

El rol del diseño en el mundo estratégico de **la innovación**

MDes Andrés Felipe Naranjo Cadena

[← Volver](#)

Maestría en Gestión de la Innovación

Facultad de Ingeniería

[LA MAESTRÍA](#)

[RAZONES](#)

[PLAN DE ESTUDIO](#)

[METODOLOGÍA](#)

[INNLAB](#)

[IMPACTO](#)

[INSCRIPCIÓN](#)

[MÁS INFORMACIÓN](#)



Las 10 habilidades principales

en 2020

1. Solución a problemas complejos
2. Pensamiento crítico
3. Creatividad
4. Gestión de Personas
5. Trabajo en equipo
6. Inteligencia emocional
7. Criterio y Toma de Decisiones
8. Orientación al Servicio
9. Capacidad de negociación
10. Flexibilidad cognitiva



en 2015

1. Solución a problemas complejos
2. Trabajo en equipo
3. Gestión de Personas
4. Pensamiento crítico
5. Capacidad de negociación
6. Control de calidad
7. Orientación al Servicio
8. Criterio y Toma de Decisiones
9. Capacidad de escuchar
10. Creatividad



Las 10 habilidades principales

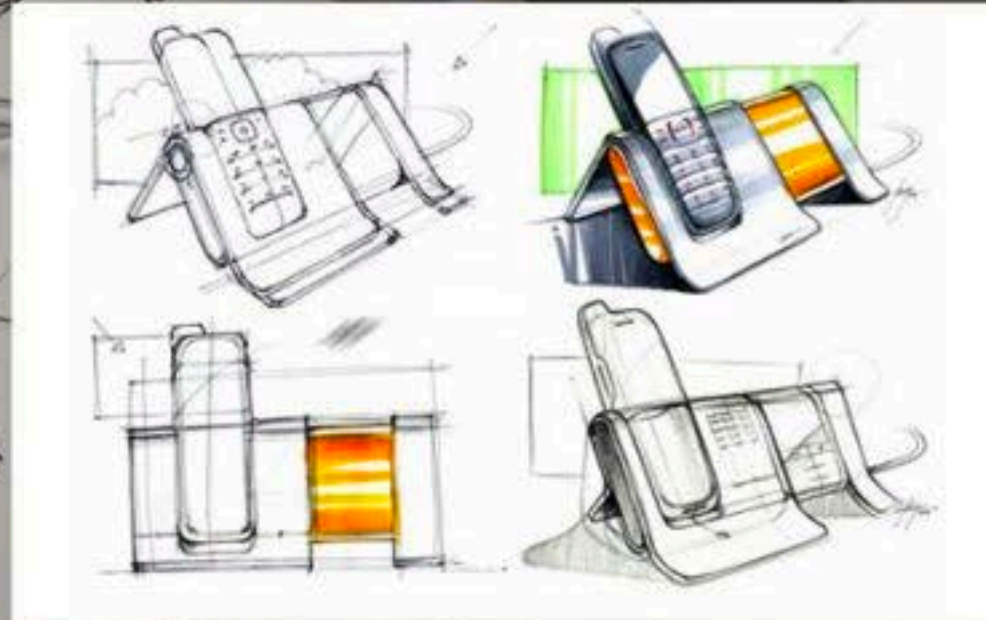
en 2020

1. Solución a problemas complejos
2. **Pensamiento crítico**
3. **Creatividad**
4. Gestión de Personas
5. Trabajo en equipo
6. Inteligencia emocional
7. Criterio y Toma de Decisiones
8. Orientación al Servicio
9. Capacidad de negociación
10. Flexibilidad cognitiva

en 2015

1. Solución a problemas complejos
2. Trabajo en equipo
3. Gestión de Personas
4. **Pensamiento crítico**
5. Capacidad de negociación
6. Control de calidad
7. Orientación al Servicio
8. Criterio y Toma de Decisiones
9. Capacidad de escuchar
10. **Creatividad**





EFECTOS DE INVERTIR EN **DISEÑO**

£20+

For every £1 invested in design, businesses can expect over £20 in increased revenues

Design increases turnover

£4+

For every £1 invested in design, businesses can expect over £4 increase in net operating profit

