



**FACULTAD:** INGENIERÍA DE SISTEMAS  
**CARRERA:** INGENIERÍA EN SISTEMAS INFORMÁTICOS Y DE COMPUTACIÓN  
**ASIGNATURA:** SIC623 DISEÑO DE PROCESOS ORGANIZACIONALES  
**PROFESOR:** Marco SANTORUM G. PhD.

## MEJORAMIENTO DE PROCESOS TALLER GAMESTORMING

**Estudiantes:** Los estudiantes deberán trabajar en grupos de cinco personas.

### Actividad 1. Investigación y elaboración de una presentación

**Tiempo: 120 min**

Los estudiantes deberán realizar una investigación acerca de las temáticas que les corresponde de acuerdo a la siguiente asignación de temas.

#### Grupo Temas de investigación

1. CAROUSEL
2. AFFINITY MAP
3. EMPATHY MAP
4. THE BLIND SIDE
5. PLUS/DELTA
6. ATOMIZE
7. INNOVATION GENERATOR
8. COST BENEFIT
9. WHO/WHAT/WHEN MATRIX

Información relacionada con las temáticas disponible en: <http://gamestorming.com/>

Para la presentación de la investigación se deberá utilizar un template ppt:

<https://www.dropbox.com/s/ythtgx5bnvvez0/Template%20presentaciones.pptx?dl=0>

Subir la presentación ppt al aula virtual.

### Actividad 2. Exposición oral

**Tiempo: 3 - 5 minutos**

Los estudiantes deberán exponer la herramienta que les correspondió usando la presentación solicitada.



### Actividad 3. Ejemplo práctico

**Tiempo: 7 - 15 minutos**

Preparar el ejemplo práctico de la herramienta, usando como contexto el mejoramiento de proceso de inscripción y / o matrícula de la EPN. Proponer el juego al auditorio, para esto se dispondrá de máximo siete minutos, dependiendo del juego.

Preparar previamente las ideas o los insumos necesarios (postits, hojas, etc) para la actividad para poder desarrollar el ejercicio en el tiempo indicado.

#### **Rubrica de evaluación - Exposición Oral**

Organización de la exposición
Formalidad, profesionalismo expositores
Exposición clara y precisa
Calidad del contenido
Uso del tiempo (20 min)