

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