**CRUCIGRAMA**

**ANA BERMEO**

**EMPRENDEDOR**

Persona que tienen actitudes y aptitudes que les permiten emprender nuevos retos

1. **HABILIDAD**

Capacidad de una persona para hacer una cosa correctamente y con facilidad.

1. **MCCLELLAN**

Personaje que concluyó que la gran mayoría de la gente posee y exhibe una combinación de esas habilidades, la cual se despliega dependiendo de la actividad que realicen.

1. **ÉXITO**

Resultado, en especial feliz, de una empresa o acción emprendida, o de un suceso.

1. **NEGOCIO**

Ocupación, actividad o trabajo que se realiza para obtener un beneficio, especialmente el que consiste en realizar operaciones comerciales, comprando y vendiendo mercancías o servicios.

1. **IDEA**

Representación mental de algo, ya sea material o inmaterial, real o imaginario, concreto o abstracto, a la que se llega tras la observación de ciertos fenómenos, la asociación de varias representaciones mentales, la experiencia en distintos casos, etc.

1. **BRAINSTORMING**

Aportación de ideas que varias personas ponen en común como punto de partida para un proyecto.

1. **SCAMPER**

Acrónimo: ● Sustituir objetos, personas, funciones. ● Combinar con otras acciones, funciones o cosas. ● Adaptar aspectos visuales o funciones. ● Modificar textura, acústica, forma o tamaño. ● Poner en otros usos, nuevos o combinados. ● Eliminar elementos superfluos o que sobran. ● Reordenar, reorganizar

1. **MACROFILTRO**

Herramienta que sirve para seleccionar ideas de negocio de manera rápida, guiándonos por algunas preguntas eje para seleccionar y excluir las ideas que tengan menor posibilidad. Por esta fase se recomiendan que puedan pasar hasta diez ideas.

1. **MICROFILTRO**

En esta etapa se debe seleccionar la idea que ofrezca las mejores oportunidades comerciales

1. **FODA**

Análisis que nos ayuda a detectar fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de tu futuro negocio, y es una invaluable herramienta para comenzar a trabajar con el plan de negocios.

1. **INVESTIGAR**

Hacer las diligencias necesarias para descubrir algo.

1. **DESIGN THINKING**

Enfoque para la innovación centrada en las personas que utiliza herramientas de diseño para integrar las necesidades de la gente, las posibilidades de la tecnología y los requerimientos para el éxito del negocio.

1. **ESTRATEGIA**

Serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado.

1. **MAREAR**

Se dice cuando las metas son medibles, alcanzables, realistas, específicas, acotadas en el tiempo y que sean un reto.

1. **INNOVACIÓN**

Cambio que se introduce en algo y que supone una novedad.

1. **MEDIR**

Recoge información de usuarios, clientes, proveedores, competencia… Con esta información debes construir métricas relevantes que permitan cuantificar los resultados de aceptación o no del producto o servicio en el mercado.

1. **APRENDER**

Adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia.

1. **LÓGICA**

Parte de la filosofía que estudia las formas y principios generales que rigen el conocimiento y el pensamiento humano, considerado puramente en sí mismo, sin referencia a los objetos.

1. **PROTOTIPO**

Primer ejemplar que se fabrica de una figura, un invento u otra cosa, y que sirve de modelo para fabricar otras iguales, o molde original con el que se fabrica.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 18A |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 2H |  | P |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | A |  | R |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 13D |  |  | B |  | E |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | 17M |  |  | R | A | G | I | T | S | E | V | N | I 12 |  | N |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | E |  |  |  | 6 I |  |  |  |  | S |  |  | L |  | D |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | D |  |  |  | D |  |  |  |  | I |  |  | I |  | E |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | I |  |  |  | 1 E | 3M | P | R | 4E | N | D | E | D | O | R |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  | R | E | P | M | A | C | S8 |  | X | G |  |  | A |  |  |
|  |  |  |  |  |  | 9M |  |  |  |  |  |  |  | C |  |  | I | T |  |  | D |  |  |
|  |  |  |  |  | 15 M | A | R | E | A | R |  |  |  | L |  |  | T | H |  |  |  |  |  |
| 16 I | N | N | O | V | A | C | I | O | N |  |  |  |  | E |  |  | O | I | C | O | G | 14E | N 5 |
|  |  |  |  |  |  | R |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  | N |  |  |  | S |  |
|  |  |  |  |  |  | O |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  | K |  |  |  | T |  |
|  |  |  |  |  |  | F |  |  |  |  |  |  |  | A |  |  | 20P | I |  |  |  | R |  |
|  |  |  | 7 B | R | A | I | N | S | T | O | R | 10M | I | N | G |  | R | N |  |  |  | A |  |
|  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  |  | I |  |  |  | 19 L | O | G | I | C | A | T |  |
|  |  |  |  |  |  | T |  |  |  |  |  | C |  |  |  |  | T |  |  |  |  | E |  |
|  |  |  |  |  |  | R |  |  |  |  |  | R |  |  |  |  | O |  |  |  |  | G |  |
|  |  |  |  |  |  | O |  |  |  |  |  | O |  |  |  |  | T |  |  |  |  | I |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 11 F | O | D | A |  | I |  |  |  |  | A |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | I |  |  |  |  | P |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | L |  |  |  |  | O |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | T |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | R |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | O |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |