

Laboratorio de Innovación Social

Material publicado con fines de estudio.

Código: ASUC01365

Huancayo, 2023

De esta edición

© Universidad Continental, Oficina de Gestión Curricular

Av. San Carlos 1795, Huancayo-Perú

Teléfono: (51 64) 481-430 anexo 7361

Correo electrónico: recursosucvirtual@continental.edu.pe

<http://www.continental.edu.pe/>

Todos los derechos reservados.

La *Guía de Trabajo*, recurso educativo editado por la Oficina de Gestión Curricular, puede ser impresa para fines de estudio.

Contenido

Presentación	5
Primera Unidad: Innovación social	7
Semana 1: Sesión 1 Innovación social	8
Semana 2: Sesión 2 Emprendimiento social	9
Semana 3: Sesión 3 Liderazgo multidimensional	10
Semana 4: Sesión 4 Encontrando un problema que te motive	12
Segunda Unidad: Problema y Empatía	13
Semana 5: Sesión 5 inspirándonos de otros proyectos	14
Semana 6: Sesión 6 Definiendo el problema	15
Semana 7: Sesión 7 Empatizando	16
Semana 8: Sesión 8 Experiencia de usuario	17
Tercera Unidad: Nuestra solución creativa	19
Semana 9: Sesión 9 Insights (hallazgos) y pregunta generadora	20
Semana 10: Sesión 10 Ideación	
Semana 11: Sesión 11	

Cocreación

Semana 12: Sesión 12

Mejorando la idea

Cuarta Unidad: Implementación y modelo de negocio **27**

Semana 13: Sesión 13 28

Prototipado

Semana 14: Sesión 14

Mejora y validación del prototipo 29

Semana 15: Sesión 15

Modelo de negocio 30

Semana 16: Sesión 16

Estrategias para lograr escalabilidad y sostenibilidad 31

Referencias 32

Presentación

Este documento es una guía que te permitirá desarrollar cada una de tus unidades de aprendizaje, acorde al modelo educativo de la Universidad Continental, con la finalidad de que puedas conseguir los resultados de aprendizaje del curso.

1. Información de la asignatura

Aspectos	Detalles
Nombre de la asignatura	Laboratorio de Innovación Social
Horas	Teóricas: 0 horas Prácticas: 4 horas
Docente autor	Mary Ann Lynch Solís
Fecha de elaboración	25 de enero del 2023

2. Evaluación

Actividad	Semanas	Porcentaje de la actividad
Evaluación de entrada	1	Requisito
Consolidado 1	7	20 %
Evaluación parcial	8	25 %
Consolidado 2	15	20 %
Evaluación final	16	35 %

Resultado final de aprendizaje:

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de formular una propuesta de solución creativa a un problema social u oportunidad de mejora en su comunidad; considerando las diferencias culturales y sociales, el trabajo en equipo metas e intereses comunes, la influencia positiva en las personas, aspectos éticos y ciudadanos de su futuro actuar profesional, a través de un plan de acción que aborde el problema y la oportunidad de mejora.

Resultados de aprendizaje por unidades

Unidad 1

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar metas e intereses comunes respecto a los problemas ciudadanos que lo motiven, participando en un equipo de trabajo.

Unidad 2

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar una problemática socio-ambiental para abordarla desde la innovación social, empatizando y entendiendo al usuario, a través de la participación en un equipo de trabajo.

Unidad 3

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de generar una propuesta de solución creativa a la problemática socio-ambiental identificada en la unidad 2, identificando hallazgos y generando ideas.

Unidad 4

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de implementar la propuesta de solución creativa, aprendiendo de la misma y reflexionando sobre el modelo de negocio y estrategia de crecimiento respectiva.

La innovación social implica generar soluciones originales que aporten valor ante problemáticas sociales y ambientales que son retadoras, y suelen ser sistémicas.

Si bien las iniciativas de innovación social se han generado desde hace mucho tiempo, quizás en los últimos años hemos prestado mayor atención y ha cobrado relevancia en el ámbito académico universitario. Nos anima y alegra enormemente haber impulsado el laboratorio de innovación social en la UC, haber diseñado un manual para que puedas tener una experiencia de aprendizaje, que te permita, por un lado desarrollar tus habilidades para innovar y emprender, y por otro, conocer experiencias, metodologías y herramientas que puedas aplicar para innovar ante problemáticas sociales, sin importar el lugar donde te encuentres.

