

PechaKucha



Este formato de presentación tiene su origen en el evento *Pecha Kucha Night* creado en Tokio en 2003 por Astrid Klein y Mark Dytham como un lugar de encuentro donde arquitectos, artistas, diseñadores o emprendedores pudieran dar a conocer sus proyectos.



Pecha Kucha es un método para hacer presentaciones que ayuda a transmitir el mensaje de forma breve, pero impactante. Se trata de comunicar tu proyecto o ideas a través de una secuencia de 20 imágenes o mensajes que se proyectarán durante 20 segundos cada una de ellas.

Breve



Impactante

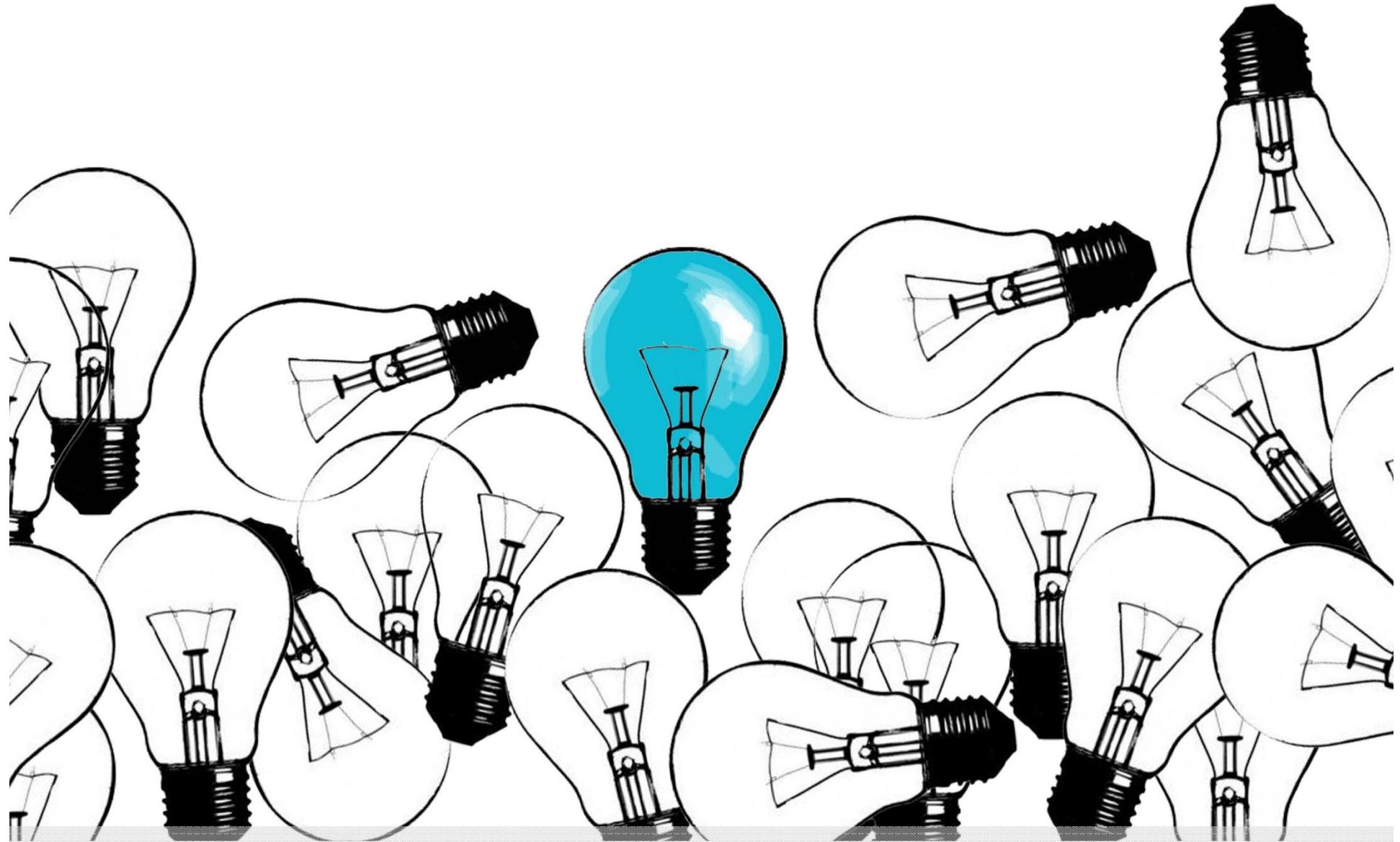
06:40



Si te parece poco tiempo, mantente en silencio durante
20' y apreciarás el valor del tiempo

