

Índice

PRESENTACIÓN	11
CAPÍTULO 1. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN	13
Creatividad	15
Innovación	16
CAPÍTULO 2. MAPA DE EMPATÍA	21
Concepto	23
Elementos que conforman la herramienta	24
Desarrollo de la herramienta	25
Caso práctico	26
Investigación aplicada	29
CAPÍTULO 3. MAPA DE EXPERIENCIA DEL CLIENTE	31
Concepto	34
Elementos que conforman la herramienta	34
Desarrollo de la herramienta	37
Caso práctico	39
Investigación aplicada	42
CAPÍTULO 4. SCAMPER	45
Concepto	48
Elementos que conforman la herramienta	48
Desarrollo de la herramienta	51
Caso práctico	53
Investigación aplicada	59

CAPÍTULO 5. MATRIZ DE IDEAS	61
Concepto	63
Elementos que conforman la herramienta	63
Desarrollo de la herramienta	64
Caso práctico	65
Investigación aplicada	66
CAPÍTULO 6. ANALOGÍAS FORZADAS	69
Concepto	71
Elementos que conforman la herramienta	71
Desarrollo de la herramienta	72
Caso práctico	74
CAPÍTULO 7. <i>STORYTELLING</i>	79
Concepto	81
Elementos que conforman la herramienta	81
Desarrollo de la herramienta	82
Caso práctico	83
Investigación aplicada	83
CAPÍTULO 8. <i>STORYBOARD</i>	85
Concepto	87
Elementos que conforman la herramienta	87
Desarrollo de la herramienta	88
Caso práctico	88
Investigación aplicada	91
CAPÍTULO 9. GAMIFICACIÓN	95
Concepto	97
Elementos que conforman la herramienta	98
Desarrollo de la herramienta	99
Caso práctico	100
CAPÍTULO 10. <i>DESIGN THINKING</i>	105
Concepto	107
Elementos que conforman la herramienta	107
Desarrollo de la herramienta	108
Caso práctico	112
Investigación aplicada	117

CAPÍTULO 11. <i>LEAN CANVAS</i>	119
Concepto	121
Elementos que conforman la herramienta	122
Desarrollo de la herramienta	123
Caso práctico	124
Investigación aplicada	129
CAPÍTULO 12. <i>WARM UPS</i>	131
GLOSARIO	145
REFERENCIAS	147
AUTORES	153