



Jorge Alfonso Rodríguez Tort

Líder de Credenciales Alternativas



Competencias:

- Creación de iniciativas emprendedoras a través de un proceso de innovación formal y sistemático.
- Implementa soluciones de educación basadas en la tecnología que generan valor.
- Creación de diseño de experiencias de aprendizaje, con metodologías de innovación educativa.
- Diseño e implementación de proyectos en áreas de emprendimiento e innovación.



Ingeniero Industrial y de Sistemas

Maestría en Innovación para el Desarrollo Empresarial



<https://www.linkedin.com/in/jorgeartort/>



jartort@tec.mx

8 años

Experiencia en
Emprendimiento

10 años

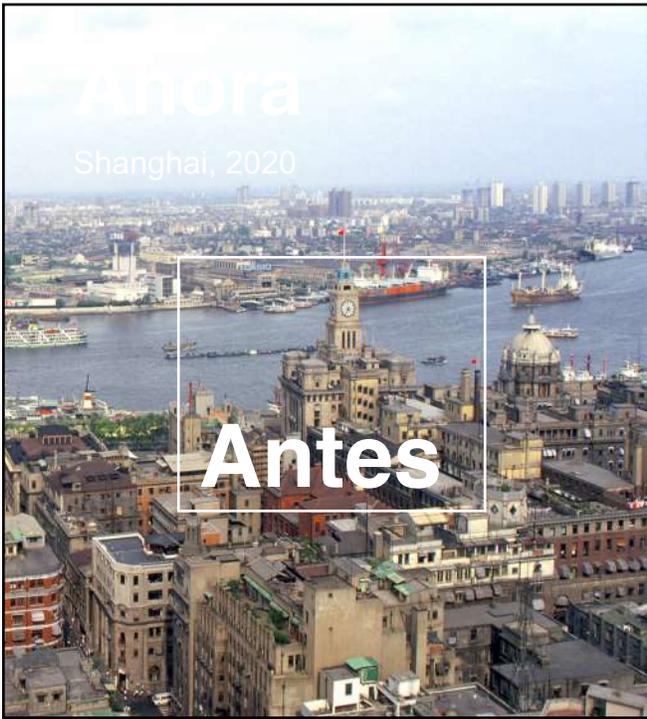
Experiencia en
Educación

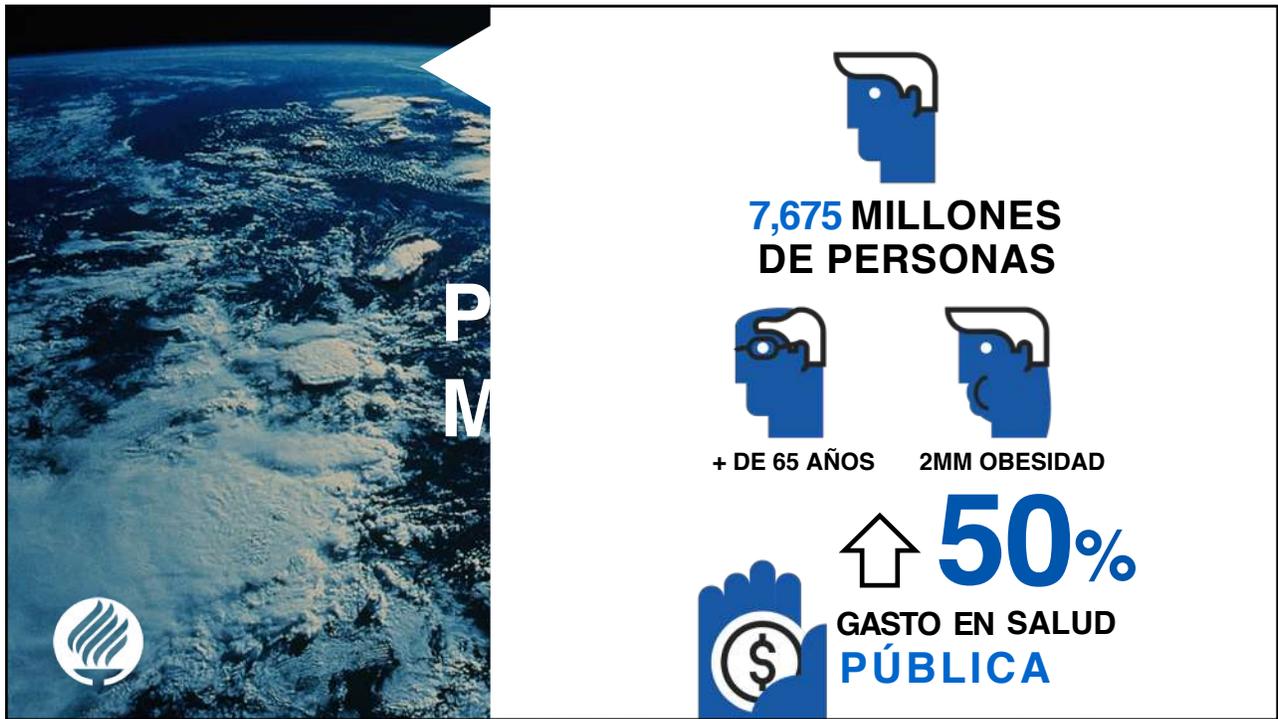


**¿CÓMO CREES QUE
SERÁ EL MUNDO EN EL
2025?**

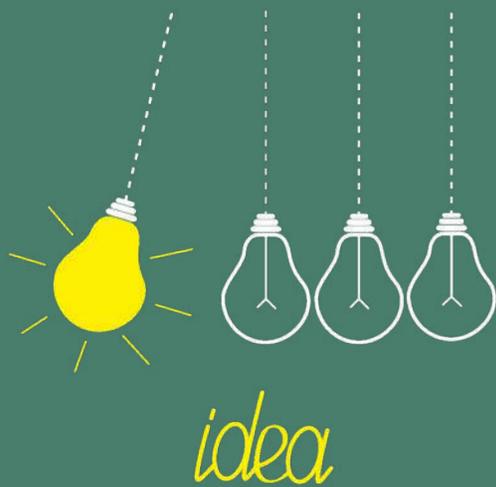








Emprendimiento



El emprendimiento suele ser un proyecto que se desarrolla con esfuerzo y haciendo frente a diversas dificultades, con la resolución de llegar a un determinado punto

PET ROCK



Retrocedamos a la década del setenta, cuando el inventor Gary Dahl decidió comercializar rocas como mascotas. Vendíendolas en \$4 dólares por roca, este producto capturó la imaginación del público y le dejó una fortuna de \$15 millones de dólares durante esa década.

KINDER SORPESA



- En 1967, lanzó al mercado su primera barra de chocolate para el mercado infantil y la denominó Kinder, que en alemán significa “niños”.
- Sin embargo, este producto con muy buen sabor y presentación no era “la” golosina, sino solo una golosina más en el mercado.
- En el año 1983, se dio el gran cambio y Ferrero estableció un nuevo referente: “las golosinas con entretenimiento”, al que introducir un juguete de plástico, que debía ser ensamblado por el propio niño.

OBSERVAR Y ESCUCHAR



Entender las necesidades
de las personas

Innovación



Proceso a través del cual las nuevas ideas se transforman en algo concreto y de valor para un individuo u organización.