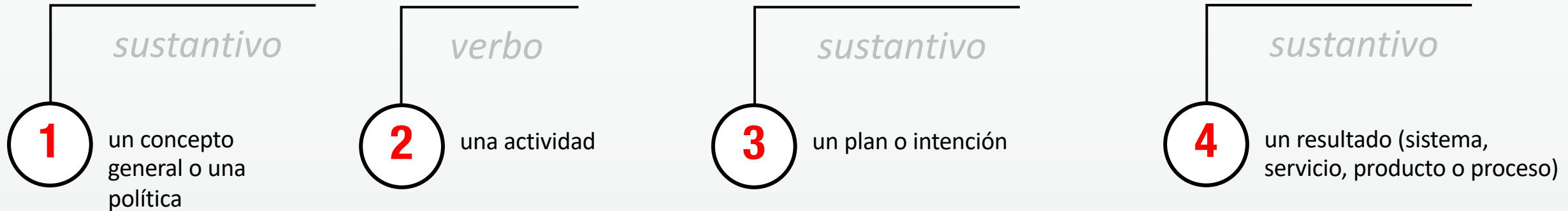
Design leads to profit

£5+

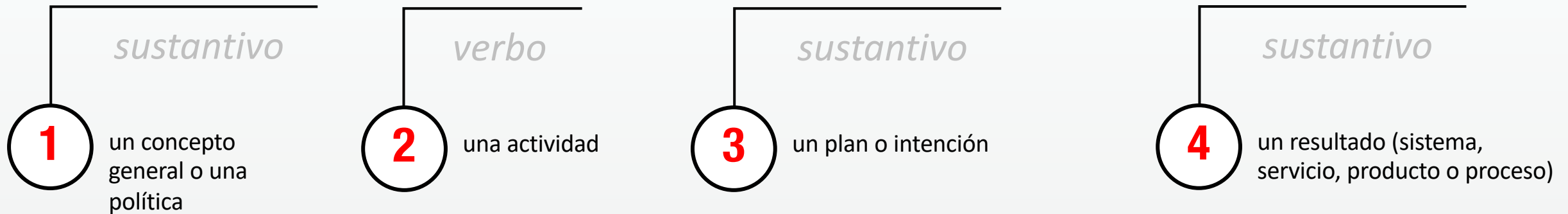
For every £1 invested in design, businesses can expect a return of over £5 in increased exports

