SÉ MAGÍSTER ICESI

· Nuevas tendencias ·
· Mejores prácticas ·
· Mejor futuro ·

MAESTRÍA EN **GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN**

UNIVERSIDAD ICESI

FACULTAD DE INGENIERÍA Y DISEÑO

SÉ MAGÍSTER ICESI

• Nuevas tendencias • Mejores prácticas • Mejor futuro •

¿Por qué una Maestría en **GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN?**

Ya lo mencionaba Michael Porter...

"La única fuente confiable que asegure una ventaja competitiva en el largo plazo es la innovación".

Hoy, con un panorama globalizado impulsado por los tratados de libre comercio, la competencia en los mercados es salvaje y no da tregua. Para mantenerse vigente es indispensable pensar en formas de crear valor y de competir mediante la diferenciación. Es por ello que hoy, más que nunca, es imperativo gestionar un portafolio de innovación que facilite consolidar los mercados y ampliarse a nuevos espacios de oportunidad que permitan sostener y proyectar la posición y el crecimiento de las organizaciones. Para ello es importante aprender a gestionar la innovación en las organizaciones que viven en este mundo hiper-competitivo. Dejar al azar el desarrollo y descubrimiento de nuevas soluciones que satisfagan necesidades insatisfechas es un riesgo muy alto. La Maestría en Gestión de la Innovación brinda un cambio de mentalidad y las herramientas y metodologías base que permiten guiar los procesos de búsqueda e implementación de soluciones, radicalmente nuevas, para los retos que plantea el siglo XXI.

Objetivo

Al finalizar el programa el estudiante estará en capacidad de generar alto valor diferencial para organizaciones competitivas, mediante la colaboración radical y la gestión efectiva de procesos de innovación.

FUENTE CONFIABLE PARA ASEGURAR UNA VENTAJA COMPETITIVA EN EL LARGO PLAZO

SÉ MAGÍSTER ICESI

• Nuevas tendencias • Mejores prácticas • Mejor futuro •

Innovación y Design Thinking

Esta es una nueva línea de pensar los negocios, de innovar en este nuevo siglo, con la cual se está logrando refrescar las organizaciones y repensar nuevos productos o servicios en un entorno global.

Design Thinking es un concepto realmente planteado a mediados de la década pasada, sin embargo, su conceptualización –y masificación– se logró a través de la Escuela de Ingeniería de *Stanford University* al inicio de esta década.

Según el profesor Tim Brown de *Stanford*, *Design Thinking* se trata de una disciplina *"que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia puede convertir en valor para el cliente y en una oportunidad para el mercado"*. Por esta razón, esta nueva tendencia, utilizada por la innovación, hoy está volcándose a múltiples disciplinas en las organizaciones pues estas están buscando innovar en productos, servicios y procesos, todo en función de mejores oportunidades y diferenciación.

La Universidad Icesi ha definido un modelo de formación en innovación para profesionales de diferentes disciplinas, inspirado en metodologías como *Design Thinking*, *Value Proposition Design*, *Lean Start Up* y *LEGO® SERIOUS PLAY®*; bajo las cuales el estudiante de la Maestría en Gestión de la Innovación podrá aprender sobre pensamiento creativo, replanteamiento de problemas, innovación global y estrategia, *insights* de mercado y consumidor, prototipado de ideas, planes de negocio, cocreación, tecnologías para el futuro y emprendimiento, entre otros.

Dirigido a

Profesionales o grupos de profesionales (empresas) con disciplinas diversas y polifacéticas, que deseen una carrera como líderes de procesos de innovación en sus áreas de trabajo. Interesados en desarrollar o mejorar sus habilidades en la gestión de la innovación y entender cómo la innovación puede incrementar la competitividad de las empresas. Profesionales o emprendedores trabajando en empresas que tengan un problema de innovación específico para resolver o personas que identifiquen en la innovación posibilidades de desarrollo profesional.

