



IMPULSA
COMPETENCIAS
PARA LA VIDA

INNOVACIÓN



JA México®
Miembro de JA Worldwide

¿Qué es INNOVACIÓN?

¿PARA QUÉ
INNOVAMOS?

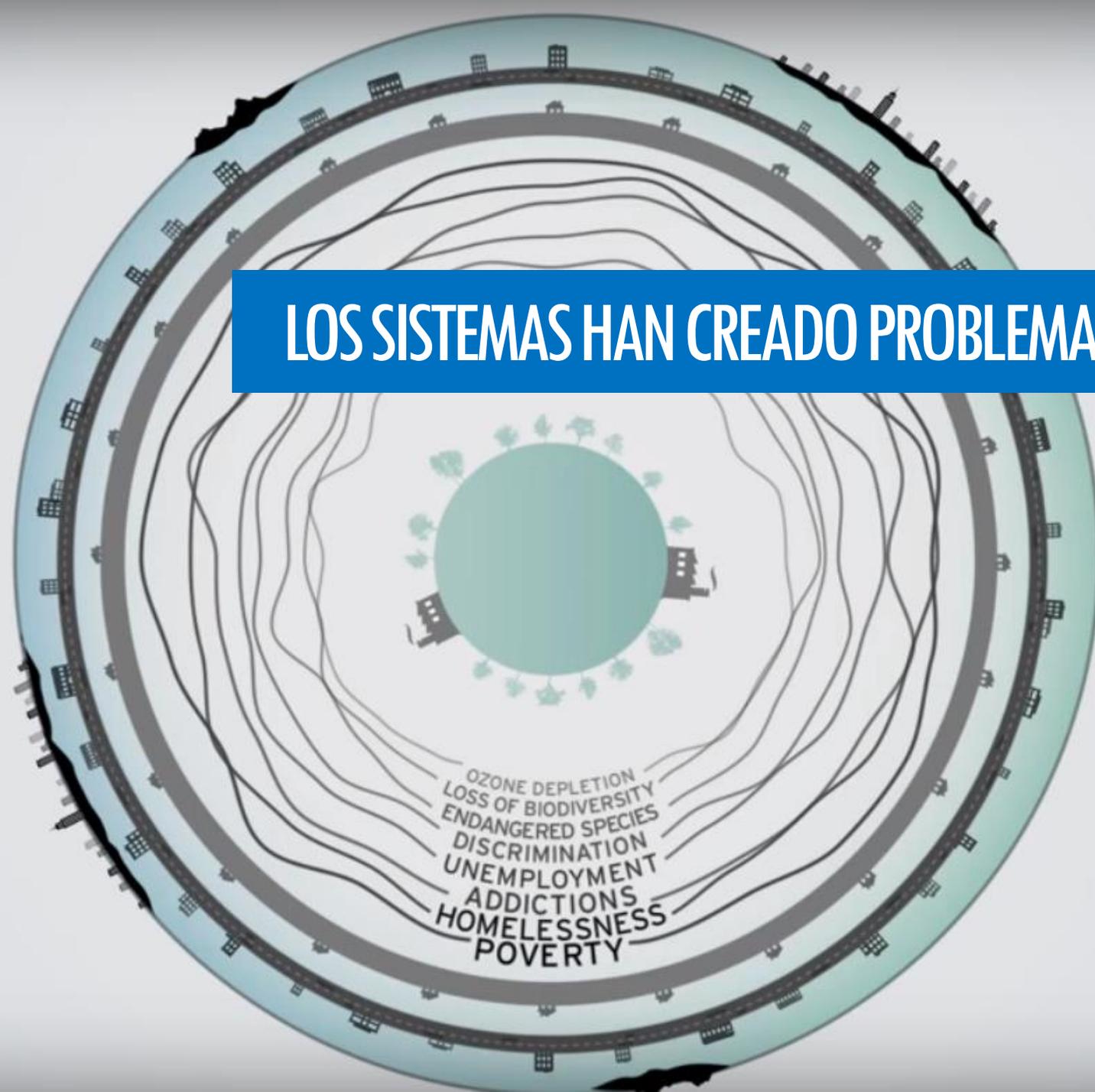


NO ESTAMOS DESTRUYENDO AL PLANETA

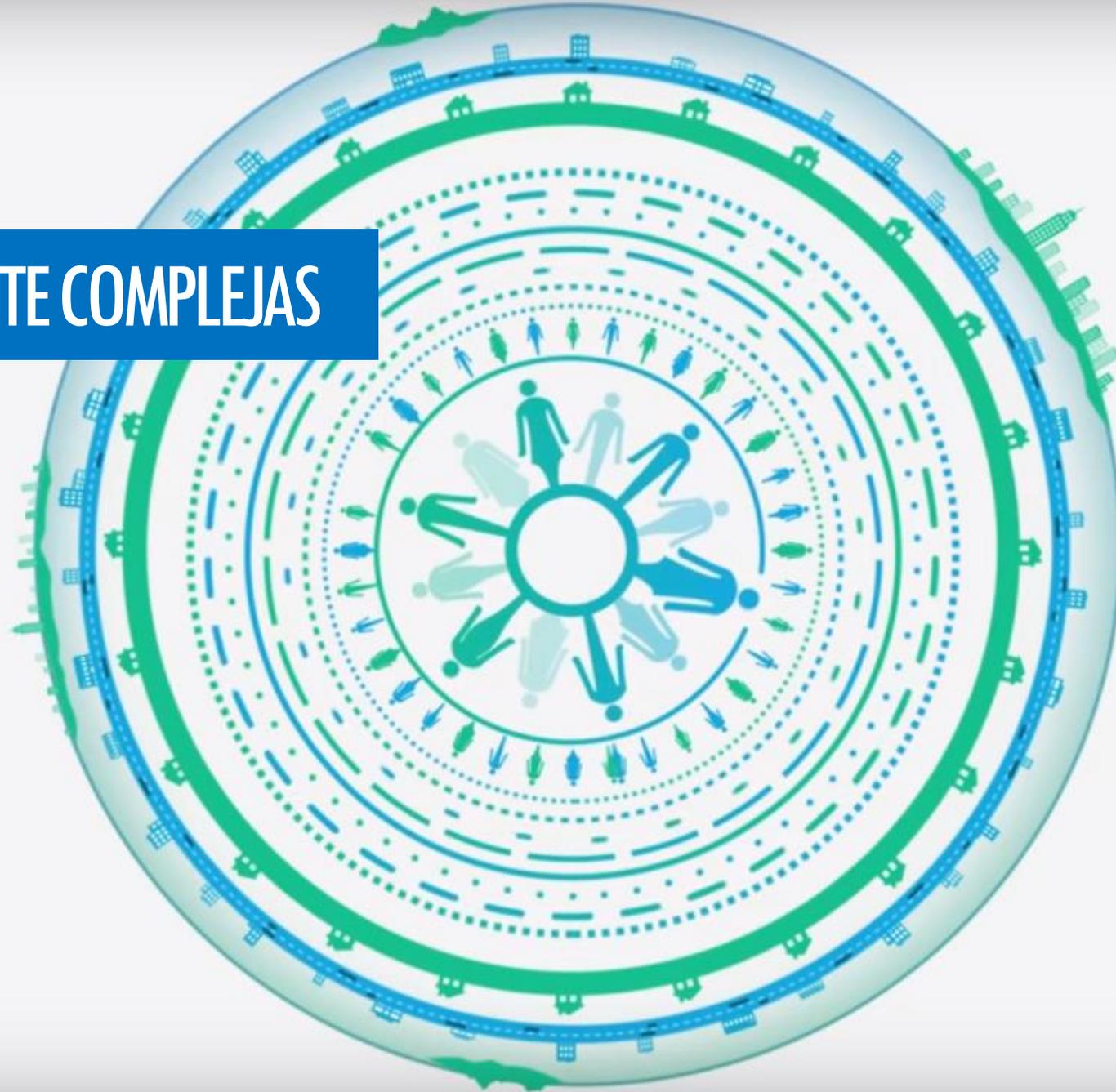
NOS ESTAMOS DESTRUYENDO COMO ESPECIE



LOS SISTEMAS HAN CREADO PROBLEMAS COMPLEJOS



SOLUCIONES DOBLEMENTE COMPLEJAS



Agenda 2030



Innovación Social

ENCONTRAR NUEVAS FORMAS DE SATISFACER LAS
NECESIDADES SOCIALES QUE NO ESTÁN SIENDO
CUBIERTAS

CREAR UN CAMBIO POSITIVO

A TRAVÉS DE PRODUCTOS, SERVICIOS O PROGRAMAS QUE TRANSFORMEN EL SISTEMA



**Emprendimiento
Social**

**MODELO DE
NEGOCIOS** **+**

**RESOLVER UNA
PROBLEMÁTICA
SOCIAL
/AMBIENTAL**

IDEAS DISRUPTIVAS

Industria del Entretenimiento

NETFLIX

Creatividad según el psicoanálisis

Para Freud, la **creatividad es la cumbre del deseo del artista**, una abertura hacia los deseos y fantasías reprimidas, donde caben la neurosis o personalidades psicóticas.

En cambio, el psicoanalista **Ernst Kris** asoció la creatividad con la **habilidad de encontrar nuevas conexiones** entre ideas. Una receta compuesta en conjunto con el pensamiento consciente e inconsciente.

Top 10 skills of 2025

-  Analytical thinking and innovation
-  Active learning and learning strategies
-  Complex problem-solving
-  Critical thinking and analysis
-  Creativity, originality and initiative
-  Leadership and social influence
-  Technology use, monitoring and control
