































## **Solución**

**Programa de integración generacional entre oficios del siglo XXI y PyMes estructuradas en el siglo XX.**

# InterInnova



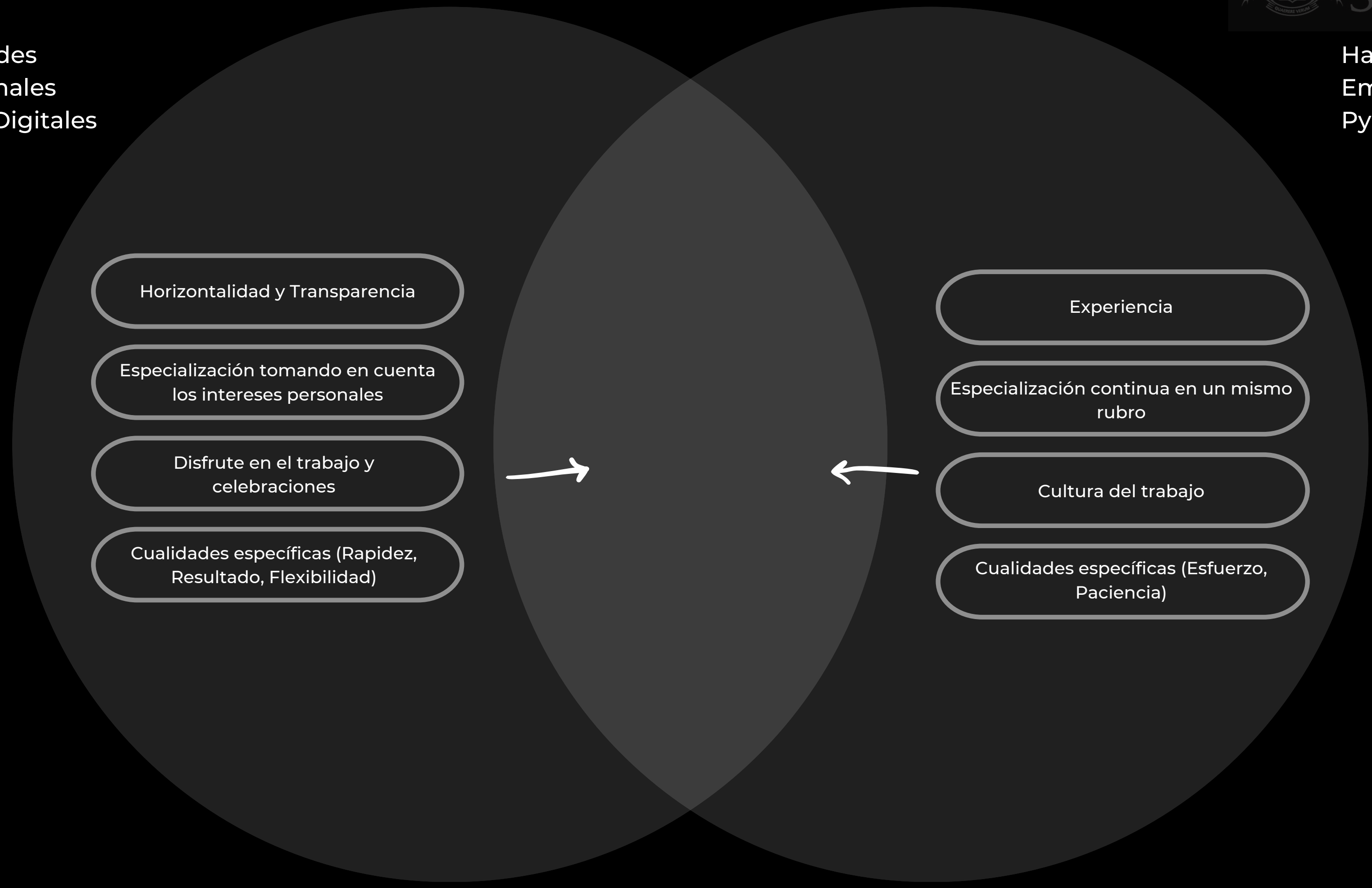
**Programa de innovación  
intergeneracional para PyMEs.**



