DISEÑO DE ACCIONES DE FORMACION COMPLEMENTARIA

CÓDIGO:	DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA
03000086	INNOVACION Y CREATIVIDAD
VERSIÓN: 1	SECTOR DEL PROGRAMA: COMERCIO
Vigencia del Programa	Fecha inicio Programa: 22/05/2015 Fecha Fin Programa: El programa aún se encuentra vigente
DURACIÓN MÁXIMA	60 horas
JUSTIFICACIÓN:	Los desarrollos del conocimiento humano son permanentes y acelerados, y se concretan en productos y servicios que deben ser comercializados, para ser entregados a los consumidores, este entorno de cambio y modernización exige actualizar competencias, capacidades y aptitudes de la mano de obra que labora en el sector comercio y servicios. Desarrollar las competencias profesionales para el fortalecimiento de la visión estratégica comercial de las organizaciones orientadas al cumplimiento de la promesa de valor desarrollando innovación a partir del modelo Canvas como elemento diferenciador en la gestión empresarial moderna. Desarrollar e implementar la estrategia de alinear la gestión comercial con toda la organización, generando nuevas unidades de negocio y mejorando las ya existentes. De esta manera, con la formación continua se contribuye al mejoramiento de la competitividad, innovación y productividad de las empresas y sus empleados.
REQUISITOS DE INGRESO:	Conocimientos y desempeños en líneas de acción relacionadas con ventas, mercadeo, desarrollo de productos, investigación y desarrollo, operaciones y gerencia.
ESTRATEGIA METODOLÓGICA:	Los programas del SENA, se desarrollan una estrategia metodológica centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en el utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes abiertos y pluritecnológicos, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias. Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el que hacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento: El instructor Tutor El entorno Las TIC

COMPETENCIA	
CÓDIGO:	DENOMINACIÓN
291101053	COORDINAR PROYECTOS DE ACUERDO CON LOS PLANES Y PROGRAMAS ESTABLECIDOS POR LA EMPRESA

ELEMENTO(S) DE LA COMPETENCIA
DENOMINACIÓN
Formular proyectos de acuerdo con los requerimientos de la empresa.
Evaluar proyectos según parámetros establecidos por la empresa
Asignar los recursos según los requerimientos del proyecto

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DESCRIPCIÓN
FORMULAR PROYECTOS DEFINIENDO CLARAMENTE LOS OBJETIVOS DE MERCADEO A PARTIR DE LA ORIENTACIÓN ESTATÉGICA DE LA ORGANIZACIÓN
FIJAR LOS RECURSOS NECESARIOS SEGÚN ESPECIFICACIONES ESTABLECIDAS EN EL PROYECTO Y LINEAMIENTOS DE LA ORGANIZACIÓN.
DESARROLLAR ESTRATEGIAS Y ACCIONES DE MEJORA CON BASE A LOS RESULTADOS DE GESTIÓN Y LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS POR LA ORGANIZACIÓN.
EVALUAR PROYECTOS TENIENDO EN CUENTA EL DISEÑO Y DESARROLLO DE IDEAS O ESTRATEGIAS INNOVADORAS PARA LA GENERACIÓN DE NUEVAS OPORTUNIDADES DE NEGOCIO, SEGÚN LOS LINEAMIENTOS DE LA ORGANIZACIÓN

3. CONOCIMIENTOS

3.1. CONOCIMIENTOS DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS

CONCEPTOS GENERALES Y FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN.

MODELOS ACTUALES PARA LA ORGANIZACIÓN PRACTICA, AGIL E INNOVADORA EN LA IMPLEMENTACION DE ESTRATEGIAS DEFINIDAS PARA CADA PRODUCTO O SERVICIO DE LA EMPRESA.

TRABAJO EN EQUIPO, MANEJO DE LA COMUNICACIÓN.

HERRAMIENTAS DE DIAGNÓSTICO Y PLANEACIÓN DE MODELOS DE NEGOCIO.

TÉCNICAS PARA LA EVALUACIÓN DE ALTERNATIVAS.

