

Innovación y Creatividad: Caminos para la Competitividad



Duración:

20 horas (dos días intensos).

Nº de Participantes:

Máximo 24 personas.



Objetivos

Objetivo General.

Que los Socios de Aprendizaje incorporen en su repertorio conductual comportamientos congruentes con una cultura de Innovación, orientados a crear una Empresa Innovadora.

Objetivos Específicos.

Con su participación activa, los Socios de Aprendizaje:

- ***Identificarán las fases del proceso de innovación y sus metodologías y herramientas.***
- ***Vivenciarán herramientas y técnicas para el desarrollo de la creatividad y la generación de ideas y soluciones creativas e innovadoras.***
- ***Reforzarán sus competencias de comunicación, trabajo en equipo y manejo del cambio.***
- ***Identificarán ideas y/o soluciones creativas y potencialmente innovadoras conformando un plan de acciones para innovar y crear una cultura de innovación.***
- ***Definirán y se comprometerán con acciones personales para incrementar sus competencias de creatividad e innovación.***



Contenidos

- ***Qué es Innovación.***
- ***Evolución de la Innovación.***
- ***Tipos de Innovaciones.***
- ***Fuentes de Innovación.***
- ***Generación de Ideas.***
- ***Cómo Generar Ideas.***
- ***Innovación y Creatividad.***
- ***Qué es Creatividad.***
- ***Evolución de la Creatividad.***
- ***Etapas de la Creatividad.***
- ***Ambiente en las Empresas Creativas.***
- ***Rasgos de la personalidad que Dificultan la Creatividad.***
- ***Creencias Básicas que limitan la Creatividad.***
- ***Barreras que frenan la Creatividad.***
- ***Frases mortales para la Creatividad.***
- ***Cómo se puede Cultivar la Creatividad.***
- ***Características de la Personalidad Creativa.***
- ***Indicadores de Creatividad.***
- ***Técnicas para Generación de ideas y Creatividad.***



Estrategias Metodológicas

- ***La Actividad está conformada en forma de "taller", por lo que es completamente participativa y vivencial.***
- ***Las Actividad se desarrolla mediante la metodología del Aprendizaje Cuántico y se utilizan Herramientas y Técnicas de la Sugestopedia, el Multiestímulo Sensorial el Cerebro Triuno, la Programación Neuro Lingüística, la Sicolingüística y el Modelado Conductual Desarrollativo.***
- ***La Actividad al estar diseñada para adultos se centran en los principios de Aprender mediante experiencias, Aprender a Desaprender y Aprender a Aprender.***
- ***Cada ejercicio realizado en las Actividad brinda la oportunidad para que el participante adquiera herramientas y se "dé cuenta" de pensamientos, emociones, sensaciones y acciones que le potencian o le limitan.***
- ***En la Actividad al tomarse en cuenta la forma en que aprende el adulto, se considera de vital importancia para cumplir los objetivos, la experiencia de cada participante.***
- ***Se prevén situaciones de aprendizaje individual, en pequeño grupo y en grupo integrado o plenaria, utilizándose la retroalimentación y la proalimentación permanente como otra actividad de aprendizaje.***



Breve Reseña Curricular

Ing. Juan Carlos Guilarte Montiel, Msc.

- **Nace en el año de 1962, en la Ciudad de Maracaibo, Estado Zulia, Venezuela.**
- **En 1987, obtiene el título de Ingeniero Industrial, en la Universidad del Zulia.**
- **En 1995, obtiene el título de Magíster en Gerencia de Empresas.**
- **Se ha desempeñado como Gerente del Cambio en Proyectos de alto impacto y como Consultor Interno y Externo en: Planificación Estratégica, Calidad Total, Productividad, Creatividad e Innovación, Procesos Humanos, Gerencia del Cambio y Cambio Cultural.**
- **Posee amplia capacitación y experiencia en las herramientas y técnicas de: Planificación Estratégica, Reingeniería, Control de Gestión, Calidad Total, Simplificación de Procesos, Creatividad e Innovación, Coaching, Consultoría, Facilitación, Aprendizaje Acelerado, Aprendizaje Cuántico, Sugestopedia, Cerebro Triuno, Cerebro Derecho-Izquierdo, Las Múltiples Inteligencias, Gimnasia cerebral, Desarrollo de la Creatividad e Intuición, Análisis Transaccional, Programación Neuro Lingüística (Instituto Venezolano de PNL, Caracas), Human Desing Ingeniering (Richard Bandler, México), Programación Neuro Lingüística Remodelada con la metodología de Modelado Conductual Desarrollativo (Tim Ingarfield, España), Modelado Conductual Desarrollativo (Jhon McWirther, España), Psicología del Éxito (Anthony Robbins, Reino Unido), Oneness Deeksha Giver (Oneness Awakening Training Program, India), Hellinger Sciencia (Bert y Sophie Hellinger, México).**
- **Ha realizado Conferencias, facilitado Actividades de Aprendizaje y apoyado procesos Humanos y Organizacionales en: Venezuela, Brasil, México y Argentina.**
- **Ha sido Invitado como Conferencista-Facilitador a los siguientes Eventos Internacionales: Las últimas 9 emisiones anuales del Encuentro de Dinámicas de Grupos y Creatividad (México), XXII Encuentro Latinoamericano de Estrategia Empresaria (Argentina), XX Congreso Mundial de Desarrollo Organizacional (México), Encuentro Internacional de Psicología Aplicada (México), II Encuentro Internacional de Educación, Creatividad y Talento (México).**
- **Entre sus cliente más importantes se encuentran, en Venezuela: Alimentos Polar, Cervecería Polar, PEPSI-COLA de Venezuela, Electrificación del Caroní, C. A. de Administración y Fomento Eléctrico, Energía Eléctrica de Venezuela, Electricidad del Oriente, C. A. de Electricidad de Los Andes, Energía Eléctrica de la Costa Oriental, Ministerio de Fomento, Mattel de Venezuela, Procedatos. En México: Schering Plough, Yum, Universidad de Morelia, Creesiente, Ytoy Kreativo, Grupo DEO.**