

Design Thinking como herramienta para **Innovar**

curso Semipresencial



S Á B A D O

19 y 26

OCTUBRE 2024

09:00 a

14:00 h.

Relatora:

 **Carolina Rojas Aguilar**

MBA y Magíster en Gestión Tecnológica,
Ingeniera Comercial

Público objetivo:

Profesionales que trabajen en organizaciones públicas, privadas o de manera independiente y que deseen adquirir competencias que le faciliten la solución de problemas, el diseño y desarrollo de nuevos proyectos, productos o servicios, utilizando para ello la innovación y creatividad.

Valor:

\$150.000

(consulta por descuentos: funcionarios UCM sindicalizados,
funcionarios UCM, ex alumnos UCM, funcionarios públicos)



ANTECEDENTES DEL PROGRAMA

NOMBRE DEL CURSO: Design Thinking como herramienta para Innovar	
UNIDAD EJECUTORA:	Facultad de Ciencias Sociales y Económicas
COORDINADOR ACADÉMICO/TUTOR:	Carolina Rojas Aguilar
COORDINADOR ADMINISTRATIVO:	Dirección de Educación Continua

El curso Design Thinking como herramienta para Innovar, permitirá al profesional aprender a dejar de lado las soluciones conocidas para hacer frente a los problemas o retos con nuevos enfoques y fórmulas que no había contemplado, esta metodología es orientada a la acción. Se buscan procesos cortos e iterativos. Aquellos que, a través del feedback dado por el usuario, permiten ajustar un producto o servicio a la satisfacción de las necesidades y deseos de los usuarios. La búsqueda de ese punto de vista divergente hace que el proceso sea más abierto, colaborativo y participativo.

Este curso está dirigido a trabajadores y profesionales de todas las áreas productivas y de prestación de servicios que se encuentren interesados en el pensamiento de diseño, tanto en organizaciones públicas y/o privadas, o haciendo ejercicio libre de la profesión.

La metodología de enseñanza-aprendizaje será Design Thinking, con apoyo de aprendizaje orientado a proyectos. La evaluación de los resultados de aprendizaje será mediante Informes de un Taller aplicado. La modalidad del curso será semi presencial.

Para obtener el certificado del curso, el estudiante deberá haber cumplido los siguientes requisitos:

- Aprobar la actividad curricular con nota 4,0 o superior.
- Tener un 75% de asistencia mínima a las clases en modalidad sincrónica en cada actividad curricular.

POBLACIÓN OBJETIVO

El curso Design Thinking como herramienta para Innovar está orientado a:

- Profesionales que trabajen en organizaciones públicas, privadas o de manera independiente y que deseen adquirir competencias que le faciliten la solución de problemas, el diseño y desarrollo de nuevos proyectos, productos o servicios, utilizando para ello la innovación y creatividad.

MODALIDAD DEL CURSO

El curso Design Thinking como herramienta para Innovar tendrá una modalidad semipresencial (sincrónica, presencial y autónoma). En las instancias sincrónicas de la actividad curricular se desarrollarán trabajos de instrucción y discusión de contenidos y presentación de problemáticas. En la instancia presencial de la actividad curricular se desarrollarán talleres de ideación y prototipos en equipo aplicando de forma práctica el Design Thinking.

En el tiempo de trabajo de aprendizaje autónomo los estudiantes trabajarán con lecturas complementarias, desarrollo de trabajos de aplicación. Las evaluaciones consideran instancias como presentaciones, taller aplicado en equipos, auto y coevaluación.

PROGRAMAS DE ACTIVIDAD CURRICULAR

I. IDENTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

Nombre de la actividad Curricular	Design Thinking como herramienta para Innovar
Modalidad	Semipresencial
Horas de docencia	<i>Directa 10 (5 sincrónica y 5 presencial)</i>
	<i>Indirecta 20 (autónomo)</i>

II. DESCRIPCIÓN Y CARACTERIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

El propósito de la actividad curricular es abordar herramientas reales y prácticas para que los estudiantes/profesionales sepan diseñar servicios (Design Thinking) que consideren las necesidades de las personas, de las empresas o la comunidad. Por otra parte, el trabajo en equipos interdisciplinarios, de distintas profesiones permitirá a los estudiantes potenciar los distintos conocimientos para lograr soluciones centradas en las personas, aportando a la comprensión de las múltiples dimensiones de los servicios, y como estas deben ser consideradas para ofrecer un servicio exitoso.

La metodología de enseñanza y aprendizaje será Design Thinking, apoyándose del desarrollo de talleres que plantean metas y desafíos tanto individuales como grupales en cada una de sus etapas.

La evaluación de los resultados de aprendizaje se realizará de manera continua y comprenderá, participación en actividades, desarrollo de los talleres, y presentación final de su propuesta de Design Thinking. Además, se fomentará la autoevaluación para que los participantes reflexionen sobre su propio proceso de aprendizaje.