Razones para implementar Design Thinking en las organizaciones

Permite neutralizar la incertidumbre
Tener un proceso que itera o se mueve cíclicamente desde lo divergente (generación y exploración) a lo convergente (síntesis y selección). Permite enfocar los esfuerzos y guiar a los participantes y tomadores de decisiones por el proceso. No hay que saber qué va a salir al final, hay que confiar en que el proceso reducirá la incertidumbre porque se centra en necesidades reales y requerimientos alineados con la estrategia del negocio.

Permite sistematizar el proceso de innovación
Da un orden al proceso de innovación, el cual regularmente se percibe como caótico. Las etapas van desde la comprensión y empatía, hasta la definición, ideación e implementación.

Aumenta el capital creativo de la organización
Todos pueden aplicar esta metodología, incluso los que se autodenominan no creativos. El pensamiento de diseño se nutre de la variedad de disciplinas y construye desde los diferentes enfoques de los colaboradores.

Potencia la probabilidad de éxito en el mercado
Se puede mirar un problema de forma ágil, mediante el desarrollo de las pruebas y prototipos en etapas tempranas. Esto permite hacer pruebas de mercado con anticipación y validar el interés de los consumidores.

Genera diferenciación sobre la competencia
Es posible replantear los problemas al trabajar nuevas formas de satisfacer necesidades. Supera los paradigmas.

Permite entender profundamente a los consumidores
Como es una metodología centrada en el usuario, permite comprender las necesidades latentes e insatisfechas para que las propuestas respondan a estas y haya más satisfacción por parte del consumidor.

Reduce el tiempo y costo del desarrollo de ideas
Cuando se hace un prototipo de una idea (producto, servicio o proceso) de forma esquemática en las etapas tempranas de desarrollo, se logra aprender de forma rápida y económica sobre su relevancia y sobre cómo mejorarla, lo que hace que el proceso se acelere.

Dinamiza y permite crear modelos de negocios
Esta metodología diagnostica áreas en las cuales podría generarse valor para los consumidores, y para el negocio, que no se están aprovechando. Al usar herramientas para visualizar los tipos y áreas de innovación de la empresa, se puede identificar dónde no se hacen esfuerzos suficientes y proponer o crear sistemas de innovación que los potencien.

Permite alinear los nuevos esfuerzos con la estrategia
Las soluciones integrales que se logran evalúan tres elementos: la viabilidad (negocio), la factibilidad (tecnología disponible) y lo deseable de la propuesta (interés humano o del consumidor). Esto permite tener ideas que se alinean con los objetivos y capacidades del negocio desde el inicio.

Elementos **diferenciadores**

- Duración de tres semestres
- Más del 50% de las clases con dos profesores al tiempo
- Más de 15 facilitadores reconocidos nacional e internacionalmente, que cuentan con amplia trayectoria y liderazgo en innovación y quienes compartirán su experiencia y algunos casos de éxito.
- En algunos módulos para el desarrollo tecnológico o técnico de los proyectos, el estudiante cuenta con el apoyo de monitores, estudiantes de Diseño de Medios Interactivos o Diseño Industrial, entre otros programas de pregrado de la Universidad Icesi, que contribuyen a la aproximación de los prototipos hacia la realidad.
- El Laboratorio de Innovación-Innlab ofrece servicios y espacios para el fomento de la creatividad y la gestión de la innovación. El espacio físico y el mobiliario del laboratorio proporcionan la flexibilidad necesaria para desarrollar proyectos creativos e innovadores.
- Trabajamos en proyectos reales que aportan empresas líderes de la región para aplicar las teorías y herramientas en ámbitos reales.

Modelo de **aprendizaje aplicado**

El trabajo en los módulos se basa en un modelo de aprendizaje PBL *(Project/Problem Based Learning)* que propone el descubrimiento de capacidades en el estudiante dado un enfrentamiento con una situación real y compleja dentro de una organización, sea aliada de la Universidad o con representación en el grupo de estudiantes.

