



Taller de Ingeniería Industrial I

Modulo II : Trabajo en Proyectos
Ignacio Saavedra
igsaaved@ing.uchile.cl

Porque hacemos proyectos?

No es solo por molestar, créannos





Razón 1: Aprender a Innovar

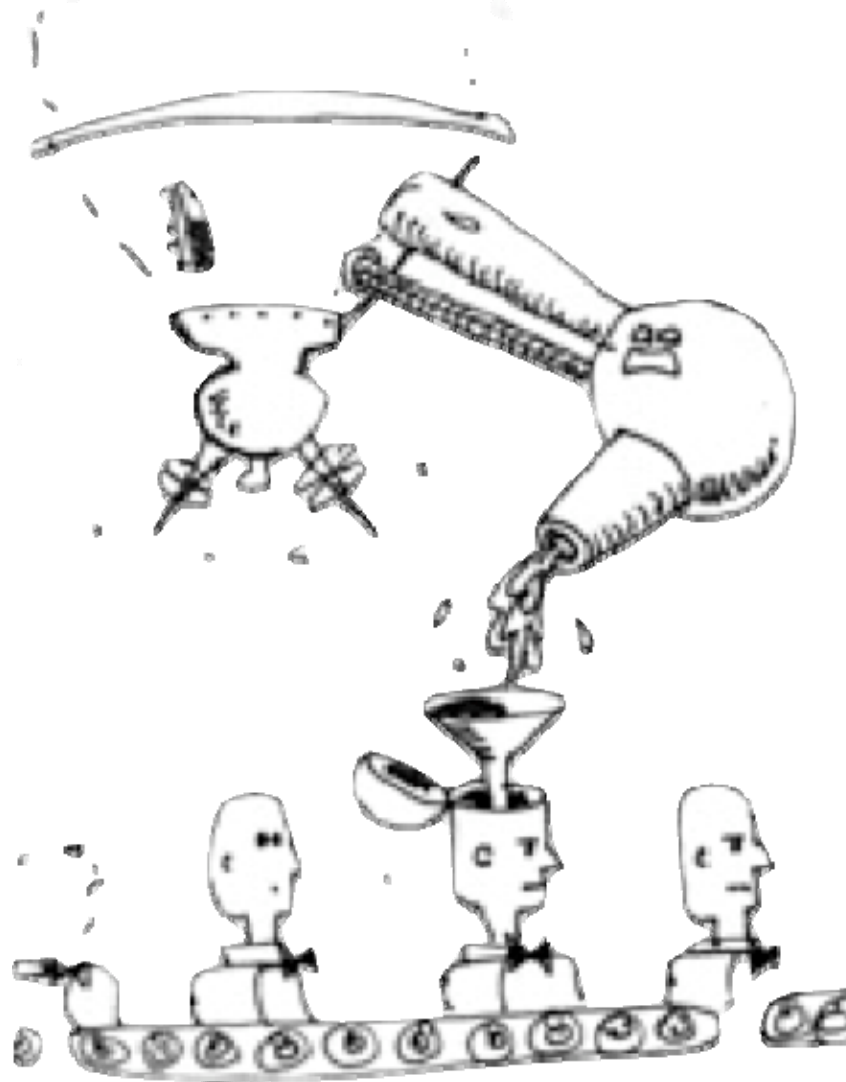
La tecnología de la Innovación se aprende y se enseña



Las cosas pueden cambiar!!!



IN3001



El Sistema nos hace menos creativos

Test

Pregunta 1: ¿Como meto una jirafa dentro de un refrigerador?





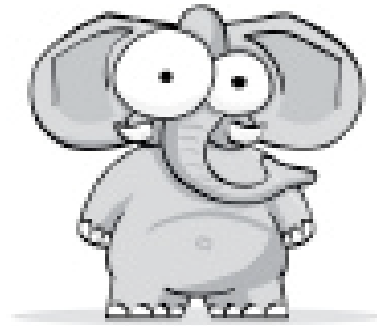
Respuesta Correcta: Abro el refri, meto la jiraja dentro, cierro el refri. Demostramos nuestra tendencia a complicar las cosas



Test

Pregunta 2: ¿Como meto un elefante dentro de un refrigerador?





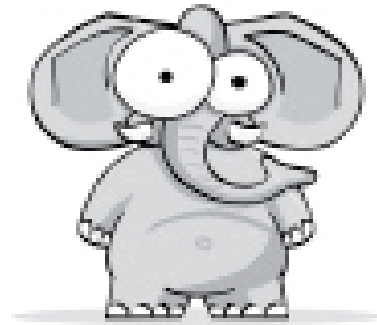
Respuesta Incorrecta: Abro el refri, meto el elefante dentro, cierro el refri. Respuesta Correcta: Abro el refri, **saco la girafa**, meto el elefante dentro, cierro el refri. Probamos nuestra capacidad de considerar la implicancias de nuestras acciones anteriores



Test

Pregunta 3: El Rey León ha organizado una gran asamblea en la selva, están todos los animales menos uno ¿Cuál?





Respuesta Correcta: El elefante

Probamos nuestra memoria



IN3001

Test

Pregunta 4: Tienes que cruzar un río, pero este es habitado por cocodrilos, ¿Cómo lo haces?





Respuesta Correcta: Cruzas nadando, pues los cocodrilos están en la asamblea.

Probamos que tan rápido aprendemos de nuestros errores.