Te animamos a conectar tu propósito personal con otros, en tu equipo de trabajo y sumar esfuerzos para crear valor, generar impacto positivo a través de una iniciativa o emprendimiento que tengas o quieras iniciar. ¡Hagamos que suceda!

La autora

Primera Unidad



Innovación social

Semana 1: Sesión 1

Innovación social

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 1

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Cocrear de manera colaborativa definición de Innovación social.

- I. **Propósito:** Reconoce la importancia de la innovación social para transformar problemas en oportunidades.

II. Descripción

En esta sesión conocerás las diferentes conceptualizaciones sobre innovación social, así como algunos casos que se vienen dando a nivel global y nacional.

Se abrirá el dialogo y debate a partir de preguntas que permitirán analizar y reflexionar sobre la innovación social a través de algunos casos en Perú.

El momento motivador a partir de preguntas ¿Cómo podríamos crear soluciones relevantes a desafíos globales importantes para las personas? Esta pregunta es catalizadora para iniciar un proceso de generación de ideas para lograr construir una definición del grupo con sus propias palabras y explicación.

En plenaria el grupo presentará el proceso desarrollado para llegar a su definición y aprendizajes obtenidos en el proceso.

Semana 2: Sesión 2

Emprendimiento social

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 1

Nombres y apellidos:

Instrucciones: Analizar el liderazgo en emprendedores sociales a partir de casos.

I. **Propósito:** Analiza casos de emprendedores sociales que permitan identificar el liderazgo al asumir retos y diseñar soluciones innovadoras que crean valor a otras personas.

II. Descripción de la actividad

En la sesión anterior iniciamos el proceso de comprender la importancia de la innovación social para resolver problemas, unido a esto quienes transforman problemas en oportunidades son los emprendedores sociales. La capacidad de conectar con las necesidades de otras personas, de investigar problemas que están impactando en su comunidad, ciudad o país hace posible liderar la innovación social.

Iniciarás un proceso de reflexión sobre qué es el emprendimiento en general, podrás aportar muchas ideas al respecto, luego se traerá el concepto de emprendimiento social y que lo hace diferente. Profundizarás en las personas que lideran esos emprendimientos, conociendo un poco más sobre porqué los crearon y cuál es el propósito personal para llevar adelante un emprendimiento. para reflexionar sobre qué es lo que entienden y saben los estudiantes sobre el emprendimiento en general.

A través de ejemplos de emprendimientos sociales podrás conocer de manera concreta el rol importante que juegan los emprendimientos sociales en el Perú. Además, abordaremos las diferencias entre emprendimiento social y activismo.

Semana 3: Sesión 3

Liderazgo multidimensional

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos
Docente: Unidad: 1
Nombres y apellidos:

Instrucciones: Aplicaremos ejercicios para comprender que significa el liderazgo multidimensional y aplicarlo.

I. Propósito

Comprender la importancia del liderazgo multidimensional, así como características o claves que podríamos aplicar a nuestro propio liderazgo.

II. Descripción de la actividad a realizar

Durante tu trayectoria formativa has experimentado el liderazgo y cómo este es clave para llevar adelante lo que emprendes, no solo desde una idea que tengas sino en todo aquello que te propones. Liderar de manera auténtica y genuina es clave para impulsar cada vez más la innovación y sumar esfuerzos junto a otros líderes. Precisamente el liderazgo tiene distintas dimensiones. En esta sesión abordaremos cinco dimensiones que se dan en el liderazgo multidimensional que te permitirán comprender tu propio liderazgo y seguir fortaleciéndolo.

El espacio para el dialogo y el debate se centra en ¿Que entendemos por liderazgo multidimensional? Utilizando la técnica de lluvia de ideas de manera individual colocarás tu opinión. Luego profundizaremos en cinco dimensiones que se dan al activar un liderazgo multidimensional. Se centrará la definición de este estilo de liderazgo y en equipo comparten cuáles son las principales características del liderazgo multidimensional y porque son importantes estas cinco dimensiones.