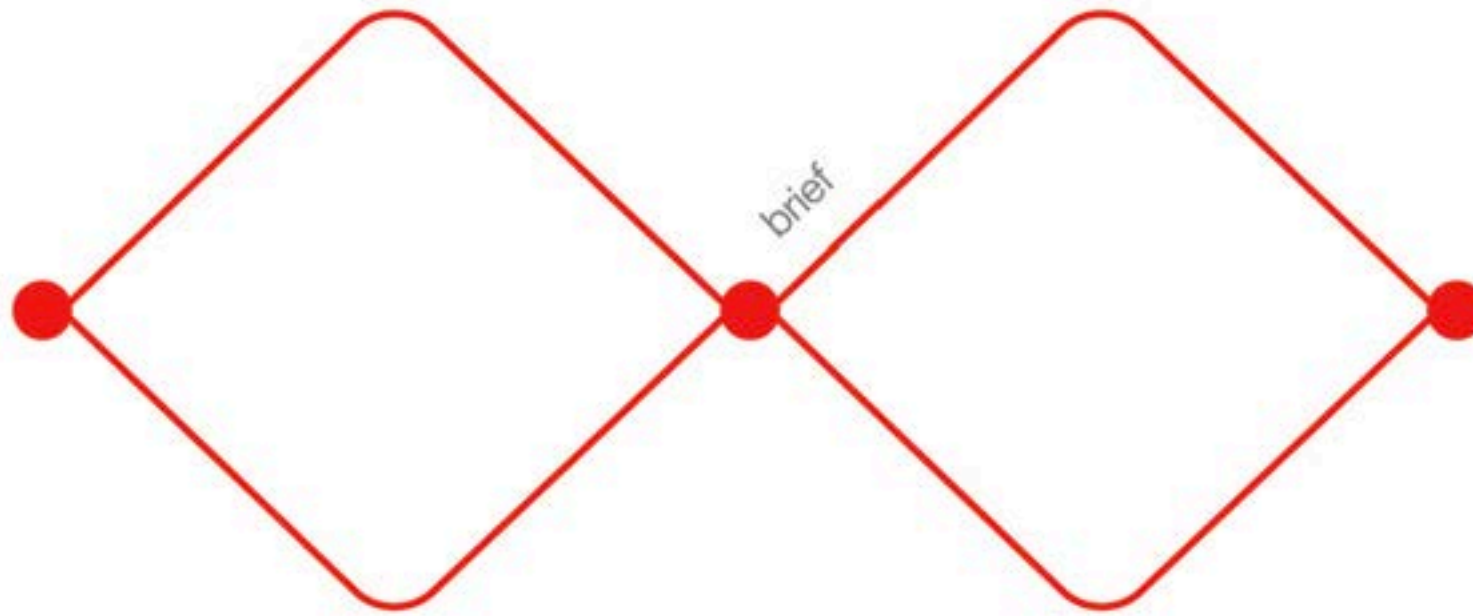
Design boosts exports

Diseño es diseñar el diseño de un diseño



Innovación es innovar en la innovación de una innovación





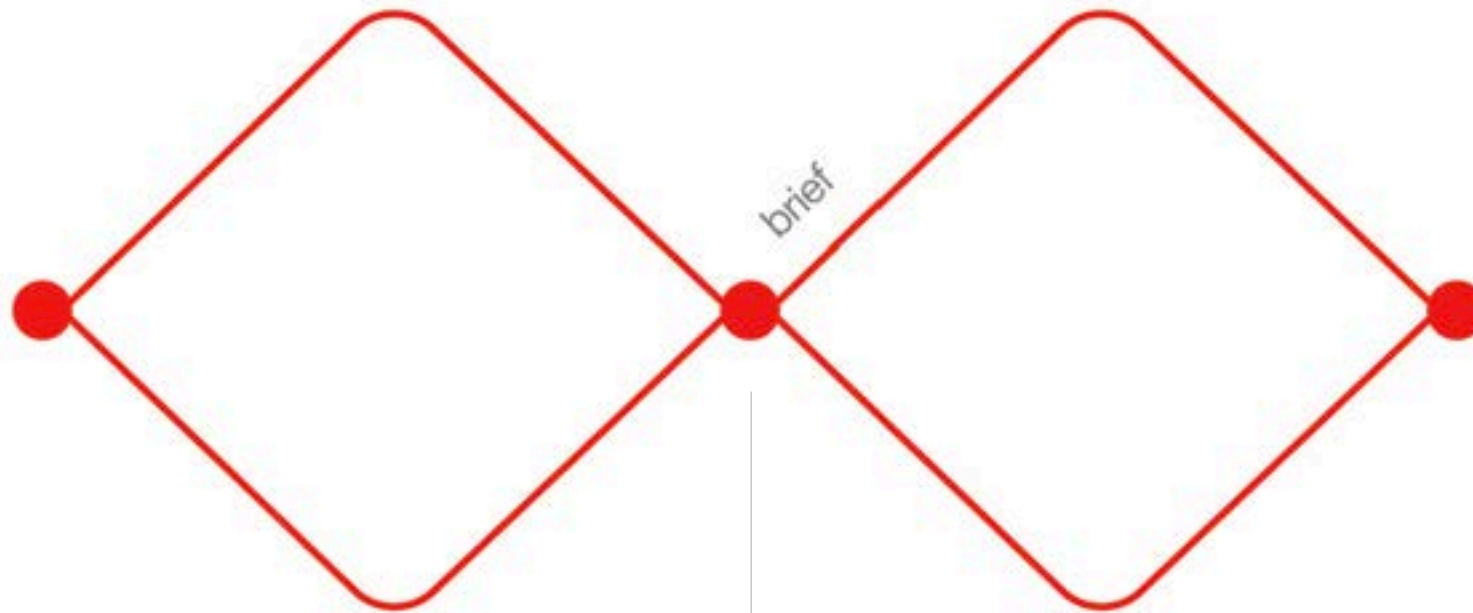
Descubrir

Definir

Desarrollar

Entregar

Diseño



Descubrir

Definir

**Encontrar el
problema
correcto**

Desarrollar

Entregar

**Encontrar la
solución
correcta**

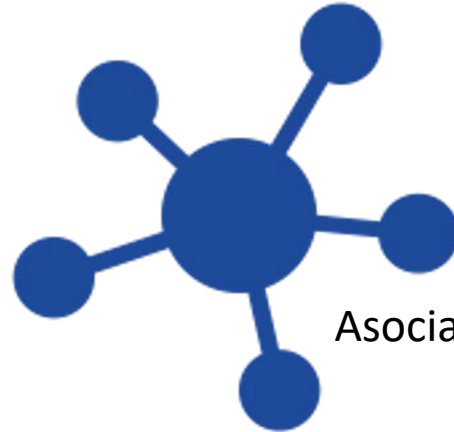