90% de los adultos fallan al menos en 2

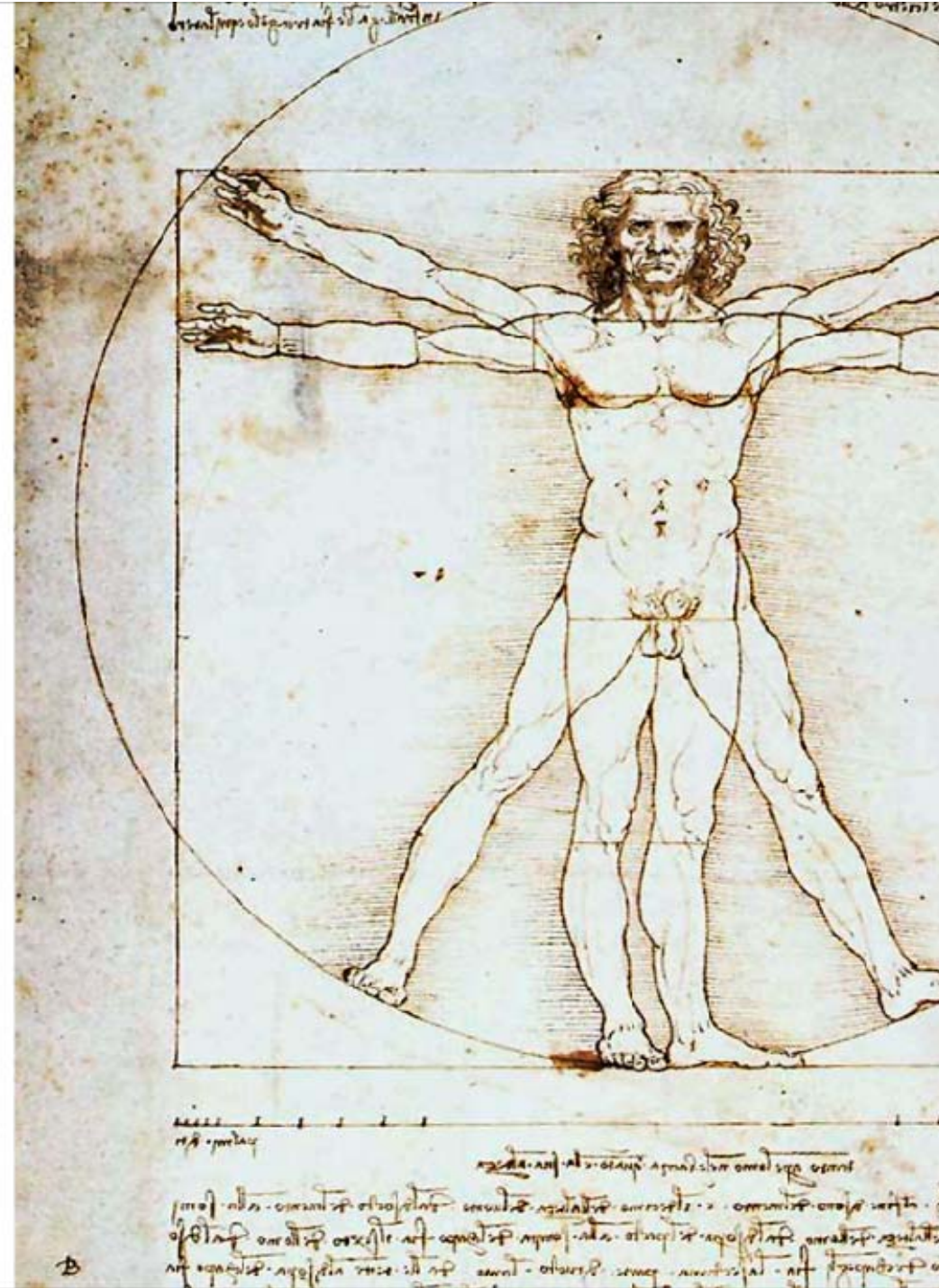
80% de los niños menores de 10 años aciertan todas las respuestas

Fuente: Andersen Consulting



Razón 2: Aprender Haciendo

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



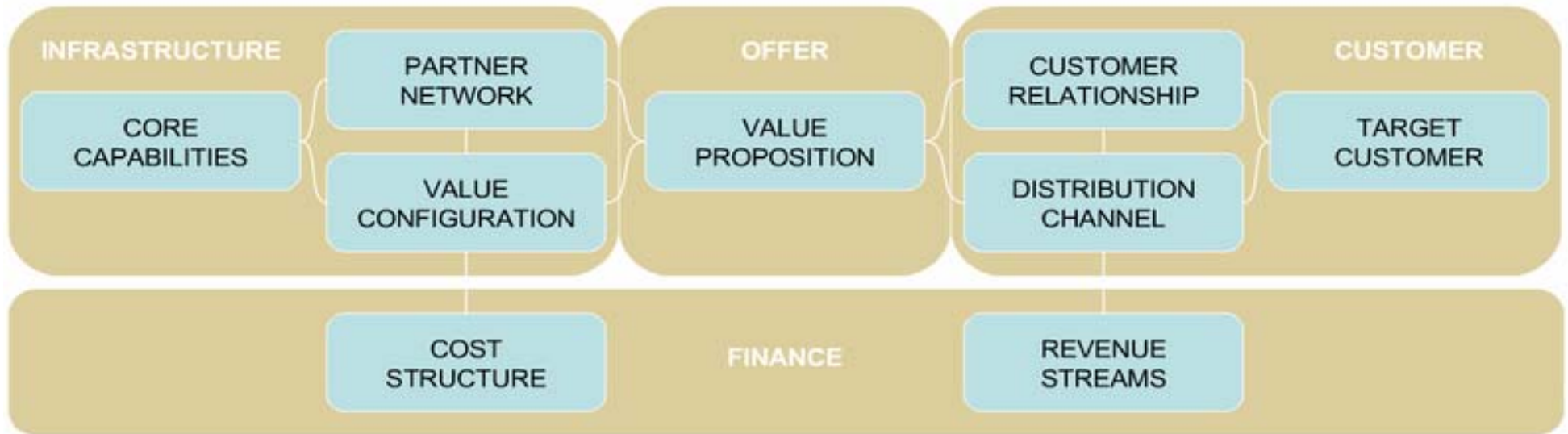


[video: uva design](#)

