

# “Creatividad e Innovación”





# PROGRAMA

- 9:30 Bienvenida y acreditación.
- 9:45 Inauguración oficial. Ikusmer y Gobierno Vasco.
- 10:00 Conferencia inaugural: “Cómo puedo ser innovador, cómo aplicar la innovación en mi empresa”, por Pilar Jericó.
- 11:30-12:00 Pausa Café
- 13:00 “Metodologías para la Innovación”, por Araceli Cabezón, socia de Vesper Solutions.
- 14:00 Comida de trabajo.
- 15:30 “Creatividad e Innovación”, por Ainhoa Otaegui y Virginia Amilibia, de Mamikin, gimnasio de habilidades creativas.
- 16:15 “Innovación y Tecnología”, por Maite Álvarez .Tecnalia, Corporación Tecnológica.

## PROGRAMA

9:30 Bienvenida y acreditación.  
9:45 Inauguración oficial. Ikusmer y Gobierno Vasco  
10:00 Conferencia inaugural: “Cómo puedo ser innovador, cómo aplicar la innovación en mi empresa”, por Pilar Jericó.  
Doctora en Organización de Empresas y Licenciada en Ciencias Económicas y Empresariales. Es pionera en el análisis del talento y el impacto del miedo en el desarrollo empresarial en España y Latinoamérica. Premio Manager Forum Speaker 2009.

Son muchas las sesiones, jornadas, los cursos, seminarios, etc. que se celebran con el objetivo de subrayar la importancia de la innovación en la gestión de las empresas como salida ante la crisis que nos afecta. Más aún, son muchos los ejemplos al respecto que se nos muestran día a día y que no hacen más que despertar en nosotros un sentimiento de admiración por los “innovadores”. Pero, ¿qué hacer cuando salimos de estas sesiones donde se nos invita a “innovar”, ¿por dónde empezamos? ¿es posible aprender a “innovar”? Este es precisamente el cometido de Pilar Jericó durante su intervención: Enseñar a innovar a todos aquellos que, de forma directa o indirecta, trabajan en el sector comercial. La Doctora Jericó llevará a cabo una sesión práctica dirigida a técnicos en comercio, agentes de desarrollo, gestores comerciales y demás agentes que intervienen en el proceso de la actividad comercial.

11:30-12:00 Pausa Café

13:00 “Metodologías para la Innovación”, por Araceli Cabezón, socia de Vesper Solutions.

Socióloga por la Universidad Complutense de Madrid y Postgrado en Knowledge Management y Desarrollo Directivo. Araceli Cabezón tratará de facilitar a los protagonistas del cambio y la innovación los espacios de reflexión y de conversación necesarios para dar con las respuestas que les sirvan. En definitiva, nos ofrecerá la metodología para el diseño y puesta en marcha de estrategias de innovación. Todo ello apostando por enfoques de innovación que ponen a las personas y equipos en el

centro del proceso partiendo del supuesto de que la innovación organizativa es la resultante de movilizar la capacidad creativa e innovadora de las personas.

14:00 Comida de trabajo.  
Se aprovechará la ocasión para presentar la comunidad virtual “Ikusmer Networking” dedicada a la reflexión sobre innovación y donde se invitará a participar a todos los asistentes a la jornada.

15:30 “Creatividad e Innovación”, por Ainhoa Otaegui, de Mamikin, gimnasio de habilidades creativas. Master's Degree in Creativity and Change Leadership por la Universidad de Buffalo-NewYorkState

La sesión a cargo de Ainhoa Otaegui se centrará en la experimentación, innovación, mejora y difusión de técnicas-métodos para el desarrollo de habilidades en pensamiento creativo. En definitiva se trata de ofrecer a la audiencia facilitaciones de procesos de ideación, para ayudarles a generar más y mejores ideas.

16:15 “Innovación y Tecnología”, por Maite Álvarez .Tecnalia, Corporación Tecnológica.

Licenciada en Ciencias Físicas por la Universidad del País Vasco. Master en Robótica y Automatización por la Universidad del País Vasco. Master en Logística Integral por el Instituto Vasco de Logística. Investigador Principal de la Unidad de Sistemas de Información e Interacción de TECNALIA.

Si hay algún concepto que vaya unido al término “innovación” es el de “tecnología”. Más aún, en múltiples ocasiones, el proceso innovador se entiende como proceso de desarrollo tecnológico. Durante toda la jornada el público habrá tenido la oportunidad de comprobar que esto no es así y que la “innovación” tiene otro tipo de connotaciones más allá de las tecnológicas. No obstante, en una reflexión sobre “innovación” es –en todos los casos– absolutamente necesario no dejar al margen la reflexión sobre la tecnología y su contribución a la consecución de la primera.

17:00 Clausura.





# PROGRAMA

So what,....?

Qué

So how,....?

Cómo

So now,....?

Y ahora,....



**Variables**

**Tiempo: 15:30 -16:15: 45 minutos**

**Ponentes: Virginia Amilibia y Ainhoa Otaegi.**

**Proyecto: Mamikin, gimnasio de habilidades creativas.**

**Tema: “Creatividad e Innovación”**

**Práctica: Generación de Ideas**

# 45 min

Si fuera una carrera,...	sería	un sprint
Si fuera una película,...	sería	un corto
Si fuera una comida,...	sería	un pintxo

**Tiempo: 15:30 -16:15: 45 minutos**

**Ponentes: Virginia Amilibia y Ainhoa Otaegui.**

**Proyecto: de Mamikin, gimnasio de habilidades creativas.**

**Tema: “Creatividad e Innovación”**

**Práctica: Generación de Ideas**



# Virginia Amilibia

## Formación:

Licenciada en Psicología

Master en RRHH / Master en Prevención de Riesgos Laborales / Master en Coaching

## Experiencia Laboral:

Socia-Gerente de Oxokuatro: Empresa dedicada a la consultoría estratégica de Recursos Humanos, gestión y desarrollo del talento, desarrollo de habilidades y Coaching estratégico y de equipos.

Pan y Labeak, S.A. : Responsable de la Gestión y la dirección estratégica.

Talleres de Escoriaza, S.A. (840 Trabajadores) : Directora de Recursos Humanos.

Egurko, S.Coop-Ortza, S.Coop (MCC) (180 Trabajadores) : Directora de Recursos Humanos.

Industrial Salva, S.A. : Responsable de Recursos Humanos. Responsable de la Administración de Personal, de los planes de formación, de Selección y contratación, de Prevención de Riesgos Laborales, Responsable de la Negociación Colectiva.





# Ainhoa Otaegi

## Formación:

Licenciada en Ciencias Económicas y Empresariales por la Universidad de Deusto. Especialidad Marketing.

