

Programa: Gestionar la innovación en el deporte



PROGRAMA DEL CURSO

- ≡ **Objetivos**
- ≡ **Competencias**
- ≡ **Criterios de participación y aprobación**

TEMARIO

- ≡ **Módulo 1. Gestionar proyectos de innovación**
- ≡ **Módulo 2. Abrir la innovación en los deportes**
- ≡ **Módulo 3. Gestión de proyectos de innovación**
- ≡ **Módulo 4. Resistir la interrupción y mejorar las experiencias**

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.

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.

Competencia específica

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. Gestionar proyectos de innovación

Unidad 1.1 Proceso de innovación en pocas palabras

Unidad 1.2 Gestionar proyectos de innovación

CONTINUAR

Módulo 2. Abrir la innovación en los deportes

Unidad 2.1 El ecosistema de los deportes

Unidad 2.2 Coinnovación en los deportes

CONTINUAR

Módulo 3. Gestión de proyectos de innovación

Unidad 3.1 Tecnología y nuevos competidores

Unidad 3.2 Cartera de proyectos

Módulo 4. Resistir la interrupción y mejorar las experiencias

Unidad 4.1 Innovación disruptiva

Unidad 4.2 Innovación de servicios en los deportes

CONTINUAR