

# Gestión de la Innovación y Agilidad Organizacional

Código: GIAO-001

**Propuesta de Valor:** CAPACITACIÓN GERENCIAL

**Duración:** 200 Horas



La globalización ha hecho que las organizaciones sean más competitivas, por ello, muchas organizaciones buscan formas diferentes de hacer negocios, así mismo, necesitan adaptarse rápidamente al cambio y ofertar nuevos productos y servicio utilizando métodos más rápidos que los tradicionales.

## AUDIENCIA

- Jefes de áreas de planificación estratégica, jefes de proyectos y trabajadores de estas áreas.

## PRE REQUISITOS

- Se requiere que los participantes tengan relación al área mencionada en audiencia.

## OBJETIVOS

- Aplicar métodos ágiles que facilitan y optimizan los procesos de cambios y transformación organizacional.

## CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Certificado emitido por COGNOS.

## CONTENIDO

## 1. ESTRATEGIAS DE LA INNOVACIÓN (24 HORAS)

- 1.1. PARADIGMAS DE INNOVACIÓN
- 1.2. MODELOS DE INNOVACIÓN: MODELO DE NEGOCIO, PROCESOS Y SERVICIOS
- 1.3. TIPOS DE INNOVACIÓN
- 1.4. INNOVACIÓN ABIERTA
- 1.5. DISEÑO DE ESTRATEGIAS DE INNOVACIÓN
- 1.6. ROL DEL INNOVADOR
- 1.7. PROYECTOS DE INNOVACIÓN

## 2. ESTRATEGIAS DEL OCÉANO AZUL (24 HORAS)

- 2.1. OCÉANOS AZULES VERSOS ROJOS
- 2.2. CREACIÓN DE OCÉANOS AZULES
- 2.3. HERRAMIENTAS ANALÍTICAS
- 2.4. RECONSTRUIR FRONTERAS DEL MERCADO
- 2.5. DEMANDA FUTURA
- 2.6. SECUENCIA ESTRATEGIA
- 2.7. ALINEAMIENTO DE PROPUESTA DE VALOR, BENEFICIO Y PERSONAS

## 3. DESIGN THINKING PARA LA GENERACIÓN DE PRODUCTOS Y SERVICIOS (24 HORAS)

- 3.1. PROCESO DE INNOVACIÓN
- 3.2. CO-CREACIÓN DE PRODUCTOS Y SERVICIOS
- 3.3. EMPATIZAR CON EL CLIENTE
- 3.4. DEFINIR EL PROBLEMA
- 3.5. IDEAR LA SOLUCIÓN
- 3.6. PROTOTIPAR LA POTENCIAL SOLUCIÓN
- 3.7. ITERAR Y TESTEAR LA SOLUCIÓN
- 3.8. CASO DE ESTUDIO

## 4. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE VALOR (24 HORAS)

- 4.1. EMPRENDIMIENTO INNOVADOR
- 4.2. PROPUESTA DE VALOR
- 4.3. MAPA DE EMPATÍA
- 4.4. ENTENDIMIENTO DEL CLIENTE
  - 4.4.1. TAREAS DEL CLIENTE
  - 4.4.2. DOLORES DEL CLIENTE
  - 4.4.3. GANANCIAS DEL CLIENTE
- 4.5. DISEÑO DE PRODUCTO O SERVICIO INNOVADOR

- 4.5.1. ALIVIADORES DE DOLORES
- 4.5.2. MAXIMIZAR GANANCIAS
- 4.5.3. PRODUCTO O SERVICIO

## 5. DISEÑO DEL MODELO DE NEGOCIO INNOVADOR (24 HORAS)

- 5.1. CREATIVIDAD EN LOS NEGOCIO
- 5.2. EL APRENDIZAJE ORGANIZACIONAL
- 5.3. TIPOS DE MODELOS DE NEGOCIO
- 5.4. LIENZO DEL MODELO DE NEGOCIO
  - 5.4.1. PROPUESTA DE VALOR Y CLIENTES
  - 5.4.2. RECURSOS Y ACTIVIDADES CLAVE
  - 5.4.3. INGRESOS Y COSTOS

## 6. SCRUM (32 HORAS)

- 6.1. VISIÓN GENERAL DE SCRUM
- 6.2. BENEFICIOS DE SCRUM
- 6.3. APLICACIONES DE SCRUM EN UNA ORGANIZACIÓN
- 6.4. PRINCIPIOS Y ASPECTOS SCRUM
  - 6.4.1. CONTROL EMPÍRICO DEL PROCESO
  - 6.4.2. SPRINT
  - 6.4.3. AUTO-ORGANIZACIÓN
  - 6.4.4. COLABORACIÓN
  - 6.4.5. PRIORIZACIÓN BASADA EN EL VALOR
  - 6.4.6. TIME BOXING
  - 6.4.7. DESARROLLO ITERATIVO
  - 6.4.8. ORGANIZACIÓN (ROLES CENTRALES Y NO CENTRALES)
  - 6.4.9. JUSTIFICACIÓN DE NEGOCIO
- 6.5. FASES DE PROYECTO SCRUM
  - 6.5.1. INICIALIZACIÓN
  - 6.5.2. PLANIFICACIÓN Y ESTIMACIÓN
  - 6.5.3. IMPLEMENTACIÓN
  - 6.5.4. REVISIONES Y RETROSPECTIVAS
  - 6.5.5. LIBERACIÓN DE ENTREGABLES FINALES
  - 6.5.6. ENTRADAS, HERRAMIENTAS Y SALIDAS PARA CADA FASE

## 7. MÉTODOS LEAN PARA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN (24 HORAS)

- 7.1. PRINCIPIOS LEAN
- 7.2. LEAN THINKING
- 7.3. CONTROL DE CALIDAD
- 7.4. PROCESOS KANBAN Y KAISEN

- 7.5. MEDICIÓN DEL RENDIMIENTO
- 7.6. MEJORAR EL RENDIMIENTO DE LA PRODUCCIÓN DE LAS TI
- 7.7. METODOLOGÍA DE LAS 5S
- 7.8. CASO DE ESTUDIO

## 8. DEVOPS (24 HORAS)

- 8.1. TRANSFORMACIÓN DIGITAL Y DEVOPS
- 8.2. CASO DE NEGOCIO DE DEVOPS
- 8.3. BENEFICIOS DE DEVOPS
- 8.4. ALTO RENDIMIENTO DE TI
- 8.5. CULTURA DE COLABORACIÓN TI
- 8.6. EXPERIMENTACIÓN
- 8.7. LIDERAZGO EN DEVOPS
- 8.8. MICROSERVICIOS
- 8.9. GOBIERNO DE DEVOPS

---

## BENEFICIOS

- Al finalizar el curso, tendrás habilidades para mejores estrategias de la innovación y conocimientos de como aplicarías SCRUM en una organización.