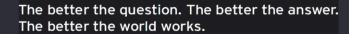
Hackatón Summit País Digital by EY colabora Municipalidad de Las Condes

Creatividad y resolución de problemas

Septiembre 2024
Sesión 1





#### Conociendo a tu facilitador de hoy...

#### **Angel Grimalt**

EY Business Intelligence LATAM | Futures Insights





7 años en EY

2 años en **EY Americas Innovation** | Futures Insights

Especializaciones en Futures Thinking e Imagination Leadership

Intra-emprendedor de EY BeyondLabs 2022 - LAS top 4 solutions

Ingeniero Industrial, MBA, Diploma en Innovación, Coach Ontológico Empresarial

Nacimiento: Puerto Ordaz, Venezuela

#### Freak data-points:

- Miembro fundador de "Books Up" Club de Lectura de innovación y emprendimiento
- Creador de los "Insights de la Semana" e "Insights sobre IA" en LinkedIn
- Ensayo "La Odisea del Aprendizaje" en Amazon Kindle



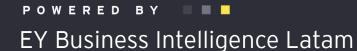
#### Propósito de EY

Construir un mejor mundo de negocios

Mi Propósito



Inspirar y guiar la innovación para construir un mejor futuro.





### AGENDA DE HOY



- 1 Avisos generales con fechas 5 minutos
- 2 Icebreaker y foto para comunicaciones 7 minutos
- 3 Creatividad y Resolución de problemas 60 minutos
- Consultas a la sesión de hoy 15 minutos







### Avisos y fecha importante

Hakatón Summit País Digital by EY colabora Municipalidad de Las Condes

Fecha: Martes 30 de septiembre 2024

Hora: Desde las 8:30 horas a las 19:00

horas

**Lugar:** Hotel W, Isidora Goyenechea 3000, Piso -3, Salón Estudio 54, Santiago, Chile.

Sobre el ingreso al Hotel W: Te llegará un mail con la confirmación de inscripción y un código QR. Con eso podrás ingresar por el nivel 1 del Hotel W y acreditar su asistencia en la Mesa de Acreditación que se encontrará antes de bajar por los ascensores. En caso de querer asistir otra persona al pitch o el Summit, hay un formulario de inscripción al evento público: <a href="https://paisdigital.nexio.cl/">https://paisdigital.nexio.cl/</a>



### ¿Dónde estamos...?

El lenguaje de programación base para todas las capacitaciones y esta hackatón es "Python".

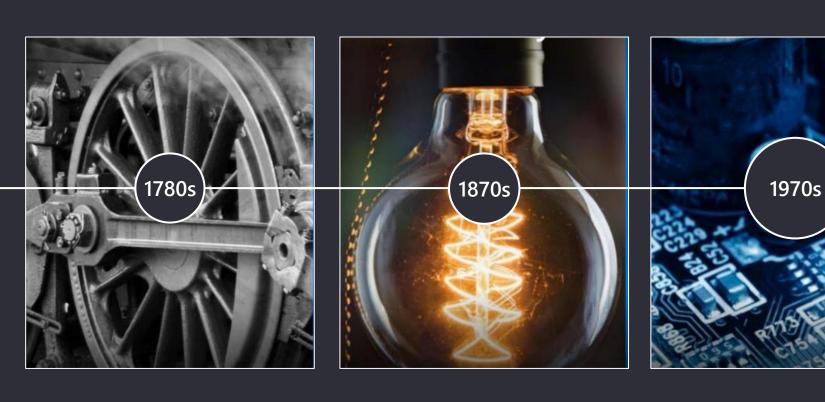
- Sesión 1 Obligatoria: martes 9 de septiembre de 17:00 a 18:30 hrs CL "Creatividad y Resolución de Problemas"
- Sesión 2: jueves 11 de septiembre de 17:00 a 18:30 hrs CL "Contexto Gestión Pública"
- Sesión 3: lunes 15 de septiembre de 17:00 a 18:30 hrs CL " Bases de Computer Vision (CV) "
- Sesión 4: lunes 22 de septiembre de 17:00 a 18:30 hrs CL "Configuración de Ambiente de Desarrollo"
- Sesión 5: miércoles 24 de septiembre de 17:00 a 18:30 hrs CL "GenAI + Computer Vision Vanguardista"
- Sesión 6 Obligatoria: viernes 26 de septiembre de 17:00 a 18:30 hrs CL "Pitch Class y Aclaratorias generales"

