

CÓDIGO
01B02C03**AUTOR**
Carlos Gustavo García**DURACIÓN ESTIMADA**
15 h**NIVEL DE FORMACIÓN**
Medio/Avanzado**Dirigido a**

Profesionales de empresas que quieran llevar a cabo o estén realizando proyectos de innovación. Está orientado a todos los trabajadores que sean susceptibles de participar en dichos proyectos, incluidos mandos intermedios y directivos.

Descripción

Con este contenido de curso profesional el alumnado tendrá una base de conocimiento general sobre la innovación, se abarcarán aspectos relacionados con la estructura y estrategia en la innovación empresarial, así como las técnicas de creatividad que se pueden llevar a cabo.

COMPETENCIAS

1. Conocer qué es, quién interviene y cómo se estructura la innovación empresarial para poder abordarla con criterio.
2. Conocer y desarrollar adecuadamente las diferentes tipologías de innovación y su ámbito de aplicación para impulsar un negocio de manera efectiva.
3. Plantearse las preguntas adecuadas que deben preceder a todo proceso de innovación para actuar en consecuencia y saber enfocarlo hacia el crecimiento del negocio.
4. Conocer las principales escuelas de pensamiento creativo para saber cuándo y cómo aplicarlas en el ámbito empresarial.
5. Conocer los principios y algunas técnicas de creatividad a fin de aplicarlas directamente en el proceso creativo del negocio.
6. Entender cómo se produce la evaluación de ideas a fin de aplicarla internamente en los procesos de creatividad y que las ideas generadas sean lo más eficientes y eficaces posible para el negocio.
7. Distinguir bien la creatividad de la innovación, saber enlazar la una con la otra e identificar algunas técnicas de innovación que permitan avanzar en el proceso de cara a reforzar la estrategia de la empresa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Objetivos)

1. Distinguir e identificar actores y elementos que intervienen en el proceso de innovación empresarial.
2. Identificar y saber aplicar las diferentes tipologías de innovación en cada momento preciso.
3. Identificar qué preguntas son las adecuadas a fin de obtener las respuestas necesarias que permitan tomar las decisiones correctas.
4. Identificar los principios de las principales escuelas de pensamiento creativo y su aplicación práctica.
5. Saber qué técnicas de creatividad intervienen en el proceso creativo y cuándo y cómo aplicarlas.
6. Ser capaz de realizar una correcta evaluación de ideas.

7. Conocer los principios básicos de la innovación empresarial y algunas de sus técnicas más habituales.

CONTENIDOS

Unidad 1. Base conceptual de la innovación empresarial

1. Conceptos generales
 - 1.1. Definición
 - 1.2. Inversión
 - 1.3. Palanca de crecimiento
 - 1.4. Etapas
 - 1.5. Valor
2. Objetivos
3. La innovación dentro de la empresa
 - 3.1. Cultura innovadora
 - 3.2. Open innovation
 - 3.3. Esquema
 - 3.4. Las grietas del sistema
4. Ecosistema
5. Financiación

Unidad 2. Planteamiento de un proceso de innovación empresarial

1. Introducción
2. Por qué innovamos (Why)
3. Para qué innovamos (What for)
4. Qué innovamos (What)
5. Quién innova (Who)
6. Cuando innovamos (When)
7. Cuánto innovamos (How much)
 - 7.1. Análisis por países
 - 7.2. Análisis por empresas
8. Cómo innovamos (How)
 - 8.1. Enfoque según el grado de innovación
 - 8.2. Enfoque según el planteamiento interno y externo
9. Dónde innovamos (Where)

Unidad 3. Tipologías de innovación

1. Introducción a la tipología de la innovación empresarial
2. Clasificación según naturaleza del Manual de Oslo
3. Clasificación según naturaleza de Doblin
 - 3.1. Configuración
 - 3.2. Oferta
 - 3.3. Experiencia

Unidad 4. Escuelas de pensamiento creativo

1. Pensamiento creativo
 - 1.1 El proceso creativo
 - 1.2 Mecanismos de creatividad e innovación empresarial
2. Pensamiento divergente
3. Pensamiento lateral

Unidad 5. El proceso creativo

1. Técnicas de creatividad
2. Brainstorming
3. Mapas mentales
4. Antiprotección

Unidad 6. Evaluación de ideas

1. Antecedentes
2. Preguntas y planteamientos
3. Técnicas de evaluación
 - 3.1 Prototipado y experimentación
 - 3.2 Criterios de evaluación
 - 3.3 DAFO
 - 3.4 Método Walt Disney

Unidad 7. De la creatividad a la innovación

1. Manifiesto por la creatividad y la innovación

2. Curva de valor
3. Herramientas de innovación
 - 3.1 User-driven innovation
 - 3.2 Design Thinking
 - 3.3 Hibridación