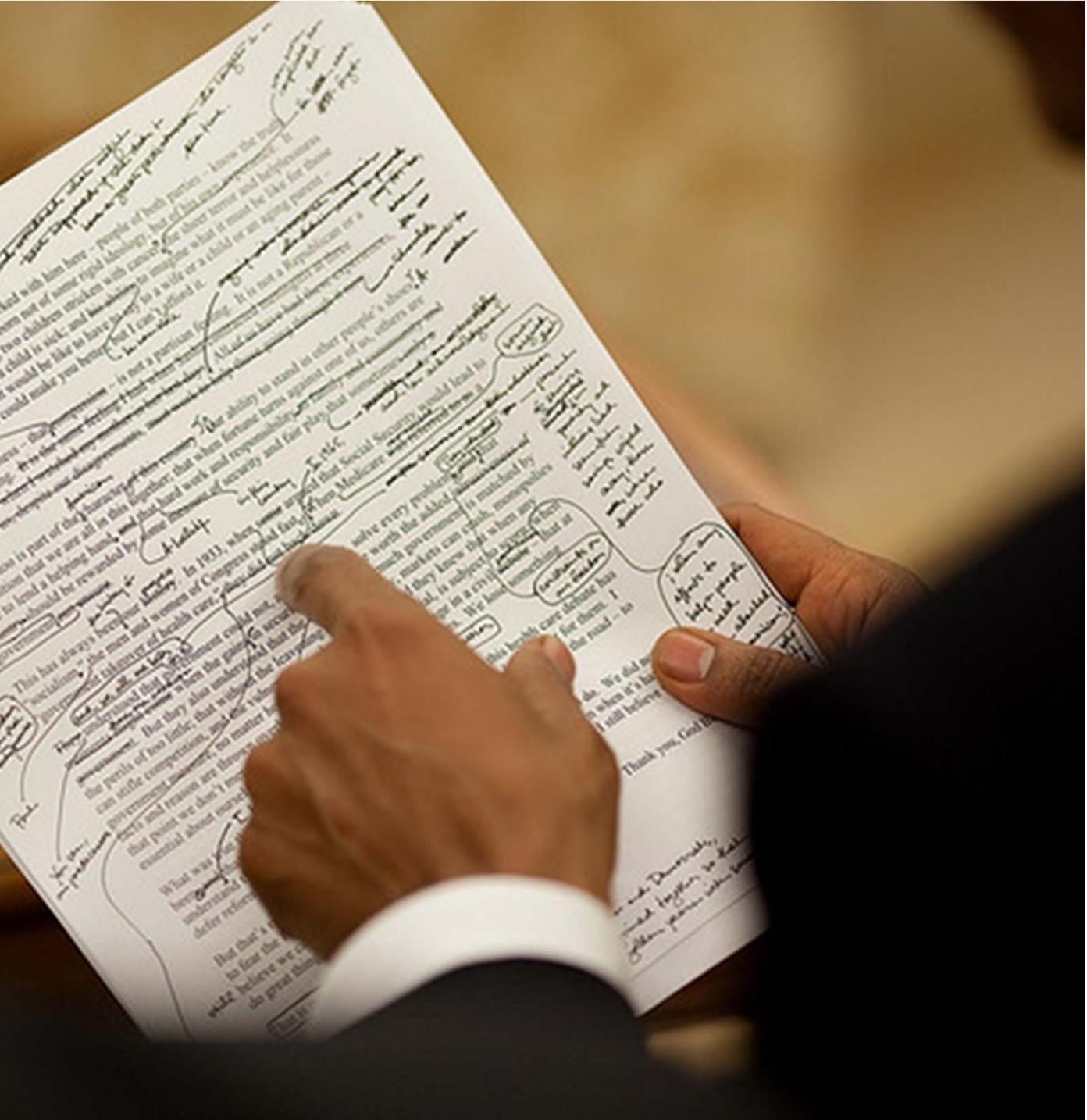
No podrás contar toda tu historia. El objetivo es transmitir los mensajes claves y atraer la atención de los asistentes. Después habrá ocasión para mantener un debate con aquellos interesados en saber más.





La preparación de una presentación Pecha Kucha comienza reflexionando sobre los mensajes que quieras transmitir y elaborando un esquema de ideas.

Continúa redactando un discurso BREVE, Y SENCILLO que una todas las ideas. Recuerda que Pecha Kucha es el arte de hacer presentaciones concisas. Utiliza frases cortas y directas que se ajusten a los 20 segundos de cada imagen.





La presión del tiempo disponible no debe llevarte a hablar mucho y rápido en poco tiempo. Al contrario, utiliza también los silencios para reforzar algunas ideas o expresiones.

Puedo
prometer
y prometo



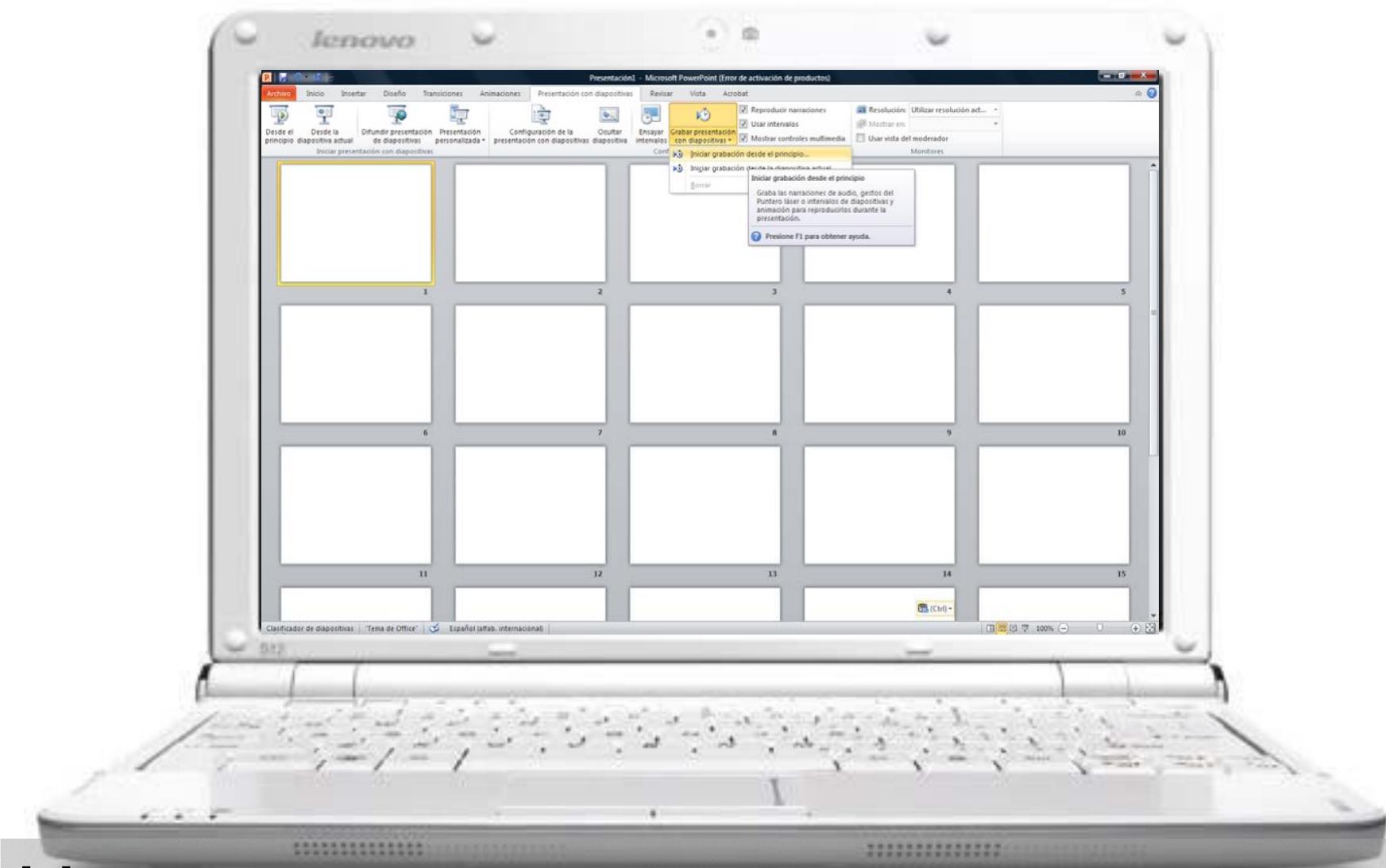
La tercera fase para preparar un Pecha Kucha consiste en buscar 20 imágenes (foto, gráfico, tabla, dibujo, montaje o fondo plano monocolor) que sirvan para reforzar las ideas que quieras transmitir. Establece la secuencia adecuada y cuida la calidad de las imágenes.



