

**HERRAMIENTAS Y RECURSOS COMPLEMENTARIOS PARA
INNOVAR Y EMPRENDER**

PRESENTACIÓN

La innovación y el emprendimiento se encuentran inmersos en un viaje apasionante hacia el descubrimiento y la creación. La búsqueda de conocimientos que inspiren la innovación y fomenten el espíritu emprendedor requiere no solo de una sólida base teórica, sino también del acceso a herramientas y recursos prácticos que potencien su desarrollo.

Este documento ha sido elaborado con el propósito de enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes, proporcionándoles un listado exhaustivo de herramientas, referencias bibliográficas y recursos adicionales para innovar y emprender. Estas herramientas están diseñadas para complementar y expandir los conocimientos adquiridos en el ámbito curricular, brindando a los estudiantes la oportunidad de aplicar conceptos teóricos de manera práctica y fomentar la creatividad necesaria para abordar los desafíos del mundo empresarial en constante evolución.

Desde plataformas en línea que ofrecen cursos especializados hasta herramientas prácticas para el desarrollo de prototipos y la gestión eficiente de proyectos, cada recurso destacado tiene como objetivo equipar a los estudiantes con las habilidades y la perspicacia necesarias para enfrentar los complejos escenarios empresariales del siglo XXI. Este compendio no solo busca ser una guía, sino un compañero de viaje para los estudiantes en su travesía hacia la innovación y el emprendimiento, proporcionando las herramientas necesarias para convertir sus ideas en realidad.

Adelántate y sumérgete en este conjunto de recursos cuidadosamente seleccionados, donde cada elemento ha sido elegido con el propósito de impulsar el aprendizaje y el crecimiento profesional. Que este compendio sirva como una brújula en el fascinante viaje de la innovación y el emprendimiento.

1. LOS IMPERDIBLES QUE NO PUEDES DEJAR DE LEER

La búsqueda de conocimiento se convierte en el catalizador esencial para aquellos que aspiran a liderar la próxima ola de transformación en el mundo empresarial. Para los estudiantes y profesionales inquietos que buscan no solo comprender, sino también moldear el futuro, el acceso a referencias sólidas es tan fundamental como la chispa misma de la creatividad.

A continuación, encontrarás un listado de referencias bibliográficas consideradas “must-have” en el ámbito de la innovación y el emprendimiento. Cada referencia destacada en este listado ha sido elegida por su capacidad para inspirar, desafiar y guiar a aquellos que buscan forjar su propio camino en la esfera del desarrollo de nuevas soluciones. Estas referencias abarcan desde visionarios que han cambiado el juego hasta expertos contemporáneos que desentrañan los misterios de la innovación disruptiva y el arte del emprendimiento exitoso.

1.1. Innovación y Emprendimiento:

- ***"The Innovator's Dilemma"* - Clayton M. Christensen:**

Este clásico explora los desafíos que enfrentan las empresas establecidas al intentar innovar y cómo las nuevas tecnologías pueden desplazar a los líderes del mercado.

Cita:

Christensen, C. M. (1997). *The Innovator's Dilemma*. Harvard Business Review Press.

- ***"Lean Startup"* - Eric Ries:**

Eric Ries presenta el concepto de Lean Startup, que aborda métodos ágiles para el desarrollo de productos y la gestión empresarial, destacando la importancia del aprendizaje continuo y la adaptabilidad.

Cita:

Ries, E. (2011). *Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses*. Crown Business.

- ***"Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value"* - Thomas Lockwood:**

Este libro ofrece una visión profunda del pensamiento de diseño y cómo puede impulsar la innovación centrada en el usuario.

Cita:

Lockwood, T. (2010). *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value*. Allworth Press.

- ***"Zero to One"* - Peter Thiel:**

Peter Thiel, cofundador de PayPal, ofrece perspectivas únicas sobre la innovación, argumentando que construir algo completamente nuevo (de cero a uno) es más valioso que simplemente mejorar lo existente.

Cita:

Thiel, P. (2014). Zero to One: Notes on Startups, or How to Build the Future. Crown Business.

- **"The Lean Entrepreneur" - Brant Cooper y Patrick Vlaskovits:**

Los autores aplican los principios Lean al emprendimiento, proporcionando estrategias prácticas para validar ideas, aprender rápidamente y adaptarse al mercado.

Cita:

Cooper, B., & Vlaskovits, P. (2013). The Lean Entrepreneur: How Visionaries Create Products, Innovate with New Ventures, and Disrupt Markets. Wiley.

