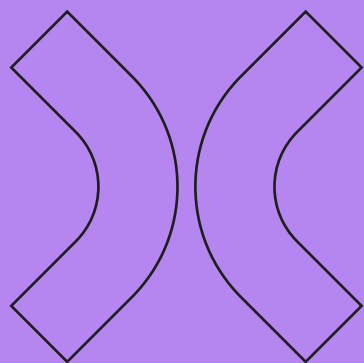


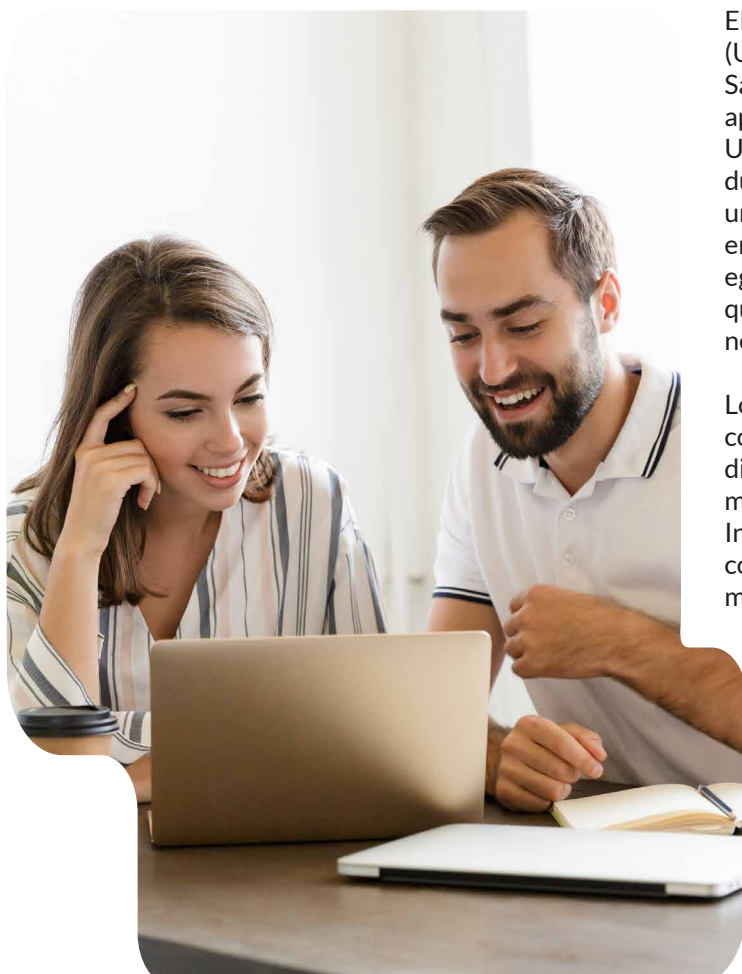


Programa de Emprendimiento & Innovación

para graduadxs que quieren
llevar sus ideas a la acción.



4ª edición



El Consello Social de la Universidade da Coruña (UDC), el Consello Social de la Universidade de Santiago de Compostela y el laboratorio de aprendizaje Teamlabs de la Mondragon Unibertsitatea, se han unido para desarrollar durante el año 2026 la cuarta edición del programa universitario de emprendimiento e innovación enfocado a la formación práctica de graduados/as, egresados/as, postgraduados/as y profesionales que quieran dar un impulso real a su idea de negocio.

Los participantes vivirán una experiencia formativa colaborativa intensiva, práctica y de aplicación directa en el propio proyecto basada en la metodología LEINN – Liderazgo Emprendedor e Innovación- impartido por Teamlabs. El curso contará con 30 plazas y combinará formación, mentoría y networking.

Al finalizar el programa de duración de tres meses y 265 horas de dedicación, 155 horas de capacitación y 110 de trabajo en proyectos, los participantes habrán logrado definir y validar un modelo de negocio, una propuesta de valor, una estrategia, desarrollar herramientas para optimizar procesos y prepararse para acceder a financiación externa.

El curso es gratuito, financiado y certificado por el Consello Social de la Universidade da Coruña y el Consello Social de la Universidade de Santiago de Compostela.

Público destinatario



Graduados/as universitarios/as, licenciados/as, egresados/as, postgraduados/as, microempresas, profesionales, con un proyecto en el que ya han pasado la fase de idea, es decir han definido y validado un problema o necesidad real del mercado y tienen un equipo formado, pero necesitan estructura y herramientas para afrontar el proceso de emprendimiento.