Modelos de Negocios

**basado en ppt de Alexander Osterwalder,
PhD**

el modelo de negocios



Un modelo de negocio (también llamado diseño de negocio) es el mecanismo por el cual un negocio trata de generar ingresos y beneficios. Es un resumen de cómo una compañía planifica servir a sus clientes. Implica tanto el concepto de estrategia como el de implementación.



- Primera Tienda en 1971, Seattle
- Genera U\$10 billones en ingreso, equivalente a GDP de Bolivia
- 33 millones de clientes al año
- 16.000 tiendas 49 países
- 172.000 empleados

STARBUCKS

caso de estudio

se convierten en dueños de un club de fútbol...



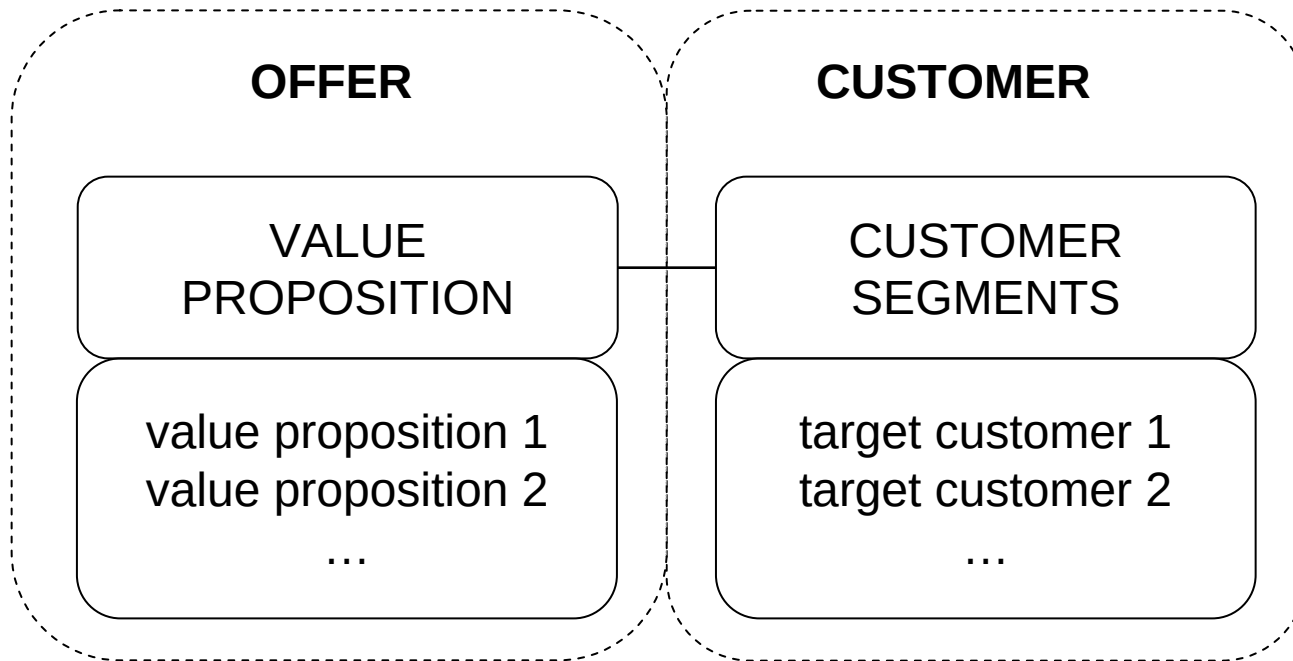
describamos el
modelo de negocios

que prupuesta de valor ofreces a que segmento de clientes?