"En esta maestría se aprende haciendo y trabajando en proyectos"

Taller internacional

Icesi, en alianza con diversas universidades alrededor del mundo, ofrece a los estudiantes, en uno de los módulos, la posibilidad de visitar instituciones como la Universidad Ramón Llull de España, el TEC de Monterrey de México o la Universidad Adolfo Ibáñez de Chile, entre otras, donde podrán ampliar su perspectiva e identificar más oportunidades globales.

El costo del curso está incluido en el valor de la matrícula de la Maestría y los gastos de viaje (tiquete, hospedaje y alimentación) serán asumidos en su totalidad por el estudiante.

En el caso de necesitar visa, la Universidad apoya la gestión de solicitud, sin embargo, el otorgamiento depende del consulado del país respectivo.

Universidad Adolfo Ibáñez
(Santiago de Chile, Chile)

Universidad Ramón Llull
(Barcelona, España)

Perfil de egresado

El egresado tendrá competencias para:

- Identificar, evaluar y gestionar oportunidades de negocios en las organizaciones.
- Plantear estrategias que descubran, definan, desarrollen y entreguen proyectos de innovación.
- Replantear problemas mediante la comprensión profunda de las necesidades humanas y empresariales; y traducirlos en oportunidades factibles, viables y deseables.
- Generar opciones diversas, creativas y tangibles a partir del uso de técnicas que guíen el pensamiento divergente.
- Probar e implementar, rápida y exitosamente, prototipos de nuevas ideas, productos y servicios, así como de sus modelos de negocio.
- Plantear estrategias de implementación de una cultura de innovación dentro de las organizaciones.
- Validar la factibilidad técnica y la viabilidad de negocios de los proyectos de innovación.
- Comunicar efectivamente proyectos de innovación.

	Módulo		Objetivos	Créditos
Semestre 1	Cruzando tus límites	1	Diferenciar los panoramas de la innovación que permitan romper con viejos esquemas de pensamiento; y empoderar al estudiante con nuevas estrategias y marcos de pensamiento desde el diseño del problema hasta cómo innovar.	2
Semestre 1	*Insights* de mercado y usuario	2	Entender que las mejores ideas parten del mercado: cliente, consumidor, usuarios, competidores, aliados, proveedores y las diferentes fuerzas del mercado. Conocer las herramientas para obtener la información y aplicarla a la innovación.	4
Semestre 1	Desarrollando la "Gran Idea"	3	Analizar las tendencias mundiales en innovación y las estrategias internacionales que permitirán desarrollar las competencias necesarias para implementar una innovación estratégica con impacto local y global.	4
Semestre 1	Innovación global y estrategia	4	Conocer y apropiarse de las diferentes herramientas de innovación y creatividad para generar ideas únicas: *Design Thinking, Stage Gate*, método *SCAMPER,* mapas mentales, *benchmarking*, prototipado de ideas, análisis de valor, simulación del negocio, cocreación, entre otras.	4
Semestre 2	Vanguardia tecnológica para Innovar	5	Estar al tanto de los últimos avances y tendencias relacionados con estos temas para poderlos implementar en las propuestas de innovación que desarrollen. Desarrollar un prototipo de proyecto basado en tecnología para las diferentes unidades de negocio de las empresas.	4
Semestre 2	Haciéndolo posible	6	Gestionar cultura y gente dentro de la organización donde se implementará la innovación, de forma que el estudiante puede convertirse en un agente de cambio. Se desarrollarán competencias en: liderazgo de innovación, equipos innovadores y comunidades innovadoras. También se revisarán aspectos legales de ideas y patentes.	3
Semestre 2	Evaluando factibilidad	7	Desarrollar un proceso sistemático para evaluar la idea desde su posibilidad de negocios en los aspectos: financiero, comercial y técnico. Así mismo, entender el proceso de innovación como un proceso cíclico de prueba, mejoramiento continuo y aprendizaje de los errores.	4
Semestre 2	Innovación en servicios	8	Diseñar servicios innovadores y evaluar todas las variables relacionadas con su emprendimiento. El estudiante de este curso estará entonces pensando y definiendo servicios, mientras establece las estrategias y formas para implementarlos y circunscribirlos en modelos de negocios, rentables, aplicados a empresas reales.	4
Semestre 3	Proyecto de grado	9	El proyecto de grado consta de dos elementos: el desarrollo de un informe empresarial sobre el desarrollo de un proyecto de innovación real y un *paper* académico que reflexiona sobre el proceso de innovación aplicado en ese proyecto empresarial. El informe lo recibe la empresa y el *paper* buscará ser publicado en una revista científica de relevancia.	14
Semestre 3	Taller internacional	10	Los estudiantes valorarán cómo se hace la innovación en un contexto global al ver iniciativas, metodologías y ejemplos de procesos de innovación en otros lugares del mundo, al tiempo que se involucran con otro contexto cultural.	2
			Total de créditos	**45**