Semana 4: Sesión 4

Encontrando un problema que te motive

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 1

Nombres y apellidos:

Instrucciones.

Analizar problemáticas vinculando el propósito y pasión para resolverlo.

I. Propósito

Comprender como el propósito es importante para definir que deseamos hacer y aportar para resolver problemas.

II. Descripción de la actividad a realizar

En esta sesión te centrarás en revisar y reflexionar sobre distintas problemáticas que existen y cómo muchas de ellas están impactando en las personas, y como otras personas están liderando soluciones innovadoras, tal como vimos en sesiones pasadas los emprendedores sociales dan gran aporte al cambio social. Se realizarán preguntas catalizadoras sobre las problemáticas que existen a nivel global y cómo se repiten en nuestro país. Vas a conocer como varios organismos internacionales están uniendo esfuerzos también para lograr atacar estos grandes desafíos. Conocerás la Agenda 2030 de las Naciones Unidas, documento que plantea 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible para ayudar a resolver problemas. En equipo definirán una problemática para ser analizada, así como conocer el propósito que llevo a ese equipo a diseñar y desarrollar el proyecto. Tendrás un momento para reflexionar individualmente sobre tu propósito, descubrir tus motivaciones y cómo se relaciona tu pasión / propósito con la identificación de un problema o reto social.

Se forman equipos de 5 integrantes y en clase se plantea la pregunta ¿cómo podríamos mejorar la situación de estos grandes problemas? Se toma tiempo para el trabajo en grupo conectando con los ODS y las reflexiones que surgen. Hacen una breve presentación de los hallazgos más importantes.

Segunda Unidad

Problema y empatía



Semana 5: Sesión 5

Inspirándonos de otros proyectos

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

A partir de casos éxito sobre innovación social te inspirarás para el proceso de definir un problema que desees abordar en equipo.

I. Propósito

participar en un equipo de trabajo, identificando metas e intereses comunes respecto a problemas ciudadanos que lo motiven.

II. Descripción de la actividad a realizar

Esta es una sesión inspiradora para conocer proyectos de innovación social que están impactando positivamente, historias de personas que se han propuesto transformar problemas en oportunidades.

Conocerás algunos proyectos que cada vez más crecen y se desarrollan en el ecosistema de innovación social como Hackatones y otras fuentes de proyectos. Como aprendizaje experiencial trabajarás de manera colaborativa para identificar al menos tres proyectos de innovación social nacional o internacional, que abordan una problemática similar que los motiva y explican de qué trata el proyecto y por qué los inspira. A partir de este ejercicio el equipo presentará el proceso de análisis y reflexión realizado en clase.

Estos ejercicios podrás desarrollarlo en la Bitácora de trabajo de la unidad.

Semana 6: Sesión 6

Definiendo el problema

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

El equipo define y elige el reto de innovación.

I. Propósito

II. Descripción de la actividad a realizar

Esta sesión te permitirá definir en equipo que reto de innovación quieren resolver. Se presentarán los retos que cada equipo puede elegir y definir como su desafío para diseñar una solución posible vinculada a los objetivos de Desarrollo Sostenible y con la perspectiva de que las soluciones presentadas estarán en preselección para el pitch de pitch en UC Tank. Aquí entran en competencia todos los equipos,

Ante de elegir el reto, el equipo pasará por un proceso de aprendizaje para definir bien el problema, con claridad y herramientas para identificar causas y consecuencias. En la sesión cada equipo al elegir su reto inicia un proceso de análisis elaborando un árbol de causas del problema identificado. Reflexionan sobre el proceso de definición de la problemática elegida.

Realizan las primeras investigaciones sobre el problema y presentan hallazgos iniciales.

Semana 7: Sesión 7

Empatizando

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Diseñar fase de empatizar sobre el reto elegido.

I. Propósito

Comprender la importancia de la fase de empatización para identificar las reales necesidades del usuario.

II. Descripción de la actividad a realizar

La fase de empatizar es una de las más importantes ya que podrás obtener de información relevante, clarificadora al investigar sobre el reto elegido, los usuarios, stakeholders involucrados con el problema.

