GC-F-004v.08

Centro Nacional de Hotelería Turismo y Alimentos

Comportamiento Emprendedor

Sesión 6

@SENAComunica
www.sena.edu.co

Elemento de competencia 3

Estructurar los componentes del proyecto emprendedor

Resultado de Aprendizaje 3

Estructurar los componentes del proyecto emprendedor

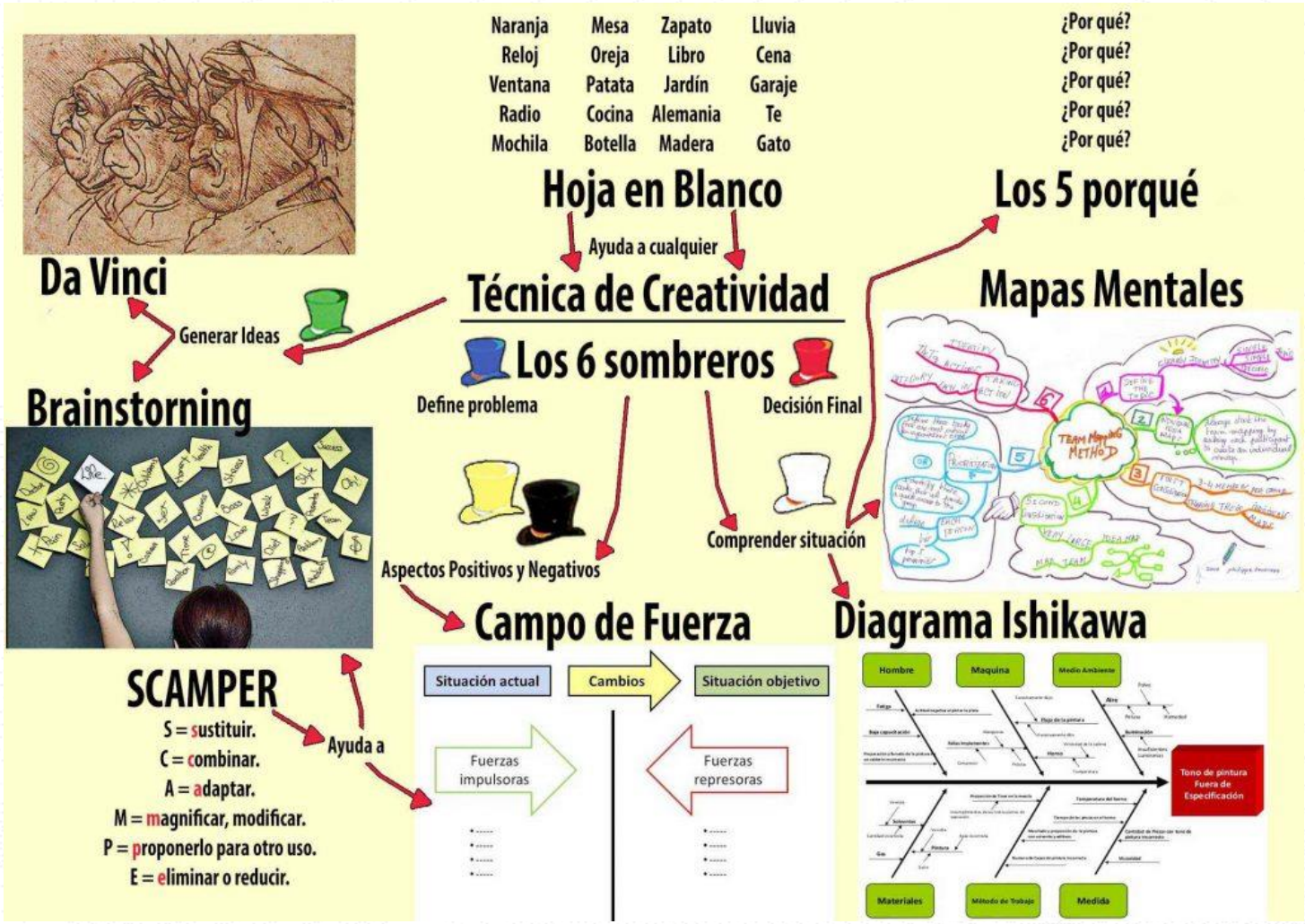
Conocimientos de proceso

Usar capacidad creativa en la solución de desafíos e identificación de oportunidades del entorno.

Actividades a realizar Sesión 5

Taller Prototipo de la Solución

Técnicas que podemos utilizar en el proceso creativo



Fuente: https://www.ruizprietoasesores.es/marketing-digital/tecnicas-de-creatividad/



Sin embargo, la innovación va más allá del mero desarrollo de ideas: para muchos usuarios, innovación significa crear valor añadido a través de la novedad o la renovación.

