



## Generación de ideas innovadoras con Design Thinking





01 **Presentación**

En este programa complementario se aprenderá a desarrollar las tres fases iniciales del sistema metodológico de *Design Thinking*, el cual se presenta como uno de los ocho modelos de innovación que existen en la actualidad. Se conoce también como un método para desarrollar la innovación centrada en las personas y es fundamental, ya que desde el principio se trabaja conjuntamente con quién será el principal beneficiado al resolver el problema objeto de estudio y sobre el cual se desarrollarán las herramientas de cada fase de este proceso creativo.

Partiendo de la fase de empatía se pretende incentivar en el aprendiz habilidades para ponerse en los zapatos del usuario, aplicando herramientas que le permitan conocerlo desde su aspecto cualitativo, entendiendo la información que recibe de su entorno, desde los sentidos y que lo motiva o lo frustra con relación al objeto de estudio a resolver, consiguiendo así una caracterización y entendimiento profundo del usuario para poder brindarle la mejor solución, ya sea mediante un producto tangible, un servicio o una experiencia.

Una vez se ha logrado conocer en detalle al usuario y su relación con la situación, contexto o problema, se procede a continuar con la fase de definición. El principal propósito de esta fase es definir el reto de innovación, es decir, que luego de identificar el problema raíz, el aprendiz podrá contar con herramientas claves para estructurar la pregunta o reto que servirá de insumo para la fase de ideación.

En la tercera fase que es la de ideación se conocen herramientas para desarrollar procesos de divergencia para el reto anteriormente definido, técnicas de creatividad, condiciones del espacio y generación de ideas que permitan dar solución al problema concreto, con el fin de adquirir aptitudes y herramientas para el trabajo en equipo, conformar equipos multidisciplinarios y propiciar espacios para la cocreación dentro de las empresas.



[Click para ver el video](#)



**Código**  
21540004



**horas**  
48



**Duración**  
1 mes



**Modalidad**  
Virtual





## 02 Justificación del programa

Según la iniciativa CLIC del Banco Interamericano de Desarrollo BID, debido a los cambios acelerados que está viviendo el ser humano, el individuo del Siglo XXI se desenvuelve en un entorno extremadamente dinámico y cambiante, va a vivir más años en sociedades diversas, va a convivir con inteligencia artificial que le va a resolver algunos problemas y generar algunos desafíos desde el punto de vista tanto práctico como ético, y va a tener que hacer frente a cambios sociales, tecnológicos, económicos y medioambientales que lo obligarán a reajustar sus expectativas y a adaptar sus hábitos de vida y consumo.

*Design Thinking* es una metodología que se ha convertido en un lugar común para todos en las empresas; se basa en la idea que para innovar con éxito los colaboradores necesitan desarrollar sus habilidades de empatía para poder identificar las necesidades latentes del usuario objetivo. En todo momento, la innovación se entiende aquí como un proceso de cuestionamiento hasta encontrar la necesidad más relevante a cubrir y validar que es auténtica y real.

Esta acción de formación se encuentra enfocada en los tres pasos iniciales de la metodología, logrando comprender a profundidad el comportamiento y motivación de los usuarios, definir los retos de innovación con técnicas para la formulación y generación de ideas innovadoras utilizando técnicas creativas.

Este tipo de formación es pertinente en todo el territorio nacional y se encuentran cursos en empresas privadas y en algunas universidades especializadas en el tema; a nivel internacional se ubican cursos en diferentes países a nivel mundial y se ofertan diplomados, posgrados y cursos cortos.

## 03 Competencias a desarrollar

220101015. Formular soluciones de diseño según requerimientos y documentación del proyecto.

## 04 Perfil de ingreso

Definidos por el centro de formación.



## 05 Estrategia metodológica

Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en el utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, integradas en ambientes virtuales de aprendizaje, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias.

Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el quehacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento:

- › Instructor - tutor
- › El entorno
- › Las TIC
- › El trabajo colaborativo