SÉ MAGÍSTER ICESI

• Nuevas tendencias • Mejores prácticas • Mejor futuro •

Plan de estudios*

Semestre 1

Cruzando tus límites
• *Warm up* • Pensamiento innovador y creativo
• Solución creativa de problemas • Introducción a la innovación.

Insights de mercado y usuario
• Identificación de necesidades • Comportamiento del consumidor • Investigación cualitativa y cuantitativa
• Inteligencia de mercados • Empatía.

Desarrollando la "Gran Idea"
• *Visual Thinking* • Metodologías de innovación
• Definición de propuesta de valor • Prototipado de ideas, ideación y cocreación • Técnicas de creatividad.

Innovación global y estrategia
• Estrategia – Intento estratégico • Tendencias globales de innovación • *Jobs to be Done*.

Semestre 2

Vanguardia tecnológica para innovar
• Tendencias tecnológicas • Ecosistemas de productos tecnológicos • Prototipado de ecosistemas
• Vigilancia tecnológica • Transformación digital.

Haciéndolo posible
• Cultura de innovación, equipos de alto desempeño
• Liderazgo y gestión del cambio • Gestión de proyectos
• Creación de sistemas de medición de cultura.

Evaluando factibilidad
• Plan comercial/*Start-up* • Finanzas / Riesgo / Fuentes de financiamiento.

Innovación en servicios
• Herramientas de análisis y desarrollo de servicios *Service Design Thinking* • Inteligencia de mercados • Empatía.

Semestre 3

Proyecto de grado
• Escritura académica • Investigación sobre procesos de innovación • Comunicación efectiva de proyectos • Cómo ser facilitador de innovación • Protección intelectual.

Taller internacional
• Taller académico y visitas empresariales y culturales (una semana).

Total: 45 créditos

*Sujeto a actualización por parte de la Universidad.

TÍTULO
Magíster en Gestión de la innovación

Profesores

Cris Beswick
(Inglaterra)

Originalmente, se formó como Diseñador de Productos, Cris pasó más de una década como un exitoso empresario y CEO construyendo un grupo de diseño galardonado. Actualmente, es uno de los líderes de opinión más importantes en la creación de organizaciones innovadoras. Como Consejero Delegado de *The Future Shapers*, Cris se especializa en el trabajo con líderes y equipos de alto nivel, en el entrenamiento y asesoría a algunas de las empresas más ambiciosas acerca de innovación radical. Además del desarrollo de educación ejecutiva en innovación para escuelas de negocios líderes en el Reino Unido y el mundo, es autor del libro "El camino hacia la innovación", y de numerosas publicaciones. Ha contribuido con artículos en *The Times, Financial Times y The Sunday Telegraph*, entre otros.