## Psicología:

1. Postgrado en psicología Gestalt.
2. Técnicas de psicoterapia. Curso en Desarrollo de Potencialidades Humanas.

## Experiencia Laboral:

Socia-fundadora de Mamikin (Gimnasio de Habilidades Creativas)

Formadora en procesos y técnicas de generación de ideas: Cursos, talleres y programas para la generación de ideas.

Directora de Marketing de la empresa Beissier, S.A (Aguaplast).

Consultora de empresas para el desarrollo de planes de marketing en Eurogap.

Adjunta gerencia y directora de marketing en Hoteles y Termas, S.A (La Perla).

Profesora de Técnicas de creatividad 4oLADE (Universidad de Deusto). - Profesora en el Master Metca (Universidad de Mondragón- Epsilon Euskadi).- Profesora en el Master-Experto en Gestión de la Innovación y la Tecnología (Inasmet-Deusto).



# Creatividad:

1. **Master program in Creative Studies – Buffalo - New York:** International Center for Studies in Creativity.
2. **Creative Problem Solving Foundation - USA - Chicago:** Curso de especialista en “Proceso de generación de ideas Osborn-Parnes” y “Técnicas y Herramientas para la generación de ideas”.
3. **Illumine Training - Londres:** Advanced Information Management Skills (AIMS™). (Mapas Mentales y lectura rápida).
4. **Buzan training Ltd - Londres:** Mind Maps, Memory and Creativity.
5. **The Bono Thinking System - Oxford:** Six Thinking Hats, Lateral Thinking, Simplicity, DATT y CORTS.

**Tiempo: 15:30 -16:15: 45 minutos**

**Ponentes: Virginia Amilibia y Ainhoa Otaegui.**

**Proyecto: Mamikin,**

**gimnasio de habilidades creativas.**

**Tema: “Creatividad e Innovación”**

**Práctica: Generación de Ideas**



**Cambios  
organizacionales**

**Desarrollo  
de retos  
estratégicos**

**Grupos  
de  
Mejora**

**Desarrollo  
de equipos  
de innovación**

**Desarrollo  
de nuevos  
productos/  
servicios**

## Que es Mamikin

Mamikin es un proyecto centrado en la experimentación, innovación, mejora y difusión de técnicas-métodos para el desarrollo de habilidades en pensamiento creativo.



Solución Creativa de Retos: una nueva forma de pensar

## Calendario de Eventos

◀ Mayo 2011 ▶

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	<a href="#">29</a>
30	31					

## Noticias Recientes

### Curso Prometea - Ihobe

Mamikin impartir, colaboración con Prometea, un curso en el programa de Ihobe - Udalsarea 21 Definiendo como ...

### Inicio Programa Sendotuz

El 2 de noviembre ha comenzado el Programa Sebdotuz de la Camara de Gipuzkoa. Mamikin impartirá ...

## Formación



El objetivo de la formación se centra en transmitir unos conocimientos en un campo determinado. Disponemos de jornadas de formación...

[+Info](#)

## Facilitación



Un facilitador acompaña (ayuda) a un grupo a conseguir un objetivo. El facilitador es el experto/a en el proceso, en el formato...

[+Info](#)

## Entrenamiento



El entrenamiento se refiere a la adquisición de conocimiento, habilidades, y capacidades como resultado de la prácticas...

[+Info](#)

## Consultoría

A través del coaching, desarrollamos un proceso que se centra en descubrir, desarrollar y potenciar las habilidades que poseen las personas y los grupos, con el fin de conseguir los objetivo previamente definidos...

[+Info](#)