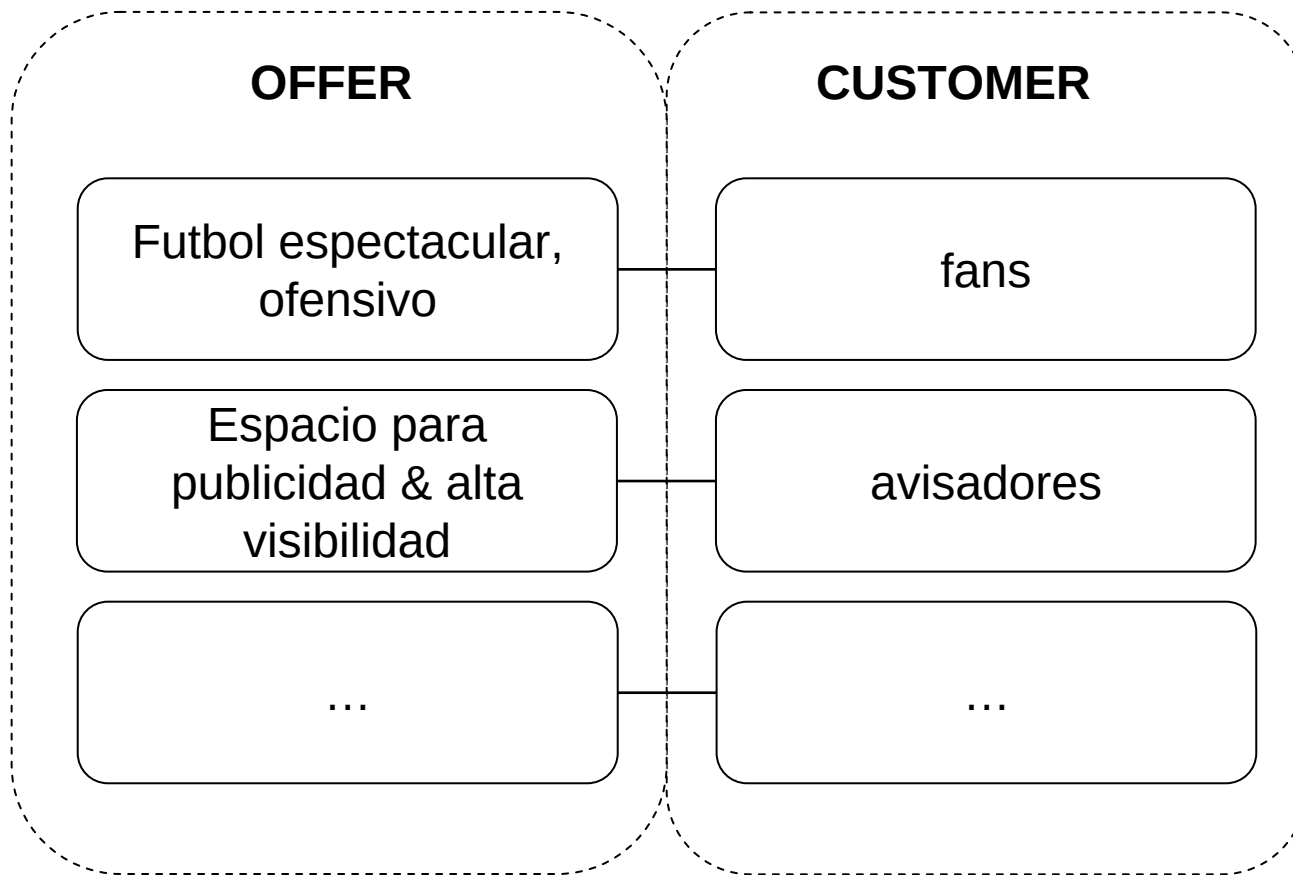


describing how a wealth management bank serves its clients

que **prupuesta de valor** ofreces **a** que
segmento de clientes?



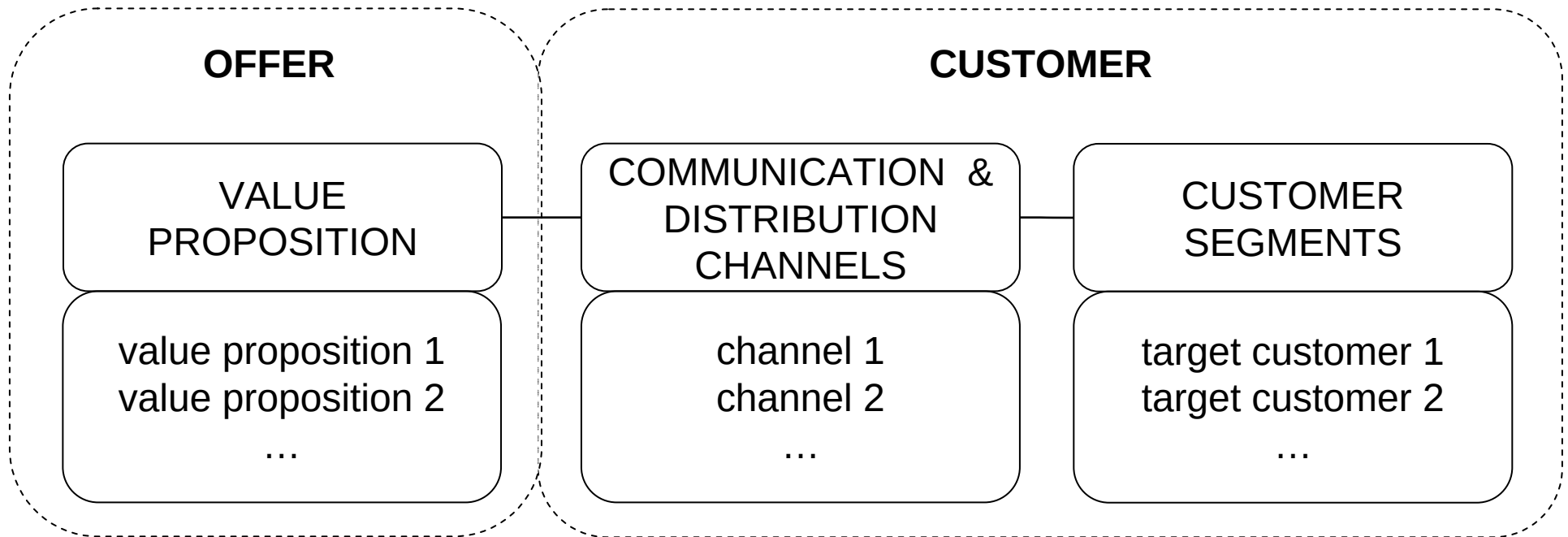
que **prupuesta de valor** ofreces **a** que
segmento de clientes?



