

DESARROLLO DE NUEVOS PRODUCTOS Y SERVICIOS



Programa de Innovación 2017

Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4
Innovación & Estrategia	Diseño del Proyecto	Prototipado & Testeo	Plan de Negocio
Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre
1 Generación de Ideas de Negocio 2 Desarrollo Nuevos Productos & Servicios 3 Innovación Estratégica 4 Liderazgo Emprendedor 5 Business Model CANVAS	1 Experiencia de Usuario / User Experience UI/UX 2 Empathy Map / Customer Journey Map 3 Propuesta de Valor 4 Design Thinking 5 Advanced Business Model CANVAS	1 Storyboard & Storytelling 2 Mínimo Producto Viable MPV 3 Taller Prototipado 4 Bootcamp 5 Concursos: Primer Paso 6 Tutorías	1 Fundamentos Plan de Negocio 2 Plan de Negocio Operaciones 3 Plan de Negocio Finanzas 4 Pitch: Presentaciones de Impacto 5 Conferencias / Ferias 6 Tutorías

Módulo 1

Innovación & Estrategia

Agosto

- 1 Generación de Ideas de Negocio
- 2 Desarrollo Nuevos Productos & Servicios
- 3 Innovación Estratégica
- 4 Liderazgo Emprendedor
- 5 Business Model CANVAS

Horarios
Alumnos y
Graduados



- **SALUD:** proyectos, ideas, iniciativas que promuevan hábitos saludables, prevención de embarazos no planeados, protección neonatal y de mujeres embarazadas, prevención de enfermedades cardiovasculares, mejor alimentación y capacitación de profesionales de la salud.

- **AGROPECUARIOS:** cómo alimentar a un planeta hambriento con agricultura moderna y sostenible con el medio ambiente, inclusiva para pequeños productores, apoyando el bienestar animal y las buenas prácticas agrícolas BPA y ganaderas BPG



UNIVERSIDAD
DE LIMA
SCIENTIA ET PRAXIS

SIXAKA ALTIPLANICIS

CHALLENGE II:



CONCURSO **PRIMER PASO**

OFICINA DE EMPRENDIMIENTO
UNIVERSIDAD DE LIMA

OBJETIVOS:

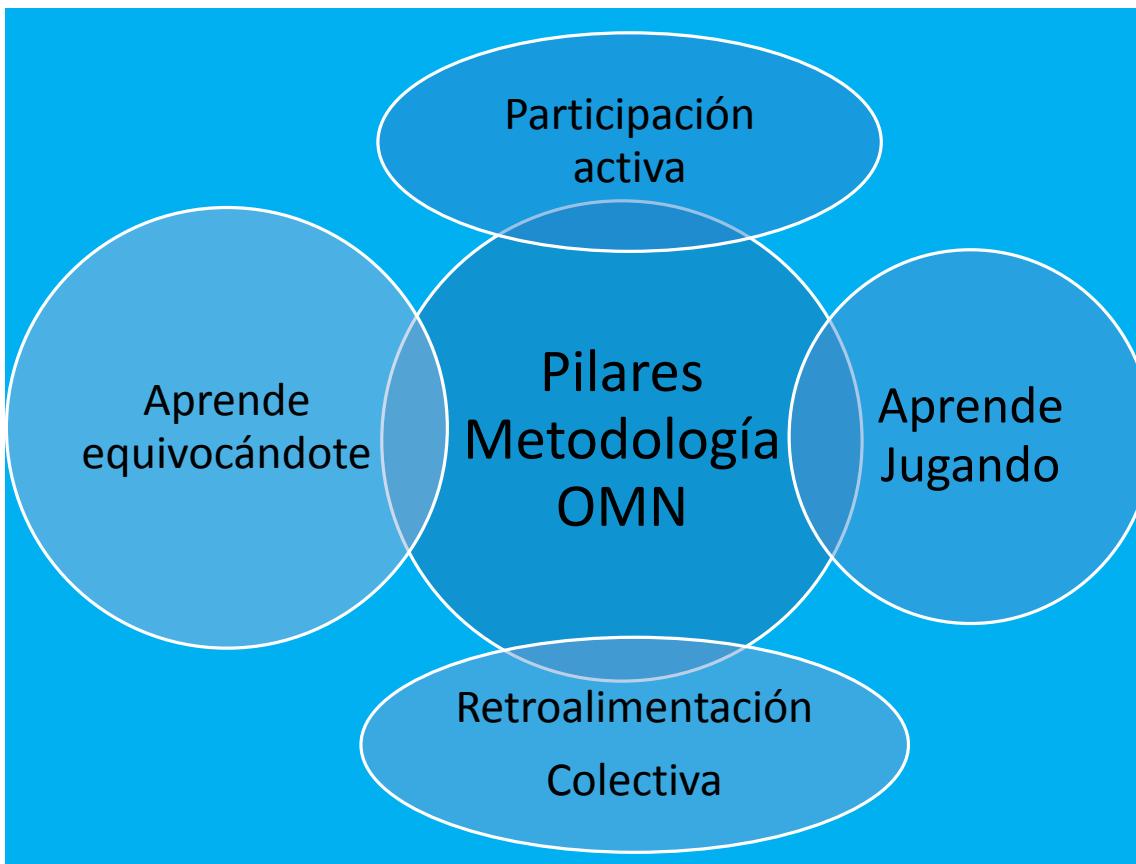
- ✓ Conocer las bases introductorias del Desarrollo de nuevos Productos y Servicios usando la metodología DESIGN THINKING.