Por lo tanto, la idea creativa se transfiere a un contexto más amplio. Una innovación es lo suficientemente concreta y bien meditada como para que se pueda poner en práctica.

Fuente: https://lachagra.vip/wp-content/uploads/2019/04/7-700x700.jpgl

Tipos de innovación

TIPOLOGIAS DE INNOVACION	
Manual de Oslo - 2005	
- De producto	La introducción de un bien o servicio nuevo o con un alto grado de mejora, respecto a sus características o su uso deseado. Esta incluye mejoras importantes en especificaciones técnicas, componentes y materiales, software incorporado, ergonomía u otras características funcionales.
- De proceso	La implantación de un método de producción o distribución nuevo o con alto grado de mejora. Esta incluye mejoras importantes en técnicas, equipo y/o software.
- De marketing	La implementación de un nuevo método de comercialización que entraña importantes mejoras en el diseño del producto o en su presentación, o en su política de posicionamiento (en determinado segmento o mercado), promoción o precio.
- Organizacional	La implementación de un nuevo método de organización aplicado a las prácticas de negocio, al lugar de trabajo o a las relaciones externas de la empresa.

Fuente: https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/guia_innova/es_innova/adjuntos/tomo1cast.pdf

Categorías de innovación

Innovaciones incrementales

- **Próximas a las existentes, ligeramente nuevas y apenas ofrecen un valor añadido para los usuarios**

Innovaciones sustanciales

- **Tienen un grado de novedad alto pero un bajo valor añadido para el cliente, o viceversa.**

Innovaciones radicales

- **Se consideran una ruptura (disruptivas, inesperadas) y cambian un mercado o industria. Son raras y difíciles de producir**

Metodologías para identificar y desarrollar estrategias de innovación



https://www.youtube.com/watch?v=BoTOPaqOI8A

Mapa de tendencias



Megatendencia 1: Digitalización
Megatendencia 2: Vida datificada
Megatendencia 3: Cultura de la inmediatez
Megatendencia 4: Nuevas narrativas digitales
Megatendencia 5: Do it Yourself
Megatendencia 6: Bienestar integral
Megatendencia 7: Inclusión
Megatendencia 8: Slow life
Megatendencia 10: Post capitalismo

Fuente: https://www.sociedaddelainnovacion.es/mapa-tendencias-sdli/

Actividad en la Sesión

1. Realice la lectura del documento “10 innovaciones para el turismo que han dejado de ser ciencia ficción”

Este documento se puede obtener en: https://www.hosteltur.com/124010_10-innovaciones-turismo-han-dejado-ser-ciencia-ficcion.html

2. Realice en su bitácora o cuaderno de actividades tres ideas principales de la lectura y socialícela en el grupo a través de la sesión.

Design Thinking

“ Es un proceso creativo que consiste en definir el problema que se pretende abordar para entenderlo y, posteriormente implementar las soluciones, siempre enfocando el proceso hacia las necesidades del usuario” Benet (2017)

Etapas del Design Thinking

Explorar	• Plantear pregunta de búsqueda para identificar un problema centrado en el usuario
Comprender	• Conocer a quien se va a resolver el problema con el objetivo de identificar necesidades y oportunidades de los usuarios
Idear	• Generar ideas innovadoras para dar solución al problema planteado (lluvia de ideas)
Prototipar	• Desarrollar diseños de prueba para verificar viabilidad de ideas
Testar	• Poner a prueba las ideas en busca de información para descartar, mejorar o adaptar el prototipo a una versión mejorada.

Material Audiovisual

Ejemplo Design Thinking



Design Thinking ejemplo sencillo

Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=_H33tA2-j0s

Importancia de la creatividad para emprendedores



Fuente: Elaboración Propia

Actividad Taller Prototipo de la Solucion

1. Design thinking es un método que facilita la generación de soluciones creativas e innovadoras a necesidades comunes.

Resuelva un reto de innovación empleando las diferentes fases del proceso design thinking para el "Anexo_Caso_registro_de_actividad_fisica", lea el reto atentamente, conforme grupo de 3 a 5 personas, de acuerdo con la orientación del instructor, y de manera colaborativa solucione las situaciones.

(En este enlace encuentra el documento de la actividad: https://docs.google.com/document/d/181_U7NhcTJDlZ9S5JptRq-y60JtPJbTQ/edit?usp=sharing&ouid=110553427999913156263&rtpof=true&sd=true

Actividad Taller Prototipo de la Solucion

Lineamientos para la entrega de la evidencia:
o Producto a entregar: prototipo de la solución.
o Formato: archivo de presentación (PowerPoint o Canva).
o Extensión: 7 diapositivas.
o Para realizar el envío de la presentación, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio Prototipo de la solución AA3-EV01.

G R A C I A S

Línea de atención al ciudadano: 01 8000 910270
Línea de atención al empresario: 01 8000 910682

@SENAComunica

www.sena.edu.co