## Servicios



**Algunos ejemplos**









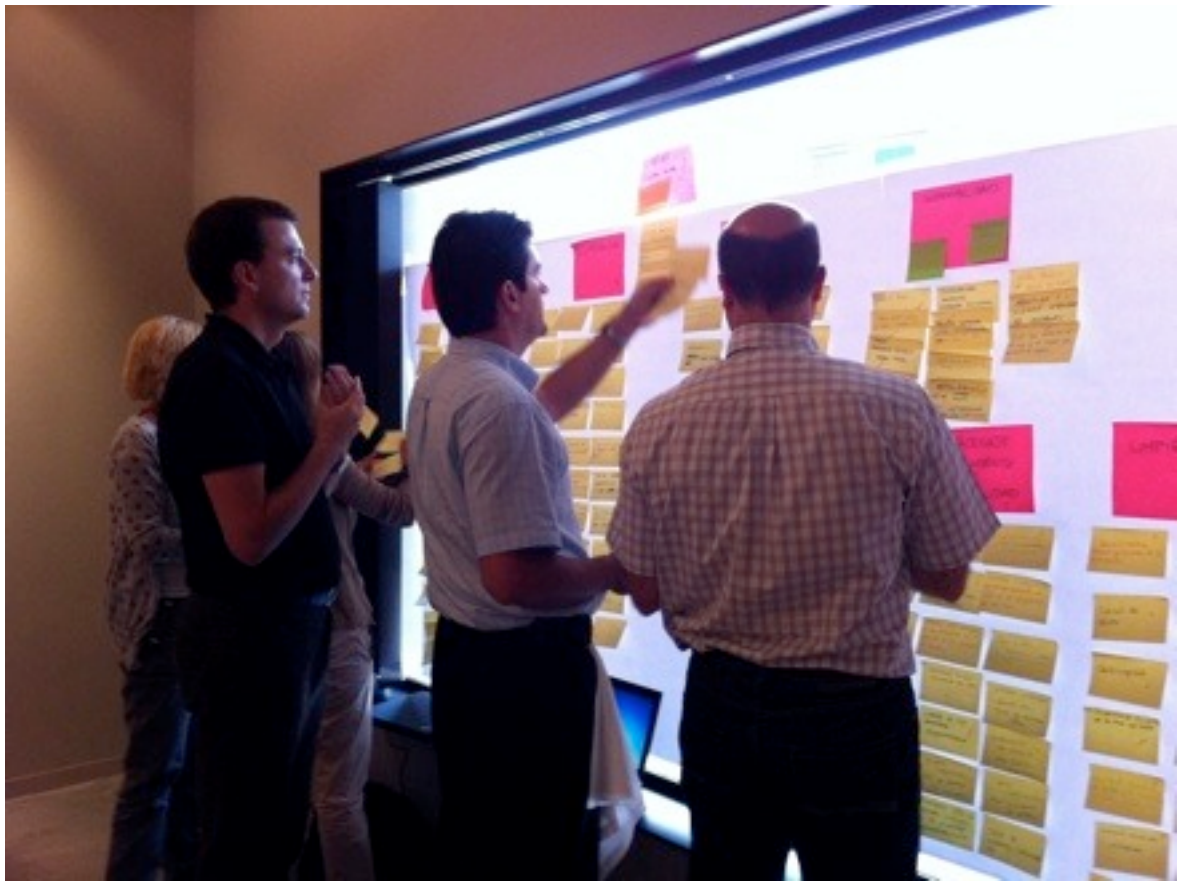
















ESPAÑOL YUTIBEROS DON'T CRY

ESPAÑOL YUTIBEROS DON'T CRY

ESPAÑOL YUTIBEROS DON'T CRY

ESPAÑOL YUTIBEROS DON'T CRY



**Tiempo: 15:30 -16:15: 45 minutos**

**Ponentes: Virginia Amilibia y Ainhoa Otaegui.**

**Proyecto: Mamikin, gimnasio de habilidades creativas.**

**Tema: “Creatividad e Innovación”**

**Práctica: Generación de Ideas**

# Creatividad e Innovación

¿Qué es? ¿Qué entendemos?

La creatividad es la capacidad de **recombinar**  
**conocimiento** para generar y transformar  
**ideas** con novedad y valor





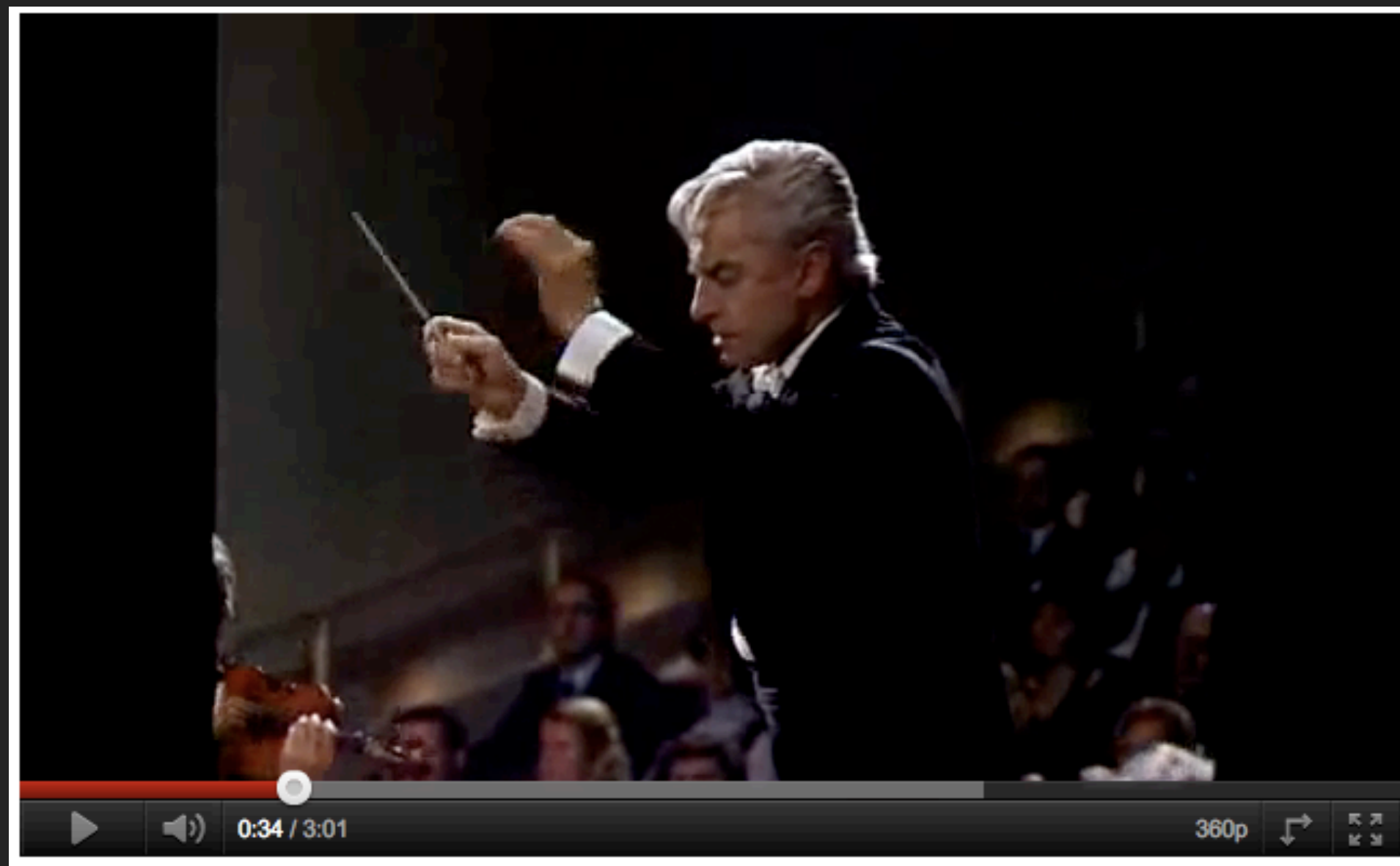
## Creatividad vs Innovación,....

CREAR ES PENSAR COSAS NUEVAS.

INNOVAR ES HACER COSAS NUEVAS.