- ✓ Prototipar y evaluar soluciones diferenciadoras de carácter rentable con bajos recursos.

AGENDA:

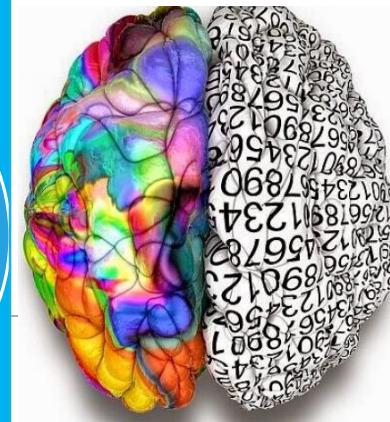
- ✓ LAS REGLAS DEL JUEGO OMN TRAINING
- ✓ EL PROCESO CREATIVO
- ✓ DESIGN THINKING
- ✓ DINÁMICAS DE APLICACIÓN
- ✓ REFLEXIÓN

REGLAS DEL JUEGO



Mind fulness

“Relajado y enfocado”



Mind set

“Sin prejuicios”

Open mind

“Todas las ideas
son buenas”

MITOS DE INNOVACIÓN

- La Innovación surge de ideas que nadie ha tenido antes.
- El gran éxito requiere grandes recursos.
- La innovación disruptiva siempre se basa en tecnologías fascinantes.

ENERGIZER (5 MINUTOS)

Reglas del juego:

- ✓ Divertirse
-



Desarrollo de NUEVOS Productos y Servicios

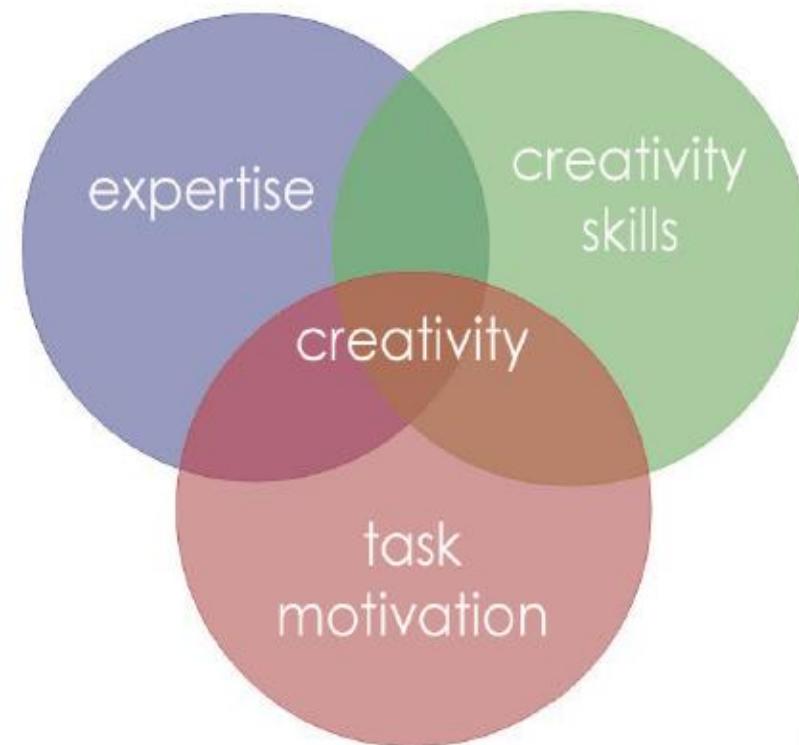


El Proceso Creativo

- ✓ “La Creatividad es el proceso de traer algo nuevo a la realidad” PhD. Rollo May



El Proceso Creativo



¿Qué es Design Thinking?