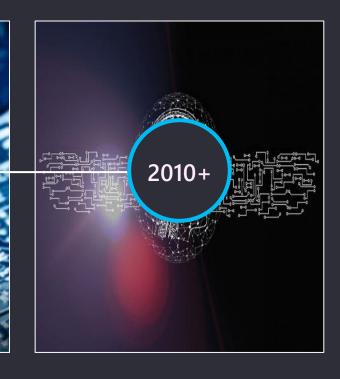
Todas las sesiones de capacitación quedarán grabadas y estarán disponibles en línea para los participantes del evento.

Las sesiones identificadas como obligatorias requerirán la asistencia de por lo menos dos (2) participantes por equipo.



### Contexto: La 4ta. Revolución Industrial





Vapor

Electricidad

Computadora

IA

### A: ¿Por qué nos importa tanto?

Es identificada como una Tecnología de Propósito General. Capaz de inventar una nueva forma en qué innovamos.

Transversal en la economía Evolutiva en el tiempo

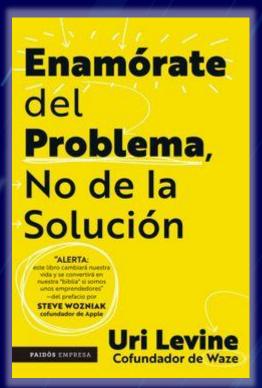
Plataforma de innovación

### HA CKA TÓN

## Mensaje referencia 1: Uri Levine - Co-Fundador de Waze





















## Mensaje referencia 2: Greg Brockman sobre Problema/Sol.





"Era contraintuitivo, siempre en el mundo startup te dicen 'enamorate del problema y no de la solución', y lo hicimos al revés, pusimos una API en frente de nuestro modelo general, y funcionó...









## Marco conceptual 1: Las Habilidades del Futuro por WEF



Future of Jobs Report 2025

#### Core skills in 2025



- 1. Analytical thinking
- 2. Resilience, flexibility and agility
- 3. Leadership and social influence
- 4. Creative thinking
- 5. Motivation and self-awareness
- 6. Technological literacy
- 7. Empathy and active listening
- 8. Curiosity and lifelong learning
- 9. Talent management
- 10. Service orientation and customer service

#### CLAVES PARA TI Y TU EQUIPO

- La creatividad no es un lujo: es una de las habilidades centrales del futuro
- Pensar distinto y cómo crear será más valioso que saber más
- La hackathon es tu laboratorio para entrenarlas









## Marco conceptual 2: Innovación

SUZZO SUZZO

DESIGN/THINKING

Deseabilidad (Necesidad) Viabilidad Factibilidad (Tecnología) (Negocio) ilnnovación!

SYSTEMATIC INVENTIVE THINKING



ilnnovación!









## Mensaje conceptual 2: El "*Flow*" creativo es un imperativo







**CLAVES PARA TI Y TU EQUIPO** 

- El "Flow" puede ser diseñado/deliberado
- Desafío y habilidad deben alinearse
- Si el reto alto & skill baja → ansiedad
- Si el reto bajo & skill alta → aburrimiento
- o En el punto justo aparece la creatividad
- La hackathon está diseñada para llevarte ahí, pero debes prepararte (!)