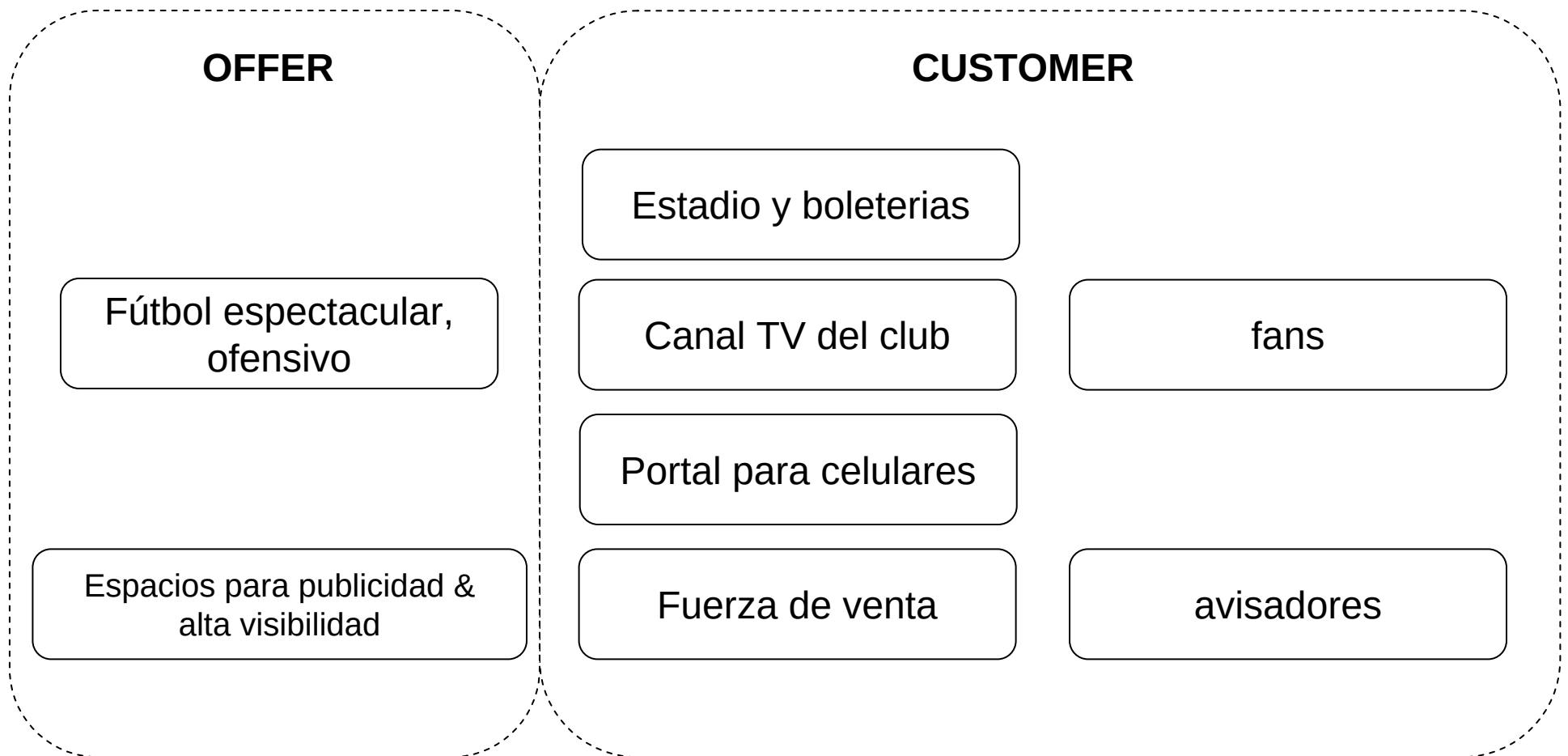
como **llegamos** a los **clientes**?



como **llegamos** a los **clientes**?



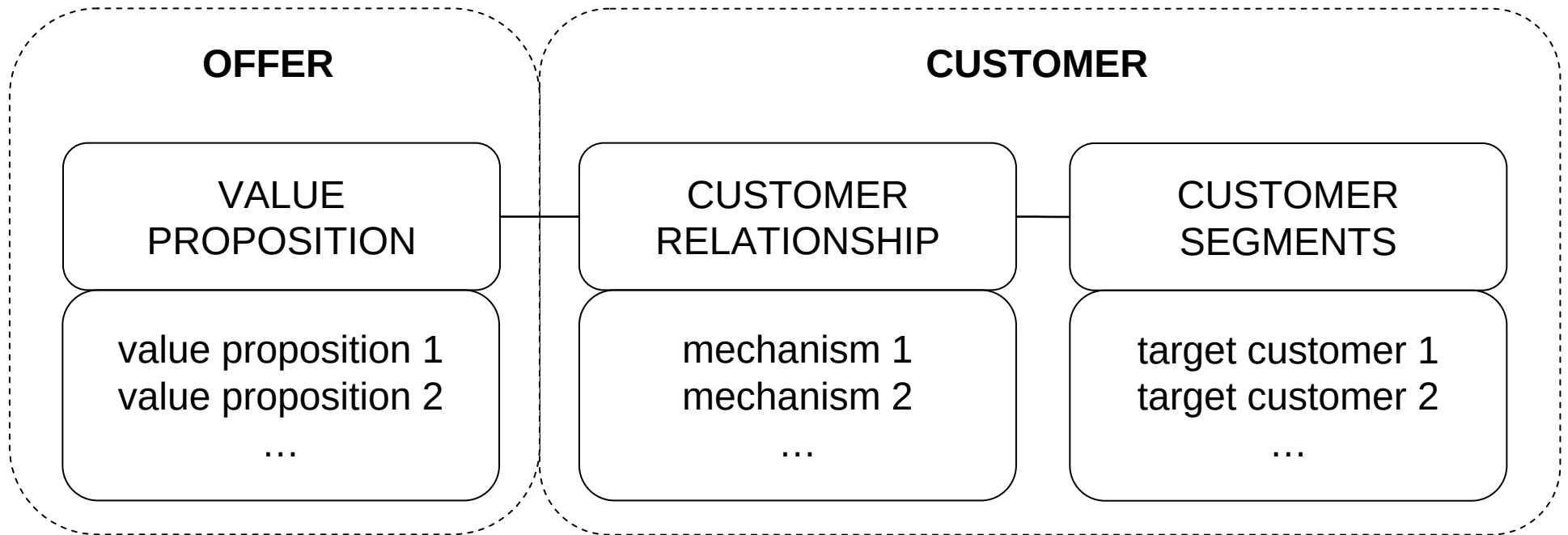
como **llegamos** a los **clientes**?



