

**ISEADE**  **FEPADE**  
ESCUELA DE NEGOCIOS



UNIVERSIDAD  
SERGIO ARBOLEDA

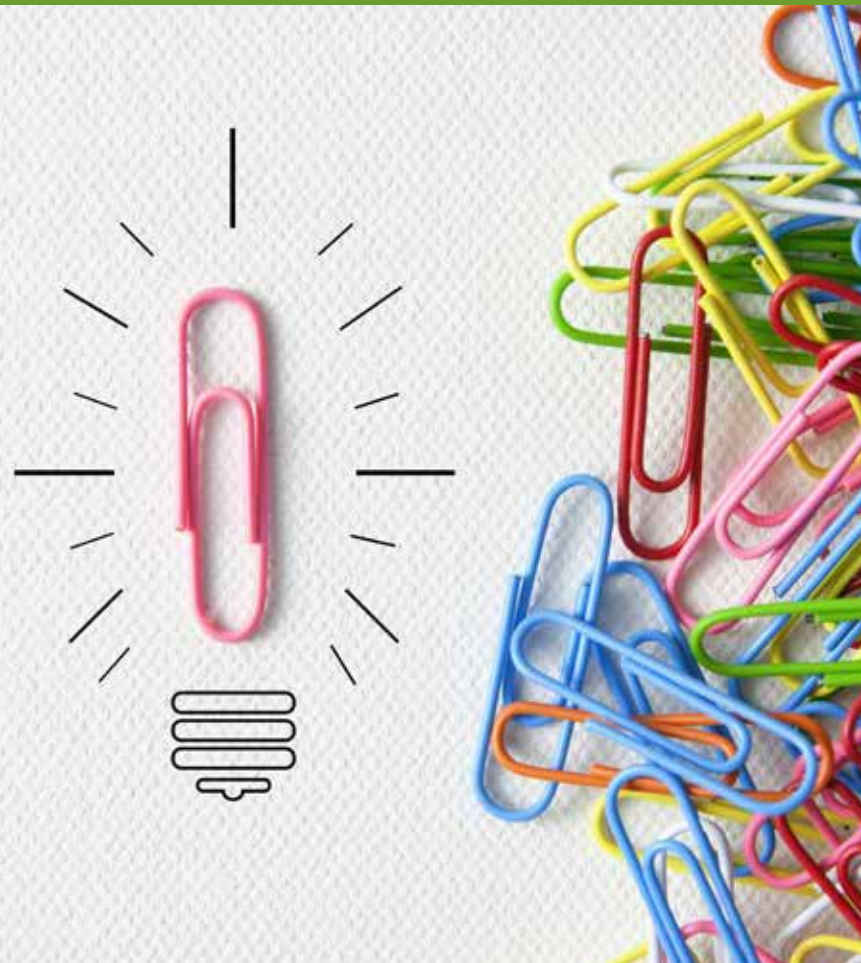


POSTGRADO INTERNACIONAL  
**GESTIÓN DE PROYECTOS INNOVADORES**

Impartido por ISEADE-FEPADE, El Salvador y la Universidad Sergio Arboleda, Colombia

## DIRIGIDO A

Directores, gerentes y profesionales de todas las ramas, que deseen desarrollar proyectos innovadores dentro de la empresa o que deseen comenzar un negocio propio.



## OBJETIVO DEL PROGRAMA

Construir en los participantes del postgrado una visión de futuro que les permita gestionar la innovación, tanto a nivel personal como organizacional. Este postgrado parte de la premisa que el futuro no está definido y está por construirse por medio de la innovación.

Las organizaciones requieren que su capital humano se pueda proyectar hacia el futuro por medio de ejercicios y herramientas de prospectiva para desarrollar ventajas competitivas; lo cual puede ser logrado a través de un proceso de innovación.



## METODOLOGÍA

Todas las sesiones se desarrollarán en forma de taller: 10% teoría 90% práctica.



Emitido por ISEADE-FEPADE y la  
Universidad Sergio Arboleda, Colombia



## **DURACIÓN DEL POSTGRADO**

septiembre 2019 a mayo 2020

## **TRABAJO FINAL DE APLICACIÓN PRÁCTICA**

Entrega 13 de abril 2020



**HORARIOS**  
5:30 p.m. a 9:30 p.m.  
(Una semana por  
módulo)



**INVERSIÓN**  
\$1,998.00

**FORMA DE PAGO**  
**9 cuotas de \$ 222.00**

# MÓDULO I

## VISIÓN DE FUTURO E INNOVACIÓN



### CATEDRÁTICO

Guillermo Matta

### PROGRAMACIÓN

**2 al 4 y el 6 de septiembre**

5:30 p.m. a 9:30 p.m.

#### Resultado esperado:

Herramientas transversales del proceso de innovación

#### Metodologías:

Design sprint, problem solving, técnicas de creatividad.