Investigadores de universidades gallegas o españolas con interés en poner en marcha una empresa basada en el conocimiento.



Metodología LEINN

Se trata de un programa intensivo, que pondrá a los participantes a prueba de manera individual y en equipo.

Está basado en la metodología finlandesa LEINN –Liderazgo Emprendedor e Innovación- e impartido por Teamlabs, laboratorio de aprendizaje de la Mondragon Unibertsitatea, institución académica pionera en formación en emprendimiento en España.

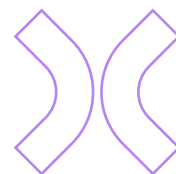
El objetivo último es lograr que los participantes adquieran múltiples herramientas para emprender, innovar y competencias digitales en ámbitos clave, como data science o la IA. AddVenture pretende impulsar un proceso de aprendizaje práctico y aplicado al desarrollo real de los proyectos de los participantes, sin supuestos ni hipotéticos casos, todo basado en la realidad de su emprendimiento y sus necesidades.

El curso abordará 9 Learning Paths:

- Estrategias de Innovación
- De la Idea al Proyecto. Modelos de Negocio
- Ventas & Analítica de Datos
- Gestión de proyectos Marketing & Brand Experience
- Prototipado
- Viabilidad Financiera
- Pitching
- Estrategias de Inversión/captación capital

Los Learning Paths son un recorrido de aprendizaje que parte de teoría (conceptos nuevos), pasa por la puesta en práctica y acaba en un análisis de resultados, en el que como Teampreneur adquieres una nueva habilidad. **Los Learning Paths son la herramienta que permite desarrollar competencias y habilidades de manera auto gestionada asegurando, así como la puesta en práctica de conocimientos, la reflexión y la cristalización de los aprendizajes adquiridos.** Cada uno de los temas tendrá uno o varios módulos impartidos por un facilitador experto en la materia a trabajar.

Tras las sesiones de contenido, los participantes podrán acceder a una plataforma online donde encontrarán un repositorio con documentos y enlaces para profundizar en los temas tratados y una serie de tareas a realizar sobre sus proyectos. El objetivo es ampliar el conocimiento y asegurar que los proyectos progresan tras las sesiones de trabajo. Las personas que participen en el programa y cumplan con todos los indicadores marcados en los Learning Paths, obtendrán una micro-certificación registrada por blockchain. Las certificaciones se expedirán desde TeamLabs dando legitimidad en el entrenamiento por parte de ambas entidades.



Metodología LEINN

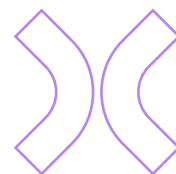
En esta edición, AddVenture incorpora un enfoque tecnológico transversal a lo largo de todo el programa, reforzado a través de un ciclo de masterclass tech diseñadas para ampliar la mirada estratégica de los equipos y conectar emprendimiento, tecnología y contexto actual. Estas sesiones tienen un carácter inspirador y aplicado, y permiten a las personas participantes comprender cómo las tecnologías emergentes influyen en la toma de decisiones, la investigación, el diseño de soluciones y el impacto de los proyectos.

Las masterclass abordarán temáticas clave como el emprendimiento con impacto, el uso de inteligencia artificial en la investigación con usuarios y la identificación de sesgos en sistemas de IA, proporcionando criterios, ejemplos y marcos de reflexión que ayuden a desarrollar proyectos más sólidos, responsables y alineados con los retos sociales y tecnológicos actuales.

Durante el desarrollo del itinerario, y de forma complementaria a las sesiones previstas, se propondrán actividades adicionales para el alumnado con el objetivo de ampliar y enriquecer la formación con contenidos de actualidad, perspectivas expertas y casos prácticos que aporten contexto y criterio.

Asimismo, los equipos contarán con el asesoramiento específico de investigadores e investigadoras del Centro de Investigación en Tecnologías de la Información y las Telecomunicaciones (CITIC) de la UDC, en función de la temática y necesidades de cada proyecto. Este acompañamiento permitirá incorporar conocimiento especializado cuando resulte pertinente, contrastar enfoques y decisiones, e identificar oportunidades de mejora, reforzando la solidez técnica y la coherencia de las propuestas.





Modalidad de impartición

El programa se basa en una metodología 100% online con encuentros presenciales puntuales.