- **"Thinking, Fast and Slow" - Daniel Kahneman:**

Aunque no es exclusivamente sobre innovación, Kahneman explora la psicología del pensamiento y la toma de decisiones, lo que puede ser crucial para entender cómo las personas responden a nuevas ideas y cambios.

Cita:

Kahneman, D. (2011). Thinking, Fast and Slow. Farrar, Straus and Giroux.

- **"Crossing the Chasm" - Geoffrey A. Moore:**

Moore aborda la adopción de tecnologías innovadoras, identificando los desafíos de "cruzar el abismo" entre los primeros adoptantes y el mercado masivo.

Cita:

Moore, G. A. (1991). Crossing the Chasm: Marketing and Selling High-Tech Products to Mainstream Customers. HarperCollins.

- **"The Art of Innovation" - Tom Kelley:**

Tom Kelley, de IDEO, comparte principios clave para fomentar una cultura innovadora dentro de las organizaciones, destacando la importancia de la creatividad y la colaboración.

Cita:

Kelley, T. (2001). The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm. Crown Business.

- **"Originals: How Non-Conformists Move the World" - Adam Grant:**

Adam Grant explora cómo los pensadores originales desafían el statu quo y presentan ideas frescas, ofreciendo valiosas lecciones para aquellos que buscan innovar.

Cita:

Grant, A. (2016). Originals: How Non-Conformists Move the World. Viking.

- **"Blue Ocean Strategy" - W. Chan Kim y Renée Mauborgne:**

Este libro propone estrategias para escapar de la competencia tradicional creando nuevos mercados inexplorados, los "océanos azules", en lugar de competir en mercados saturados.

Cita:

Kim, W. C., & Mauborgne, R. (2005). Blue Ocean Strategy: How to Create Uncontested Market Space and Make the Competition Irrelevant. Harvard Business Review Press.

- **"The Innovator's Solution" - Clayton M. Christensen:**

Christensen y Michael E. Raynor expanden los conceptos presentados en "The Innovator's Dilemma", proporcionando soluciones prácticas para impulsar la innovación en las empresas.

Cita:

Christensen, C. M., & Raynor, M. E. (2003). The Innovator's Solution: Creating and Sustaining Successful Growth. Harvard Business Review Press.

- **"Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days" - Jake Knapp:**

Este libro presenta el proceso de sprint de diseño, un método estructurado para abordar problemas complejos y desarrollar soluciones innovadoras en un corto período de tiempo.

Cita:

Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days. Simon & Schuster.

- **"Good to Great" - Jim Collins:**

Collins analiza empresas que han logrado una transformación significativa, identificando factores clave que las llevaron de ser buenas a alcanzar la grandeza.

Cita:

Collins, J. (2001). Good to Great: Why Some Companies Make the Leap and Others Don't. HarperCollins.

- **"The Startup Owner's Manual" - Steve Blank y Bob Dorf:**

Este manual práctico guía a los emprendedores a través del proceso de desarrollo de clientes y la validación de ideas, fundamentales para el éxito empresarial.

Cita:

Blank, S., & Dorf, B. (2012). The Startup Owner's Manual: The Step-By-Step Guide for Building a Great Company. K & S Ranch.

- **"Exponential Organizations" - Salim Ismail:**

Ismail explora cómo las organizaciones pueden lograr un crecimiento exponencial al adoptar tecnologías emergentes y modelos de negocio innovadores.

Cita:

Ismail, S. (2014). Exponential Organizations: Why New Organizations Are Ten Times Better, Faster, and Cheaper Than Yours (and What to Do About It). Diversion Books.

- **"Lean Analytics: Use Data to Build a Better Startup Faster" - Alistair Croll y Benjamin Yoskovitz**

Este libro guía a emprendedores a través del proceso de utilizar datos de manera efectiva para optimizar el desarrollo y el crecimiento de nuevas empresas.

Cita:

Croll, A., & Yoskovitz, B. (2013). Lean Analytics: Use Data to Build a Better Startup Faster. O'Reilly Media.

- ***"Disciplined Entrepreneurship: 24 Steps to a Successful Startup" – Bill Aulet***

Este libro presenta un enfoque estructurado y disciplinado para el proceso de emprendimiento. Aulet propone un marco de 24 pasos que abarcan desde la identificación de oportunidades y la creación de prototipos hasta la ejecución efectiva del plan de negocios.

Cita:

Aulet, B. (2013). Disciplined Entrepreneurship: 24 Steps to a Successful Startup. Wiley.