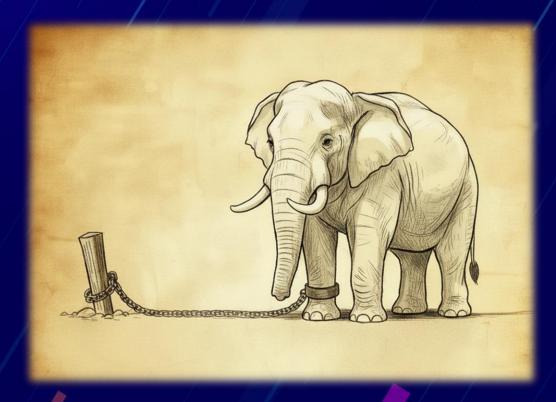


# Concepto clave: Fijación mental o sesgo cognitivo



La tendencia a pensar siempre de la misma manera, limitándonos a soluciones conocidas excluyendo otras posibilidades, aunque no sea óptimo.













## Concepto clave: Tipos de fijaciones mentales o sesgos cognitivos



Tres tipos de fijaciones mentales según Systematic Inventive Thinking

**EJEMPLOS** 

¿Dónde esta el basurero en tu casa?

¿Dónde están las teclas de tu teclado?

¿Dónde se instalan las cámaras de vídeo?

**ESTRUCTURAL** 

**EJEMPLOS** 

¿Para qué funciona un clip?

¿Para qué funciona una TV?

¿Para que funciona un poste de luz?

**FUNCIONAL** 

**EJEMPLOS** 

El cliente paga y el proveedor cobra.

El ciudadano reporta y la municipalidad resuelve.

El peatón espera y el auto avanza.











Samsung The Frame

X Funcional y estructural

División y Unificación de Tareas

El TV es un cuadro y divides los componentes para cambiar su grosor



**ESTRUCTURAL** 

**FUNCIONAL** 











IPhone 1 (2007)

X Estructural y Funcional

Substracción y Unificación de Tareas



Quitás el teclado y la pantalla es un teclado



**ESTRUCTURAL** 

**FUNCIONAL** 











Smartphone con varias cámaras

X Estructural

Multiplicación





**ESTRUCTURAL** 

**FUNCIONAL** 











**Der** X Relacional Unificación de Tareas en plataforma

Cambiar la relación y la Plataforma paga y asigna el viaje



Complete the trip Trip payment Contract between rider and Uber Rider

**ESTRUCTURAL** 

**FUNCIONAL** 









fija a una dinámica

## Concepto clave: Fijaciones mentales y patrones para la innovación



Peajes con tarifa dinámica X Relacional Dependencia de Atributos Buses y camiones con remolque Motos, motonetas, autos, Buses y camiones camionetas y autos y camionetas con remolques Fuera de punta Punta Saturación Cambias una relación Longitud **TBFP TBP** TS **Pórtico Sentido Oriente - Poniente** (i) (i) (i) en km **EJE COSTANERA** Puente Padre Arteaga - Puente San P<sub>0</sub> 1,4000 \$144,20 \$278,60 \$422,80 Francisco

**ESTRUCTURAL** 

**FUNCIONAL** 









# Concepto clave: Fijaciones mentales y patrones para la creatividad











SUSTRACCIÓN	DIVISIÓN	MULTIPLICACIÓN	UNIFICACIÖN DE TAREAS	DEPENDENCIA DE ATRIBUTOS
Quita lo obvio y descubre lo nuevo.	Parte, reordena y cambia la función.	Duplica con diferencia para crear valor.	Un recurso, múltiples usos inesperados.	Cuando una variable cambia, otra responde.

**ESTRUCTURAL** 

**FUNCIONAL** 



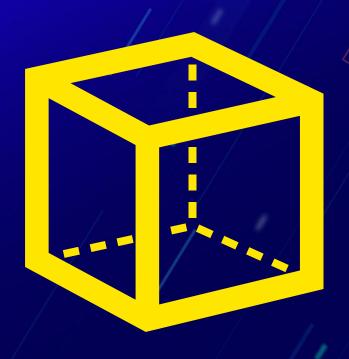






## Concepto clave: Mundo cerrado, piensa dentro de la caja... del desafío





#### CLAVES PARA TI Y TU EQUIPO

- Mundo Cerrado: usa solo lo que ya tienes
- La creatividad nace en las restricciones
- La restricción es tu mejor aliado
- Los recursos disponibles son la fuente de tu innovación
- Menos opciones → itera dentro de la caja para ideas relevantes, simples y elegantes
- Dentro de la caja surgen las soluciones más novedosas ("geniales")









