**z**

**Datos de identificación del programa de formación**

| PROGRAMA DE FORMACIÓN | Gestión del desarrollo administrativo e innovación |
| --- | --- |

| COMPETENCIA | 210001012. Diagnosticar la capacidad de innovación empresarial según criterios estratégicos. | RESULTADOS DE APRENDIZAJE | 210001012-01. Interpretar las fases en las que se produce la innovación, según modelo definido por la organización.  210001012-02. Implementar el proceso de innovación, de acuerdo con el modelo definido por la organización. |
| --- | --- | --- | --- |

| NÚMERO DEL COMPONENTE FORMATIVO | 7 |
| --- | --- |
| NOMBRE DEL COMPONENTE FORMATIVO | Innovación, creatividad y emprendimiento |
| BREVE DESCRIPCIÓN | El mundo experimenta cada vez más la complejidad que conllevan los cambios, los nuevos entornos provenientes de la tecnología, la normatividad, la competencia, y actúa conforme a su capacidad adaptativa para afrontarlos. Esta condición da la entrada a la innovación y a la creatividad, como punto de partida a la exploración de nuevos caminos para descubrir valiosas oportunidades. |
| PALABRAS CLAVE | Innovación, creatividad, emprendimiento, economía naranja. |

| ÁREA OCUPACIONAL | 1 - FINANZAS Y ADMINISTRACIÓN |
| --- | --- |
| IDIOMA | Español |

# **TABLA DE CONTENIDOS**

**1. Concepto de innovación**

**2. La creatividad**

**3. Emprendimiento – Intra-emprendimiento**

**4. Administrando la innovación**

**INTRODUCCIÓN**

| Cuadro de texto |
| --- |
| Apreciado aprendiz, bienvenido a este componente formativo, donde se presentarán los conceptos generales de la innovación, así mismo su relación con la creatividad y su impacto en las organizaciones. Independientemente de la profesión, ocupación o perfil, la innovación resulta una temática de gran importancia en la generación de valor del desarrollo de cualquier actividad. Por esta razón, lo invitamos a conocer el contenido y a aprender de este gran universo denominado INNOVACIÓN, CREATIVIDAD y EMPRENDIMIENTO.  En el siguiente video conocerá, de forma general, la temática que se estudiará a lo largo del componente formativo. |

**GUION DE VIDEO INTRODUCTORIO**

| **Tipo de recurso** | Video motion | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOTA** |  | | | |
| **Título** | Introducción | | | |
| **Escena** | **Imagen** | **Sonido** | **Narración** | **Texto** |
| **1** | Analista Jefe realiza presentación de reunión para un equipo de economistas. Muestra pizarra interactiva digital con análisis de crecimiento, gráficos, estadísticas y datos. La gente trabaja en una oficina creativa.  Especialistas en Recursos Humanos eligiendo mejor candidato para el puesto. Perfiles de varias personas con clasificación. Empresa buscando nuevo empleado. Concepto de la reanudación de la violencia contra la mujer y del proceso de contratación. Ilustración vectorial de diseño plano  A pesar de la vista acristalada de la ropa de oficina de una mujer inteligente que mira los datos en un tablero transparente mientras trabaja y toma decisiones |  | En la actualidad, la migración de metodologías y formas de “hacer” empresa, ha permitido explorar campos más tecnificados, apoyados en la producción y exploración de tecnologías del saber a través de diferentes disciplinas. Gracias a estos cambios, los perfiles profesionales también se han ido diversificando; la tarea de un administrador no se restringe ahora a la toma de decisiones perfiladas bajo unos parámetros inamovibles; es necesario tener presentes las variables que confluyen para hacer del entorno un universo de información, relevante a la hora de considerar y tomar decisiones. | Hacer empresa  Diversificación de perfiles profesionales |
| **2** | icono del logotipo con el concepto de análisis de perspectivas de inversión en acciones, análisis de desarrollo empresarial  Vidrio de aumento isométrico y análisis de datos |  | La interpretación de la información, también representa una habilidad para discernir: ¿qué se analiza?, ¿cómo se analiza? y, ¿cuándo se analiza? | ¿Qué se analiza?  ¿Cómo se analiza?  ¿Cuándo se analiza? |
| **3** | boss up the Ladder light bulb With money Investment  Atención al cliente, apoyo (ayuda) y concepto de seguro de vida. El hombre de negocios que representa a la empresa ayuda (soporte) al cliente (cliente) a superar un obstáculo. Solución de problemas con soluciones simples y inteligentes.  El surgimiento de la cuestión y la búsqueda de soluciones. Encontrar la única solución correcta  Desarrollo empresarial, proyectos e investigación, pruebas y diseño de mejoras para la ilustración vectorial plana de gráficos móviles y web  PDCA como plan, hacer, comprobar y actuar pasos para el concepto de persona pequeña de control de calidad. Método para la mejora continua de los procesos y la ilustración vectorial de productos. Estrategia de crecimiento del rendimiento de los proyectos. |  | El diagnóstico del entorno presenta situaciones mediante las cuales el administrador puede plantear propuestas de decisión, ideas, soluciones y mejoras en los procesos, los productos o los servicios de la organización que lidera. Esto no resulta suficiente, ya que la “forma” de alcanzar esas ideas puede convertirse en un valor agregado para la empresa. Lo que se concreta en el presente es el fundamento y la base para afrontar el futuro; tomar una buena decisión hoy, representa un mayor flujo de caja y estabilidad para el mañana; administrar mejor el presente y aplicar un mejoramiento continuo, a todo nivel, puede generar un nuevo y óptimo porvenir, dejando en claro que el futuro no es una simple proyección del presente. | Ideas  Soluciones  Mejoras  Mejoramiento continuo |
| **4** | Strategy Vector Icon  Proceso de implementación o integración de la innovación: concepto de persona pequeña. Mejora de la ejecución y optimización de la ilustración vectorial de gestión. Aplicación y activación de novedad en el negocio de la manufactura  Pequeños empresarios que generan ideas y sostienen engranajes en una gran bombilla. Gestión de ideas, pensamiento alternativo, mejor concepto de elección de soluciones. Ilustración aislada del vector violeta brillante brillante brillante brillante  El equipo creativo de jóvenes empresarios asiáticos trabaja juntos, proyecto de diseño de software para aplicaciones móviles. Encuentro de lluvia de ideas, tecnología de internet, diseñador de aplicaciones web para smartphones, concepto de trabajo en equipo de compañeros de oficina  rutina diaria de trabajo. Collage contemporáneo creativo hecho de tomas de hombres jóvenes, gerentes que trabajan apenas aislados sobre el fondo de la luz. Concepto de estilo de vida empresarial, finanzas, carrera, artilugios antiguos |  | La **innovación** es una herramienta que permite ejecutar y llevar a cabo los procesos que posibilitan generar y brindar alternativas de solución en diversos entornos y coyunturas. Este concepto atesora unas metodologías y clasificaciones que se explican y se estudian en el contenido de este componente formativo y que, sin duda alguna, servirán como aporte de conocimiento para quien toma la decisión de ampliar su mirada por encima de las metodologías tradicionales de la administración. De igual manera se abordará la **creatividad** como concepto alineado con la innovación, al entender que la creatividad es el punto desde cual se puede pretender hacer las cosas o imaginarlas de forma diferente. | Innovación  Ejecutar procesos  Alternativas de solución  Creatividad  Hacer las cosas de forma diferente |
| **5** | Maestro de alfarería artística en el trabajo: mujer feliz en el delantal con jarra hecha a mano trabajando en estudio de cerámica. Mujer artesana creando vajilla artesanal en taller. Concepto de artesanía y emprendimiento |  | La creación de nuevos modelos, nuevos negocios y nuevas ideas, dan como resultado el **emprendimiento**, entendido este como el proceso y la capacidad de lanzar nuevas propuestas comerciales que intentan surgir desde condiciones menos favorables, hasta llegar a óptimos niveles de crecimiento. | Emprendimiento |
| **6** | Grupo de personas multirraciales viendo la exhibición del holograma. Negocios globales. Estrategia de gestión. Tecnología científica. Objetivos de desarrollo sostenible. ODS.  Emprender pequeñas empresas trabajando con computadoras en el lugar de trabajo. Vendedora independiente comprueba el pedido del producto.mercado.Venta en línea.Compras en línea. Comercio electrónico.  flat vector circle design of team, teamwork, office hierarchy. this vector also represents leadership, reporting structure, manager & employees, work delegation |  | El mundo de hoy presenta y desea ideas de independencia e impulsos de transformación. Para este contenido no puede resultar extraño, abordar la mirada del emprendimiento y sus diferentes teorías, así como tampoco dialogar sobre la importancia que comparte con el sistema organizacional y humano, con sus principales aportes en la inclusión y potencialización de las habilidades blandas como el liderazgo, el trabajo en equipo, la comunicación asertiva, o la capacidad de análisis al detalle, a la hora de gerenciar o administrar una idea.  Es hora de iniciar este recorrido y dar paso al contenido de gran valor que se presenta en este componente formativo. | Transformación  Emprendimiento  Sistema organizacional |
| **Nombre del archivo** | 122153\_v1 | | |  |