Inteligencias Múltiples del innovador



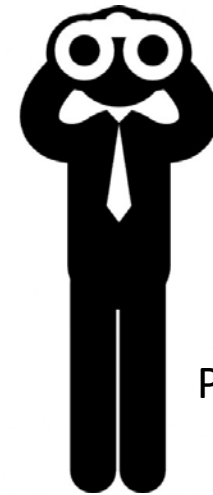
Colaborar



Cuestionar



Asociar



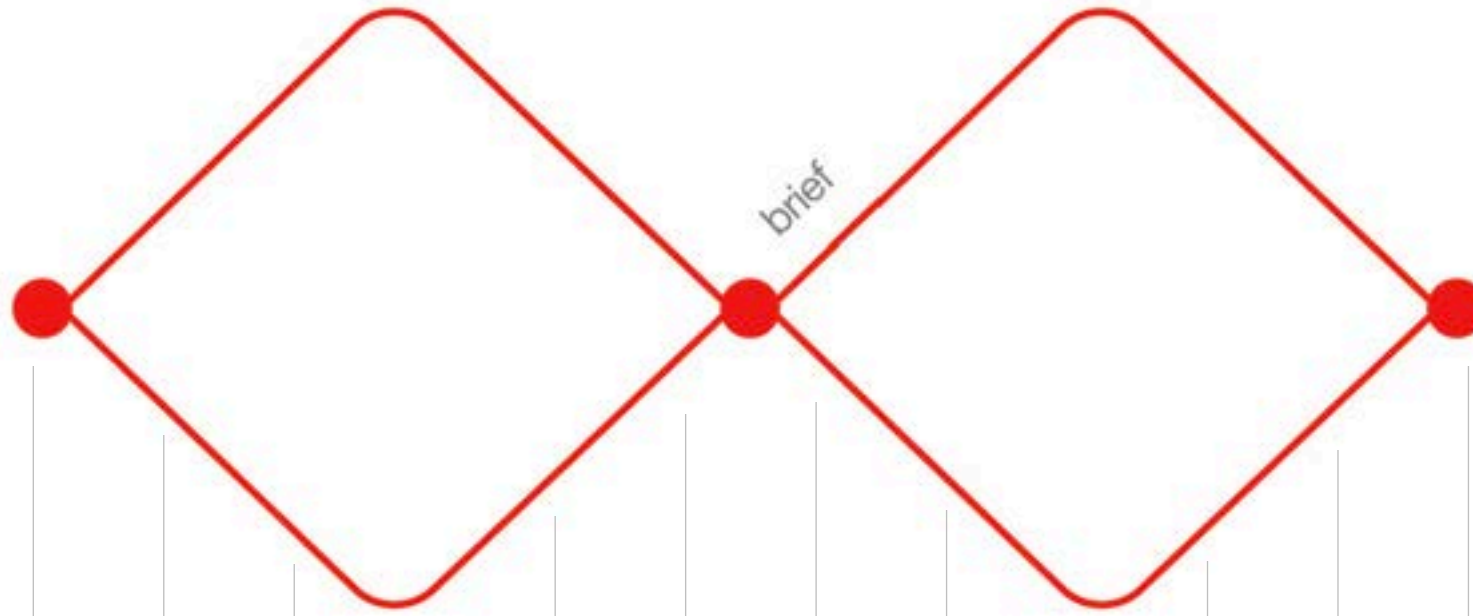
Percibir



Experimentar

Habilidades Múltiples del innovador





Descubrir

Definir

Desarrollar

Entregar

Cuestionar



Percibir



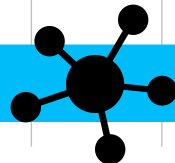
Colaborar



Experimentar



Asociar



Componentes de innovación

¿Podemos hacer esto?

