

Programa del Taller Herramientas para la Innovación

Objetivo principal:

El objetivo principal del taller es desarrollar habilidades que les permitan incorporar a sus conocimientos actuales una forma de pensar y ser innovadora, aportando herramientas de creatividad, pensamiento de diseño (design thinking) y metodologías ágiles (lean startup), para desarrollar proyectos innovadores.

Objetivos Específicos:

- Comprender las características y aportes que tiene desarrollar una actitud creativa e innovadora.
- Desarrollar la capacidad de obtener una comprensión profunda sobre los usuarios, sus necesidades y el contexto (el núcleo del pensamiento de diseño), para definir los problemas y generar soluciones o enfoques innovadores.
- Poner en práctica herramientas creativas y de testeo de conceptos, productos o servicios, para obtener una retroalimentación que permita una iteración certera y rápida.
- Desarrollar y validar capacidades transversales de trabajo en equipo, evaluación entre pares, comunicación cuya aplicación se extiende a un amplio rango de disciplinas.

Metodología:

El curso tendrá una orientación teórica / práctica, con un fuerte componente de trabajo de taller y un desarrollo importante de actividades de campo fuera del aula y trabajo en equipo.

Dictado del curso: Teórico/práctico y trabajos de campo.

Créditos: 4

Temario:

- Entorno creativo
- Comprender a los usuarios y detectar necesidades
- Desarrollo de soluciones innovadora
- La experimentación como método de validación y retroalimentación
- Comunicación y presentación de ideas

Bibliografía:

- Tim Brown (Setiembre 2009): Change by design: How Design Thinking transforms organization and inspires innovation, Harper Collins Publishers
- Tim Brown y J. Wyatt (2010) "Design Thinking and Social Innovation" Stanford Social Innovation Review.
- Kim y Mauborgne. La Estrategia del Océano Azul. Editorial Norma. Año 2005.
- Alex Osterwalder, Yves Pigneur. Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers.
- Steven Blank. The Four Steps to the Epiphany: Successful Strategies for Products that Win.
- Dave Gray, Sunni Brown, James Macanufo. Game Storming
- Alex Osterwalder y otros. Value Proposition Design,
- Guy Kawasaki. The Art of Start 2.0
- Edward de Bono. Seis sombreros para pensar. Ediciones Granica S.A., 1988

Conocimientos previos exigidos y recomendados

No son necesarios conocimientos previos.

Formas de evaluación:

Se realiza mediante la realización de entregables, resolución creativa de la problemática abordada y pruebas de avance de lectura. No se prevé la realización de exámenes o pruebas complementarias.

Régimen de asistencia: Asistencia controlada.

Horas Clases: (teórico-prácticas): 24 horas.