La innovación es la aplicación práctica de la creatividad

Karajan -  
Beethoven: Symphony No.9



<http://www.youtube.com/watch?v=SuZryzplhiw&feature=related>

**¿Qué ha hecho falta?**

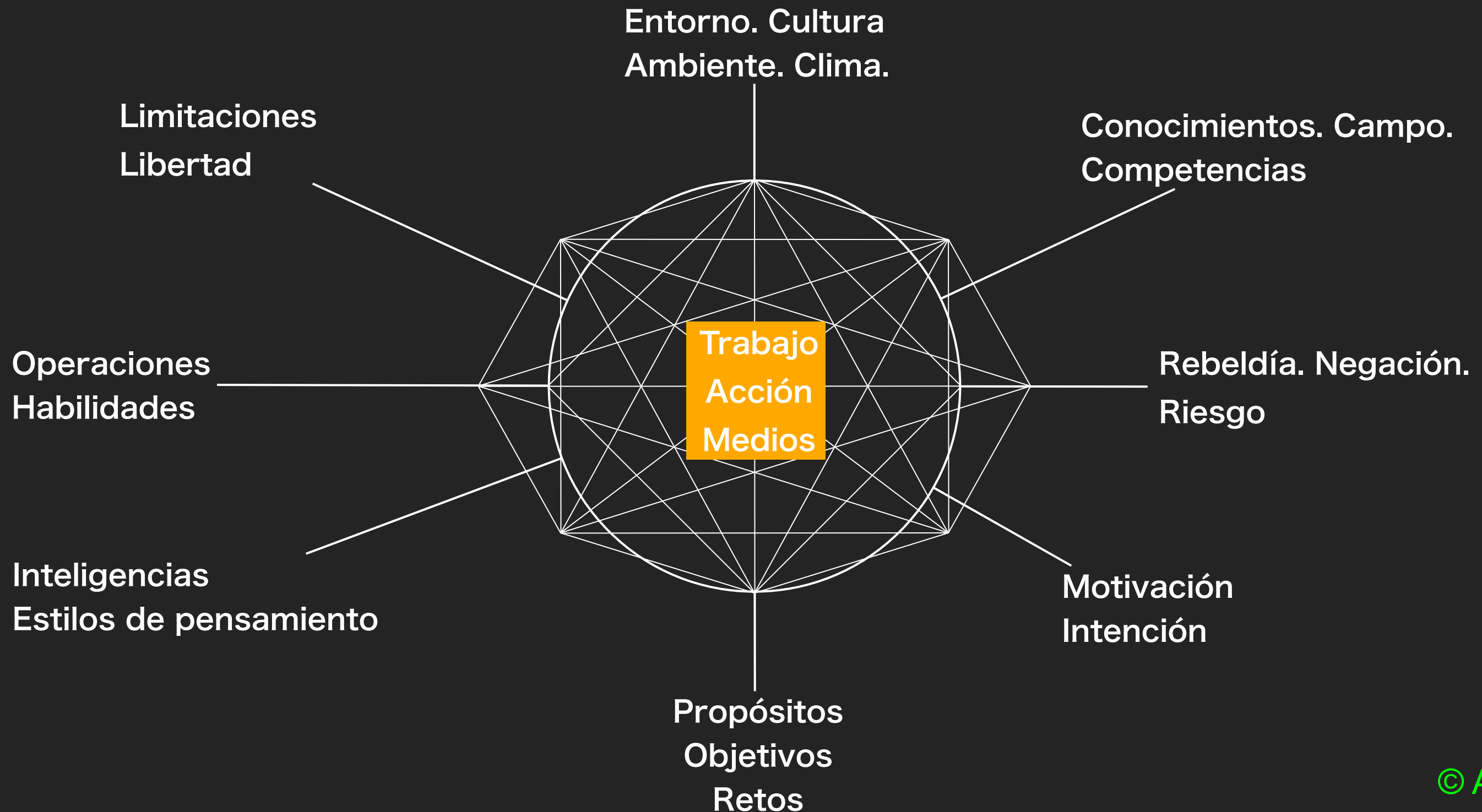
Toyota's violin playing robot



<http://www.youtube.com/watch?v=z9sirG0UEGg&feature=related>

**¿Qué tendríamos  
que añadirle?**

# La creatividad es una capacidad compleja que depende de la interacción





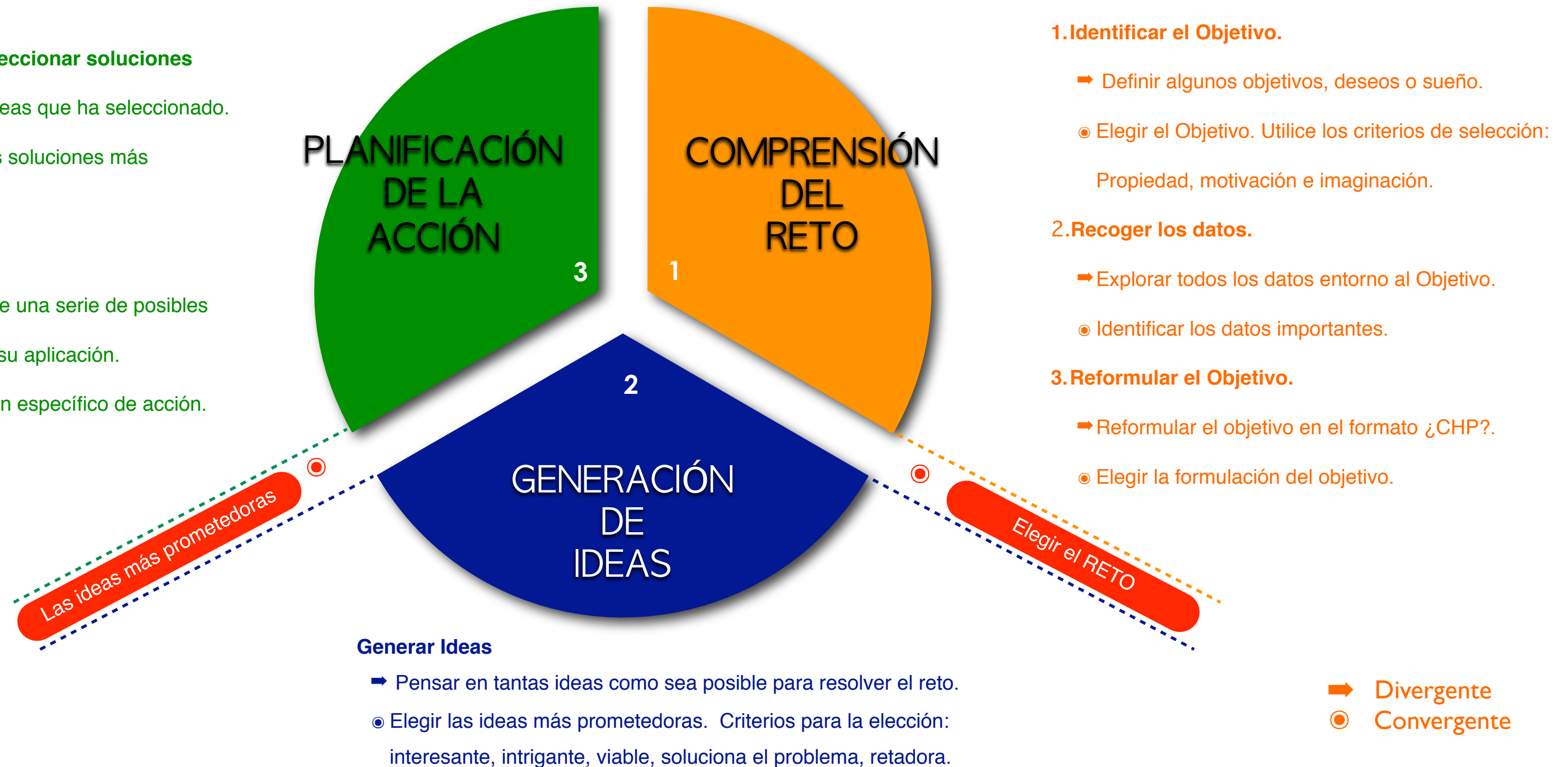
P R O C E S S O



T E C N I C A S



# Solución Creativa de Retos - SCR



## 1. Fortalecer y seleccionar soluciones

- ➔ Redefinir las ideas que ha seleccionado.
- ⊙ Seleccionar las soluciones más prometedoras.