No abuses de textos y tablas con muchos datos. En este tipo de presentaciones “menos es más”. Si incorporas textos, utiliza una tipografía, un color y un tamaño de letra que facilite la lectura desde lejos.

de que no los hallarian , aunque los buscaseren. Iba Sancho Panza sobre su jumento como un Patriarca , con sus alforjas y su bota , y con mucho deseo de verse ya Gobernador de la Insula , que su amo le habia prometido. Acerio Don Quixote á tomar la misma derrota y camino que el que él habia ántes tomado en su primer viage , que fué por el Campo de Montiel , por el qual caminaba con ménos pesadumbre que la vez pasada , porque por ser la hora de la mañana , y herirles á sollayso los rayos del sol , no les fatigaban. Dixo en esto Sancho Panza á su amo : mire vuestra merced , señor caballero andante , que no se le olvide lo que de la Insula me tiene prometido , que yo la sabré gobernar por grande que sea. A lo qual respondió Don Quixote : has de saber , amigo Sancho Panza , que fué costumbre muy usada de los caballeros andantes antiguos , hacer Gobernadores á sus escuderos de las Insulas ó Reynos que ganaban , y yo tengo determinado , de que por mí no falte tan agradecida usanza ; ántes pienso aventajarme en ella , porque ellos algunas veces , y quizá las más , esperaban á que sus escuderos fuesen viejos , y ya despues de ha-





Una vez seleccionadas las 20 imágenes, deberás construir la presentación para se vayan sucediendo cada 20 segundos. Puedes usar diferentes programas informáticos como PowerPoint, Prezi, Keynote o cualquier otro de grabación de video.





UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS



FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA



DOCENTE MG. MARLENE REYES

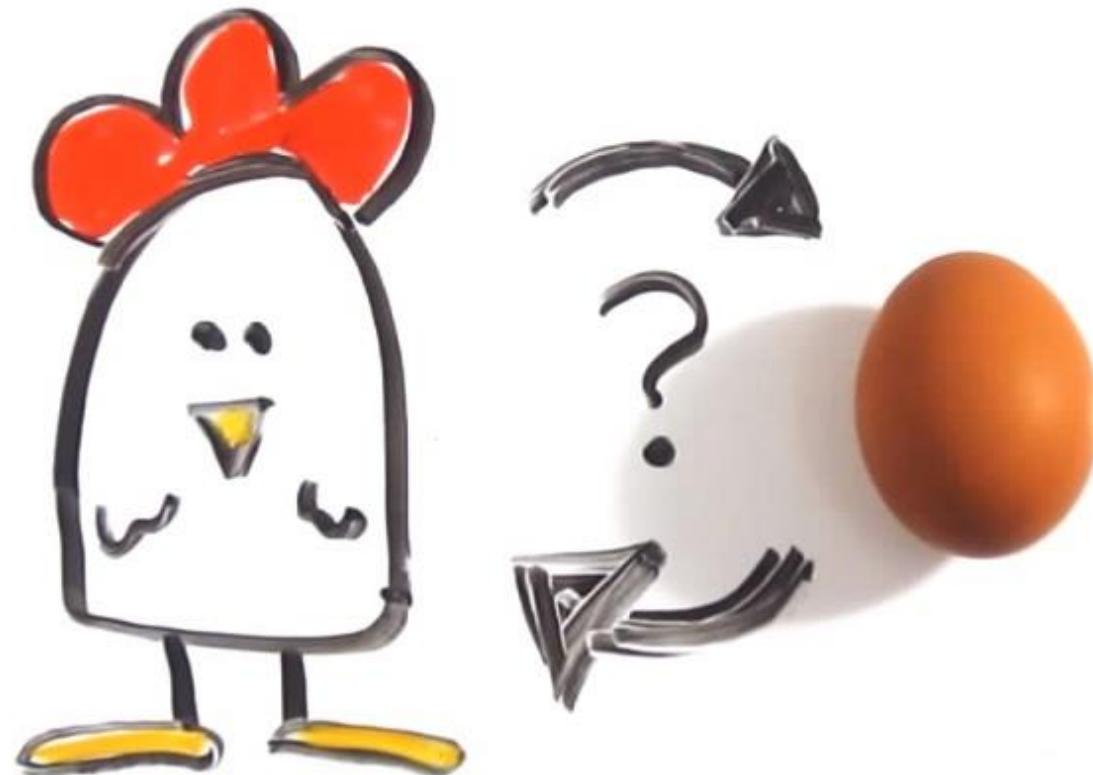
2022-I

Com



Creatividad e innovación:
¿Dónde está la diferencia?

¿EL HUEVO O LA GALLINA?



¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?

La creatividad es la capacidad para generar soluciones originales.

- Ver lo que otros no ven.
- Ver las cosas diferentes
- Imaginar lo que nadie ha imaginado.
- Hacer lo que nadie ha hecho antes



CREATIVIDAD:



- Ideas originales que aporten valor
 - Un profesor creativo
 - Un matemático creativo
 - Un biólogo creativo
 - Un pintor creativo
- Hay que aprender a ser creativos
- Hay que practicarlo
- ¿Se puede aprender a ser más creativo?
- Somos creativo en todas partes

