



INICIO GRABACIÓN



SANJOSÉ
FUNDACIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR



Creatividad/ Estrategia de Innovación



Mag. Sebastián Piñeros Ch.



**“Si buscas resultados
distintos, no hagas
siempre lo mismo.”**



Albert Einstein



SEBASTIÁN PIÑEROS CH.

Profesional en Mercadeo y Publicidad, Magister en Innovación, especialista en gerencia estratégica, Postgraduate in Product Development.

Experiencia en Desarrollo de Productos centrados en el usuario, Emprendedor y experto en el arte de contar historias que venden.

<https://www.moviid.co/>



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.

Cronograma de Clases



No Semana	Fecha	Actividad	Porcentaje
Semana 1	06 Enero 2021	Presentación Docente, Microcurriculo de la asignatura.	
Semana 2	13 Enero 2021		
Semana 3	20 Enero 2021		
Semana 4	27 Enero 2021	Actividad No1	23.33%
Semana 5	03 Febrero 2021		
Semana 6	10 Febrero 2021		
Semana 7	17 Febrero 2021	Actividad No 2	23.33%
Semana 8	24 Febrero 2021		
Semana 9	03 Marzo 2021		
Semana 10	10 Marzo 2021	Actividad No 3	23.33%
Semana 11	17 Marzo 2021		
Semana 12	24 Marzo 2021	Parcial Final	30%
TOTAL			100%

Ciclo de 12 Semanas.

**Entregas:
Domingos
23:59**

Asistencia:

<https://forms.gle/KDpEsPjNr8D9wsaR9>



**ANTES DE
EMPEZAR...**



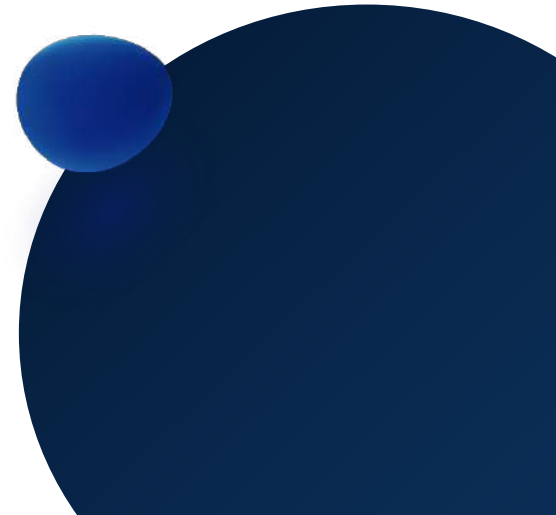
SANJOSÉ
FUNDACIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR



Tienes un hacha grande y una herradura.
¿Puedes romper la herradura en 6 partes
con 2 hachazos, teniendo en cuenta
que no puedes reubicar sus escombros?



Gimnasia Cerebral

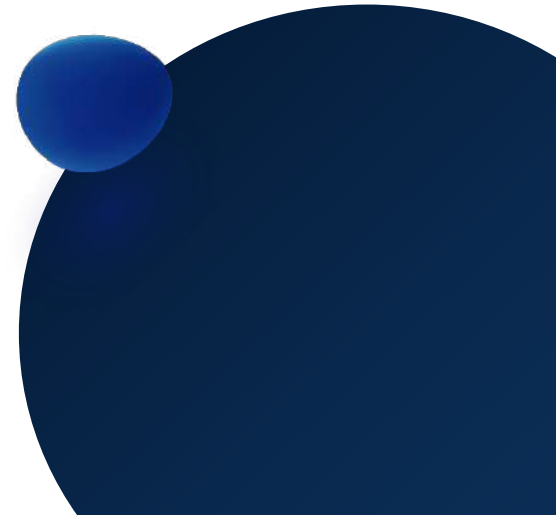




Para romper
la herradura en 6 partes,
necesitas ubicar
el hacha así:



