

/innovación
/creatividad

Catálogo Innovación y Creatividad GESEM 2018

/Modelo de competencias



El corazón del modelo competencial GESEM son precisamente las competencias transversales que con mayor o menor profundización se desarrollan en los cursos del catálogo. Nuestro modelo agrupa las competencias en:

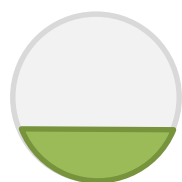
- **Competencias EJE**, de gestión de sí mismo / a, incluye: conciencia de sí mismo, autorregulación y compromiso.
- **Competencias de Encaje**, de gestión de relaciones: comunicación asertiva, empatía, equilibrio de los vínculos (acuerdos de calidad) y la influencia y el espíritu de equipo.

El proceso formativo, que desde nuestra experiencia consolidada los últimos 20 años, amplía las posibilidades de transferencia al contexto, es claramente la participación activa en un proceso reflexivo basado en una experiencia de vida (Aprendizaje experiencial de David Kolb).

El participante **ACTIVA** la competencia cuando integra conocimiento, actitud y habilidad (los tres componentes de una competencia), y resuelve las situaciones/problemas en el contexto de formación exitosamente.

Un participante **TRANSFIERE** cuando la resolución de situaciones/problemas en el contexto de trabajo ha sido un éxito y ha utilizado aquello que ha aprendido.

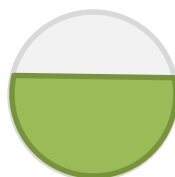
Gráficamente, el desarrollo de una competencia en nuestro proceso de formación se representa de esta forma:



CONOCER

"Saber"

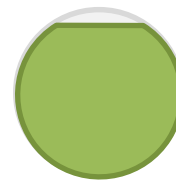
Entregar conocimientos
Conceptos, información,
teoría, técnicas, estrategias,
etc.



ACTIVAR

"Saber hacer"

Desarrollo de habilidades
Movilización de los
conceptos en experiencias
del entorno formativo



TRANSFERIR

*"Gestión de los recursos
y adaptación al contexto"*

Empoderamiento
La acción en el contexto
real perfecciona la
competencia



Aprender a pensar como un innovador *para aportar soluciones creativas a tus retos*

Contenidos

Bloque 1: Introducción

- ¿Qué es innovación?
- Mitos de la innovación
- ¿Qué es necesario para la innovación?
- Procesos, Clima, Técnicas
- Visión, Invención, Innovación
- Principios de la innovación exitosa
- De dónde surgen las buenas ideas. Creatividad

Bloque 2: Competencias de un innovador

- La innovación comienza en ti: habilidades personales del innovador
- Mentalidad: cómo piensa un innovador
- Las preguntas que se formula el innovador
- 6 actitudes y valores de un innovador

Bloque 3: Herramientas de innovación

- Herramientas para entender el reto, al cliente y las tendencias
- Herramientas para generar ideas de forma sistemática
- Herramientas para entregar la innovación
- Introducción a los métodos de innovación

Bloque 4: Ser el participante innovador de un workshop

- Cómo aportar desde tu forma de ser
- Cómo activar el perfil de “Early adopter”
- Intraemprendedores
- El valor de los diferentes roles en un equipo de innovación basado en la colaboración

Duración:

16 h.

Modalidad:

Presencial

Objetivo General

Activar el pensamiento innovador

Objetivos específicos

- Comprender la innovación y los métodos más utilizados.
- Desarrollar actitudes que promueven la innovación en el equipo. Actitudes ‘Problem Solving’.
- Detectar rasgos personales que están obstaculizando la innovación y desactivar hábitos que la obstaculizan.
- Conocer herramientas de innovación para cada fase del proceso.
- Valorar los rasgos personales y determinar cómo aportar al equipo desde los mismos.
- Convertirse en un excelente participante de reuniones creativas.



Construyendo innovación: *Creative Problem Solving Method*

Contenidos

Bloque 1: Introducción

- Innovación versus Invención. Metodologías de Innovación
- Procesos de innovación. Innovation Funnel
- Principios de la innovación exitosa
- La actitud Problem Solving: Habilidades y Comportamientos asociados

Bloque 2: 'Creative Problem Solving' (CPS) y sus herramientas

- Los 6 pasos del CPS – Método Osborn
- Herramientas para entender el reto en el CPS
- Herramientas para ser sistemáticamente creativos en el CPS
- Herramientas para seleccionar y organizar las ideas

Bloque 3: Ejercicio Práctico

- Aplicación de los 6 pasos del CPS en un ejercicio:
 - Explorar el reto – Encontrar objetivos
 - Explorar el reto – Encontrar hechos
 - Explorar el reto – Encontrar problemas
 - Generar ideas
 - Prepararse para la acción – Encontrar soluciones
 - Prepararse para la acción – Formular un plan de acción
- Desarrollo de habilidades de liderazgo en CPS

Duración:
8 h.