**DESARROLLO DE CONTENIDO**

1. **Concepto de innovación**

| Cuadro de texto |
| --- |
| Empresarios planificando una estrategia de negocios mientras sostienen piezas de rompecabezas, creando ideas con bombillas dibujadas en papel y reorganizando bloques de madera. Concepto de trabajo en equipo, estrategia, visión o educación.  ¿Ha escuchado el término innovación? ¿Sabe a qué se refiere? La innovación en su acepción más técnica hace alusión a la llegada de algo nuevo, de algo que no existía, de modificación, y ha sido muy ligada al ámbito empresarial, concebida como un proceso estratégico. Innovar es mejorar lo existente, generando nuevas alternativas de solución que suplan las necesidades de los clientes o los consumidores, inclusive la inmersión de nuevos productos que llegan al mercado de manera exitosa. |

| **Tipo de recurso** | Acordeón tipo 1 |
| --- | --- |
| **Introducción** | Existen varios escenarios de innovación a nivel empresarial, como lo son: |
| Diseño de la bombilla de mano de negocios y de la tela de engranajes para lograr el éxito en el fondo de la textura metálica, la tecnología y el concepto de innovación  **Imagen:** 122153\_i2 | |
| **Innovación a nivel de organización**  La innovación no solo puede dar respuesta al mejoramiento o a la llegada de un producto nuevo, sino que también puede aplicarse a la generalidad de la organización. Esto puede lograrse a partir de la planificación de la empresa, las actividades que desempeña y el relacionamiento interno y externo aplicando mecanismos que incluyan la innovación en su marcha. Por ejemplo: nuevos *software* o sistemas de información para la gestión empresarial. | |
| **Innovación en los procesos y/o productos**  Para este caso, la innovación se enfoca en el mejoramiento de los productos que ya existen; así mismo, con los procesos que se encuentran determinados, pero que son susceptibles de ser mejorados a partir de la innovación. Por ejemplo: fabricar productos con envoltorios biodegradables (amigables con el medio ambiente). | |
| **Innovación en tecnología**  A través del uso y aplicación de técnicas de fabricación de producto, de maquinaria o herramientas, para el caso de una empresa de producción; para una empresa de servicios, la aplicación de estas técnicas o herramientas en el uso de cada una de sus funciones. Por ejemplo: el empleo de la inteligencia artificial para desarrollar y mejorar productos ya existentes. | |
| **Innovación en términos comerciales**  En asuntos comerciales se puede presentar la innovación en los diseños de productos de manera que generen impacto positivo en los clientes y consumidores; en la forma de exhibirlos en los puntos de venta, incluyendo factores llamativos y de diferenciación, donde la creatividad y el análisis del comportamiento del consumidor tienen mucha influencia para proceder en la innovación. Por ejemplo: combinar colores e iluminación para captar la atención del público. | |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Es así como dentro del proceso de innovación podría hablarse de varias perspectivas y enfoques, teniendo en cuenta las características e intereses de la empresa. Entre los tipos de innovación se encuentran: |

**Figura 1**

*Tipos de innovación*



| Cuadro de texto |
| --- |
| La innovación también presenta una serie de características que la hacen interesante a nivel empresarial, teniendo en cuenta sus bondades y su capacidad de generar resultados. A continuación, se citan algunas de estas características:   * Generación de valor agregado, de utilidad, de ventaja y de mejora. * Generación de beneficios. * Su punto de partida es el proceso creativo. * Debe ser perdurable y sostenible en el tiempo. * Búsqueda constante de un mejoramiento continuo. * Generación de soluciones. * Parte de la aplicación de nuevos conocimientos. |

**Estrategias y modelos**

| Cuadro de texto |
| --- |
| El siguiente video responde a uno de los principales interrogantes que se presenta cuando se habla de innovación: ¿cómo se puede definir una estrategia de innovación? Lo invitamos a analizarlo y tener presentes cada una de las ideas allí planteadas durante el estudio de los temas. |

| **Tipo de recurso** | Video motion | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NOTA** |  | | | |
| **Título** | Estrategia de innovación | | | |
| **Escena** | **Imagen** | **Sonido** | **Narración** | **Texto** |
| **1** | Ideas de planificación Innovación Creatividad Concepto Visión de Conocimiento |  | Una **estrategia de innovación** consiste en direccionar y gestionar proyectos basados en ideas progresistas, es decir, generar la sinergia entre la planeación estratégica de la organización y el concepto de mejora y novedad. | Estrategia de innovación |
| **2** | Estrategia de éxito, planificar con anticipación para ganar competencia empresarial, visión de liderazgo o búsqueda de oportunidades, concepto de análisis de competidores, líder de negocios abre el rey del ajedrez con binocular para mirar hacia adelante. |  | Las estrategias organizacionales se refieren a la formulación de cómo se pueden llegar a cumplir los objetivos; se presentan tantas estrategias como objetivos se planteen, y ellas son los vehículos para llevar las acciones a la culminación de los objetivos. | Estrategias organizacionales |
| **3** | Construcción de equipos, colaboración de equipo para ideas de negocios, trabajo en equipo para resolver problemas, plan de estrategia para trabajar juntos por el concepto de éxito, hombres de negocios y mujeres de negocios se unen para resolver la sierra de luz. |  | Entre las características de la estrategia de innovación se observan las siguientes: ser inspiradora, es decir, no solo permanecer inserta en un papel, sino mostrarse retadora a nivel corporativo; | Ser inspiradora |
| **4** | Innovative technology isometric landing page vector template. Male programmers faceless characters. Programming, software development, technological breakthrough web banner homepage design layout |  | ser creativa, buscando novedad y nuevas prácticas; | Ser creativa |
| **5** | En el Servicio de Investigación Tecnológica: La Gerente De Proyectos Habla Con El Ingeniero Jefe, Ellos Consultan Tablet Computer. Equipo de Ingenieros Industriales, Desarrolladores Trabajan en Diseño de Motores con Computadoras |  | ser clara, con la convicción de que, entre mayor claridad, mejor contenido y estrategia; | Ser clara |
| **6** | Logros o retos para alcanzar metas y objetivos, objetivos y propósitos empresariales, viaje para tener éxito en el concepto de trabajo y carrera, confianza en el empresario que avanza a través de objetivos. |  | tener un alto componente de ambición y no quedarse corta en expectativas; por el contrario, mantener en un alto nivel las aspiraciones; | Tener grandes aspiraciones |
| **7** | Un hombre pequeño dobla una gran cristalera. Concepto de programación flexible. Gestión del tiempo para lograr resultados, victorias en los negocios. Estilo vectorial plano de moda. |  | ser flexible y con capacidad de evolucionar con el paso del tiempo; | Ser flexible |
| **8** | icono plano de contorno de reloj sandglass. Símbolo único de logotipo de esquema de alta calidad para diseño web o aplicación móvil. Ligera cola esperando el logo. Icono de reloj de espera negro y rojo aislado en fondo blanco |  | ser rápida, porque no hay tiempo solamente para pensar, también se debe actuar con prontitud; | Ser rápida |
| **9** |  |  | tener gran capacidad de adaptación al cambio, por las dinámicas fluctuantes del mercado y de las tendencias; | Tener capacidad de adaptación al cambio |
| **10** | Mountains with flag on peak outline icon. linear style sign for mobile concept and web design. Goal achievement simple line vector icon. Symbol, logo illustration. Pixel perfect vector graphics |  | promover la competitividad en busca de mejor posicionamiento en el mercado y obtención de resultados en términos de utilidades; | Promover la competitividad |
| **11** |  |  | tener un enfoque externo, porque una organización no puede innovar para sí misma, debido a que debe permanecer en contacto con el mercado y la competencia para evaluar la viabilidad. | Tener un enfoque externo |
| **12** | Control de Calidad y Control de Calidad - Interfaz gráfica moderna que muestra el proceso estándar certificado, la garantía del producto y la tecnología de mejora de calidad para la satisfacción del cliente. |  | Definir una estrategia de innovación es emprender una búsqueda en materia de nuevos caminos o mejora de los existentes. Se puede dar por la vía simple del mejoramiento del producto o servicio, buscando la captura de nuevos clientes de forma natural. | Mejoramiento del producto o servicio |
| **13** | Isometric Flat Conceptual Illustración de evaluación de riesgos, análisis de rendimiento de la empresa  Pancarta de PLM Icono web Icono de ilustración vectorial para la administración del ciclo de vida del producto con un icono de innovación, desarrollo, fabricación, entrega, ciclo, análisis, planificación, estrategia y mejora |  | Otro mecanismo es la identificación de riesgos, es decir, reconocer que algo puede fallar y tiene un alto grado de vulnerabilidad y, por lo tanto, es conveniente actuar; un ejemplo claro puede ser la llegada de un competidor con el mismo producto, esto representa un riesgo de disminuir ventas por la pérdida de mercado. Es por eso que la estrategia de innovación puede estar encaminada al mejoramiento del producto, de manera que satisfaga más al cliente, generando un valor agregado que le permita seguir adquiriendo el mismo artículo y no elegir el de otra empresa. | Identificación de riesgos  Mejoramiento del producto  Valor agregado |
| **14** | Colocar de fondo una imagen sobre estrategias y a medida que se escucha el audio, aparecen las palabras. |  | Los diferentes tipos de estrategias de innovación son las que se ven a continuación: ofensiva, defensiva, imitativa, dependiente, tradicional, oportunista o de nicho; todas ellas orientadas a atender una situación, una intención o una postura específica de la empresa, permitiendo que se contrarresten los riesgos presentes en el mercado. | Ofensiva  Defensiva  Imitativa  Dependiente  Tradicional  Oportunista o de nicho |
| **15** | ideas de estrategia concepto de negocio ícono gráfico futurista y tono negro del juego de ajedrez dorado |  | Finalmente, es importante la planeación “estratégica” de la innovación, tanto como su ejecución, puesto que una vez que se determina el horizonte, se facilita el andar: para innovar, también hay que ser estratega. Sin embargo, existen teorías en las que se prioriza innovar como alternativa para refrescar la planeación estratégica de las empresas, una mirada bidireccional válida de la relación “innovación – planeación estratégica”. | Para innovar también hay que ser estratega |
| **Nombre del archivo** | 122153\_v2 | | |  |

| Cuadro de texto |
| --- |
| A continuación, se presenta una breve explicación de los tipos de estrategias de innovación que van encaminadas a establecer una postura empresarial importante frente al mercado. |

