

Creatividad e innovacion

Modalidad: curso e-Learning Duración: 10 horas

Categorías: Habilidades

OBJETIVOS

- Aprender tecnicas para fomentar la creatividad y la innovacion 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 innovacion en un entorno empresarial
- Mejorar la capacidad de identificar oportunidades y desafios 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

Motivacion 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 Energia Fisica y Mental

Energia fisica y mental y creatividad

El ejercicio fisico y la creatividad

El sueño y la creatividad

Las espinacas de Popeye

El cerebro creativo

Creatividad e intuicion

Creatividad y emociones

Caso practico Swatch
Entornos que favorecen la creatividad

UNIDAD - Planteamiento de Problemas Creativos

El arte de preguntar
El analisis de raiz
Los 5 porques
Analisis de cambios/analisis de sucesos
La raspa de pescado

UNIDAD - Tecnicas y enfoques de creatividad

Imitacion y fertilizacion cruzada
Trabajar al reves
Ejemplo de aplicacion del Principio de Trabajar al reves
Abrirse a lo que no se busca
El Metodo SCAMPER
Ejemplo de SCAMPER
La tecnica combinatoria de Leonardo
Analisis Morfologico
Tecnica de Palabras aleatorias
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