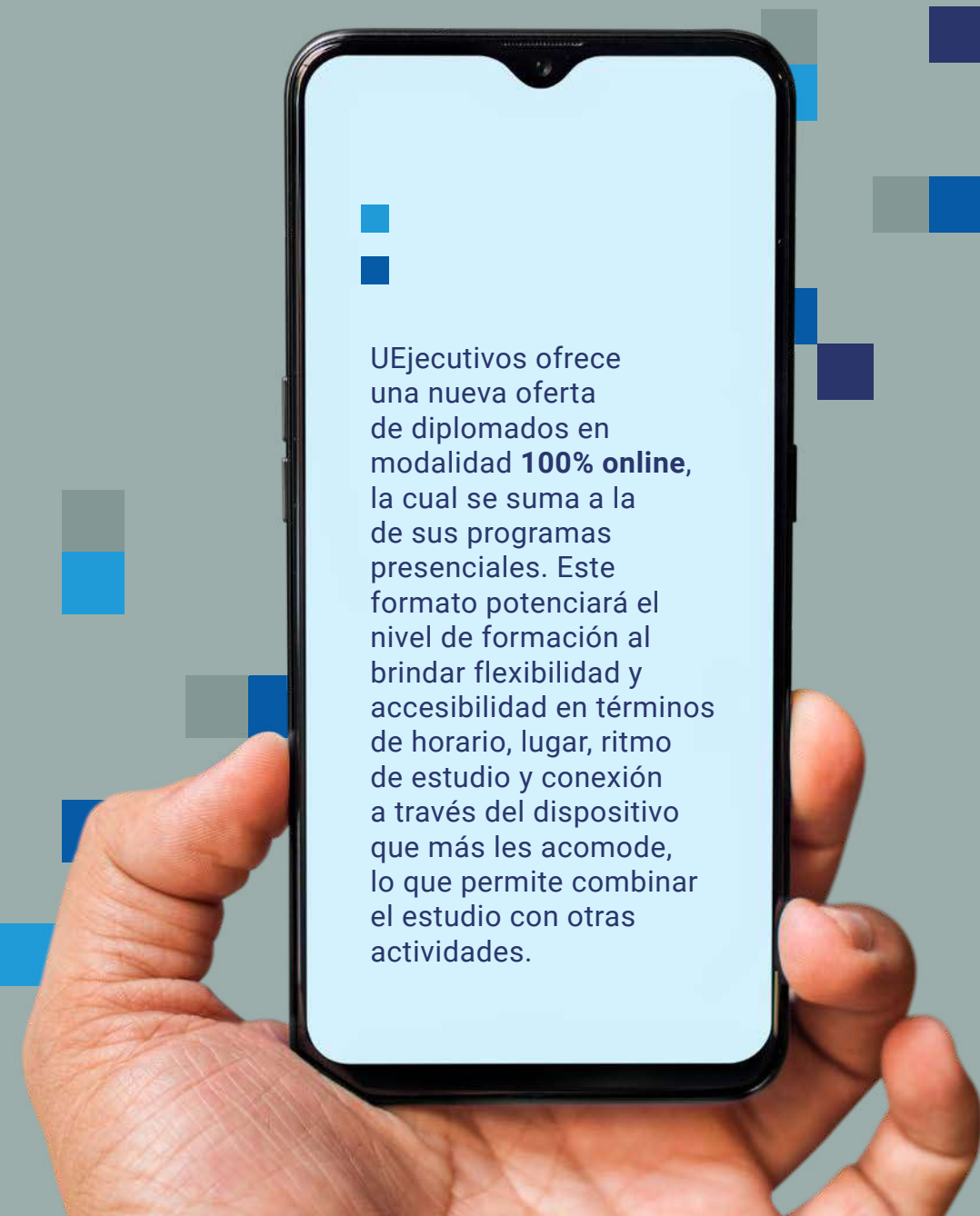




Diplomado de Extensión
**ESTRATEGIA Y
EJECUCIÓN DE
LA INNOVACIÓN**

INTRODUCCIÓN

A hand is holding a black smartphone. The screen is light blue and displays text. Above the text are two small squares, one light blue and one dark blue. The background of the entire image is a light grey-blue gradient with several semi-transparent squares in shades of blue and grey scattered around the phone.

UEjecutivos ofrece una nueva oferta de diplomados en modalidad **100% online**, la cual se suma a la de sus programas presenciales. Este formato potenciará el nivel de formación al brindar flexibilidad y accesibilidad en términos de horario, lugar, ritmo de estudio y conexión a través del dispositivo que más les acomode, lo que permite combinar el estudio con otras actividades.