## 2. Plan de Acción

- ➔ Hacer la lista de una serie de posibles acciones para su aplicación.
- ⊙ Generar un plan específico de acción.

## 1. Identificar el Objetivo.

- ➔ Definir algunos objetivos, deseos o sueño.
- ⊙ Elegir el Objetivo. Utilice los criterios de selección: Propiedad, motivación e imaginación.

## 2. Recoger los datos.

- ➔ Explorar todos los datos entorno al Objetivo.
- ⊙ Identificar los datos importantes.

## 3. Reformular el Objetivo.

- ➔ Reformular el objetivo en el formato ¿CHP?.
- ⊙ Elegir la formulación del objetivo.

## Generar Ideas

- ➔ Pensar en tantas ideas como sea posible para resolver el reto.
- ⊙ Elegir las ideas más prometedoras. Criterios para la elección: interesante, intrigante, viable, soluciona el problema, retadora.

- ➔ Divergente
- ⊙ Convergente



**Tiempo: 15:30 -16:15: 45 minutos**

**Ponentes: Virginia Amilibia y Ainhoa Otaegui.**

**Proyecto: Mamikin, gimnasio de habilidades creativas.**

**Tema: “Creatividad e Innovación”**

**Práctica: Generación de Ideas**

Vídeo explicativo

fases de proceso de generación de ideas

SCR - Mamikin

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=avIgH5qvIrk](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=avIgH5qvIrk)



**BUelta**  
**EMAN**  
**ZURE**  
**SALTOKIARI**

**DALE LA**  
**VUelta**  
**A TU**  
**COMERCIO**











LIQUIDACION TOTAL  
POR CESE DE NEGOCIO

LIQUIDACION TOTAL  
POR CESE DE NEGOCIO





E. CLAUSEN  
NOTARIO  
PISO 1.º

FRIO  
BRAD





¿Práctica?





# Creatividad e Innovación





# Creatividad

La creatividad es la capacidad de generar ideas aportando novedad y valor.

## 3 premisas



# Creatividad ... vs Innovación

CREAR ES **PENSAR** COSAS NUEVAS.

INNOVAR ES **HACER** COSAS NUEVAS.

*Juan Rodrigo*



*La innovación es la aplicación práctica de la creatividad*



3M

# S.C.R. Solución Creativa de Retos

Para poder trabajar necesitamos un problema.

## NECESITAMOS UN RETO

SI NO TENEMOS UN RETO NO TENEMOS NADA  
Un reto es un objetivo asumido con un inequívoco afán de logro

Siempre que podamos formular una cuestión que comience

por...

¿Cómo podemos...? ¿Qué hacemos para...?

C.H.P

y no exista una respuesta conocida, o haya más de una respuesta posible, estamos ante un "PROBLEMA CREATIVO"



# Creatividad ... vs Innovación

CREAR ES **PENSAR** COSAS NUEVAS.

INNOVAR ES **HACER** COSAS NUEVAS.

Juan Rodrigo



*La innovación es la aplicación  
práctica de la creatividad*



3M



# NECESITAMOS UN RETO

SI NO TENEMOS UN RETO NO TENEMOS NADA  
Un reto es un objetivo asumido con un inequívoco afán de logro

Siempre que podamos formular una cuestión que comience  
por...

¿Cómo podemos...? ¿Qué hacemos para...?

C.H.P

y no exista una respuesta conocida, o haya más de una respuesta  
posible, estamos ante un  
“PROBLEMA CREATIVO”





# S.C.R. Solución Creativa de Retos

- 01.** **Identificar el Objetivo.**  
Definir algunos objetivos, deseos o sueño.  
Elegir el Objetivo. Utilice los criterios de selección: Propiedad, motivación e imaginación.
- Recoger los datos.**  
Explorar todos los datos entorno al Objetivo.  
Identificar los datos importantes.
- Reformular el Objetivo.**  
Reformular el objetivo en el formato ¿CHP?.  
Elegir la formulación del objetivo.

Selección del reto

- 02.** **Generar Ideas**  
Pensar en tantas ideas como sea posible para resolver el reto.  
Elegir las ideas más prometedoras.  
Criterios para la elección: interesante, intrigante, viable, soluciona el problema, retadora.

Selección de ideas de Acción

- 03.** **Fortalecer y seleccionar soluciones**  
Redefinir las ideas que ha seleccionado.  
Seleccionar las soluciones más prometedoras.
- Plan de Acción**  
Hacer la lista de una serie de posibles acciones para su aplicación.  
Generar un plan específico de acción.







# S.C.R. Solución Creativa de Retos



tus notas

## Pensamiento Divergente

Se trata de un tipo de pensamiento exploratorio. Sugiere o propone ideas, posibilidades, o alternativas. Está abierto a las ideas y al pensar de los demás. Reúne información. Busca otras informaciones y rellena lagunas. Explora ideas.

- DIFIERE EL JUICIO.
- BUSCA DELIBERADAMENTE LA CANTIDAD.
- COMBINA Y CREA SOBRE LAS IDEAS.
- BUSCA LA NOVEDAD.



## Pensamiento Convergente

Se trata de un tipo de pensamiento evaluativo.. Se ocupa de tomar decisiones, prioridades, evaluar, eliminar... Selecciona las ideas que hay que tratar. Busca las respuestas y las soluciones. Expone de modo definitivo.

- EVALÚA LAS IDEAS .
- BUSCA LA MEJOR OPCIÓN.
- CENTRADO EN LOS OBJETIVOS.
- MANTIENE VIVA LA NOVEDAD.





## Practicar



**Escriba el Reto en el que desea trabajar con la metodología SCR.  
Para la formulación del reto utilice el formato. ¿Cómo Hacemos Para,..?**

Como resultado de esta etapa, obtendrá una reformulación del objetivo, deseo o reto.  
Reformule el problema con una frase que comience con: ¿Cómo hago/ hacemos para,....?  
Cuando asigne a su objetivo un inequívoco afán de logro, entonces, tendrá el RETO con el que poder comenzar el proceso intencional y sistemático de de Solución Creativa de Retos.