1.2. Modelos de Negocio:

- ***"Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers" - Alexander Osterwalder y Yves Pigneur***

Este libro presenta la metodología del lienzo de modelo de negocio, una herramienta visual que ayuda a las empresas a comprender, diseñar y reinventar sus modelos de negocio. Proporciona ejemplos prácticos y estudios de caso.

Cita:

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers. Wiley.

- ***"Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want" - Alexander Osterwalder, Yves Pigneur, Gregory Bernarda, y Alan Smith***

Este libro complementa el enfoque del lienzo de modelo de negocio, centrándose específicamente en la creación de propuestas de valor sólidas que resuelvan problemas reales para los clientes. Ofrece herramientas y técnicas para diseñar propuestas de valor efectivas.

Cita:

Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Smith, A. (2014). Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want. Wiley.

- ***"Business Model You: A One-Page Method For Reinventing Your Career" - Timothy Clark, Alexander Osterwalder, y Yves Pigneur***

Este libro aplica los principios del lienzo de modelo de negocio a nivel personal, ayudando a los individuos a reinventar sus carreras y vidas profesionales.

Cita:

Clark, T., Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2012). Business Model You: A One-Page Method For Reinventing Your Career. Wiley.

- ***"Design a Better Business: New Tools, Skills, and Mindset for Strategy and Innovation" - Patrick Van Der Pijl, Justin Lokitz, y Lisa Kay Solomon***

Este libro amplía el enfoque del diseño de modelos de negocio, proporcionando herramientas adicionales y un enfoque más holístico para la estrategia y la innovación empresarial.

Cita:

Van Der Pijl, P., Lokitz, J., & Solomon, L. K. (2016). *Design a Better Business: New Tools, Skills, and Mindset for Strategy and Innovation*. Wiley.

- **"Reinventando la Empresa"**

Escrito en español, este libro presenta la experiencia de Semco, una empresa brasileña que ha adoptado modelos de gestión innovadores, descentralizados y flexibles.

Cita:

Semler, R. (2003). *Reinventando la Empresa*. Editorial Granica.

- **"Modelos de Negocio Basados en Plataformas" - Geoffrey G. Parker, Marshall W. Van Alstyne y Sangeet Paul Choudary**

Este libro explora cómo las plataformas están transformando los modelos de negocio y la economía en general, ofreciendo una visión profunda sobre este fenómeno.

Cita:

Parker, G. G., Van Alstyne, M. W., & Choudary, S. P. (2016). *Modelos de Negocio Basados en Plataformas*. Harvard Business Review Press.

1.3. Comunicación de proyectos innovadores:

- **"Pitch Anything: An Innovative Method for Presenting, Persuading, and Winning the Deal" - Oren Klaff**

Klaff presenta un enfoque innovador para estructurar y presentar pitches de manera efectiva, basándose en principios de neurociencia y psicología. Proporciona estrategias para cautivar audiencias y cerrar acuerdos.

Cita:

Klaff, O. (2011). *Pitch Anything: An Innovative Method for Presenting, Persuading, and Winning the Deal*. McGraw-Hill Education.

- **"Talk Like TED: The 9 Public-Speaking Secrets of the World's Top Minds" - Carmine Gallo**

Gallo analiza presentaciones TED exitosas y destaca las técnicas clave que las hacen efectivas. Proporciona consejos prácticos para mejorar las habilidades de presentación y storytelling.

Cita:

Gallo, C. (2014). *Talk Like TED: The 9 Public-Speaking Secrets of the World's Top Minds*. St. Martin's Press.

- **"The Art of the Pitch: Persuasion and Presentation Skills that Win Business" - Peter Coughter**

Coughter explora las habilidades esenciales para crear y entregar pitches exitosos. El libro abarca desde la estructuración del mensaje hasta la importancia de la autenticidad en la presentación.

Cita:

Coughter, P. (2008). *The Art of the Pitch: Persuasion and Presentation Skills that Win Business*. Palgrave Macmillan.

- ***"The Presentation Secrets of Steve Jobs: How to Be Insanely Great in Front of Any Audience" - Carmine Gallo***

Gallo desglosa las técnicas de presentación utilizadas por Steve Jobs para crear presentaciones impactantes y persuasivas. Proporciona lecciones valiosas para presentadores innovadores.

Cita:

Gallo, C. (2009). *The Presentation Secrets of Steve Jobs: How to Be Insanely Great in Front of Any Audience*. McGraw-Hill Education.

- ***"TED Talks: The Official TED Guide to Public Speaking" - Chris Anderson***

El director de TED, Chris Anderson, ofrece consejos sobre cómo crear y entregar presentaciones impactantes. Explora la importancia de la autenticidad y la conexión emocional.