SI ERES HUMANO ESTAS DOTADO PARA LA CREATIVIDAD

LA CREATIVIDAD HAY QUE ENTRENARLA

Motivos para evitar el proceso creativo

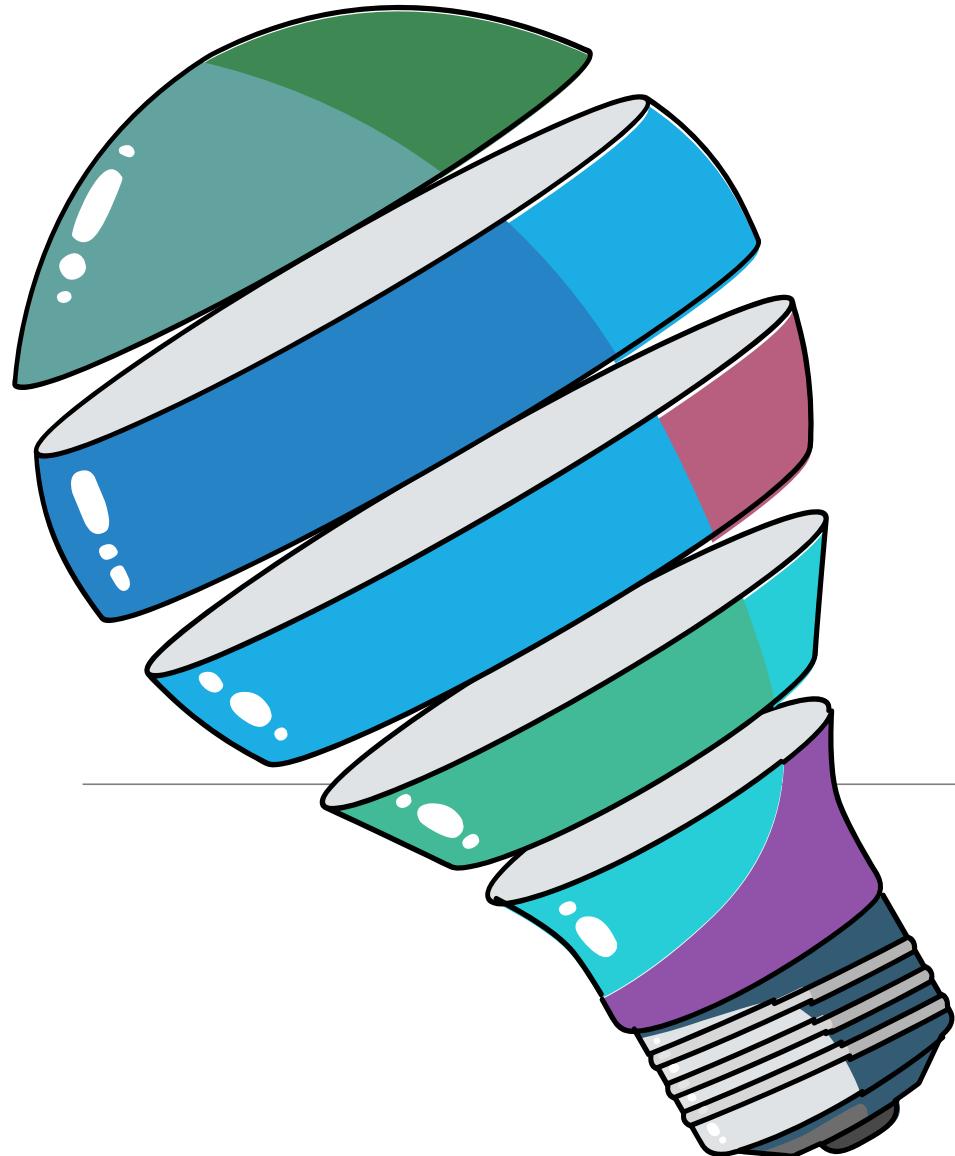
Tenemos muchas ideas, pero no las materializamos

Ya tengo suficiente con **sacar adelante** el día a día

Cuesta dinero y tiene riesgos

Más vale malo conocido que bueno por conocer

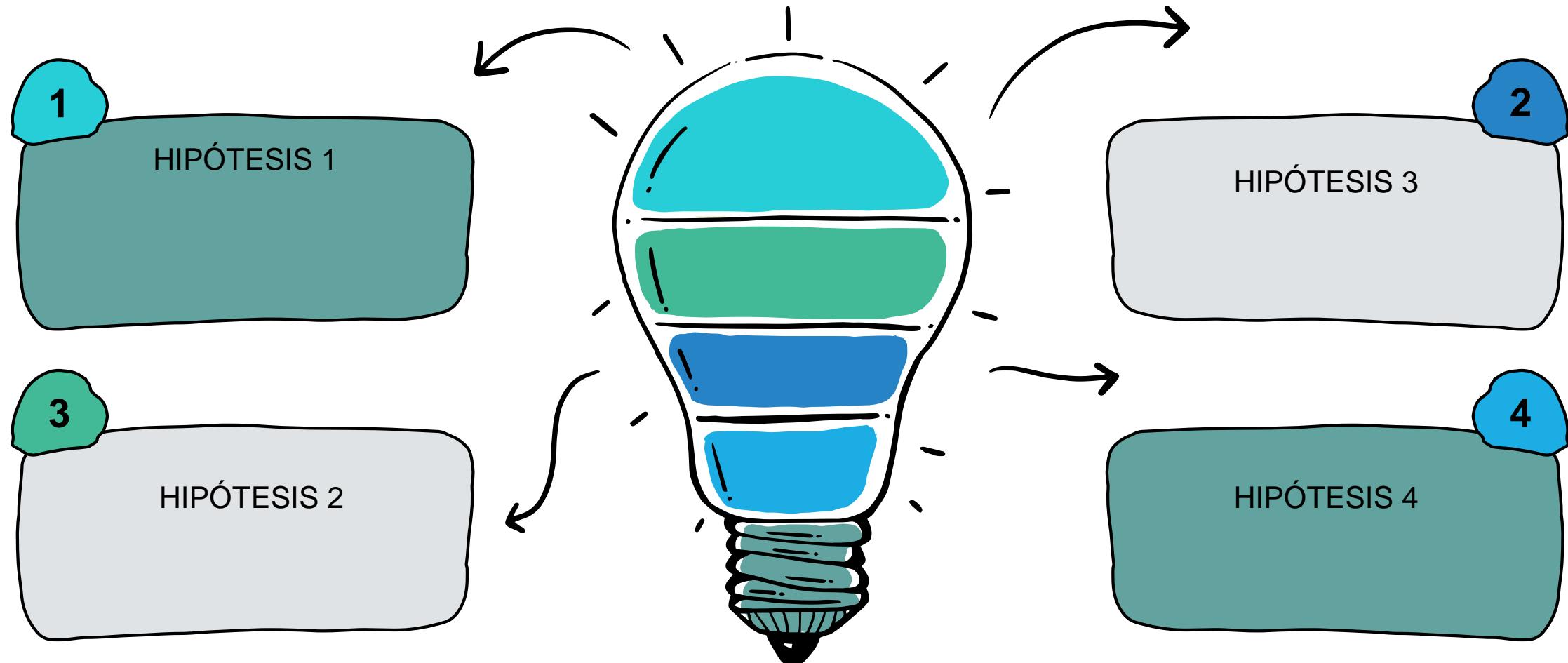
No sé cómo influirá en los resultados finales



CREATIVIDAD

**¿Te consideras una
persona creativa?**

CREATIVIDAD



¿QUÉ ES LA INNOVACIÓN?