Un paso importante y clave para este proceso es el enfoque que desde el Laboratorio de innovación se tiene, y es el Diseño Centrado en el Usuario o Design Thinking. La empatía implica una comprensión profunda de los problemas y realidades de las personas para las que se está diseñando.

En esta sesión profundizaremos precisamente sobre las necesidades, lo que siente, piensa el usuario, sus grandes dolores. Con esta información podrás luego pasar a la fase de ideación. En equipo trabajarás el mapa de stakeholders o actores que se vinculan con el problema, de esta manera podrás definir con tu equipo a quiénes entrevistar. Además, diseñarás la guía de preguntas para la entrevista y aplicarás la herramienta de Mapa de Empatía. Puedes encontrar la [herramienta aquí](#).

Semana 8: Sesión 8

Experiencia de usuario

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Construir un mapa de usuario

I. Propósito

Conocer cómo se construye un mapa de usuario.

II. Descripción de la actividad a realizar

En esta sesión conocerás la importancia de la experiencia del usuario que está vinculado al problema. A través del Journey Map o Mapa de usuario podrás identificar todo el viaje que realiza cada uno de los usuarios vinculados con la problemática.

Construirás en equipo el mapa de experiencia del usuario, aplicando la herramienta para representar y entender la experiencia del usuario. Es uno de los métodos de prototipado de innovación social más útiles. Este mapa te ayudará a pensar sistemáticamente en los pasos que tu usuario tomará a medida que avanza e interactúa posteriormente también con la solución que diseñes. Pueden encontrar la [herramienta aquí](#).

Tercera Unidad



Nuestra solución
creativa

Semana 9: Sesión 9

Insights y preguntas generadoras

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 3

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Procesar y sistematizar la información obtenida de los stakeholders o actores.

I. Propósito

Analizar, procesar la información para identificar insights claves para generar las ideas de solución.

II. Descripción de la actividad a realizar

Esta es una sesión donde se trabajará todo el proceso para sistematizar la información obtenida en la empatización y del mapa de empatía. En equipo analizarán todos los hallazgos obtenidos e identificarán insights o patrones de los usuarios.

Cada equipo presentarán sus hallazgos encontradas o patrones repetidos y con esto definirán la pregunta generadora que servirá para la fase de ideación. Al final de la sesión reflexionará sobre el proceso de empatizar, los aprendizajes obtenidos en el proceso y los hallazgos que se han encontrado sobre el problema y de las personas afectadas.

Semana 10: Sesión 10

Ideación

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 3

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Iniciar el proceso de ideación y cocreación

I. Propósito

Desarrollar técnicas de ideación y cocreación para generar ideas de solución de manera colaborativa.

II. Descripción de la actividad a realizar

En esta sesión iniciarás el proceso de ideación a través de diferentes técnicas para generar ideas. Centraremos el concepto de ideación a partir de preguntas motivadoras: ¿Qué es idear? ¿Qué vamos a idear? ¿Qué necesitamos para empezar a idear?

En equipo se pone en práctica la activación del pensamiento creativo con dinámicas. Utilizaremos ahora la generación de ideas tres técnicas:

- Brainwriting
- Brainstorming
- Mash up

El ejercicio es generar la mayor cantidad de ideas posibles en equipo. Todas las ideas son buenas, no se juzga se escucha. Analizamos si las ideas están vinculadas a la pregunta generadora. El equipo organiza las ideas convergiendo en las ideas que más les gustan, analizan si se vinculan con el problema. Finalmente el equipo vota por la idea que más se acerca, más les parece la solución para el reto elegido.

Semana 11: Sesión 11

Cocreación

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 3

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Usaremos el método de la cocreación

I. Propósito

Diseñar en equipo posibles ideas de solución cocreando juntos o con otros actores.

III. Descripción de la actividad a realizar

La cocreación de forma general se entiende como el acto de generar ideas en trabajo colaborativo empiezan a generar ideas otra vez cocreando a partir de la pregunta generadora.