Javier A.
Traslaviña M.
(Chile)

Profesor Asistente de la Escuela de Ingeniería de la Universidad Adolfo Ibáñez y en diversos programas de la Escuela de Negocios de la misma universidad. Máster de Innovación, Máster en Emprendimiento e Innovación, Máster en Dirección de Servicios, Máster de Ventas, Máster en Gestión y Emprendimiento Tecnológico (MGET), *MBA International Program y Executive MBA*, entre otros. Director Académico del programa de *Design & Engineering Center* de la Facultad de Ingeniería y Ciencias de la Universidad Adolfo Ibáñez.

Andrés Felipe
Naranjo

Diseñador Industrial con una Maestría en Innovación y Creatividad Aplicada a la Industria, de la Universidad de Cranfield, del Reino Unido. Actualmente, es director de los proyectos de grado e innovación del programa de Diseño Industrial de la Facultad de Ingeniería, profesor de materias sobre estilos de vida y análisis de tendencias, y colabora con la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Univrsidad Icesi.

Ana Lucía Martínez

Gerente de Innovación en Tecnoquímicas, donde lidera todo lo relacionado con investigación e innovación y se encarga de la estrategia de las marcas, tanto de garantizar su posicionamiento como de la estrategia de desarrollo de nuevos productos. Ha estudiado *Design Thinking* en Stanford y es facilitadora y entrenadora de la metodología de *"Solución Creativa de Problemas"* por el *"Creative Problem Solving Institute"* en Estados Unidos.

Giovanni Acuña

VP Planning en DDB Colombia, Gerente de Innovación de *Consumer & Insights*, publicista del instituto de Artes en Medellín, con 18 años de experiencia en Investigación de mercados y consumidor. Giovanni inició su carrera profesional en Investigación de mercados en Napoleón Franco y Compañía (Ipsos) y continúo con una larga carrera en Investigación de consumidor y medios en Leo Burnett y Starcom como director del área en Colombia, participando en diferentes procesos de licitación en la región (LATAM), para marcas como: Coca Cola y VISA entre otras.

Mauricio Navarrete

Ingeniero Civil con experiencia en gestión comercial y desarrollo de proyectos de innovación, estructuración de planes de negocio de acuerdo con tendencias de mercado. Estructuración y puesta en marcha de planes piloto para nuevas ofertas de valor, así como estrategias de negocio para su posterior expansión y crecimiento. Ingeniero con habilidades en la construcción de redes de trabajo, particularmente en el área de gestión de proyectos y cultura de innovación. Alto nivel de emprendimiento, capaz de diseñar, implementar e incubar nuevos negocios. Fue gerente de proyectos de innovación de Cemex Colombia y Ladrillera Melendez donde trabajó en la exploración de nuevos negocios en la gerencia comercial al mismo tiempo que como empresario y emprendedor independiente.

Profesores

María Clara
Betancourt

Arquitecta con más de 20 años de experiencia profesional y académica en México, Italia, Chile y Colombia. Directora del Departamento de Diseño de la Universidad Icesi durante diez años. Becada en sus estudios de Maestría en Diseño en *Domus Academy & University of Wales* y Doctorado en Arquitectura y Urbanismo en la Universidad del Bío Bío. Reconocida por la revista Dinero entre los 100 genios de los negocios y las personas más innovadoras del país en el 2013. Su trabajo de los últimos años está dedicado a proyectos de innovación relacionados con la eficiencia energética, los sistemas pasivos de refrigeración y la educación en diseño.

Henry
Molina

Doctor en Administración de *Tulane University (EE.UU.)* y Maestría en Administración de *Tulane University*, Especialización en Administración de la Universidad Icesi e Ingeniero Electricista de la Universidad del Valle. Como catedrático se desempeñó como Jefe del Departamento de Gestión Organizacional y Director de varios programas de posgrados en la Universidad Icesi. Actualmente, en diferentes universidades del país.

