

RÚBRICA BINARIA

Técnicas y metodologías de la innovación

Competencia 1: Serás capaz de examinar factores clave que fomentan la innovación para articular ideas innovadoras a través de la metodología de Design Thinking.

Instrucciones: Cada unidad de competencia tiene un valor. Si el participante cumple con un criterio, deberá colocar la palabra “sí” en la columna “¿Cumple?” y escribir el mismo valor en la columna “Puntaje”. Por el contrario, si el participante no cumple con el criterio, deberá escribir la palabra “no” en la columna “¿Cumple?” y un puntaje de 0 en la columna de la derecha.

Unidades de competencia y criterios correspondientes		Valor	¿Cumple?	Puntaje
1. Identifica los principales factores que promueven un ecosistema de innovación.				
a.	El proyecto deberá ser planteado como una idea que funcione para la organización, empresa, institución o empresa emergente a la que pertenece el participante.	5		
b.	Define el producto, servicio, modelo de negocio o proceso que desea trabajar en su proceso de innovación.	5		
2. Identifica los diferentes tipos de innovación en las empresas.				
c.	Menciona el área de la empresa que requiere de una innovación.	3		
d.	*Señala el de tipo innovación que realizará en su proyecto (producto, servicio, modelo de negocio, proceso).	5		
e.	Define la problemática a resolver en 200 palabras.	4		
f.	Justifica en 300 palabras el porqué de la necesidad de articular ideas para innovar en el área seleccionada.	3		
3. Utiliza la empatía para generar la innovación en un producto, proceso o servicio.				
g.	*Elige una de las técnicas de observación o entrevistas para desarrollar empatía en el participante, para ello, selecciona cuatro usuarios y aplica las herramientas para empatizar con los usuarios.	20		
h.	Elige una de las herramientas (Un día en la vida de o Ganancias del Cliente) para definir la problemática a resolver.	10		
4. Identifica las necesidades reales de los usuarios que permitan enfocarse en la innovación.				
i.	Utiliza una de las herramientas “Tarjetas de visión”, “Diagrama de afinidad” o “Mapa de empatía” para definir la necesidad de los usuarios de forma global.	15		
j.	*Define el problema o la necesidad en un solo enunciado, toma en cuenta la fórmula (Usuario + Necesidad + Porqué + Insight) y realiza el <i>checklist</i> , obteniendo un sí para cada numeración (a-d). a. La idea es clara e indica el producto, servicio, modelo de negocio o proceso en el que el equipo de innovación se enfocará. b. Las necesidades han sido obtenidas del usuario. c. Las necesidades no habían sido detectadas anteriormente. d. Las necesidades tienen un valor agregado.	20		
k.	*Utiliza el toolkit “Problemática a resolver” y vacía sus resultados a manera de conclusión, identificando: a. La oportunidad de mercado. b. Sus clientes primarios y secundarios. c. La propuesta y el beneficio. d. Suposiciones. e. Objetivos del negocio. f. Posibles interesados.	10		

* Los criterios señalados con asterisco se relacionan directamente con el desarrollo de la competencia, por lo que debes desarrollarlos obligatoriamente.

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACION SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.