-  Technology design and programming
-  Resilience, stress tolerance and flexibility
-  Reasoning, problem-solving and ideation

Type of skill

-  Problem-solving
-  Self-management
-  Working with people
-  Technology use and development

Source: Future of Jobs Report 2020, World Economic Forum.

B. Top 10 in-focus skills of those in employment

Rank	2019	2020
1	Python Programming	↑ Writing
2	Artificial Neural Networks	↑ Strategy
3	Algorithms	↓ Python Programming
4	Regression	↑ Mindfulness
5	Strategy	↑ Meditation
6	Deep Learning	↑ Gratitude
7	Writing	↑ Kindness
8	Supply Chain	↑ Listening
9	Cloud Computing	↓ Algorithms
10	General Statistics	↑ Grammar

Source

Coursera, produced for the World Economic Forum's New Metrics CoLab.

Consideremos la creatividad como...

Capacidad para crear nuevas ideas cuyo desarrollo satisface una necesidad.

La creatividad es la «principal competencia» del futuro (*)

(*)Christensen, Clayton M.. El ADN del innovador (Spanish Edition) . Grupo Planeta. Edición de Kindle.

Técnicas para Desarrollar la Creatividad



CONSIDERAR TODOS
LOS FACTORES (CTF).



EMPLEAR UN
RAZONAMIENTO POSITIVO,
NEGATIVO E
INTERESANTE (PNI).



CONTEMPLAR
OTROS PUNTOS DE
VISTA (OPV).



VALORAR
CONSECUENCIAS Y
SECUELAS (CS).



TENER EN CUENTA LAS
POSIBILIDADES Y
OPORTUNIDADES (PO).



NO OLVIDAR LAS
PRIORIDADES
BÁSICAS (PB).



DEFINIR
CLARAMENTE LOS
PROPÓSITOS, METAS
Y OBJETIVOS (PMO).



BUSCAR LAS
ALTERNATIVAS,
POSIBILIDADES Y
OPCIONES (APO).