Cita:

Anderson, C. (2016). *TED Talks: The Official TED Guide to Public Speaking*. Houghton Mifflin Harcourt.

- ***"Slide:ology: The Art and Science of Creating Great Presentations" - Nancy Duarte***

Duarte ofrece principios y técnicas de diseño de presentaciones visuales efectivas. El libro explora cómo estructurar visualmente ideas para maximizar el impacto.

Cita:

Duarte, N. (2008). *Slide:ology: The Art and Science of Creating Great Presentations*. O'Reilly Media.

1.4.Trabajo en equipo:

- ***"The Five Dysfunctions of a Team: A Leadership Fable" - Patrick Lencioni***

Lencioni presenta una fábula que explora los obstáculos comunes que enfrentan los equipos y cómo superar las disfunciones para fomentar una colaboración efectiva.

Cita:

Lencioni, P. (2002). *The Five Dysfunctions of a Team: A Leadership Fable*. Jossey-Bass.

- ***"Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us" - Daniel H. Pink***

Pink explora la motivación en el trabajo y cómo los equipos pueden ser impulsados por factores más allá de la recompensa financiera, destacando la importancia de la autonomía, la maestría y el propósito.

Cita:

Pink, D. H. (2009). *Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us*. Riverhead Books.

- ***"Team Geek: A Software Developer's Guide to Working Well with Others"* - Ben Collins-Sussman, Jenny Wanger, y Matthew McCullough**

Este libro se centra en la colaboración efectiva en equipos de desarrollo de software, pero sus principios son aplicables a equipos de cualquier industria.

Cita:

Collins-Sussman, B., Wanger, J., & McCullough, M. (2012). *Team Geek: A Software Developer's Guide to Working Well with Others*. O'Reilly Media.

- ***"Crucial Conversations: Tools for Talking When Stakes Are High"* - Kerry Patterson, Joseph Grenny, Ron McMillan, y Al Switzler**

El libro ofrece herramientas para manejar conversaciones difíciles de manera efectiva, promoviendo una comunicación abierta y honesta en equipos.

Cita:

Patterson, K., Grenny, J., McMillan, R., & Switzler, A. (2011). *Crucial Conversations: Tools for Talking When Stakes Are High*. McGraw-Hill Education.

- ***"The Wisdom of Teams: Creating the High-Performance Organization"* - Jon R. Katzenbach y Douglas K. Smith**

Katzenbach y Smith exploran la dinámica de los equipos de alto rendimiento y cómo pueden contribuir a la innovación y el éxito organizacional.

Cita:

Katzenbach, J. R., & Smith, D. K. (2003). *The Wisdom of Teams: Creating the High-Performance Organization*. Harvard Business Review Press.

- ***"Teaming: How Organizations Learn, Innovate, and Compete in the Knowledge Economy"* - Amy C. Edmondson**

Edmondson explora cómo los equipos pueden aprender y adaptarse continuamente en entornos complejos, promoviendo la innovación y la mejora continua.

Cita:

Edmondson, A. C. (2012). *Teaming: How Organizations Learn, Innovate, and Compete in the Knowledge Economy*. Jossey-Bass.

1.5. Prototipado:

- ***"Prototyping: A Practitioner's Guide"* - Todd Zaki Warfel**

Este libro proporciona una guía completa para el diseño y desarrollo de prototipos efectivos. Warfel explora diversas técnicas de prototipado y ofrece consejos prácticos basados en su experiencia.

Cita:

Warfel, T. Z. (2009). *Prototyping: A Practitioner's Guide*. Rosenfeld Media.

- ***"Prototyping for Designers: Developing the Best Digital and Physical Products"* - Kathryn McElroy**

McElroy aborda el prototipado desde la perspectiva del diseño, cubriendo tanto prototipos digitales como físicos. Ofrece consejos específicos para diseñadores en diversas disciplinas.

Cita:

McElroy, K. (2016). Prototyping for Designers: Developing the Best Digital and Physical Products. O'Reilly Media.

- **"Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun, and Effective User Experiences" - Stephen Anderson**

Anderson explora el prototipado como una herramienta para crear experiencias de usuario atractivas. El libro se centra en cómo diseñar interacciones que cautiven a los usuarios.

Cita:

Anderson, S. (2011). Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun, and Effective User Experiences. New Riders.

- **"Prototyping and Modelmaking for Product Design" - Bjarki Hallgrímsson**

Hallgrímsson aborda el prototipado desde una perspectiva de diseño industrial, proporcionando orientación detallada sobre técnicas de modelado y prototipado físico.