El total de horas dedicadas al programa es de 265 horas: 155 de capacitación e-learning y 110 horas de trabajo en proyectos. Las actividades online serán impartidas a través de la plataforma Zoom.

El programa contará con encuentros presenciales puntuales (Hackathon inicial y Jornada de cierre). La asistencia a la jornada de cierre y presentación de proyectos será obligatoria y requisito indispensable para expedir el certificado de aprovechamiento del curso.

Horarios

Las sesiones tendrán una duración de una o tres horas, y se impartirán entre las 17:00 h y las 20:00 h, según el calendario de sesiones.

Las sesiones no serán grabadas.

La metodología implementada en este programa está basada en aprender haciendo - learning by doing -.

Las sesiones temáticas están basadas en la implementación de todo lo aprendido y de las nuevas herramientas en los proyectos. Esto hace que una lógica de "consumir las sesiones" a posteriori no tenga sentido ya que no genera el impacto que buscamos en el desarrollo del participante.

Recursos materiales necesarios

Para las sesiones no presenciales, los alumnos deberán disponer de un ordenador con cámara y acceso a internet. Los participantes deberán tener conocimientos, capacidades y aptitudes en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones que les permitan desarrollarse con eficacia en el manejo de las aplicaciones ofimáticas del tipo, Excel y Power Point, y de la herramienta de videoconferencias Google Meets.



Inscripción y proceso de selección ↙

Todas las candidaturas deberán cumplimentar el formulario de inscripción. Posteriormente, pasarán una entrevista con el comité de selección para la valoración del background académico y profesional de la candidatura y alineación con los objetivos del programa. Seguidamente, se les solicitará la nota media del grado o licenciatura universitaria que se utilizará, en caso de que fuese necesario, como criterio dirimente.

Las inscripciones estarán abiertas hasta el 15 de abril. Hasta el 17 de abril se desarrollarán las entrevistas y se comunicarán los seleccionados finales.

COMISIÓN DE SELECCIÓN:

- Presidente de la Comisión
Jesús Spósito Prado. Secretario del Consello Social de la Universidade de A Coruña.
- Secretaria de la Comisión
Maria Piferrer. Representante de TeamLabs.

Contenidos del Programa



Lunes 27 de abril

1 hora - online

Kick off. Inicio del programa.

En esta sesión on-line, daremos la bienvenida a los participantes, les contaremos el funcionamiento del programa, la plataforma, detalles operativos para el Hackathon y se resolverán dudas.

Jueves 30 abril

6 horas - presencial

Hackathon.

Una jornada diseñada para generar conexión entre los equipos y activar el trabajo sobre sus proyectos. Durante el Hackathon se profundiza en la identificación de necesidades reales del mercado, en el conocimiento del público objetivo y en la validación temprana de la propuesta de valor. Es el punto de partida práctico del programa y se enlaza directamente con los primeros módulos formativos.

Lunes 4 de mayo

1 hora y media

Masterclass Tech 21:

Investigación con usuarios con IA.

Masterclass de introducción al uso de herramientas de inteligencia artificial aplicadas a la investigación con usuarios: cómo la tecnología puede apoyar la generación de insights, la validación de hipótesis y la toma de decisiones, manteniendo una mirada crítica y estratégica.

Martes 5 de mayo

Módulo 1 (3h)

Job to be Done + investigación de usuario.

Los participantes aprenden a definir la propuesta de valor de su negocio, identificando el problema principal que resuelven para sus clientes y el trabajo que su producto o servicio realiza para ellos. Este módulo es clave para alinear la estrategia del negocio con las necesidades del mercado y da continuidad directa al trabajo realizado en el Hackathon.

Jueves 7 de mayo

Módulo 2 (3h)

Estrategia de producto y operaciones.

En este módulo se abordará el ciclo de vida del producto y las estrategias para gestionarlo en cada etapa. Los participantes conocerán las herramientas de gestión clave para ordenar y optimizar los procesos de su proyecto.

Martes 12 de mayo

Módulo 3 (3h)

Blue Ocean Strategy.

Este módulo está enfocado en identificar oportunidades de mercado no exploradas. Los participantes aprenderán a aplicar la estrategia de océanos azules para crear propuestas innovadoras y diferenciales que les permitan competir en espacios sin competencia directa.

Del 11 al 15 mayo

Tutoría 1.

Los equipos de proyecto tienen un espacio con un/a experto/a que les da retroalimentación y les guía en base a las necesidades del proyecto y la fase del proyecto en la que se encuentran. El objetivo es cerrar la validación de su propuesta de valor y enfoque del proyecto.



