

#PROCESOS Y CAPACIDADES
#LIDERAR LA INNOVACIÓN

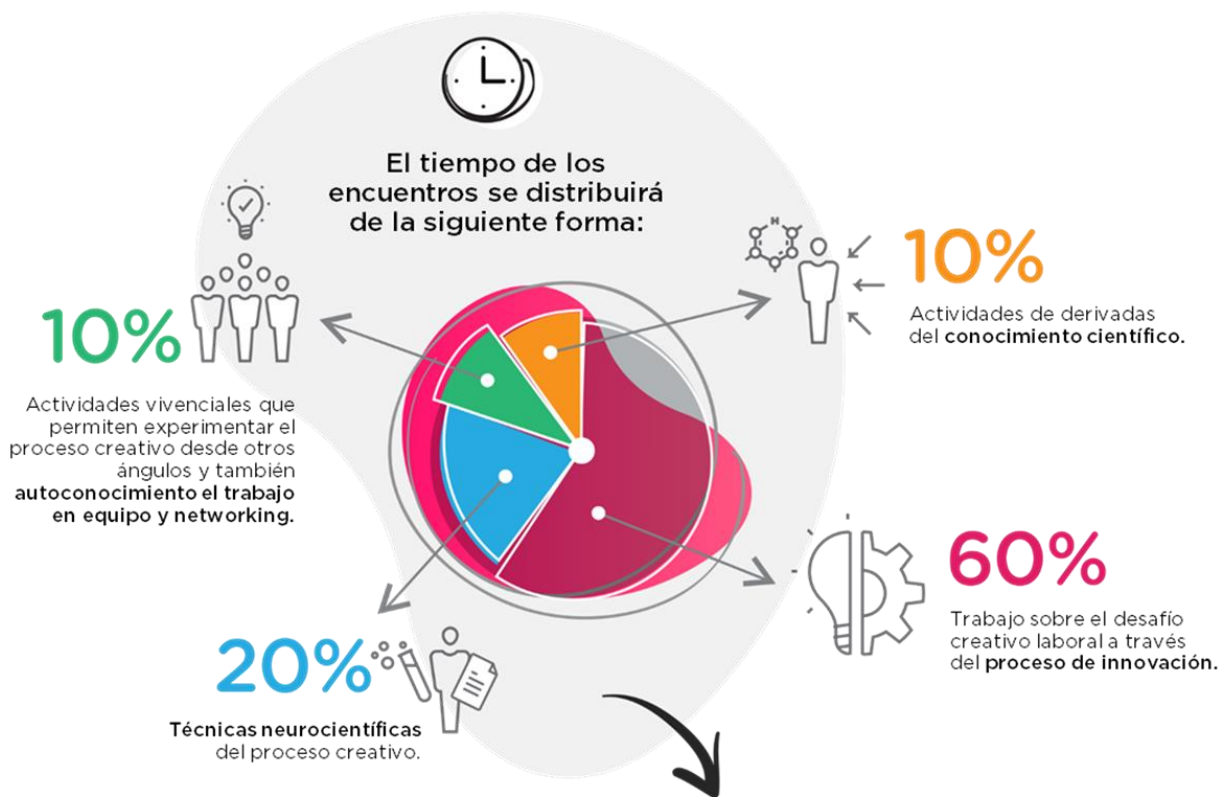
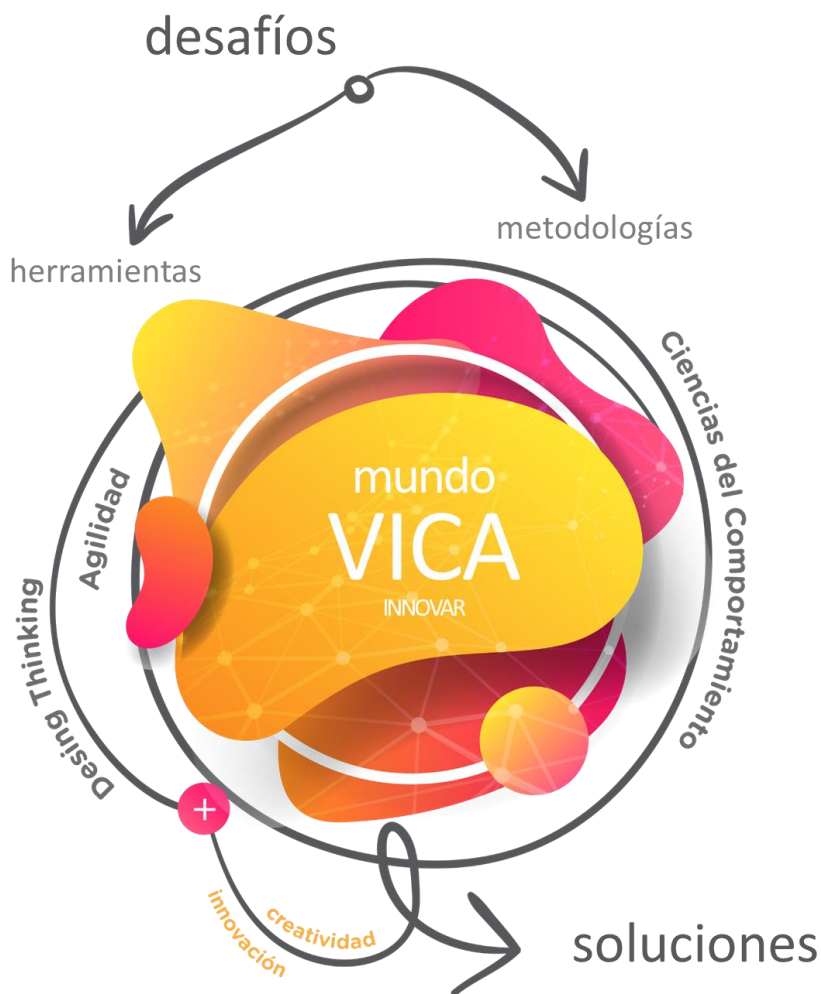


LEADING INNOVATION BOOTCAMP



BlueberryFox
PEOPLE & INNOVATION HUB

GNmas



Al finalizar los participantes se llevarán un kit de herramientas y técnicas para aplicar en forma inmediata con sus equipos de trabajo.