Cita:

Hallgrímsson, B. (2012). Prototyping and Modelmaking for Product Design. Laurence King Publishing.

- **"Sketching User Experiences: The Workbook" - Saul Greenberg, Sheelagh Carpendale, Nicolai Marquardt, y Bill Buxton**

Este libro ofrece ejercicios prácticos y técnicas de prototipado en papel para diseñadores de interacción. Aborda la importancia de los bocetos en el proceso creativo.

Cita:

Greenberg, S., Carpendale, S., Marquardt, N., & Buxton, B. (2011). Sketching User Experiences: The Workbook. Morgan Kaufmann.

- **"Paper Prototyping: The Fast and Easy Way to Design and Refine User Interfaces" - Carolyn Snyder**

Snyder presenta el prototipado en papel como una herramienta ágil para diseñar y refinar interfaces de usuario. Proporciona ejemplos y consejos para implementar esta técnica.

Cita:

Snyder, C. (2003). Paper Prototyping: The Fast and Easy Way to Design and Refine User Interfaces. Morgan Kaufmann.

- **"Prototyping Augmented Reality" - Tony Mullen y Damon Hernandez**

Este libro se centra en el prototipado de experiencias de realidad aumentada. Ofrece una introducción práctica a las herramientas y técnicas específicas para este tipo de prototipado.

Cita:

Mullen, T., & Hernandez, D. (2011). Prototyping Augmented Reality. O'Reilly Media.

- ***"Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design"* - Jenifer Tidwell**

Tidwell aborda la creación de prototipos de interfaces efectivas, proporcionando patrones de diseño y ejemplos prácticos para mejorar la usabilidad.

Cita:

Tidwell, J. (2005). *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*. O'Reilly Media.

- ***"Axure RP Prototyping Cookbook"* - John Henry Krahenbuhl**

Este libro se centra en el uso de Axure RP, una herramienta popular de prototipado. Ofrece recetas prácticas y consejos para maximizar su potencial.

Cita:

Krahenbuhl, J. H. (2014). *Axure RP Prototyping Cookbook*. Packt Publishing.

- ***"Effective Prototyping with Excel: A Practical Handbook for Developers and Designers"* - Nevin Berger y Michael Arent**

Los autores exploran cómo utilizar Microsoft Excel como una herramienta de prototipado efectiva. Ofrece técnicas específicas y ejemplos prácticos.

Cita:

Berger, N., & Arent, M. (2009). *Effective Prototyping with Excel: A Practical Handbook for Developers and Designers*. Morgan Kaufmann.

1.6. Gestión de proyectos de innovación:

- ***"The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses"* - Eric Ries**

Ries presenta el concepto de Lean Startup, enfocado en la aplicación de principios lean para gestionar proyectos de innovación de manera eficiente. Proporciona un enfoque ágil para el desarrollo y la validación de ideas.

Cita:

Ries, E. (2011). *The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses*. Crown Business.

- ***"Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time"* - Jeff Sutherland**

Sutherland, uno de los creadores de Scrum, presenta este marco ágil que se centra en la entrega rápida y flexible de proyectos. Ofrece principios para aumentar la productividad y la innovación.

Cita:

Sutherland, J. (2014). *Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time*. Crown Business.

- ***"Project to Product: How to Survive and Thrive in the Age of Digital Disruption with the Flow Framework"* - Mik Kersten**

Kersten introduce el concepto del marco Flow, que aborda la transformación digital y la gestión de proyectos en la era de la disrupción digital. Proporciona estrategias para optimizar el flujo de trabajo y la entrega de valor.

Cita:

Kersten, M. (2018). Project to Product: How to Survive and Thrive in the Age of Digital Disruption with the Flow Framework. IT Revolution Press.

- **"Inspired: How to Create Products Customers Love" - Marty Cagan**

Cagan explora la gestión de productos desde una perspectiva de desarrollo centrado en el usuario. Proporciona consejos prácticos para la creación de productos innovadores que satisfagan las necesidades del cliente.

Cita:

Cagan, M. (2008). Inspired: How to Create Products Customers Love. Wiley.

- **"The Art of Project Management" - Scott Berkun**

Berkun aborda la gestión de proyectos desde una perspectiva práctica, proporcionando consejos y lecciones aprendidas de su experiencia en Microsoft.

Cita:

Berkun, S. (2005). The Art of Project Management. O'Reilly Media.

- **"Agile Estimating and Planning" - Mike Cohn**

Cohn explora la aplicación de metodologías ágiles en la estimación y planificación de proyectos. Proporciona técnicas específicas para mejorar la precisión y flexibilidad en la gestión de proyectos de innovación.