Lo que buscan los innovadores



HACER LAS
COSAS DE
MANERA
DIFERENTE



CAMBIAR EL
ESTATUS
QUO



PONER UN
DING EN EL
UNIVERSO
(STEVE JOBS
– APPE)



CAMBIAR AL
MUNDO
(LARRY PAGE
– GOOGLE)

El ADN del Innovador

Asociar

Cuestionar

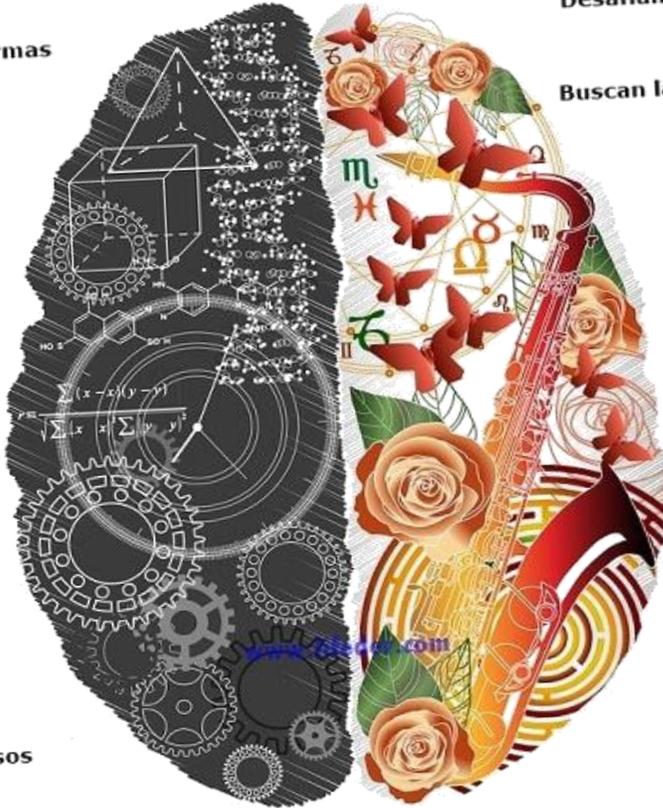
Observar

Crear redes de contacto

Experimentar

PERSONAS NO CREATIVAS

- Viven en el status quo
- Aceptan las normas
- Hacen cosas normales
- Son pasivos
- No ven los problemas
- Inflexibles
- Les falta sensibilidad
- No son curiosos
- Suelen ser más dependientes



PERSONAS CREATIVAS

- No aceptan el status quo
- Desafían las normas
- Buscan la originalidad
- Tienen iniciativa
- Identifican problemas
- Flexibles
- Sensibles
- Curiosos
- Independientes
- Tienen sentido del humor
- Son ambiciosos



Design Thinking

Design Thinking

El concepto de Design Thinking fue planteado a **finales de los años 80 por David Kelley.**

David Kelley es el creador del [primer Mouse para Apple](#); profesor, consultor y co-fundador de la empresa [Ideo.com](#) y lideró la creación del [d.school at Stanford University](#). Ha impulsado su vida como un “designthinker” y es co-autor del libro [Creative confidence](#).

Su conceptualización y masificación se le debe a Tim Brown, profesor de la escuela de Ingeniería de Stanford University y co-fundador de la empresa consultora [Ideo.com](#) (1991), quien explicó con detalles este nuevo concepto en un artículo publicado por [Harvard Business Review en el 2008](#). Autor del libro [Change by Design](#).

¿Qué se busca?

- Aprovechar las estrategias creativas que los diseñadores utilizan durante el proceso de diseño.
- Ayudar a resolver cuestiones más amplias a la práctica profesional del diseño y se ha aplicado tanto en los asuntos empresariales como sociales.



