

SILABO

ASIGNATURA: Taller: DESIGN THINKING

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Nombre de la asignatura	: Taller: DESIGN THINKING
1.2 Código de la asignatura	: ADM-19850
1.3 Número de Créditos	: 03
1.4 Carácter de la asignatura	: Obligatorio
1.5 Semestre Académico	:
1.6 Ciclo académico	: VIII
1.7 Total de horas Semanales	: 06
1.7.1 Horas de teoría	: 00
1.7.2 Horas de práctica	: 06
1.8 Prerrequisito	: ADM-19427
1.9 Fecha de Inicio	:
1.10 Fecha de finalización	:
1.11 Total de Semanas	: 17 semanas
1.12 Docente responsable	:

2. SUMILLA

La asignatura pertenece al área de formación especializada, es de naturaleza teórica y práctica y tiene como propósito; desarrollar las habilidades y capacidades creativas del alumno para la búsqueda de soluciones innovadoras centradas en el usuario a los retos empresariales, busca el desarrollo de habilidades socioemocionales que le permitan descubrir al alumno la respuesta más asertiva para la resolución de los conflictos usuario – organización.

Organiza sus contenidos en las siguientes unidades de aprendizaje: I. INTRODUCCIÓN A LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING. II. DEFINICIÓN DE RETO Y LA IDEACIÓN. III. PROTOTIPEO Y APLICACIÓN DE SOLUCIONES INNOVADORAS.

3. COMPETENCIAS

Desarrolla habilidades informáticas para la gestión de negocios en las plataformas virtuales para mejorar los procesos de negocios a través de la aplicación de TICs. Logrando usar las herramientas digitales para el crecimiento del negocio y su posicionamiento en redes.

4. PROGRAMACIÓN ACADÉMICA

I UNIDAD

INTRODUCCIÓN A LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING

Capacidades:

Comprender e identificar donde están los problemas y entenderlos para lograr estructurar las oportunidades que definirán las soluciones innovadoras.

Nº SEMANA	Nº SESIÓN	Nº HORAS	CONTENIDOS			% AVANCE
			CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	
1	S1 S2	3h 2h	Presentación del silabo la asignatura y los lineamientos generales del método de evaluación.	Explicación del sílabo, la metodología de trabajo, Instrucciones sobre las practicas, los criterios de evaluación y las fuentes de información	Valora la importancia del curso y los contenidos a verteerse en el desarrollo.	5%
2	S3 S4	3h 2h	Introducción y contexto del Design Thinking. Por qué necesitamos Design Thinking	Sintetiza el conocimiento generado para producir nuevas perspectivas. Desarrollo de las técnicas y herramientas del design thinking.	Valora el contenido de los conceptos aprendidos, demuestra responsabilidad en el cumplimiento de las actividades de clase.	10%
3	S5 S6	3h 2h	¿Cómo funciona Design Thinking? ¿Cuándo se utiliza Design Thinking		15%	
4	S7 S8	3h 2h	Metodología, criterios, procesos y técnicas del Design Thinking La cultura de la innovación y el aporte del Design Thinking.		Elabora un trabajo de investigación grupal de acuerdo a las pautas dadas por el docente en	20%
5	S9 S10	3h 2h	Design Thinking y Creatividad para la Innovación Técnicas y herramientas para Empatizar		Valora los contenidos de la sesión otorgada. Demuestra responsabilidad en el cumplimiento de las tareas en clase.	30%
6	PRIMERA EVALUACIÓN PARCIAL					33%

II UNIDAD

DEFINICIÓN DE RETO Y LA IDEACIÓN

Capacidades:

Se aplican diversas técnicas de generación de ideas, dando rienda suelta al pensamiento expansivo

N° SEMANA	N° SESIÓN	N° HORAS	CONTENIDOS			% AVANCE
			CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	
7	S11 S12	3h 2h	Proceso de Ideación Reglas de Generación de Ideas	Genera variadas opciones aplicando técnicas, construcciones de modelos etc. Conocimiento de las técnicas y herramientas para poder definir e idear.	Aprovecha los contenidos desarrollados en clase. Demuestra responsabilidad en el cumplimiento de las tareas en clase.	40%
8	S13 S14	3h 2h	Definiendo la perspectiva del cliente Identificando el viaje del cliente (Customer Journey Map)		Valora la importancia de la información otorgada.	45%
9	S15 S16	3h 2h	Técnicas y herramientas para Definir e Idear La priorización y la evaluación de ideas		Valora la importancia de los conocimientos adquiridos e interpretación de resultados.	50%
10	S17 S18	3h 2h	Brain Dump Reverse Brainstorming		Cumplen con todos sus trabajos académicos, participan activamente en clase, ponen en practican los conocimientos adquiridos.	55%
11	S19 S20	3h 2h	SCAMPER Prioritization Technique			60%
12			SEGUNDA EVALUACION PARCIAL			66%

III UNIDAD

PROTOTIPEO Y APLICACIÓN DE SOLUCIONES INNOVADORAS

Capacidades:

Prototipar en diseño consiste en materializar las ideas a fin de definir y transmitir la idea efectivamente y visualizar posibles soluciones.