Cita:

Cohn, M. (2005). Agile Estimating and Planning. Prentice Hall.

1.7.Desarrollo Sostenible:

- **"Doughnut Economics: Seven Ways to Think Like a 21st-Century Economist" - Kate Raworth**

Raworth presenta un modelo económico alternativo llamado la "economía del donut", que busca equilibrar las necesidades humanas básicas dentro de los límites ecológicos del planeta. Ofrece una perspectiva fresca sobre el desarrollo sostenible.

Cita:

Raworth, K. (2017). Doughnut Economics: Seven Ways to Think Like a 21st-Century Economist. Chelsea Green Publishing.

- **"Silent Spring" - Rachel Carson**

Publicado en 1962, "Silent Spring" es un libro seminal que alerta sobre los peligros de los pesticidas y productos químicos en el medio ambiente. Considerado un hito en la historia del movimiento ambiental, aboga por prácticas sostenibles.

Cita:

Carson, R. (2002). *Silent Spring*. Houghton Mifflin.

- ***"This Changes Everything: Capitalism vs. The Climate"* - Naomi Klein**

Klein aborda la relación entre el cambio climático y el sistema económico global, argumentando que se necesita una transformación fundamental para abordar la crisis climática. Proporciona una visión crítica y propositiva.

Cita:

Klein, N. (2014). *This Changes Everything: Capitalism vs. The Climate*. Simon & Schuster.

- ***"Our Common Future" (Informe Brundtland)* - Comisión Mundial sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo**

También conocido como el Informe Brundtland, este informe define el concepto de desarrollo sostenible y aboga por un enfoque que satisfaga las necesidades presentes sin comprometer las necesidades de las generaciones futuras.

Cita:

Comisión Mundial sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo. (1987). *Our Common Future*. Oxford University Press.

- ***"Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things"* - William McDonough y Michael Braungart**

McDonough y Braungart proponen un enfoque de diseño sostenible en el que los productos están diseñados para ser completamente reciclables y seguros para el medio ambiente. Abogan por la idea de "cuna a cuna".

Cita:

McDonough, W., & Braungart, M. (2002). *Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things*. North Point Press.

- ***"The Sixth Extinction: An Unnatural History"* - Elizabeth Kolbert**

Kolbert explora las extinciones masivas pasadas y presentes, argumentando que la actividad humana está llevando a una nueva extinción masiva. Ofrece una perspectiva convincente sobre la importancia de la biodiversidad.

Cita:

Kolbert, E. (2014). *The Sixth Extinction: An Unnatural History*. Henry Holt and Company.

- ***"Biomimicry: Innovation Inspired by Nature"* - Janine M. Benyus**

Benyus aborda la idea de aprender de la naturaleza para diseñar soluciones sostenibles. Explora cómo las innovaciones basadas en la biología pueden conducir a un desarrollo más sostenible.

Cita:

Benyus, J. M. (1997). *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*. William Morrow Paperbacks.

- ***"Sustainable Energy - Without the Hot Air"* - David J.C. MacKay**

MacKay analiza la sostenibilidad energética de manera práctica y accesible. Examina fuentes de energía y propone soluciones realistas para abordar el desafío de la transición a fuentes de energía sostenibles.

Cita:

MacKay, D. J. C. (2009). Sustainable Energy - Without the Hot Air. UIT Cambridge.

- **"The Uninhabitable Earth: Life After Warming" - David Wallace-Wells**

Wallace-Wells presenta un análisis urgente sobre los impactos del cambio climático en el planeta. Explora escenarios extremos y argumenta la necesidad de acciones inmediatas para abordar la crisis climática.

Cita:

Wallace-Wells, D. (2019). The Uninhabitable Earth: Life After Warming. Tim Duggan Books.

- **"Deep Economy: The Wealth of Communities and the Durable Future" - Bill McKibben**

McKibben examina la relación entre la economía, el medio ambiente y la calidad de vida. Propone un enfoque de "economía profunda" que valora la sostenibilidad y la comunidad sobre el crecimiento económico desmedido.

Cita:

McKibben, B. (2007). Deep Economy: The Wealth of Communities and the Durable Future. St. Martin's Griffin.