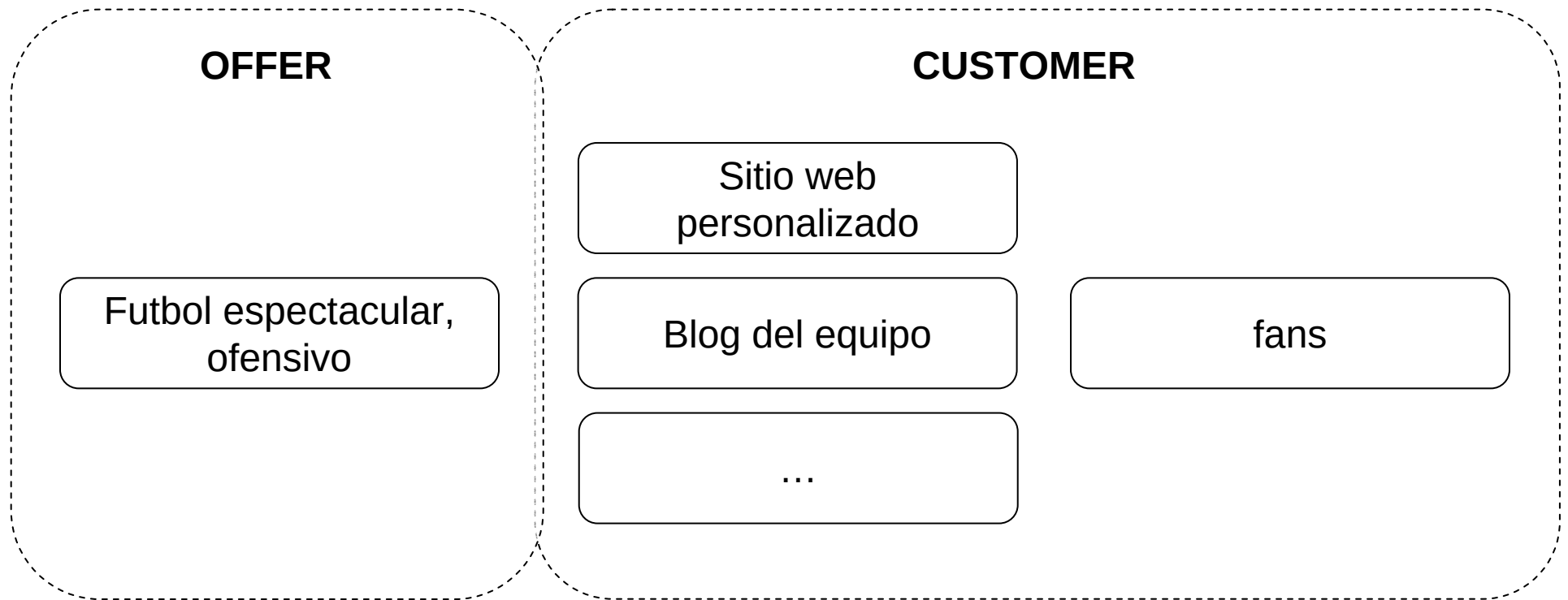


Cómo construyes soluciones?

Cómo construyes relaciones con tus clientes?



