

# Profesional Certificado en Gestión de la Innovación (IMCP)

Código: IMCP-001

**Propuesta de Valor:** CERTIPROF

**Duración:** 18 Horas



Innovation Management Certified Professional (IMCP), proporciona un detallado entendimiento de los conceptos principales y definiciones para aprender más acerca de esta metodología que ayuda a promover la innovación empresarial de una manera exitosa, entendiendo esta disciplina que tiene como objetivo promocionar un proceso o cultura de iniciativas que se enfoquen en cambios disruptivos o pasos que transforman el negocio de forma significativa.

## AUDIENCIA

- Cualquiera interesado en expandir sus conocimientos en Innovation Management y quiera implementar nuevas herramientas para desarrollar cualquier tipo de proyecto, producto o servicio que cumplan las necesidades reales de las personas mediante la innovación.

## PRE REQUISITOS

- No hay requisitos previos.

## OBJETIVOS

- Aprender a diferenciarse de la competencia y generar ideas de mayor impacto que hagan crecer su negocio.
- Analizar, comprender y aplicar los fundamentos conceptuales de la innovación.
- Conocer las bases de Design Thinking y Visual Thinking.
- Practicar las metodologías de innovación.



## CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Este curso lo prepara para el examen que lo certifica como: **Innovation Management Certified Professional - IMCP™**.
- Tipo de Certificación: Fundamentos.
- Código de certificación: **IMCP™**.
- Detalles del Examen: Formato: Pregunta de opción múltiple. Preguntas: 40. Idioma: Español. Puntuación de aprobación: 24/40 o 60%. Duración: 60 minutos. Entrega: Este examen está disponible en línea. Supervisado: Quedará a criterio del Socio.



## CONTENIDO

### 1. INTRODUCCIÓN AL MUNDO DE LA INNOVACIÓN

- 1.1. DEFINICIÓN DE INNOVACIÓN
- 1.2. GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN
- 1.3. ¿QUÉ ES INNOVACIÓN Y POR QUÉ ES IMPORTANTE?
- 1.4. ¿MITOS DE LA INNOVACIÓN?
- 1.5. TIPOS DE INNOVACIÓN
- 1.6. DIAGNÓSTICO Y ESTRATEGIA
- 1.7. COMPONENTES DE LA INNOVACIÓN
- 1.8. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DEL INNOVADOR
- 1.9. CUESTIONAR Y PERCIBIR
- 1.10. LAS NECESIDADES

### 2. INNOVACIÓN

- 2.1. FUNDAMENTOS CONCEPTUALES DE LA INNOVACIÓN
- 2.2. GESTIÓN ÁGIL
- 2.3. MODELOS DE NEGOCIOS
- 2.4. CATEGORIZACIÓN DE MODELOS DE NEGOCIOS
- 2.5. GESTIÓN ÁGIL Y MODELOS DE NEGOCIOS
- 2.6. DEFINICIÓN DE LEAN
- 2.7. PENSAMIENTO LEAN
- 2.8. MODELO LEAN
- 2.9. CONFIANZA CREATIVA
- 2.10. CREATIVIDAD
- 2.11. PENSAMIENTO DIVERGENTE

### 3. TIPOS DE INNOVACIÓN

- 3.1. IDEAS FUNDAMENTALES
- 3.2. INNOVAR O MORIR
- 3.3. LOS 10 TIPOS DE INNOVACIÓN
- 3.4. EL MODELO DE GANANCIAS
- 3.5. LA RED
- 3.6. LA ESTRUCTURA
- 3.7. EL PROCESO

- 3.8. EL DESEMPEÑO DEL PRODUCTO
- 3.9. EL SISTEMA DE PRODUCTOS
- 3.10. EL SERVICIO
- 3.11. EL CANAL
- 3.12. LA MARCA
- 3.13. EL COMPROMISO DEL CLIENTE
- 3.14. CUANTOS MÁS TIPOS DE INNOVACIÓN, MEJOR
- 3.15. ANALICE, LUEGO ACTUE
- 3.16. INVESTIGACIÓN DE CALIDAD
- 3.17. LA AMBICIÓN DE INNOVAR

#### 4. TEMAS VS PROBLEMAS VS PROYECTOS

- 4.1. PROBLEMAS Y RETOS
- 4.2. INVESTIGACIÓN
- 4.3. TEMAS

#### 5. DEL TEMA AL PROBLEMA

- 5.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA
- 5.2. ÁRBOL DE PROBLEMAS
- 5.3. ¿PARA QUÉ SIRVE?
- 5.4. FENÓMENO DE LA NIÑA
- 5.5. APRENDIZAJE INFANTIL
- 5.6. SANEAMIENTO BÁSICO

#### 6. TALLER

- 6.1. AL TABLERO
- 6.2. PROBLEMA ¿QUÉ?
- 6.3. CARACTERÍSTICAS

#### 7. TALLER

- 7.1. ENUNCIADO
- 7.2. A REDACTAR

#### 8. DEL PROBLEMA AL PROYECTO

- 8.1. DEFINICIÓN DE PROYECTO
- 8.2. FASES DE UN PROYECTO
- 8.3. BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

#### 9. DESIGN THINKING Y VISUAL THINKING

- 9.1. DESIGN THINKING
- 9.2. HISTORIA DEL DESIGN THINKING
- 9.3. ¿QUÉ ES DESIGN THINKING?