# Propuesta de valor

Habilidades  
Profesionales  
Nativos Digitales

Habilidades  
Empresario  
PyME



Horizontalidad y Transparencia

Especialización tomando en cuenta los intereses personales

Disfrute en el trabajo y celebraciones

Cualidades específicas (Rapidez, Resultado, Flexibilidad)

Experiencia

Especialización continua en un mismo rubro

Cultura del trabajo

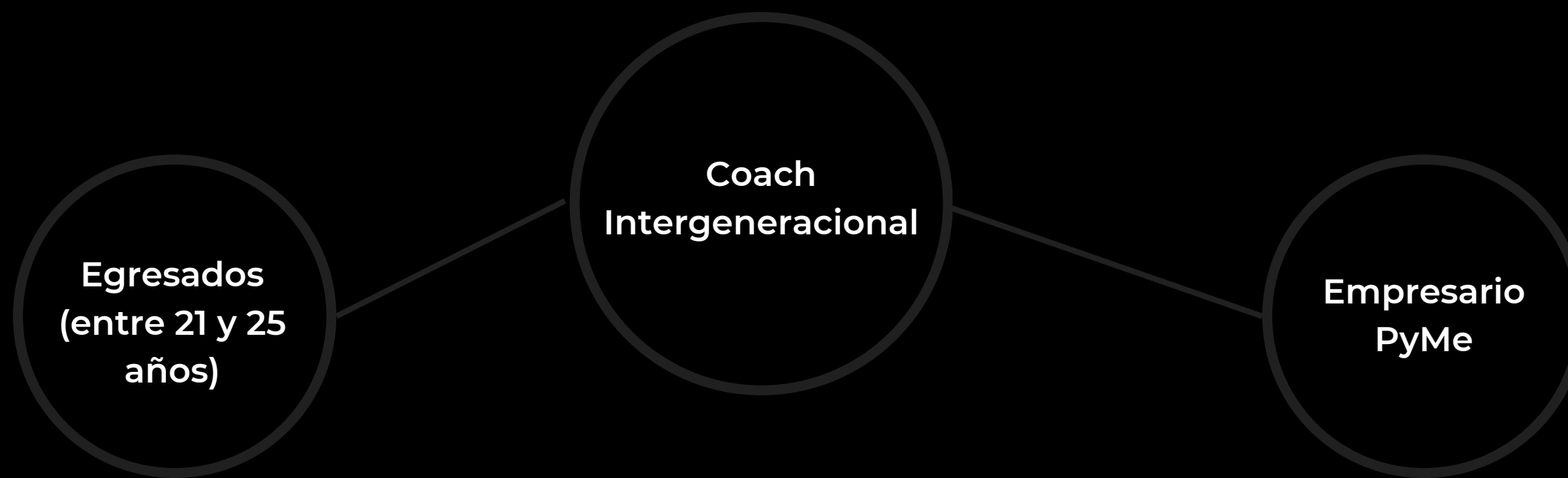
Cualidades específicas (Esfuerzo, Paciencia)



**Destrezas  
Intergeneracionales**

Participantes

# InterInnova



## Universidades

(carreras creadas en el siglo XXI)