Es la respuesta práctica, de un producto, proceso o servicio NUEVO o significativamente MEJORADO.



Una nueva forma de hacer las cosas
en pro de la EFICIENCIA y la EFICACIA





Material de Clase elaborado por Mg. Marlene Reyes

"La innovación es la introducción de nuevos productos y servicios, nuevos procesos, nuevas fuentes de abastecimiento y cambios en la organización industrial, de manera continua, y orientados al cliente, consumidor o usuario".

(J.A. Schumpeter)

“Nada es nuevo en la génesis de una innovación”.
(Luis Pérez-Breva-2019)

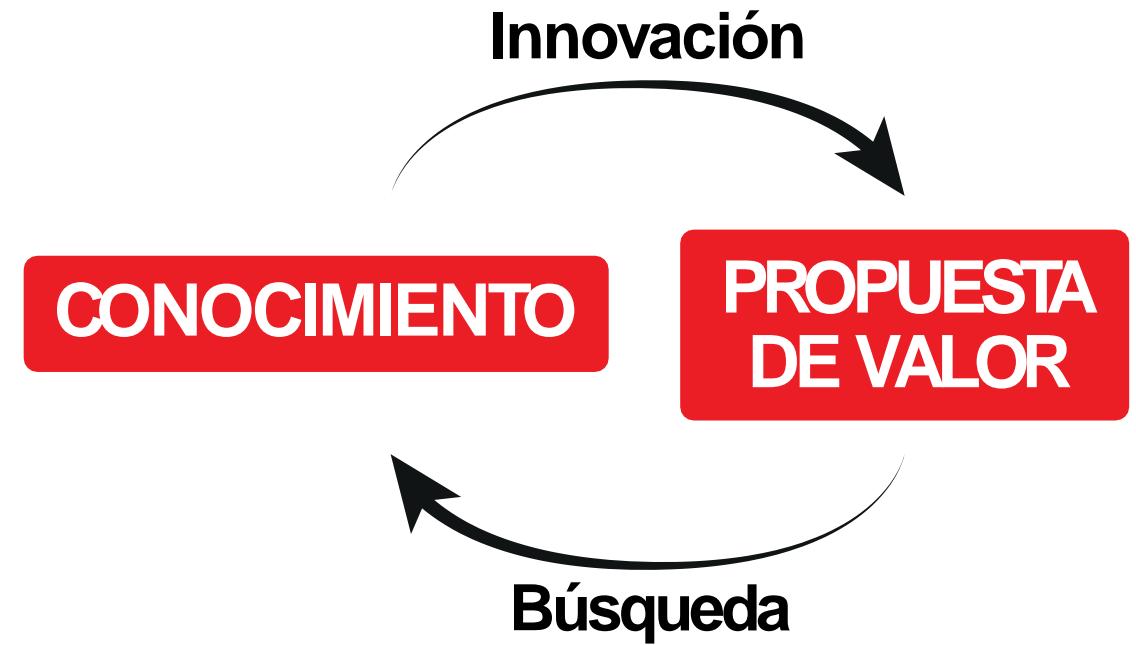
Las innovaciones adquieren su novedad conforme innovas.

Concepto de innovación



Innovación es crear valor a través de la transformación de ideas o conocimientos en nuevos procesos, servicios, métodos o estructuras organizacionales.

(AIN España, 2013)



NETFLIX

¿Cómo Netflix cambió la forma de ver TV

**Subscribe
NOW**



YES, I'M STILL WATCHING
STOP JUDGING ME, NETFLIX



1997	1999	2000	2006	2007	2011	2011	2013	2015	2016
Inicio de DVD	Modelo de suscriptores	Cola de Netflix	Algoritmo de recomendación	Streaming de video	1º Original de Netflix	Expansión fuera de Estados Unidos y Canadá	Mirar compulsivamente	#Netflix y Chill	Expansión internacional y prohibición de las VPN

La idea ocurrió después de pagar una enorme cantidad de cuotas atrasadas por una película. El objetivo era el alquiler de películas que no sólo fuese barato, sino fácil de

INNOVAR COMO APRENDIZAJE



Aprendes sobre el problema que estás resolviendo a medida que innovas.

INNOVACIÓN ≠ CREATIVIDAD

Innovación y creatividad en las organizaciones

Mientras crear consiste fundamentalmente en tener una idea más o menos ingeniosa, innovar hace referencia a la materialización de esta idea.

(Martín, Orengo & Martínez, 1997)

Creatividad e innovación

Trabajando la innovación. Psicología de las perspectivas
West, M. A. & Farr, J. L. (1990)

INNOVACIÓN

Idea materializada
en un contexto dado

De carácter social

Proceso que analiza e
implementa nuevas
ideas, llevándolas a cabo

CREATIVIDAD

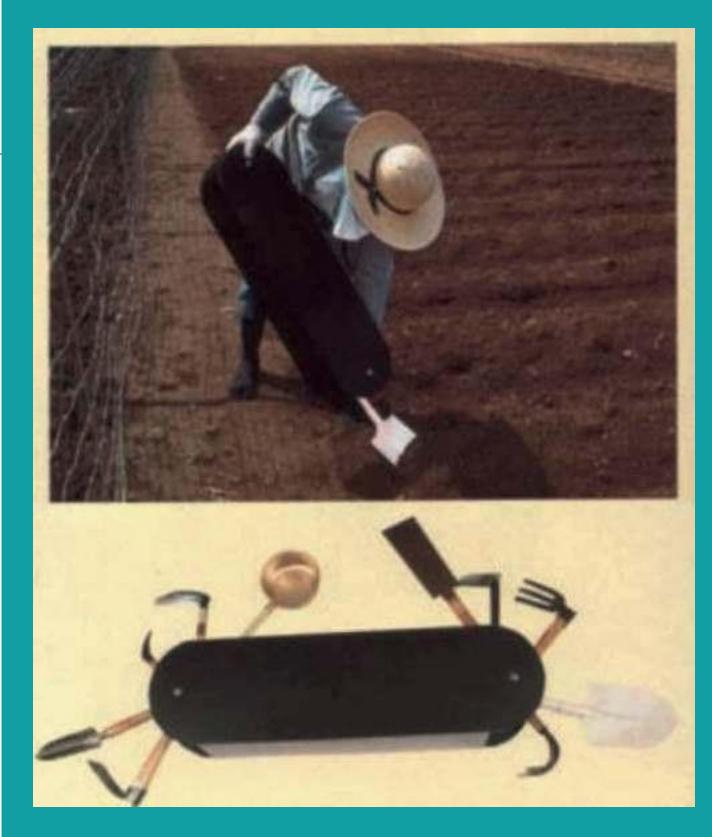
Idea novedosa que
exclusivamente se
piensa en un
contexto dado

