

Innovation Factory™

by Orbita97

Improve your Innovation

2009

Portafolio de Programas de Training
Innovación y Creatividad

Innovation Factory™ Competences

Programa para el desarrollo de competencias en innovación en la Organización

PROPÓSITO

Preparar un equipo de personas para el desarrollo de la habilidad de innovar y trasladar al puesto de trabajo el aprendizaje de la experiencia.

OBJETIVOS

- **Capacitar** a los asistentes, a través del **desarrollo de competencias**, para participar en un proceso de innovación en la compañía
- **Desarrollar las habilidades** individuales fundamentales para participar en actividades de innovación
- Promover nuevas **actitudes y comportamientos** para facilitar la actividad innovadora
- **Aprender las técnicas de gestión** clave para la innovación:
 - Cómo analizar el **enfoque estratégico de innovación idóneo** para la organización
 - Cómo generar una **bolsa de ideas** susceptibles de convertir en proyectos
 - Cómo **orientar la creatividad** a las prioridades estratégicas del negocio
 - Cómo poner en práctica las **herramientas** más adecuadas

A QUIÉN SE DIRIGE

- Profesionales de diversos ámbitos de la compañía seleccionados para participar en el proceso de innovación

METODOLOGÍA

- 4 jornadas presenciales (1 con directores y 3 con el equipo)
- Diseñado para 8 ó 10 personas
- La clave metodológica consiste en vivir una experiencia real de innovación basada en un desafío
- Los desafíos son experiencias diseñadas por **Orbita97** (desafío de producto, comercialización, servicio, gran consumo, negocio industrial)



RESULTADOS ESPERADOS

- Un **equipo capacitado** con las **competencias** necesarias y unas **formas de trabajo** adecuadas para poder innovar
- El **desarrollo** de las **habilidades necesarias** para participar en la búsqueda de la diferenciación en la propuesta de soluciones
- El **aprendizaje**, a través de la experiencia, de los **aspectos clave** en la puesta en práctica de la innovación
- El **descubrimiento** del **talento creativo** existente en la organización
- Herramientas para gestionar una **bolsa de ideas**, su conversión a **proyectos** y su enfoque a **negocio**
- La **transformación** de Equipos de Proyecto en **Equipos de Innovación**

Innovation Factory™ Vision

Programa para el desarrollo de competencias en innovación para la Alta Dirección

PROPÓSITO

Preparar al Comité de Dirección en las metodologías y competencias necesarias para dirigir la Innovación.

OBJETIVOS

- **Capacitar** a los miembros del Comité de Dirección para poder **dirigir el proceso de Innovación** de la compañía
- **Definir el enfoque estratégico de Innovación** en la compañía: diagnóstico, misión, visión
- **Definir el grado de Innovación deseado** y la rentabilidad de negocio perseguido
- **Seleccionar los niveles de delegación** y libertad de acción para la organización
- **Establecer los mecanismos de gestión** de la Innovación a nivel de Dirección: recursos, organización, delegación, actividades y métricas
- **Sponsorizar** la Innovación ante la organización

A QUIÉN SE DIRIGE

- Miembros del comité de Dirección y Líderes/Gestores de la Innovación participantes en el comité

METODOLOGÍA

- 2 jornadas completas
- Diseñada para un grupo de 5 ó 6 personas
- Basada en la Vivencia de una Experiencia real de Dirección de la Innovación en la propia compañía



RESULTADOS ESPERADOS

- Un comité con las **competencias de Dirección de la Innovación**: el **Comité de Innovación**
- Un **equipo de Dirección** entrenado en un conjunto **de técnicas y herramientas y capacitado** para el impulso de la Innovación
- Un **diagnóstico consensuado** del punto de partida hacia una sistemática de Innovación profesionalizada
- El avance en la **implantación** de una **cultura de Innovación** en la empresa a partir del ejemplo de Dirección
- Un **consenso** para el planteamiento de una **visión y una estrategia aplicada de Innovación**

Seminario de
capacitación para la
Creatividad del
Empleado desde su
puesto de trabajo

Innovation Factory™ Creativity

PROPÓSITO

Explotar para el negocio las técnicas creativas y promocionar un comportamiento participativo en la cultura innovadora de la compañía desde el puesto de trabajo.

OBJETIVOS

- **Entender** el funcionamiento del **pensamiento creativo individual**.
- Asumir las **actitudes y comportamientos** para la creatividad individual y en grupo.
- **Identificar** las **fuentes de inspiración** en los negocios.
- **Poner en práctica herramientas creativas** aplicadas según 'motivos situacionales' del empleado en su puesto de trabajo.
- **Convertir** las **ideas en propuestas** formales de presentación de 'micronovedades' empresariales o de negocio.
- **Extrapolar** las aportaciones de valor creativo y de talento **desde el propio puesto de trabajo** al día a día de la compañía.

A QUIÉN SE DIRIGE

- Empleados y áreas con potencial creativo en la compañía.

METODOLOGÍA

- 1 jornada completa.
- Diseñada para unas 25 personas
- Se basa en una experiencia participativa de aportación de creatividad para la generación, elaboración y demostración de ideas
- En caso de programas con equipos de perfil homogéneo (equipos de ventas, administración, producción, etc.) el programa se adapta y profundiza en las herramientas más adecuadas en el ámbito de sus responsabilidades



RESULTADOS ESPERADOS

- **Participantes preparados** y con un alto grado de **motivación** para aportar ideas al proceso de innovación desde su puesto de trabajo
- **Formalización de una actividad** de creación de ideas
- **Explotación del 'know-how'** que ya existe en el **interior** de la compañía
- Una **visualización** ante el resto de la organización de propuestas prácticas de innovación a partir de los participantes en el programa
- Un **listado de micronovedades** generadas durante el programa

Seminario de
inmersión en la
innovación
empresarial para
preparar a la
Organización
Innovadora

Innovation Factory™ Challenge Debate

PROPÓSITO

Sensibilizar en la cultura de Innovación a todos los ámbitos de la compañía.

OBJETIVOS

- **Entender**
 - la Innovación **para competir** globalmente en los negocios
 - la **alineación** con la **estrategia** de la compañía
 - las **implicaciones organizativas**
- **Conocer**
 - las **tipologías** posibles de **innovación** dentro de la compañía: producto, comercialización, organización
 - el **lugar de la creatividad** y el pensamiento creativo
 - la **utilidad** de las **herramientas** para los desafíos de Innovación: oportunidades, ideas y proyectos
 - los **mecanismos** de **liderazgo**, esponsorización y promoción de la Innovación
- **Debatir** abiertamente sobre las **implicaciones de una cultura innovadora** en la propia compañía.
- **Contrastar con casos empresariales de éxito.**

A QUIÉN SE DIRIGE

- Inmersión adaptada a cada uno de los tres niveles jerárquicos de la organización: Dirección, Mandos Intermedios y Profesionales de la compañía.

METODOLOGÍA

- 1 jornada completa
- Programa para 20 - 25 personas (6-10 personas para el nivel de Dirección)
- Dinámicas centradas en el debate y acompañadas de talleres prácticos y exposiciones teóricas conceptuales



RESULTADOS ESPERADOS

- **Consenso** acerca del **paradigma de la Innovación y creatividad** en la empresa
- **Esquemas mentales** de los participantes **preparados** para introducirse en una cultura innovadora
- Una **visión de Innovación más allá del producto**: procesos, comercialización, modelos de negocio
- Claves para **convertir la Innovación en una realidad** de la compañía
- **Referencias de buenas prácticas** de gestión de la Innovación