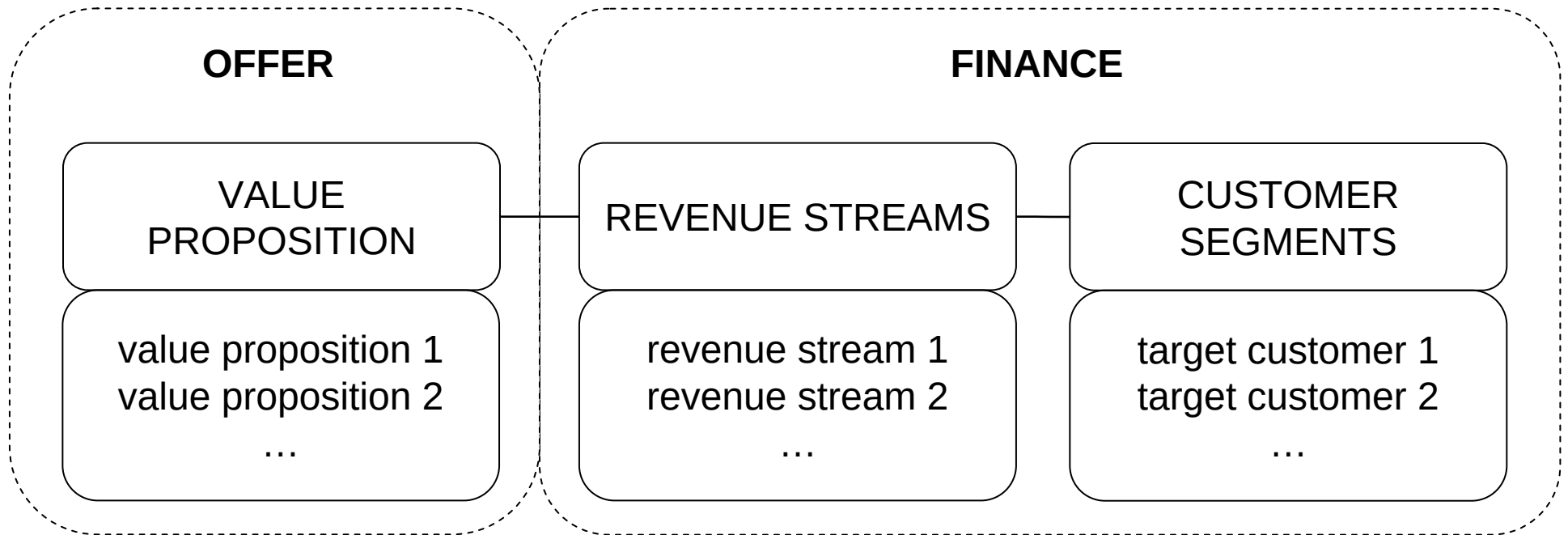
Cómo construyes relaciones con tus clientes?



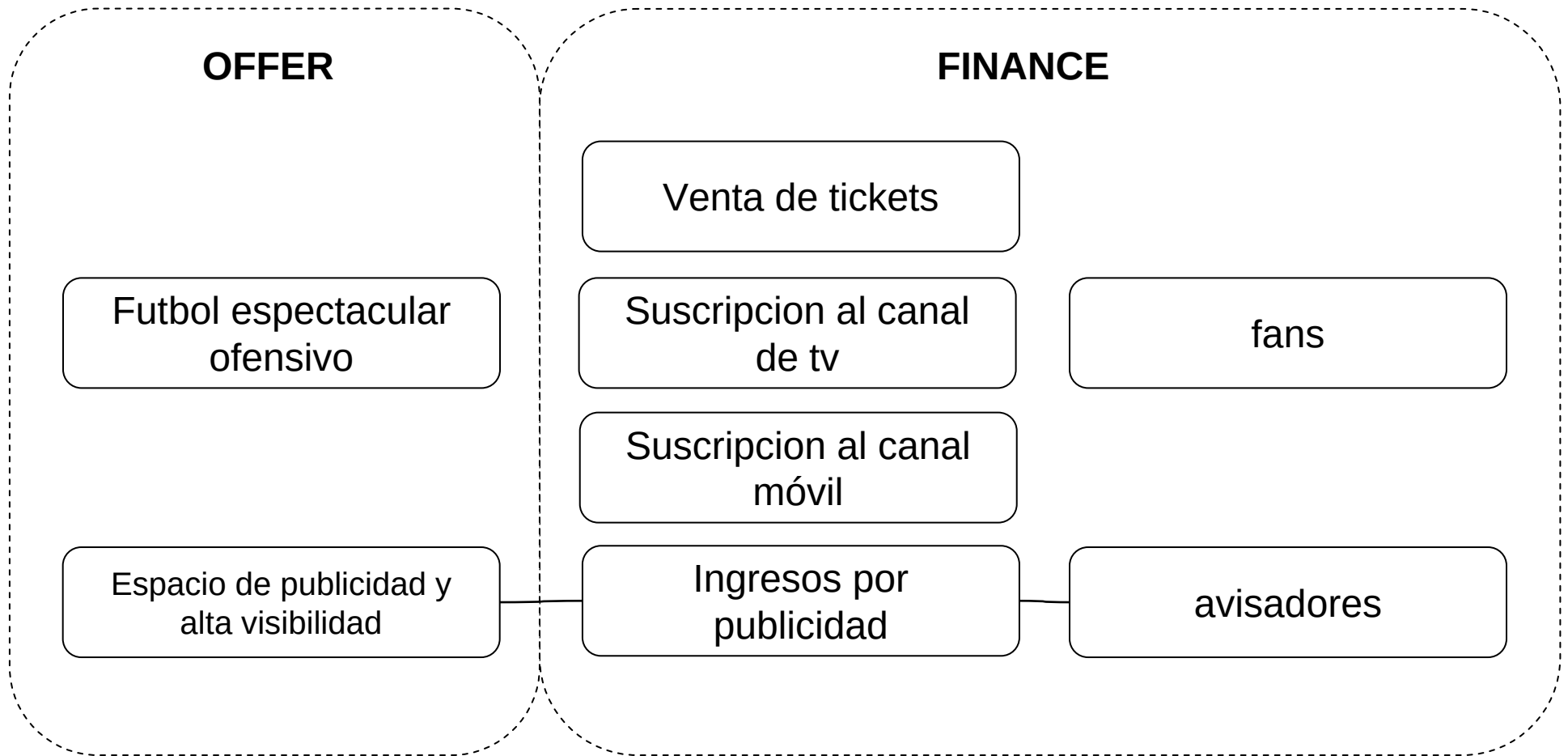


Como ganamos \$\$\$?

Como **ganamos** \$\$\$?



Como ganamos \$\$\$?



