DESIGN THINKING EN LA PRÁCTICA

MODALIDAD

Presencial/Teleformación

PRESENTACIÓN

El Design Thinking (DT) o pensamiento de diseño es una metodología enfocada en la comprensión de un contexto y la generación de soluciones innovadoras centradas en las personas y en sus necesidades. Tiene su origen en la empresa IDEO junto con la Universidad de Stanford.

Esta metodología promueve el trabajo en equipo, la comunicación y el pensamiento creativo; además de impulsar a la acción, a la evaluación de los resultados y a la mejora continua.

Se basa en la resolución de un problema o reto en etapas de forma estructurada, pero no lineal, pudiendo volver a cualquiera de ellas para alcanzar los objetivos. Minimiza los riesgos de una implementación prematura. En lugar de precipitarnos hacia las soluciones, iniciamos un proceso de empatía (1), recopilación y análisis de información (2), ideación de forma creativa y filtro de propuestas (3), así como elaboración de prototipos (4) que evolucionan en el tiempo y nos permiten validar las ideas (4) para alcanzar las metas.

¿QUÉ TE VA A APORTAR ESTE CURSO?

- Se habla mucho de la Cuarta Revolución Industrial pero la verdadera revolución llegará con la transformación de las personas que la acompañan. Será crucial nuestra capacidad y responsabilidad para dar respuesta a los interrogantes que se abren ahora.

- DT te permite introducir y entrenar una metodología para la generación y valoración de las ideas, desarrollar en tus equipos la fluidez (capacidad para genera muchas ideas rápidamente), la flexibilidad (facultad para adaptarse a los problemas) y la originalidad en la obtención de nuevos resultados.
- DT te ayuda a sistematizar la búsqueda de nuevas oportunidades de negocio para incrementar la capacidad de innovación de la organización.
- Su aplicación a la empleabilidad o emprendimiento supone una forma innovadora y eficaz para la comprensión de los problemas a los que nos enfrentamos y su resolución en etapas para alcanzar las metas. Permite a las personas acercarse a las empresas y trabajar sus candidaturas con mayor confianza y acierto.
- En los centros educativos impacta positivamente en la calidad de la gestión y de la formación, el apoyo curricular y el desarrollo de competencias transversales. Se dirige tanto al profesorado como al personal administrativo y estudiantado.

OBJETIVOS

- Introducir la cultura del diseño y pensamiento en el ámbito personal, en las organización y centros educativos. Ya que nos ayuda a plantear soluciones innovadoras, analizando el problema como lo haría un diseñador o diseñadora que se centra en las personas y en sus necesidades.
- Comprender los problemas y retos a los que nos enfrentamos y resolverlos en etapas para alcanzar las metas minimizando el riesgo.
- Conocer y aplicar un conjunto de herramientas visuales de distintos ámbitos como son la ingeniería, el diseño, la creatividad, las ciencias sociales, los negocios y las artes.
- Aprender a empatizar desde la satisfacción mutua entre las partes implicadas.
- Impulsarnos a la acción, a la evaluación de los resultados y a la mejora continua.
- Innovar en una variedad de campos como la mejora de nuestros productos, servicios y proyectos, los procesos, el trabajo en equipo y el liderazgo.
- Educarnos para afrontar los retos en la era de la innovación.
- Crear espacios individuales y grupales lúdicos, agradables, positivos y de respeto mutuo.

DIRIGIDO A

Empresa/Empleo/Educación

- Organizaciones. Líderes y equipos de trabajo
- Claustro de profesorado y equipos directivos de centros educativos
- Personas emprendedoras
- Personas en búsqueda activa de empleo

CONTENIDOS

1. Breve introducción al Design Thinking y sus etapas: empatizar, definir, idear, prototipar, evaluar.
2. Análisis de casos prácticos.
3. Las herramientas adecuadas para cada etapa.

4. Dinámica grupal: Inteligencia colaborativa

    - Creación de prototipo básico con Lego® o con herramientas digitales (dependiendo de la modalidad)
    - Contextualizar y comprender el reto.
        - Las 5W + 1H. Lluvia de ideas
        - Relacionar y clasificar las preguntas por bloques.
        - Representación con Diagrama Ishikawa
        - Puzzle de Aronson
        - Realización de encuestas
        - Mapa de empatía
    - Propuestas de ideas sobre el prototipo
    - Análisis con Seis sombreros para pensar de Edward de Bono

METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta los objetivos planteados, el perfil del alumnado y la modalidad de impartición, se utilizan distintas estrategias metodológicas activas y participativas centradas en el aprendizaje, donde la persona es protagonista y la docente actúa como guía. Estas incluyen:

- Reunión previa en caso de formación In Company o programas especiales para colectivos. Definir retos concretos.
- Breve presentación en formato MS PowerPoint que incluye contenidos. estructurados, diversos, amenos y estimulantes orientados a la comprensión y práctica de los conceptos tratados.
- Utilizamos técnicas y recursos del ámbito de la orientación profesional, del coaching, de la creatividad y de la neuroeducación.
- Priorizamos la realización de dinámicas grupales, facilitando la participación y retroalimentación y promovemos la empatía mutua y la cohesión del grupo.
- Utilizamos juegos y dinámicas como experiencia de aprendizaje utilizando ejemplos reales y personalizados al grupo.
- La tutorización es esencial por lo que dedicamos un espacio para la aclaración de dudas, retroalimentación individual y grupal, considerado en todo momento la progresión, la motivación y el refuerzo positivo.
- Entrega de contenidos tratados y plantillas de herramientas.

AFORO, DURACIÓN Y PRECIO

- Nº participantes: 15
- Nº de sesiones a convenir – Mínimo 8 horas
- Precio modalidad presencial 150 €
- Precio modalidad teleformación 100 €
- Disponible bonificación Fundae

DOCENTES

Equipo Enfoque Líquido