### OBJETIVO

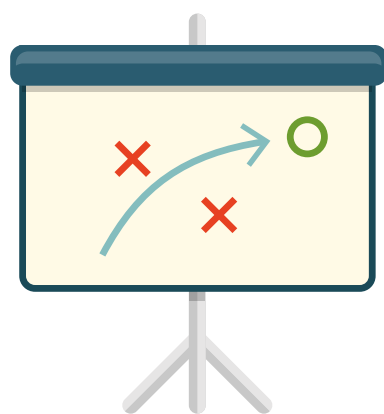
Establecer las habilidades necesarias para el desarrollo de un proyecto de innovación que permita establecer una visión de futuro, partiendo del contexto de la organización, así como de la capacidad del equipo de trabajo que la desarrollará.

### PRINCIPALES TEMAS A DESARROLLAR

- El futuro no está escrito, está por construirse
- De la anticipación a la acción
- Diseño de la visión como innovador
- Comunicación de la visión de futuro.

# MÓDULO II

## INTELIGENCIA COMPETITIVA Y PROSPECTIVA



### CATEDRÁTICO

César Fonseca

### PROGRAMACIÓN

**23 al 26 de septiembre**

**15 y 16 de octubre (Clases remotas desde ISEADE)**

5:30 p.m. a 9:30 p.m.

#### Resultado esperado:

Visión de proyecto de innovación

#### Metodologías:

Matriz de cambios, análisis morfológico, escenarios, gérmenes de futuro, análisis de manchas blancas.

### OBJETIVO

Identificar el estado de desarrollo del sector donde se desea emprender o implementar un proyecto innovador comprendiendo los factores de cambio y definiendo las variables estratégicas que permitan definir una planeación con visión de futuro.

### PRINCIPALES TEMAS A DESARROLLAR

- Pasado y futuro de la innovación
- Matriz de cambios futuros
- Gérmenes de futuro
- Morfología de las estrategias
- Ejes de Schwartz
- Escenarios apuesta de futuro.

# MÓDULO III

## GESTIÓN DE VALOR



### CATEDRÁTICA

Ana Patricia Ospino

### PROGRAMACIÓN

**18 al 21 de noviembre**

5:30 p.m. a 9:30 p.m.

#### Resultado esperado:

Propuesta de valor del proyecto de innovación

#### Metodologías:

Lean, alegrías y frustraciones del cliente, prototipado rápido, value proposition canvas.

### OBJETIVO

Establecer la propuesta de valor de tu escenario de futuro y su modelo de negocio para llegar al segmento de mercado objetivo.

### PRINCIPALES TEMAS A DESARROLLAR

- Qué te van a comprar en el futuro
- Construcción - Medición - Aprendizaje
- Frustraciones y alegrías del cliente/consumidor/usuario
- Definición de los productos y servicios.

# MÓDULO IV

## EXPERIENCIAS DE LUDIFICACIÓN



### CATEDRÁTICA

Laura Martínez

### PROGRAMACIÓN

**13 al 16 enero 2020**

5:30 p.m. a 9:30 p.m.

#### Resultado esperado:

Validar hipótesis de valor del proyecto de innovación

#### Metodologías:

Caja del producto, lancha rápida, poda del árbol y compre una característica.

### OBJETIVO

Gestionar la innovación por medio de herramientas para validar hipótesis de aceptación de diferentes propuestas de valor por medio de juegos y estrategias didácticas de poderosos resultados.

### PRINCIPALES TEMAS A DESARROLLAR

- PBL Principios de ludificación de la innovación
- Juego la lancha rápida ¿Dónde innovar?
- Juego a poda de árbol ¿Qué abandonar y dónde insistir?
- Juego caja de producto ¿Cómo quieren los clientes tu producto o servicio?
- Juego compre una característica ¿Qué valoran tus clientes?

# MÓDULO V

## PROTOTHPINKING



### CATEDRÁTICO

Nelson Martínez

### PROGRAMACIÓN

**10 al 13 de febrero 2020**

5:30 p.m. a 9:30 p.m.

#### Resultado esperado:

Prototipo robusto

#### Metodologías:

Landing page, briefing, mapa de empatía, “así circulan las ideas”, SERVIDEA, paper prototype, TV commercial, NUF, técnicas de acreditación.

### OBJETIVO

Prototipar de forma robusta el proyecto de innovación definido por la visión de futuro, con el fin de iterar tu producto o servicio final.

### PRINCIPALES TEMAS A DESARROLLAR

- Definición y estrategia de marca
- Diseño centrado en el usuario
- Diseño de experiencias
- Acreditación y confianza.

# MÓDULO VI

## CULTURA DE INNOVACIÓN



### CATEDRÁTICA

Claudia Torres

### PROGRAMACIÓN

**16 al 19 de marzo 2020**

5:30 p.m. a 9:30 p.m.