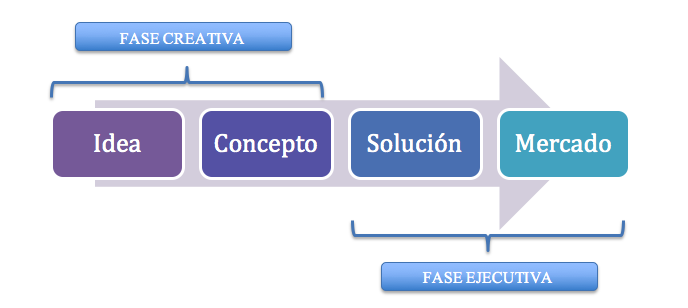
| **Tipo de recurso** | Tarjetas Conectadas |
| --- | --- |
| **Introducción** | Estas estrategias son: |
| Isometric Concept estrategia de negocio, plan estrategia para el éxito. Lograr objetivos de estrategia comercial para ganar, administrar o dirigir.  **Imagen:** 122153\_i4 | |
| document paper with magnifying glass  **Imagen:** 122153\_i5 | **Estrategia ofensiva**  Se encuentra basada en la tecnología, siempre va punteando y mapeando (investigando), a través de sus recursos, las necesidades del mercado. Sin esperar que se muestren claramente, ya las está atendiendo de manera anticipada, por ende, con participación inicial en el mercado. Una estrategia arriesgada ante la incertidumbre en la respuesta del mercado. |
| Icono vectorial 3D de Spyglass. Ilustración vectorial binocular, manos con binoculares, ojos grandes mirando hacia adelante a través de lentes. Vista de búsqueda, espionaje. Estrategia futura, oportunidad de negocio, exploración  **Imagen:** 122153\_i6 | **Estrategia defensiva**  Representa el seguimiento a los líderes de mercado, asumiendo el hecho de no ser los primeros, pero reconociendo que no quieren quedar fuera del mismo. La empresa se aprovecha de un mercado ya identificado y de un producto ya establecido. |
| Icono del vector, logotipo de fábrica, logotipo de fábrica. Instalaciones industriales.  **Imagen:** 122153\_i7 | **Estrategia imitativa**  Como su nombre lo indica, imitan la actuación de otras empresas, requieren de un mínimo nivel de innovación, no se preocupan por liderazgos de otros y suelen concentrarse en las áreas tecnológicas de producción para ahorrar costos. El éxito de las empresas puede estar dado por la disposición de un mercado cautivo y el alcance de la eficacia directiva. |
| Subcontratación de negocios, personas que usan sistemas de nube en trabajo distante y almacenamiento de datos. Tercerización de procesos de negocios, externalización, desarrollo de software offshore, trabajo independiente y empresa de contratación.  **Imagen:** 122153\_i8 | **Estrategia dependiente**  Establece relaciones comerciales con empresas clientes. No cuenta con mucha capacidad de negociación y de participación en nuevos mercados por la subcontratación a la que está supeditada. Su estructura no le permite tener progresos significativos en investigación y desarrollo. |
| Personaje femenino y brazo robótico jugando a la plantilla de la página de aterrizaje de gobang. Ir al tablero de juego por un curso típico. Los humanos y el ciborg juegan a la estrategia tradicional china. Ilustración del vector de dibujos animados  **Imagen:** 122153\_i9 | **Estrategia tradicional**  Hacen siempre lo mismo y de la misma manera, a la espera de que una variable de su cliente o del mercado imponga nuevas características. No se caracteriza por implementar innovación porque regularmente tienen un monopolio en el mercado que hace que sea rentable y no tenga que esforzarse demasiado. |
| Bolsa de la nave con la inscripción local. Pan en una bolsa, bagueta francesa, pan y pretzel. Productos frescos horneados de productores locales, una pequeña empresa, una panadería. Ilustración vectorial en estilo plano, afiche.  **Imagen:** 122153\_i10 | **Estrategia oportunista o de nicho**  Este tipo de estrategia es utilizada comúnmente por competidores pequeños que tienen especialidad en dar atención a nichos de mercado con productos muy específicos y que no representan peligro para los competidores grandes, dado su tamaño y la capacidad de pasar desapercibidos. |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Conozca los modelos que rigen el proceso de innovación. El primero se denomina **modelo lineal** (enfoque *pull*) y está relacionado con el impulso de la demanda y la investigación, fruto de ese impulso son los resultados para la fabricación o creación de nuevos productos o servicios. La denominación de *pull* se debe a que es parte de las actividades que desarrolla un segmento de clientes objetivo. En este modelo se plantea la solución o propuesta, a través de la observación y la indagación. El segundo, llamado **modelo mixto**, reconoce la importancia de la retroactividad del producto o servicio desde el mercado. Un tercer modelo es el de **enfoque *push***, sucede cuando primero se desarrolla el producto o servicio y luego se trata de introducir al mercado, descubriendo sus diferentes utilidades y explorando sus potencialidades. |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Llegamos así a un punto importante, la innovación puede ser considerada como un proceso de la cual se derivan fases y pasos, por ende resulta importante hablar de ellos. |

**Figura 2**

*Fases y pasos de la innovación*



| **Tipo de recurso** | | Pestañas o tabs Verticales |
| --- | --- | --- |
| **Introducción** | | Hablemos sobre cada una de ellas: |
| Proceso de implementación o integración de la innovación: concepto de persona pequeña. Mejora de la ejecución y optimización de la ilustración vectorial de gestión. Aplicación y activación de novedad en el negocio de la manufactura | | |
| **Idea** | Como fase puede surgir desde varias perspectivas o situaciones identificadas, como por ejemplo, una necesidad insatisfecha, una posibilidad de producto nuevo en el mercado o una solución técnica novedosa. Esta fase requiere recolectar información, la cual puede ser de dos maneras, la específica, participando de talleres o concursos de ideas, o aleatorias, que surgen de la idea de algún colaborador de la empresa o de las opiniones de los clientes. | |
| **Concepto** | Es el punto desde donde se realizan los análisis respectivos, derivados de la fase de generación de ideas. Como parte del análisis integral debe considerarse el mercado potencial, sus necesidades, los clientes, las oportunidades, diferenciación de otros productos, los riesgos y viabilidad económica y técnica. Una herramienta muy útil para esta fase es el [modelo de negocio Canvas](https://blog.hubspot.es/sales/modelo-canvas), debido a que permite conceptualizar de manera más simple y organizada la información para evaluar los segmentos de mercado, el canal de distribución, la fuente de ingresos, la propuesta de valor, la relación con el cliente, entre otros. | |
| **Solución** | Se hace el desarrollo y se pone a prueba el producto o servicio; debe garantizarse su funcionalidad y el cumplimiento de la intención. | |
| **Mercado** | En esta fase se desarrollan las formas de atracción del cliente, las estrategias de comunicación, de promoción y de *marketing*. | |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Tenga en cuenta que, si bien las fases representan el paso a paso del ejercicio de innovación, también es relevante reconocer la importancia de la fase de investigación para llegar al resultado de un producto, proceso o servicio innovador. A partir de aquí la teoría ha ido explorando este aspecto en materia de definición y de concepto. |

**Investigación y desarrollo (I+D)**

| Cuadro de texto |
| --- |
| I+D Concepto de investigación y desarrollo metáfora ilustración de diseño plano vector eps10. icono, signo, símbolo, logotipo  Ahora, preguntémonos: ¿qué es la investigación y el desarrollo (I+D)? Es el proceso de investigación en conocimientos técnicos y científicos, con el objetivo de desarrollar nuevos productos, procesos o materiales a partir de tecnologías aplicadas. Para esto, en las actividades de I+D, resulta fundamental poner en ejercicio un alto nivel de creatividad o novedad. |

| Tipo de recurso | Cajón de texto de color |
| --- | --- |
| Proceso de pensamiento de diseño infográfico (Empatizar, Definir, Idear, Prototipo y Prueba) en cinco pasos con línea de tiempo de círculo y estilo de papel. La ilustración para el desarrollo de tecnología innovadora.  En la fase innovativa es muy importante la validación previa del producto, servicio o proceso, y para ello la metodología *DESIGN THINKING* aporta información relevante para el lanzamiento final de la propuesta. Para la implementación de esta metodología, seguir la ruta de prototipado es la mejor alternativa. De Pablo y Lassa (2017) indican que “Cuando la información se presenta de forma visual, amplifica hasta un 65 % la capacidad de recordar el mensaje” (p.18). | |

| **Tipo de recurso** | Infografía estática |
| --- | --- |
| **Texto introductorio** | El *Design Thinking* está compuesto por unas fases, la cuales son: |
| El archivo con la información para realizar la infografía, se encuentra en la carpeta Anexos con el nombre Infografia1.pptx | |
| **Código de la imagen** | 122153\_i14 |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Esta metodología resulta ampliamente conocida en el escenario empresarial, además tiene muy buena aplicación para productos, porque permite ver materializada la idea antes de su lanzamiento. Como lo expresa Idris Moote (2014): “La gestión de la innovación consiste en algo más que en planificar nuevos productos, servicios, extensiones de marca, inventos tecnológicos o novedades. Consiste también en imaginar, organizar, movilizar y competir de otra forma.” (p.16) |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Para finalizar, podemos decir que la innovación puede ser concebida como un proceso estratégico mediante el cual las empresas mejoran sus prácticas y sus productos, logrando generar mayor valor y aspectos diferenciadores en materia de productos y servicios en el mercado.  Ahora bien, aparece otro concepto que en el contexto que se viene tratando es complementario para entender la dinámica y el funcionamiento del acelerado entorno actual de cambio, la **creatividad,** la cual se estudiará a continuación. |