- 1. C.H.P \_\_\_\_\_
- 2. C.H.P \_\_\_\_\_
- 3. C.H.P \_\_\_\_\_
- 4. C.H.P \_\_\_\_\_
- 5. C.H.P \_\_\_\_\_
- 6. C.H.P \_\_\_\_\_
- 7. C.H.P \_\_\_\_\_
- 8. C.H.P \_\_\_\_\_
- 9. C.H.P \_\_\_\_\_
- 10. C.H.P \_\_\_\_\_

- 11. C.H.P \_\_\_\_\_
- 12. C.H.P \_\_\_\_\_
- 13. C.H.P \_\_\_\_\_
- 14. C.H.P \_\_\_\_\_
- 15. C.H.P \_\_\_\_\_
- 16. C.H.P \_\_\_\_\_
- 17. C.H.P \_\_\_\_\_
- 18. C.H.P \_\_\_\_\_
- 19. C.H.P \_\_\_\_\_
- 20. C.H.P \_\_\_\_\_



## Practicar



### Seleccionar el Reto.

Del 1 al 20,....El Reto Seleccionado es el número.....



## C.H.P

A large rectangular area enclosed by a dashed black border, intended for student work or notes.





## Practicar



Comience aquí cuando tenga un RETO claramente definido y necesite ideas para resolverlo.

Recuerde que para generar buenas ideas hace falta tener muchas ideas. Búsqueda deliberada de cantidad. La cantidad facilita la calidad.

En esta segunda fase, le recomendamos ir más allá en la generación. Cuando finalice esta fase, tendrá una gran cantidad de ideas para solucionar el RETO.

- 1. Idea \_\_\_\_\_
- 2. Idea \_\_\_\_\_
- 3. Idea \_\_\_\_\_
- 4. Idea \_\_\_\_\_
- 5. Idea \_\_\_\_\_
- 6. Idea \_\_\_\_\_
- 7. Idea \_\_\_\_\_
- 8. Idea \_\_\_\_\_
- 9. Idea \_\_\_\_\_
- 10. Idea \_\_\_\_\_

- 11. Idea \_\_\_\_\_
- 12. Idea \_\_\_\_\_
- 13. Idea \_\_\_\_\_
- 14. Idea \_\_\_\_\_
- 15. Idea \_\_\_\_\_
- 16. Idea \_\_\_\_\_
- 17. Idea \_\_\_\_\_
- 18. Idea \_\_\_\_\_
- 19. Idea \_\_\_\_\_
- 20. Idea \_\_\_\_\_



## Practicar



### Generar ideas. Brainstorming

El Brainstorming o tormenta de ideas es una técnica que sirve para producir un máximo de ideas en un tiempo mínimo. Fue inventado a finales de los años treinta por Alex Osborn, ejecutivo de publicidad de EE.UU. Aplicando los principios del Brainstorming,.....  
¿Qué nuevas ideas puede generar?

21. Idea \_\_\_\_\_

22. Idea \_\_\_\_\_

23. Idea \_\_\_\_\_

24. Idea \_\_\_\_\_

25. Idea \_\_\_\_\_

26. Idea \_\_\_\_\_

27. Idea \_\_\_\_\_

28. Idea \_\_\_\_\_

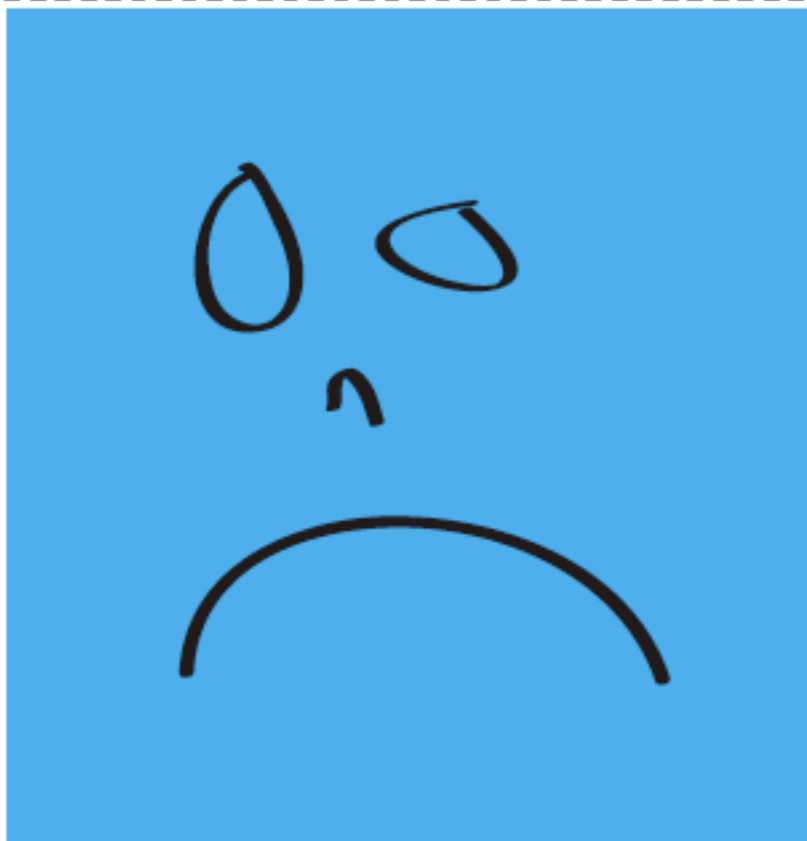
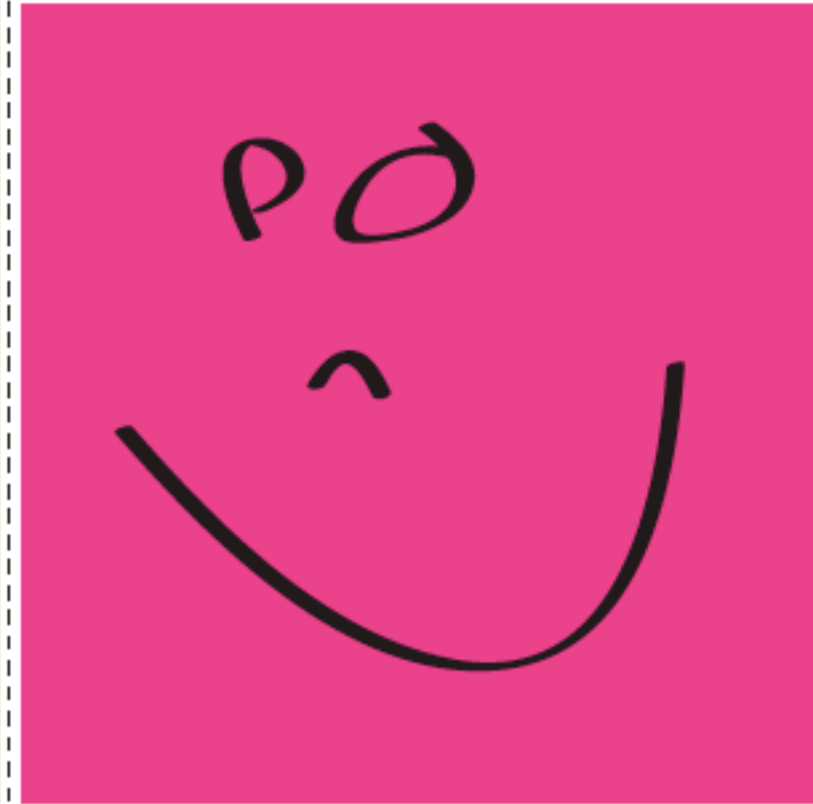
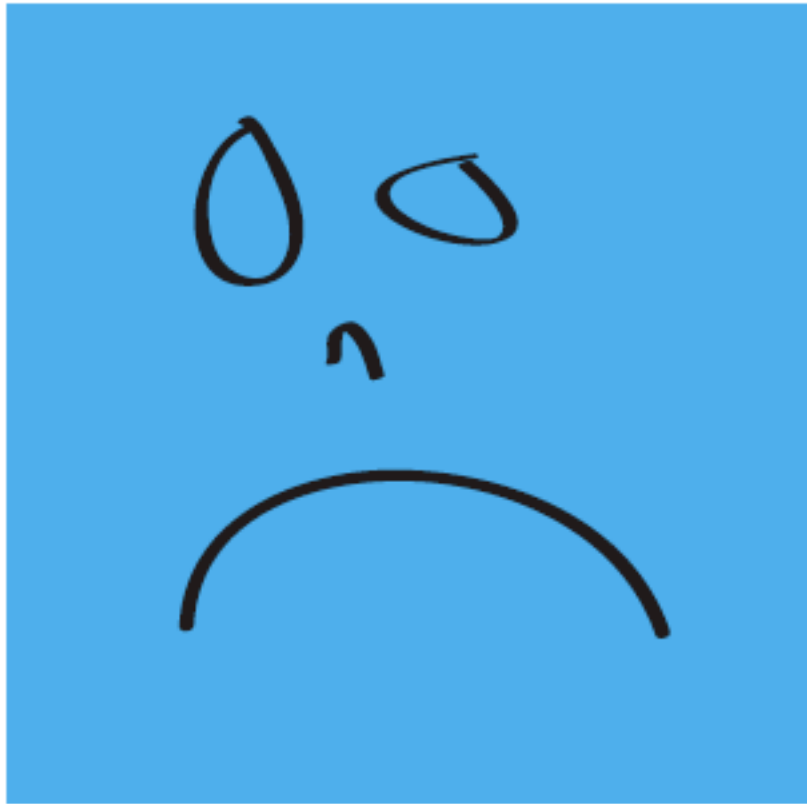
29. Idea \_\_\_\_\_

