

## **innovationLAB: Programa de Innovación y Aceleración**

### **Malla Curricular**

#### **MÓDULO 0: *Mindset Reset* (9 horas)**

##### ***Mindset reset***

Un espacio para resetear la mentalidad de los participantes, y prepararlos para aprovechar al máximo la experiencia.

#### **MÓDULO I: El Problema: Marco Contextual y Definición del Problema (33 horas)**

##### **Percepción**

Explorar en la indagación e investigación sobre el problema que resuelve el producto o servicio.

##### ***Buyer Persona***

Profundizar sobre los perfiles/ públicos objetivos.

##### ***Behavioral Thinking***

Profundizar en el proceso de la toma de decisiones con fundamentos en la neurociencia.

#### **MÓDULO II: Ideación: Proceso creatividad y de inspiración (30 horas)**

##### **Inspiración**

Benchmark y mapa de tendencias.

##### ***Biomimicry***

Desarrollar soluciones sostenibles que defiendan las estrategias que hallamos en la naturaleza.

##### **Creatividad Aplicada**

Crear el ambiente adecuado para maximizar y liberar el pensamiento creativo.

##### **Matriz Consolidada**

## **MÓDULO III: Aprendizaje: Prototipado y Diseño de la Experiencia (36 horas)**

### **Prototipado**

Desarrollo del concepto con Design Thinking.

### **Diseño de Experiencias**

Incorporar los principios de customer centricity.

### **Storythinking**

Testear y comunicar la idea prototipada.

### **Validación**

### **Descubrimientos**

Identificar necesidades y hechos inesperados.

## **MÓDULO IV: Proyección: Comunicación del Proyecto al Consumidor (45 horas)**

### **Canvas de Innovación**

Integrar los elementos del proyecto en un modelo accionable.

### **Comercio electrónico**

Validar el UX y la estrategia de comercialización electrónica.

### **Estrategias de inversión**

Enfocar el proyecto para la presentación a inversionistas.

### **Open Innovation**

Enfocar el proyecto a las alianzas posibles en el ecosistema de innovación.

### **Elevator Pitch**

Integrar los atributos del proyecto en un mensaje que mueva a los stakeholders a la acción.

## **Herramientas**

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

- Design Thinking: IDEO y Método Lombardi
- Creative Problem Solving
- Service Design
- Behavior Design
- Prospectivas
- Biomimicry
- Storydoing
- Open innovation
- Elevator pitch