Componentes del Pensamiento Creativo

01

FLUIDEZ

02

FLEXIBILIDAD

03

ORIGINALIDAD

04

VIABILIDAD

Paul Guilford, Teoría de la Inteligencia



Es mejor pensar en la experiencia de usuario que en el producto

**“Enamórate del Problema, no
de la Solución”**

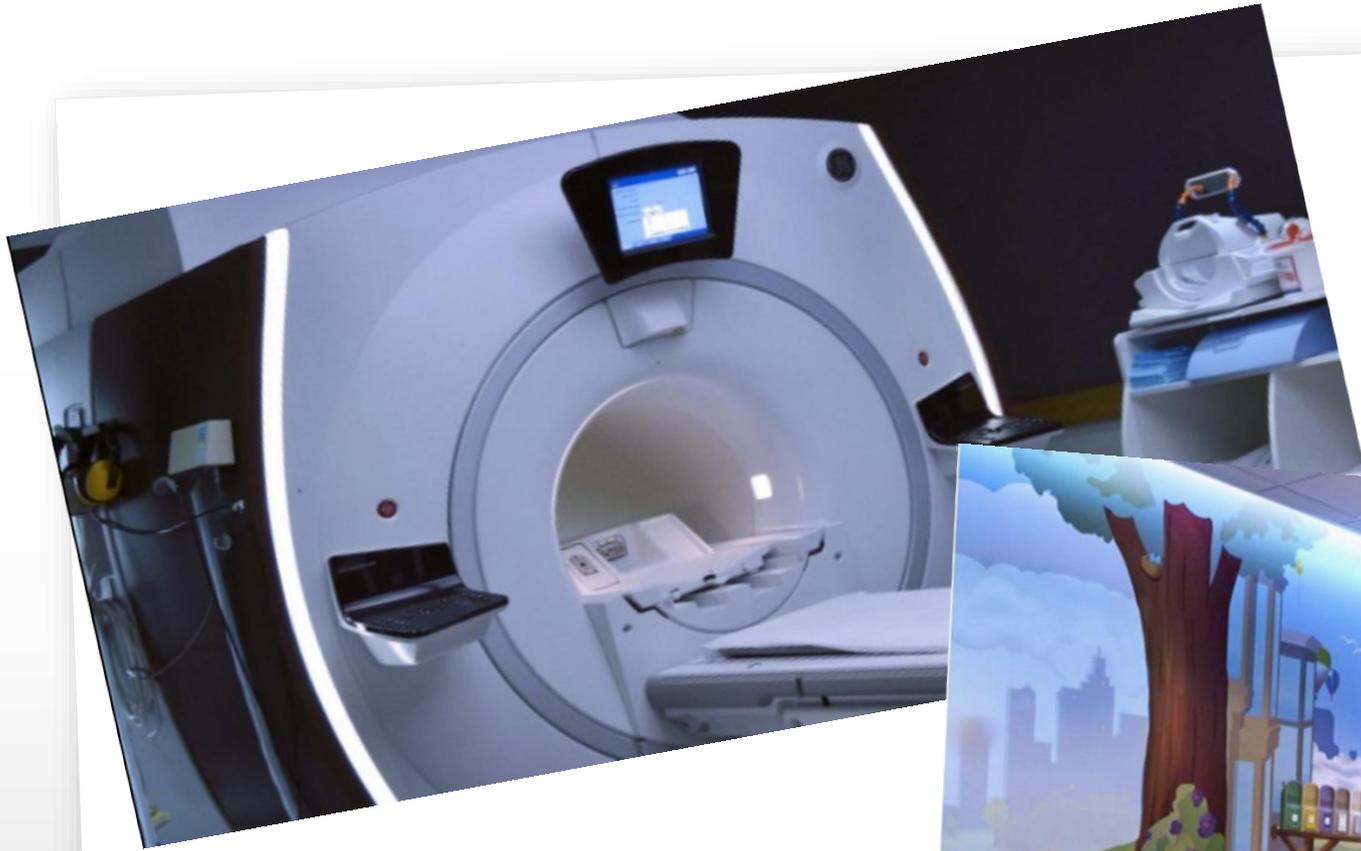
Uri Levin, creador de Waze



Design thinking en la práctica

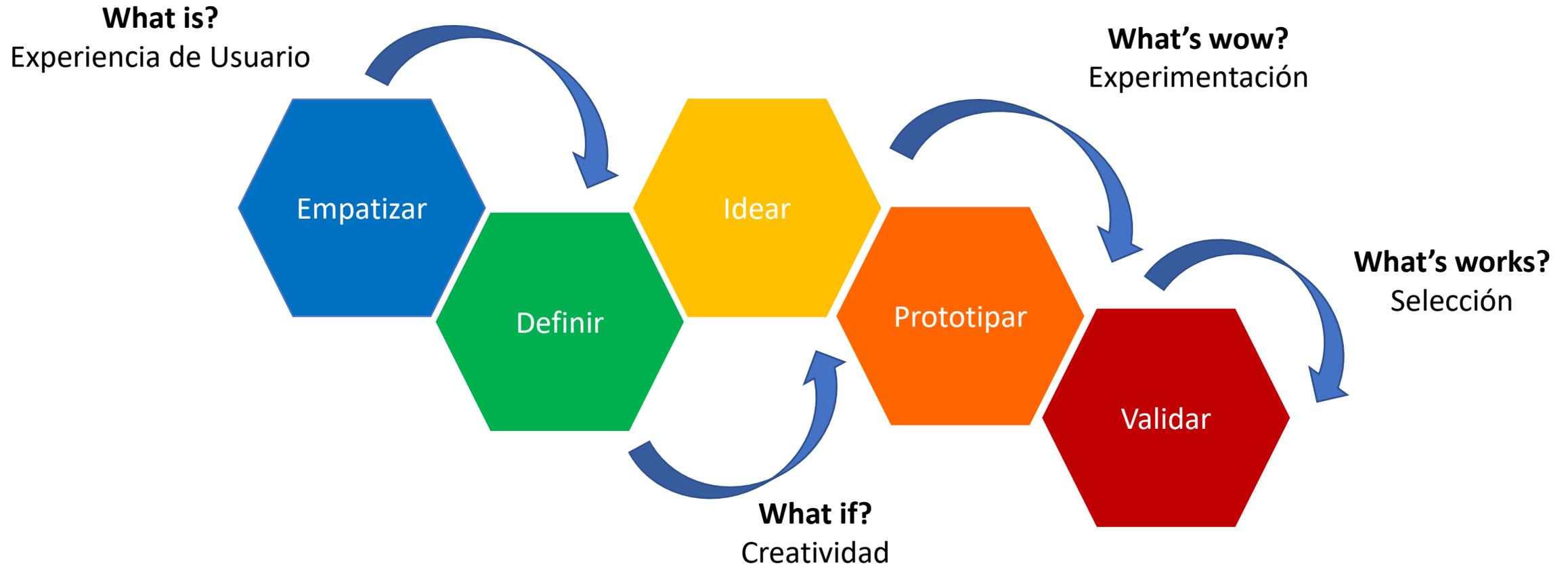
https://www.youtube.com/watch?v=_r0VX-aU_T8