De carácter individual
y personal



CREATIVIDAD

INNOVACIÓN



CREATIVIDAD

INNOVACIÓN



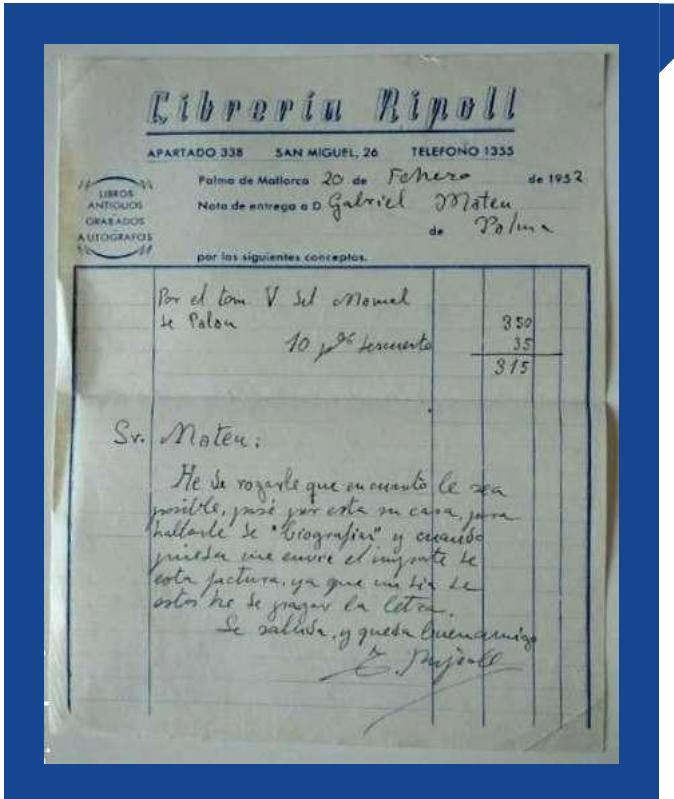
CREATIVIDAD

INNOVACIÓN

Tipos de innovación SEGÚN SU CAMBIO

INNOVACIÓN SOCIAL

- ▶ Mejora de lo existente
- ▶ Corto plazo
- ▶ Implementación rápida



INNOVACIÓN INCREMENTAL

- ▶ Cambios en lo existente o nuevas soluciones
- ▶ Mediano plazo
- ▶ Implementación rápida ó media



Tipos de innovación

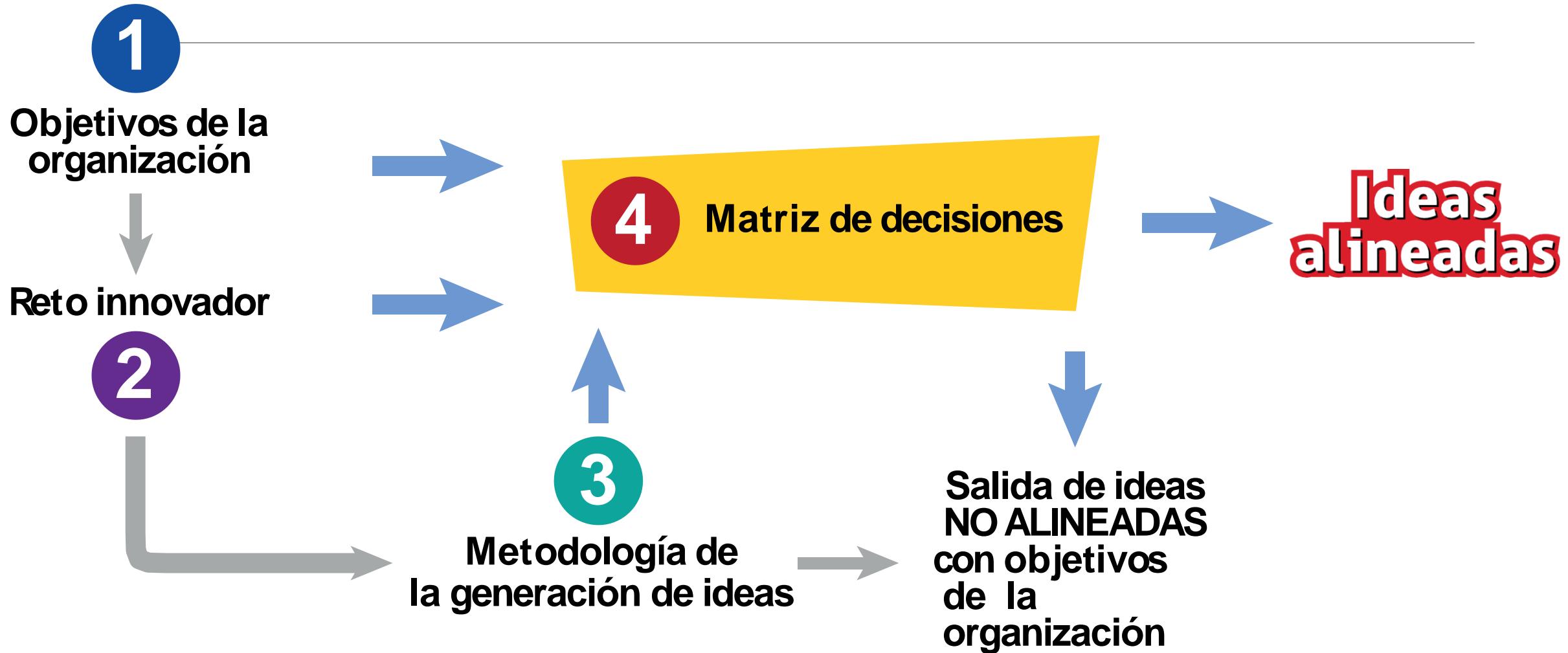
SEGÚN SU CAMBIO

INNOVACIÓN RADICAL O DISRUPTIVA

- ▶ Cambios de modelo y paradigma
- ▶ Largo plazo
- ▶ Implementación lenta



Proceso de innovación



Aprendes hablar hablando.