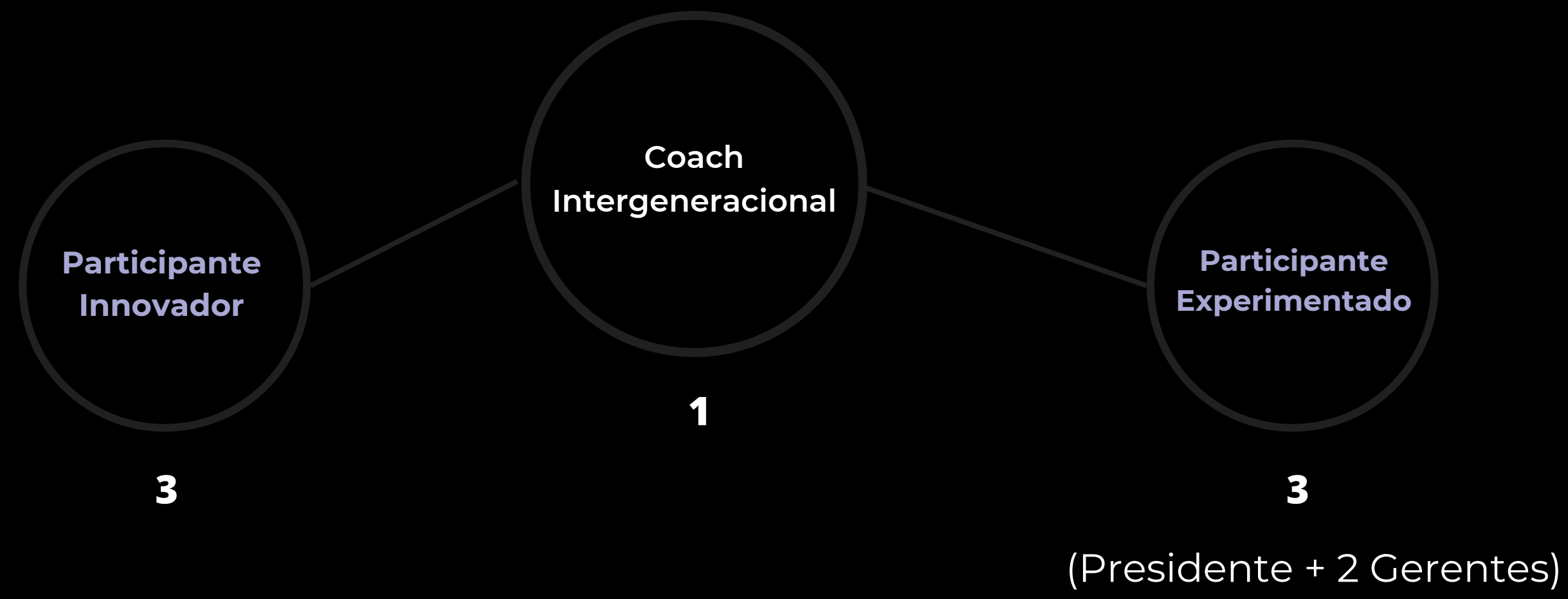
## Oficios digitales

(creados en el siglo XXI)



Participantes

# InterInnova



## Metodología

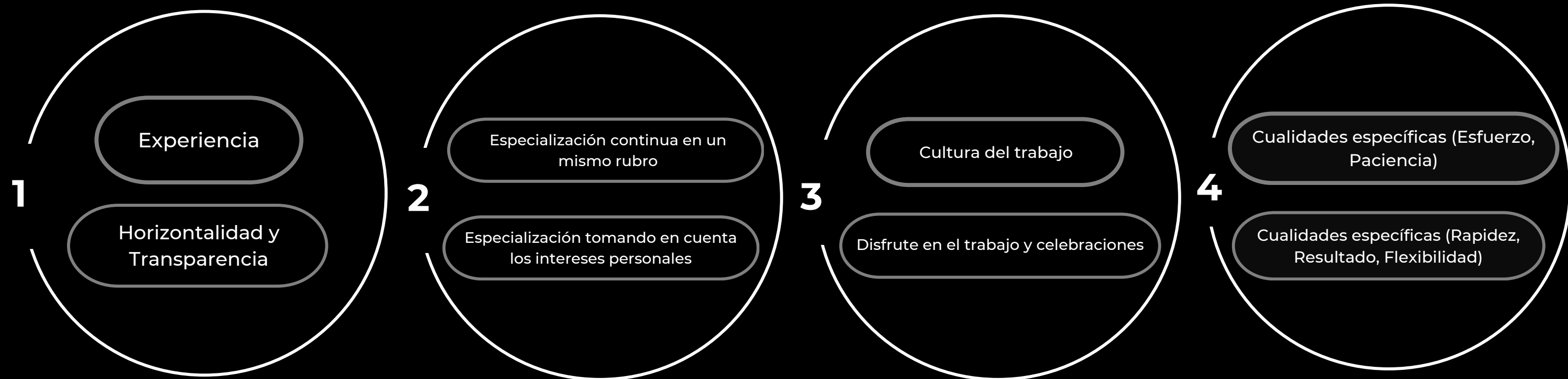
**Cuatro Encuentros Semanales y Presenciales**