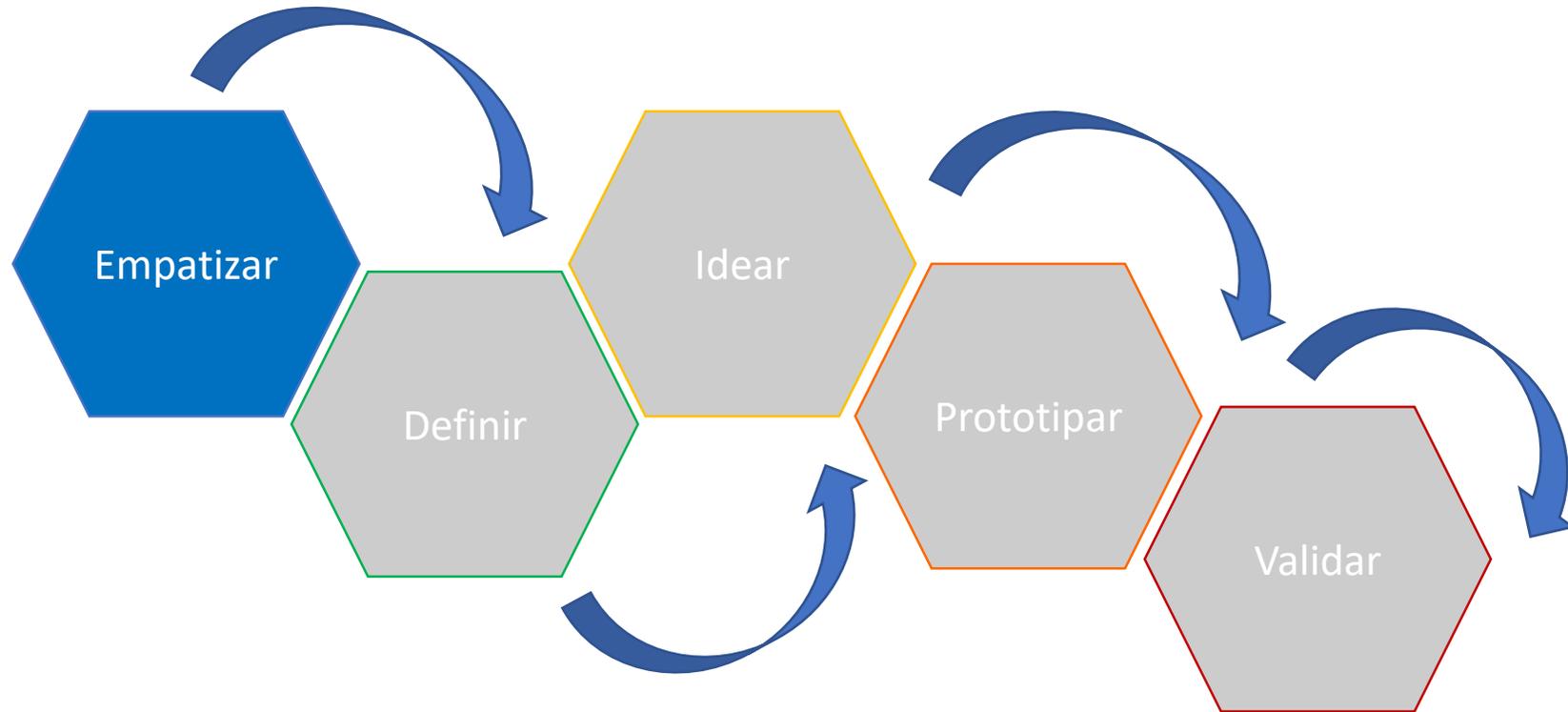
<https://www.youtube.com/watch?v=FkJD9bYS-As>

Proceso



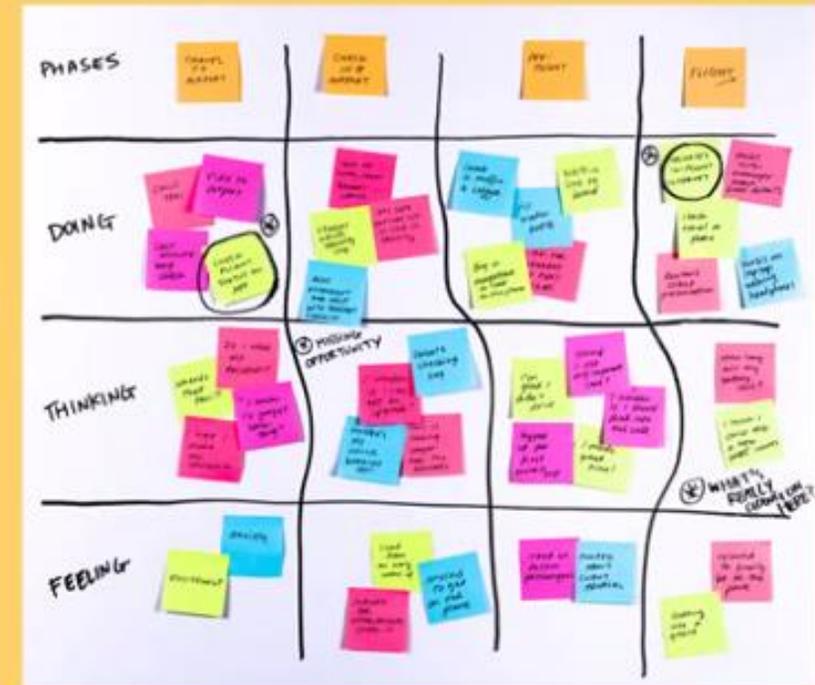
A través del enfoque en las **personas** se generan **ideas** creativas e innovadoras bajo un entorno de **Colaboración** para resolver problemas.

Proceso



Define tu segmento de mercado. Identifica el problema en general e investiga todo lo que puedas sobre él. Mapa de empatía.