Es una disciplina que usa la sensibilidad y los métodos de los diseñadores para hacer coincidir las **necesidades de las personas** con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en **valor para el cliente**.

Tim Brown - CEO de IDEO



MANOS A LA OBRA!!!

- ✓ Armen equipos
 - ✓ Conversen y definan un proyecto – 5 minutos
 - ✓ Encuentren el target o público objetivo – 3 minutos
 - ✓ Realicen su personal card – 10 minutos
- 

Personal Card



“Me encantaría tener más tiempo para salir con mis amigas de compras, y que en el trabajo me den facilidades para salir de la monotonía”.

Nombre: Isabel Matos

Edad: 23 años

Celular: 9957 - 09621

Estudios: Bachiller en ingeniería industrial, especialidad en Gestión de Proyectos

Residencia: Lima

Nacionalidad: Peruana

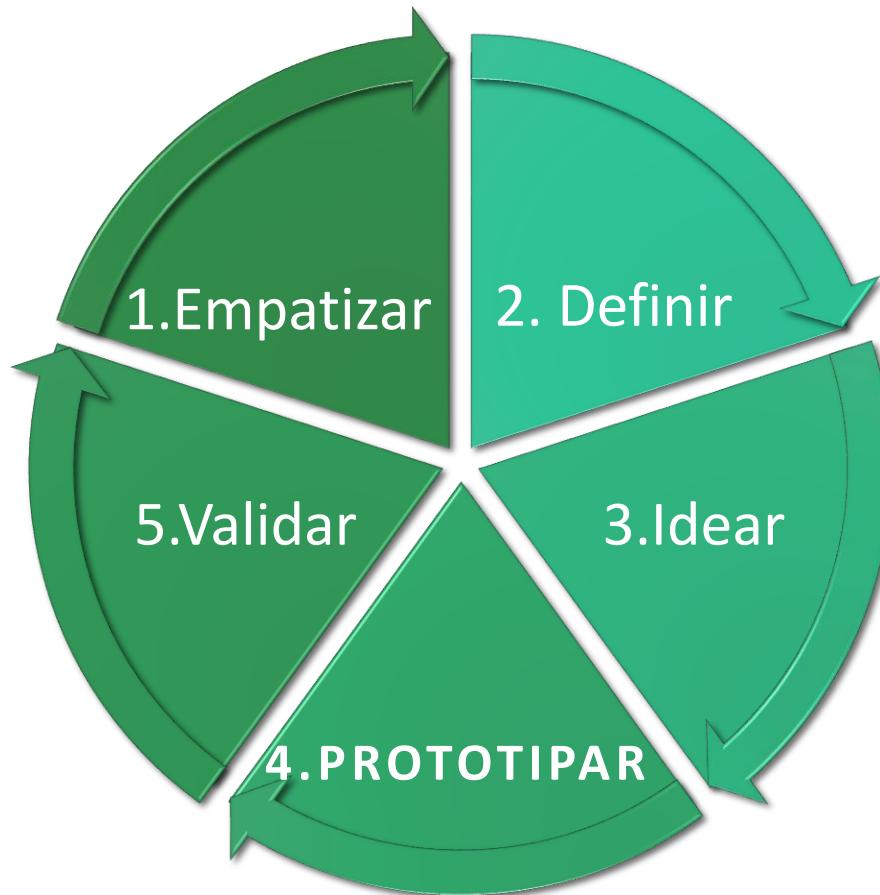
Background:

Fue deportista calificada en la disciplina del Vóley cuando estaba en el colegio. Le encanta ver ropa y es amante de los animales

¿Qué hace durante el día?