ESTRATEGIA Y EJECUCIÓN DE LA INNOVACIÓN

PRESENTACIÓN:

En la actualidad, con un entorno cambiante, las organizaciones deben estar preparadas para estar observando dichos cambios y transformar problemas en oportunidades de negocio.

Los objetivos son los siguientes:

- ✓ Desarrollar modelos para implementar la Innovación en las organizaciones.
- ✓ Utilizar el Design Thinkig como metodología para generar innovaciones prácticas y con impacto.
- ✓ Utilizar buenas prácticas para la implementación de emprendimientos corporativos al interior de las organizaciones.
- ✓ Diseñar propuestas justificadas para el rediseño de modelos de negocios.
- ✓ Aplicar herramientas para generar cambios efectivos al interior de las organizaciones.

La innovación se está transformando en una necesidad para las organizaciones, en la actualidad y aquellas que quieran innovar “de verdad”, deberán pensar en una estrategia, en un proceso bien definido y en herramientas que permitan generar resultados con impacto. Si esto no ocurre, las buenas ideas se transformarán en una mala y deficiente experiencia.

“Las crisis son los mejores momentos para reinventarse e identificar nuevas oportunidades”.

DIRIGIDO A

- ✓ Profesionales que participan o están próximos a participar del desafío de implementar una estrategia de innovación al interior de la organización.
- ✓ Para emprendedores que necesitan tener mejores herramientas para gestionar su negocio, así como también la identificación de nuevas oportunidades o simplemente para aquellos que quieren adquirir herramientas para generar innovaciones con sentido y resultados.

PROGRAMA DEL DIPLOMADO

**GESTIONANDO LA INNOVACIÓN:
DE LA ESTRATEGIA A LA OPERACIÓN**



**DESIGN THINKING
EN LA PRÁCTICA**



**CONSTRUYENDO UNA CULTURA DE
EMPREDIMIENTO CORPORATIVO**



REDISEÑANDO EL NEGOCIO



**GESTIÓN DEL CAMBIO EN
LAS ORGANIZACIONES**

CONTENIDOS POR CURSO

1. GESTIONANDO LA INNOVACIÓN: DE LA ESTRATEGIA A LA OPERACIÓN

Para este módulo buscamos que los participantes utilicen correctamente el vocabulario asociado a la gestión de la innovación organizacional, así como también, diseñen planes para su correcta implementación.

CONTENIDOS

- La Importancia de Innovar.
- Definiendo una Estrategia de Innovación.
- El Sistema de Innovación para la Organización.
- Diseño de un Plan de Implementación de la innovación.

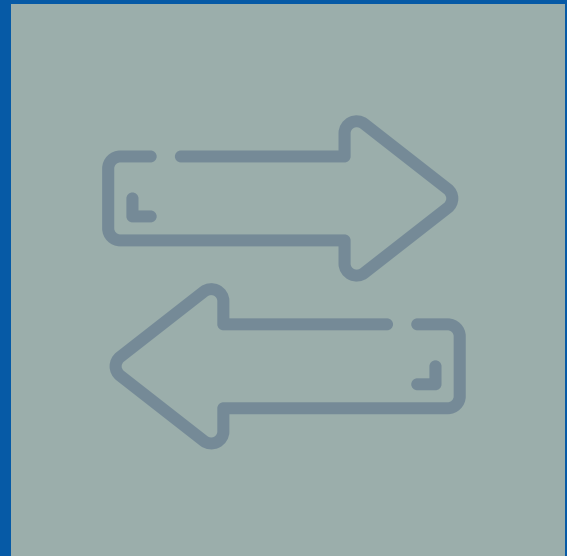


2. DESIGN THINKING EN LA PRÁCTICA

El objetivo para este módulo es aplicar y poner en práctica las herramientas del pensamiento en diseño para detectar necesidades de usuarios y satisfacerlas de forma creativa.

CONTENIDOS

- Modelo Design Thinking y Casos de Éxito.
- Needfinding.
- Generación de Ideas.
- Co-creación y el valor del prototipo.



3. CONSTRUYENDO UNA CULTURA DE EMPRENDIMIENTO CORPORATIVO

Este módulo tiene por objetivo aprender nuevo conocimiento y desarrollar habilidades que permitan entender, diseñar, implementar y gestionar un proceso de innovación y gestión de un portafolio que sea estratégico dentro de una compañía o institución.

CONTENIDOS

- Como innovar desde la cultura y la estrategia de la organización.
- Sistema de innovación y Balance del Portafolio.
- Gestión del portafolio de proyectos de innovación.
- Implementación e impacto de los nuevos negocios.



