

# INNOVACIÓN

Fundación CiGob  
Desarrollo de Ciencias y Métodos de Gobierno  
Bolívar 650, CABA



**PROGRAMA DE TALLERES EN GESTIÓN Y GOBIERNO**

## ENFOQUE

La propuesta consiste en acercarle a funcionarios del sector público, que tengan inquietud por la innovación, herramientas para despertar y ejercitar su creatividad mediante actividades y casos prácticos. Al finalizar el taller los asistentes estarán motivados y tendrán herramientas para innovar en el día a día o para encarar nuevos proyectos.

## OBJETIVOS

- Comprender la acción de gobierno como proceso de transformación de la realidad social
- Transmitir estrategias para crear nuevos abordajes a la resolución de problemas;
- Introducir a los participantes en un método de innovación y creatividad para abordar problemas públicos.

## CONTENIDOS

A lo largo del taller se recorren los distintos aspectos que hacen a un proceso innovador.

**EL FRONTSTAGE:** En el día a día vemos productos, servicios o soluciones innovadoras. Aprenderemos a distinguirlos a través de los 3 niveles de la innovación.

**EL BACKSTAGE:** Las preguntas que están detrás de algo innovador son las que necesitamos saber y aplicar. Aprenderemos cómo pensar como innovadores al observar un problema.

El taller tiene 3 ejes de trabajo:

**Reflexión:** A través de casos e historias se invita a los asistentes a reflexionar sobre cada concepto. Escuchar una historia facilita la comprensión del mensaje.

**Acción:** Mediante juegos individuales y grupales los asistentes aplican el concepto reflexionado para poder aprenderlo por su propia acción. Aprender jugando nos permite lograr una comprensión teórica y práctica.

**Aplicación:** Los asistentes comprenden los pasos para aplicar lo aprendido. Si el conocimiento que no se puede aplicar no tiene valor.

## ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Este curso de modalidad intensiva, propone una concepción teórica y una intensa práctica de los lineamientos propuestos, para que los participantes puedan llevarse diferentes herramientas para poner en práctica.

Los contenidos se transmiten gráficamente utilizando:

- **Visual thinking**, para facilitar la captura inicial por parte del asistente.
- **Spatial learning**, para facilitar la comprensión y relación conceptual.
- **Design thinking**, para facilitar la aplicación práctica.

## PERFIL DEL INSTRUCTOR

**MARTIN ANDRÉS GIORGETTI.** Licenciado en Administración de Empresas (Universidad de Buenos Aires). Posgrado en E-Business Management (Georgetown University) y en Estrategias de Innovación y Prospectiva Tecnológica (Universidad Austral). Ocupación: Socio en "Metroterra"- Crowdfunding en Finca Raiz. Asesor para Startups en "Startup Action Map". Profesor de Innovación en Modelos de Negocios en Universidad Javeriana, HubBog y otros. Facilitador en Inteligencia de Negocios e Innovación.

### **Duración**

4 horas.