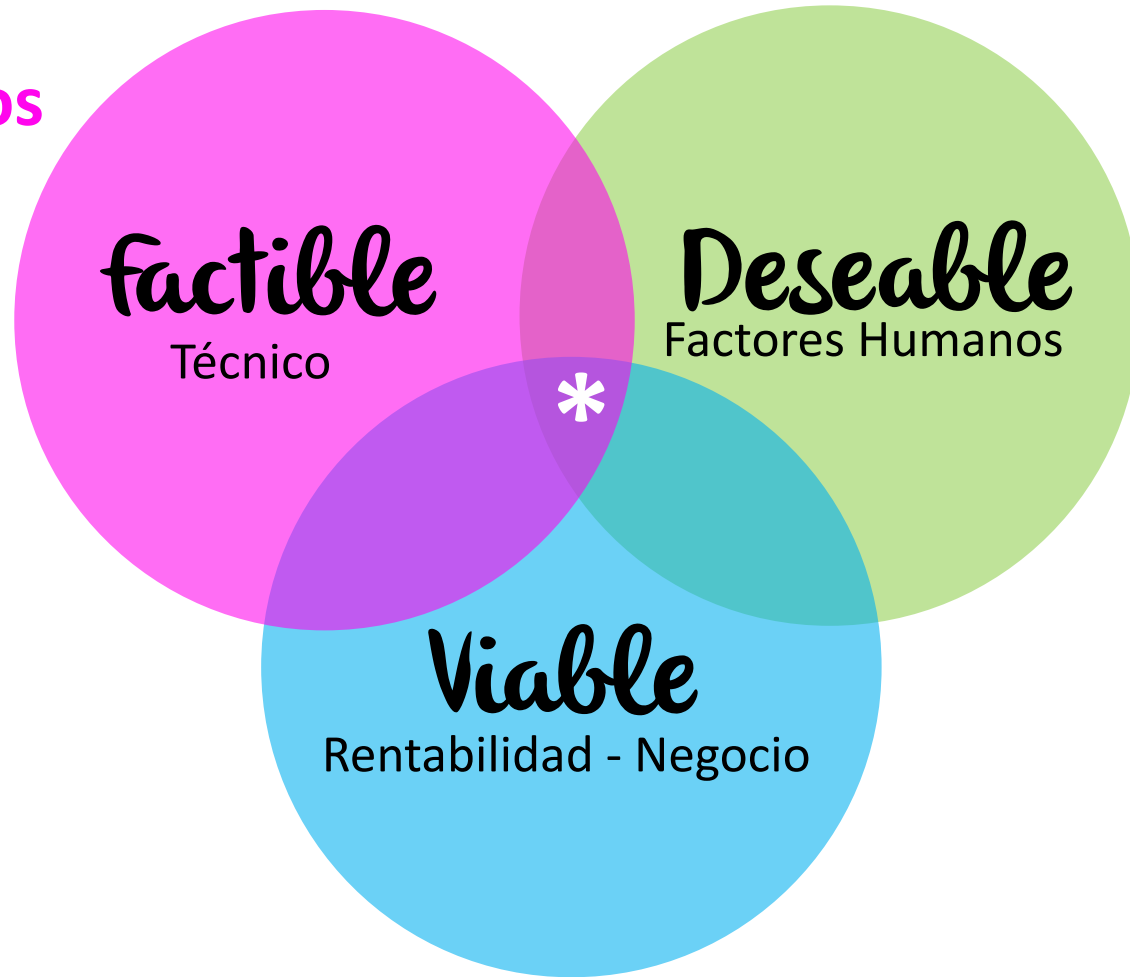
factible
Técnico

¿Ellos quieren esto?