4. REDISEÑANDO EL NEGOCIO

Buscamos que los participantes identifiquen modelos de negocios actuales y apliquen herramientas que permitan rediseñarlos, generando propuestas de valor alineadas a las expectativas reales de los clientes.

CONTENIDOS

- ¿Por qué repensar nuestros negocios?
- El Modelo de Negocio y la Propuesta de Valor.
- Entendiendo al Cliente: El Viaje del Cliente.
- Herramientas para rediseñar el modelo de negocio y la puesta en práctica.



5. GESTIÓN DEL CAMBIO EN LAS ORGANIZACIONES

Al finalizar el módulo los alumnos serán capaces de comprender la naturaleza de los cambios organizacionales y de aplicar herramientas y modelos ad hoc a la naturaleza del proyecto o iniciativa.

CONTENIDOS

- Tipos y etapas del proceso de cambio.
- Principales teorías y modelos de cambio organizacional.
- Enfoques: utilidad y limitaciones.
- Origen, naturaleza y administración efectiva de resistencias.
- Herramientas para administrar cambios.
- Cultura, excelencia, cambio y aprendizaje organizacional.



DIRECTOR ACADÉMICO



**GUSTAVO
CANEPA ■
VIVANCO ■**

- Máster en Dirección de Operaciones, IDE-CESEM, España.
- Máster en Logística y Calidad, IDE-CESEM, España.
- Diplomado en Gestión Estratégica de la Innovación, Universidad Adolfo Ibáñez.
- Ingeniero Civil Industrial, Universidad Mayor.
- Facilitador Certificado en Lego Serious Play.
- Socio y director en Bottom Up Consulting Ltda.
- Experiencia en dirección de proyectos de Cultura de Innovación, en empresas Productivas y de Servicio, promotor en el uso de herramientas para la Innovación Operacional.

CUERPO ACADÉMICO

Pablo Gálvez H.

- Máster en comportamiento del consumidor, Universidad Adolfo Ibáñez.
- Diplomado en creatividad e innovación desde el Diseño y los Negocios.
- Sociólogo, Universidad Católica de Chile.
- Certificado en Innovación de Productos y Servicios.
- Facilitador Certificado en Lego Serious Play.
- Precursor del Design Thinking en Chile. Académico y facilitador de procesos de innovación y emprendimiento en importantes universidades del país por más 10 años.

Felipe Gonzalez R.

- Máster of Design, University of Technology of Sydney.
- Diseñador Industrial, Universidad Mayor
- Experto en metodologías de innovación, intraemprendimiento e innovación abierta.
- Representante en Chile del Service Design Network. Dirección y liderazgo de equipos.
- Gestor de Programas de Mentoring.
- 15 años de experiencia en emprendimiento, diseño e innovación.
- Experiencia como consultor, académico, gerente de proyectos de programas de emprendimiento e innovación corporativa, start ups, sociales y de ciencia y tecnología.

Rosa Osorio

- Máster in Business Administration (M.B.A.), Loyola College in Maryland.
- Magíster en Gestión de Personas y Organizaciones (MGP), Universidad Alberto Hurtado.
- Psicóloga Organizacional, Universidad Central.
- Educadora Diferencial, Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación.
- Especializada en Liderazgo Organizacional y Desarrollo de Equipos, Marquette University.
- Diplomada en Consultoría y Coaching, Universidad Alberto Hurtado.



METODOLOGÍA DE ESTUDIO:



5 cursos

100 horas de estudio
4 semanas por curso

Duración del diplomado: 5 meses
Inicio: 1 septiembre 2020



Plataforma Digital: ■
Aula Virtual ■
E-educativa



Diseño instruccional ■
centrado en el ■
estudiante



Foros de opinión ■
y biblioteca digital ■



Acompañamiento ■
de profesores ■
y tutores

RECURSOS AUDIOVISUALES

VIDEO CLASES



VIDEO PRESENTACIÓN + AUDIO CLASES



+



VIDEO CLASES + ANIMACIONES



+



REQUISITOS TÉCNICOS PARA CONEXIÓN:

- ✓ Computador con audio.
- ✓ Conexión estable a Internet.
- ✓ Deseable dominio a nivel usuario de Microsoft Office.



RANQUEADA N°1 EN CHILE
Academic Ranking of World
Universities - ARWU 2019

Entre las
400 mejores
universidades del mundo



Sólo 5% de los programas de escuelas de negocios del mundo han sido acreditados con este sello.
La Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile es reconocida por generar graduados altamente calificados.

CONTACTO



operaciones@camaraperuchile.org



+51 946 210 972



www.camaraperuchile.org