



Nombre De la materia: Innovación de modelos

Unidad uno

Nombre del maestro: Salomón Vasquez

Nombre del alumno :

Paula Marina Aguilar morales

LAN 6'

## 1.4 Vigilancia y Prospectiva Tecnológica

### Definición:

Es un proceso sistemático que permite observar, analizar y anticipar los cambios y tendencias tecnológicas, sociales, económicas y científicas que puedan influir en una organización, sector o país

- Se enfoca tanto en el monitoreo del presente como en la proyección de escenarios futuros con el fin de tomar decisiones estratégicas informadas.

### Objetivos

- Detectar oportunidades de innovación y mejora.
- Prever amenazas y riesgos tecnológicos.
- Guiar el desarrollo de productos y servicios.
- 

- ### Herramientas y Métodos
- Análisis de tendencias tecnológicas.
- Vigilancia competitiva e inteligencia de mercado.
  - Estudios de futuro y escenarios.

### Aplicaciones prácticas:

- Planificación estratégica.
- Innovación empresarial.
  - Políticas públicas en ciencia y tecnología.

## 1.5 Creatividad

### Definición:

Es la capacidad humana de generar ideas nuevas, originales y valiosas para resolver problemas, expresar emociones o crear productos

No es exclusiva del arte; está presente en todos los ámbitos del conocimiento y se considera una competencia clave en la educación y el mundo

### Elementos Clave:

- Originalidad: Capacidad de pensar diferente.
- Fluididad: Generación de muchas ideas.
- Flexibilidad: Capacidad de cambiar de enfoque.
- 

### Técnicas para desarrollarla:

- Lluvia de ideas (brainstorming).
- Mapas mentales.
- Método SCAMPER (Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otros usos, Eliminar, Reorganizar).

### Importancia en la educación y el trabajo:

- Fomenta la innovación.
- Mejora la resolución de problemas complejos.
- Aumenta la adaptabilidad en entornos cambiantes.