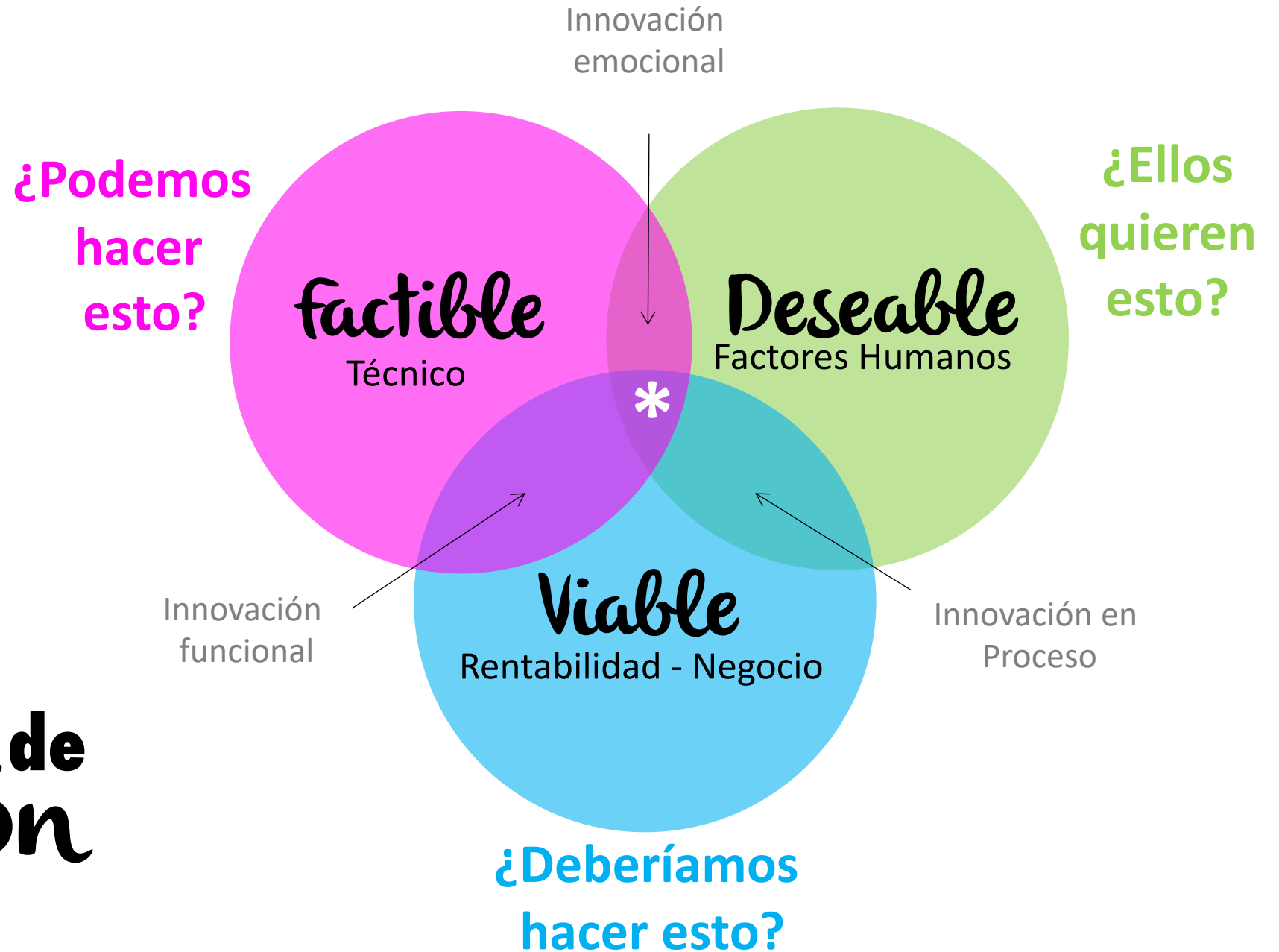
Deseable
Factores Humanos

Viable
Rentabilidad - Negocio

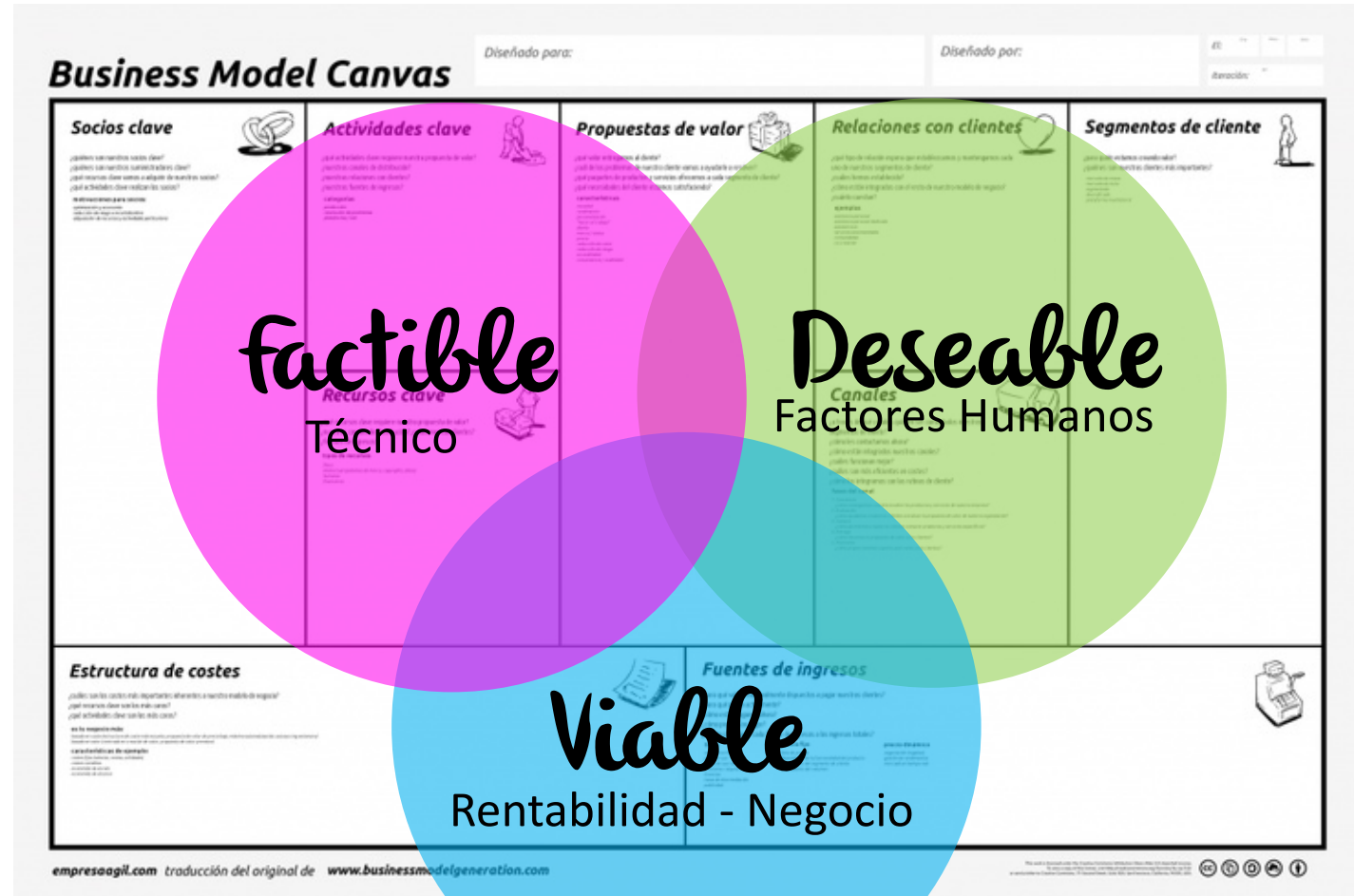
¿Deberíamos hacer esto?