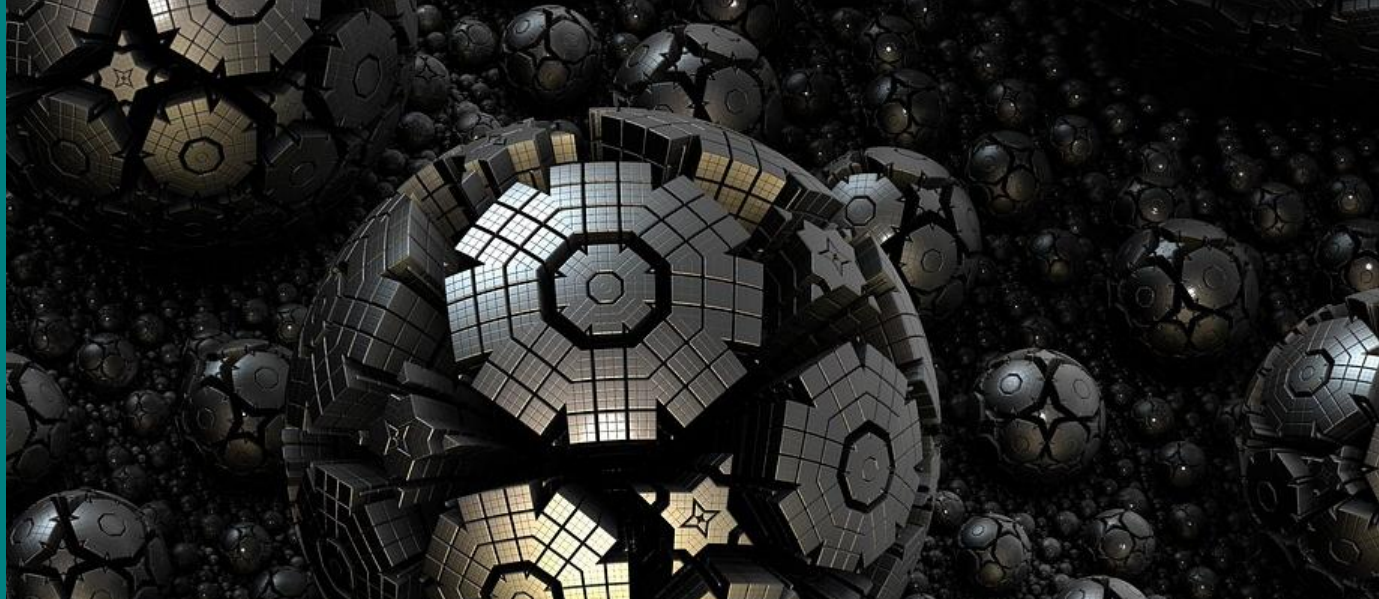
Modalidad:
Presencial

Objetivo General

Aplicar el *Creative Problem Solving (Osborn Method)*

Objetivos específicos

- Comprender la innovación y la aportación de valor.
- Conocer herramientas para entender los hechos, al cliente y los problemas.
- Aprender herramientas para ser sistemáticamente creativos.
- Saber aplicar los 6 pasos del CPS.
- Desarrollar habilidades y actitudes que generen comportamientos alineados con CPS.



Herramientas de innovación *para generar resultados*

Duración:
12 h.

Modalidad:
Presencial

Contenidos

Bloque 1: Herramientas para entender retos

- Introducción a los procesos. El embudo de la innovación
- Herramientas para entender al cliente / usuario
- Herramientas para entender tendencias / problemas
- Herramientas para detectar insights / necesidades
- Habilidades y actitudes para el óptimo uso de las herramientas

Bloque 3: Un reto para practicar

- El reto
- Herramientas para ordenar y priorizar ideas
- Herramientas para evaluar soluciones y validar con cliente
- Prototipando soluciones para entregar innovación

Bloque 2: Herramientas para generar ideas

- Los conceptos básicos en la generación de ideas. Aprender a divergir
- Brainstorming y BrainWriting
- SCAMPER
- Inspiración y creatividad
- Participar en workshops con actitud de innovador
- Conocerme y usar mi máximo potencial creativo

Objetivo General

Diseñar y prototipar soluciones innovadoras que generen resultados

Objetivos específicos

- Conocer herramientas para entender el reto en todas sus dimensiones.
- Aprender herramientas para generar ideas sistemáticamente.
- Explorar herramientas para ordenar y evaluar ideas y convertirlas en soluciones.
- Aprender a utilizar herramientas de prototipado.



Creación de ecosistemas de innovación *para equipos que aportan soluciones*

Contenidos

Bloque 1: Introducción

- Sistemas y Métodos en la ecología de la innovación
- Principios y procesos de la innovación exitosa

Bloque 2: Motivar para innovar

- La detección de intraemprendedores
- Cómo conseguir el compromiso creativo de tu equipo
- El ecosistema que motiva

Bloque 3: Cómo liderar equipos innovadores

- Innovation toolkit y el Innovation handbook
- Habilidades, comportamientos y tareas del líder creativo
- Cómo activar los 'early adopters'
- Aprender a identificar los perfiles y roles creativos de tu equipo
- Promover el máximo potencial de cada perfil/rol

Duración:

4 h.

Modalidad:

Presencial

Dirigido a:

Directivos

Objetivo General

Aprender a construir ecosistemas y equipos innovadores

Objetivos específicos

- Comprender la innovación
- Desarrollar actitudes que promueven la innovación en el equipo
- Aprender a detectar rasgos personales que están obstaculizando la innovación
- Valorar herramientas de innovación para cada fase del proceso
- Valorar los rasgos personales y determinar cómo aportar al equipo desde los mismos
- Adquirir actitudes de innovación



www.gesem.cat

Copyright © 2018 **Gesem** | Gran Via, 645 3^{er}-2^a
08010 Barcelona · 93 459 30 86

Catálogo Innovación y creatividad 2018

Copyright © 2018 **Gesem** Formació i Consultoria