Gimnasia Cerebral

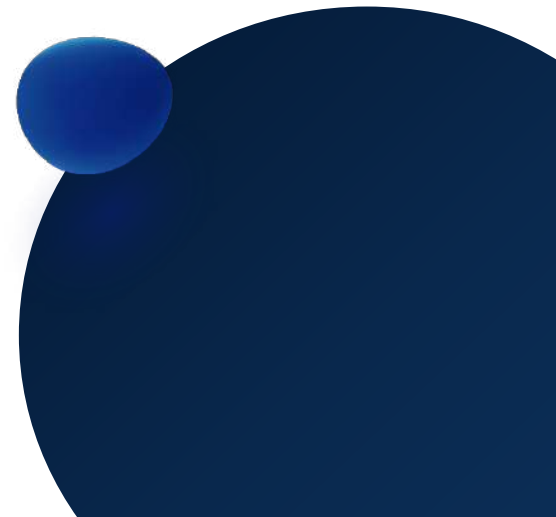




548102=100

Agrega a esta ecuación
los signos matemáticos: $()$, $+$, $-$, $*$, $/$,
para que sea correcta.

Gimnasia Cerebral

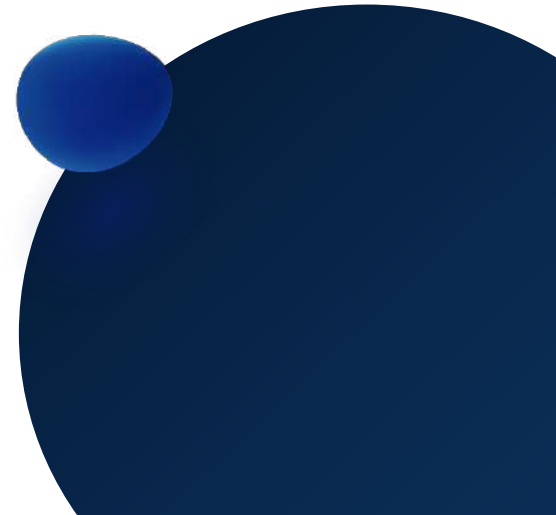




La ecuación será correcta
si colocas los signos así:

$$5 * (-4 + 8) * (10 / 2) = 100$$

Gimnasia Cerebral





"El éxito de una empresa consiste en tener la capacidad de redefinir constantemente las reglas del juego".

Alberto Knapp



<https://www.youtube.com/watch?v=TrActkfVDY>



¿Qué es la innovación?



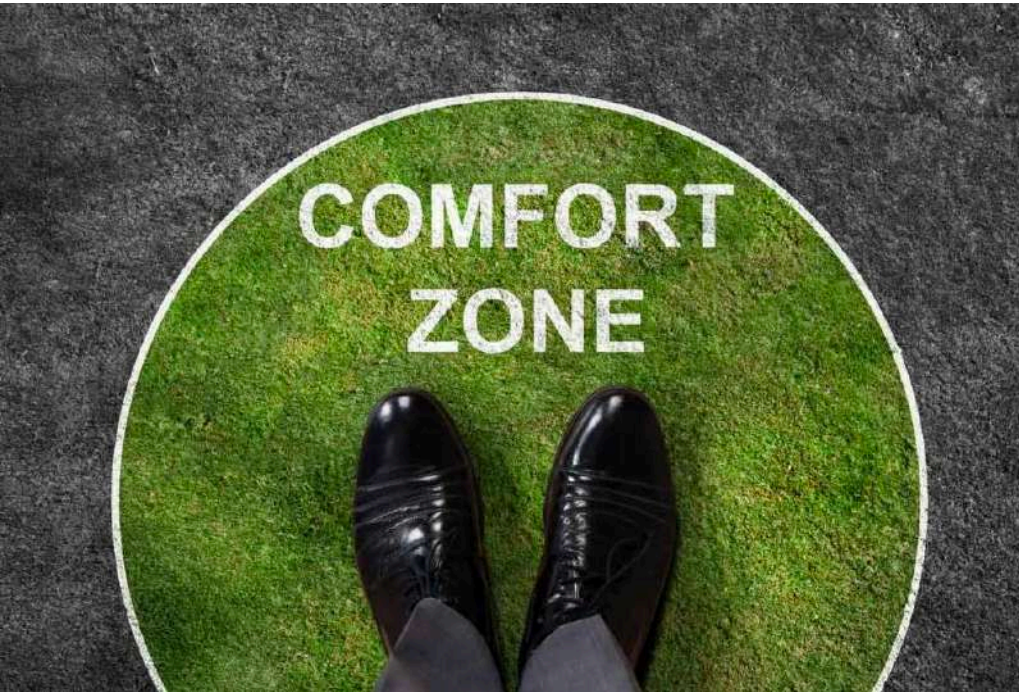
CREATIVIDAD VS INNOVACIÓN

?

