



LETSSAY FORMACION, S.L. (B56436496)

Tlfno: 610820376

Email: oscar.mateo@letssayformacion.com

C/ Filólogo Julio Casares, 18015 (Granada)

Propuesta de curso: Design Thinking aplicado a las Mesas de Serendipia



EMPRESA:

LETSSAY FORMACION SL.

1. INTRODUCCIÓN

La propuesta del curso que se plantea impartir es la siguiente:

DATOS IDENTIFICATIVOS DEL CURSO	
Denominación	Design Thinking aplicado a las Mesas de Serendipia
Nº horas	10
Nº sesiones	2 a 5 sesiones (según distribución)
Nº asistentes	25

2. OBJETIVOS FORMATIVOS

Los objetivos que se desean perseguir mediante la impartición de este curso son:

- Aprender a generar espacios que favorezcan la serendipia.
- Crear y gestionar mesas de serendipia.
- Aplicar un enfoque centrado en el usuario: Aprender a poner al usuario o cliente en el centro del proceso de diseño, comprendiendo sus necesidades, deseos y puntos de dolor.
- Desarrollar habilidades de observación y empatía: Aprender a observar y escuchar de manera activa para comprender mejor a los usuarios y sus contextos.
- Identificar problemas y oportunidades: Ser capaz de identificar problemas reales y oportunidades de mejora a través de la observación y la investigación.
- Definir desafíos de diseño: Aprender a formular preguntas y desafíos de diseño específicos que guíen el proceso de resolución de problemas.
- Generar ideas creativas: Practicar técnicas de ideación para generar una amplia gama de ideas innovadoras.
- Prototipar soluciones: Desarrollar habilidades en la creación de prototipos rápidos y económicos para probar y refinar ideas.
- Probar y obtener retroalimentación: Aprender a realizar pruebas con usuarios y a recopilar retroalimentación para mejorar los prototipos y soluciones.
- Fomentar la colaboración: Promover la colaboración interdisciplinaria y trabajar en equipos multidisciplinares para abordar problemas.
- Desarrollar habilidades de comunicación: Aprender a comunicar de manera efectiva las ideas y soluciones de diseño a diferentes audiencias.
- Aplicar Design Thinking en contextos reales: Practicar la aplicación del Design Thinking en proyectos o problemas del mundo real.
- Fomentar la creatividad y la innovación: Estimular la creatividad y la capacidad de encontrar soluciones innovadoras a través de métodos y técnicas específicas.
- Desarrollar una mentalidad de diseño: Fomentar una mentalidad orientada a la resolución de problemas a través del diseño, que se pueda aplicar en diversos contextos.

3. CONTENIDOS DISTRIBUIDOS POR SESIONES

1. **MÓDULO 1. Las Mesas de Serendipia**

- El Reto de presentarse. Presentación basada en Soft Skills.
- Como crear espacios para generar Serendipia.
- La Mesa de Serendipia para resolver problemas complejos o no.

2. **MÓDULO 2. Conformación de Mesas de Serendipia: Creación de Equipo**

- Ice Breaking (Trabajo en Equipo)
- Perfiles HADA y otras técnicas de autoevaluación.
- Creación de mesas/equipos: aleatoria y controlada.
- Taller practico para resolver el Reto 0 en equipo.

3. **MÓDULO 3. Design Thinking para dinamizar las Mesas de Serendipia**

- Introducción al Pensamiento de Diseño DT.
- Las fases del DT: Investiga, Empatiza, Idea, Prototipa, Valida y Comunica
- De la divergencia a la convergencia.

4. **MÓDULO 4. Taller práctico DT plicado a una Mesa de Serendipia I**

- Planteamiento del problema.
- Fase de Investigación
- Fase de Empatía.
- Fase de Ideación. (Dianas de Evaluación).

5. **MÓDULO 5. Taller práctico DT plicado a una Mesa de Serendipia II**

- Fase de Prototipado. (Los Lego como herramienta de prototipado)
- Fase de Validación. Herramientas para Validar.
- Comunicación: Story Telling y Elevator Pitch