30. Idea \_\_\_\_\_

**Pensamiento Divergente**

Se trata de un tipo de pensamiento exploratorio. Sugiere o propone ideas, posibilidades, o alternativas. Está abierto a las ideas y al pensar de los demás. Reúne información. Busca otras informaciones y rellena lagunas. Explora ideas.

- DIFIERE EL JUICIO.
- BUSCA DELIBERADAMENTE LA CANTIDAD.
- COMBINA Y CREA SOBRE LAS IDEAS.
- BUSCA LA NOVEDAD.







## Practicar



### Generar ideas. Relaciones Forzadas

Es una herramienta de enorme potencia a la hora de buscar ideas nuevas. En esta técnica se da una utilización deliberada del azar como elemento propiciador de la creación, es decir, supone la integración del azar en el proceso de generación de ideas.

En su forma más sencilla consiste en "relacionar" objetos mediante la intervención del azar, forzando entre ellos una nueva situación en la que poder seguir generando nuevas ideas.

Se trata de un método que fue publicado por Charles S. Whiting en 1958.



#### Fases.

- Definir el problema para el que se busca un enfoque nuevo.
- Seleccionar una palabra o imagen al azar.
- Pensar en todas las cosas asociadas a la palabra elegida.
- Forzar las conexiones.
- Hacer una lista con las nuevas



## Fases.

1. Definir el problema para el que se busca un enfoque nuevo.
2. Seleccionar una palabra o imagen al azar.
3. Pensar en todas las cosas asociadas a la palabra elegida.
4. Forzar las conexiones.
5. Hacer una lista con las nuevas







# Practicar

EXPLORAR  
EL RETO

SELECCIONAR  
EL RETO

GENERAR  
IDEAS

SELECCIONAR  
LAS IDEAS

PLAN DE  
ACCIÓN

SELECCIONAR  
LAS  
ACCIONES



## Generar ideas. Relaciones Forzadas.

- 31. Idea \_\_\_\_\_
- 32. Idea \_\_\_\_\_
- 33. Idea \_\_\_\_\_
- 34. Idea \_\_\_\_\_
- 35. Idea \_\_\_\_\_
- 36. Idea \_\_\_\_\_
- 37. Idea \_\_\_\_\_
- 38. Idea \_\_\_\_\_
- 39. Idea \_\_\_\_\_
- 40. Idea \_\_\_\_\_

- 41. Idea \_\_\_\_\_
- 42. Idea \_\_\_\_\_
- 43. Idea \_\_\_\_\_
- 44. Idea \_\_\_\_\_
- 45. Idea \_\_\_\_\_
- 46. Idea \_\_\_\_\_
- 47. Idea \_\_\_\_\_
- 48. Idea \_\_\_\_\_
- 49. Idea \_\_\_\_\_
- 50. Idea \_\_\_\_\_



## Practicar



**S** ¿SUSTITUIR?

**C** ¿COMBINAR?

**A** ¿ADAPTAR?

**M** ¿MODIFICAR? ¿MAGNIFICAR?

**P** ¿POSIBILITAR OTROS USOS?

**E** ¿ELIMINAR O REDUCIR?

**R** ¿REORDENAR? ¿INVERTIR?

“ What can I,....  
S.- Substitute?  
C.- Combine?  
A.- Adapt?  
M.- Modify?  
P.- Put to other uses  
E.- Eliminate  
R.- Rearrange or Reverse ”

*BOB EBERLE 1971*



## Practicar



Seleccionar las ideas.