“SER O NO SER **ESA ES LA CUESTIÓN**”

(WILLIAM SHAKESPEARE)

TODOS SOMOS CREATIVOS!

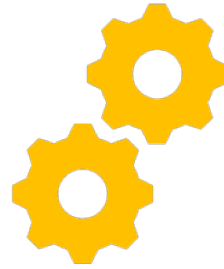


**EL MIEDO A LO
DESCONOCIDO NOS
MANTIENE EN
NUESTRA ZONA DE
CONFORT**



concepto **proceso**

contexto



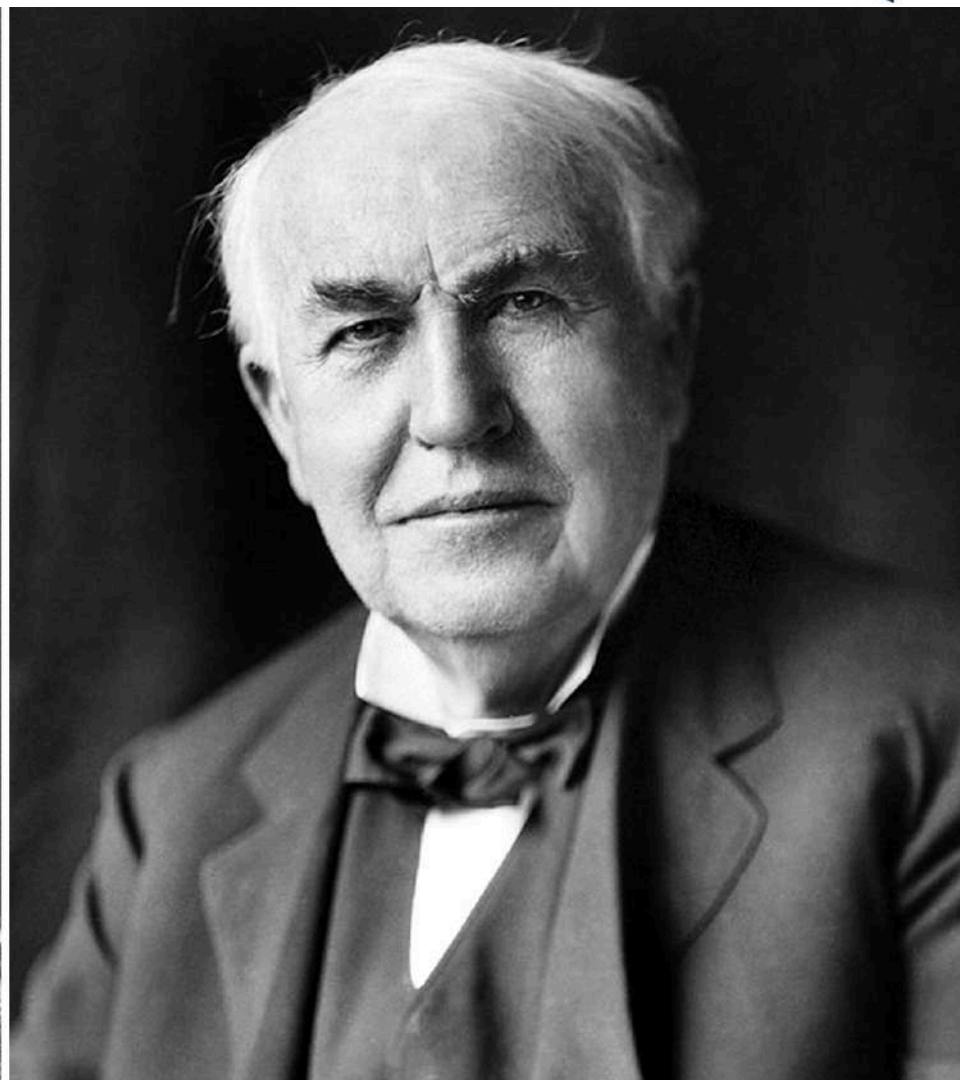
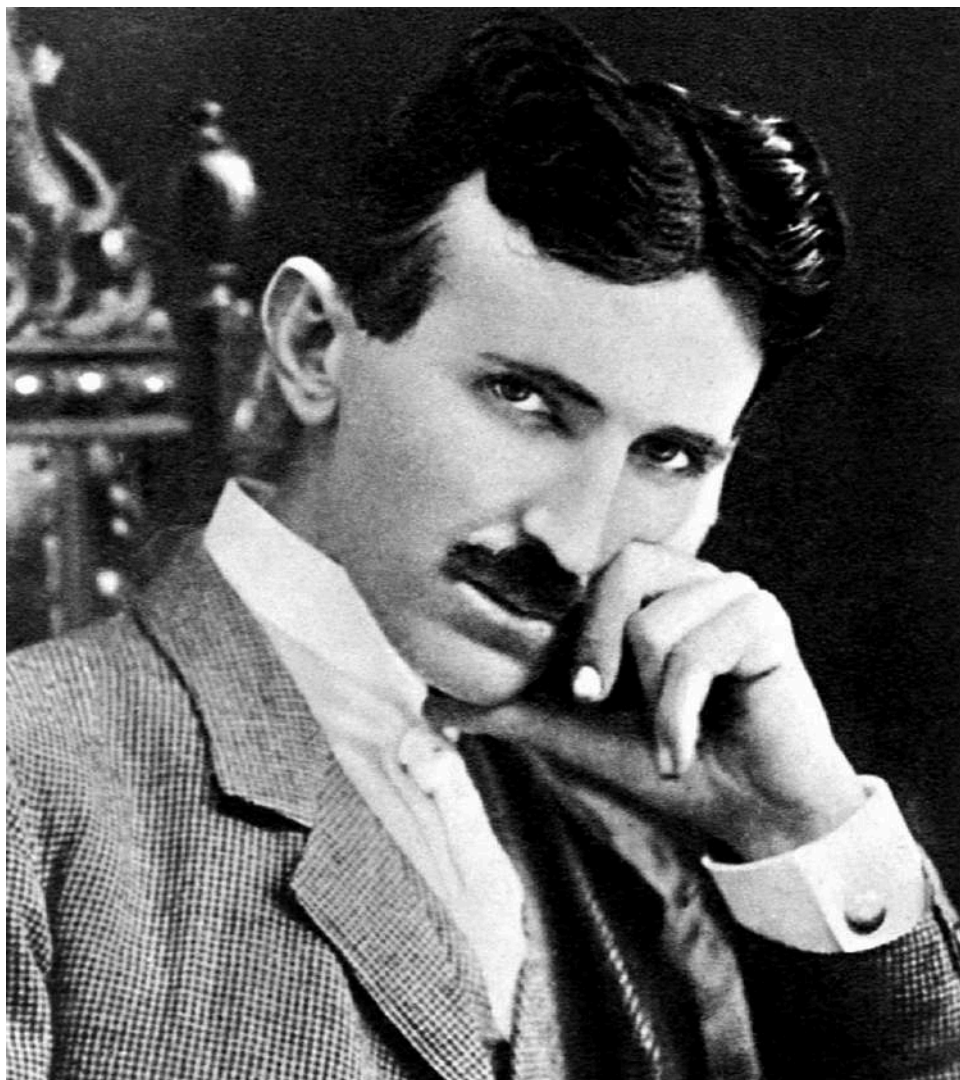
Nuevas Ideas + Ejecución = Valor

LA INNOVACIÓN DEBE GENERAR VALOR

Empresa – cliente - usuario

**“Las Ideas por si
solas no valen
nada”**







"Edison sólo pensaba en inventos que pudiera comercializar. Si no se podía convertir en algo rentable, lo abandonaba. Tesla era casi lo contrario, él hablaba de revolucionar el mundo, pero no mostraba nada que pudiera atraer a los inversores"