**Lugar: Infraestructura de la PyME**

## Metodología

### Habilidades a transferir en los cuatros encuentros:

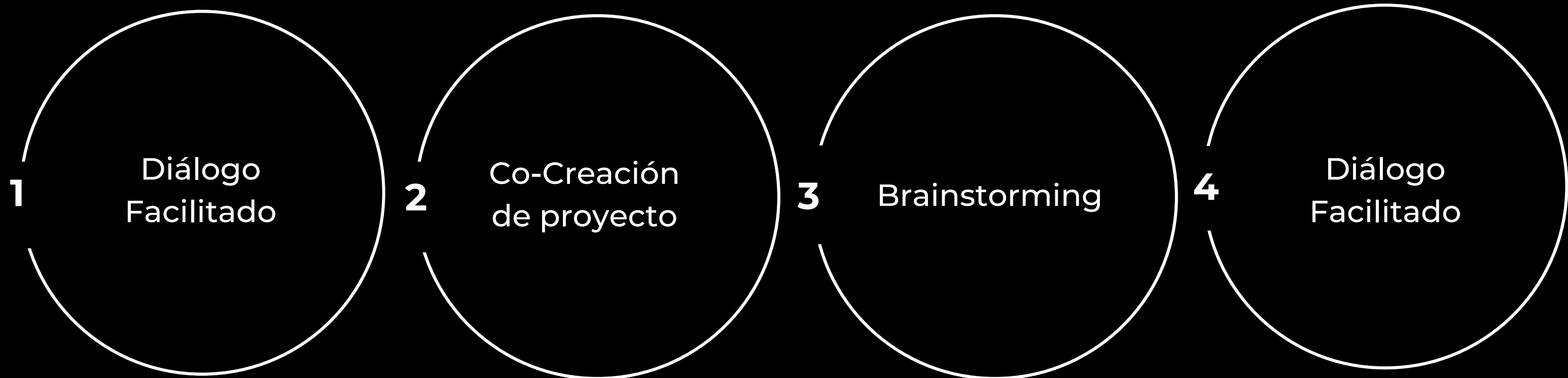
Turbulencia Generacional Paula Molinari (2011)



## Metodología

### Actividades de transferencia:

(Estrategias para integrar equipos de diferentes generaciones por Daniel Colombo)





# Encuentros

Habilidad  
Participante  
Experimentado

**Encuentros**

1



Habilidad  
Participante  
Innovador

Habilidad  
Participante  
Experimentado

*Experiencia*

**Encuentros**

1

*Trabajo horizontal y  
transparente*

Habilidad  
Participante  
Innovador

# ENCUENTRO 1

## OBJETIVO

Empatía y reconocimiento entre ambas generaciones.

## LUGAR

Sala de reuniones de la PyME.

