



DIPLOMADO EN DIRECCIÓN  
DE LA INNOVACIÓN EMPRESARIAL  
AULA VIRTUAL  
(96 horas)

## Objetivo:

- Desarrollarás e implementarás estrategias de innovación empresarial que permitan fortalecer la competitividad y sostenibilidad de la organización.

## Dirigido a:

- Directores generales que buscan transformar su organización mediante innovación estratégica, gerentes de innovación, estrategia o desarrollo de negocio, líderes de transformación digital o mejora continua, gerentes de producto o responsables de nuevos proyectos, empresarios que desean rediseñar su modelo de negocio y consultores organizacionales.

## Reconocimiento:

- Al finalizar tu programa recibirás:
  - **Diploma Digital** con **validez curricular** y **tecnología Blockchain** con código QR y de verificación.

## ¿Por qué UVM?

Tenemos **más de 65 años** de **experiencia académica**, más de **150 programas educativos** y más de **180 programas de excelencia** a nivel nacional.

Adquieres **conocimientos** y **habilidades esenciales** que puedes **aplicar de inmediato** en tu **actividad profesional**.

Los **profesores** que imparten las **Certificaciones y Diplomados** son **expertos reconocidos** en sus campos.

Tienes **flexibilidad educativa** que te permite **estudiar a tu ritmo**, a **cualquier hora** y en **cualquier lugar**.

Los **Diplomados y Certificaciones UVM** enriquecen tu **CV** y te posicionan como **el mejor candidato**.

# Al estudiar el programa podrás:

Dirigir de manera estratégica e innovadora.



Gestionar la cultura organizacional de forma innovadora.



Aplicar creatividad en negocios.



Diseñar modelos de negocio.



Implementar proyectos innovadores.



Entender cómo medir impactos y resultados.



# MÓDULOS

## 01 Cultura y estrategia de innovación

1. Innovación como ventaja competitiva
  - a. Qué es y qué no es innovación
  - b. Innovación estratégica
  - c. Tipos de innovación
  - d. Innovación en entornos competitivos
2. Cultura organizacional innovadora
  - a. Paradigmas y cambio cultural
  - b. Liderazgo para la innovación
  - c. Clima creativo
  - d. Organización que aprende
3. Diagnóstico del nivel innovador
  - a. Evaluación competitiva
  - b. Procesos actuales de innovación
  - c. Barreras organizacionales
  - d. Oportunidades estratégicas
4. Modelo integral de innovación
  - a. Proceso de innovación empresarial
  - b. Áreas clave para innovar
  - c. Alineación con la estrategia
  - d. Medición de resultados innovadores

## 02 Organización y liderazgo para la innovación

1. Organización innovadora
  - a. Innovación estratégica, administrativa y operativa
  - b. Estructuras flexibles
  - c. Comunicación de ideas
  - d. Sinergia organizacional
2. Equipos de innovación
  - a. Equipos multidisciplinarios
  - b. Círculos de creatividad
  - c. *Think tanks* empresariales
  - d. Gestión de talento creativo
3. Perfil del innovador
  - a. Componentes de la creatividad
  - b. Competencias del individuo creativo
  - c. Desarrollo de hábitos creativos
  - d. Superación de bloqueos mentales
4. Liderazgo innovador
  - a. Rol de la alta dirección
  - b. Gestión del cambio innovador
  - c. Motivación para innovar
  - d. Gestión del aprendizaje organizacional

## 03 Creatividad aplicada y resolución de problemas

1. Fundamentos del pensamiento creativo
  - a. Proceso creativo
  - b. Fases de generación de ideas
  - c. Intuición e improvisación
  - d. Componentes del pensamiento creativo
2. Barreras a la creatividad
  - a. Bloqueos mentales
  - b. Resistencia al cambio
  - c. Miedo al error
  - d. Superación de obstáculos
3. Técnicas clásicas de creatividad
  - a. *Brainstorming*
  - b. Técnica 6-3-5
  - c. Grupo nominal
  - d. Método morfológico
4. Técnicas avanzadas
  - a. Scamper
  - b. Sinéctica
  - c. Método Delfos
  - d. *Integrated problem solving*

## 04 Metodologías estratégicas de innovación

1. *Benchmarking* estratégico
  - a. Conceptos clave
  - b. Identificación de referentes
  - c. Análisis de brechas
  - d. Plan de mejora
2. Metodologías para redefinir problemas
  - a. Análisis dimensional
  - b. Árbol de causas
  - c. Redefinición estratégica
  - d. Preparación del problema
3. *Design thinking*
  - a. Empatizar
  - b. Definir
  - c. Idear
  - d. Prototipar y testear
4. Innovación tecnológica con TRIZ
  - a. Principios fundamentales
  - b. Contradicciones técnicas
  - c. Matriz de innovación
  - d. Aplicaciones prácticas

## 05 Innovación del modelo de negocio

1. Entorno competitivo actual
  - a. Innovación disruptiva
  - b. Estrategia del océano azul
  - c. Tendencias globales
  - d. Nuevos modelos empresariales
2. Fundamentos del modelo de negocio
  - a. ¿Qué es un modelo de negocio?
  - b. Componentes clave
  - c. Propuesta de valor
  - d. Segmentos de clientes
3. Herramientas de diseño
  - a. *Business model canvas*
  - b. *Lean canvas*
  - c. *Value proposition canvas*
  - d. *Empathy map*
4. Desarrollo de modelos reales
  - a. Diagnóstico del modelo actual
  - b. Rediseño estratégico
  - c. Validación
  - d. Presentación ejecutiva

# 06 Implementación y gestión de la innovación

1. Evaluación de ideas
  - a. Matriz de priorización
  - b. Sistemas de ponderación
  - c. Análisis de riesgos
  - d. Selección estratégica
2. Implementación
  - a. Plan de acción
  - b. Gestión de contingencias
  - c. Control y seguimiento
  - d. Ajustes estratégicos
3. Medición de impacto
  - a. Indicadores de innovación
  - b. Productividad y rentabilidad
  - c. Aprendizaje organizacional
  - d. Escalabilidad
- Innovación sostenible
4.
  - a. Cultura de mejora continua
  - b. Gestión del conocimiento
  - c. Portafolio de innovación
  - d. Visión estratégica de largo plazo

# Beneficios de la modalidad

**Clases en vivo, actividades interactivas y casos prácticos.** Puedes interactuar con profesores y otros alumnos para tener una experiencia más enriquecedora.

**Networking.** Tienes la oportunidad de construir una red de contactos profesionales con otras personas que tienen intereses similares o se desempeñan en el mismo ámbito.

**Asesoría y acompañamiento.** Cuentas con un facilitador por módulo para guiarte durante tu curso.

**Aplica lo que aprendas de forma inmediata.**

**Nota:** Si no asistes a las sesiones en vivo con el profesor en las fechas y horarios establecidos, tendrás 30 días naturales para ver completa la grabación de la clase en Teams® y realizar la actividad asignada para que acredites el módulo.

## SÉ PARTE DE LA UVM



@uvmmx



uvm



@uvmmx



uvm.mx