

Metodología *Design Thinking* (concepción del diseño o pensamiento de diseño)

Programación didáctica del curso

Descripción

La metodología *design thinking* permite que las organizaciones generen valor al desarrollar ideas de un modo más eficaz para sacar a relucir una serie más amplia de productos y servicios diseñados para atender mejor las necesidades del cliente, reforzar las relaciones entre clientes y proveedores, y mejorar el diseño de las experiencias digitales.

Este curso se compone de 4 unidades didácticas (UD) basadas en contenidos de Skillsoft, y son las siguientes:

- UD 1. Pensamiento de diseño para la innovación: participación de los interesados
- UD 2. Pensamiento de diseño para la innovación: definir oportunidades
- UD 3. Pensamiento de diseño para la innovación: lluvia de ideas e ideación
- UD 4. Pensamiento de diseño para la innovación: prototipos y pruebas

Duración

El curso tiene una duración estimada de 2 horas.

Metodología de impartición

El curso se imparte en esta plataforma de teleformación, en modalidad eLearning. En los cursos se diferencia el tiempo necesario para la reproducción de los contenidos (*play time*), que aparece en el apartado de acceso a los contenidos, del tiempo de aprendizaje (*learning time*), que incluye el tiempo que el/la alumna dedicará a realizar las evaluaciones, las actividades propuestas por el/la docente y a interactuar en foros y chats.

Los participantes deben seguir la secuencia didáctica propuesta. En algunos casos, algunas requerirán haber completado las previas. En todos los casos, cuentan con evaluaciones. Para superarlas, el participante debe obtener el 60% de respuestas correctas.

En los foros del curso, los participantes podrán plantear sus dudas al docente, quien también hará uso de estas herramientas para plantear actividades de aprendizaje.

También se pone a disposición de los participantes un chat de clase, para la interacción en tiempo real entre participantes y docente, en el horario que se fije para tal fin.

Una vez finalizados los contenidos, y realizadas las evaluaciones, el participante podrá acceder al cuestionario de calidad, que deberá completar para que, finalmente, se active el acceso al diploma de finalización del curso.

Criterios de evaluación

Para superar el curso, el participante deberá completar la visualización de los contenidos y obtener, al menos, un 65% de promedio en las distintas evaluaciones que, por lo general, encontrará en cada unidad didáctica del curso.

Requisitos técnicos

Técnicamente, el participante requiere de conexión a Internet y de un navegador estándar.

Contenidos

UD 1. Pensamiento de diseño para la innovación: participación de los interesados

En este módulo, aprenderá a identificar a los interesados clave y a interactuar con ellos, además de comunicar su punto de vista con métodos eficaces de design thinking.

Duración	Prerrequisitos	Nivel de experiencia
22m 39s	Ninguno	Todos

Objetivos

- Identificar las ventajas de una mentalidad empática en el “Pensamiento de diseño”
- Reconocer las ventajas de usar los mapas de interesados
- Identificar los pasos para realizar una sesión de “elementos conocidos y desconocidos”
- Distinguir entre las herramientas de “Pensamiento de diseño”; investigación inmersiva y observación encubierta
- Distinguir entre las herramientas de “Pensamiento de diseño”; entrevista e investigación contextual
- identificar los pasos para crear personas

UD 2. Pensamiento de diseño para la innovación: definir oportunidades

En esta unidad, descubrirá cómo traducir los datos en información procesable y definir oportunidades a través de herramientas como el mapeo de experiencias y la agrupación por afinidad.

Duración	Prerrequisitos	Nivel de experiencia
22m 51s	Ninguno	Todos

Objetivos

- Reconocer los tres aspectos clave de una mentalidad constructiva
- Ordenar los pasos para crear mapas de experiencias
- Distinguir entre categorías de herramientas POD
- Reconocer las ventajas de usar la agrupación por afinidad en el Pensamiento de diseño
- Identificar los elementos clave de la fórmula de información procesable
- Reconocer ejemplos de declaraciones de afirmaciones de oportunidad

UD 3. Pensamiento de diseño para la innovación: lluvia de ideas e ideación

La lluvia de ideas sin estructura casi nunca produce resultados abundantes y nuevos. En este módulo, descubrirá técnicas para estimular el pensamiento creativo y otro tipo de técnicas para comunicar y criticar ideas.

Duración	Prerrequisitos	Nivel de experiencia
23m 33s	Ninguno	Todos

Objetivos

- Reconocer las ventajas del pensamiento visual
- Identificar las prácticas recomendadas para usar bocetos para visualizar ideas
- Distinguir entre las técnicas de ideación 635 y Round Robin
- Reconocer las prácticas recomendadas para usar una matriz de ideas
- Distinguir entre las técnicas Concept Canvas y Pitch It
- Distinguir entre las técnicas Selección de éxitos y Revisión

UD 4. Pensamiento de diseño para la innovación: prototipos y pruebas

El *design thinking* aboga por la participación temprana de las partes en la co-creación y el desarrollo de soluciones. En este módulo, aprenderá técnicas de prototipos y pruebas para desarrollar con mayor eficiencia soluciones iterativas con los interesados.

Duración	Prerrequisitos	Nivel de experiencia
21m 19s	Ninguno	Todos

Objetivos

- Reconocer el valor y los beneficios de prototipos y pruebas
- Distinguir entre diferentes métodos de prototipos



- Distinguir las heurísticas que usar para la revisión experta
- Reconocer las ventajas clave de la co-creación
- Identificar los pasos de una prueba de usabilidad