## PARTICIPANTES

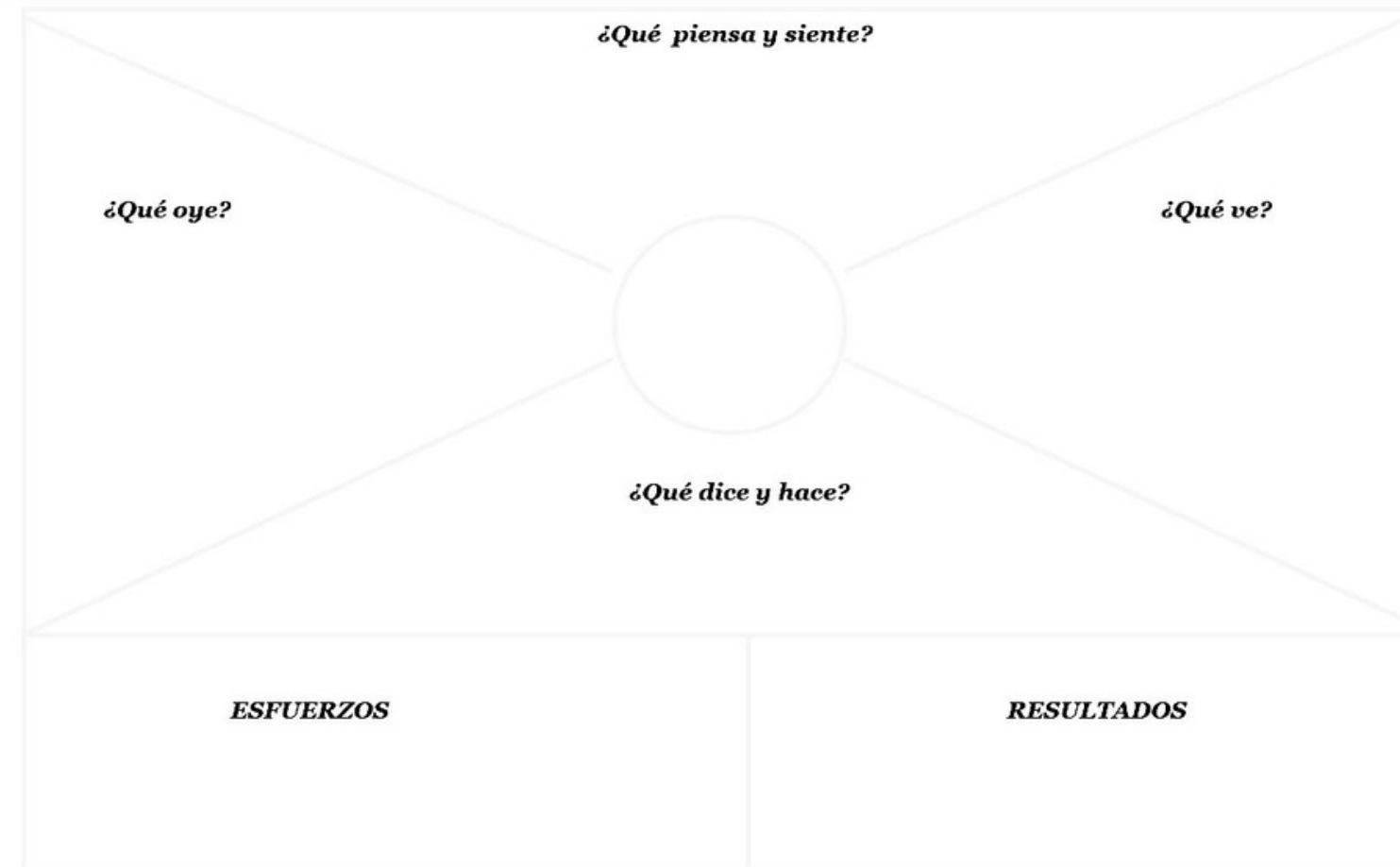
3 Participantes Experimentados

3 Participantes Innovadores

## CHECK IN: MAPA DE EMPATÍA

**OBJETIVO:** Documentar los prejuicios previos al desarrollo del programa.

- Cada participante tiene 10 minutos para completar un Mapa de Empatía sobre la otra generación.



## **ACTIVIDAD 1: DIÁLOGO FACILITADO**

- Cada participante tiene 10 minutos para exponer sobre tres ejes:
  - Mi trayectoria Laboral/Universitaria.
  - Qué reconozco que hice bien.
  - Qué me hubiese gustado hacer distinto.
- Después de todas las exposiciones cada participante deberá reconocer aspectos en los cuales se sintieron identificados o conocimientos aprendidos de otros.

Habilidad  
Participante  
Experimentado

**Encuentros**



Habilidad  
Participante  
Innovador

Habilidad  
Participante  
Experimentado

*Especialización continua en  
un mismo rubro*

**Encuentros**

**1**

**2**

*Especialización teniendo en cuenta  
los intereses personales*

Habilidad  
Participante  
Innovador



# ENCUENTRO 2

## OBJETIVOS

Comprender la importancia del desarrollo laboral en un mismo área.

Negociar, aceptar las diferencias y flexibilizar paradigmas.

## LUGAR

Sala colaborativa/Aire Libre.

