



**XX CONGRESO LATINOAMERICANO
SOBRE ESPIRITU EMPRESARIAL
UNIVERSIDAD ICESI
2009**



**Área de Focalización. Desarrollo de la Creatividad, la Innovación y la
Invención**

Ponencia

**UNA METODOLOGIA PARA LA CREATIVIDAD Y LA INNOVACION
EMPRESARIAL**

Ponente

CARLOS ERNESTO GONZALEZ SOLER

**Administrador de Empresas de la Universidad Javeriana. Magíster en
Planeación Socioeconómica de la Universidad Santo Tomás.
Coordinador de la Unidad de Emprendimiento e Innovación de la
Universidad Militar Nueva Granada, miembro del grupo de investigación
GECEI. Carlos.gonzalez@unimilitar.edu.co**

La nueva situación de los negocios, descrita por Alejandro Schnarch K. (2008), en su libro Desarrollo de Nuevos Productos y Empresas, plantea que hoy nos encontramos ante una “Cuarta Ola”, que es la era de la creatividad y la innovación

En términos de Gardner (2001) el individuo creativo es alguien que regularmente es capaz de resolver un problema, o a quien puede ocurrírsele algo original que se convierta en un producto original valorado en un ámbito dado.



Los mapas mentales son una técnica relacionada con los principios de la Programación Neurolingüística (PNL), que ofrecen una manera eficaz para presentar las ideas, organizar proyectos, solucionar problemas y clarificar los deseos personales. Esta herramienta ha demostrado su eficacia para fortalecer la innovación y el pensamiento creativo en los negocios. Tony Buzan es el padre de Mind Maps.

Consiste en la interacción continua entre docente-mentor y el estudiante-emprendedor, con respecto a un tema previamente convenido, usando el sistema de preguntas y respuestas. Ante el tema teórico se sume la relación docente-estudiante y ante el tema del proyecto, se asume el rol de mentor-emprendedor.

Los estudiantes se organizan en equipos de I+D+i+E (Investigación + Desarrollo + innovación + Emprendimiento) máximo cuatro integrantes y asumen los roles de integrador, sistematizador, financiero y gestor. Firman un compromiso ético ante el proceso creativo auténtico y de responsabilidad con los roles asumidos.

El Diseño Empático es un método válido y útil para resolver las necesidades tácitas de grupos de clientes; los investigadores intentan conseguir un concepto más cercano de la vida y la experiencia de los usuarios cuya meta es asegurarse de que el producto o el servicio innovador satisfaga con las necesidades de los usuarios finales.

Un prototipo es un modelo a escala o facsímil de lo real, realizado en plan artesanal, no tan funcional; al que se llega con investigación y desarrollo, pero que no es, todavía un producto final que se comercializa. El prototipo se usa para obtener los comentarios del usuario. Su principal propósito es obtener y validar los requerimientos de innovación, manteniendo abiertas las opciones de mejoramiento que los diseñadores van incluyendo antes de su implementación.

Evento semestral instalado por: el Decano de la Facultad de Ingeniería, Directores de los Programas de ingeniería Industrial, Informática y Agroindustrial. Lo organiza el docente de la asignatura con los estudiantes de mercadeo de último semestre de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de la Sabana en Chía. Se han realizado hasta el momento IV muestras de innovaciones tecnológicas. El nombre del evento fue propuesto por los estudiantes en un concurso realizado en el año 2007.

Evento semestral instalado por el Decano de la Facultad. Lo organiza el docente de mercadeo con los estudiantes de mercadeo de séptimo semestre de la Facultad de Contaduría Pública de la Universidad Santo Tomás en Bogotá D.C.. Se han realizado hasta el momento XX muestras de innovación tecnológica. El nombre del evento fue propuesto por los estudiantes en concurso realizado en el año 1998.



UNIVERSIDAD MILITAR
NUEVA GRANADA



RESULTADOS



La metodología para la Creatividad y la Innovación Empresarial, aquí expuesta, facilita el proceso de aprendizaje significativo en la educación superior; brinda conocimiento pertinente a los estudiantes universitarios para que identifiquen, describan, clasifiquen y concreten ideas creativas en el campo del desarrollo tecnológico empresarial.





UNIVERSIDAD MILITAR
NUEVA GRANADA



GRACIAS

carlos.gonzalez@unimilitar.edu.co