Isabel, practica profesionalmente en una empresa del rubro retail, al llegar a casa cuida a sus hermanos menores y estudia francés en el turno noche, por lo que no cuenta con tiempo disponible para salir

Etapas Design Thinking

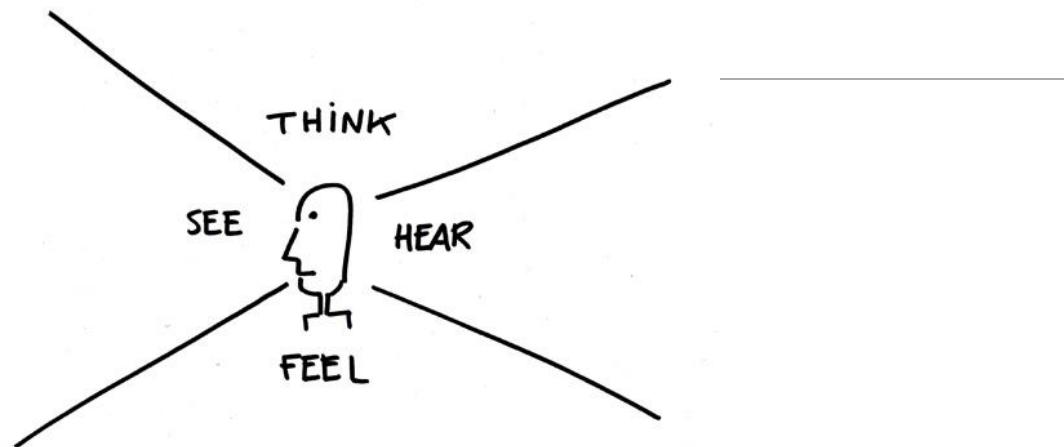


1. Empatizar

“Para crear innovaciones significativas necesitas conocer a tus usuarios y preocuparte de sus vidas”

- ✓ La empatía es la base del proceso de diseño que está centrado en las personas y los usuarios.

