






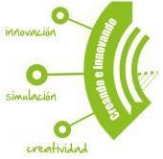
TALENTO EMPRENDEDOR DEL TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO		 talento EMPRENDEDOR TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO Innovando tus ideas
	Fase II. Creando e Innovando	
	Bloque 06. La idea más brillante	

Tiempo: 60 min	Actividades: • Votación de ideas	Tipo de Actividad: Individual y grupal
Objetivo: Identificar las mejores ideas con potencial de innovación y viabilidad para su emprendimiento.	Habilidades aplicadas: Autoconfianza Autoestima Asertividad Originalidad Conocimiento del entorno Responsabilidad social	

Introducción
<p>Ante este mundo que es abrazado por una sociedad tan cambiante, para los seres humanos resulta una necesidad muy importante ser capaz de aprender a resolver problemas y llegar a ser creativos; lo cual es demandado por el mismo núcleo social. Lo anterior tiene una finalidad muy clara y es crear mentes abiertas, críticas y sensibles a los problemas, y aunque a muchos les parezca imposible es preciso decir que solamente las mentes creativas serán capaces de adaptarse a la realidad existente. Con esta actividad los participantes detectan áreas de oportunidad en los diferentes sectores y plantean propuestas de solución logrando contribuir en el mejoramiento de las condiciones de su entorno.</p>
Instrucciones para desarrollar la actividad:
<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador solicita a los participantes que en 1 minuto expongan ante el grupo el problema que han identificado previamente en el Bloque 04 de la Fase II y explicar la propuesta de solución a ese problema o necesidad, las cuales serán votadas al final de las exposiciones. Cabe mencionar que habrá algunos

TALENTO EMPRENDEDOR DEL TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO		
	Fase II. Creando e Innovando	
	Bloque 06. La idea más brillante	



<p>participantes que no tengan proyecto para lo cual se deberán integrar posteriormente al proyecto donde sientan mayor afinidad y puedan contribuir con sus fortalezas. (20 min)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. El facilitador va registrando las ideas de proyecto en una hoja de rotafolio, una vez concluido este proceso, el facilitador solicita a los participantes que de forma personal puedan dar una calificación del 1 al 4 a cada proyecto listado para lo cual el facilitador va anotando el voto, donde 1 es nada interesante, 2 es poco interesante, 3 interesante, 4 muy interesante. (10 min) 3. Una vez teniendo los resultados globales de la votación se seleccionan solo las 5 propuestas que hayan obtenido una mejor puntuación.(15) 4. El facilitador solicita a los generadores de las ideas seleccionadas integrar equipos de trabajo incluyendo a tres de sus compañeros siendo un total de cuatro integrantes por equipo.(5 min) 5. Una vez integrados los equipos de trabajo se les solicita que conceptualicen ampliamente el planteamiento del problema y la propuesta de solución. (10) 	
Formatos de la actividad	FII-B06-f01. La idea más brillante_ EQUIPAJE
Materiales de apoyo	Hojas de rotafolio Hojas blancas Cinta adhesiva Plumones de diferentes colores
Infraestructura y equipo requerido	Sala con capacidad de mínimo 20 personas Cañón Computadora Pizarrón
Equipaje del participante	FII-B06-f01. La idea más brillante_ EQUIPAJE
Observaciones	Corroborar que todos los participantes estén integrados a equipos de trabajo.

TALENTO EMPRENDEDOR DEL TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO		 <p>talento EMPRENDEDOR TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO</p> <p><i>Innovando tus ideas</i></p>
	Fase II. Creando e Innovando	
	Bloque 06. La idea más brillante	
Formato:FII-B06-f01.La idea más brillante		

Hoja 1 de 2



Problema:

Soluciones

TALENTO EMPRENDEDOR DEL TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO		
	Fase II. Creando e Innovando	
	Bloque 07. ¡Eureka!	

Tiempo: 60 min	Actividades: <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Innovación 	Tipo de Actividad: Grupal
Objetivo: Destacar la diferencia entre creatividad e innovación, así como identificar su complementariedad en el proceso innovador.	Qué se aplica: Motivación Análisis Autoestima Asertividad	

Introducción
<p>El ingenio, la imaginación, la intuición, la curiosidad, la constancia, la inspiración son aspectos asociados íntimamente al ejercicio de la creatividad.</p> <p>La creatividad es una herramienta que activa el proceso innovador por medio de la generación y desarrollo de ideas en el entorno empresarial. A la vez, la creatividad es una facultad inherente de las personas, que se puede desarrollar de manera colectiva, y cuya utilización constituye una oportunidad para la mejora de la competitividad de cualquier organismo.</p> <p>En un entorno cambiante como el actual en el que la capacidad de competir de las empresas responde cada vez más a intangibles como la innovación y el conocimiento,</p>

TALENTO EMPRENDEDOR DEL TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO		
	Fase II. Creando e Innovando	
	Bloque 07. ¡Eureka!	



la creatividad se está erigiendo como un elemento de vital importancia para asegurar la competitividad de las regiones y las empresas de toda índole.

El talento creativo en las empresas se convierte en un elemento clave, y las empresas innovadoras van a tratar de introducir innovaciones a partir de las propuestas de sus trabajadores. No se equivoca el hombre que ensaya distintos caminos para alcanzar sus metas, se equivoca aquel que por temor a equivocarse no actúa.



“No pretendamos que las cosas cambien si siempre hacemos lo mismo. La crisis es la mejor bendición que puede sucederle a personas y países porque la crisis trae progresos”. Albert Einstein

Instrucciones para desarrollar la actividad:



1. El facilitador cuestiona al grupo sobre el significado de EUREKA, permitiendo que dos o tres participantes lo externen.
2. Una vez contextualizado EUREKA como una expresión que representa **¡¡Lo descubrí!!**, el facilitador procede con la exposición presentando las primeras 4 diapositivas referentes a casos de personas creativas e innovadoras; dos de ellas con casos internacionales y las siguientes dos con casos de éxito del Evento Nacional de Innovación Tecnológica(ENIT) del TNM.
3. El facilitador presenta la diapositiva que exhibe diversas acepciones del término CREATIVIDAD, resaltando el caso de éxito de creatividad que representa ser la obra cinematográfica de Harry Potter, las ventas logradas y las diversas secuencias que se rodaron en el cine, así como los libros en obra literaria.
4. Con la siguiente diapositiva el facilitador aborda el PROCESO CREATIVO presentado a través de una investigación realizada por *Idea Champions*. El facilitador resalta al grupo sobre las condiciones que favorecen las ideas creativas presentadas en la próxima diapositiva.
5. El facilitador procede con las siguientes 3 diapositivas, comentando sobre las acciones que favorecen el PROCESO CREATIVO.

TALENTO EMPRENDEDOR DEL TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO		
	Fase II. Creando e Innovando	
	Bloque 07. ¡Eureka!	

<p>6. El facilitador procede con la presentación del TEST de los dos hemisferios cerebrales, <i>el caso de la bailarina</i>. Pide al grupo mantenerse observando la bailarina: mientras la observa, marcará en su cuaderno u hoja un 1 cuando la bailarina gira en el sentido de las manecillas del reloj; marcará un 0, si ve que la bailarina gira en sentido contrario; estas marcas se realizarán a la voz de AQUÍ, YA o similar por parte del facilitador.</p> <p>7. EL facilitador procede a un análisis de los resultados arrojados por los participantes en la práctica realizada, propiciando la retroalimentación por parte de unos 5 estudiantes.</p> <p>8. EL facilitador continúa con la diapositiva siguiente abordando el tema de INNOVACIÓN, resaltando la acepción del recuadro azul (imagen), se debe remarcar o hacer énfasis en que la innovación debe representar un éxito en el mercado; el proceso de comercialización está implícito.</p> <p>9. El facilitador presenta ahora el proceso de crear e innovar, donde la CREATIVIDAD, representa la <i>creación de ideas</i>; mientras que la INNOVACIÓN, es la continuación del proceso que sucede en la búsqueda <i>de la aplicación práctica de las ideas generadas</i>.</p> <p>10. El facilitador procede explicando la clasificación de la innovación en INCREMENTAL o PROGRESIVA, y la RADICAL o DISRUPTIVA.</p> <p>11. El facilitador avanza con la presentación de ejemplos de los diversos tipos de INNOVACIÓN de acuerdo a su <i>naturaleza</i>.</p> <p>12. El facilitador proyecta el video de la empresa LEGO con una duración de 17 minutos.</p> <p>13. El facilitador propicia la retroalimentación de un par de participantes para compartir al grupo sus impresiones del video visto.</p>	
Formatos de la actividad	No aplica
Materiales de apoyo	Hojas



<i>TALENTO EMPRENDEDOR DEL TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO</i>		
	Fase II. Creando e Innovando	
	Bloque 07. ¡Eureka!	

Infraestructura y equipo requerido	Sala con capacidad de mínimo 20 personas Cañón Bocinas Computadora
Equipaje del participante	No aplica
Observaciones	Corroborar que todos los participantes atiendan de manera proactiva el video presentado, así como las actividad de retroalimentación.

<i>TALENTO EMPRENDEDOR DEL TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO</i>		
	Fase II. Creando e Innovando	
	Bloque 08. Mis aliados, protección industrial	

Tiempo: 60 min.	Actividades: <ul style="list-style-type: none"> Presentar a los organismos oficiales de protección de derechos de propiedad industrial 	Tipo de Actividad: Grupal
Objetivo: Dar a conocer las funciones, gestiones y asesorías de los organismos oficiales de protección de derechos de propiedad industrial, así como los beneficios que representa la protección del registro de marcas, patentes y derechos de autor.		Habilidades aplicadas: Comunicación Escucha activa

Introducción
<p>Proteger las creaciones siempre abrirá nuevos horizontes así como el conocer los esquemas de gestión de la propiedad industrial con el fin de garantizar la seguridad jurídica y la protección del Estado de las invenciones y de los signos distintivos de cualquier emprendedor.</p> <p>Para dar cumplimiento a esto, en México existe el Instituto Mexicano de Propiedad Industrial (IMPI) cuya misión es “Garantizar que la intervención del Estado en el campo de la protección de los derechos de propiedad industrial, otorgue a sus titulares la seguridad jurídica necesaria para que el aprovechamiento legítimo de su capacidad creativa e inventiva promueva la inversión privada, la creación de empleos, el desarrollo económico, y en general, la competitividad del país”.</p> <p>Es importante que el estudiante conozca la existencia y las funciones principales del Instituto Mexicano de la Propiedad Intelectual (IMPI) para aplicarlo a su proyecto.</p>

TALENTO EMPRENDEDOR DEL TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO		
	Fase II. Creando e Innovando	
	Bloque 08. Mis aliados, protección industrial	

Instrucciones para desarrollar la actividad:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El facilitador invita a representantes del IMPI y/o entidades que ofrezcan servicios de gestión y asesoría en materia de protección industrial a impartir una plática informativa de los esquemas actuales. 2. Queda a criterio del facilitador que ésta se realice en formato de foro o bien varios invitados (50 minutos). 3. Al final de la plática, el facilitador propicia una sesión de preguntas y respuestas (10 minutos). 	
Formatos de la actividad	-----
Materiales de apoyo	-----
Infraestructura y equipo requerido	Sala con capacidad de mínimo 20 personas Cañón Bocinas Computadora
Equipaje del participante	-----
Observaciones	El facilitador corrobora que todos los integrantes del grupo participen