

Trabajo en Proyectos

IN31A Introducción a Ingeniería Industrial

Porque hacemos proyectos?

No es solo por hinchar, créannos!!.

Razón 1: Aprender a Innovar

La tecnología de la innovación se aprende y se enseña.



¿Qué es una Innovación?

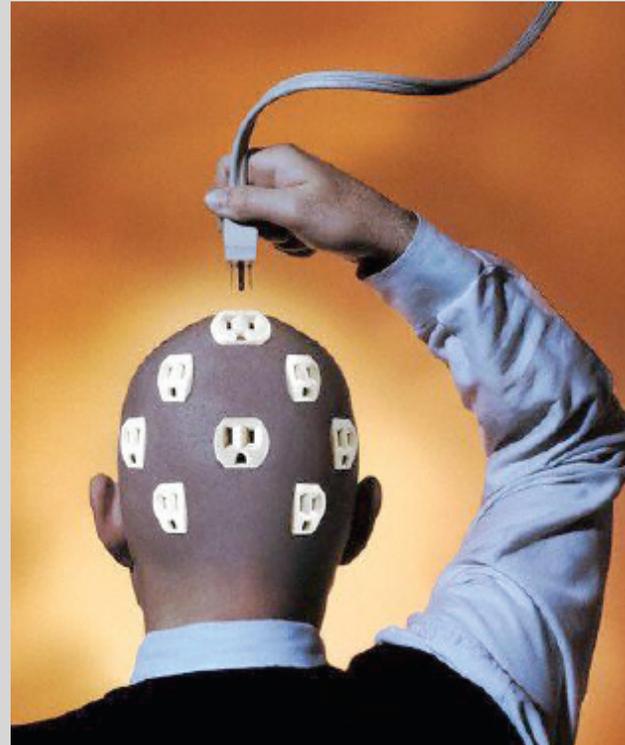
Creación de valor mediante un cambio no trivial en producto, proceso, servicio o modelo de negocios sin que haya experiencia previa



Las cosas pueden cambiar!!!

Ideas nuevas = f (ideas viejas)

- Mientras más expuesto a otras ideas, más probable es que invente



Mitos sobre la Creatividad

- 1. La creatividad es rara
- 2. Sólo los artistas la poseen
- 3. Sólo la gente con alto Coeficiente Intelectual la posee
- 4. Se necesita contratarla
- 5. Reside en el hemisferio derecho de su cerebro
- 6. Es misteriosa



Explorando la propia creatividad

- Como descubrirla en el día a día?
 - Póngase metas creativas
 - Ponga atención a su alrededor (!!!)
 - Mire y no vea
 - Obscuche Ver lo que otros no ven
 - Evite ser el rey de los hábitos.
 - No camine o maneje siempre por donde mismo
 - Hable con quien no habla
 - Lea otro diario, escuche otra radio...
- LEA

Se puede generar un Habito Creativo

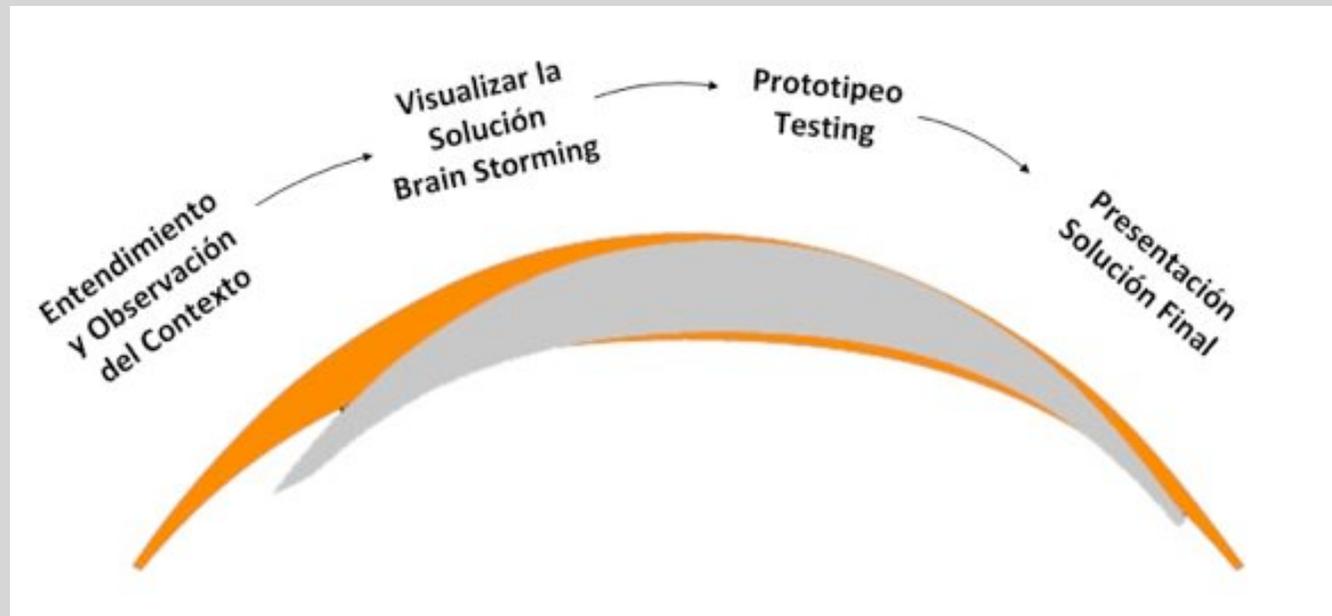


“Le gente se equivoca al pensar que mi arte me resulta fácil. Te aseguro, querido amigo, que nadie ha dedicado tanto tiempo y pensamiento a componer como yo lo he hecho. No existe un maestro de música famoso que no haya estudiado industriosamente varias veces”