Consello Social
UNIVERSIDADE DA CORUÑA



CONSELLO SOCIAL

TeamLabs/
FACE THE
NEXT

mn
Mondragon
Unibertsitatea

Lunes 18 mayo

1 hora y media

Masterclass Tech 2:

Emprendimiento con tecnología y propósito.

Masterclass inspiracional orientada a comprender cómo integrar el impacto social y medioambiental en proyectos emprendedores, reforzando la propuesta de valor y alineando innovación, sostenibilidad y viabilidad en el diseño de modelos de negocio.

Martes 19 de mayo

Módulo 4 (3h)

Modelo de negocio. Business model canvas.

Los participantes trabajarán en la creación o refinamiento de su modelo de negocio utilizando el Business Model Canvas. Conocerán cómo analizar y estructurar los componentes clave que dan sostenibilidad y escalabilidad a su empresa.

Jueves 21 de mayo

Módulo 5 (3h)

Economía circular y sostenibilidad.

En este módulo los participantes conocerán los beneficios de generar proyectos con impacto social y medioambiental. Incrementarán la propuesta de valor de los modelos de negocio notablemente y aprenderán a proporcionar a los consumidores productos y servicios más duraderos e innovadores.

Lunes 25 de mayo

Módulo 6 (4h)

Finanzas básicas para emprendedores.

Una introducción práctica a términos financieros esenciales. Los participantes aprenderán las diferencias entre resultados del balance y el flujo de caja, entendiendo cómo afectan al desempeño y la planificación del negocio.

Del 25 al 29 de mayo

Tutoría 2.

Los equipos de proyecto tienen un espacio con un/a experto/a que les da retroalimentación y les guía en base a las necesidades del proyecto y la fase del proyecto en la que se encuentran. El objetivo es revisar el modelo de negocio y la coherencia financiera.

Miércoles 27 de mayo

Módulo 7 (3h)

Proyecciones económicas y viabilidad.

Este módulo se centrará en cómo realizar proyecciones financieras sólidas para evaluar la viabilidad de un negocio. Los participantes desarrollarán habilidades para planificar sus recursos económicos y prever escenarios futuros.

Martes 2 de junio

Módulo 8 (3h)

Finanzas avanzadas y proyecciones.

(NUEVO) ↩

Un módulo para profundizar en la modelización financiera: análisis de sensibilidad, escenarios complejos, márgenes, riesgos y métricas clave para inversión. Se fortalece la capacidad de leer y gestionar la salud financiera del proyecto.

Jueves 4 junio

Módulo 9 (3h)

Estrategias de venta y CRM.

En esta sesión, se explorarán estrategias de venta centradas en el cliente, combinadas con herramientas de CRM e inbound marketing. Los emprendedores aprenderán a atraer, gestionar y fidelizar clientes de manera efectiva.

Del 08 al 12 junio

Tutoría 3. Monográfico finanzas.

Los equipos de proyecto tienen un espacio con un/a experto/a en finanzas para profundizar en las áreas financieras más relevantes de cada proyecto, además les aporta retroalimentación y les guía en base a las necesidades del proyecto y la fase del proyecto en la que se encuentran.

Lunes 8 junio

1 hora y media

Masterclass Tech 3: Sesgos en la IA.

Masterclass dedicada a identificar y comprender los principales sesgos presentes en sistemas de inteligencia artificial. Se abordan sus implicaciones éticas, sociales y estratégicas, así como la importancia de diseñar soluciones tecnológicas responsables y conscientes de su impacto.

Martes 9 de junio

Módulo 10 (3h)

Branding

(Creación de marca y comunicación).

Los participantes aprenderán a desarrollar una identidad de marca sólida y coherente. Se abordará cómo comunicar de manera efectiva el propósito, los valores y los atributos de la marca para diferenciarse en el mercado.

Jueves 11 de junio

Módulo 11 (1,5h)

Estrategias de comunicación.

Los participantes aprenderán las claves para construir una presentación efectiva en sus proyectos. Se abordarán herramientas y claves para transmitir mensajes claros a sus distintos públicos objetivo, desde clientes a posibles inversores.

Martes 16 de junio

Módulo 12 (4h)

Herramientas de no-code (automatizaciones).