3.2. CONOCIMIENTOS DE PROCESO

ANALIZAR LAS DINÁMICAS EVOLUTIVAS DE LOS SISTEMAS DE GESTIÓN, FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y MARCO CONCEPTUAL DE LA INNOVACIÓN Y LA CREATIVIDAD

PRESENTAR HECHOS VIVENCIALES QUE PERMITAN CONCERTAR TÉCNICAS HACIA LA INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD EMPRESARIAL, SEGÚN LAS POLÍTICAS Y OBJETIVOS DE LA ORGANIZACIÓN.

IDENTIFICAR MODELOS DE NEGOCIO QUE PERMITAN OPTIMIZAR LOS NIVELES DE CRATIVIDAD E INNOVACIÓN EN LA EMPRESA SEGÚN SUS REQUERIMIENTOS Y NECESIDADES.

EVALUAR Y ANALIZAR MODELOS DE NEGOCIO, STARTUPS, EQUITY, JOINT VENTURE ENTRE OTROS, DETERMINANDO LOS PROCESOS DE INVERSIÓN QUE APLICAN SEGÚN LAS POLÍTICAS DE LA ORGANIZACIÓN.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

IDENTIFICA MODELOS DE CREATIVIDAD E INNOVACION, PARA LA APLICACIÓN EN LA ORGANIZACIÓN EN CONCORDANCIA CON LAS POLÍTICAS Y OBJETIVOS DE LA ORGANIZACIÓN

PRESENTA ESTRATEGIAS INNOVADORAS DE LOS DIFERENTES PRODUCTOS O SERVICIOS DE LA ORGANIZACIÓN

DEFINE OBJETIVOS Y ESTRATEGIAS DE MERCADEO DE ACUERDO CON RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO Y PLAN ESTRATÉGICO ORGANIZACIONAL.

PLANTEA ACTIVIDADES INNOVADORAS DE MERCADEO QUE RESPONDAN A LAS NECESIDADES Y EXPECTATIVAS DE LOS CLIENTES Y A LOS OBJETIVOS DE LA EMPRESA.

PROYECTAR EL MERCADO DE ACUERDO CON EL TIPO DE PRODUCTO O SERVICIO Y CARACTERÍSTICAS DE

5. PERFIL TÉCNICO DEL INSTRUCTOR

Requisitos Académicos	EL PROGRAMA REQUIERE DE UN DOCENTE CON TÍTULO PROFESIONAL, OBJETO DE LA FORMACIÓN, QUE CUMPLA CON ALGUNO DE LOS SIGUIENTES REQUISÍTOS: - PROFESIONALES EN PROGRAMAS DE FORMACIÓN RELACIONADOS CON ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS, MERCADEO Y AFINES
Competencias mínimas	ACREDITA EXPERIENCIA EN DOCENCIA DE DOS (2) AÑOS
Experiencia laboral y/o especialización	SU GESTIÓN SE HA ENFOCADO EN LAS ÁREAS ADMINISTRATIVA Y TECNOLOGICAS. LAS COMPETENCIAS DEL CAPACITADOR ESTÁN RELACIONADAS CON DESARROLLAR IMPLEMENTAR Y ASESORAR.

CONTROL DEL DOCUMENTO

	NOMBRE	CARGO	DEPENDENCIA / RED	FECHA

Responsable del diseño	MARIA DEL PILAR SANTANA CRUZ	EQUIPO DE DISEÑO CURRICULAR	CENTRO DE SERVICIOS FINANCIEROS. REGIONAL DISTRITO CAPITAL	25/03/2015
Responsable del diseño	OLGA MILENA GAMEZ SOCH	ACTIVAR PROGRAMA	null. DIRECCIÓN GENERAL	22/05/2015
Responsable del diseño	OLGA MILENA GAMEZ SOCH	APROBAR ANALISIS	null. DIRECCIÓN GENERAL	22/05/2015
Aprobación	OLGA MILENA GAMEZ SOCH		null. DIRECCIÓN GENERAL	22/05/2015