



# GUÍA DE APOYO DOCENTE MASTERCLASS «IDEACIÓN CREATIVA CON DESIGN THINKING»

## SÍNTESIS

El Design Thinking es una excelente herramienta para conducir procesos de innovación, alguna de las técnicas que utiliza son:

**Empatizar:** En esta etapa busca conocer en profundidad a la persona a quien “le van a resolver un problema” mediante algunas herramientas como son: el mapa de empatía, arquetipo persona, mapa de stakeholders, observación directa y customer journey map.

**Definir:** ¿Cómo podríamos nosotros? Se realiza el diseño de mapas mentales utilizando el pensamiento sistémico.

**Ideación :** En esta etapa se utilizan las tormentas de ideas u otras estrategias que permitan buscar necesidades y priorizar.

**Prototipar:** Se realiza un diseño con elementos de baja tecnología como son storyboard, armado de legos o dibujos.

**Evaluar:** Lo importante es validar la hipótesis “si nuestra idea de solución es viable y bien percibida por las personas” se puede hacer mediante grupos de conversación, pruebas de usabilidad y otro tipo de testeo.

Recuerda que el Design Thinking promueve la creación de valor centrado en las personas y con un enfoque colaborativo.





# GUÍA DE APOYO DOCENTE

## MASTERCLASS

### «IDEACIÓN CREATIVA CON DESIGN THINKING»

#### ACTIVIDAD

### PREPARAR TOSTADAS

<b>OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD</b>	Levantar ideas, procesos y sistemas de innovación, entender las caves del pensamiento sistémico y como este se conecta con el pensamiento de diseño (Design Thinking)
<b>DURACIÓN</b>	25 minutos
<b>CURSOS EN QUE SE PUEDE APLICAR</b>	Desde quinto básico.
<b>SÍNTESIS</b>	Dinámica adaptada para descubrir la base del pensamiento sistémico y como este se conecta con el pensamiento de diseño, comenzar con la construcción y levantamiento de un proceso, sistema o proyecto de innovación. Enlace de dinámica original: <a href="https://www.drawtoast.com/">https://www.drawtoast.com/</a>
<b>PASO A PASO</b>	<p><b>Ciclo 1 :</b> Explicación de la dinámica (4 minutos)</p> <p><b>Ciclo 2 :</b> En el escritorio físico personal los participantes, de forma individual, piensan y dibujan en un papel el proceso de hacer tostadas ( 4 minutos)</p> <p><b>Reflexión del ciclo :</b> Pedir que muestren el dibujo en pantalla y desde ahí, surgen los primeros principios (Nodos y conexiones) Y la perspectiva de poner a personas en el proceso (orientado a las personas, centrado en el humano) (4 minutos)</p> <p><b>Ciclo 2 :</b> En salas zoom y en duplas los participantes, en equipo, piensan y dibujan en un papel el proceso de hacer tostadas ( 4 minutos)</p> <p><b>Reflexión del ciclo :</b> Pedir que muestren el dibujo en pantalla y desde ahí, surgen el como recogemos otras perspectivas y potenciamos las propias (4 minutos)</p> <p><b>Ciclo 3 :</b> De forma individual los participantes a través de "type forms" nos cuentan de alguna idea para mejorar un sistema, proceso con ideas Innovadoras. (5 minutos)</p>

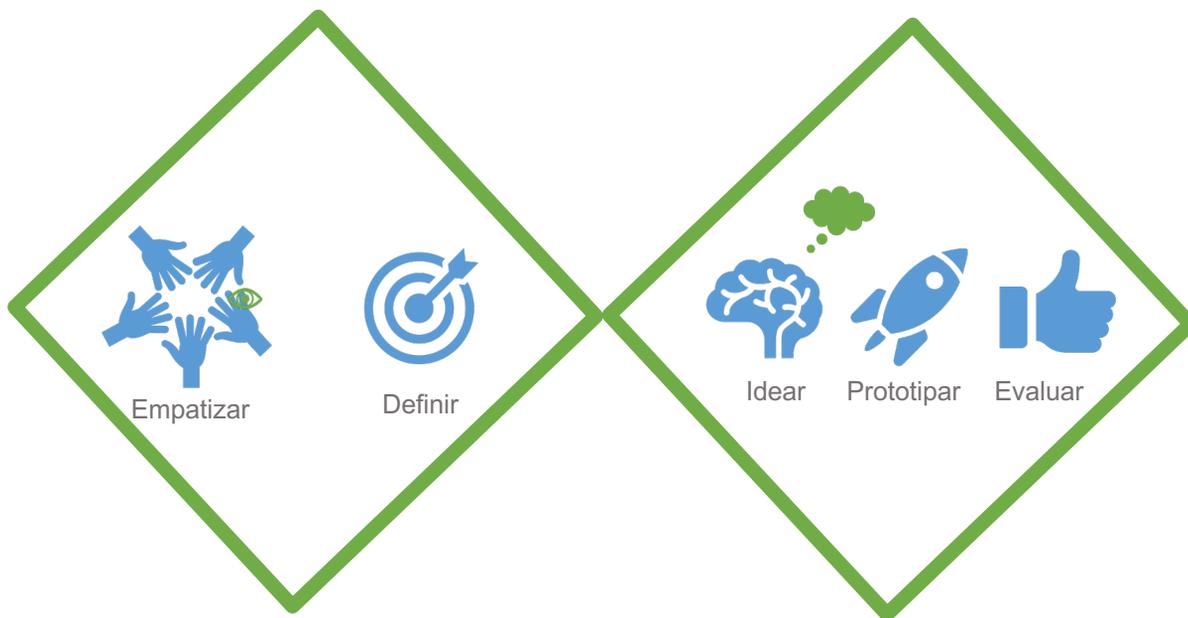


# GUÍA DE APOYO DOCENTE MASTERCLASS «IDEACIÓN CREATIVA CON DESIGN THINKING» INFOGRAFÍA

## IDEACIÓN CREATIVA



Todo parte con una idea, que intenta cubrir una necesidad !!



Muchas  
Posibilidades  
ideas  
(Divergencia)

Posibilidades  
ideas que  
convergen  
(Convergencia)

Muchas ideas  
(Divergencia)

Posibilidades  
que convergen  
(Convergencia)