



# Innovación empresarial.

**Sku:** PH01B02C01

**Horas:** 25

**Formato:** HTML

## OBJETIVOS

- Distinguir e identificar actores y elementos que intervienen en el proceso de innovación empresarial.
- Identificar y saber aplicar las diferentes tipologías de innovación en cada momento preciso.
- Identificar qué preguntas son las adecuadas a fin de obtener las respuestas necesarias que permitan tomar las decisiones correctas.
- Entender las diferencias, ventajas e inconvenientes de un proyecto y saber escoger en cada momento la metodología más interesante según las características del proyecto.
- Identificar los riesgos, el alcance, los recursos, las fases, etc. que se requieren para gestionar un proyecto de innovación.
- Identificar quiénes y cómo interactúan dentro de un equipo que gestiona un proyecto de innovación y saber establecer una correcta gestión de la comunicación.
- Identificar los principios de las principales escuelas de pensamiento creativo y su aplicación práctica.
- Saber qué técnicas de creatividad intervienen en el proceso creativo y cuándo y cómo aplicarlas.
- Ser capaz de realizar una correcta evaluación de ideas.
- Conocer los principios básicos de la innovación empresarial y algunas de sus técnicas más habituales.

## CONTENIDOS

- **Unidad 1. Base conceptual de la innovación empresarial**
  - Conceptos generales
    - Definición
    - Inversión
    - Palanca de crecimiento

- Etapas
    - Valor
  - Objetivos
  - La innovación dentro de la empresa
    - Cultura innovadora
    - Open innovation
    - Esquema
    - Las grietas del sistema
  - Ecosistema
  - Financiación
- **Unidad 2. Planteamiento de un proceso de innovación empresarial**
  - Introducción
  - Por qué innovamos (Why)
  - Para qué innovamos (What for)
  - Qué innovamos (What)
  - Quién innova (Who)
  - Cuando innovamos (When)
  - Cuánto innovamos (How much)
    - Análisis por países
    - Análisis por empresas
  - Cómo innovamos (How)
    - Enfoque según el grado de innovación
    - Enfoque según el planteamiento interno y externo
  - Dónde innovamos (Where)
- **Unidad 3. Tipologías de innovación**
  - Introducción a la tipología de la innovación empresarial
  - Clasificación según naturaleza del Manual de Oslo
  - Clasificación según naturaleza de Doblin
    - Configuración
    - Oferta
    - Experiencia
- **Unidad 4. Metodologías de proyecto**
  - Antecedentes
  - Metodologías secuenciales
    - Metodología en cascada (waterfall methodology)
    - CPM y CCPM
  - Metodologías ágiles
    - SCRUM
    - KANBAN
    - XP
- **Unidad 5. El proyecto de innovación**
  - Project Management Institute
  - Ciclo de un proyecto

- Fases de un proyecto
    - Fase previa
    - Inicio
    - Planificación
    - Ejecución
    - Control
    - Cierre
  - **Unidad 6. Gestión de los stakeholders de un proyecto de innovación**
    - Estructura
    - Gestión de la innovación
    - Chief Innovation Officer (CINO)
    - Gestión de equipos en Proyectos I+D+i
      - 9 roles de Meredith Belbin
      - 9 roles de Braden Kelley
  - **Unidad 7. Escuelas de pensamiento creativo**
    - Pensamiento creativo
      - El proceso creativo
      - Mecanismos de creatividad e innovación empresarial
    - Pensamiento divergente
    - Pensamiento lateral
  - **Unidad 8. El proceso creativo**
    - Técnicas de creatividad
    - Brainstorming
    - Mapas mentales
    - Antiproblema
  - **Unidad 9. Evaluación de ideas**
    - Antecedentes
    - Preguntas y planteamientos
    - Técnicas de evaluación
      - Prototipado y experimentación
      - Criterios de evaluación
      - DAFO
      - Método Walt Disney
  - **Unidad 10. De la creatividad a la innovación**
    - Manifiesto por la creatividad y la innovación
    - Curva de valor
    - Herramientas de innovación
      - User-driven innovation
      - Design Thinking
      - Hibridación
-