Aprendes a innovar innovando.

[Home](#)[Vectores](#)[Tu Hexágono](#)[Banco de Proyectos Hip](#)[Comunidad FellowHIP](#)[Herramientas y más](#)

Hexágono de la Innovación Pública

El **HIP** es un modelo para acelerar el cambio sistémico de las organizaciones que concibe la innovación como redes de conversaciones: deseos, visiones y afectos compartidos.

Haced la línea y no el punto

Deleuze y Guattari. Rizoma (1972)



Seis vectores (Open_abierto, Trans_transversal, Fast_ágil, Proto_modelos, Co_colaborativo y Tec_digital) resumen las dinámicas claves para transformar una institución clásica, jerárquica y cerrada en una organización red, abierta, dinámica y democrática. A partir del análisis de 105 metodologías y la ciencia de las redes (nodos, enlaces, hubs, comunidades...) el modelo HIP simplifica algo tan complejo y abstracto como la creación de un ecosistema de innovación, invitándonos a pensar de forma diferente nuestro entorno y dándonos pistas para pasar a la

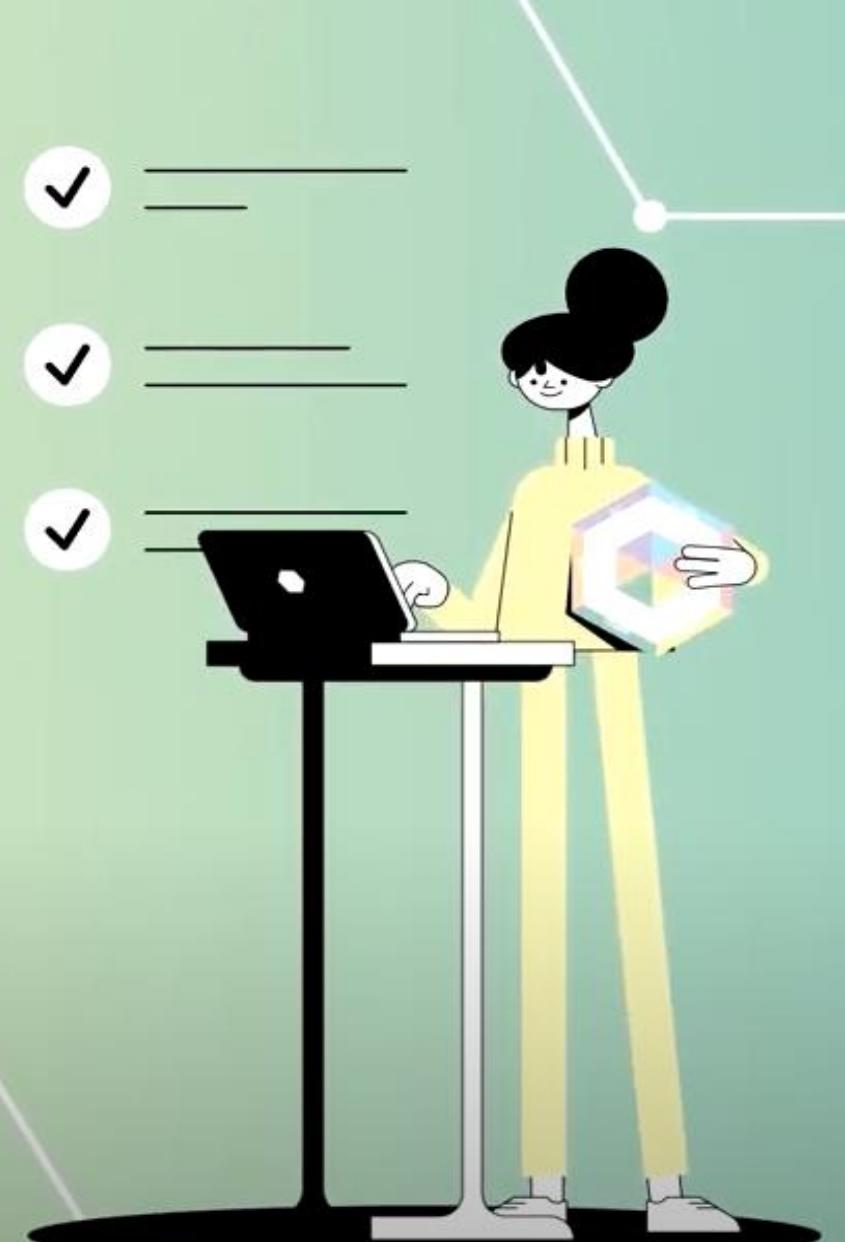
MANUAL DE CLASE ELABORA





Evaluación HIP

**¿Imaginas poder
aplicar el hexágono
en tu proyecto?**



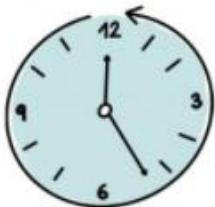
MEMORIA

La mayor comunidad que recuerda la sabiduría de nuestros mayores.

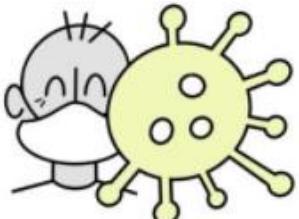
¿POR QUÉ?



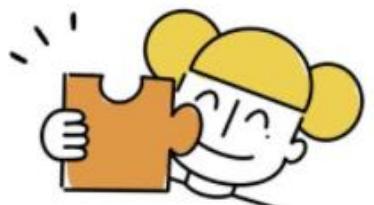
MANTENER LA MEMORIA
DE NUESTROS MAYORES
Y APRENDER DE ELLOS



VIVIMOS ACCELERADOS
Y NO TENEMOS
PACIENCIA...



¿PUEDE SER EL COVID-19
UNA OPORTUNIDAD PARA ESCUCHAR
A QUIÉN HABLA MÁS LENTO?