Ejercicio modelo de negocios



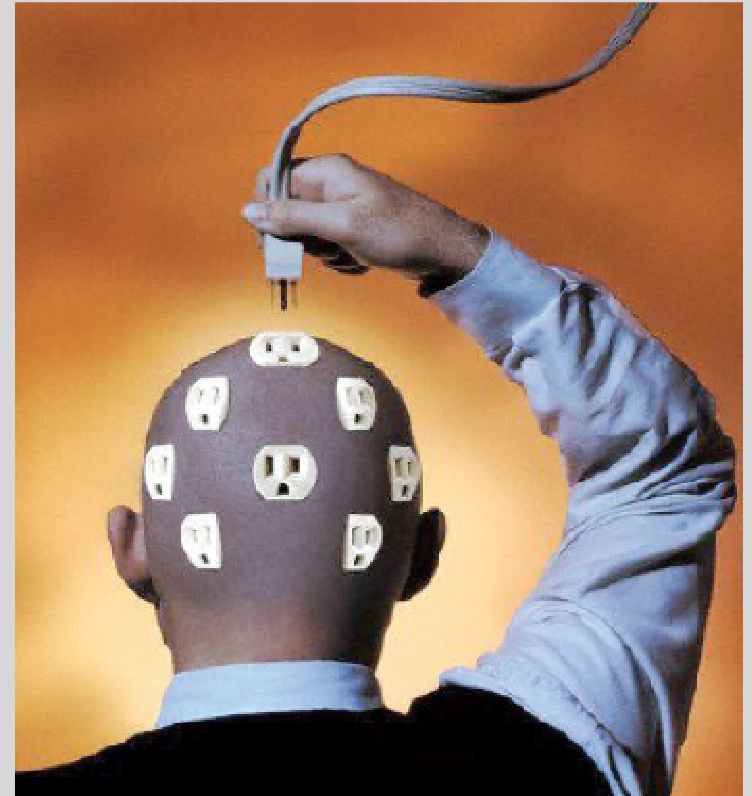
Explorando la propia creatividad

- 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



Ideas nuevas = f (ideas viejas)

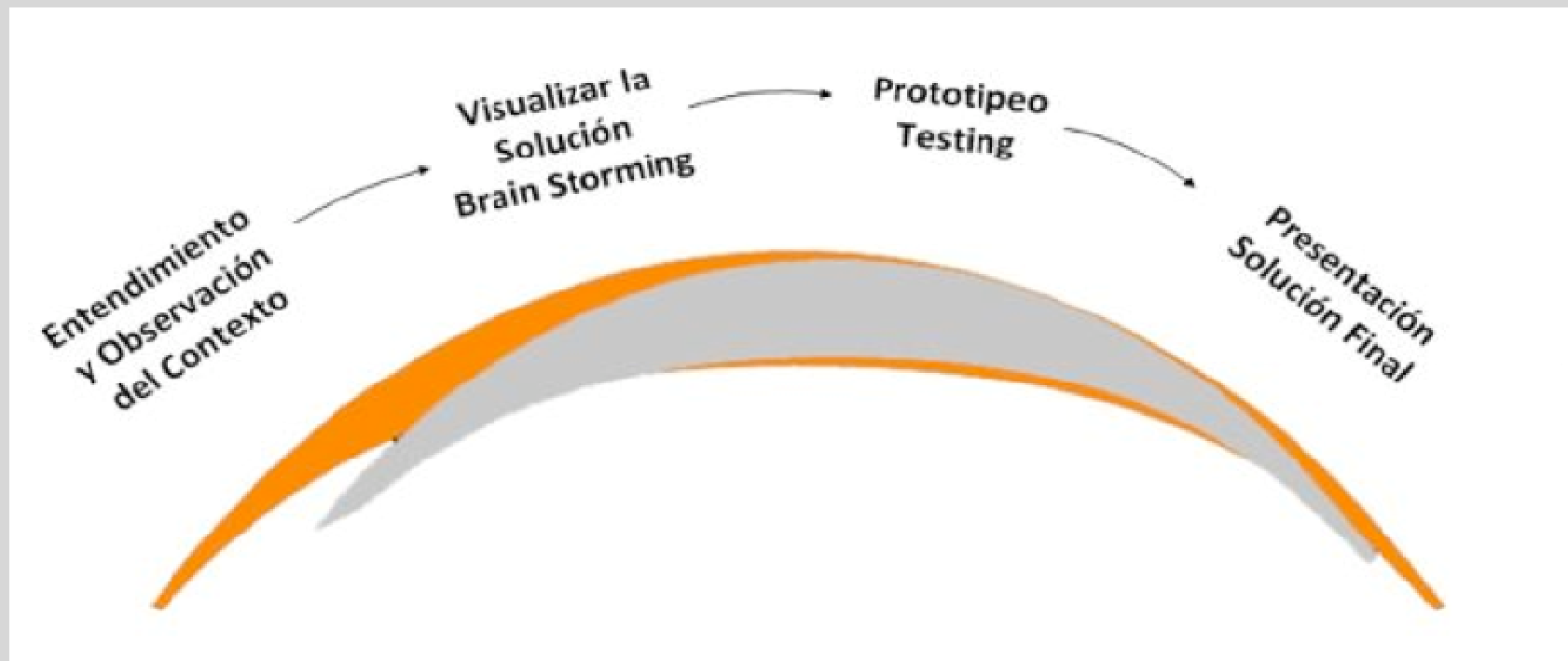
- Mientras más expuesto a otras ideas, más probable es que invente



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 sucerebro
- 6. Es misteriosa





El Proceso de la Innovación