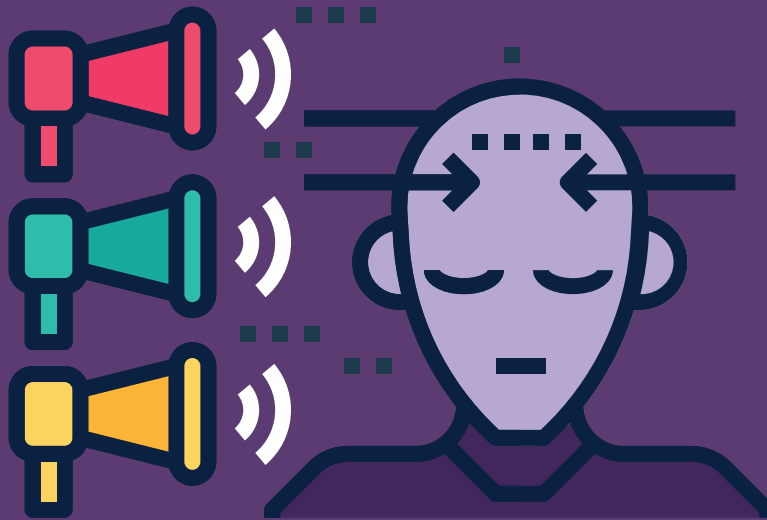


TEMARIO:

Metodología de *INNOVACIÓN* “Push”





El primer paso, ¡ya lo diste!

Te felicitamos por marcar la diferencia en el logro de tus metas,
con ayuda de algunas metodologías de innovación:

“Inspiration Hunting”, “Design Thinking” & “User Experience”.

Nuestra experiencia nos ha llevado a tropicalizar las herramientas de estas tres metodologías para adaptarlas a las necesidades específicas de cada proyecto o compañía. Esto lo hacemos a través de nuestro Taller teórico-práctico que se ajusta a los objetivos de tu empresa.

¿QUÉ QUEREMOS LOGRAR?

Transmitir herramientas
que te permitan **posicionarte** en el
mercado mediante un *distintivo* vs. tu
competencia, estando a la vanguardia
en temas tecnológicos y de innovación,
CENTRANDO LOS ESFUERZOS en las
necesidades reales de tus clientes.

En el Anexo 1 puedes ver la descripción sobre las actividades planteadas, y detalles sobre el Taller que nombramos “Push: Empujar para trascender”. Vale la pena mencionar que nuestro taller tiene duración aproximada de 6 hrs.

Sin más por el momento, estamos a tus órdenes para cualquier duda, comentario o aclaración.

Atentamente
Déborah Rosales

ANEXO 1: ACTIVIDADES PROPUESTAS

Actividad 1 “Inspiration Hunting”:

El primer paso para innovar es la inspiración.

Objetivo: Ayudar a identificar y trabajar con paradigmas cambiantes, mejorar la capacidad para ver los límites de los paradigmas actuales, crear nuevos paradigmas propios y capitalizar la complejidad de los cambios futuros. Entender la incertidumbre, imprevisibilidad y los principales elementos de los modelos de innovación.

Temas a tratar:

- ¿Qué es un paradigma?
 - Identificando paradigmas
 - Confiabilidad vs Eventualidad
 - ¿Cómo salir del paradigma?
- Marco referencia del Futuro
 - Dinámica de Future Framework
- Detectando tendencias
 - ¿Necesitas inspiración?
 - Dinámica de Inspiration Hunting
- Consumer Trend Canvas
 - Dinámica de hacer un Trend Canvas

Actividad 2 “Design Thinking”

Empatizar es la clave del éxito

Objetivo: Sensibilizar a los participantes acerca de la importancia de seguir un proceso adecuado para innovar, con el fin de centrar todos los esfuerzos en las personas. Llegar a ideas que satisfagan las necesidades reales de los usuarios, sean técnicamente factibles y económicamente viables y relevantes.

Temas a tratar:

- Innovación: más allá de un término de moda, es un proceso.
- ¿Qué es Design Thinking?
- Casos de éxito de empresas que han implementado metodologías Design Thinking
- Proceso Design Thinking
- Dinámica Propotipado
- Dinámica 6 Sombreros para Pensar
- Dinámica Mapa de empatía
- Dinámica Lego Serious Play

Actividad 3 “User Experience”:

Diseño centrado en las personas.

Objetivo: Descubrir conceptos teóricos y prácticos introductorios del área de experiencia de usuario para concientizar sobre su importancia e impacto en todos los desarrollos que garantice una buena adopción de la plataforma, app, etc. por el consumidor.

Temas a tratar:

- ¿Qué es UX?
- Importancia de UX (Diseño Centrado en el Usuario)
- ¿Qué hace un UXer?
- Proceso UX
- Detecta necesidades
 - Dinámica: Detecta las necesidades de tu persona
- Usabilidad
- Dinámica: Crea tu persona