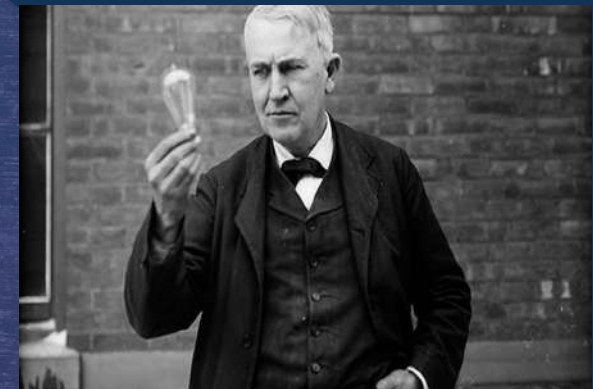
Diferencia entre Innovación e Invención

- **La invención** supone tan solo la **aparición de una nueva idea prototipada**, mientras que la **innovación implica su reconocimiento por el mercado**. Un ejemplo clásico la **bombilla** eléctrica. La afirmación de que **Edison** inventó la bombilla incandescente no es cierta.
- La bombilla incandescente fue inventada por **Warren de la Rue**, (Rue, & Muller, (1880). Sin embargo fue Edison quien identificó los factores **clave para su éxito en el mercado, duración y costos**.

Algunos lo siguen viendo como un genio, otros lo ven como un empresario visionario y otros lo ven como alguien que estuvo en el lugar indicado, en el momento indicado.-creó 1093 patentes- Su primera patente fue en 1869 cuando tenía 20 años.

Desde 1840 el químico británico Warren de la Rue ya la había desarrollado. De la Rue puso un filamento de platino dentro de un tubo vacío, hizo pasar un poco de gas por él y al contacto con la electricidad el tubo irradiaba luz. Los altos costos hicieron inviable la comercialización del producto. Lo que sí consiguió Edison fue mejorar la tecnología de iluminación por arco y a través de un filamento más sólido creó una mejor bombilla y estimuló la aparición de un sistema de distribución eléctrica. Paso seguido, creó la Edison General Electric Company, con la finalidad de mejorar su producto.