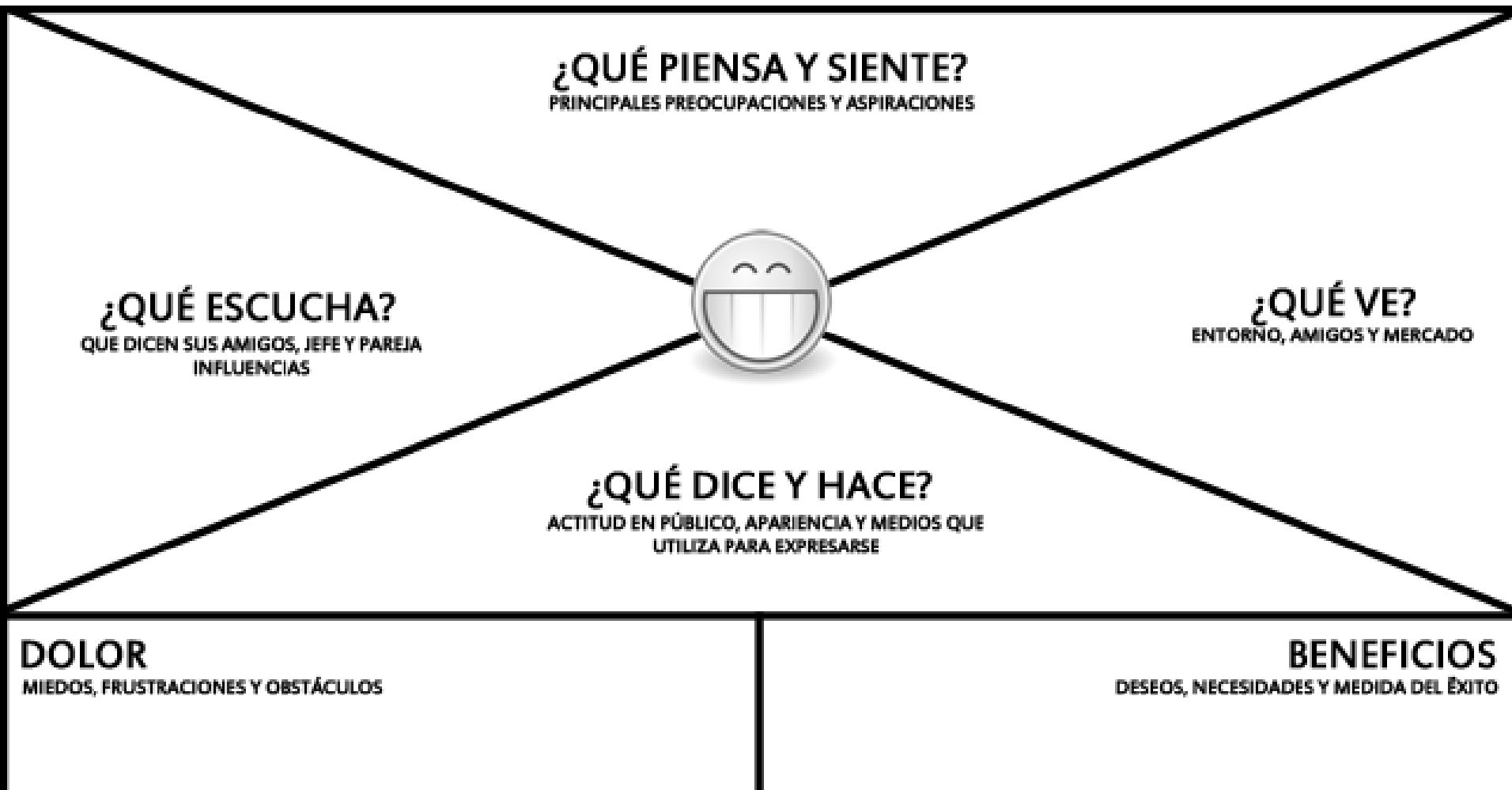
Escuchar, ver, sentir y pensar



DINÁMICA:

ARMA TU MAPA DE EMPATÍA
(20 MINUTOS)

Mapa de Empatía



2. Definir

“Enmarcando el problema adecuado es la única manera de crear la solución correcta.”



-
- ✓ Problema inspirador para el equipo.
 - ✓ Que genere criterios para evaluar ideas y contrarrestarlas.
 - ✓ Debe satisfacer las necesidades del usuario.
 - ✓ Enamórate del problema y no de la solución.
 - ✓ Representa el Dolor identificado en el Mapa de Empatía

3. Idear

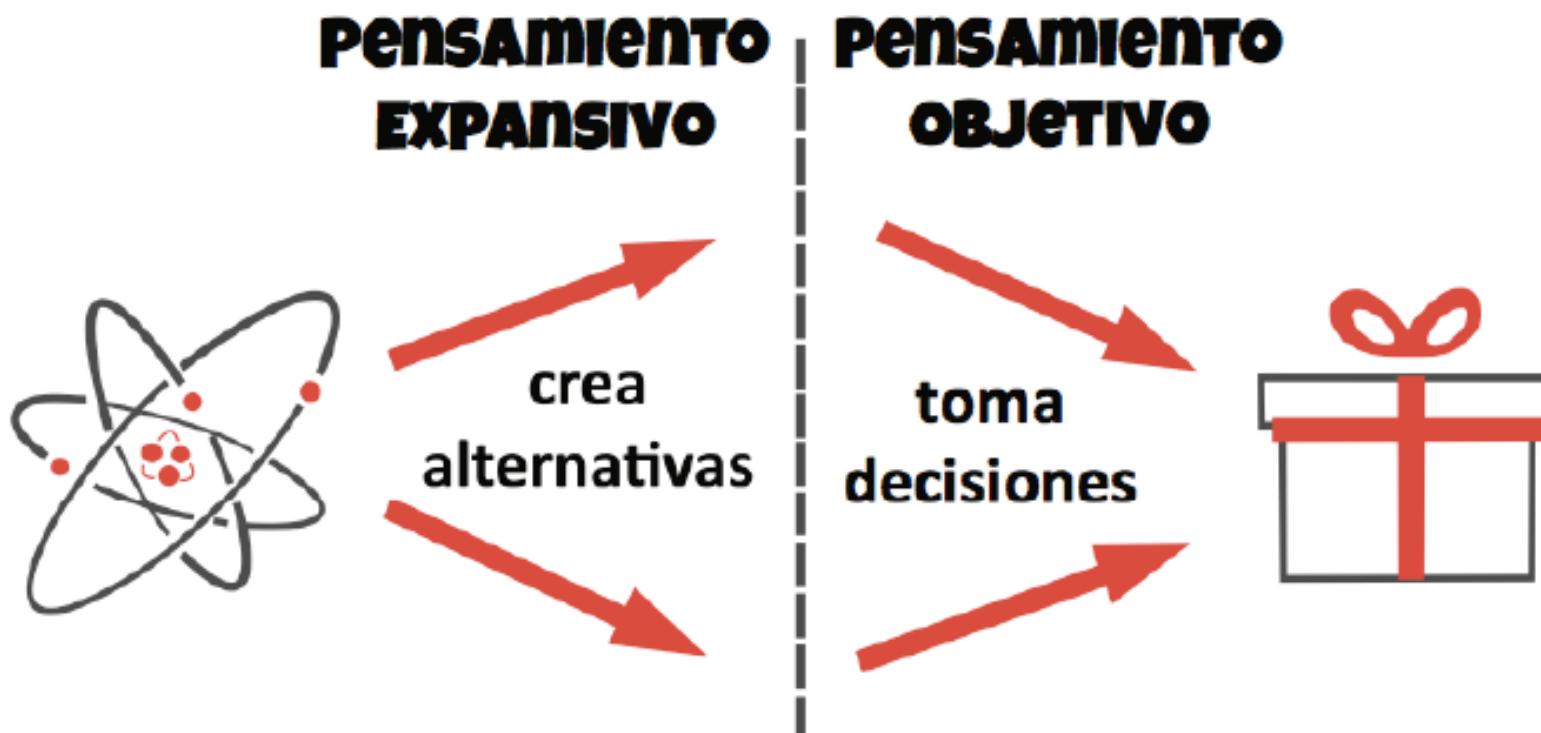
“No es tener la idea correcta, sino crear la mayor cantidad de posibilidades.”



