

	VERSIÓN: 01
	FECHA: 19/12/20
	CONTENIDO CURRICULAR
	PROGRAMA:
	ASIGNATURA: Creatividad/ Estrategia de Innovación

Objetivo de la asignatura:

En esta asignatura el alumno conocerá los elementos y conceptos básicos de la innovación y como aplicarlos en un contexto empresarial que fomente la generación de valor en las diferentes áreas de las organizaciones.

Competencias Genéricas:

- Capacidad de análisis y síntesis.
- Resolución de problemas.
- Comunicación oral y escrita.

Contenido de la asignatura:

Semana 1:

Introducción
Contextualización de la asignatura
Sensebilización de Innovación.

Semana 2:

Definición de Innovación.
Innovación en Colombia y en el mundo
Indice Global de Innovación

Semana 3:

Invención, Creatividad e Innovación
Ten types of innovation

Semana 4:

ADN Innovador
Personas y equipos Innovadores

Semana 5:

Job to Be Done
Design Thinking

Semana 6:

Modelos de Gestión de la Innovación
Grado de Innovación

Semana 7:

Innovación Abierta
Elementos Clave Innovación Abierta

Semana 8:

Lean Start Up
Modelo

Semana 9:

Herramientas para la innovación

Semana 10:

Implementación Innovación en las empresas

Semana 11:

Plataformas para la innovación

Semana 12:

Cierre.

Bibliografía:

- FERNÁNDEZ, J. et al. (2000): Manual para la creación de empresas. Cómo emprender y consolidar un proyecto empresarial, Madrid: Edisofer.
- KIRBY, D. (2002): Entrepreneurship. Maidenhead. MCGraw-Hill.