Este módulo está enfocado en la implementación de herramientas no-code para optimizar procesos y automatizar tareas clave en el negocio. Los participantes obtendrán habilidades prácticas para mejorar la eficiencia operativa.

Jueves 18 de junio

Módulo 13 (4h)

Herramientas de no-code.

Preparación Go to Market.

Los participantes aprenderán a crear prototipos funcionales y landing pages utilizando herramientas no-code. Se trabajará en la preparación de estrategias de lanzamiento para validar su propuesta en el mercado.

Martes 23 de junio

Módulo 14 (3h)

Métricas y aprendizajes del lanzamiento.

Este módulo se centrará en el análisis de métricas clave tras el lanzamiento de un producto o servicio. Los emprendedores aprenderán a interpretar datos para identificar áreas de mejora y tomar decisiones informadas.



Miércoles 24 junio

2 horas

Sesión de equipo 1.

En esta primera sesión de equipo los participantes muestran sus MVP o prototipos, comparten aprendizajes y reciben feedback constructivo. Se potencia la colaboración, la reflexión conjunta y la identificación de oportunidades de mejora.

Jueves 25 de junio

Módulo 15 (3h)

Preparación de pitch para la inversión.

Los participantes adquirirán los conocimientos necesarios para estructurar su proyecto de manera atractiva para inversores, desde el plan de negocio, hasta las métricas clave y una buena presentación enfocada a la captación de recursos. En definitiva, en este módulo se trabajarán los fundamentos para presentar un caso sólido y captar capital de diferentes naturalezas.

Del 29 junio al 3 julio

Tutoría 4.

Tutoría final centrada en revisar el pitch definitivo, comprobar su viabilidad, asegurar coherencia entre narrativa y métricas y preparar a cada equipo para su presentación final.

Martes 30 de junio

Sesión de equipo 2.

En esta segunda y última sesión de equipo, los equipos presentan su pitch en un entorno simulado y reciben retroalimentación de sus compañeros y del equipo formador. Es un espacio clave para perfeccionar el discurso y fortalecer la seguridad para la presentación final.

Jueves 9 de julio

Jornada de clausura y presentación de proyectos.



Profesores



El Claustro de profesores está formado por profesionales en activo de Teamlabs:

Luis García

Director de TeamLabs Ventures.

Luis García es economista y MBA con una trayectoria en marketing y dirección estratégica. Después de varios años trabajando para empresas, decidió emprender y cofundó ZeKoGram Innova. Es miembro del Consejo de Administración de Butler Scientifics y colaborador de EADA Business School en programas MBA. Además, participa como mentor en iniciativas de emprendimiento social y RSC.

Javier Larrea

Project Manager y facilitador de procesos en TeamLabs.

Javier Larrea es fundador de UXER School, especializada en diseño, experiencia de usuario e innovación. Ha trabajado para promover el aprendizaje y la adaptación constante a los cambios, impulsando la creación de entornos innovadores. Actualmente es Product Manager en TeamLabs, tras la adquisición de su escuela por Sngular en 2020.

Mari-Ángeles Ferrándiz

Responsable del proceso de admisiones de LEINN en TeamLabs.

Mari-Ángeles Ferrándiz es graduada en Publicidad y Relaciones Públicas, con especialización en Inteligencia Emocional. Coordinó proyectos formativos de Google Actívate durante más de cinco años y actualmente lidera el proceso de selección del grado LEINN en TeamLabs, donde acompaña a personas en su transformación personal y profesional.

Maria Piferrer

Lead Experience Designer en TeamLabs.

Maria Piferrer Guives es diseñadora y facilitadora de experiencias de aprendizaje en TeamLabs. Cuenta con más de 14 años de experiencia en proyectos de diseño centrado en las personas, innovación y aprendizaje con un rol de investigación, conceptualización, diseño estratégico, facilitación de talleres y gestión de proyectos. Su perfil multidisciplinar le ha permitido trabajar en entornos corporativos, startups e instituciones educativas.

Lara Larrañaga

Directora del equipo de Producto Digital y facilitadora en TeamLabs.

Lara Larrañaga es diseñadora y emprendedora especializada en Visual y Design Thinking. Ha trabajado con emprendedores y startups de diferentes partes del mundo y dirigido su propio estudio de diseño durante más de 6 años. Graduada en LEINN, su enfoque en la visualización de conceptos abstractos complementa su habilidad para facilitar equipos.