José Andrés
Moncada

Diseñador de Medios Interactivos y Magíster en Gestión de Informática y Telecomunicaciones con énfasis en Ingeniería de Software de la Universidad Icesi. Mentor experimentado en el programa Apps.co del Ministerio de la Información y las Telecomunicaciones, asesor en procesos de automatización de ambientes y creación de experiencias interactivas y becario del programa MIT - AITI en aplicaciones móviles. Es profesor de tiempo completo del Departamento de Diseño y Tecnologías de Información y Telecomunicaciones en Icesi.

Juliana *Sánchez Jaramillo*

Consultora, capacitadora y conferenciante de innovación, gestión del conocimiento y comunicación. Magíster en Creatividad e Innovación y profesional de Comunicación Social con énfasis en Comunicación Organizacional. Con información académica y experiencia profesional internacional encaminadas a la enseñanza, implementación y facilitación del procesos de innovación, cambio organizacional, gestión del conocimiento, formación de equipos de alto desempeño y procesos de educación experiencial basados en la lúdica. Facilitadora certificada de las metodologías LEGO® SERIOUS PLAY®, *Creative Problem Solving y FourSight*; prueba psicotécnica que mide las preferencias en el proceso de innovación.

Hugo *Arango*

Visual Thinker y Diseñador Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, con una Maestría en Diseño Industrial de la Escuela de Arquitectura y Diseño de América Latina y el Caribe ISTHMUS de Panamá, y una Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad del Bosque. Es parte del departamento de Diseño y facilita procesos de visualización para estudiantes de pregrado y posgrado con sus grandes habilidades en la comunicación verbal, gráfica y objetual. Se encuentra desarrollando un proyecto de investigación sobre plataformas y software para facilitar estos procesos.

Doris *James*

Diseñadora Industrial egresada de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, con MBA con énfasis en Mercadeo de la Universidad Icesi. Profesora de tiempo completo del Departamento de Diseño, con competencias en factores humanos, metodologías y procesos de investigación; áreas de desarrollo de los cursos que tiene a su cargo. Actualmente está desarrollando un proyecto de investigación para la creación de baños sostenibles en las zonas rurales del Pacífico colombiano.

Profesores

Francisco Camacho

Diseñador Industrial de la Universidad Icesi, Máster en *Branding* de la Universidad Pompeu Fabra – Elisava (Barcelona, España - 2012). Desde 2016 se desempeña como profesor de tiempo completo del Departamento de Diseño de la Universidad Icesi. Tutor de proyectos de grado de pregrado y de la Maestría en Gestión de la Innovación, en la que también participa como facilitador de varios módulos. Cuenta con más de una década de experiencia profesional en la cual se ha desempeñado como docente de tiempo completo de las universidades Icesi (Cali), El Bosque (Bogotá) y del Cauca (Popayán), entre otras instituciones. Trabajó como emprendedor de 2007 a 2009 y en Carvajal Espacios por dos años más. A lo largo de su trayectoria ha tenido la oportunidad de trabajar para clientes como: CIAT, Metecno, Tecnoquímicas, *The Coca-Cola Company*, Carvajal, Lloreda S.A. y Aerocali, entre otros.

Javier Aguirre

Diseñador Gráfico y emprendedor en el área multimedia, obtuvo título profesional en el Instituto Departamental de Bellas Artes en Cali. Estudió un postgrado en Artes Mediales en la Universidad de Córdoba, Argentina y una Maestría en Diseño y Creación Interactiva en la Universidad de Caldas. Actualmente es doctor en Diseño y Creación de la misma universidad. Trabaja como profesor investigador en la Universidad Icesi, donde ocupa el cargo de Director del Programa de Diseño de Medios Interactivos; es miembro del Grupo de Investigación de Diseño, Leonardo, desde donde explora la relación entre diseño, tecnología e innovación en el contexto social.