1. **La creatividad**

| Cuadro de texto |
| --- |
| Una mente creativa, una lluvia de ideas o un concepto creativo con silueta abstracta de cabeza humana y lámpara de bombilla de mano rodeadas de formas geométricas abstractas en colores brillantes. Ilustración del vector  La **creatividad** puede entenderse como la fabricación de una idea o un concepto, un descubrimiento original que ocasiona la satisfacción del generador de una idea y de los usuarios, o beneficiarios, de su utilidad. Por lo mismo, se concibe como una de las habilidades más importantes del ser humano, porque es la que le permite crear nuevas cosas a partir de lo que ya es un hecho o existe en el mundo. Hablar de creatividad es hablar de exploración de nuevos caminos o nuevas alternativas, formas diferentes de hacer las cosas, pero siempre en la búsqueda del mejoramiento del producto, servicio o situación. |

| **Tipo de recurso** | Infografía interactiva Punto caliente | |
| --- | --- | --- |
| **Texto introductorio** | La creatividad tiene un proceso para su desarrollo; este proceso conlleva unos pasos que permiten que un procedimiento creativo tenga mayores posibilidades de llegar al éxito. Estas etapas son: | |
|  | | |
| **Código de la imagen** | 122153\_i16 | |
| **Punto caliente 1** | En esta etapa se realiza el cuestionamiento sobre la necesidad, el entorno y el estado del arte del campo que se quiera impactar con la idea. | **Cuestionamiento y preparación** |
| **Punto caliente 2** | Se conceptualiza la idea y se estructura de manera más aterrizada. | **Incubación de la idea** |
| **Punto caliente 3** | Esta etapa pone a prueba la idea, demostrando su usabilidad o aplicación con base en el análisis de la fase de cuestionamiento y preparación. | **Verificación y pruebas** |
| **Punto caliente 4** | Se lanza el producto, adaptación, servicio o mejora para su uso y difusión. | **Adaptación y difusión** |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Para el cumplimiento de estas etapas la creatividad debe tener varios elementos en cuenta. |

| **Tipo de recurso** | | Pestañas o tabs Verticales |
| --- | --- | --- |
| **Introducción** | | Y en este proceso confluyen aspectos como: |
| Ilustración vectorial de personas con puzzle bombilla, concepto de negocio. Metáfora del equipo. personas que conectan rompecabezas  **Imagen:** 122153\_i17 | | |
| **Originalidad** | Hace referencia a la producción o generación de ideas únicas o poco usuales que representan novedad. | |
| **Flexibilidad** | Es la habilidad para producir una cantidad significativa de ideas desde diferentes perspectivas o puntos de vista. | |
| **Fluidez** | Es la capacidad o habilidad para producir ideas que cumplan con los requisitos en un tiempo limitado. | |
| **Relevancia** | Es el elemento asociado con el detalle y la profundidad; significa investigar y expandir una idea dando la explicación enriquecida de su existencia y caracterizándola de forma más completa que la original. | |

**Técnicas**

| Cuadro de texto |
| --- |
| Es así como la aplicación de procesos creativos, además de cumplir con elementos y tener unas etapas, tiene unas metodologías o técnicas para llegar al resultado esperado. |

| **Tipo de recurso** | Pestañas o tabs horizontales | |
| --- | --- | --- |
| **Introducción** | Se pueden emplear diversas técnicas, algunas de ellas son: | |
| **Lluvia de ideas (*Brainstorming*)** | Es una de las técnicas más reconocidas y utilizadas en materia de procesos creativos, consiste en reunir un equipo (estratégico) de personas para que participen en la generación de ideas, luego del planteamiento claro de un propósito, situación o necesidad. Se debe igualmente asegurar un ambiente apto para la creatividad y finalmente, una vez evaluadas las ideas y sus derivaciones, dar retroalimentación a los participantes. | Ideación, lluvia de ideas para reunir nuevas ideas, discusión efectiva de reuniones, miembros del equipo descubren solución, concepto de escrúpulo, tormentas de negocios con notas pegajosas combinadas con una idea brillante de bombilla.  Imagen: 122153\_i18 |
| **Lista verbal de verificación (*Scamper*)** | Esta técnica resulta ser la confluencia de varias técnicas y sirve para mejorar productos o servicios a través del planteamiento de un listado de preguntas que incitan a pensar en nuevas alternativas: sustituir, adaptar, combinar, modificar, otros usos, eliminar o reordenar. | La técnica SCAMPER – El Blog de Balde  Imagen: 122153\_i19 |
| **Estimulación de imágenes** | Una técnica utilizada para generar nuevas ideas, donde el equipo de personas seleccionado observa una serie de imágenes y lo relacionan con la información del problema o la situación a resolver. | Un grupo de empresarios profesionales y exitosos que observan algunos detalles en la pantalla de tableta y discuten el plan y la estrategia para el nuevo negocio. imagen recortada  Imagen: 122153\_i20 |
| **Mapa mental** | Es una técnica gráfica e ilustrativa muy útil para la generación de nuevas ideas por asociación y para dar orden a la información. En esta técnica se ilustra o plasma el problema o reto en el centro, y de allí se desprenden los temas relacionados con la intención a solucionar, dando una estructura; de estos temas surgen imágenes o palabras clave que van buscando relación con el propósito origen. | Diagrama gráfico, organigrama. Dibujo manual de mapa mental o diagrama de flujo con espacio para el texto. Aislado en fondo blanco .Ilustración vectorial de material  Imagen: 122153\_i21 |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Recuerde que todas las ideas y novedades que surgen a partir del proceso creativo o de innovación, tienen propósitos muy claros de solución o aporte en situaciones de necesidad o de proyección de mejoramiento de un producto, proceso o servicio. Ahora bien, las aplicaciones de estas técnicas, tanto del proceso creativo como innovativo, tienen varios campos de acción; en nuestro caso están asociadas al impacto organizacional, entendiendo que es una alternativa para mejorar y hacer más eficiente y eficaz la empresa. |

| **Tipo de recurso** | Tarjetas Animadas |
| --- | --- |
| **Introducción** | Para dar claridad sobre el tema se presentan los ámbitos de desarrollo para la aplicación de estos conceptos: |
| Agricultura.Producción de pan, cosecha, transformación de granos, productos de los productores de alimentos naturales, venta, ilustración vectorial Fábrica y producción de pan.  **Imagen:** 122153\_i22 | **Proceso**  Es un conjunto de tareas y procedimientos que se realizan en una empresa para la producción o elaboración de un bien o servicio, o para cumplir con una de las funciones de apoyo de la organización orientadas a su actividad principal.  Ejemplo: proceso de elaboración de pan. |
| Mano sosteniendo el dispositivo para smartphones y la pantalla táctil  **Imagen:** 122153\_i23 | **Producto**  Es un bien material, cosa o elemento fabricado de manera natural o industrial para satisfacer una necesidad de consumo o utilidad.  Ejemplo: celulares, champú, computadores, etc. |
| Profesora que imparte clases en la escuela  **Imagen:** 122153\_i24 | **Servicio**  Es la actividad mediante la cual se atiende un requerimiento o una necesidad. Es un bien intangible porque no está asociado a productos.  Ejemplo: la salud, la educación, etc. |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Ahora, se denomina **ECOSISTEMA DE PRODUCTO** los casos en los cuales los productos o los servicios tienen relación entre sí, es decir, se encuentran interconectados de tal forma que se complementan unos a otros. Un ejemplo claro de ello es la tecnología celular, donde las diferentes marcas se han encargado de desarrollar productos complementarios para fidelizar el consumidor como relojes, audífonos, entre otros. De la misma manera se encuentra el **ECOSISTEMA DE SERVICIOS** donde se desarrollan servicios para el consumidor, de manera que adquirir uno de ellos lo pueda llevar a una cadena consecutiva de otros.  Otra de las herramientas para llegar al logro de ese ecosistema o el desarrollo de productos, servicios o procesos innovadores, es la **CO-CREACIÓN**, donde confluyen experiencia, creatividad, propuestas e ideas de varias empresas que surgen a partir de alianzas estratégicas para este proceso. |

| Tipo de recurso | Cajón de texto de color |
| --- | --- |
| La creatividad y la innovación pueden aplicarse en todos estos escenarios, de forma tal que permita el mejoramiento y la optimización de resultados a nivel de impacto en el mercado y con el consumidor, traduciéndose eso en mayores utilidades y mejores ventas. | |

**Economía naranja**

| Cuadro de texto |
| --- |
| De acuerdo al contenido desarrollado en este componente formativo, se trae a colación un concepto que viene fortaleciéndose como parte de la industria creativa. Es la denominada **ECONOMÍA NARANJA,** conocida como el modelo de desarrollo en el que la creatividad y la diversidad cultural son pilares de transformación social y económica de Colombia como país y como región. Este modelo cuenta con elementos de desarrollo social, económico y cultural; está fundamentado en la creación, producción y distribución de bienes y servicios culturales y creativos, que pueden ser protegidos por los derechos de propiedad intelectual, es decir, cómo se convierten las ideas en dinero. En otras palabras, la economía naranja está basada en creaciones intelectuales de bienes y servicios establecidos en el talento de las personas y en el patrimonio cultural de la humanidad: el arte, el diseño, los videojuegos, las películas y la artesanía, generan un valor agregado en gran proporción por la generación de ideas creativas que intervienen para su desarrollo.Qué es la economía naranja? estímulo para startups en Colombia |

| **Tipo de recurso** | Tarjetas Avatar | |
| --- | --- | --- |
| **Introducción** | Existen dos grupos en los que podría clasificarse la economía naranja: | |
| **Industria cultural** Constituida por el arte, el entretenimiento, el diseño, la arquitectura, la publicidad e inclusive la gastronomía. | | Ilustración moderna con estilo de linocut. Caras de color surrealista con parches de amarillo, rojo, blanco, azul y negro. Imagen de diseño.  **Imagen** 122153\_i26 |
| **Economía del conocimiento**  Conformada por la educación, la robótica, las telecomunicaciones, la investigación y el desarrollo, la tecnología, la nanotecnología y la industria aeroespacial. | | Científico prepara nanomateriales para la máquina de escaneo de electroscopio (SEM) en laboratorio  **Imagen:** 122153\_i27 |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Para ilustrar un poco mejor las actividades que se clasifican como economía naranja, se mencionan algunas que el Gobierno Colombiano determina. |

| **Tipo de recurso** | | Pestañas o tabs Verticales |
| --- | --- | --- |
| **Introducción** | | Artes y patrimonio: |
| 9 iconos de arte altamente detallados  **Imagen:** 122153\_i28 | | |
| **Artes visuales** | Pintura, escultura, fotografía, video arte y *performance.* | |
| **Artes escénicas** | Conciertos, ópera, circo, orquestas, danza y teatro. | |
| **Turismo y patrimonio cultural** | Museos, cocinas tradicionales, artesanías, parques naturales, bibliotecas, archivos, festivales y carnavales. | |
| **Educación** | Formación en oficios de las artes y el patrimonio, formación en prácticas artísticas, formación en gestión y emprendimiento cultural. | |
| **Gastronomía** | Cocinas tradicionales y bebidas alcohólicas tradicionales. | |
| **Artesanías** | Indígena, tradicional popular y contemporánea. | |

| **Tipo de recurso** | | Pestañas o tabs Verticales |
| --- | --- | --- |
| **Introducción** | | Industrias creativas, nuevos medios y *software* de contenidos: |
| Captura de vista superior de un grupo de diseñadores creativos discuten la paleta de colores durante la reunión. Creativa lluvia de ideas en equipo alrededor de la mesa.  **Imagen:** 122153\_i29 | | |
| **Medios digitales** | Videojuegos, contenidos interactivos audiovisuales, plataformas digitales, creación de *software*, creación de *apps* (código programación) y animación. Agencias de noticias y otros servicios de información. | |
| **Diseño** | Interiores, artes gráficas e ilustración, joyería, juguetes, industrial (productos), arquitectura, moda y mobiliario. | |
| **Publicidad** | Servicios de asesoría, productos creativos, producción de material publicitario, utilización de medios de difusión, creación y realización de campañas de publicidad, campañas de mercadeo y otros servicios publicitarios. | |

| **Tipo de recurso** | | Pestañas o tabs Verticales |
| --- | --- | --- |
| **Introducción** | | Industrias culturales: |
| Portland, Oregon: October 13, 2019:   Powell's Books In the city of Portland, Oregon.  Powell's Books is the largest independent bookstore in the world.  **Imagen:** 122153\_i30 | | |
| **Editorial** | Librerías, libros, periódicos, revistas y literatura. | |
| **Fonografía** | Música grabada. | |
| **Audiovisual** | Cine, televisión, video y radio. | |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Es importante recordar que hablar del concepto economía naranja, es abordar una industria que ha venido ganando relevancia para el sector económico. Sus beneficios han estado enmarcados en:   * Beneficios de carácter social y económico. * Generación o creación de empleo. * Reducción de la brecha social. * Producción de bienes y servicios con alto componente innovativo. * Diferenciación y competitividad en el mercado. |

| Tipo de recurso | Cajón de texto de color |
| --- | --- |
| La importancia de la economía naranja radica en su intención y objetivo de propiciar las condiciones para la generación de empleo digno en el sector cultural. Además de apoyar la materialización de ideas nuevas, creativas y productos innovadores, el fortalecimiento de los saberes ancestrales, las prácticas del patrimonio cultural y la transferencia de conocimiento en materia de tradición. Este tipo de economía se ha convertido en el atenuante para que algunas personas hayan optado por renunciar a sus roles como empleados y se transformen en exploradores del mundo del emprendimiento como alternativa para hacer de sus ideas una realidad. | |

1. **Emprendimiento – Intra-emprendimiento**

| Cuadro de texto |
| --- |
| Lanzamiento del cohete. Desarrollo de emprendimientos. Lanzando nuevo producto o servicio. 3.ª representación  ¿Sabía que el término emprendimiento en sí mismo ha estado presente a lo largo de la historia? El propósito o impulso de emprender de algunas personas, ha sido el motor creador para las empresas exitosas que existen hoy en día. El emprendimiento es un tema recurrente en materia de exploración de modelos e ideas de negocio, dado los modelos económicos que no ofrecen, en muchas ocasiones, oportunidades viables. Por esto, el emprendimiento puede concebirse como ese impulso para materializar una idea a través del descubrimiento de oportunidades y de la implementación de modelos creativos e innovadores. En definitiva, podría ser de manera concreta una actividad nueva que realiza una persona (o un grupo de personas) para obtener ganancias económicas o sencillamente generar un impacto social. |

| **Tipo de recurso** | | Pestañas o tabs Verticales |
| --- | --- | --- |
| **Introducción** | | El emprendimiento puede clasificarse en varios tipos: |
| Reunión de empresarios empresariales para debatir informes durante la reunión informativa. Diverso equipo de empresarios analizando los informes financieros de la empresa desde la computadora. Emprender con éxito un profesional corporativo  **Imagen:** 122153\_i32 | | |
| **Emprendimiento social** | Está orientado a la solución de una problemática social y del impacto positivo a una comunidad, incluso, sin intenciones de lucro económico. | |
| **Emprendimiento cultural** | Esta modalidad de emprendimiento está muy ligada a la explicación de economía naranja, donde se generan ideas de organizaciones o de empresas culturales, con el propósito de no dejar que se pierda el valor simbólico de los productos y costumbres de un país. | |
| **Emprendimiento empresarial** | Implica el desarrollo de un producto o negocio, con el fin de generar ingresos para cubrir gastos básicos. Este tipo de emprendimiento ha surgido a partir de crisis económicas que han llevado a las personas a idear propuestas creativas e innovadoras en el mercado. El ser emprendedor tiene sus ventajas en cuanto a la generación de empleos y a la independencia con la que se cuenta al ser su propio jefe. | |

| Cuadro de texto |
| --- |
| El emprendimiento ha surgido del análisis de diversas vertientes teóricas, de autores que han fijado su postura a partir de enfoques distintos, como el económico y el psicológico. Algunas de estas teorías son: |

| **Tipo de recurso** | Tarjetas Animadas |
| --- | --- |
| **Introducción** | **Teorías según enfoque económico** |
| **Teoría del beneficio del empresario** | Se considera el emprendedor como único factor productivo. |
| **Teoría de los costes de transacción** | Esta teoría busca solucionar cuál es la estructura de gobierno más conveniente para una empresa (venta de idea, redes, alianzas, creación de empresa). |
| **Teoría del desarrollo económico de Schumpeter** | Establece que el factor de desarrollo económico asociado a la creación de nuevas empresas depende del empresario. También defiende que el fenómeno tecnológico y la innovación tecnológica, son el impulso que mueve la producción de capital a través de la transformación. |

| **Tipo de recurso** | Tarjetas Animadas |
| --- | --- |
| **Introducción** | **Teorías según enfoque psicológico** |
| **Teoría de los rasgos de personalidad** | Esta teoría tiene dos supuestos elementales. El primero, determina que el empresario tiene un perfil psicológico distinto del resto de la población., y el segundo, que el empresario de éxito cuenta con un perfil psicológico distinto de los empresarios menos exitosos. |
| **Teoría del empresario de Kirzner** | Establece que el capitalismo es un proceso de descubrimiento, donde ni los productos, ni los recursos están dados. Así, los objetos resultado de una creación, no pueden atribuirse a los recursos, sino a la capacidad del emprendedor de estar alerta, que es justamente lo que lo hace diferente de los demás. |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Ahora bien, convertirse en un emprendedor implica, además de poner en marcha la idea o la creación, mantenerla en el mercado. Situación que en muchas ocasiones termina siendo más retadora que el mismo lanzamiento de la idea, porque los ambientes donde se reconoce la capacidad de hacer las cosas de manera especial y diferente para capturar la atención y el interés de los consumidores, son de mucha competitividad. Hablar de **COMPETITIVIDAD** en el contexto del emprendimiento no dista mucho del contexto empresarial; una empresa se denomina competitiva cuando tiene la capacidad de hacer las cosas mejor que la competencia, bien sea en términos de producción, de empresa, de producto etc. Mejor trabajador, especialista. Patrocinio de eventos. Victoria de los empleados. Competencia de marca, evento competitivo de marketing, concursos organizados por el concepto de marca, ilustración moderna de vector plano  Los diversos escenarios de competencia con los que cuenta una empresa o un emprendimiento pueden estar focalizados en sus productos, en sus bienes, servicios, pero también en sus procesos. El hecho que dos empresas cuenten con el mismo producto, pero que lo comercialicen de manera diferente y uno resulte ser más exitoso que otro, puede ser uno de esos valores diferenciadores para ganar mercado, consumidores y por ende mayores ventas y utilidades. De este tema se ocupa el mercadeo o también el llamado *marketing*. |

| Tipo de recurso | Cajón de texto de color |
| --- | --- |
| Concepto de diferentes personas que trabajan y comercializan  **¿Qué es el *marketing*?** Es la actividad o conjunto de actividades, instrucciones y procesos para crear, entregar, comunicar y capturar la atención de los consumidores, clientes, socios y la sociedad en general. Aquí se logra que las personas se interesen en un producto o servicio de su empresa, y por esto quieran consumirlo, comprarlo o invertir en él. El *marketing,* para definir las estrategias de captación, realiza investigaciones de mercado, análisis y comprensión de los intereses de sus clientes potenciales. | |

**Intra-emprendimiento**

| Cuadro de texto |
| --- |
| También existe una manera de aplicar el emprendimiento en empresas ya existentes y consolidadas, como lo es la alternativa de crear un nuevo negocio dentro de una organización, simultáneamente a la actividad que ya realiza: el desarrollo de un proyecto que mejora la eficiencia interna o que aumenta las ventas (utilidades), encontrar nuevas aplicaciones a un producto existente. Este impulso de nuevas ideas por parte de los trabajadores o integrantes de una empresa hace que se obtengan beneficios y valor agregado. Podemos concluir que esta es una iniciativa que surge al interior de la empresa con la intención de que luego se convierta en una organización independiente.Grupo de empresarios con bombillas en la mesa, vista superior. El equipo genera ideas creativas. Concepto de trabajo en equipo, ilustración vectorial  Si bien es una práctica útil y apropiada para innovar al interior de las organizaciones, es necesario propiciar y crear el ambiente para lograrlo. |

| **Tipo de recurso** | Rutas / Pasos. Verticales 2 | |
| --- | --- | --- |
| **Introducción** | Por esto, a continuación, se presentarán los pasos para incentivar el intra-emprendimiento en una empresa: | |
| **1** | Facilitar y promover la escucha activa de las ideas. | Bombilla de luz con rayos brillantes. Estilo de caricatura. Estilo plano. Estilo dibujado a mano. Estilo Doodle. Símbolo de creatividad, innovación, inspiración, invención e idea. Ilustración del vector |
| **2** | Involucrar activamente a la alta dirección. | Corporate Team Icon. Employees behind the leader. |
| **3** | Estructurar bien el proceso. | Icono de proceso en estilo plano aislado en blanco. Símbolo de proceso en negro para el diseño del sitio web, aplicación, UI. Icono de operaciones simples. Ilustración vectorial. |
| **4** | Incorporar estrategias o mecanismos de incentivo. | Icono del vector de estrategia |
| 5 | Anticipar y asumir el fracaso anticipadamente. | Ilustración de diseño del símbolo del vector de gráfico de pérdida |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Podemos concluir que el intra-emprendimiento es importante porque promueve la generación de valor agregado al interior de las empresas a través de la creatividad y la innovación. |

1. **Administrando la innovación**

| Cuadro de texto |
| --- |
| Es importante entender la innovación como un proceso que posibilita el mejoramiento de una empresa en varios aspectos, es entender la importancia de esta y la necesidad de llevar a cabo prácticas adecuadas para incentivar escenarios creativos e innovadores. La administración de empresas o la intervención administrativa hace referencia a la metodología y forma de organizar en ambientes organizacionales a los seres humanos, los recursos, las necesidades, los objetivos, entre otros. De tal forma se esbozan algunos aspectos relevantes en materia de administración de la innovación desde el entorno empresarial. El personaje de dibujos animados de una mujer de negocios tiene una idea para empezar y sostener una lámpara Eureka. Vendiendo ideas de inicio. Ilustración vectorial colorida en estilo plano |

**Habilidades blandas para la innovación**

| Cuadro de texto |
| --- |
| Las habilidades blandas, también conocidas como *soft skills*, son aquellas que se asocian con la inteligencia emocional y que se identifican como destrezas en la persona para comunicarse e interactuar con los integrantes de la empresa de manera asertiva. Actualmente, es necesario, a nivel profesional, trabajar en estas habilidades, desarrollarlas y potencializarlas, debido a que terminan siendo el valor agregado y el factor diferenciador de otros profesionales.  Además de ello, diferentes estudios han explorado sobre el impacto de este tipo de habilidades en el entorno laboral, hoy las empresas son conocedoras de la calidad técnica de los profesionales. Sin embargo, han empezado a requerir en los perfiles profesionales, no solo conocimientos técnicos, sino también el control de estos en términos de inteligencia emocional para que esto coadyuve con un sano y agradable clima organizacional, más aún en el ambiente cambiante que experimentamos en la actualidad. En el campo de la innovación, existen habilidades a destacar, como lo son el liderazgo y el trabajo en equipo. Conozcamos cada una de ellas. |

1. **Liderazgo**

| Cuadro de texto |
| --- |
| En el caso del liderazgo, se concibe como una de las habilidades complementarias más importantes al momento de ejercer como profesional o integrante de una organización. La clave para el ejercicio del liderazgo está en cinco variables que deben confluir: la influencia, los objetivos organizacionales, las personas, el cambio y los líderes-seguidores; esta última, entendiendo que el liderazgo debe ser compartido, no individual. Diversidad E Inclusión. Liderazgo en el empleo empresarial. Silhouettes de la gente |

| **Tipo de recurso** | Carrusel de tarjetas | |
| --- | --- | --- |
| **Introducción** | Las técnicas para ejercer un buen liderazgo y mantener la motivación de un equipo de trabajo son: | |
| Dirección por objetivos. | |  |
| Planificación de las acciones. | |  |
| Seguimiento y apoyo al desarrollo del plan de trabajo. | |  |
| Generación de un clima y ambiente de confianza. | |  |
| Aprendizaje sobre los errores. | |  |
| Reconocimiento y diferenciación de los roles en el equipo. | |  |
| Insistencia en la unión y cohesión del equipo. | |  |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Es importante que estas técnicas sean aplicadas en un ambiente organizacional que proporcione las herramientas para el desempeño óptimo del líder y su equipo. |

| **Tipo de recurso** | Carrusel de tarjetas | |
| --- | --- | --- |
| **Introducción** | Estas herramientas son: | |
| Organigrama o estructura organizacional. | |  |
| Indicadores de gestión. | |  |
| Políticas de la empresa. | |  |
| Descripción de cargos. | |  |
| Política de compensación. | |  |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Por otro lado, entender el liderazgo como un mecanismo que potencializa el material del logro de resultados, es importante. |

| **Tipo de recurso** | | Pestañas o tabs Verticales |
| --- | --- | --- |
| **Introducción** | | Sin embargo, no todos los líderes tienen el mismo estilo, existen “formas” de ejercer el liderazgo y algunas de ellas son: |
| Diversos empresarios multiétnicos se reúnen en una reunión informal en el cargo, una tormenta de ideas sobre el proyecto empresarial juntos. Los colegas multirraciales hablan sobre el papeleo financiero de la compañía. Concepto de trabajo en equipo.  **Imagen:** 122153\_i38 | | |
| **Liderazgo natural** | Aquel que no es reconocido por un título, pero ejerce el rol de líder. | |
| **Liderazgo transformacional** | Llamados “líderes auténticos”, trabajan desde su autenticidad el poder de motivación e inspiración hacia el grupo. | |
| **Liderazgo carismático** | Tiene una fuerte personalidad constructiva, trabaja sobre sentimientos y sensaciones positivas dentro del equipo. | |
| **Liderazgo participativo y democrático** | Todos participan y son escuchados en el aporte de sus ideas y puntos de vista e intervienen en las decisiones. | |
| **Liderazgo liberal o “laissez-faire”** | Prioriza la libertad de todos incitando a la independencia en la toma de decisiones. El líder provee recursos y herramientas. | |
| **Liderazgo burocrático** | Su prioridad es el cumplimiento de normas y políticas sobre toda decisión. | |
| **Liderazgo pro las personas** | Tiene la capacidad de hacer crecer exponencialmente a su equipo identificando la personalidad y particularidades de los integrantes de su equipo. | |
| **Liderazgo orientado a las tareas** | Lo más importante es aquello que hay que hacer, la tarea que hay que ejecutar. | |
| **Liderazgo de la felicidad** | Líderes bien cualificados que procuran que el ambiente esté tranquilo para llegar lo más cerca posible a la felicidad. | |
| **Liderazgo autocrático** | A este tipo de líder no se le discuten sus decisiones simplemente por el cargo que tiene. | |
| **Liderazgo visionario** | Los que asumen retos en tiempo récord para cumplirlos. | |

1. **Trabajo en equipo**

| Cuadro de texto |
| --- |
| Y finalicemos con el trabajo en equipo, el cual representa la capacidad que tiene de actuar un grupo de personas de manera mancomunada por el logro de un bien común; aunar esfuerzos y aptitudes con el fin de disminuir costos y tiempos de ejecución, tal es la pretensión del trabajo en equipo. Algunas de las características del trabajo en equipo son:  Concepto de negocio. Metáfora del equipo. personas que conectan elementos del rompecabezas. Estilo de diseño plano de ilustración vectorial. Símbolo de trabajo en equipo, cooperación, asociación.   * + Intenciones de cooperar   + Comunicación fluida   + Objetivos compartidos   + Fomento de las ideas y la creatividad   + Visualización positiva de los objetivo   + Comparte destrezas y habilidades |

| **Tipo de recurso** | | Pestañas o tabs Verticales |
| --- | --- | --- |
| **Introducción** | | Igual a lo explicado en la temática de liderazgo, el trabajo en equipo tiene factores de diferenciación, por eso se presentan algunos tipos relacionados con este modelo de trabajo: |
| El trabajo en equipo y la creación de equipos es un éxito. Empleados socios de start-up trabajando en ropa informal, tan enfocados, discutiendo las ideas para una nueva estrategia de desarrollo en una oficina de luz cómoda  **Imagen:** 122153\_i40 | | |
| **Equipos tradicionales** | El que se espera que cumpla con los objetivos asignados a partir de la directriz de un líder asignado. | |
| **Equipos informales** | Nacen esporádicamente con un determinado fin social. | |
| **Equipos de resolución de problemas** | Nacen ante un evento imprevisto que afecta a la empresa. Normalmente, estos equipos son multidisciplinares, pudiendo analizar mejor el contexto por los campos que cubren. | |
| **Equipos de liderazgo** | Compuestos por diferentes líderes de la organización que se reúnen con el fin de tomar decisiones en pro de un objetivo común. | |
| **Equipos virtuales** | Se sirven de la tecnología para realizar sus reuniones y mantener su relación. Son equipos muy claros en términos de funciones (definidas) y con un nivel de independencia elevado. | |
| **Equipos autodirigidos** | Son los equipos que no demandan un jefe o un líder que los guíe, trabajan de manera natural e independiente. | |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Por otro lado, algunas de las técnicas existentes para lograr un trabajo en equipo exitoso son:   * Liderazgo efectivo * Objetivos compartidos bien definidos * Comunicación asertiva * Sentido de pertenencia * Resolución de conflictos |

| Tipo de recurso | Cajón de texto de color |
| --- | --- |
| Recuerde: un trabajo en equipo bien logrado, promueve la eficiencia y la eficacia en los resultados organizacionales, además del aporte que hace al clima organizacional y a la capacidad de resolver los retos y las dificultades que se presentan. Son entonces, los equipos de trabajo, pieza fundamental para el logro de objetivos a la hora de innovar, ser creativos y emprendedores. | |

**Los sistemas de innovación**

| Cuadro de texto |
| --- |
| Hablar de los sistemas de innovación es hacer referencia a la forma como se lleva a cabo la innovación en una empresa u organización |

| **Tipo de recurso** | Slider Presentación | |
| --- | --- | --- |
| **Introducción** | Podrían clasificarse en las siguientes categorías: | |
| **Sistemas de innovación espontáneos:** se consideran como aquellos que dejan libertar a las personas o equipos de trabajo para atender los retos de innovación, según las necesidades del mercado o las necesidades reactivas de la empresa. Este tipo de sistema es considerado como el más generalizado y aplicado, sin embargo, es poco formalizado, evidenciando esta situación en las actividades de investigación y desarrollo. Dicha situación obedece a la poca estructuración organizacional y a la falta de orientación a nivel de estrategia en términos de investigación y desarrollo. | | Sistema inteligente de gestión de almacenes con una innovadora tecnología de Internet de cosas para identificar la recogida y entrega de paquetes. Concepto futuro de la cadena de suministro y el negocio de las redes logísticas.  **Imagen:** 122153\_i41 |
| **Sistemas de innovación élite: e**n estos sistemas la innovación se encuentra bajo responsabilidad de un grupo específico y pequeño de personas, bajo la premisa de que los innovadores no son muchos y que son grupos reducidos los que gozan de esa habilidad. Una característica importante del sistema élite es que, al concentrar la actividad innovadora, admite que se presente una capacidad ociosa de creación, generando inconvenientes al reconocer un mercado caracterizado por la competitividad y la competencia. Este sistema puede traer consigo un bajo número de innovaciones, además de una alta probabilidad de fallas, dado que las exitosas dependen del número de propuestas presentadas; también una alta rotación de personal en el equipo de innovadores y por último, un desentendimiento del equipo de trabajo de la empresa en la fase de ejecución, pues al no haber participado en la etapa constructiva, no se cuenta con la apropiación de la idea para la acción de esta. | | Conjunto de plantillas de diseño de páginas de inicio para cloud computing, almacenamiento en nube, desarrollo de aplicaciones móviles y solución innovadora. Fácil de editar y personalizar. Conceptos de ilustración de vectores modernos para sitios web  **Imagen:** 122153\_i42 |
| **Sistemas de innovación abiertos: e**ste sistema se basa en la capacidad innovadora de los integrantes de la empresa, pero también de actores externos a ella, clientes, proveedores, centros de desarrollo tecnológico y universidades a través de grupos de investigación. Estos posibilitan un aprovechamiento en la cadena productiva de la cual se participa. Este tipo de sistema permite el intercambio libre de ideas y proyectos al interior de la empresa, todo ello priorizando el enfoque en los clientes para asegurar en mayor probabilidad el éxito en las propuestas a emprender. | | Diversos empleados de la empresa tienen videollamadas de conferencia de negocios en línea en pantalla de televisión en la sala de reuniones de la junta. Presentación en videoconferencia, concepto de formación corporativa de grupos virtuales globales.  **Imagen:** 122153\_i43 |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Si bien los sistemas explicados muestran los diversos entornos en los cuales se puede dar la innovación, trazar metas claras es fundamental para cualquier proyecto que se emprenda. Por lo tanto, cuando se habla de planeación estratégica en una organización, se habla de tener claras esas metas porque ellas son el reflejo de lo que se aspira y señalan el lugar al que se quiere llegar a futuro, lo cual no es ajeno al concepto de innovación. |

**Gestión de la calidad y la innovación**

| Cuadro de texto |
| --- |
| En contextos como el que vivimos, a nivel empresarial, no existen retos y premisas más importantes para la alta dirección que la garantía de ofrecer u ofertar productos y/o servicios de calidad y en constante proceso de innovación. Por ello, la gestión de la calidad se concibe como un paso muy importante para otorgar esa garantía, siendo esta un conjunto de acciones o actividades que propenden por identificar y evitar posibles desviaciones del proceso empresarial (llámese productivo, de servicio o de proceso), con miras a optimizar los recursos y evitar reprocesos y esfuerzos que se materializan en pérdidas para la organización.  Para profundizar un poco el concepto, lo invitamos a ver el video **Gestión de la calidad.** |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Una vez se cuenta con la claridad del concepto, surge la inquietud de ¿cómo materializar u operar la gestión de la calidad de manera adecuada en la empresa? La calidad no se trata de hacer un producto o prestar un servicio de manera eficiente, se habla más bien del conjunto de buenas prácticas, procesos y procedimientos para obtener ese producto, bien o servicio, por lo cual es primordial el establecimiento de una cultura empresarial de mejora continua, entendiendo que el resultado esperado depende del compromiso y participación de toda la estructura (desde el cargo más operativo, hasta el más directivo).  La gestión de calidad ha mostrado que los problemas más recurrentes se dan por los propios procesos y no por el personal, de manera que, una vez los procesos se ajusten, funcionarán de mejor manera por la claridad que proporcionan frente al trabajo de cubrir las necesidades de la empresa a la luz del requerimiento del consumidor o cliente. No es suficiente conformarse con la estabilidad, se debe aprovechar para lograr cambios cada vez mejores e inclusive, no solo pequeños, sino grandes y potentes cambios.  El sistema de gestión de calidad contiene normas y estándares a cumplir, para ello hay normativas que ayudan a establecer estos criterios, como por ejemplo, la norma ISO 9001, que define requisitos para certificar el sistema de calidad de las empresas. Como lo plantea en su libro Cortés Sánchez (2017):  Los estándares internacionales ISO aseguran que los productos y servicios son seguros, de confianza y de buena calidad. Para las empresas las normas ISO son herramientas estratégicas que reducen costes, minimizando los excedentes y los errores y mejorando la productividad. (p.30)  Estas normas determinan todos los procedimientos que deben llevarse a cabo durante la actividad empresarial (estructura, procedimientos, recursos a utilizar); la finalidad es dar cumplimiento a las normas de calidad y garantizar el mejor resultado final para los consumidores. La implementación de la gestión de la calidad permitirá:   * Satisfacción del cliente * Obtención de nuevos clientes * Mejora en los procesos de la empresa * Diferenciación de la competencia * Reducción en costos |

| Cuadro de texto |
| --- |
| Recuerde explorar los demás recursos que se encuentran disponibles en este componente formativo; para ello, diríjase al menú principal, donde encontrará la síntesis, una actividad didáctica para reforzar los conceptos estudiados, material complementario, entre otros. |

**SÍNTESIS**

| **Tipo de recurso** | Síntesis |
| --- | --- |
| Gestión del desarrollo administrativo e innovación Síntesis: Innovación, creatividad y emprendimiento | |
| **Introducción** | El siguiente mapa integra los criterios y especificidades de los conocimientos expuestos en el presente componente formativo. |
|  | |

**ACTIVIDAD DIDÁCTICA**

| **Tipo de recurso** | Actividad didáctica. Verdadero y falso | |
| --- | --- | --- |
| Apreciado aprendiz, a continuación encontrará una serie de preguntas que deberá resolver, con el objetivo de evaluar la aprehensión de los conocimientos expuestos en este componente formativo. | | Empresarios creativos con bombillas dibujadas  **Imagen 1:** 122153\_i45 |
| La innovación se considera como un aporte exclusivo para el lanzamiento de nuevos productos, servicios o procesos. | | Hombre de negocios con una bombilla encendida en su mano  **imagen 2:** 122153\_i46 |
| Verdadero | | Falso (correcto) |
| Retroalimentación:  ¡Muy bien! La innovación se concibe como una herramienta para generar ideas no solo en el lanzamiento de productos, servicios o procesos nuevos, sino también en los existentes con el propósito de mejorarlos y generar valor. | | Retroalimentación:  ¡Incorrecto! Es necesario revisar nuevamente el tema sobre la innovación. |
| Las fases de la innovación son: la fase creativa (idea – concepto) y la fase ejecutiva (solución – mercado). | | Icono de línea vectorial de optimización de procesos  **Imagen 3:** 122153\_i47 |
| Verdadero (correcto) | | Falso |
| Retroalimentación:  ¡Muy bien! Estas fases permiten llegar al resultado de un producto, proceso o servicio innovador. | | Retroalimentación:  ¡Incorrecto! Es necesario revisar nuevamente el tema sobre la innovación. |
| La lluvia de ideas o *brainstorming* es una de las técnicas más aplicadas para llevar a cabo procesos creativos en las empresas. | | **Imagen 4:** 122153\_i48 |
| Verdadero (correcto) | | Falso |
| Retroalimentación:  ¡Muy bien! Estaes una de las técnicas más reconocidas y utilizadas en materia de procesos creativos, la cual consiste en reunir un equipo (estratégico) de personas para que participen en la generación de ideas, luego del planteamiento claro de un propósito, situación o necesidad. | | Retroalimentación:  ¡Incorrecto! Es necesario revisar nuevamente el tema sobre la lluvia de ideas o *brainstorming*. |
| La economía naranja se desarrolla en el mercado a partir de los productos agrícolas. | | Disposición de primeros planos de objetos de cine  **Imagen 5:** 122153\_i49 |
| Verdadero | | Falso (correcto) |
| Retroalimentación:  ¡Incorrecto! Es necesario revisar nuevamente el tema sobre **l**aeconomía naranja. | | Retroalimentación:  ¡Muy bien! Recordemos que la **economía naranja** es **c**onocida como el modelo de desarrollo en el que la creatividad y la diversidad cultural son pilares de transformación social y económica. |
| La gestión de la calidad hace alusión a la intención que tiene la empresa de ejecutar con la mayor eficiencia sus procesos. Esta apoyada para su cumplimiento en referentes internacionales como la norma ISO 9001. | | Pequeñas personas que prueban la garantía de calidad en software aislado ilustración vectorial plana. personaje de dibujos animados arreglando errores en el dispositivo de hardware. prueba de aplicación y concepto de servicio de ti  **Imagen 6:** 122153\_i50 |
| Verdadero (correcto) | | Falso |
| Retroalimentación:  ¡Muy bien! **L**a norma ISO 9001 actúa como referente y define requisitos para certificar el sistema de calidad de las empresas, procurando que los productos, servicios y procesos sean de calidad. | | Retroalimentación:  ¡Incorrecto! Es necesario revisar nuevamente el tema sobre la gestión de la calidad. |
| La alternativa de crear un nuevo negocio dentro de una organización, simultáneamente a la actividad que ya realiza, se denomina INTRA-EMPRENDIMIENTO. | | Vista aérea de un equipo empresarial.  **Imagen 7:** 122153\_i51 |
| Verdadero (correcto) | | Falso |
| Retroalimentación:  ¡Muy bien! Recordemos que el intra-emprendimiento es la manera de crear nuevos negocios al interior de la empresa, sin dejar de realizar su actividad productiva natural. | | Retroalimentación:  ¡Incorrecto! Es necesario revisar nuevamente el tema sobre el intra-emprendimiento. |
| Las habilidades blandas son aquellas que se adquieren para desempeñar funciones manuales, habilidades propias de la producción donde se especializa la función operativa. | | Icono de concepto isométrico de habilidades blandas con carácter empresarial femenino  **Imagen 8:** 122153\_i52 |
| Verdadero | | Falso (correcto) |
| Retroalimentación:  ¡Incorrecto! Es necesario revisar nuevamente el tema sobre las habilidades blandas. | | Retroalimentación:  ¡Muy bien! Recordemos que las habilidades blandas, también conocidas como *soft skills*, son aquellas que se asocian con la inteligencia emocional y que se identifican como destrezas en la persona para comunicarse e interactuar con los integrantes de la empresa de manera asertiva. |
| El emprendimiento puede denominarse una actividad nueva que realiza una persona (o un grupo de personas) para obtener ganancias económicas o sencillamente generar un impacto social. Además puede clasificarse en emprendimiento social, emprendimiento cultural, emprendimiento empresarial. | | Innovación para lanzar una nueva idea, emprendimiento o puesta en marcha, creatividad para comenzar un negocio o concepto de idea innovadora, lanzamiento innovador de cohetes volando alto desde la apertura de una idea de bombilla brillante.  **Imagen 9:** 122153\_i53 |
| Verdadero (correcto) | | Falso |
| Retroalimentación:  ¡Muy bien! El emprendimiento es aquella actividad que se inicia para generar ganancias económicas o generar impacto en la sociedad. Este tiene los tres enfoques: social, cultural y empresarial. | | Retroalimentación:  ¡Incorrecto! Es necesario revisar nuevamente el tema sobre el emprendimiento. |
| El proceso de Innovación y Desarrollo, (I+D) es importante en las empresas porque a partir de allí se pueden vislumbrar oportunidades y procesos de innovación. | | Ilustración de vector de concepto abstracto de comportamiento del consumidor. agencia de investigación de mercados, estudio del comportamiento del consumidor, desarrollo de estrategias de focalización, servicio de análisis de compradores, metáfora abstracta de gestión de ventas.  **Imagen 10:** 122153\_i54 |
| Verdadero (correcto) | | Falso |
| Retroalimentación:  ¡Muy bien! Aunque es un proceso que implica inversión y recursos, amerita destinarlos, ya que permite conocer de primera mano los cambios y los comportamientos dinámicos del mercado para tomar decisiones a tiempo. | | Retroalimentación:  ¡Incorrecto! Es necesario revisar nuevamente el tema sobre Innovación y el Desarrollo (I+D). |
| Dentro del proceso de innovación podría hablarse de varias perspectivas y enfoques, teniendo en cuenta las características e intereses de la empresa. Entre los tipos de innovación se encuentran: disruptiva, creativa, asociativa. | | Palabra disrupt hecha con bloques de madera de fondo naranja  **Imagen 11:** 122153\_i55 |
| Verdadero | | Falso (correcto) |
| Retroalimentación:  ¡Incorrecto! Es necesario revisar nuevamente el tema sobre los tipos de innovación. | | Retroalimentación:  ¡Muy bien! Recuerde que los tipos de innovación son: Incremental, de soporte y disruptiva. |

**Retroalimentación general positiva:**

¡Felicitaciones! Ha logrado una óptima aprehensión de los conocimientos relacionados con la innovación, creatividad y emprendimiento.

**Retroalimentación general negativa:**

¡Inténtelo de nuevo! Lo invitamos a revisar nuevamente el material de estudio para afianzar los conocimientos presentados. ¡Ánimo!

**MATERIAL COMPLEMENTARIO**

| Tipo de recurso | Material complementario | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Tema | Referencia APA del material | tipo | Enlace |
| Concepto de innovación | SolucionaEmpresarialTV. (2016). *Qué es el modelo Canvas* (video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=SN0BL3S7bk0> | Video | <https://www.youtube.com/watch?v=SN0BL3S7bk0> |
| Concepto de innovación | Design Thinking España- (2020). *Metodología Design Thinging. ¡Aprende a aplicar sus fases con ejemplos* (video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=_ul3wfKss58> | Video | <https://www.youtube.com/watch?v=_ul3wfKss58> |
| La creatividad | Economía Naranja. (s.f.). *ABC Economía Naranja.* Economía Naranja. <https://economianaranja.gov.co/abc-economia-naranja/> | Página web | <https://economianaranja.gov.co/abc-economia-naranja/> |
| La creatividad | Design Thinking España- (2021). *Qué es el brainstorming y para qué sirve*(video). YouTube. | Video | <https://www.youtube.com/watch?v=_4OlfGwxydA> |

**GLOSARIO**

| **Tipo de recurso** | Glosario |
| --- | --- |
| Creatividad: | puede entenderse como la fabricación de una idea o un concepto, un descubrimiento original que ocasiona la satisfacción del generador de una idea y de los usuarios, o beneficiarios, de su utilidad. |
| *Desing Thinking:* | es un método para la generación de ideas innovadoras que focaliza su eficacia en entender y solucionar las necesidades de los usuarios, clientes o consumidores. |
| Emprendimiento: | puede concebirse como ese impulso para materializar una idea a través del descubrimiento de oportunidades y de la implementación de modelos creativos e innovadores. |
| Innovación: | hace alusión a la llegada de algo nuevo, de algo que no existía, de modificación, y ha sido muy ligada al ámbito empresarial, concebida como un proceso estratégico. |
| Investigación y el desarrollo (I+D): | es el proceso de investigación en conocimientos técnicos y científicos, con el objetivo de desarrollar nuevos productos, procesos o materiales a partir de tecnologías aplicadas. |
| Lista verbal de verificación (*Scamper*): | confluencia de varias técnicas y sirve para mejorar productos o servicios a través del planteamiento de un listado de preguntas que incitan a pensar en nuevas alternativas. |
| Lluvia de ideas (*Brainstorming*): | consiste en reunir un equipo (estratégico) de personas para que participen en la generación de ideas, luego del planteamiento claro de un propósito, situación o necesidad. |
| Mapa mental: | en esta técnica se ilustra o plasma el problema o reto en el centro, y de allí se desprenden los temas relacionados con la intención a solucionar, dando una estructura; de estos temas surgen imágenes o palabras clave que van buscando relación con el propósito origen. |
| Mercado: | es un conjunto de transacciones de procesos o intercambio de bienes o servicios entre individuos, que llegan a acuerdo entre el producto o servicio y el precio que se cobra por éste. |
| Oferta: | son aquellos bienes y servicios que los oferentes (empresas-organizaciones) están dispuestos a poner a la venta en el mercado a unos precios específicos. |

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:**

| **Tipo de recurso** | Bibliografía |
| --- | --- |
| Cortés Sánchez, J. M. (2017). *Sistema de gestión de calidad: ISO 9001:2015*. Ediciones de la U, Bogotá. | |
| De Pablo, F. y Lasa, M. (2017). *Dibújalo: Innova, crea y comunica de manera visual*. Editorial LID. | |
| Galván, L. (2017). *Creatividad para el cambio: innovación para la vida y la empresa*. Ecoe Ediciones, Bogotá. | |
| Lussier, R. N. y Achuan, C. F.(2016). *Liderazgo: teoría, aplicación y desarrollo de habilidades*. Cengage Learning. | |
| Moote, I. (2014). *DESING THINKING: para la innovación estratégica*. Empresa activa. | |
| Parra Alviz, M., López Posada, L. M. & Rubio Guerrero, G. (2017). *Emprendimiento y creatividad: aspectos esenciales para crear empresa*. Ecoe Ediciones, Bogotá. | |
| Riveros Tovar, P. (2019). *Coolhunting, tendencias e innovación: a la cacería del futuro*. Ediciones de la U, Bogotá. | |