

Categorías: Habilidades

OBJETIVOS

- Aprender técnicas para fomentar la creatividad y la innovación en el lugar de trabajo
- Desarrollar habilidades para generar ideas innovadoras y soluciones creativas
- Romper barreras mentales y desafiarse a pensar fuera de la caja
- Aprender a aplicar la creatividad y la innovación en un entorno empresarial
- Mejorar la capacidad de identificar oportunidades y desafíos para soluciones innovadoras

CONTENIDOS

UNIDAD.- La creatividad: que es, como se produce, que factores la condicionan

- ¿Que es la creatividad?
- El proceso creativo
- Recetas para solucionar problemas
- Tomar distancia del problema
- Motivación y creatividad
- Factores que condicionan la creatividad
- Las barreras creativas
- Barreras educativas y sociales
- Barreras culturales y organizativas
- El instinto de conformidad como barrera a la creatividad
- ¿Como estimular la creatividad?
- Lo que Steve Jobs nos enseña sobre la creatividad

UNIDAD.- Creatividad y Energía Física y Mental

- Energía física y mental y creatividad
- El ejercicio físico y la creatividad
- El sueño y la creatividad
- Las espinacas de Popeye
- El cerebro creativo
- Creatividad e intuición
- Creatividad y emociones
- Caso práctico Swatch
- Entornos que favorecen la creatividad

UNIDAD.- Planteamiento de Problemas Creativos

- El arte de preguntar
- El análisis de raíz
- Los 5 porqués
- Análisis de cambios/análisis de sucesos
- La raspa de pescado

UNIDAD.- Técnicas y enfoques de creatividad

- Imitación y fertilización cruzada
- Trabajar al revés
- Ejemplo de aplicación del Principio de Trabajar al revés
- Abrirse a lo que no se busca
- El Método SCAMPER
- Ejemplo de SCAMPER

- Ejemplo de la aplicacion de la Tecnica de Palabras aleatorias
- Los Seis Sombreros para Pensar
- Ejemplo de aplicacion de los Seis Sombreros para Pensar
- Uso de analogias
- Sinectica
- Ejemplo del uso de las analogias
- Brainstorming
- Modelo CANVAS
- Ejemplo de Modelo Canvas

UNIDAD.- Metodologia TRIZ

- Niveles de inventiva
- Problemas inventivos
- Idealidad de un sistema
- Ejemplo de aplicacion de TRIZ
- Evolucion de los sistemas

UNIDAD.- Design Thinking

- Empatizar
- Mapa de empatia
- Ejemplo de mapa de empatia
- Definir
- Errores comunes en la definicion del problema
- Idear
- Recomendaciones de Brainstorming para idear
- Prototipar
- Herramientas de prototipado
- Validar o testear

UNIDAD.- Lean StartUp

- Paso 1: Crear
- Paso 2: Medir
- Paso 3: Aprender

UNIDAD.- Metodologias Agiles

- Equipos agiles
- Kanban
- Los 4 principios basicos de Kanban
- Las 6 practicas de Kanban
- Scrum
- Los roles dentro del Scrum
- Principales conceptos del Scrum
- Las cinco etapas del Sprint
- El Scrum en pocas palabras
- Errores comunes al aplicar las Tecnicas Scrum