#### 9.4. CARACTERÍSTICAS DE DESIGN THINKING

#### 9.5. DESIGN THINKER

#### 9.6. ¿CÓMO ES LA PERSONALIDAD DE UN DESIGN THINKER?

#### 9.7. DESIGN THINKING EN LA UNIVERSIDAD

#### 9.8. HOY TODO ES DISEÑO

### 10. FASES DE DESIGN THINKING

#### 10.1. EMPATIZAR

#### 10.2. DEFINIR

#### 10.3. IDEAR

#### 10.4. PROTOTIPAR

#### 10.5. EVALUAR

#### 10.6. ¿QUÉ SE HA DESARROLLADO CON LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING?

#### 10.7. ¿DÓNDE PUEDO SABER MÁS DE DESIGN THINKING?

#### 10.8. ¿QUÉ ES EL VISUAL THINKING Y PARA QUÉ NOS SIRVE?

#### 10.9. ¿CÓMO CONVERTIMOS LAS IDEAS EN IMÁGENES?

#### 10.10. ¿PARA QUÉ NOS SIRVE? ¿QUÉ VENTAJAS NOS APORTA?

### 11. METODOLOGÍAS DE INNOVACIÓN

#### 11.1. METODOLOGÍAS DE INNOVACIÓN

#### 11.2. DESIGN THINKING

#### 11.3. LEAN STARTUP

#### 11.4. CUARTO MÉTODO DE INNOVACIÓN

#### 11.5. LA ESTRATEGÍA DEL OCÉANO AZÚL

#### 11.6. TRIZ

#### 11.7. PRINCIPIOS INVENTIVOS

### 12. MANAGEMENT VS LEADERSHIP

#### 12.1. MANAGEMENT

#### 12.2. LEADERSHIP

#### 12.3. MANAGEMENT VS LEADERSHIP

#### 12.4. EN CONCLUSIÓN

### 13. CUSTOMER EXPERIENCE

#### 13.1. CAUSAS DE ABANDONO DE CLIENTES

#### 13.2. MANIFIESTO EXPERIENCIA DE CLIENTE

#### 13.3. GESTIÓN DE LA EXPERIENCIA DE CLIENTE

#### 13.4. EJEMPLO DE CX

#### 13.5. TECNOLOGÍA EN EXPERIENCIA DE CLIENTE

#### 13.6. CUSTOMER EXPERIENCE

#### 13.7. CONCLUSIÓN

### 14. LEAN STARTUP

- 14.1. LEAN STARTUP - CREAR
- 14.2. LEAN STARTUP - MEDIR
- 14.3. LEAN STARTUP - APRENDER

#### 15. LEAN SOFTWARE DEVELOPMENT

- 15.1. ELIMINAR LOS DESPERDICIOS
- 15.2. AMPLIFICAR EL APRENDIZAJE
- 15.3. DECIDIR LO MAS TARDE POSIBLE
- 15.4. ENTREGAR TAN RÁPIDO COMO SEA POSIBLE
- 15.5. POTENCIAR AL EQUIPO
- 15.6. CONSTRUIR INTEGRIDAD INTRÍNSECA
- 15.7. VEASE TODO EL CONJUNTO

#### 16. ÁGIL Y SCRUM

- 16.1. ¿QUÉ ES AGILIDAD?
- 16.2. ITERATIVO
- 16.3. ÁGIL
- 16.4. MANIFIESTO ÁGIL
- 16.5. ASPECTOS O PILARES DEL MANIFIESTO
- 16.6. DECLARACIÓN DE INTERDEPENDENCIA
- 16.7. LOS 6 VALORES DECLARACIÓN DE INTERDEPENDENCIA
- 16.8. ¿QUÉ ES SCRUM?
- 16.9. HISTORIA DE SCRUM
- 16.10. USOS DE SCRUM
- 16.11. BASES DE SCRUM
- 16.12. ROLES DE SCRUM
- 16.13. REUNIONES DE SCRUM
- 16.14. ARTEFACTOS DE SCRUM

#### 17. GENERACIÓN DE MODELOS DE NEGOCIOS

- 17.1. BUSINESS MODEL CANVAS
- 17.2. VALUE PROPOSITION CANVAS
- 17.3. LEAN CANVAS
- 17.4. PROPÓSITO
- 17.5. PROCESO DE DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTO

---

## **BENEFICIOS**

- Al finalizar el curso, tendrá mayores habilidades acerca de esta tecnología para promover la innovación empresarial de forma exitosa.