Alex Vaughtton

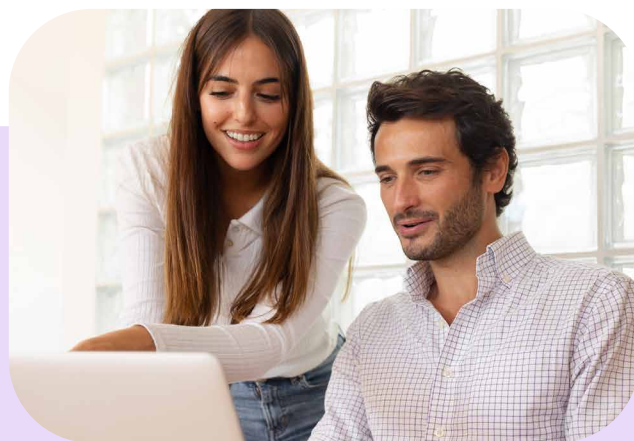
Fundador de Nocodehackers y facilitador de procesos no-code en TeamLabs.

Alex Vaughtton es el fundador de Nocodehackers, una plataforma dedicada a formación y recursos sobre no-code. Su enfoque en herramientas como Webflow y Bubble ha ayudado a emprendedores a crear productos digitales sin necesidad de programar, posicionando Nocodehackers como una referencia en el ecosistema no-code en español.

Lorena Palleiro

Especialista en Comunicación Estratégica y Marketing.

Lorena Palleiro es periodista, ejerciendo en medios de referencia como el periódico Expansión. Profesional versátil, cuenta con más de 20 años de experiencia en comunicación, marketing y PR para empresas B2B e instituciones. Ha trabajado como consultora para diversos sectores, gestionando planes integrales de comunicación, marketing digital y RRPP y coordinado numerosos eventos para promover la interacción y el networking en entornos profesionales.



Consejo Rector



Consello Social
UNIVERSIDADE DA CORUÑA

D. Antonio Abril Abadín.

Presidente del Consello Social da Universidade da Coruña (UDC).

D. Jesús Spósito Prado.

Secretario del Consello Social da Universidade da Coruña (UDC).



CONSELLO SOCIAL

D.a Cecilia Sierra Rey.

Presidenta del Consello Social da Universidade de Santiago de Compostela (USC).

D.a Marta Villamayor Álvarez.

Secretaria del Consello Social da Universidade de Santiago de Compostela (USC).

Mentores



El programa contará con mentores con experiencia emprendedora y profesional que acompañarán al alumnado con una orientación práctica y aplicada.

Adán Carbó Argibay

CEO y fundador de FORZA Saúde e Deporte.

Adán Carbó Argibay es graduado en Fisioterapia por la UDC y Técnico Superior en Dietética. Desarrolló su carrera en el ámbito del fútbol profesional en el Real Club Deportivo de La Coruña (2010-2020) y, posteriormente, fue Director Técnico de Assistens Sport (Grupo Ribera Salud) en A Coruña, coordinando un equipo de 15 profesionales. Desde octubre de 2025 lidera FORZA Saúde e Deporte, un proyecto surgido tras su paso por AddVenture, y actualmente está finalizando el Grado en Nutrición Humana y Dietética en la UCAM.

Mari Huasasquiche

Fundadora de Human Hub. Mentora y docente en creatividad e innovación.

Mari Huasasquiche cuenta con más de 12 años de experiencia entre corporaciones, instituciones educativas y el ecosistema emprendedor. Ha asesorado proyectos en mentorías de aceleración y acompañamiento estratégico, trabajando en validación de modelos de negocio, branding y estrategia de comunicación, y participó en Momentum Project como mentora. Además, ha ejercido como directora académica, docente y mentora en UXER y como profesora en EAE Business School y ELISAVA, y creó la comunidad local de OpenIDEO Barcelona.

Víctor Lama González

Especialista en dirección financiera y estructuración económica de proyectos.

Víctor Lama González acumula más de diez años en gestión, dirección y acompañamiento estratégico de empresas, con foco en el ámbito financiero. Ha trabajado como responsable de control de gestión en Logifrio y como controller corporativo y director financiero en Grupo Fogar, participando en la coordinación de equipos y en la toma de decisiones estratégicas. Formó parte del equipo de Greenalia como controller, colaborando en la etapa previa y la organización de su salida a bolsa, y actualmente compagina responsabilidades financieras en Disashop y Asteriscos Patrimonial con la dirección estratégica de Enzicas, de la que es socio fundador.

**>< add
venture**