2. RECURSOS DISPONIBLES EN LÍNEA

A continuación encontrarás un listado de recursos disponibles en línea, que sin duda van a complementar tu aprendizaje en temas de innovación y emprendimiento. Este listado incluye:

- **Plataformas de formación en línea:** Estas plataformas proporcionan una amplia gama de cursos en innovación, emprendimiento y temas relacionados, adaptados a diferentes niveles de experiencia y áreas de interés. Puedes explorar sus ofertas para encontrar cursos que se alineen con tus metas y necesidades de aprendizaje.
- **Herramientas:** Incluye plataformas de trabajo colaborativo en línea, plataformas para el diseño de mockups, plataformas de gestión de proyectos, entre otras.

2.1. Plataformas de formación en línea:

- **Coursera**

Sitio web: <https://www.coursera.org>

Coursera es una plataforma líder en educación en línea que colabora con universidades y organizaciones para ofrecer cursos en una variedad de disciplinas. Ofrece numerosos cursos y especializaciones en innovación y emprendimiento impartidos por expertos de instituciones reconocidas.

Cursos Destacados:

"Innovation: From Creativity to Entrepreneurship" (University of Illinois)

"Entrepreneurship" (University of Pennsylvania)

"Design Thinking for Innovation" (The University of Virginia)

- **edX**

Sitio Web: <https://www.edx.org>

Fundada por MIT y Harvard, edX es una plataforma de aprendizaje en línea que ofrece cursos de alta calidad. Colabora con instituciones académicas y corporativas de renombre mundial. Los cursos en innovación y emprendimiento en edX proporcionan contenido actualizado y práctico.

Cursos Destacados:

"Introduction to Innovation and Entrepreneurship" (Israel X)

"Becoming an Entrepreneur" (MIT)

"The Entrepreneurial Mindset" (Babson College)

- **Udacity**

Sitio Web: <https://www.udacity.com>

Udacity se especializa en cursos y programas de grado diseñados en colaboración con empresas líderes en tecnología. Ofrece programas centrados en habilidades prácticas y aplicables en el mundo real, incluyendo temas relacionados con la innovación y el emprendimiento.

Cursos Destacados:

"Foundations of Agile and Agile Frameworks"

"Agile Software Developer"

"Product Design"

- **FutureLearn**

Sitio Web: <https://www.futurelearn.com>

FutureLearn es una plataforma británica que colabora con universidades y organizaciones para ofrecer cursos en línea. Ofrece cursos gratuitos con opción de actualización para obtener certificados. Los cursos en innovación y emprendimiento brindan una perspectiva global.

Cursos Destacados:

"Unleash Your Potential: Innovation and Enterprise" (University of Bristol)

"Creativity and Innovation: Their Role in Becoming an Entrepreneur" (Coventry University)

"Green Innovation and Business Ethics: The Future of Entrepreneurship" (Coventry University)

2.2.Herramientas en línea:

- **MIRO**

Sitio web: www.miro.com

Miro es una plataforma de colaboración en línea que ofrece un lienzo virtual para equipos que buscan trabajar juntos de manera remota. Su enfoque principal es facilitar la colaboración visual y creativa en tiempo real, permitiendo a los usuarios colaborar en la creación de diagramas, mapas mentales, flujos de trabajo y más.

Principales características:

- Tableros Colaborativos: Proporciona un lienzo digital interactivo donde los equipos pueden colaborar en tiempo real.
- Plantillas y Marcos de Trabajo: Ofrece una variedad de plantillas predefinidas para facilitar la creación de diagramas y procesos específicos.
- Integración con Herramientas de Productividad: Se integra con herramientas como Jira, Slack y Google Workspace para una colaboración más fluida.
- Videoconferencia: Permite a los usuarios realizar videollamadas directamente desde la plataforma para discusiones en tiempo real.
- Colaboración en Tiempo Real: Los cambios realizados por un usuario se reflejan instantáneamente para todos los participantes en el tablero.

Usos comunes:

- Lluvias de Ideas y Brainstorming: Facilita la generación y organización de ideas de manera visual.
- Diseño de Procesos: Ideal para mapear procesos de negocio y flujos de trabajo.
- Presentaciones Interactivas: Puede utilizarse para realizar presentaciones visuales y participativas.

• **Trello**

Sitio web: <https://trello.com>

Trello es una herramienta de gestión de proyectos basada en tarjetas que utiliza tableros, listas y tarjetas para organizar tareas y proyectos de manera visual y colaborativa.

Principales características:

- Tableros personalizables con listas y tarjetas.
- Colaboración en tiempo real.
- Asignación de tareas y fechas de vencimiento.
- Integración con otras herramientas de productividad.

Usos Comunes:

- Seguimiento de tareas y proyectos.
- Gestión de equipos y proyectos ágiles.
- Planificación de eventos y actividades.

