

IESDE

SCHOOL
OF
MANAGEMENT

FROM IDEA
TO CASH

iesde.mx

Objetivo

La pandemia y sus consecuencias nos presentan muchos retos que hay que resolver.

- ¿Cómo atender mejor a mis clientes?
- Plataformas de comercio electrónico
- Productos adaptados a las condiciones de higiene y sanidad
- Nuevos modelos de negocio
- Nuevos modelos de entrega
- Formas alternativas de pago
- Modelos de producción eficiente
- Revolucionar nuestros productos

Debemos hacerlo rápido y bien, generando ventajas competitivas.

Entramos a una nueva realidad. Necesitamos cambio y transformación ágiles pero, además, nos urge monetizar esas innovaciones.

From IDEA to CASH

Con Idea to Cash, adicional a la obtención de soluciones de negocio tangibles, los participantes viven un marco conceptual que les permite comprender cómo se produce el pensamiento creativo dentro de un proceso que brinda resultados innovadores y proporciona a las organizaciones formas de mejorar su capacidad para aumentar la colaboración, la eficiencia y aportar valor a sus clientes.

- Líderes que están identificando y reaccionando a desafíos y oportunidades.
- Equipos que aprenden y aplican un proceso creativo para afrontar desafíos.
- Todos aquellos que quieren evolucionar sus procesos, conocer la situación de su mercado, desarrollar e implementan soluciones creativas que son críticas para lograr y mantener el éxito.




BENE- FICIOS.

- Desempeñarse con mayor eficiencia, agilidad y, además, tener experiencias de desarrollo que permitan construir una capacidad instalada en la organización para hacer frente a los desafíos actuales y futuros de manera creativa.
- Combinar el apoyo de liderazgo con la aplicación, el entrenamiento y la formación de equipos de innovación para producir soluciones a los principales desafíos estratégicos que enfrenta la empresa.
- Aprender a trabajar usando una metodología de innovación basada en Creative Problem Solving, Design Thinking, Triz y Agile
- Adoptar un proceso de innovación sustentable por medio de la aplicación de la metodología, para que pueda ser replicable.

Para mejores resultados recomendamos que vengas con tu equipo de trabajo.

Entregables

Obtendrás un camino rápido y ágil para pasar de buenas ideas a innovaciones. Aprendiendo metodologías de cambio y creatividad y aprovechando conceptos como AGILE. Partiendo de un conjunto de prioridades definidas por empresa. Con este proyecto podrás aterrizarlas y generar resultados tangibles en la dirección que marca la estrategia de negocio.



CONTENIDO

CLASIFICACIÓN DE LOS DESAFÍOS

- Definidos en base a las industrias de los participantes.

DEFINICIÓN DE ROLES Y RESPONSABILIDADES

- Es importante que el participante tenga el apoyo de un sponsor o recurso dentro de su empresa.

SELECCIÓN DE EQUIPOS

- Integrar y evaluar equipos de proyecto.
- Utilización del Assessment FourSight para definir perfiles de creatividad de cada participante.

DIAGNÓSTICO DE OPORTUNIDADES

- Priorizar datos y definir oportunidades a trabajar en los talleres.

INNOVATION OVERDRIVE

- Facilitación de tres talleres de 16 horas cada uno.
- Proceso de coacheo y soporte para participantes.

RESULTADOS

- Presentación de resultados.

Know how



YOEL KLUK

Uno de los primeros en traer a México y aplicar el Design Thinking tras haber cursado por el D. School en Stanford y haber trabajado directamente con David Kelley, fundador de la metodología. Apasionado por la parte empática del proceso, ha desarrollado indicadores emocionales y de reacción de los usuarios en diferentes proyectos.

Cuenta con 2 maestrías: Strategic Applied Innovation (Stanford University) y Ciencia de Datos (Texas A&M), experto en CPS, Systemic Inventive Thinking y Productive Thinking.



LEARNING BUSINESS
COMMUNITY *for the
common good.*

ETAPA	OBJETIVO	DURACIÓN	MODALIDAD
1	Definir objetivos y desafíos del proyecto. Identificar al sponsor y roles de los participantes	2 horas	Vídeoconferencia
2	Encuesta foursight (aplicación por participante)	25 minutos	En línea (asíncronico)
	Proceso de resultados por participante	1 hora	Lo hace el knowhower
3	Sesión de brief con el participante para ayudarlo a elegir los miembros del equipo y brindar resultados.	1.5 horas con cada persona	Vídeoconferencia
4	Taller de definición de oportunidades	2 horas	Vídeoconferencia
5 y 6	Overdrive de Innovación. Taller 1	16 horas	Vídeoconferencia
	Overdrive de Innovación. Taller 2 y presentación de resultados.	16 horas	Presencial



Inicio: Mayo 20

Modalidades:

Presencial y LIVE (por videoconferencia)

Sesiones por Videoconferencia

Se realizarán de común acuerdo con el knowhower

Sesiones presenciales

Jueves y Viernes de 09:00 a 18:00 h

Inversión

\$46,000 1a persona

\$37,000 2a persona

\$29,000 3a persona

\$24,000 4a persona en adelante

Pregunta por el precio especial para Comunidad IESDE y empresas convenio.

IESDE SCHOOL OF MANAGEMENT

15 Norte No. 1-A Centro Histórico,
Puebla, Pue. C.P. 72000

T. 222.246.4639/49/59

☎ 221. 212. 1826

informes@iesde.mx