

Nombre de la acción formativa	<i>Innovation tools: Clave para la innovación empresarial</i>
Descripción de la actividad:	En el mundo las empresas siempre están destacando la necesidad de promover la creatividad, el emprendimiento y la innovación como base fundamental para la subsistencia del negocio y adaptación a los cambios del entorno, por lo que es indispensable identificar herramientas como clave para la innovación empresarial y hacer frente a los constantes cambios del mercado.
Objetivo general:	Brindar conocimientos y técnicas de herramientas básicas claves para la innovación empresarial que ayuden a la implementación de los proyectos de innovación en cualquier empresa o emprendimiento empresarial.
Objetivos específicos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El participante distinguirá la diferencia entre lluvia de ideas, escritura mental y el pensamiento visual, su importancia como herramientas básicas en procesos de innovación empresarial. 2. El participante conocerá el método SCAMPER y la Estrategia del Océano Azul como herramientas de creativas y de análisis para el desarrollo de la innovación empresarial de forma estructurada 3. El participante conocerá los Fundamentos Básicos de Design Thinking en la innovación empresarial. 4. El participante conocerá las principales características del El Pensamiento Inventivo Sistemático (TRIZ) y su utilización en la resolución de problemas de invención empresarial.
Dirigido a:	Personas emprendedoras y profesionales de las Ciencias Económicas, interesados en conocer sobre herramientas de innovación empresarial.
Metodología de capacitación:	Curso
Tipo de actividad de capacitación:	Virtual
Modalidad:	aprovechamiento
Duración en horas	40 horas (cuatro semanas, 10 horas por semana)
Recursos y materiales	Acceso a internet. Computadora de escritorio, portátil o tableta o celular.

Diseño curricular de la acción formativa:

Objetivos específicos	Contenido temático	Actividades a realizar	Tiempo
El participante distinguirá la diferencia entre lluvia de ideas, escritura mental y el pensamiento visual, su importancia como herramientas básicas en procesos de innovación empresarial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brainstorming o lluvia de ideas 2. Brainwriting (Escritura mental) 3. El pensamiento visual o visual thinking <ol style="list-style-type: none"> a. Importancia b. Metodologías c. Aplicación 	<ol style="list-style-type: none"> a. Video explicativo. b. Contenido PDF. c. Ejercicios en línea d. Infografías 	Semana I 10 horas de estudio
El participante conocerá el método SCAMPER y la Estrategia del Océano Azul como herramientas de creativas y de análisis para el desarrollo de la innovación empresarial de forma estructurada.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El método SCAMPER. 2. La Estrategia del Océano Azul <ol style="list-style-type: none"> a. Importancia. b. Metodología. c. Técnica. 	<ol style="list-style-type: none"> a. Video explicativo b. Ejercicios en línea c. Esquemas conceptuales d. Infografías 	Semana II 10 horas de estudio
El participante conocerá los Fundamentos Básicos de Design Thinking en la innovación empresarial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentos Básicos de Design Thinking <ol style="list-style-type: none"> a. Importancia. b. Metodología. c. Fases 	<ol style="list-style-type: none"> a. Imágenes b. Contenido PDF. c. Infografías d. Ejercicios en línea 	Semana III 10 horas de estudio
El participante conocerá las principales características del El Pensamiento Inventivo Sistemático (TRIZ) y su utilización en la resolución de problemas de invención empresarial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El Pensamiento Inventivo Sistemático (TRIZ) <ol style="list-style-type: none"> a. Importancia. b. Metodología. c. Técnicas 	<ol style="list-style-type: none"> a. Video explicativo b. Imágenes c. Contenido PDF. d. Infografías e. Ejercicios en línea 	Semana IV 10 horas de estudio

Competencias por desarrollar en el curso

<i>Competencias conceptuales</i>	El participante comprenderá los conceptos básicos, de lluvia de ideas, escritura mental y el pensamiento visual.
<i>Competencias procedimentales</i>	El participante utilizará herramientas básicas para realizar desarrollo de métodos SCAMPER y la Estrategia del Océano Azul y Design Thinking
<i>Competencias actitudinales</i>	El participante se concientizará de la importancia de la innovación en la resolución de problemas de invención empresarial.

***MODALIDAD DE APROVECHAMIENTO:** Los cursos virtuales cuya modalidad sea de aprovechamiento, podrán optar por el certificado cumpliendo con un requisito un mínimo de participación del 90% del tiempo efectivo y presentar la evaluación al finalizar la capacitación, cuya nota mínima de aprobación de la prueba será de 80 puntos.

****ACTIVIDADES A REALIZAR:** Aquí se detallan los diversos medios didácticos a utilizar, por ejemplo, videos introductorios, descripción, matriz de contenidos, esquemas conceptuales, foros, wikis, lecturas, imágenes, teleclases, autoevaluaciones, pruebas, entre otros.