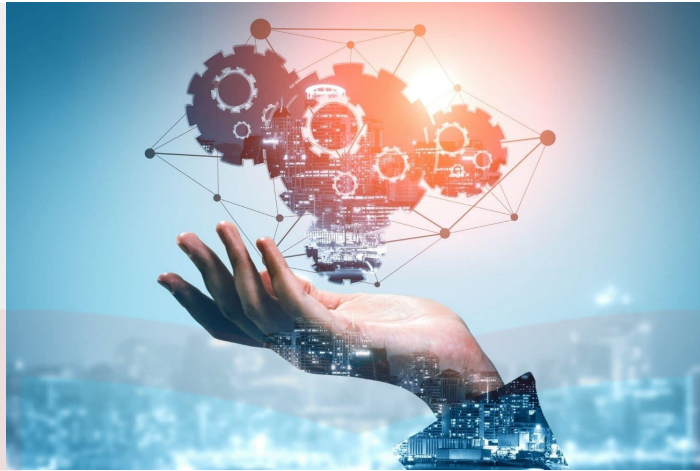


ADGD85 CREATIVIDAD E INNOVACIÓN



180,00 € - 250,00 €

Este Curso ADGD85 Creatividad e Innovación le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN. Con este CURSO ADGD85 Creatividad e Innovación el alumno será capaz de Conocer los entornos de innovación, adquiriendo los conocimientos necesarios para identificar la innovación como palanca y modelo de cambio, así como capacitar en la realización de procesos de análisis y resolución de problemas basados en la innovación, incluyendo herramientas de creatividad grupal.

Categorías: [Administración y Gestión](#), [Administración y Oficinas](#), [Certificados de Profesionalidad Online](#), [Cursos online](#) |

INFORMACIÓN

Duración	20 h
Modalidad	Online

Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

1. Identificación de la innovación como palanca y consecuencia del cambio
2. - Enfoques de la creatividad técnica
3. - Pensamiento programado y pensamiento lateral
4. - Contexto de la mente creativa y uso de la innovación ¿Eres creativo?
5. - Introducción a las fases de la creatividad
6. - Claves
7. Conocimiento de los procesos de análisis y resolución de problemas innovación
8. - Las fases de la creatividad
9. - Técnicas de análisis creativo
10. - Los siete sirvientes
11. - Ishikawa
12. - Las metodologías 8D y G8D
13. - Claves
14. Desarrollo práctico de la mente innovadora
15. - Estimular la creatividad
16. - Herramientas de creatividad individual
17. - Lista de atributos
18. - Matriz de descubrimiento
19. - Análisis morfológico
20. - Do it
21. - Pensamiento metafórico
22. - Método SCAMPER
23. - Pensamiento lateral

24. Reconocimiento de las herramientas de creatividad grupal.
25. - Brainstorming o tormenta de ideas
26. - Sinapsis
27. - Técnica Delphi
28. - Negación de supuestos
29. - Mapas mentales
30. - Los sombreros de De Bono
31. - Herramientas organizativas de gestión de la información
32. - Claves
33. Promoción y gestión de entornos de innovación.
34. - La brecha de la innovación
35. - Las organizaciones creatividad
36. - La inteligencia innovadora en las organizaciones
37. - Metodologías de gestión de la innovación
38. - Claves