Adicionalmente, en su tiempo de aprendizaje autónomo, los participantes podrán profundizar en los contenidos del curso y aplicar los conocimientos adquiridos mediante lectura de artículos y libros especializados, así como en el desarrollo de las asignaciones solicitadas

Lo anterior, favorece la resolución de problemas, ya que se enfoca en analizar constantemente las diferentes variables para llegar a la mejor solución, favoreciendo el desarrollo de competencias de trabajo en equipo, así como la autonomía y la autorregulación mediante el planteamiento de metas y desafíos individuales y grupales en cada una de sus etapas, donde el punto de partida es la observación y la sensibilidad frente a problemáticas/necesidades de personas, situaciones o contextos diversos.

III. RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RdA)

1. Formular un desafío relevante y accionable, utilizando herramientas del Design Thinking para

abordar las necesidades específicas de los usuarios (personas, empresas o comunidad).
2. Aplicar herramientas del Design Thinking de acuerdo a las necesidades de los usuarios (personas, empresas o comunidad).

RESULTADOS DE APRENDIZAJES Y EJES TEMÁTICOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJES	UNIDAD	EJE(S) TEMÁTICOS
1.	Los principios del Design Thinking	- ¿Qué es Design Thinking? - Definición de un problema y la oportunidad/desafío
2.	El proceso del Design Thinking	i. Fase de Empatía ii. Fase de Definición iii. Fase de Ideación iv. Fase de Prototipos v. Fase de Evaluación

IV. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

La metodología de aprendizaje predominante será Design Thinking, Clases Expositivas-Participativas y Talleres.

V. PROCEDIMIENTOS EVALUATIVOS

RESULTADO DE APRENDIZAJE	CRITERIOS / INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTO Y TÉCNICA EVALUATIVA	PONDERACIÓN (%)
1. Formular un desafío relevante y accionable, utilizando herramientas del Design Thinking para abordar las necesidades específicas de los usuarios (personas, empresas o comunidad).	<ul style="list-style-type: none"> Identifica el concepto de Design Thinking. Distingue los diferentes enfoques de métodos de observación para definir el desafío. 	<ul style="list-style-type: none"> Tablero virtual. Lista de Cotejo. 	30%
2. Aplicar herramientas del Design Thinking de acuerdo a las necesidades de los usuarios (personas, empresas o comunidad).	<ul style="list-style-type: none"> Aplica técnicas de Brainstorming y creatividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas de los usuarios en distintos entornos. 	<ul style="list-style-type: none"> Reporte de Avance del Proyecto Aplicado en Taller (Escala de Apreciación) 	70%

	<ul style="list-style-type: none"> • Construye prototipos para ser evaluados por los usuarios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reporte de Proyecto Aplicado en Taller (Escala de Apreciación) 	
--	---	--	--

VI. RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS

Referencias Bibliográficas	
BÁSICA OBLIGATORIA	<ul style="list-style-type: none"> - Moote, I. (2014) Design thinking para la innovación estratégica: lo que no te pueden enseñar en las escuelas de negocios ni en las de diseño. Urano. -Robbins, S. (2018). Administration. Pearson. Ciudad de México.
COMPLEMENTARIA	<ul style="list-style-type: none"> - Idean (2019) Design thinking ha muerto. Larga vida al Design Thinking. CapGemini Invent. - Prieto Castro, K., & Ramírez, M. E. (2023). Aplicación del modelo Lean Canvas y Design Thinking como herramientas de innovación para emprendimientos de centros de desarrollo infantil privados. Revista Científica Ciencia Y Tecnología, 23(38), 16–35. https://doi.org/10.47189/rcct.v23i38.592

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS VIRTUALES

- <https://miro.com/es/investigacion-diseno/que-es-design-thinking/>
- Metodología Design Thinking en educación (pensamiento de diseño) (Recursos aula, 2021) | Video explicativo. <https://youtu.be/AIOTZMJ-P44?feature=shared>
- <https://www.mjvinnovation.com/es/design-thinking/>

ANTECEDENTES DEL RELATOR

Carolina Rojas Aguilar / Ingeniera Comercial / MBA y Magíster en Gestión Tecnológica

EXPERIENCIA DOCENTE / PERFECCIONAMIENTO LABORAL Y DOCENTE

Institución	Curso	Años	
Universidad Católica del Maule	Curso Innovación Social - Implementación en Actividades Curriculares	2023	2023
Universidad del Desarrollo	Diplomado en Desarrollo de Negocios Ágiles	2022	2023
Ministerio de CTCI y Banco Interamericano de Desarrollo.	Programa de Liderazgo Femenino Científico LI*FE.	2021	2021