RADICAL

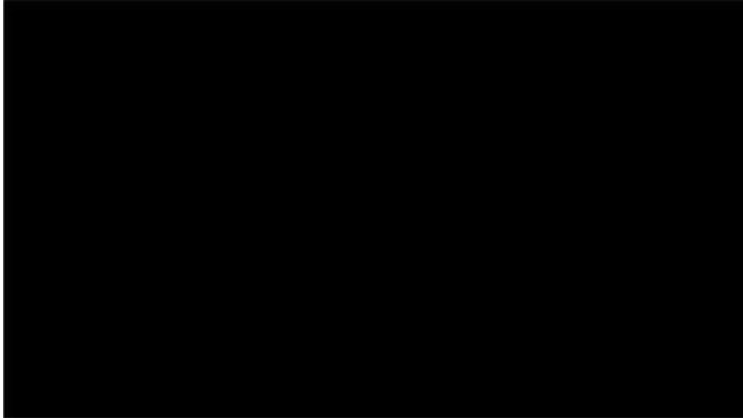


INCREMENTAL



Reto

EMPRENDEDOR
con sentido humano

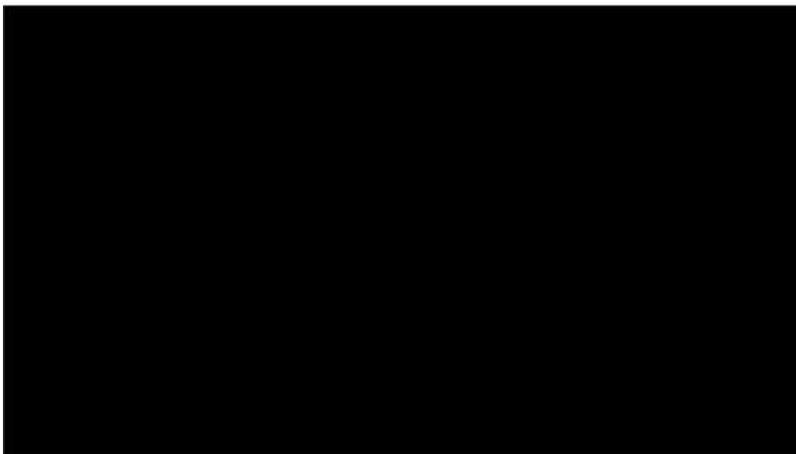


Experiencia de 40 hrs en una semana.

Es una semana en la que todos los alumnos de profesional participan simultáneamente en actividades innovadoras que promueven el aprendizaje y el fortalecimiento de competencias de egreso.



Emprendimiento Innovador



Es una experiencia de aprendizaje vivencial compuesta por uno o más retos orientados a atender una situación real, la cual permite al estudiante desarrollar competencias disciplinares y fortalecer competencias transversales de su profesión.

Bus Challenge es una competencia de emprendimiento para universitarios y emprendedores con una característica única: ¡es móvil! Durante 72 horas, alumnos de diferentes universidades de México viajan en autobús a la Ciudad de Monterrey mientras desarrollan una idea de negocio que podrán presentar ante inversionistas, aceleradoras y otros emprendedores, en INCmty.



BUS
CHALLENGE



INC B-CHALLENGE



INC B-Challenge es una experiencia para inspirarte y generar tu primera gran idea emprendedora! Participa en este INCreíble bootcamp de 3 días y desarrolla una solución basada en tecnología digital orientada a problemas de contaminación, movilidad en las ciudades o tecnología para la educación.

**HAZ REALIDAD TUS IDEAS
EN PRODUCTOS QUE PUEDAN
TRANSFORMAR AL MUNDO**

**The Innovation Challenge
BOOT CAMP**

Hangzhou City, China

Tecnológico de Monterrey

Día 1: Reto Imaginación
Día 2: Reto Concepto
Día 3: Reto Diseño
Día 4: Reto Creación
Día 5: Reto Creación
Día 6: DEMO DAY / Pitch

1. Imaginación
 Megatendencias: Sociales, Tecnológicas y del comportamiento del consumidor
 Un día en la Vida
 Taras a Realizar (JTBD) y Expectativas
 Matriz de NYS
 Storyboard

2. Generación de Conceptos
 QFD
 Funcionalidades y Atributos
 Matriz Morfológica
 Quick & Dirty Prototyping

3. Diseño
 Propiedad Intelectual
 Prototipo Funcional 1.0
 Story-Board

4. Creación
 TRIZ
 Prototipo Funcional 2.0
 CANVAS
 Pitch
 DEMO Day

Objetivo: entrenar las competencias de Creatividad e Innovación, Colaboración, Cooperación, Comunicación y Pensamiento Crítica, además de entender el proceso de diseño y creación de un producto que cuente características deseables para ser lanzado al mercado.