Observer

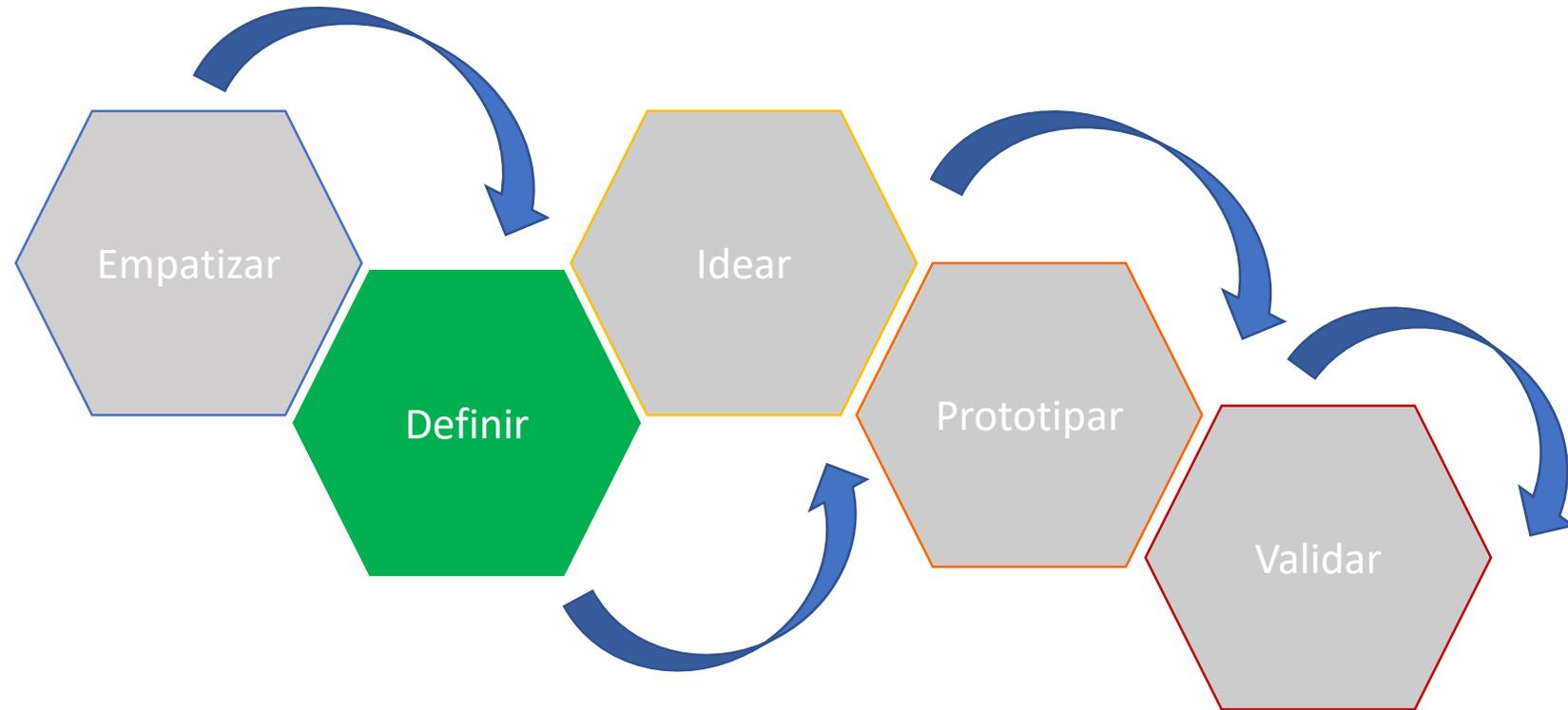


Preguntas y supocisiones

Mapa de Empatía

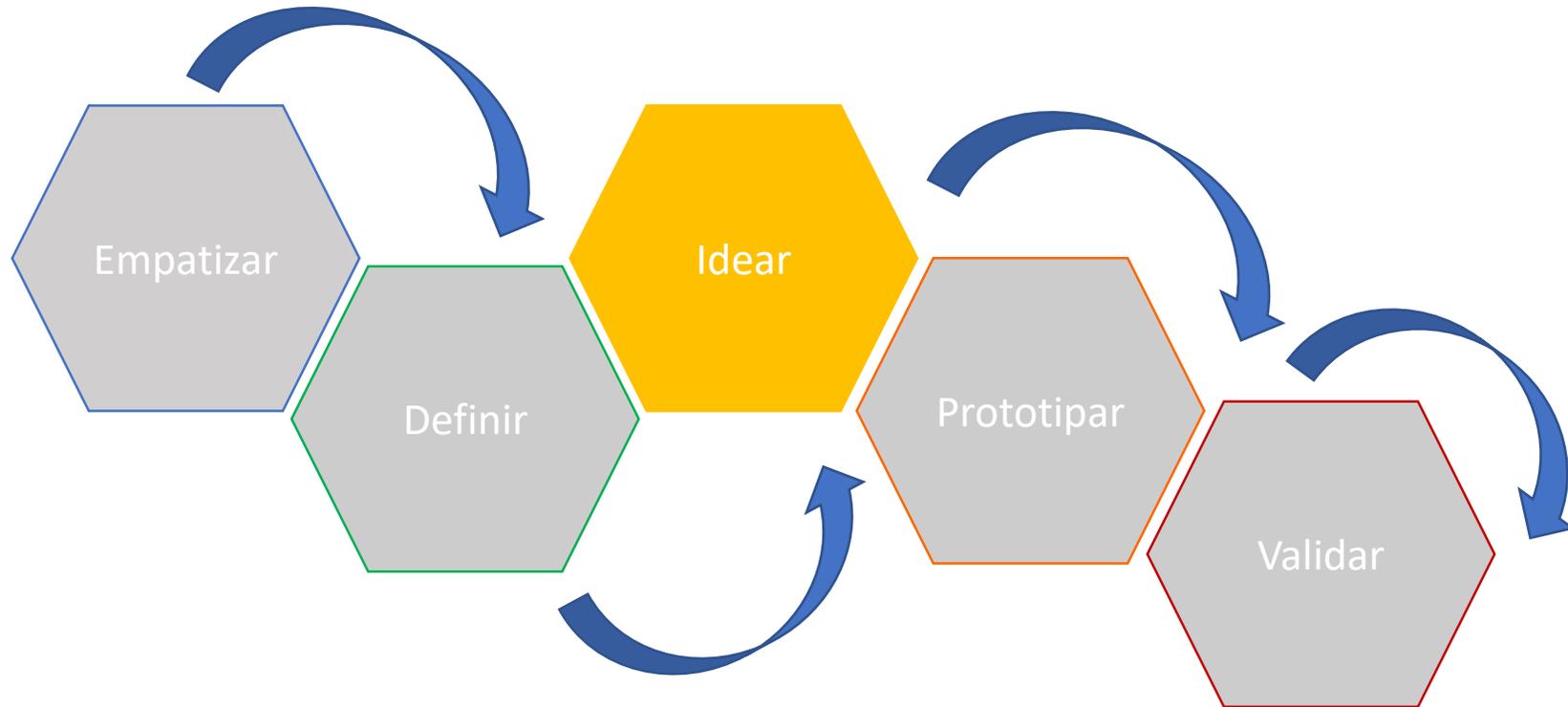