## PARTICIPANTES

3 Participantes Experimentados

3 Participantes Innovadores

+ 3 Empleados propios de la empresa

## ACTIVIDAD 2: CO-CREACIÓN DE PROYECTO

**Objetivo:** Creación de un plan de carrera in house **pero personalizado.**

- Se dividen a todos los participantes en tres grupos de a tres.
- Cada grupo tiene 40 minutos para diseñar un plan de carrera aplicado a la empresa: considerando las habilidades disponibles para proponer nuevos cargos.
- Luego de 40 minutos se hará una puesta en común de los tres planes de carrera. Identificando ventajas y mejoras de cada uno.

Habilidad  
Participante  
Experimentado

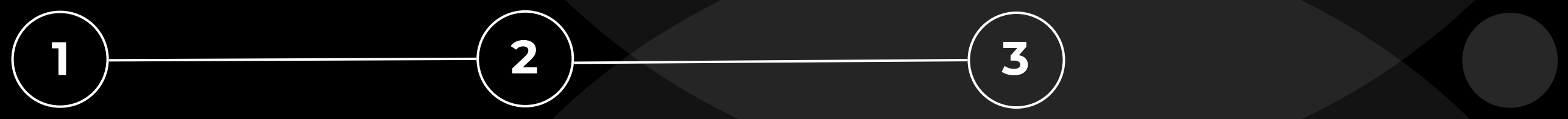
**Encuentros**



Habilidad  
Participante  
Innovador

Habilidad  
Participante  
Experimentado

Encuentros



*Cultura del trabajo*

*Disfrute en el trabajo y  
celebraciones*

Habilidad  
Participante  
Innovador

# ENCUENTRO 3

## OBJETIVO

Compromiso con las obligaciones y el disfrute.

## LUGAR

Sala colaborativa/Aire Libre.

## PARTICIPANTES

3 Participantes Experimentados

3 Participantes Innovadores

+ 3 Empleados propios de la empresa

### **ACTIVIDAD 3: BRAINSTORMING.**

**Ronda 1 (post-it):** ¿Qué es lo que más disfruto hacer en mi vida?

**Ronda 2:** Seleccionar ideas favoritas entre todos: ¿Cómo podríamos desarrollar una estrategia para replicarlo en el ámbito laboral?

**Ronda 3:** Desarrollar un plan de puesta en acción, asignar responsabilidades, tiempos y materialidades.

Habilidad  
Participante  
Experimentado

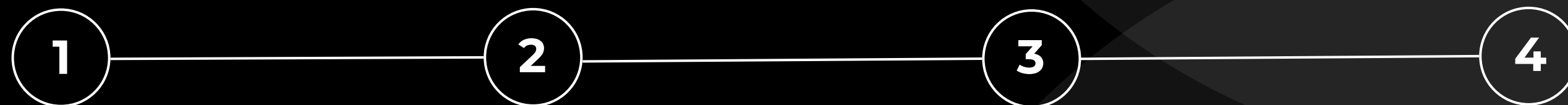
**Encuentros**



Habilidad  
Participante  
Innovador

Habilidad  
Participante  
Experimentado

**Encuentros**



*Cualidades específicas*

*Cualidades específicas*

Habilidad  
Participante  
Innovador



# ENCUENTRO 4

## OBJETIVO

Destrezas Intergeneracionales

## LUGAR

Sala de reuniones

## PARTICIPANTES

3 Participantes Experimentados

3 Participantes Innovadores

## CHECK OUT: MAPA DE EMPATÍA

- Rehacer mapa de empatía y ponerlo en común.