Plan de Acción

Seleccionar las Acciones

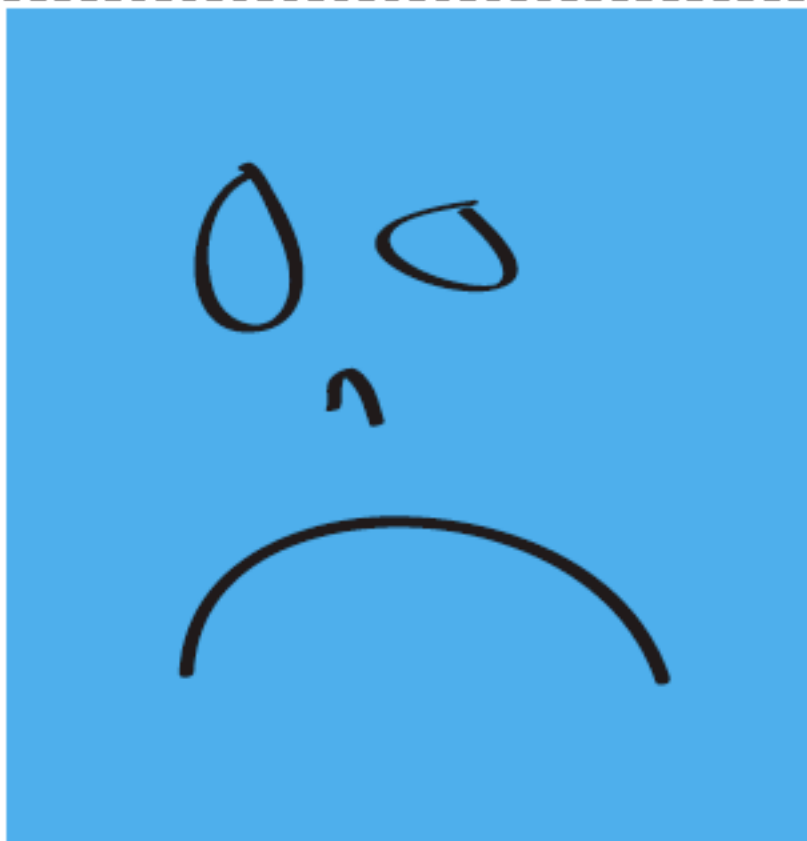
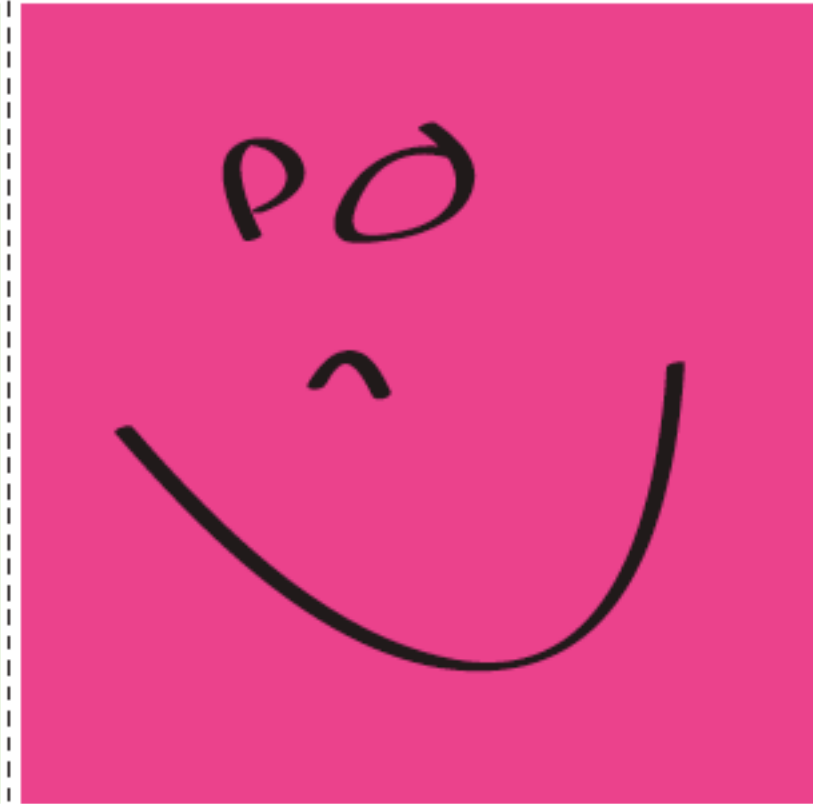
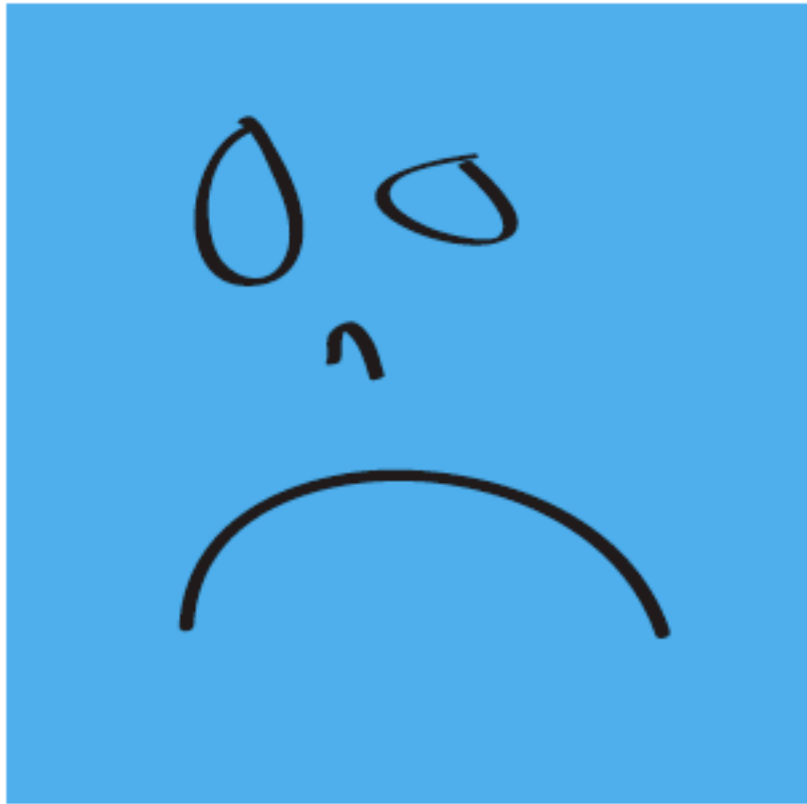


## Resumen de técnicas

Mis ideas \_\_\_\_\_  
Brainstorming \_\_\_\_\_  
Scamper \_\_\_\_\_  
Relaciones forzadas \_\_\_\_\_  
  
Total \_\_\_\_\_

tus notas







¡Muchas gracias!  
Eskerrik asko!

“Creatividad e Innovación”  
Impartido por:

