

# DIPLOMATURA EN INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD

Universidad Nacional de Rafaela



## Título

Quienes hayan cursado todas las unidades y aprobado los trabajos requeridos se les otorgarán las siguientes constancias:

- Diplomado en Innovación y Creatividad - Universidad Nacional de Rafaela (UNRaf).
- Certificación internacional en Creatividad e Innovación - International Council for Small Business (ICSB).

## Destinatarios

● Aquellos interesados en adquirir y fortalecer capacidades creativas para liderar actividades de innovación, tanto en organizaciones como en emprendimientos.

## Inscripciones

Desde el martes 23 de julio hasta el viernes 3 de agosto de 2018. Formulario de preinscripción disponible para descarga en el botón de VER ADJUNTOS o al final de esta página.

### ACTIVIDAD ARANCELADA. CUPOS LIMITADOS.

Luego de la preinscripción es necesario presentar en la oficina de Alumnado de la UNRaf (Bv. Roca y Artigas- Ciudad de Rafaela) la siguiente documentación:

- Formulario de preinscripción impreso y completo.
- Fotocopia autenticada de título habilitante (en el caso de poseer).
- Fotocopia autenticada de DNI.

Lugar y horario de atención: Alumnado de la UNRaf - Bv. Roca y Artigas - Ciudad de Rafaela. De lunes a viernes de 9 a 13 y de 16.30 a 20hs.

## DIPLOMATURA EN INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD

Universidad Nacional de Rafaela

### Cronograma de cursado:

Todas las unidades curriculares se conciben con un formato pedagógico de dictado de clases de teoría y aplicación práctica, con módulos presenciales y online.

Los módulos online serán dictados en inglés con subtítulos en español, mientras que los módulos presenciales se dictarán en español.

| Fecha                                       | Modalidad            | Módulo   |
|---|----------------------|--|
| <b>Viernes 10/08</b><br><b>Sábado 11/08</b> | Lanzamiento          | Lanzamiento de la Diplomatura.   |
|   | Taller Presencial    | Metodología Creative Problem Solving.  |
| <b>Lunes 13/08</b>                          | Módulo Online        | Habilitación para cursado del módulo 1 online: Creatividad y Design Thinking para el diseño efectivo de productos y servicios. |
| <b>Viernes 24/08</b><br><b>Sábado 25/08</b> | Taller Presencial    | Metodología Lego® Serious Play®  |
| <b>Lunes 3/09</b>                           | Módulo Online        | Habilitación para cursado del módulo 2 online: Creatividad y Design Thinking: cómo diseñar organizaciones efectivas.           |
| <b>Viernes 14/09</b><br><b>Sábado 15/09</b> | Taller Presencial    | Metodología Design Thinking  |
| <b>Lunes 17/09</b>                          | Módulo Online        | Habilitación para cursado del módulo 3 online: ¿De dónde vienen las buenas ideas?  |
| <b>Viernes 28/09</b><br><b>Sábado 29/09</b> | Módulo Presencial    | Módulo 4 Descubrimiento del Cliente  |
| <b>Lunes 8/10</b>                           | Módulo Online        | Habilitación para cursado del módulo 4 online: Descubrimiento del Cliente.   |
| <b>Viernes 19/10</b>                        | Taller Presencial    | Módulo 5 Política de Innovación y Cambio Tecnológico   |
| <b>Viernes 26/10</b><br><b>Sábado 27/10</b> | Taller Presencial    | Metodología Teoría para la Resolución Problemas en Inventiva (TRIZ)  |
| <b>Viernes 9/11</b><br><b>Sábado 10/11</b>  | Módulo Presencial    | Módulo 6 Financiamiento de la Innovación   |
| <b>Viernes 23/11</b><br><b>Sábado 24/11</b> | Actividad Presencial | Innovation Challenge   |

## Costos:

- Opción 1: pago único de \$15.000.
- Opción 2: 4 cuotas de \$4.125.

Más información: [diploic@unraf.edu.ar](mailto:diploic@unraf.edu.ar) - Facebook e Instagram - App disponible para celulares - Tel 03492 501155 - Bv. Roca y Artigas - Ciudad de Rafaela.



Dentro del contexto institucional propio, la innovación, la competitividad y el desarrollo ligado al territorio son los ejes fundamentales de identidad institucional que la UNRaf establece desde su proyecto inicial, así como también el vínculo con la comunidad a través del conocimiento y el compromiso social.

## Objetivos generales:

- Describir las perspectivas del complejo fenómeno de la innovación.
- Despojar paradigmas tradicionales para la resolución creativa de problemas y el desarrollo de innovaciones en ambientes dinámicos.

## Objetivos específicos:

- Proveer un conjunto de herramientas, metodologías y mejores prácticas para innovar y así potenciar el desempeño competitivo de las organizaciones y el desarrollo de emprendimientos.
- Desarrollar habilidades en los participantes para liderar iniciativas de innovación.

## Plan de Estudios:

Durante el desarrollo de las distintas unidades curriculares, se realizarán trabajos que integren los conceptos teóricos con la práctica. Una vez finalizado el cursado de todas las unidades, se realizará una actividad final (Innovation Challenge) que presentarán desafíos puntuales para aplicar criterios desarrollados a lo largo de la diplomatura en Innovación y Creatividad.

### Metodología 1: Creative Problem Solving (Solución Creativa de Problemas)

Presencial



Con CPS se pueden redefinir los problemas y las oportunidades, crear respuestas nuevas y soluciones innovadoras para luego ponerlas en acción. Las herramientas y técnicas utilizadas hacen que el proceso sea divertido, atractivo y colaborativo. CPS no sólo ayuda a crear mejores soluciones, sino que también crea una experiencia positiva que ayuda a acelerar la adopción de nuevas ideas. La metodología CPS es muy potente, ya que permite partir de suposiciones o incipientes ideas y plasmar un plan de acción que deberán implementar los participantes.

### Módulo 1: Creatividad y Design Thinking para el diseño efectivo de productos y servicios

Online



El objetivo de este módulo es presentar un enfoque para el diseño de productos y servicios "hermosos". Porque los descubrimientos recientes y revolucionarios de la ciencia cognitiva sobre cómo la mente percibe la complejidad demuestran que la búsqueda de la belleza es la forma en que nuestro cerebro entiende el mundo y toma decisiones al optar por la solución más elegante. En este módulo se utilizará el arte visual y la neurociencia para mostrar cómo los artistas logran elegancia y traducen esto en un conjunto de ocho estrategias que pueden utilizarse para mejorar el diseño y mejorar la creatividad.

### Metodología 2: Lego® Serious Play®

Presencial



LEGO® SERIOUS PLAY® es una metodología estructurada, utilizada para la exploración y la gestión de problemas, toma de decisiones y búsqueda de soluciones en los ambientes de negocios. Esto no es solamente un curso de formación, sino más bien una experiencia que "habilita" a ejecutivos, gerentes y empleados a comunicarse más efectivamente y aumentar considerablemente las posibilidades de éxito de nuevos emprendimientos mediante el conocimiento de los problemas o necesidades del cliente y la generación de propuestas de valor innovadoras.

### Módulo 2: Creatividad y Design Thinking: cómo diseñar organizaciones efectivas

Online



Aquí también se aplica un enfoque de pensamiento visual y de diseño para el diseño de organizaciones efectivas. Una nueva empresa es una organización formada para buscar un modelo comercial escalable. Usando herramientas visuales para diseñar y simular modelos de negocios, en este módulo los participantes aprenderán cómo el pensamiento visual y la simplicidad pueden ayudar en el diseño de empresas efectivas.

### Metodología 3: Design Thinking

Presencial



El DT utiliza técnicas y metodologías usadas en proyectos de diseño en diversos ámbitos, con el fin de innovar en diferentes áreas como el diseño de productos, servicios o experiencias. Una versión de DT adaptada a los procesos de negocios, consiste en un proceso estructurado en fases (Definir, Generar Valor, Desarrollar y Comunicar). Esta aproximación no se trata sólo de técnicas y herramientas, sino de generar las actitudes claves que llevan a innovar.

|   |  |
|---|--|
| <b>Módulo 3: ¿De dónde vienen las ideas?</b>  | <b>Online</b>               |
| <p>Este módulo presentará una revisión de las teorías más conocidas sobre las fuentes de innovación: ¿de dónde provienen las buenas ideas? ¿Se puede diseñar la innovación? ¿Cuáles son las características de los sistemas altamente innovadores y cómo podemos replicarlos y aplicarlos a nuestra idea de negocio? Las teorías se presentarán a través de casos exitosos y ejemplos del mundo real basados en 4 tipos de fuentes de innovación.</p>   |  |
| <b>Módulo 4: Descubrimiento de Clientes</b>   | <b>Online y Presencial</b>  |
| <p>El diseño de una nueva empresa está muy lejos del enfoque de planificación comercial lineal, racional y descendiente. Es un camino de aprendizaje repleto de fallas y de valiosas oportunidades de aprendizaje. El enfoque de Lean Startup en el diseño de nuevas empresas pone en su centro el arte del descubrimiento de clientes. Este implica una mentalidad ágil basada en la experimentación continua, la retroalimentación y la revisión minuciosa de la idea inicial. En este módulo, se presenta un enfoque estructurado para el descubrimiento de clientes y se ofrecen herramientas para respaldar todos sus pasos fundamentales: involucrar a los usuarios en el desarrollo de ideas, prototipos rápidos, probar ideas, refinar y volver a probar.</p> |  |
| <b>Módulo 5: Política de Innovación y Cambio Tecnológico</b>  | <b>Presencial</b>         |
| <p>El módulo proporciona una introducción a los conceptos y métodos de análisis de las políticas de innovación que permiten una comprensión de estos procesos en un contexto regional, nacional y mundial. Por otro lado, resalta el papel de los gobiernos en innovación, ciencia y tecnología. Las interacciones entre las fuerzas regionales, nacionales y globales que dan forma a la innovación y al cambio tecnológico también se abordarán en este módulo. El objetivo del módulo es facilitar la comprensión de los principales aspectos del papel de las políticas de innovación en el cambio tecnológico, el desarrollo económico y la competitividad regional y nacional.</p>  |  |
| <b>Metodología 4: Teoría para la Resolución Problemas en Inventiva (TRIZ)</b>   | <b>Presencial</b>         |
| <p>Es una metodología utilizada para la resolución sistemática de problemas, desarrollado por Genrich Altshuller y sus colegas en la Unión Soviética entre 1946 y 1985. Basado en una extensa investigación de numerosas invenciones y patentes, y tiene sus bases en la siguiente idea: hay ciertos principios universales de invención, que resultan la base para las innovaciones creativas que formulan avances en la tecnología. Una vez que esos principios pueden ser identificados y codificados, pueden ser enseñados para ser usados y hacer más predecible el proceso de invención.</p>  |  |

## Módulo 6: Financiamiento de la Innovación en las Compañías.

Presencial



Los objetivos del módulo son: comprender el funcionamiento de los mercados financieros y los problemas de acceso a la financiación de proyectos innovadores y creativos; transmitir el conocimiento, la metodología y las técnicas requeridas para planificar y gestionar la financiación de proyectos de innovación tecnológica, tanto en empresas y nuevas empresas como en instituciones públicas y privadas de I + D + i. Se analizarán los requisitos en diferentes niveles, con énfasis en los proyectos de innovación de las empresas.

Además, se caracterizarán los instrumentos e instituciones para la Promoción de la Innovación en las PyMEs en Argentina y se introducirán los mecanismos de cooperación internacional en la financiación de la ciencia, la tecnología y la innovación.

Finalmente, se contribuirá a la formación de profesionales para la gestión efectiva de los procesos de innovación y la creación de empresas de base tecnológica, en el marco de una visión sistémica de la gestión de la innovación y la planificación estratégica.

## Innovation Challenge



Como actividad final, los participantes de la Diplomatura, durante dos jornadas atravesaran por distintas instancias con el propósito de desarrollar soluciones innovadoras. Propuestos los desafíos de innovación correspondientes, los equipos deberán pasar por distintas fases con sus distintos entregables bajo un contexto de incertidumbre.

Al finalizar la última jornada los equipos presentarán sus proyectos de innovación donde defenderán sus modelos de negocios, prototipos y sus propuestas de valor ante un jurado que los evaluará.

## Disertantes

### Módulos Online

- DR. ANTHONY MENDES  
Director- Regnier Institute for Entrepreneurship and Innovation.
- DR. KATIA PASSERINI  
Decano del Colegio de Estudios Profesionales en St. John's University, Nueva York.
- PROF. LUCA IANDOLI  
Profesor asociado St. John's University, Nueva York.
- DR. ALEX F. DE NOBLE  
Profesor y Director Ejecutivo. SDSU Lavin Entrepreneurship Center.

### Módulos presenciales

- DR. RUBÉN ASCÚA  
Master of Science y PhD with a Major in Economics - PW University San Diego - California - USA.  
Rector Universidad Nacional de Rafaela.
- PROF. BALAJI PARTHASARATHY  
Dean (Faculty), IIIT-Bangalore.  
Ph.D., University of California, Berkeley.  
MSc. University of Southern California.
- MBA SEBASTIÁN INCHAUSPE  
Auren\_Argentina strategy & innovation  
Executive MBA, IAE Business School.  
Ing. Industrial, Universidad Austral.
- MBA NICOLÁS NOVAIRA  
Business Coordinator Nokia  
Executive MBA, IAE Business School. Lic. Organización Industrial, Universidad Tecnológica Nacional.
- MBA NESTOR GASSO  
Gerente General CellSite  
MBA, Universidad del CEMA. Ing. Electrónico, Universidad Nacional de Córdoba.