Componentes de innovación

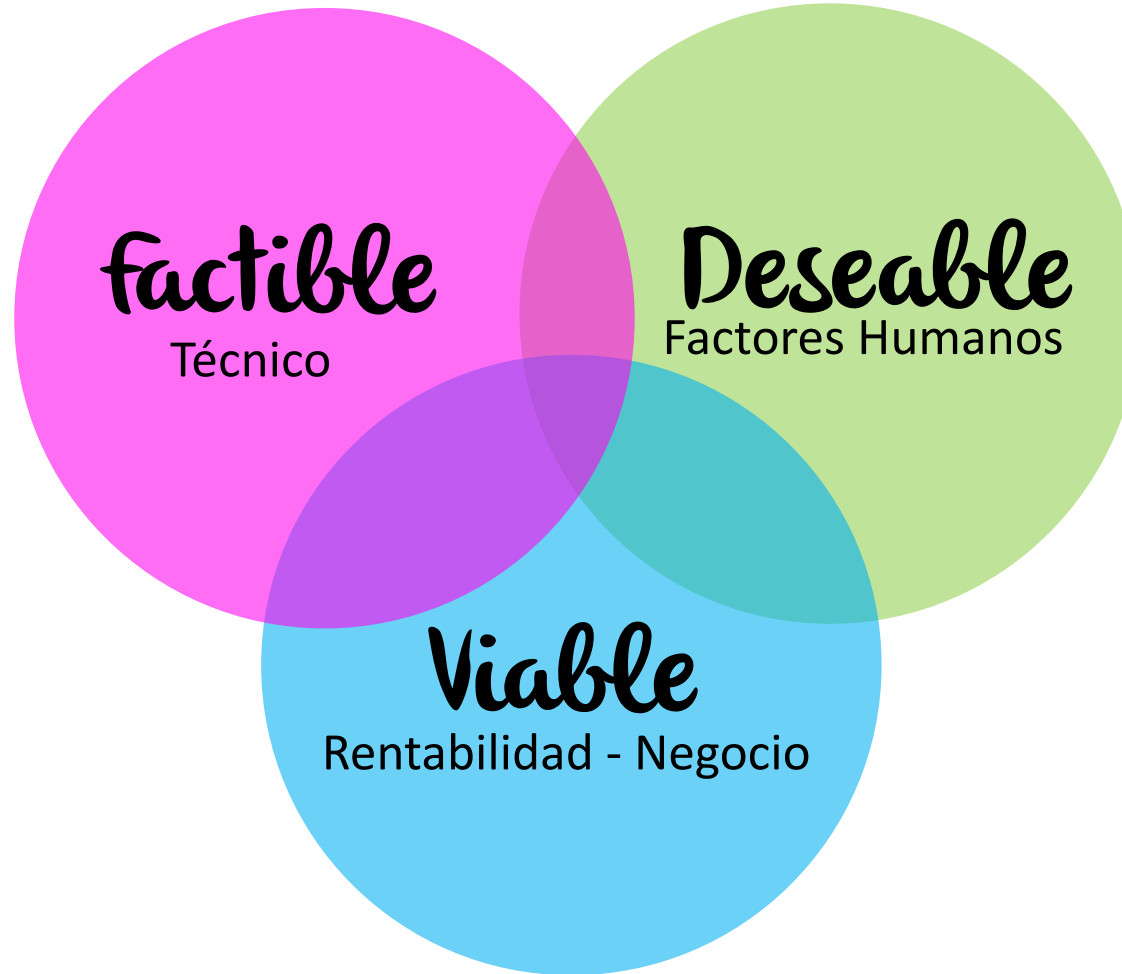


Componentes de innovación



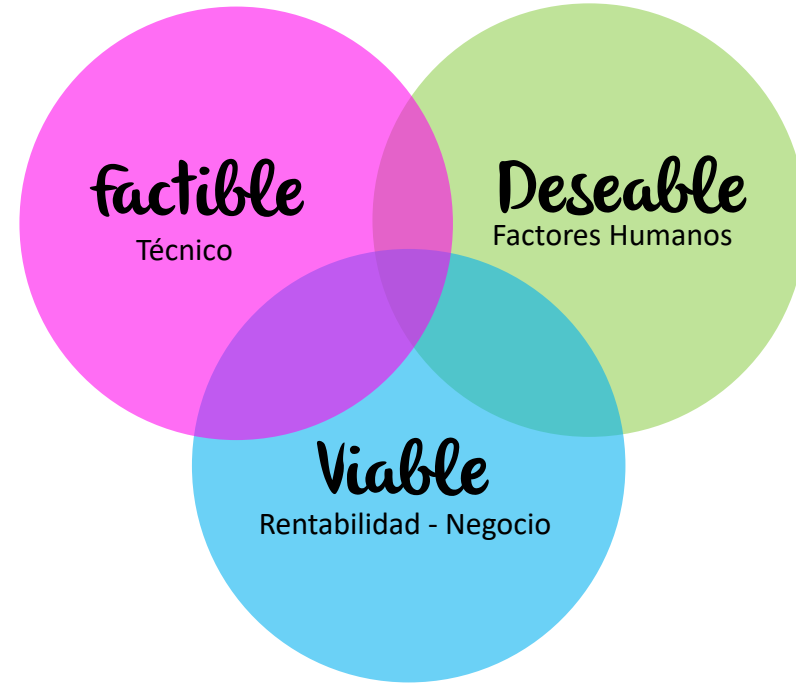
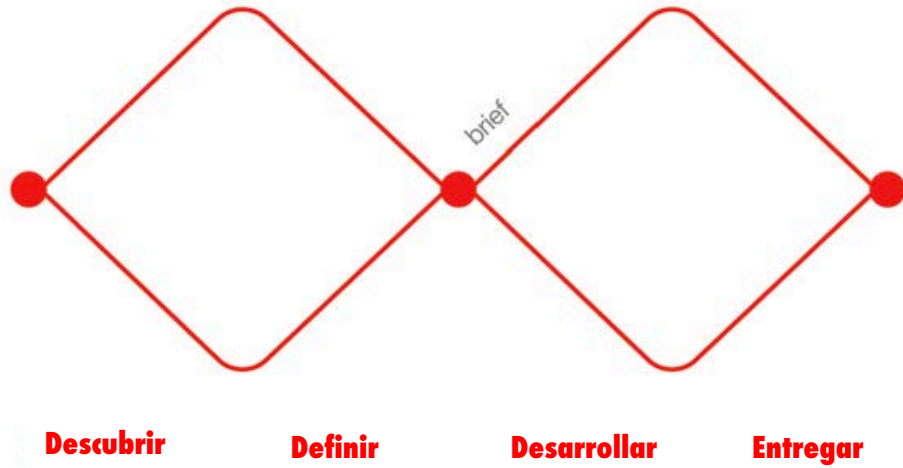
Componentes de innovación

Vigilancia Tecnológica
Tendencias
Ecosistemas
Manufactura



Comportamiento consumidor
Identificación de necesidades
Empatía
Etnografía
Insights

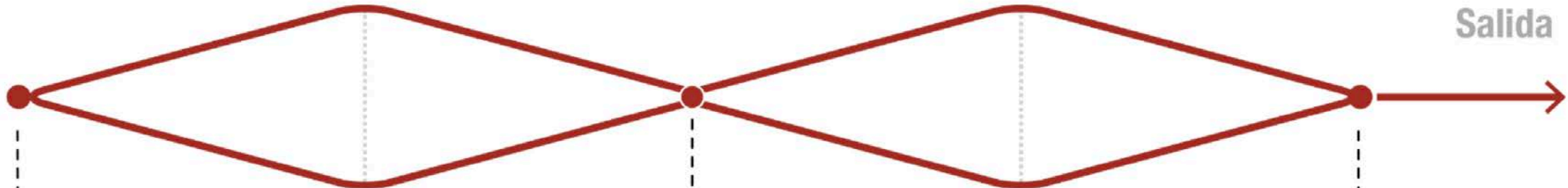
Viabilidad Financiera / Modelo de Negocio /
Marketing / Estrategia



Diseño + Innovación

Introducción

Salida



Descubrir

Definir

Desarrollar

Entregar

CL **Cruzando tus límites**
1

IM **Insights de mercado y usuario**
3

IGE **Innovación Global y Estrategia**
4

DS **Diseño de Servicios**
8

Taller Internacional
10

Warm up
Introducción a la innovación
Pensamiento Innovador
Perfil creativo
Solución Creativa de Problemas

Empatía
Identificación de necesidades
Comportamiento del consumidor
Invest. cualitativa y cuantitativa
Inteligencia de mercados

Entorno global de negocios
Estrategia - Intento Estratégico
Tendencias globales de innovación

Service design thinking
Service Safari
Service BluePrint
Service prototyping

Innovación Global
Visitas empresariales & Culturales

DGI **Desarrollando la "Gran Idea"**
3

Visual thinking
Metodologías de innovación
Definición de propuesta de Valor
Prototipado de ideas, ideación y
Co-creación - Creatividad

VT **Vanguardia Tecnológica**
5

HP **Haciéndolo Posible**
6

EF **Evaluando Factibilidad**
7

Tendencias tecnológicas
Vigilancia tecnológica
Ecosistemas tecnológicos
Aplicación de tecnología

Liderazgo y gestión del cambio
Cultura de innovación
Equipos de alto desempeño

Gestión de proyectos
Planes de Negocio, Finanzas / Riesgo
Tech, operaciones y logística
Emprendimiento

PdG **Proyecto de Grado**
9

Investigación en innovación / Facilitamiento del proceso / Escritura académica / Comunicación efectiva / Seminarios / Plan de vida

Principios del Diseño

Poner a las personas primero.