La creación de múltiples ideas permite atacar distintos focos:

- ✓ Aprovechar de mejor manera las distintas visiones de cada integrante del equipo.
- ✓ Descubrir áreas inesperadas de exploración creando mayor volumen y mayores opciones para innovar.

PENSAMIENTO DIVERGENTE Y CONVERGENTE



4. Prototipar

“Construye para pensar y evalúa para aprender.”



¿Por qué hacer prototipos?

- ✓ Para inventar y construir, para pensar en resolver el problema.
- ✓ Para comunicar.
- ✓ Para empezar conversaciones.
- ✓ Para cometer errores antes y de manera barata.
- ✓ Para evaluar las alternativas
- ✓ Para controlar el proceso de la creación de soluciones.

Productos/Servicios

¿Cómo hacer prototipos?

- ✓ Empieza construyendo
- ✓ Identifica las variables
- ✓ Trabaja los prototipos con un usuario en la mente



FUENTE: PLAYGROUND INNOVATION SCHOOL

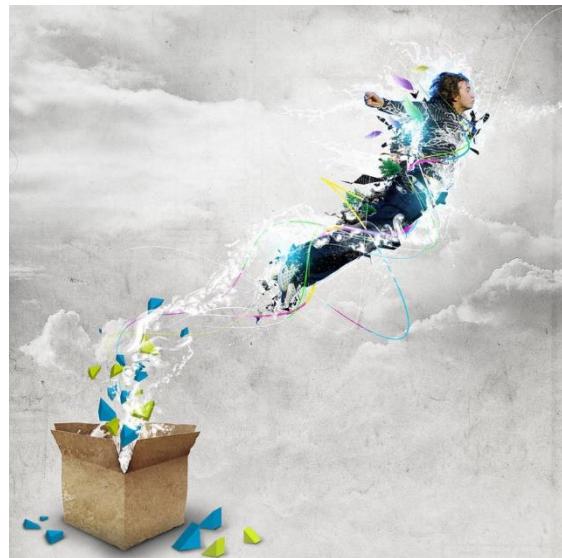
ARMA TU PROTOTIPO (60 MINUTOS)

Considera todos los materiales que tienes a la mano:

- ✓ Fideos
- ✓ Botellas
- ✓ Periodicos
- ✓ Revistas
- ✓ Hojas
- ✓ Cajas
- ✓ Papelógrafos
- ✓ Cinta
- ✓ Limpiatipo
- ✓ Post-it
- ✓ Cartones



SALGAN A LA CALLE A
VALIDAR!!!





INNOVATION & COMERCIAL DEVELOPMENT

gerencia@omn.pe



Whastapp: (+51) 920 445 336
Whastapp: (+51) 995 709 620
Whastapp: (+51) 990 907 763