1847-1931





**Deseable, factible,
rentable**

Reglas de la innovación

**¿En dónde
se puede
innovar?**



Innovación en Producto



Innovación en servicio



**TESCO:
Supermerca
do virtual en
estación de
metro en
Seúl**

Innovación en procesos

Clave de negocio





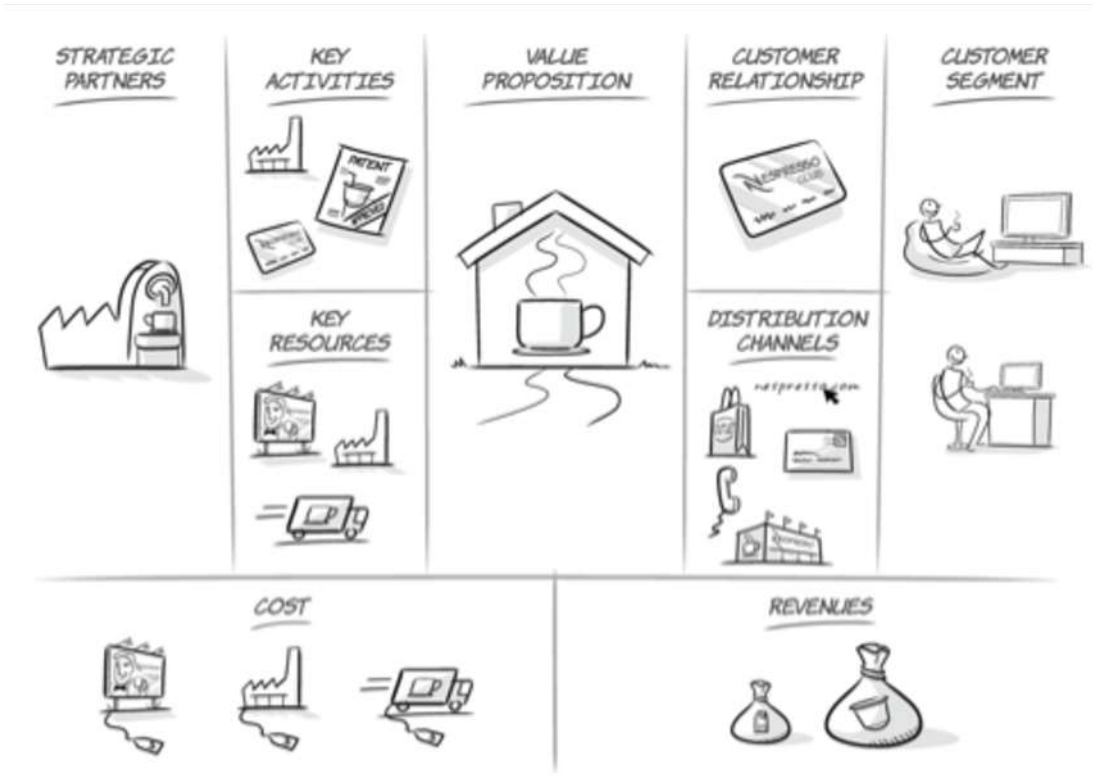
Innovación en canal de distribución



Experiencia de usuario



Modelo de negocio



Innovación en alianzas estratégicas

Unir fuerzas para beneficio mutuo



Marca



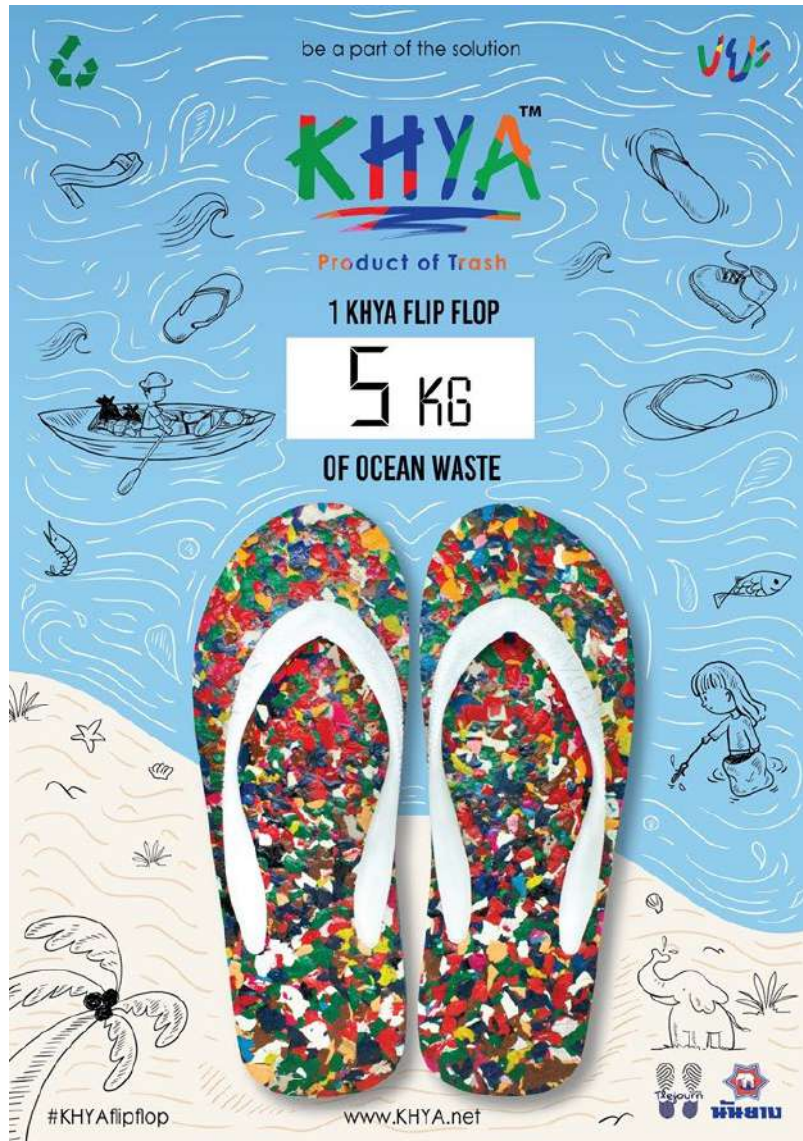
Innovación social



Publicidad



Para la sostenibilidad



Para la sostenibilidad



Sustainable dance club



FUNDACIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
SAN JOSÉ
INSTITUCIÓN TECNOLÓGICA

FIN DE
GRABACIÓN