## ACTIVIDAD 4: CREAR SER-FUSIÓN

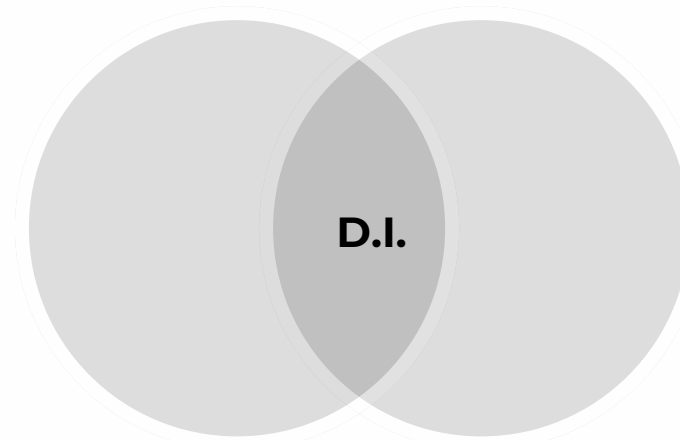
- Realizar entre todos el mapa de empatía de la persona "ideal": Los mejores atributos de cada persona.
- Reconocer los atributos ajenos para aplicar en la propia gestión: ¿Cómo y por qué?

## CHECK OUT: MAPA DE EMPATÍA

- Rehacer mapa de empatía y ponerlo en común.

## ACTIVIDAD 4: CREAR SER-FUSIÓN

- Realizar entre todos el mapa de empatía de la persona "ideal": los mejores atributos de cada persona.
- Reconocer los atributos ajenos para aplicar en la propia gestión: ¿Cómo y por qué?



Resultados esperados  
Destrezas Intergeneracionales (D.I)



## Coach intergeneracional entrega:

1. Informe a la empresa (Potencialidades y áreas a trabajar)
2. Feedback (Encuesta de satisfacción)

\_\_\_\_\_ **Fin**

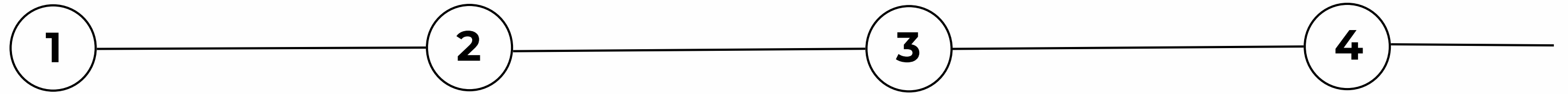
Semana 1

Semana 2

Semana 3

Semana 4

Encuentros



Semana 1

Semana 2

Semana 3

Semana 4

Participantes

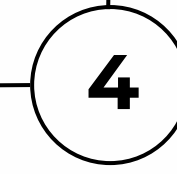
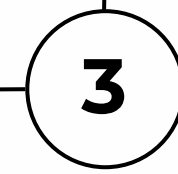
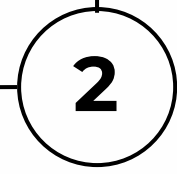
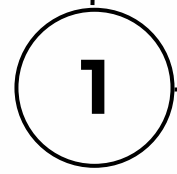
**Coach**  
**3 P.E.**  
**3 P.I.**

**Coach**  
**3 P.E.**  
**3 P.I.**  
*+ 3 empleados*

**Coach**  
**3 P.E.**  
**3 P.I.**  
*+ 3 empleados*

**Coach**  
**3 P.E.**  
**3 P.I.**

Encuentros



Semana 1

Semana 2

Semana 3

Semana 4

Participantes

Coach  
3 P.E.  
3 P.I.

Coach  
3 P.E.  
3 P.I.  
+ 3 empleados

Coach  
3 P.E.  
3 P.I.  
+ 3 empleados

Coach  
3 P.E.  
3 P.I.

Encuentros

1

2

3

4

Actividades

*Check In: Mapa de Empatía*

*Actividad 1: Diálogo facilitado*

*Actividad 2: Co-creación de proyecto*

*Actividades específicas de la empresa*

*Actividad 3: Brainstorming*

*Check out: Mapa de Empatía*

*Actividad 4: Destrezas Intergeneracionales*

*Informe + Feedback*

Semana 1

Semana 2

Semana 3

Semana 4

Habilidad  
Participante  
Experimentado

*Experiencia*

*Especialización continua en un mismo rubro*

*Cultura del trabajo*

*Cualidades específicas*



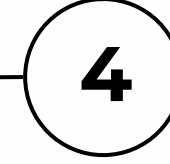
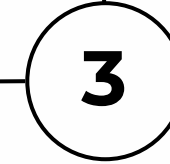
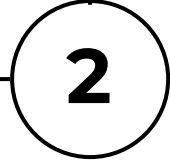
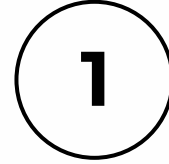
**Coach**  
**3 P.E.**  
**3 P.I.**

