

I CICLO DE CONFERENCIAS PARA GRADUADOS

EMPRENDIMIENTO: INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD

PROGRAMA

Miércoles 25 de noviembre

Design Thinking y Gamification en simultáneo de 19.00 a 21.30

DESIGN THINKING: Pensamiento de diseño

Aula: Q 604 | Por: Claudia Alfaro

Es una metodología de trabajo para generar ideas innovadoras y creativas centradas en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto. Se puede traducir de forma literal como 'pensamiento de diseño'. Sus inicios están en la Universidad de Stanford en California en los años 70, y su primera aplicación con fines lucrativos como *design thinking* la llevó a cabo la consultoría de diseño IDEO, su principal precursora.

GAMIFICATION: El poder de la estrategia lúdica empresarial

Aula: Q 704 | Por: Mario Gil Serrano

Es la aplicación de juegos y dinámicas en ambientes de trabajo no lúdicos, es decir, en ambientes de trabajo tradicionales en donde las personas realizan actividades basadas en procedimientos y su aporte de valor al proceso se basa en cumplir la tarea. Con la metodología de *gamification* convertimos actividades diarias y monótonas en juegos que motiven a las personas a mejorar y a participar más en los procesos. La ludificación facilita la participación y actividades en donde es necesario que las personas aprendan cosas o aporten con ideas nuevas para mejorar cosas o procesos.

Miércoles 2 de diciembre

Gestión de la Innovación y Creatividad y Lego Serious Play en simultáneo de 19.00 a 21.30

GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD:

Mejora de procesos y desarrollo de ideas innovadoras

Aula: Q 604 | Por: Alex Vidal Paredes

La innovación es fundamental en las organizaciones en todos sus procesos, desde la creación de productos nuevos y su modificación hasta la creación de nuevos canales de venta o la mejora de procesos existentes. No innovar significa mantenerse en los formatos tradicionales que crean una desventaja frente a los competidores que ofrecen atributos diferenciadores, experiencias cautivadoras y productos nuevos en el mercado. Por lo tanto, tenemos que aprender a innovar dentro de nuestras organizaciones, pero para lograrlo es necesario aplicar una serie de metodologías y prácticas desarrolladas por expertos.

LEGO SERIOUS PLAY

Aula: Q 704 | Por: Carlos Samamé Galdós

Es una metodología de comunicación, trabajo en equipo y resolución de problemas. El facilitador conduce por medio del juego a los participantes o equipos a construir un modelo tridimensional con las piezas de Lego. Los modelos se presentan y se debaten para mejorar el modelo y tomar decisiones correctas en equipo. El juego con piezas de colores y objetos físicos que representan la realidad facilita la generación de ideas sorprendentes que por el camino tradicional no se pueden visualizar o no salen a la luz.

EXPOSITORES



CLAUDIA
ALFARO

Comunicadora por la Universidad de Lima. Cofundadora de la escuela de innovación estratégica Playground Innovation School. Especialista en Marketing Digital con un Master of Arts (M. A.), Digital Media Management por Hyper Island de la Teesside University.



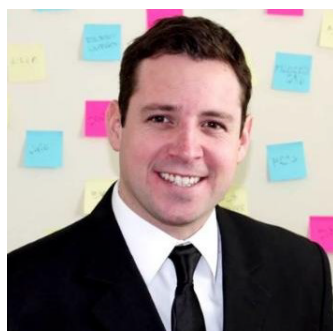
MARIO
GIL
SERRANO

Administrador por la Universidad de Lima. Cofundador de la escuela de innovación estratégica Playground Innovation School. Emprendedor con experiencia en marketing digital y cofundador y CEO de Bederr.



ALEX
VIDAL
PAREDES

Ingeniero industrial por la Universidad de Lima con más de 20 años de experiencia en empresas de cosméticos, consumo masivo y compañías de consultoría en la región andina. Es profesor y jefe de la Oficina de Emprendimiento de la Universidad de Lima. Fundador de AVC Consulting, compañía de consultoría especializada en estrategia, capacitación y optimización de procesos de la cadena de suministros.



CARLOS
SAMAMÉ
GALDÓS

Administrador por la Universidad de Lima. Cofundador de la escuela de innovación estratégica Playground Innovation School. Posee un Master of Science (M. Sc.) en Creativity and Change Leadership por International Center for Studies in Creativity - State University of New York. Es fundador y consultor de Innovación en LAVA Innovation, compañía dedicada a brindar servicios de innovación y desarrollo de la creatividad empresarial.