Mónica *Morales*

Ingeniera industrial con visión general de toda la organización desde la estrategia hasta el servicio al cliente a través de toda la cadena de valor y los procesos. Con Maestría en Relaciones Internacionales que le permite tener una visión global del entorno económico y social de las organizaciones. Con experiencia en el sector empresarial, trabajando dentro de organizaciones privadas en diferentes cargos, desde mandos medios hasta la alta dirección. Posteriormente, ha trabajado desde el área académica en la línea de emprendimiento y empresarismo. Ha estructurado proyectos académicos para organizaciones privadas y públicas de diferentes sectores económicos y con grupos humanos de todos los niveles jerárquicos. En este momento trabaja como consultora y conferencista experta en la generación de la consciencia de transformación desde el pensamiento estratégico a través de la comunicación visual y el emprendimiento de proyectos, hasta la solución de problemas, la toma de decisiones, la generación de ideas y el mejoramiento de la comunicación.

Néstor *Tobar*

Profesor investigador de la Universidad Icesi, con Máster en Diseño de Experiencia de Usuario y Máster en Gestión de la Innovación. Se especializa en arquitectura de información (IA), diseño de interfaces de usuario (UI) y diseño de experiencia de usuario (UX). Docente en los programas de Diseño de Medios Interactivos y Diseño Industrial; y en posgrado en la Maestría en Gestión de la Innovación y la Maestría en Educación Mediada por las TIC. Además, es consultor en diseño centrado en el usuario, pruebas de usabilidad, diseño de experiencia de usuario y director creativo en *Gen Interactive Lab*, agencia interactiva enfocada en la creación de productos digitales

¿Cómo aplicar y cómo es el proceso de selección?

¿Cómo aplicar?

- Diligenciar Online el formulario de inscripción que encontrará en este link: *posgrado.icesi.edu.co.* Al completar el formulario le dará la opción de pago electrónico de la inscripción.

- En el mismo link cargar al sistema los siguientes documentos:
  - Resultado de la prueba Saber Pro
  - Recibo de pago de los derechos de inscripción.
  - Formulario completamente diligenciado.
  - Una fotografía en color, tamaño documento, fondo blanco.
  - Fotocopia de la cédula de ciudadanía.
  - Fotocopia del diploma o acta de grado de pregrado.
  - Hoja de vida actualizada.
  - Certificado de calificaciones de los estudios de pregrado (si es egresado de la Universidad Icesi no se requiere).

¿Cómo es el proceso de selección?

Una vez diligenciado el formulario y cargados los documentos, el aspirante será convocado a una entrevista con el Director de la Maestría. Toda la información recopilada será estudiada por un comité de selección para posteriormente notificar el resultado del proceso de admisión.

SÉ
MAGÍSTER
ICESI
• Nuevas tendencias • Mejores prácticas • Mejor futuro •

MAESTRÍA EN **GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN**

SNIES - 103665

Informes:

Universidad Icesi, Calle 18 No. 122 -135
Facultad de Ingeniería y Diseño
Teléfono: (2) 555 2334, ext. 8424, 8381, 8424, 8014
Email: info-maestrias@icesi.edu.co,
posgradosingenieria@icesi.edu.co
www.icesi.edu.co/maestrias/gestion-innovacion

Cali-Colombia

UNIVERSIDAD ICESI | A OTRO NIVEL

Director de la Maestría:
M. Des. Andrés Felipe Naranjo
afnaranjo@icesi.edu.co

SÉ MAGÍSTER ICESI

• Nuevas tendencias •
• Mejores prácticas •
• Mejor futuro •

ACREDITACIÓN INSTITUCIONAL DE ALTA CALIDAD

www.icesi.edu.co/maestrias

La Universidad Icesi es una Institución de Educación Superior que se encuentra sujeta a inspección y vigilancia por parte del Ministerio de Educación Nacional