

## INNOVACIÓN

## HERRAMIENTAS DE CREATIVIDAD Y GESTIÓN DE IDEAS

## OBJETIVOS

- Identificar las claves para la implantación sistemática de una cultura innovadora y perfilar algunas estrategias.
- Cuestionarse el propio punto de partida para comenzar el proceso de aprendizaje y trabajar sobre las creencias limitantes.
- Entrenar con diferentes técnicas y analizar la utilidad y aplicabilidad de las mismas en los contextos reales de cada asistente aprendiendo a salir de la propia zona de confort.
- Capacitar a las personas asistentes para dinamizar equipos utilizando técnicas y herramientas de creatividad identificando la oportunidad y eficiencia en cada contexto.
- Crear una batería de herramientas para generar sistemas de conocimiento a través de procedimientos participativos basados en técnicas de creatividad.

## TEMARIO

- Conceptos básicos de creatividad.
- Crear entornos flexibles.
- Los pensamientos. Caminos alternativos para crear e innovar.
- Herramientas para estimular la generación de ideas.
- Técnicas de creatividad.
- De la generación de ideas a la organización, selección y priorización de ideas.
- La metodología del Design Thinking.
- El Visual Thinking, un lenguaje para conectar.
- El pensamiento irradiante. Los Mapas mentales.
- Técnicas para la dinamización de ideas en grupo: Focus Group.

## REQUISITOS Y OBSERVACIONES

- Irakaslea euskalduna denez gero, norberaren proiektua euskaraz garatzeko aukera dago.
- Para la realización del proyecto se estima una dedicación de 5-10 horas/persona aproximadamente.

## TIPO DE PROYECTOS QUE SE PUEDEN DESARROLLAR

Estos son ejemplos de posibles proyectos que se podrán desarrollar durante el curso:

- Definición de innovación y de cultura innovadora de la organización, así como la estrategia para innovar.
- Identificación del contexto interno adecuado para innovar (claves de liderazgo, espacios, foros, reconocimientos, formación, ...)
- Creación de un observatorio y ámbito de colaboración para la generación de ideas innovadoras.
- Creación de una sistemática de innovación, un proceso para la creación y gestión de ideas innovadoras.
- Batería de herramientas de creatividad e innovación para la resolución de problemas y para la mejora.
- Dinamización de un equipo de mejora concreto. Diseño del proceso y elaboración de la guía didáctica.
- Diseño de un Taller de creatividad.

## IMPARTE

Aurkene Redondo (Enbor Kontsultoreak)

## CONVOCATORIAS PROGRAMADAS

## 1. ZAMUDIO (EDIF. 101 - BARCO)

21 septiembre; 5 y 19 octubre; 9 noviembre

Aurkene Redondo (CASTELLANO)

## OTRAS MODALIDADES DISPONIBLES

Este curso también se puede impartir *in company*, en castellano o euskera, en organizaciones que deseen personalizar fechas, horarios o formatos adaptados a necesidades concretas.

## HORARIO

PRECIO ENTIDAD COLABORADORA

PRECIO ENTIDAD NO COLABORADORA

9:00-14:00

110 € + IVA

410 € + IVA

## DESARROLLO DEL PROYECTO

DURACIÓN 2 meses

Autoformación



Autoformación



Mes 1

Mes 2

Sesión presencial 1/4

Sesión presencial 2/4

Sesión presencial 3/4

Sesión presencial 4/4

## IMPLANTACIÓN DEL PROYECTO

Inscripción

<https://www.euskalit.net/knowinn/23CREATIV>

Información complementaria [www.euskalit.net/knowinn](http://www.euskalit.net/knowinn) Tfno. 94 420 98 55 [euskalit@euskalit.net](mailto:euskalit@euskalit.net)

Compromisos al inscribirse  
Lea los términos y condiciones  
pinchando **aquí**