#### Resultado esperado:

Formulación y gestión del proyecto de innovación para intervenir en la cultura organizacional.

#### Metodologías:

Portafolio de Innovación, ficha de proyecto, discurso de venta y Elevator Pitch.

### OBJETIVO

Entender el entorno de las empresas, independientemente de su tamaño, para determinar las acciones, herramientas, métricas, etc., que permitan desarrollar la estrategia, el marco de trabajo, el ecosistema y el portafolio de innovación, a través de una cultura que soporte dicho entorno.

### PRINCIPALES TEMAS A DESARROLLAR

- ¿Qué se entiende por cultura de innovación?
- ¿Cómo podemos gestionar el entorno para promover la innovación?
- La innovación y la estrategia en la empresa. Diagnóstico de la innovación
- Estructura de apoyo a la innovación, ecosistema, marco de trabajo
- Liderazgo en la dirección y gerencias. Equipos de trabajo
- Métricas/indicadores para la Innovación
- Venta del proyecto de innovación – Elevator Pitch.

# CATEDRÁTICOS



## Guillermo Matta (El Salvador)

Director Comercial de Droguería "Santa Lucia".

Maestría en Administración de Empresas con orientación en Finanzas de ISEADE. Maestría en Innovación y Planeación Estratégica de la Universidad Don Bosco/IUP. Ingeniería Eléctrica, Universidad Centroamericana José Simeón Cañas.

Consultor y docente especializado en las materias de Dirección Estratégica y Gestión de la Innovación.



## Cesar Fonseca (Colombia)

Director de proyectos de NNOVO, empresa de apoyo a la gestión de la innovación.

Experto en sistemas de gestión de la innovación, diseño de métricas de innovación, cultura de la innovación, planeación para la innovación y Design Thinking.

Psicólogo con maestría en pensamiento estratégico y prospectiva. Gestor de innovación del programa internacional de SEPT de la Universidad de Leipzig Alemania y CONOSCOPE. Es además gestor de proyectos PMI.



## Patricia Ospino (Colombia)

Consultora de innovación en la empresa Creative Lab. Experta en innovación en servicios, cultura de innovación.

Gestora de innovación del programa internacional de SEPT de la Universidad de Leipzig Alemania y CONOSCOPE, así como en Sistemas de Apoyo al Emprendimiento por la Universidad de Mashav de Israel y la YABT.

Master en Gestión para la Innovación Empresarial.



## Laura Martínez Zuluaga (Colombia)

Directora de Proyectos en CreativeLab S.A.S. y editora de la Universidad Pompeu Fabra para el desarrollo de proyectos editoriales.

Con experiencia en procesos de apropiación de información, formación de grupos, oratoria y comunicación efectiva, implementación de procesos o servicios desde un enfoque de innovación organizacional.

Master en coordinación de proyectos editoriales en Universidad de Pompeu Fabra  
Certificada en Training and Assesment por Box Hill Institute  
Diseñadora Industrial de la Universidad del Bosque.



## Nelson Martínez (Colombia)

Fundador de la Red Iberoamericana de Innovación. Especialista en Design Thinking – Design School de Stanford y PENZA Perception Lab Ltd.

Consultor en Innovación y Diseño – Certified Innovation Manager – del programa SEPT de la Universidad de Leipzig, CONOSCOPE.

Magister en Gestión de la Innovación y del Conocimiento, Universidad de Aveiro – Portugal – Diseñador Gráfico, Universidad Nacional de Colombia.



## Claudia Torres (El Salvador)

Gerente de Innovación de Banco Agrícola. Mentora de Procesos de Innovación en del Programa INpactamos del Banco Agrícola.

Con experiencia previa trabajando para SAMSUNG como Gerente Regional de Mercadeo.

Maestría en Marketing y Negocios de la Universidad de PaiChai, Korea.

Licenciatura en Economía y Negocios de ESEN  
Diplomado en Innovación y Emprendedurismo de la Universidad Católica de Chile.

# PROCESO DE INSCRIPCIÓN

## 1. Concretar cita

Puede programarse en horario:  
Lunes a viernes de 9:45 a.m.-12:00 m. y 2:00  
p.m.- 6:00 p.m. Sábado de 8:00 a.m. - 11:30 a.m.

## 2. Asistir a entrevista

Con la siguiente documentación:

- Usuario en línea completo
- Fotocopia de DUI y NIT
- Fotocopia de Título Universitario.

## 3. Cancelar primera cuota

Al finalizar la entrevista en caja ubicada en  
ISEADE.

Inicia tu inscripción dando  
**CLICK AQUÍ**

## MÁS INFORMACIÓN

E-mail: [contacto@iseade.edu.sv](mailto:contacto@iseade.edu.sv)

Teléfonos: 2212-1734

2212-1732

2212-1728

2212-1700

**Website: [www.iseade.edu.sv](http://www.iseade.edu.sv)**

