

InnovationLAB: Programa de Innovación y Aceleración

Malla Curricular

MÓDULO I: *Innovación centrada en las personas: Human Centered Design* (54 horas)

1. *Innovación aplicada a la solución de Problemas*

- **Mindset reset:** Espacio que invita a los participantes a reconfigurar su mentalidad, abrir su mente a nuevas perspectivas, despertar su espíritu innovador y prepararlos para aprovechar al máximo la experiencia Innovation Lab.
- **Metodologías de Innovación:** Integración de frameworks y metodologías como motor de generación de ideas innovadoras, identificando los principios y fases que estructuran el proceso a través de un enfoque de desarrollo centrado en las personas.
- **Percepción:** La percepción tiene un componente subjetivo muy importante. Las personas, de manera consciente o inconsciente, perciben algunas cosas y otras no. Es importante tener en cuenta esta variable y explorar en la indagación e investigación sobre cómo el producto o servicio que estamos desarrollando resuelve el problema desde la óptica del usuario.

2. *Biomimicry*

Desarrollar soluciones sostenibles que defiendan las estrategias que hallamos en la naturaleza. Este enfoque de innovación se inspira en la naturaleza para resolver problemas humanos y crear soluciones sostenibles. Biomimicry plantea que la naturaleza ha evolucionado durante millones de años y ha desarrollado soluciones eficientes y adaptativas para una amplia gama de desafíos que pueden resolverse a través de la innovación.

3. *Innovación centrada en las personas*

- **Buyer Persona:** Profundizar sobre los perfiles/ públicos objetivos.
- **Behavioral Thinking:** Profundizar en el proceso de la toma de decisiones con fundamentos en la neurociencia.
- **Mindset Reset - Human Centered Design:** Un espacio para resetear la mentalidad de los participantes y centrar la innovación en las personas

MÓDULO 2: *Innovación aplicada a la Generación de Valor y Validación de Ideas (54 horas)*

4. *Procesos de Ideación para la Innovación*

- **Inspiración:** Benchmark y mapa de tendencias.
- **Técnicas de Creatividad Aplicada:** Crear el ambiente adecuado para maximizar y liberar el pensamiento creativo.
- **Matrices Consolidadas:** Herramientas para visualizar el impacto de las variables externas sobre nuestro proyecto, con el objetivo de analizar implementación, originalidad, impacto y relevancia.
- **Business Model Canvas:** Diseño, visualización y análisis del modelo de negocio para crear valor y generar ingresos que hagan las ideas sostenibles en el tiempo.
- **Value Proposition Canvas:** Generación de propuestas de valor para satisfacer necesidades en el mercado en base al perfil del cliente y los atributos únicos que diferencian la idea de la competencia.

5. Aprendizaje aplicado a la Gestión de la Innovación

- **Prototipado:** Desarrollo del concepto con Design Thinking para crear prototipos, como bocetos a mano alzada, prototipos de papel, storyboarding, impresión 3D, wireframing, entre otras para luego validar el prototipo en sesiones de prueba (testing) con usuarios. Se genera una versión reducida y de bajo costo del producto o servicio que resuelve el problema planteado.
- **Diseño de Experiencias:** Incorpora los principios de customer centricity al diseño de experiencia de usuario. Se identifican los problemas, alegrías y necesidades de las personas y se evalúan las posibles soluciones diseñadas para hacer más grata su experiencia de usuario al usar su producto o servicio
- **StoryTelling:** Testear y comunicar la idea prototipada. Se elabora un mensaje poderoso que logre el resultado esperado y llame a la acción. No se trata de presentar datos, sino narrar historias que impacten la razón y la emoción. Este recurso permite construir historias que tengan un sentido para nuestra audiencia y les movilice y cautive, invitándolas a la acción.
- **Descubrimientos** Identificar necesidades y hechos inesperados. Se identifican necesidades, hechos inesperados, insights o cualquier variable que pudiera haber estado tapada u oculta para generar mejoras. La mirada externa y el feedback serán los elementos que ayudarán al participante a incorporar los descubrimientos del proceso de aprendizaje para la mejora de su proyecto, considerando los diferentes frentes impactados.
- **Validación:** Validación de Idea de Negocio para obtener información y feedback que haga posible determinar el potencial en el mercado y realizar los ajustes necesarios. Es importante dedicar tiempo y esfuerzo a recoger puntos de vista, feedback y documentar la experiencia del usuario, quien retroalimenta y nos da conclusiones sobre la aptitud del producto o servicio.

MÓDULO 3: *Desarrollo de Ideas innovadoras en un mundo digital. (54 horas)*

6. *Proyección de Ideas Innovadoras para generación de resultados*

- **Canvas de Innovación:** Integra los elementos del proyecto en un modelo accionable. Permite tener una gran claridad acerca del público objetivo, propuestas de valor, recursos de inversión y experiencia del usuario, dándonos la oportunidad de mejorar su relación con nuestra marca, producto o servicio.
- **Service Design:** Creación y mejora del servicio para satisfacer las necesidades y expectativas de los usuarios. Este enfoque proporciona una experiencia integral y coherente en cada punto de contacto entre el cliente y el servicio.
- **Proyecciones Futuro:** Análisis de posibles escenarios futuros en los diversos frentes (tecnología, economía, ecología, etc.) que puedan tener un impacto sobre el proyecto que desarrollando
- **Open Innovation:** Enfocar el proyecto a las alianzas posibles en el ecosistema de innovación, explotando los beneficios de la colaboración y superando los retos gracias a la suma de capacidades de agentes externos al proyecto.

7. *Negocios Digitales*

- Comercio electrónico: Estrategia de comercialización electrónica.
- Plataformas y tecnologías para generar un catálogo de productos, diseñar la logística y construir una experiencia memorable para el cliente.
- Mejores prácticas del mercado.

8. *Gestión Financiera*

- Análisis de indicadores financieros para garantizar la viabilidad, sostenibilidad y crecimiento del proyecto.
- Conocimiento de opciones de financiamiento
- Desarrollo de plan de proyección financiera

9. Elevator Pitch

- Integrar los atributos del proyecto en un mensaje que mueva a los stakeholders a la acción.
- Enfocar el proyecto para una presentación a inversionistas.

10. Sesiones de Jurado

- Presentación de la Idea de Negocio ante un jurado evaluador
- Feedback y oportunidades de mejora

Herramientas

Los facilitadores guían la experiencia con el uso de herramientas y metodologías innovadoras y únicas en el mercado, como:

- Design Thinking
- Creative Problem Solving
- Service Design
- Behavior Design
- Prospectivas
- Biomimicry
- Storytelling
- Open innovation
- Elevator pitch