Mapa de escenario Actual

Proceso



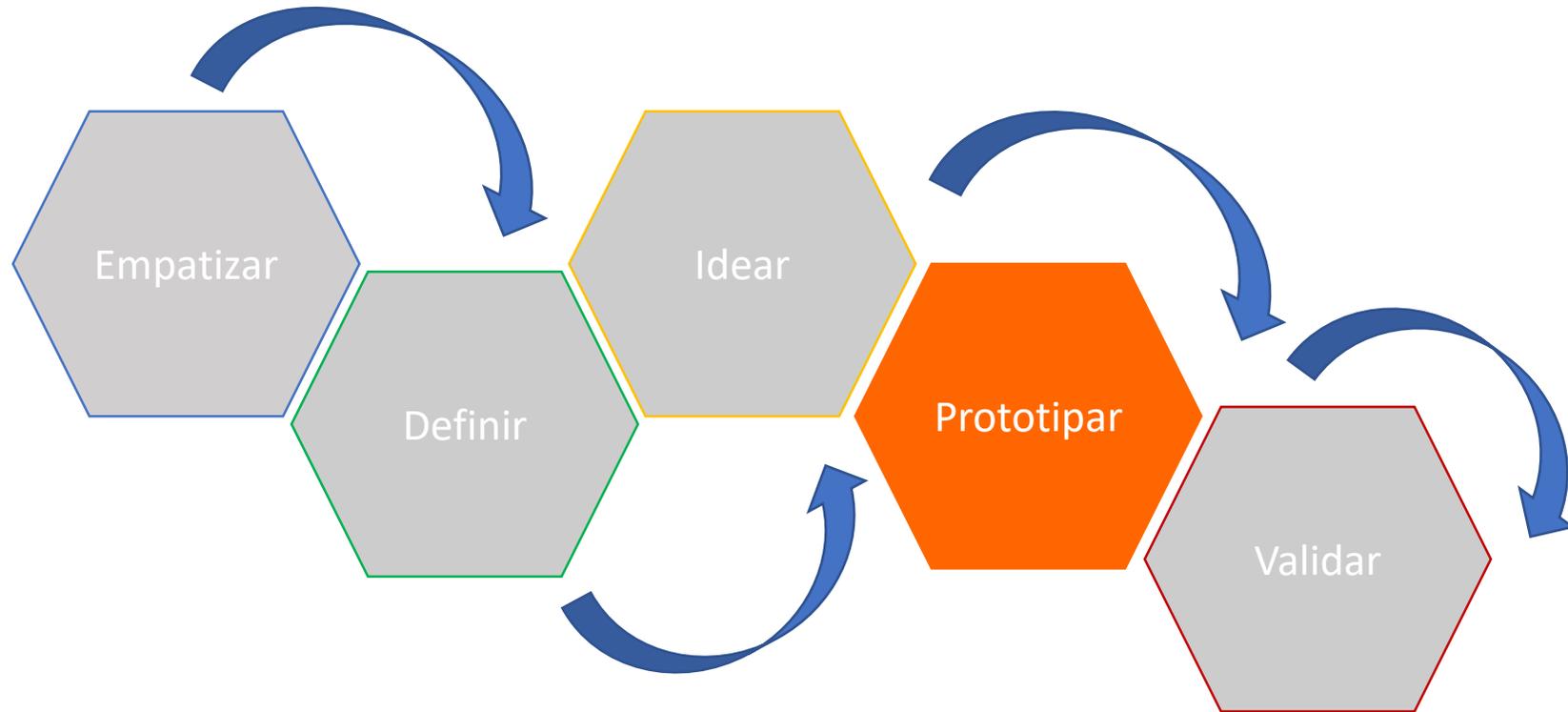
Define al mayor detalle posible el problema que buscas resolver.

