



Programa: ¿Cómo innovar en el deporte?



El mundo del deporte cambia continuamente. Los aspirantes a emprendedores cuentan con la posibilidad de crear nuevos productos y servicios que revolucionen las experiencias de los aficionados, atletas, entrenadores y otros participantes del ambiente deportivo. Los gerentes de instituciones deportivas tienen la oportunidad de resolver los problemas cotidianos relacionados con administrar un club deportivo o ganar campeonatos a través de las nuevas tecnologías. Por otra parte, si no tienen la capacidad de innovar corren el riesgo de retrasarse y no progresar. En resumen, la innovación, el proceso de crear nuevos productos, servicios y soluciones revolucionarias, se ha ido abriendo paso en el mundo del deporte y se está convirtiendo en un aspecto fundamental de los negocios.

Sin embargo, el enfoque cotidiano de los negocios en el deporte no permite que florezcan las innovaciones. Tanto los emprendedores como los gestores deportivos, necesitan un enfoque adecuado para desarrollar innovaciones.

El objetivo de este curso es aprender a desarrollar nuevos productos y servicios deportivos, procesos y prácticas empresariales o modelos comerciales. Para ello, utilizaremos las técnicas y esquemas más relevantes del mundo de la innovación, como el pensamiento de diseño, el lienzo de modelo de negocios (Business Model Canvas) o el enfoque de cartera. Estos enfoques han sido utilizados eficazmente por innovadores en empresas como Apple, Google, P&G, GE, HP, y también en empresas pequeñas y menos innovadoras, ONGs y en el deporte.

☰ **Objetivos**

☰ **Competencias**

☰ **Criterios de participación y aprobación**

TEMARIO

☰ **Módulo 1. Innovación en el deporte**

☰ **Módulo 2. Comprender el espacio del problema**

☰ **Módulo 3. Desarrollar el espacio de la solución**

☰ **Módulo 4. Preparación para el mercado**

Objetivos

El planteo de objetivos permite que tenga una idea acabada de lo que se pretende que alcance al finalizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de este curso. Pero el propósito es más fuerte aún: indicamos lo que debe lograr para que estos conocimientos aporten a los objetivos de su formación.

Para alcanzar estos objetivos, debe completar el proceso propuesto en el recorrido de las diferentes etapas del curso que se le presenta.

Entonces, si trabaja de la manera indicada, estará en condiciones de alcanzar los siguientes objetivos:

Objetivo general

Finalizar el curso con un plan de diseño de un nuevo producto o servicio que ayude a las instituciones de los cursantes a innovar de forma regular.

Objetivos específicos

- 1 Comprender la tecnología deportiva y la evolución del mercado y aprender a identificar nuevas oportunidades.
- 2 Dotar a los profesionales del deporte de herramientas de innovación para desarrollar nuevos productos y servicios.
- 3 Dotar a los gestores deportivos de las herramientas necesarias para elegir los proyectos de innovación adecuados y asignarles recursos.
- 4 Dotar a los gestores deportivos de las herramientas necesarias para gestionar equipos de innovación, colaborar con el ecosistema de innovación y cultivar la cultura de la innovación.

CONTINUAR

Competencias

Las competencias que esperamos usted desarrolle con el recorrido de este curso son:

Competencias genéricas

- 1 Trabajo en equipo y colaborativo:** capacidad de integrarse con sus compañeros para lograr los objetivos compartidos y la sinergia de un grupo de alta performance.
- 2 Capacidad de análisis/reflexión:** capacidad de examinar metódicamente los distintos aspectos de una realidad o situación y asumir una valoración frente a ellos.
- 3 Creatividad/ soluciones innovadoras basadas en el conocimiento:** capacidad para dar nuevas alternativas de solución a problemas existentes basadas en el conocimiento formal.

Competencias específicas

- Reconocer las oportunidades de innovación y generar ideas para aprovecharlas.
- Experimentar a través del proceso de prueba y error para lidiar con la incertidumbre que acompaña al proceso de innovación.
- Gestionar equipos y proyectos de innovación, colaborar con el área interna y externa.

- Seleccionar los proyectos de innovación adecuados, asignar recursos, crear una cultura de innovación.

CONTINUAR

Criterios de participación y aprobación

Criterios de participación

Durante el mes de cursado, se espera que el alumno:

- Recorra los contenidos multimediales de cada uno de los módulos que integran el curso.
- Resuelva las autoevaluaciones asignadas en cada módulo.
- Realice las actividades propuestas, sean grupales o individuales.
- Realice el examen final.

Criterios de aprobación

Para la aprobación del curso se requiere que el alumno realice las (4) actividades propuestas en el curso y apruebe el examen final.

El alumno deberá obtener un puntaje final del 70% o más. Esta nota resultará del promedio entre las actividades y el examen final.

CONTINUAR

Módulo 1. Innovación en el deporte

Unidad 1.1 Desafíos y oportunidades actuales en el deporte

Unidad 1.2 Proceso de innovación (iteraciones, planificación del tiempo)

CONTINUAR

Módulo 2. Comprender el espacio del problema

Unidad 2.1 Empatía con el usuario

Unidad 2.2 Definición del problema

CONTINUAR

Módulo 3. Desarrollar el espacio de la solución

Unidad 3.1 Desarrollar nuevas ideas en el deporte

Unidad 3.2 Desarrollar prototipos en el deporte

CONTINUAR

Módulo 4. Preparación para el mercado

Unidad 4.1 Prueba de la solución

Unidad 4.2 Desarrollar el modelo comercial

CONTINUAR