Trabjarán en equipo con la técnica SCAMPER para revisar las ideas y pasar aun proceso de convergencia de las ideas. De esta manera empiezan a definir que ideas son las más adecuadas para la solución que desarrollarán y responde al problema.

En equipo inician la definición y votación sobre las ideas que más les gustan, para llegar a una sola. Se presentan las ideas en la plenaria para recibir feedback. Al final, el equipo selecciona la idea más viable, innovadora y con el mayor posicionamiento. En plenaria se presentan reflexiones del proceso de selección de una idea (criterios) y la herramienta.

Semana 12: Sesión 12

Mejorando la idea

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 3

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Mejorar y afinar la idea seleccionada aplicando técnicas de mejora

I. Propósito

Comprender de seguir iterando la idea definida para mejorarla a través de técnicas para mejorar la idea.

II. Descripción de la actividad a realizar

En esta sesión pasarás a un momento de reflexión sobre la idea elegida y al mismo tiempo de acción para realizar las últimas mejoras a la idea, a través de las técnicas: Sombreros de Bono y Matriz Morfológica de Diseño.

En equipo revisan el caso de emprendimiento como Los estudiantes aplicando las metodologías para discutir y tomar decisiones sobre la idea y el proceso de mejora. Reflexionan a partir de los ajustes e iteraciones a la idea y presentan hallazgos sobre el proceso de mejora

Al finalizar el equipo presenta en plenaria sus reflexiones sobre el trabajo desarrollado.

Cuarta Unidad



Implementación y
modelo de negocio

Semana 13: Sesión 13

Prototipado

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Desarrollar el prototipo de la solución

I. Propósito

Poner en acción la idea definida a través del desarrollo de un prototipo.

II. Descripción de la actividad a realizar

Estamos ya en la última fase de todo el proceso trabajado para empatizar, definir el problema y finalmente tangibilizar todas las ideas en un prototipo. En esta sesión verás componentes importantes para comprender la definición de un prototipo, a través de una dinámica lúdica y de exploración.

Cada equipo describe basado en la fase anterior: al usuario y su problema. Presenta la solución que han planteado y qué funcionalidades básicas desean implementar para probar su hipótesis. Se verifica que todos han comprendido estas definiciones. Esto se realiza en la sesión general para que se inspiren entre ellos y recibir feedback de todos los equipos.

En dinámica de trabajo aplicativo en sesión iniciarás el proceso de prototipado, los equipos a sus respectivos espacios colaborativos / mesa de trabajo. En estos espacios los equipos tienen a su disposición varias herramientas de prueba de concepto: enlaces a herramientas virtuales y técnicas de prototipado físico.

Inicia la sesión de prototipado con un cronómetro para controlar los tiempos. Se presenta la técnica del pitch y el equipo elabora su primer esquema de pitch. Cada equipo presenta su concepto de prototipo y las barreras y/o dificultades que tuvieron al momento del prototipado.

.

Semana 14: Sesión 14

Validación y mejora del prototipo

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Iterar el prototipo recuperando aprendizajes del feedback de usuarios.

I. Propósito

Aprender del proceso de iteración recuperando aprendizajes sobre la validación del prototipo con los usuarios para mejorar el prototipo.

II. Descripción de la actividad a realizar

En esta sesión los equipos ya están en la fase final del trabajo, preparan sus herramientas para testear sus prototipos. Los equipos presentan el diseño de su estrategia de testeo y recolección de feedback. Se debate entre equipos junto con la o el docente. Esto permite el intercambio de buenas prácticas e iniciativas.

Trabajarás junto con tu equipo un resumen (max. 3 minutos) de los aprendizajes e insights obtenidos: tanto del proceso de testeo como la iteración que realizarás(BDD).

Los equipos presentarán y sustentarán las mejoras que se realizarán y el impacto que tendrá en la puesta en marcha del MVP.

Semana 15: Sesión 15

Modelo de negocio

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos
Docente: Unidad: 4
Nombres y apellidos:

Instrucciones

Definir qué tipo de modelo de negocio sostenible

I. Propósito

Verificar si todo el proceso de diseño de la propuesta de solución tiene un modelo de negocio sostenible en el tiempo.