¡TÚ ERES UNA PIEZA FUNDAMENTAL!

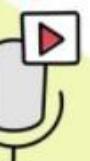
DIGITALIZANDO SABERES DE NUESTROS ABUELOS Y ABUELAS



¿CÓMO?



ESCUCHA



GRABA



FOTOGRAFÍA



ESCRIBE



PARA QUE ESTOS MOMENTOS
MATERIAL DE CLASE ELABORADO



UNA BIBLIOTECA SONORA
PARA CONOCER DE DÓNDE VENIMOS
Y PREPARARNOS MEJOR
HACIA DÓNDE VAMOS



PARA COMBATIR LA BRECHA CON
NUESTROS MAYORES NECESITAMOS:



1



2

COMPRENDER CÓMO
APRONTARON LAS CRISIS
QUE VIVIERON



CONOCER Y CONSERVAR CÓMO
VIVÍAN Y SE RELACIONABAN

3



ACERCAR SU REALIDAD
A LAS NUEVAS GENERACIONES

REYES



Libros Que Unen

Programa de aprendizaje y acompañamiento emocional a través de los libros.

Edición y entrega de
11.880

libros de dominio público a niñas y niños sin conectividad y web con repositorios abiertos.

¿con quién?

GRUPO MOTOR:

LAAAB (Gobierno de Aragón),
AEDIPA, EducaVIVA.

EQUIPO:

ilustradores, diseñadores, expertos en redes, docentes, voluntarios...

11.880

niños y niñas de Aragón que perciben la beca de material escolar por los ingresos de sus familias.



¿dónde?



TERTULIAS DIALÓGICAS

mediante llamadas telefónicas o video-llamadas con las familias que han recibido el libro en sus domicilios.



FINANCIACIÓN: **6.000€** en concepto de envío.

ASESORAMIENTO:

Sobre licencias y contenidos



[Home](#)[Vectores](#)[Tu Hexágono](#)[Banco de Proyectos Hip](#)[Comunidad FellowHIP](#)[Herramientas y más](#)

Proyectos HIP.

"El acto más pequeño en las circunstancias más limitadas lleva la semilla de la misma ilimitación e imprevisibilidad; un acto, un gesto, una palabra bastan para cambiar cualquier constelación."

Hannah Arendt, 1953

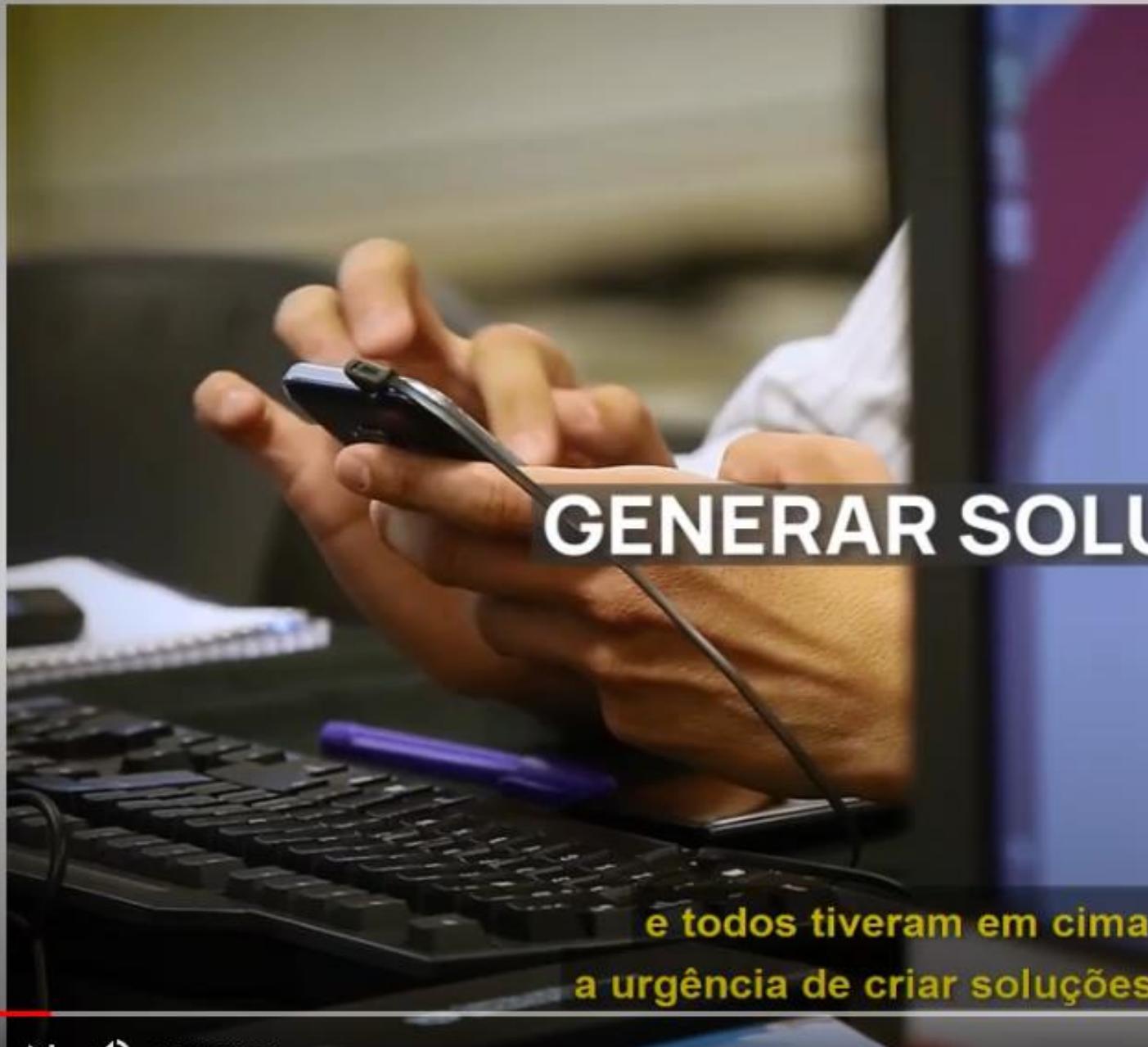
VECTORES ▾ PAISES ▾





GENERAR SOLUCIONES

e todos tiveram em cima da mesa
a urgência de criar soluções e de inovar.



ACTIVIDAD GRUPAL:

Analizar los proyectos y su viabilidad en Perú.

Gracias