Tecnológico de Monterrey

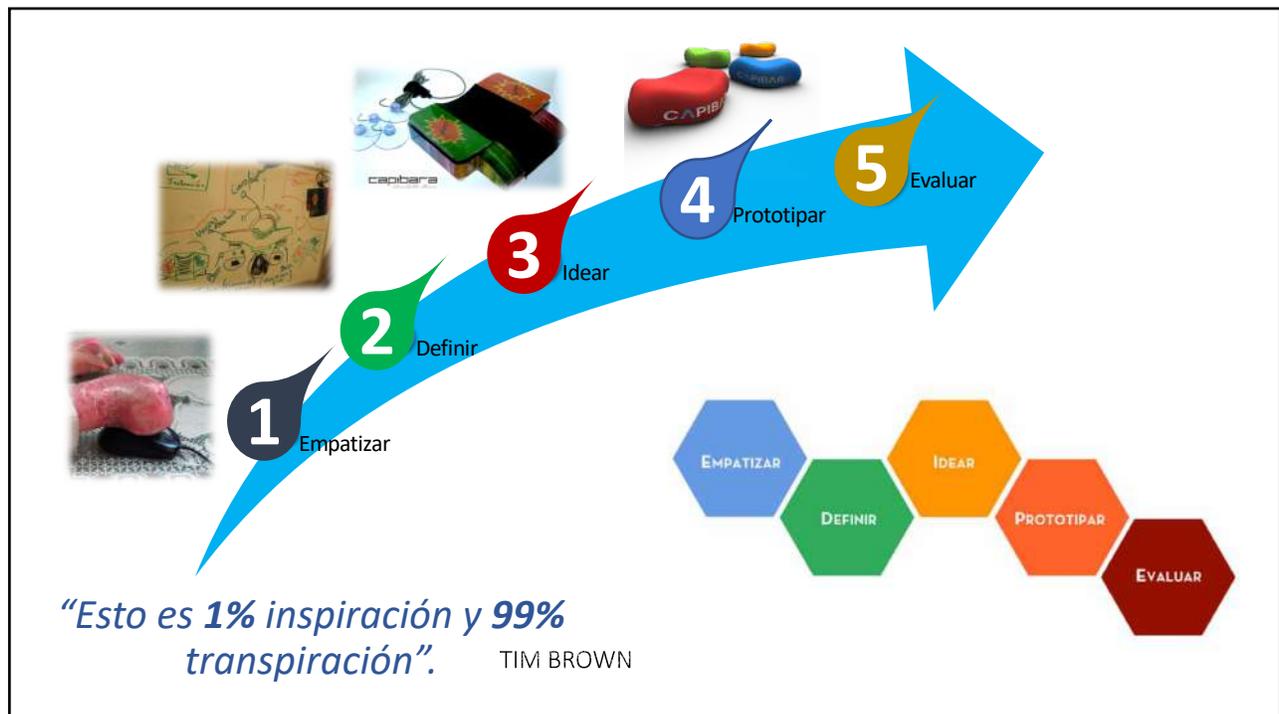
Herramientas Emprendimiento

Febrero 2020

Design Thinking



Primero exploración...
“out of the box”
 De **divergencia** de idea
 a
convergencia, concretar y definir
 esas ideas.



Modelo de Negocio.

Alex Osterwalder

Un **Modelo de Negocio** describe de forma racional el como una organización, crea, entrega y captura valor.

Lienzo de Modelo de Negocios



Alex Osterwalder

MODELO CANVAS

Lienzo de Modelo de Negocios





Te has puesto a pensar....

Según Karl Fisch, las universidades estamos preparando estudiantes para:



Trabajar en **EMPRESAS** O **FUNCIONES** que aún no existen



Utilizando **TECNOLOGÍA** que aún no ha sido inventada



Resolviendo **PROBLEMAS** que aún no identificamos como tales



Recomendación para introducción a la Innovación y Emprendimiento

- Página 22: “¿Qué es lo que genera la creatividad? Más que nada es la presencia de otra gente Creativa – dice Florida”
- Página 24: “ Llegué a la conclusión un tanto controversial de que los lugares más propicios para la innovación son aquellos donde florecen las artes, las nuevas experiencias musicales , donde hay una gran población gay, donde hay buena comida, además de universidades que puedan transformar la creatividad en innovación”

¡GRACIAS!



Jorge Alfonso Rodríguez Tort

TecLabs | Director Credenciales Alternativas
Vicerrectoría de Investigación y Transferencia de Tecnología
Tecnológico de Monterrey

Mail: jartort@tec.mx

 +52(81)82874683

 Jorge Alfonso Rodríguez Tort