Woflgang A. Mozart

“Los Expertos”

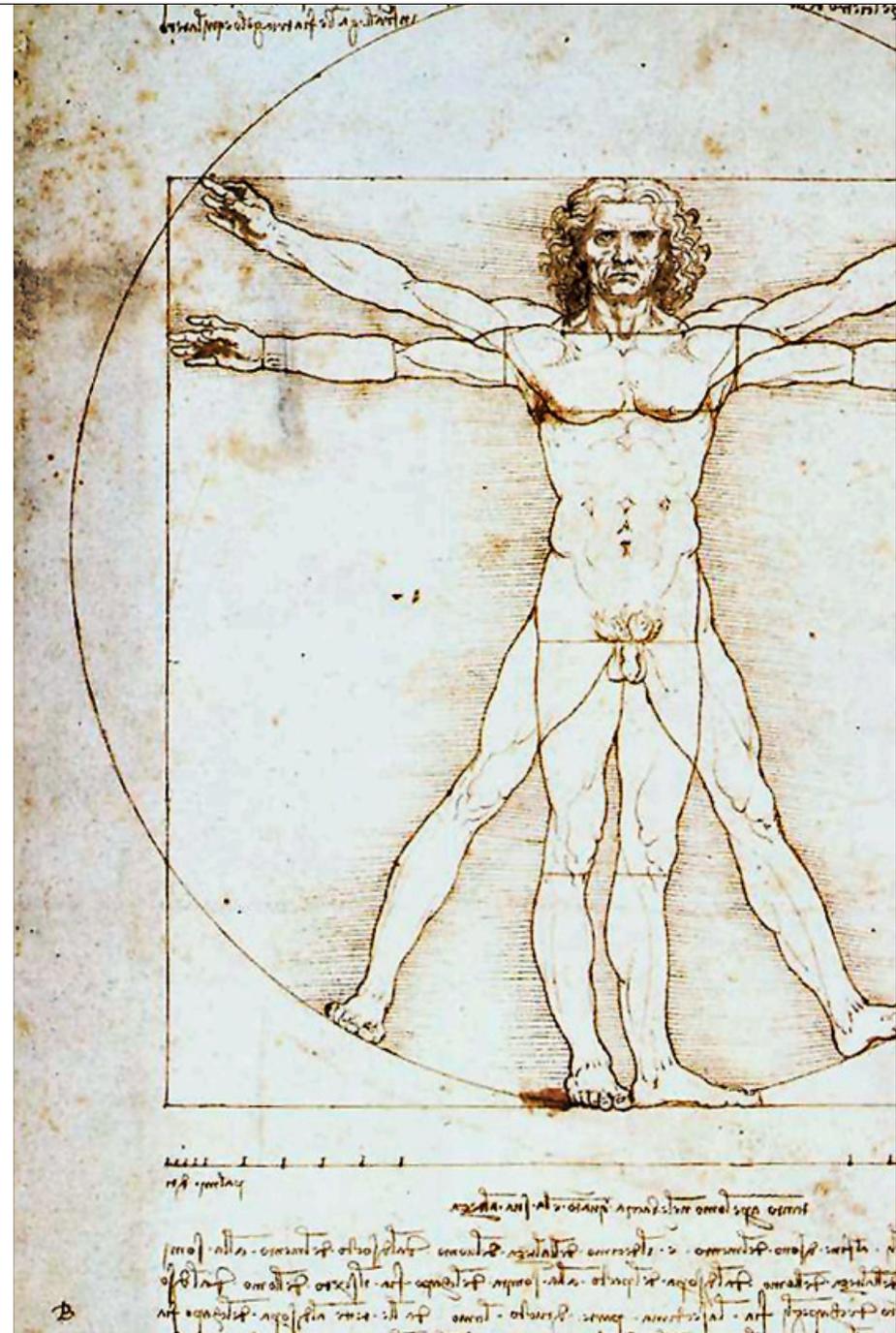
- “El hombre no volará en 50 años más” Wilbur Wright, 1901
- “No existe el menor indicio que la energía nuclear pueda ser obtenible, eso implica que el átomo puede ser destruido a voluntad” Albert Einstein, 1932



El Proceso de la Innovación

Razón 2: Aprender Haciendo

El Cuerpo no es solo un complicado medio de transporte para la cabeza..



Tarea para la Próxima Semana (Viernes 3/8)

- Trabajo Individual: Propuesta de Proyecto
 - 1.Nombre Descriptivo
 - 2.Quiebre Declarado
 - 3.Concepto de Idea o Solución. (¿Qué debe tener la solución?)
 - 4.Mercado / Cliente / Comunidad - Objetivo.

- Mas info y ejemplos Ucursos

Créditos y Agradecimientos

- Fotos: Profesor Álvaro Acevedo.