Proceso



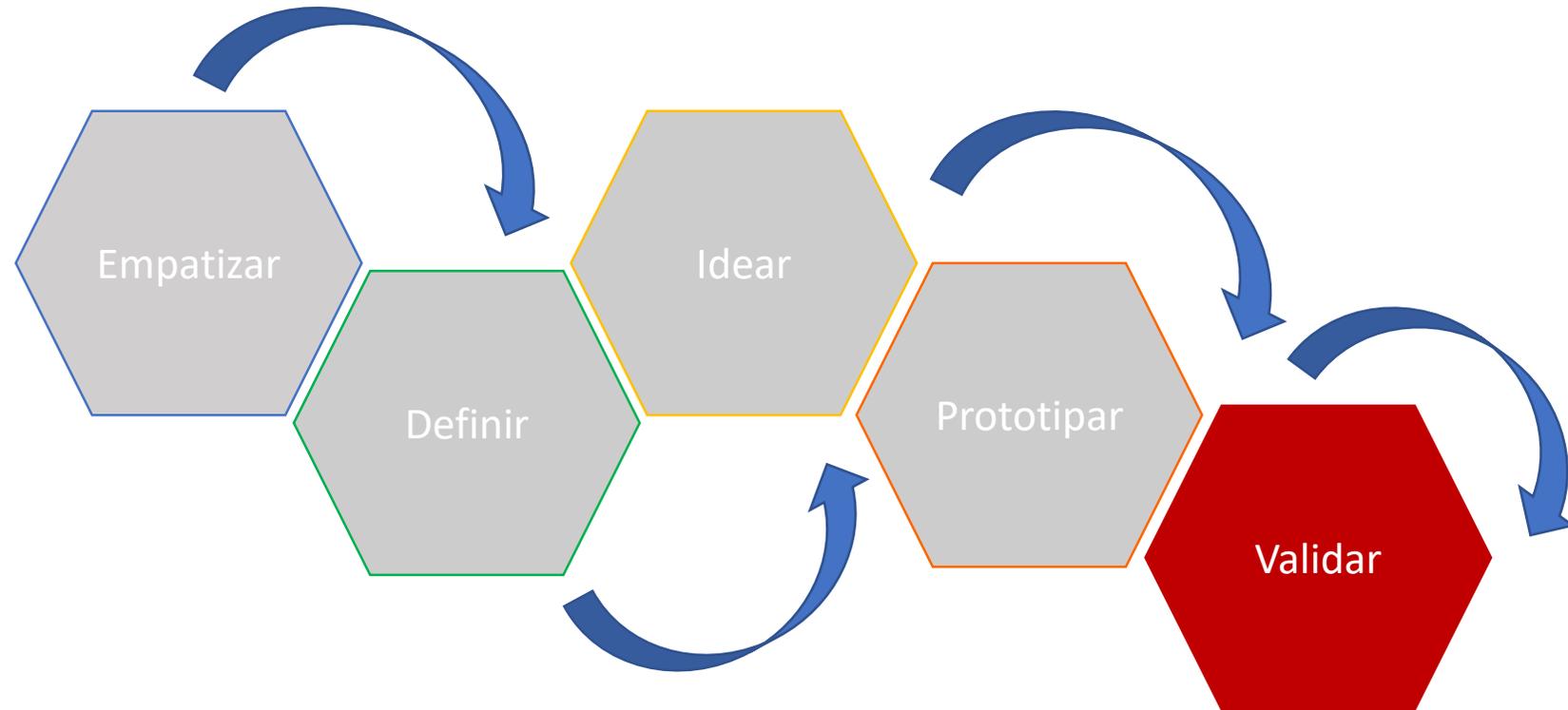
*Genera una lluvia de ideas, tan grande como te sea posible. No hay ideas malas.
Analiza, agrupa, encuentra coincidencias y define la idea final.*

Proceso



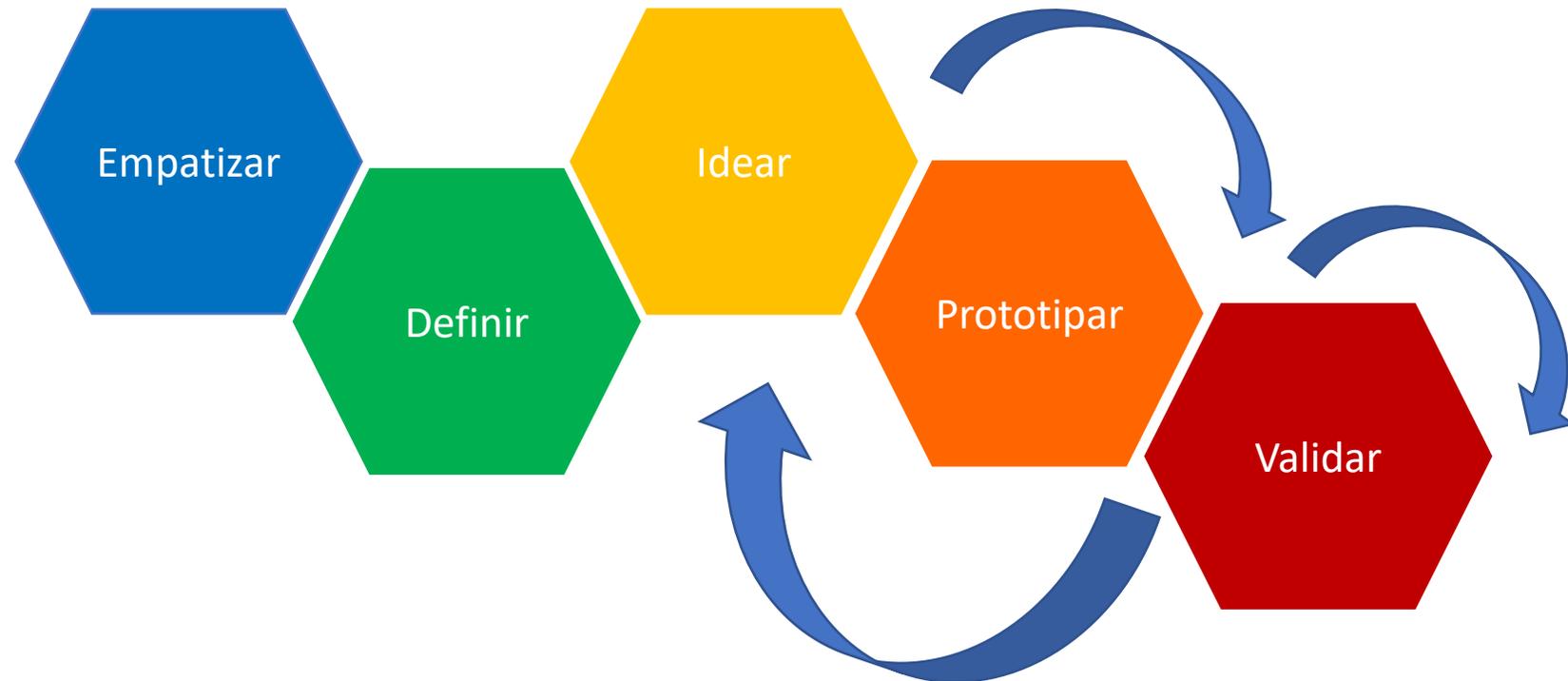
Crea un prototipo básico de tu solución. Puede ser un storyboard, un diseño en papel, un prototipo con materiales económicos, etc.

Proceso



Prueba tu idea con el usuario final. Recaba toda la información que puedas sobre su experiencia.

Proceso



Regresa a IDEAR y aplica todo lo que aprendiste.

Design Thinking en acción

No lo digas... ¡HAZLO!



Los problemas son
oportunidades

Los problemas no se
resuelven a la primera
idea...