N° SEMANA	N° SESIÓN	N° HORAS	CONTENIDOS			% AVANCE
			CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	
13	S21 S22	3h 2h	¿Por qué Prototipar? ¿Para qué nos sirven? Storyboard Technique Lego Serious Play	Describe las teorías de las Organizaciones.	Desarrolla con todos sus trabajos académicos, participan activamente en clase, ponen en practican sus conocimientos	70%
14	S23 S24	3h 2h	Técnicas para la construcción de prototipos	Explica la Gerencia Pública.	Participa activamente del desarrollo de actividades grupales y colabora con sus compañeros.	80%
15	S25 S26	3h 2h	Prueba y validación del prototipo	Explica los Trabajos Desarrollados en la clase	Participa activamente del desarrollo de actividades grupales y colabora con sus compañeros.	85%
16	S27 S28	2h 2h	La matriz de feedback	Resolución de los casos prácticos.		90%
17			TERCERA EVALUACION			100%
18			EXAMEN COMPLEMENTARIO			

5. METODOLOGIA Y/O ESTRATEGIAS DIDACTICAS

Las sesiones de aprendizaje serán dinámicas y activas por parte del alumno y docente, sobre la base constante de tareas, las mismas que concluirán con permanentes controles de lectura asignadas al inicio del semestre. Estos controles incidirán de manera directa en la necesidad de comprensión de textos, básica para la asignatura. Los estudiantes en este ciclo presentarán distintos trabajos que serán expuestos de manera individual y grupal. Los procedimientos didácticos que se emplearán serán: la lectura de textos, análisis de imágenes, explicaciones, ejercicios prácticos de redacción, resumen, debate, talleres de expresión oral y práctica ortográfica.

6. MATERIALES EDUCATIVOS

Equipos:

- Equipo multimedia

Materiales:

- Textos y separata del curso
- Videos
- Material de lectura
- Diapositivas

7. SISTEMA DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura considera los conocimientos teóricos y habilidades prácticas. Para que el alumno sea evaluado debe registrar una asistencia a teoría prácticas no menor 60%. Las evaluaciones teóricas serán dos: escritas, parciales, orales y de procesamiento.

Las técnicas empleadas serán de la siguiente manera:

Promedio de los exámenes teóricos

Intervenciones orales

Presentación de Monografías

Presentación de fichas, organizadores visuales

Exposiciones

La evaluación del proceso de aprendizaje consistirá en evaluar: Los saberes y aprendizajes previos, los intereses, motivaciones y estados de ánimo de los estudiantes, el ambiente y las relaciones interpersonales en el aula; los espacios y materiales; y nuestros propios saberes (capacidades y actitudes); de modo que permita hacer ajustes a la metodología, las organizaciones de los equipos, a los materiales (tipo y grado de dificultad), etc.

Asimismo, la evaluación de los resultados de aprendizaje consistirá en: evaluar las capacidades y actitudes, será el resultado de lo que los alumnos han logrado aprender durante toda la unidad. Este último será tanto individual como en equipo. Es decir, cada alumno al final del curso deberá responder por sus propios conocimientos (50%), deberá demostrar autonomía en su aprendizaje, pero también deberá demostrar capacidad para trabajar en equipo cooperativamente (50%). Los exámenes serán de dos tipos: parcial y final.

El promedio de tarea académica (TA) es el resultado de las evaluaciones permanentes tomadas en clase: prácticas calificadas, exposiciones y otros, también es el resultado de la evaluación valorativa: actitudes positivas, participación en clase, reflexiones y otros. Sin embargo, los exámenes parcial y final serán programados por la Universidad.

La escala de calificación es vigesimal de 0 a 20. La nota aprobatoria mínima es once (11).

Para tener derecho a la nota final es imprescindible haber aprobado la práctica y el promedio de las calificaciones de las evaluaciones teóricas.

El alumno tiene derecho a una evaluación sustitutoria, siendo necesario para ejercer su derecho tener una evaluación teórica.

El alumno tiene derecho a rendir examen de recuperación cuando existen causales de salud, cuando haya tenido que representar a la Universidad, Facultad o Escuela, o por enfermedad grave o fallecimiento de familiar cercano; con la acreditación correspondiente.

La nota promedio del ciclo será el resultado de la siguiente ecuación:

TA: Promedio de tareas académica

EP1 :1ra evaluación parcial

$$NF = \frac{\overline{TA} + EP1 + EP2 + EF}{4}$$

EP2: 2da evaluación parcial

EF: Evaluación final

NF : Nota final

8. BIBLIOGRAFÍA

- Serrano y Ortega, Manuel , Blázquez Ceballos, Pilar, (2015), Design thinking lidera el presente, Crea el futuro, Madrid. España, ESIC Editorial.
- Mootee, Idris, (2014), Design thinking para la innovación estratégica.
- Lluís Soldevila (2019), Digital Thinking lidera con éxito la transformación digital,
- Mauricio José vianna Vianna e Ysmar Vianna. (2011), Design Thinking, innovación en Negocios, Kindle edition
- Jon elejabeitia, (2018), Coaching con Design Thinking: El proceso creativo para innovadores, transformadores y amantes del cambio (Spanish, Madrid, España, Edición Kindle.