## Concepto clave: Mundo cerrado



MC MUNDO CERRADO









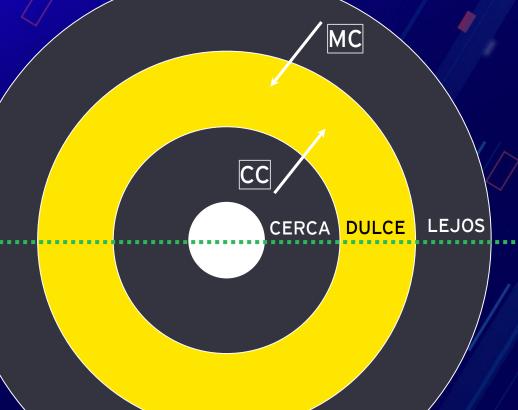
### HA CKA TÓN

### Concepto clave para innovar: Near-Far-Sweet (NFS)





CC CAMBIO CUALITATIVO



#### CLAVES PARA TI Y TU EQUIPO

- Mundo Cerrado: crea con lo que tienes y ama las restricciones
- Cambio Cualitativo: transforma hacía algo novedoso y de valor
- o Lo convencional no transforma
- o Lo muy alejado es poco factible
- o La innovación vive en "zona dulce"



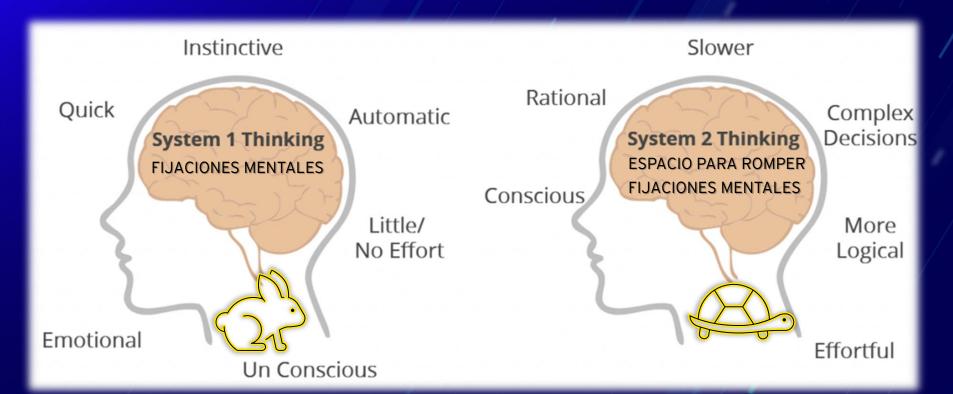


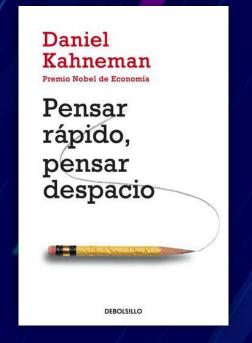




## Conceptos clave Resolución de Problemas: Sistema 1 y Sistema 2













## HA CKA TÓN

## Conceptos clave Resolución de Problemas: Equipos de Alto Desempeño







EMPRESA ACTIVA







## Conceptos clave Resolución de Problemas: Juega como un Centauro con el mejor proceso



66

Humano débil + máquina + mejor proceso es superior a una computadora fuerte sola, y aún más importante, superior a un humano fuerte + máquina + proceso inferior.

Garry Kasparov

Campeón Mundial de Ajedrez derrotado por DeepBlue de IBM en 1997







## Muchas gracias

Próxima Sesión #2: jueves 11 de septiembre de 17:00 a 18:30 horas de Chile - "Municipalidad de Las Condes" - Sebastián Apablaza, Jefe de Proyectos