→ ¿QUÉ SUCEDARÁ?



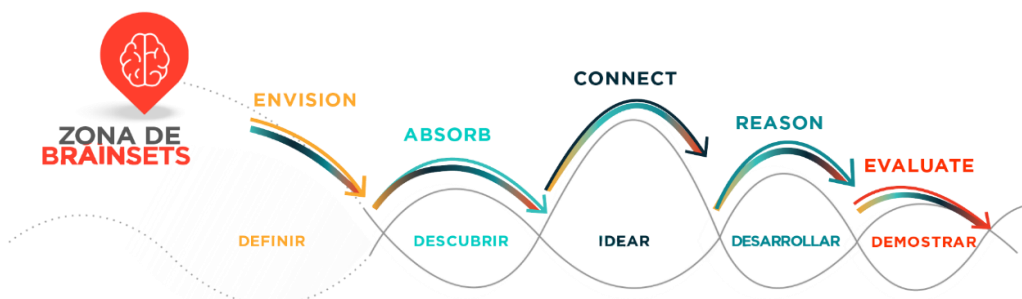
Los participantes serán invitados a entender y aplicar metodologías de Innovación, el mindset y herramientas ágiles, en desafíos reales.



Co-diseñarán soluciones que mejoren la experiencia de los usuarios basados en el diseño centrado en el usuario, a través de herramientas y técnicas que aceleran la transformación y son replicables en forma inmediata en el día a día.



Asimismo, serán entrenados como facilitadores de Procesos de Innovación por consultores especializados en el desarrollo de equipos de Innovación, de modo tal que puedan liderar proyectos y asumir nuevos desafíos que surjan en su organización.



→ METODOLOGÍA



El Programa fue diseñado para integrar conceptos de las ciencias del comportamiento a los principales frameworks de innovación.



Enfoque de Consultoría: Trabajando sobre desafíos reales, los participantes podrán conocer y vivir los más sólidos hallazgos sobre las ciencias biológicas aplicadas a la creatividad, las mejores prácticas globales para innovar, y casos reales para compartir y aprender.



Aprendizaje Activo y Clase Invertida: Los participantes serán invitados a construir colaborativamente el conocimiento a través de discusiones, resolución de problemas propios y dinámicas grupales de trabajo. La metodología de Clase Invertida asigna el protagonismo a los participantes, asegurando mayor compromiso y atención

CRONOGRAMA

1

MÓDULO I (Encuentro 1)

INTRO A LA INNOVACIÓN

- Introducción a la Innovación
- El cerebro creativo: brainsets que potencian el proceso creativo. Modelo CREATS de Shelly Carlson
- Definición de Reto de Innovación

2

MÓDULO II (Encuentro 2)

EMPATIZAR & DESCUBRIR

- Técnicas para investigar & descubrir oportunidades de Innovación
- Métodos y técnicas de investigación – IDEO
- Sesgos cognitivos – Daniel Kahneman
- Llegando al corazón del usuario: Empatía – Brené Brown
- Trabajo en campo para la búsqueda de insights

3

MÓDULO III (Encuentro 3)

IDEAR & SELECCIONAR

- Creatividad e Innovación
- Técnicas creativas para romper con patrones habituales de pensamiento
- Evaluación & Preselección de Ideas

4

MÓDULO IV (Encuentro 4)

DESARROLLAR & DEMOSTRAR

- Desarrollo y profundización
- Prototipar y testear ideas. Modelo Lean Startup – Strategyzer.
- Actividad: Construcción de Prototipos 2D, 3D y 4D
- Actividad: Storytelling de Ideas: Comunicar las ideas, idea pitching e iteración

Leading **Innovation.**

BOOTCAMP

PROCESO Y CAPACIDADES
PARA LIDERAR LA INNOVACIÓN

12
horas

4

ENCUENTROS

- Material audiovisual de soporte
- Kit de aplicación en campo
- Red de Networking
- Casos e Invitados



INNOVACIÓN
& NEUROCIENCIA



CASOS DE NEGOCIOS
INVITADOS ESPECIALES

EQUIPO A CARGO DE LA COORDINACIÓN Y EL DICTADO DEL BOOTCAMP

Victoria Bernardez

Especialista en Innovación, desarrollo de personas y procesos de transformación con mas 15 años de experiencia desarrollando e implementando proyectos en empresas nacionales y globales.

Linkedin



BIO

Gustavo Calicchio

Especialista en Liderazgo, Desempeño e Innovación con más de 20 años de experiencia en corporaciones multinacionales a cargo de áreas y procesos de Recursos Humanos e Innovación, en Argentina y países de Latinoamérica.

Linkedin



BIO

¡gracias!

www.gnmas.co

Buenos aires | Lima | Quito

+54911 5006 0932