II. Descripción de la actividad a realizar

En esta sesión afinaremos y reflexionaremos sobre el modelo de negocio en los emprendimientos sociales y como cada vez más se necesitan emprendimientos sociales sostenibles en todas sus áreas de trabajo, no solo en el servicio o producto que brindan.

Reflexionarán a partir de la presentación de tipos de modelos de negocios de tal manera que permita generar una propuesta de valor que solucione un problema, satisface necesidades, genera beneficios a los clientes.

A través de dinámicas de grupo aprenderás sobre la elaboración de un modelo de negocios (Modelo Business Canvas). Luego debate con la pregunta ¿de qué manera creo que puedo/quiero agregar valor al problema a través de un modelo de negocio?

- El equipo presenta la sostenibilidad del proyecto de innovación social que se está realizando para poder agregar valor tomando como base la información proporcionada.

Los equipos presentan en clase sus estrategias de escalabilidad y sostenibilidad, como cierre de su proyecto de innovación social, y se reflexiona sobre lo realizado en el curso. Se comparten los aprendizajes

Semana 16: Sesión 16

Estrategias para la escalabilidad y sostenibilidad

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Prepararse para el pitch para ir a la final en UC Tank

I. Propósito

Comprender la importancia de construir un pitch potente y con una narrativa motivadora.

II. Descripción de la actividad a realizar

los líderes necesitan nuevas competencias para poder desenvolverse y desarrollarse en contextos complejos. En el Laboratorio de innovación lo experimentarás al participar en esta sesión de la preselección de ideas que llegarán a UC Tank.

Se inicia la presentación por equipos y se presenta el proceso desarrollado.

Los equipos presentan sus proyectos entre sí y a los invitados (idealmente representante de los interesados de la institución o grupo beneficiario y estudiantes de colegios).

Los equipos reciben feedback de los participantes. Las mejores ideas son seleccionadas para la final de finales en UC Tank.

Referencias

Calisto, J. y Ballón, M. (2020). Manual del curso Innovación Social (Unidad 4).
Universidad Continental.

Coaching Co-Activo. (s. f.). Portal del Coaching. <http://portaldelcoaching.com/wp-content/uploads/2014/03/Coaching-co-activo.pdf>

Comisión Europea. (s. f.). Guía de Innovación Social. Asturias Comisión Europea.
https://www.asturias.es/Asturias/descargas/PDF_TEMAS/Asuntos%20Sociales/guia_innovacion_social.pdf

Del Cerro, J. (2016). ¿Qué es el emprendimiento social? México: Nueva editorial
Iztaccihuatl. https://pulperiaquilapan.com/wp-content/uploads/woocommerce_uploads/2015/11/Ebook-%C2%BFQu%C3%A9-es-el-Emprendimiento-Social_-Juan-Del-Cerro.pdf.

Escamilla, S., Martínez - Losa, N., & Plaza, P. (2017, 7 diciembre). Emprendimiento Social.
INJUVE.
http://www.injuve.es/sites/default/files/2018/29/publicaciones/5_emprendimiento_social.pdf

Ruwalab (2020). Manual del curso Innovación Social. Leer páginas 35 - 46.
<https://img1.wsimg.com/blobby/go/83c7ee1c-5ad5-4097-adf9-f4d8256aaed2/MANUAL%20DE%20INNOVACION%20SOCIAL%20%20RuwaLab.pdf>

Naciones Unidas. (s. f.). Agenda 2030. <https://www.unssc.org/>

Moya, D. (2 de julio de 2019). Prototipado para la innovación social.

<https://medium.com/insitum-vox/https-medium-com-insitum-vox-prototipado-para-la-innovacion-d263014e8a4d>

Blog Socialab. (2019). Objetivos de la innovación social.

<https://blog.socialab.com/que-entendemos-bajo-el-concepto-de-la-innovacion-social/#:~:text=Adem%C3%A1s%20de%20la%20b%C3%BAsqueda%20de,el%20desarrollo%20de%20una%20comunidad.>

Penayo, V. (2018). ¿Qué es la innovación social?

<https://medium.com/@vanessapenayo/qu%C3%A9-es-la-innovaci%C3%B3n-social-9e5211ec4321>