Comenzar con una comprensión de las personas que utilizan un servicio, sus necesidades, fortalezas y aspiraciones.

Comunicarse visual e inclusivamente.

Ayudar a las personas a obtener una comprensión compartida del problema y las ideas.

Colaborar y co-crear.

Trabajar juntos e inspirarse en lo que otros están haciendo

iterar, iterar e iterar:

Hacer esto para detectar errores temprano, evitar riesgos y generar confianza en sus ideas.



Poner a las personas primero



Comunicar visualmente



Comunicar visualmente



Colaborar y co-crear



Iterar, iterar e iterar

Postgrado

Maestría en Gestión de la Innovación

Apertura semestral

20 Alumnos/semestre en promedio

10 cohortes abiertas

7 cohortes graduadas

130

graduados

2019-1

MBA – MBA Global

Curso Diseño e Innovación 2013

Curso Vanguardias Tecnológicas 2015

MGIT MGP MIN

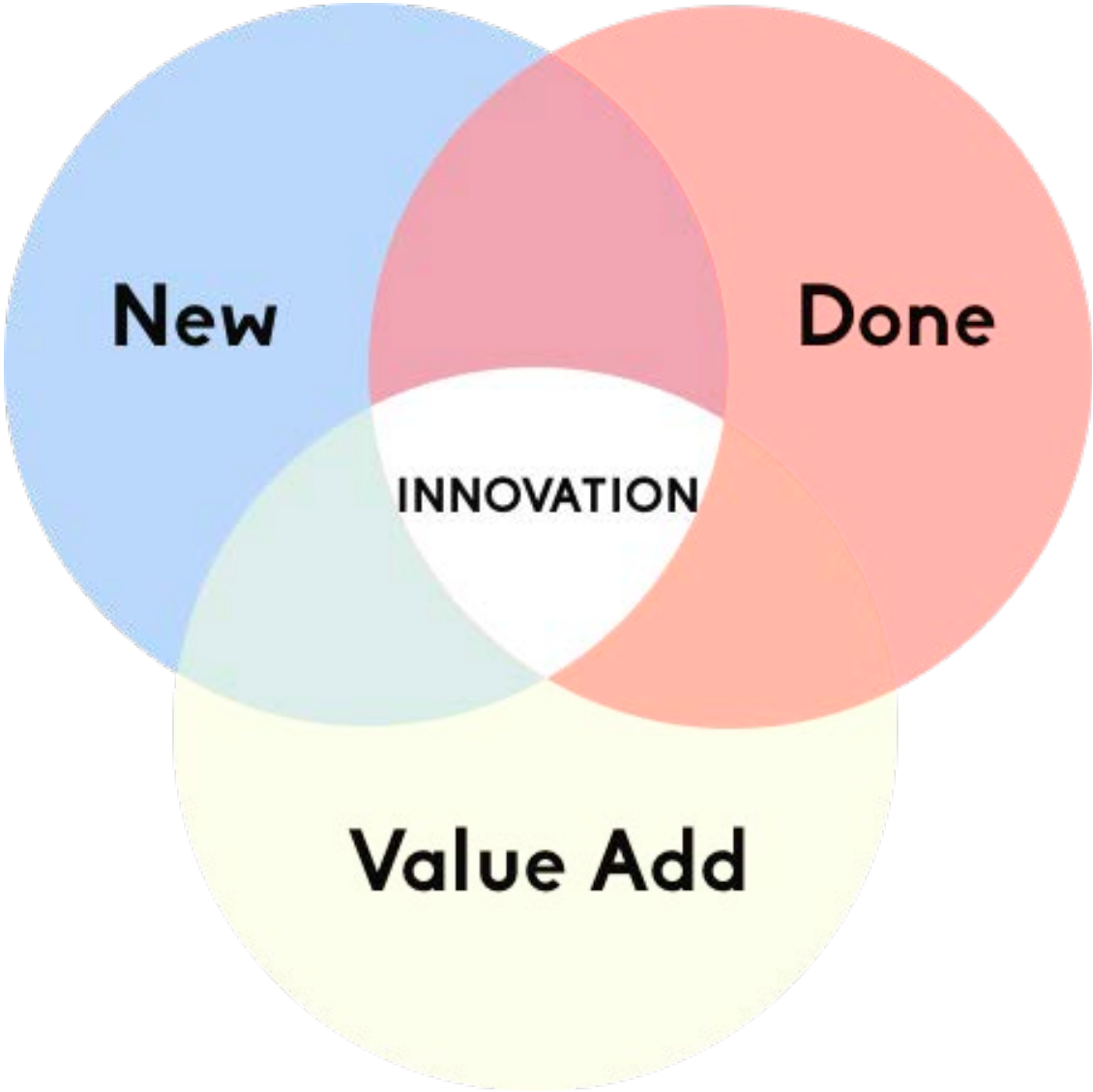
Curso Diseño e Innovación 2016

+400

estudiantes

Novedad

Implementación



Valor Generado

El rol del diseño en el mundo estratégico de **la innovación**

MDes Andrés Felipe Naranjo Cadena

Gracias