• **Slack**

Sitio web: <https://slack.com/intl/es-es>

Slack es una plataforma de comunicación en equipo que facilita la colaboración mediante canales de comunicación, mensajes directos y la integración con otras herramientas.

Principales características:

- Canales temáticos para la organización.
- Mensajería instantánea y colaboración en grupos.
- Integración con herramientas de terceros.
- Búsqueda y archivado de mensajes.

Usos Comunes:

- Comunicación en equipo.
- Colaboración en tiempo real.
- Coordinación de proyectos y tareas.

• **Figma**

Sitio web: <https://www.figma.com>

Figma es una herramienta de diseño colaborativo basada en la nube que permite a los equipos crear, prototipar y colaborar en proyectos de diseño de manera simultánea.

Principales características:

- Diseño en tiempo real y colaborativo.
- Prototipado interactivo.
- Bibliotecas de diseño compartidas.
- Comentarios y retroalimentación en el diseño.

Usos Comunes:

- Diseño de interfaces de usuario.
- Prototipado y pruebas de usuario.
- Colaboración en proyectos de diseño.

• **GraphicBurger**

Sitio web: <https://graphicburger.com>

GraphicBurger es una plataforma que ofrece recursos gráficos gratuitos y premium, incluyendo mockups, plantillas, iconos y más. Es una fuente valiosa para diseñadores que buscan elementos visuales de alta calidad para mejorar sus proyectos.

Principales Características:

- Amplia variedad de recursos gráficos gratuitos.
- Mockups de calidad para presentar diseños.
- Iconos, plantillas y elementos de diseño.
- Descargas gratuitas y accesibles.

Usos Comunes:

- Descarga de mockups para presentaciones de diseño.
- Incorporación de iconos y elementos visuales en proyectos.
- Recopilación de recursos gráficos de calidad para proyectos creativos.

- **MockupBro**

Sitio web: <https://mockupbro.com/es>

MockupBro es una plataforma que ofrece una colección diversa de mockups gratuitos para presentar diseños de manera visual y profesional. Cubre una amplia gama de categorías y sectores.

Principales características:

- Mockups gratuitos para diversos propósitos.
- Colección organizada por categorías.
- Descargas de alta calidad y accesibles.
- Amplia variedad de estilos y escenarios.

Usos Comunes:

- Descarga de mockups para presentaciones y portfolios.
- Visualización de diseños en contextos realistas.
- Selección de mockups específicos para diferentes tipos de proyectos.

- **Freepik**

Sitio web: <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/free-packaging-mockup>

Freepik es un recurso en línea que proporciona una amplia gama de elementos gráficos gratuitos y de pago, incluyendo vectores, fotos, ilustraciones y mockups. Es una plataforma popular entre diseñadores y creativos.

Principales características:

- Amplia variedad de recursos gráficos gratuitos.
- Mockups para presentar diseños de manera atractiva.
- Opciones de descarga gratuita y premium.
- Vasto catálogo de elementos visuales.

Usos Comunes:

- Descarga de mockups para presentaciones y prototipos.
- Acceso a ilustraciones y vectores para proyectos creativos.
- Uso de fotos y gráficos en presentaciones y publicaciones.

- **Creative Booster**

Sitio web: <https://creativebooster.net/collections/free-mockups>

Creative Booster es una plataforma que ofrece recursos creativos gratuitos y premium, incluyendo mockups, fuentes, texturas y más. Está diseñada para apoyar a diseñadores y creativos en sus proyectos.

Principales características:

- Mockups de calidad para presentaciones visuales.
- Fuentes creativas y texturas únicas.
- Recursos organizados y de fácil acceso.

- Opciones de descarga gratuita y premium.

Usos Comunes:

- Descarga de mockups para presentaciones y portfolios.
- Exploración de fuentes y texturas para proyectos de diseño.
- Integración de elementos creativos en diversos proyectos.

- **ApeMockups**

Sitio web: <https://www.apemockups.com>

ApeMockups es una plataforma que ofrece mockups gratuitos para presentar diseños de productos en diversas situaciones y contextos. La colección incluye mockups de dispositivos electrónicos, ropa, tarjetas de visita y más.

Principales características:

- Mockups realistas para productos y dispositivos.
- Amplia variedad de escenarios y contextos.
- Descargas gratuitas y de alta calidad.
- Enfoque en presentaciones visuales efectivas.

Usos Comunes:

- Descarga de mockups para presentar diseños de productos.
- Visualización realista de productos en contextos específicos.
- Uso de mockups para mejorar la presentación de proyectos de diseño.