

CREATIVIDAD E INNOVACIÓN



Presentación

La creatividad, originalidad e iniciativa es una de las 10 competencias profesionales principales para el 2025 según el World Economic Forum.

La diversidad de nuevos retos, los cambios más inesperados y frecuentes, la innovación constante, la volatilidad de los escenarios de trabajo, hace que los profesionales más creativos tengan una ventaja competitiva en su capacidad adaptación. Esto les permite la generación de soluciones originales y de encontrar nuevos enfoques para abordar tanto la producción de soluciones como las nuevas formas de relacionarse o de hacer negocios. Las personas y empresas innovadoras han sido las que han alcanzado los más altos puestos en productividad y rentabilidad.

El presente curso pretende dotar de las actividades y herramientas clave para desarrollar el músculo de la creatividad y estimular el pensamiento creativo en las personas de modo que están en disposición de superar los posibles desafíos y de sacar más partido de las oportunidades asociadas al gran proceso de transformación en el que nos encontramos.

Objetivos

Proporcionar a los participantes conocimientos, habilidades y actitudes aplicar técnicas creativas para promover la innovación

Dirigido a

Personal que tenga que generar nuevas soluciones adaptadas a la diversidad de sus clientes, jefes de proyecto, responsables de producto, diseñadores, redactores, responsables de marketing, responsables de innovación, directivos y todas las personas que quieran entrenar la creatividad como habilidad clave para ser flexible y adaptarnos con mayor probabilidad de éxito a ante entornos desafiantes, innovadores y cambiantes.

Contenidos

Módulo 0. Introducción

- Creatividad una competencia en acción
- Ejemplos y casos de creatividad
- Ejemplo 1 Charlot
- Ejemplo 2 La maleta con ruedas.
- Ejemplo 3 La molécula de benceno.

Módulo 1. Desarrollar las habilidades creativas personales

- ¿Somos creativos?
- ¿Qué es la creatividad?
- ¿Se puede medir la creatividad?
- ¿Se puede entrenar la creatividad?
- Creatividad en el día a día.
- Barreras e impulsores.
- La actitud creativa.

Módulo 2. El proceso creativo

- Comprender el proceso creativo
- El pensamiento lógico y creativo

Módulo 3. Técnicas para desarrollar la creatividad

- Bases de las técnicas de creatividad
- Seis sombreros para pensar
- Brainstorming
- SCAMPER
- TGN Técnica de Grupo Nominal
- Mapas mentales
- Otras técnicas curiosidad , esfuerzo, motivación

Módulo 4. Evaluar y seleccionar las ideas para innovar

- Selección por criterios Ordenar – Priorizar
- Selección por azar
- Selección por votación
- Método Matriz Coste – Utilidad.
- Técnica de los 8 factores.

TELEFORMACIÓN

Modalidad y duración

- **15 horas** de duración
- Plataforma, contenidos y sistema tutorial adaptado a Bonificaciones de Fundae con acceso a:
 - Contenido Multimedia.
 - Videotutoriales
 - Recursos Adicionales
 - Foros de Debate
 - Tutorías por Aula Virtual
 - Pruebas de evaluación

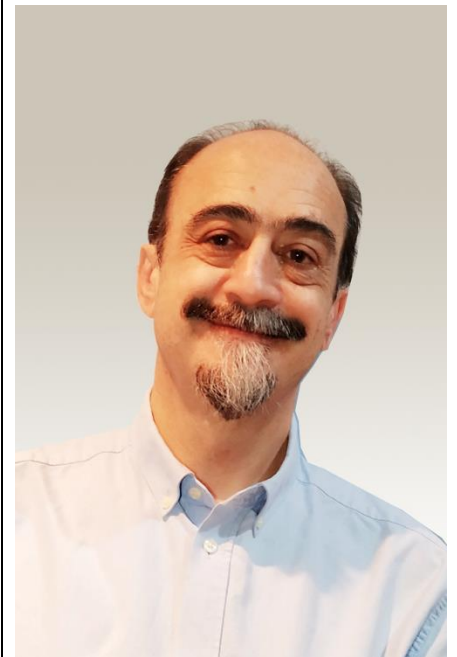
Fechas

Del 18 de octubre al 22 de noviembre de 2022

Juan Valera Mariscal

El tutor

- Consultor Senior y Coach profesional, ha desempeñado cargos de responsabilidad en el área de Recursos Humanos en diversas empresas del sector tecnológico.
- Blogger, divulgador y escritor, ha publicado varios libros sobre habilidades directivas y gamificación. Psicólogo Experto en Coaching (PsEC) Certificado por el Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid.
- Ha entrenado a más de 5000 profesionales en habilidades directivas y de comunicación: liderazgo, negociación, presentaciones con valor, inteligencia emocional, PNL, coaching, gestión del tiempo, creatividad, comunicación interna, gamificación y nuevas tecnologías aplicadas a la gestión de recursos humanos (e-learning, e-assessment, RRSS, ...).



PRESUPUESTO		
Hasta 9 alumnos	De 10 a 25 alumnos	De 26 en adelante
112,5 €/alumno	105 €/alumno	90 €/alumno
(7,5 €/h/alumno)	(7 €/h/alumno)	(6 €/h/alumno)

Este curso es 100 % bonificable ante Fundae. Desde BAI ofrecemos realizar la gestión sin coste adicional para la empresa.