

PROGRAMA DE MENTORING 2019

XIII EDICIÓN – SEGUNDO SEMESTRE

CREATIVIDAD Y ESPÍRITU INNOVADOR

BIO JORGE RUANO PUENTE

Soy Ingeniero Industrial de la promoción de 1992. Desde 1994 he estado trabajando en Telecomunicaciones, siempre en el estado del arte de Tecnología e Innovación

12 años en Telefónica Investigación y Desarrollo. En esta empresa desarrollé numerosos proyectos exitosos, como la radiolP de ST-Hilo, el sistema de noticias de Antena 3, la plataforma de Servicios Interactivos de Vía Digital o el proyecto Imagenio de Telefónica de España, uno de los proyectos pioneros de distribución de televisión sobre Internet, que sigue siendo el servicio dominante en España.

11 años en Lucent, Alcatel-Lucent y Nokia, en la unidad corporativa de negocio de Video. En esta compañía he desempeñado diferentes roles, desde director de Ingeniería a Desarrollo de Negocio. Desde hace más de dos años me encargo de la identificación y prototipado de iniciativas de innovación en la unidad de Vídeo.

Perfil de linkedin <https://es.linkedin.com/in/jorge-ruano-1a21346>

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El programa pretende despertar la capacidad innovadora de los asistentes, relacionándola con la innovación empresarial.

Así, se pondrá énfasis en dinámicas de grupo que ayuden a los mentees a pensar en nuevas ideas y en aprender a expresarlas.

Se presentarán y discutirán casos de éxito (y de rotundo fracaso) que demuestran que una estrategia adecuada de innovación es absolutamente imprescindible para sobrevivir en la sociedad digital.

El programa se centrará en las industrias donde la tecnología juega un papel relevante, desde telecomunicaciones a la industria alimentaria.

Se espera que el programa no sea una comunicación unidireccional, sino que todo el grupo aporte sus opiniones y experiencia para generar un ambiente donde las ideas fluyan. También se espera que sea divertido.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA

- Despertar la capacidad innovadora de los mentees



- Enseñar a pensar en nuevas ideas
- Perder el miedo a expresar las nuevas ideas y enseñar a darles forma
- Conocer casos de uso relacionados con la innovación empresarial

CONTENIDO DE LAS SESIONES

Sesión 1:

- Estrategias de Innovación
- Dinámica: Los seis sombreros
- Caso: Microsoft y Steve Ballmer

Sesión 2:

- Como fomentar la creatividad
- Dinámica: Design Thinking
- Caso: RedHat

Sesión 3:

- La búsqueda de inspiración
- Dinámica: El cadáver exquisito
- Caso: Machine Learning

Sesión 4:

- Como presentar tus ideas
- Dinámica: SCAMPER
- Caso Pixar

Impartición de las sesiones



- **Modalidad presencial**

 - **Impartición:**
 - **Sesión 1** – día 24 Octubre, de 19 a 21 en Nokia, C/ Maria Tubau, 9
 - **Sesión 2** – día 7 Noviembre, de 19 a 21 en Nokia, C/ Maria Tubau, 9
 - **Sesión 3** – día 21 Noviembre, de 19 a 21 en Nokia, C/ Maria Tubau, 9
 - **Sesión 4** - día 12 Diciembre, de 19 a 21 en Nokia, C/ Maria Tubau, 9

 - **Requerimientos para I@s mentees:**
 - Mínimo 5 años de experiencia profesional
 - Inquietud por nuevas ideas, experiencias y tecnologías
 - Capacidad de participación
 - Actualmente en una posición donde se puedan desplegar propuestas innovadoras.
-