**Coach**  
**3 P.E.**  
**3 P.I.**  
*+ 3 empleados*

**Coach**  
**3 P.E.**  
**3 P.I.**  
*+ 3 empleados*

**Coach**  
**3 P.E.**  
**3 P.I.**

Participantes



Encuentros

*Check In: Mapa de Empatía*

*Actividad 2 :  
Co-creación de proyecto*

*Actividad 3 :  
Brainstorming*

*Check out: Mapa de Empatía*

*Informe + Feedback*

Actividades

*Actividad 1 :  
Diálogo facilitado*

*Actividades específicas de la empresa*

*Actividad 4:  
Destrezas Intergeneracionales*

Habilidad  
Participante  
Innovador

*Trabajo horizontal y transparente*

*Especialización en un rubro teniendo en cuenta los intereses personales*

*Disfrute en el trabajo y celebraciones*

*Cualidades específicas*



# Cientes

Organizaciones de  
estímulo a emprendedores  
y PyMEs

Instituciones educativas para la  
formación en oficios digitales

# Cientes

## Cámara de PyMEs



Cámaras empresarias  
Argentina.gob.ar

## Organizaciones de estímulo emprendedor



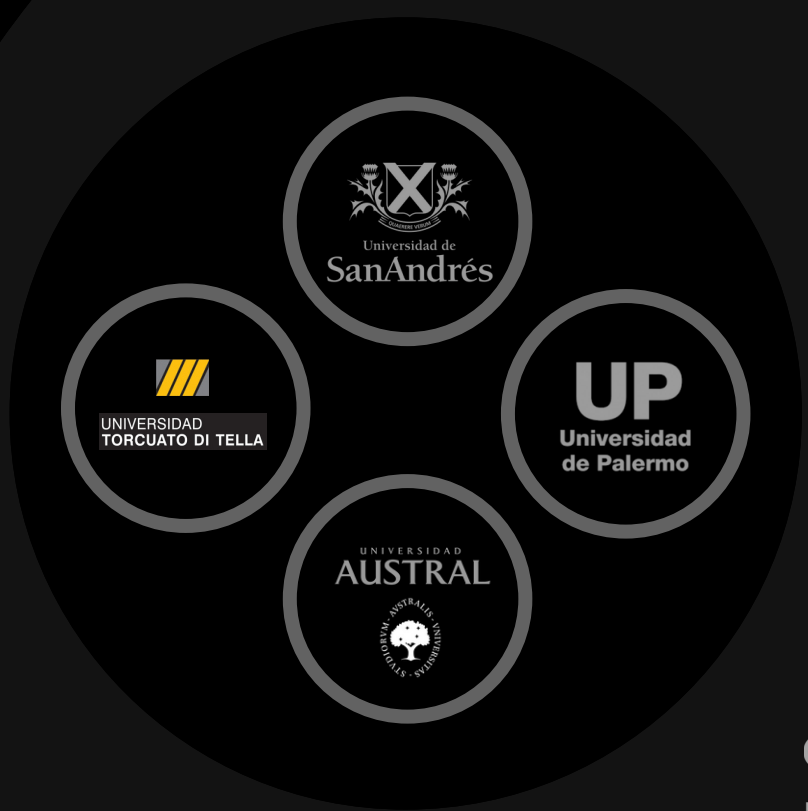
endeavor  
inicia

## Centros de capacitación



IAP INSTITUTO ARGENTINO DE LA PYME Asociación Civil  
Whalecom CHANGE & DEVELOPMENT  
FUNDACIÓN Empretec ARGENTINA  
DINKA

## Universidades



Universidad de San Andrés  
UNIVERSIDAD TORCUATO DI TELLA  
UNIVERSIDAD AUSTRAL  
UP Universidad de Palermo

## Oficios Digitales



CODER  
Digital House > Coding School