

## I. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Materia:</b>	<b>Design Thinking</b>
<b>Carrera:</b>	<b>Licenciatura en Negocios con Enfoque en Emprendimiento</b>
<b>Modalidad:</b>	Semestral
<b>Nivel:</b>	3°
<b>Horas clase:</b>	3 horas por semana
<b>Horario de clases:</b>	Martes de 2:00 p.m. a 3:00 p.m. Jueves de 2:00 a.m. a 4:00 a.m.

## II. ANTECEDENTES DEL ALUMNO

- **Conocimientos:**

No son necesarios conocimientos previos para el desarrollo de esta materia.

- **Habilidades:**

- Habilidades de Resolución de Problemas
- Creatividad
- Empatía
- Investigación de Usuarios
- Colaboración
- Prototipado
- Iteración
- Gestión de Proyectos

## III. OBJETIVO GENERAL

El alumno desarrollará una mentalidad y un conjunto de habilidades que le permitan abordar problemas complejos y desafíos de manera más efectiva y creativa. A través del trabajo colaborativo, se le dotará de habilidades valiosas para la resolución de problemas e innovación que pueden llevar a soluciones más efectivas y a una mejor experiencia del usuario. El objetivo de la materia es diseñar soluciones que realmente satisfagan las necesidades de un grupo de usuarios/segmento de mercado, conduciendo a una mayor satisfacción del cliente y lealtad. Adicionalmente, la materia busca inculcar en el alumno una mentalidad de mejora continua para mejorar procesos y operaciones, lo que puede conducir a una mayor eficiencia y efectividad en una organización.

## IV. DESARROLLO DE COMPETENCIAS:

El alumno durante la clase desarrollará las competencias:

- Empatía
- Pensamiento crítico
- Pensamiento sistémico
- Comunicación efectiva
- Colaboración multidisciplinaria
- Enfoque a la acción
- Innovación
- Flexibilidad/Adaptabilidad

- Comprensión más profunda de las necesidades del usuario

## V. COMPROMISOS FORMATIVOS

### Conocimientos:

Metodologías creativas, tipos de innovación, complejidad, metodologías de observación, perfiles de usuarios, prototipado, prueba de productos,

### Habilidades:

- 
- Habilidades de resolución creativa de problemas
- Habilidades de prototipado y prueba
- Habilidades de colaboración e interdisciplinarias
- Resolución de problemas iterativa
- Principios de diseño centrados en el ser humano
- Habilidades de comunicación mejoradas
- Mayor adaptabilidad
- Mejora en la formulación de problemas
- Mentalidad de innovación
- Generación de soluciones centradas en el cliente
- Enfoque orientado a resultados medibles

## VI. CONDICIONES DE OPERACIÓN

**Espacio:** Aula presencial

**Material de uso frecuente:** Computadora con excelente conexión a internet.

## VII. CONTENIDOS DEL PROGRAMA Y TIEMPOS ESTIMADOS PARA SER CUBIERTOS PARA EL PRIMER PARCIAL: \_10/10/2023

TEMA Y SUBTEMAS	FECHAS	ACTIVIDADES Y/O LECTURAS EN AULA
1. Introducción al Design Thinking. 1.1. Definición y fundamentos del Design Thinking. 1.2. Principios y valores del enfoque centrado en el usuario. 1.3. Relación entre Design Thinking y la generación de ideas innovadoras.	21/08/23 al 05/09/23	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Design Thinking Bootleg Bootcamp</li> <li>• Análisis de proceso de design Thinking</li> </ul>
2. Empatía y Entendimiento del Usuario. 2.1. Técnicas para comprender las necesidades y deseos del usuario.	07/09/23 al 12/09/23	Visitas de campo para observación de la problemática

<p>2.2. Observación, entrevistas y técnicas de escucha activa.</p> <p>2.3. Construcción de perfiles de usuarios y mapas de empatía.</p>		
<p>3. Definición del Problema.</p> <p>3.1. Identificación y formulación de desafíos y problemas poco definidos.</p> <p>3.2. Marco de definición del problema y delimitación del alcance del proyecto.</p> <p>3.3. Formulación de preguntas clave para guiar el proceso de diseño.</p>	<p>14/09/2023 al 25/09/2023</p>	<p>Técnicas de pensamiento convergente</p>
<p>4. Ideación y Generación de Soluciones.</p> <p>4.1. Técnicas de generación de ideas creativas y divergentes.</p>	<p>28/092023 al 05/10/2023</p>	<p>Técnicas de pensamiento divergente</p>
<p><b>EXAMEN PRIMER PARCIAL:</b></p>	<p><b>10/10/2023</b></p>	
<p><b>VIII. CONTENIDOS DEL PROGRAMA Y TIEMPOS ESTIMADOS PARA SER CUBIERTOS PARA EL SEGUNDO PARCIAL: 14/11/2023</b></p>		
<p><b>TEMA Y SUBTEMAS</b></p>	<p><b>FECHAS</b></p>	<p><b>ACTIVIDADES Y/O LECTURAS EN AULA</b></p>
<p>4.1. Brainstorming, mapas de ideas y técnicas de pensamiento lateral.</p> <p>4.2. Selección y priorización de las ideas más prometedoras.</p>	<p>9/10/203 al 16/10/2023</p>	
<p>5. Prototipado y Validación.</p> <p>5.1. Construcción de prototipos rápidos y de bajo costo.</p>	<p>19/10/203 al 09/11/2023</p>	<p>Creación de prototipos rápidos usando el field</p>

5.2. Técnicas para obtener feedback y validar las soluciones propuestas.		guide to human centered design
5.3. Iteración y mejora continua del diseño.		
<b>EXAMEN SEGUNDO PARCIAL:</b>	<b>14/11/2023</b>	
<b>IX. CONTENIDOS DEL PROGRAMA Y TIEMPOS ESTIMADOS PARA SER CUBIERTOS PARA EL EXAMEN FINAL: 13/01/2024</b>		
<b>TEMA Y SUBTEMAS</b>	<b>FECHAS</b>	<b>ACTIVIDADES Y/O LECTURAS EN AULA</b>
6. Implementación y Ejecución. 6.1. Planificación y puesta en marcha de la solución elegida. 6.2. Desarrollo de un plan de acción para llevar la idea al mercado. 6.3. Gestión de recursos y cronograma de ejecución.	16/11/2023 al 30/11/2023	
7.1. Evaluación y Mejora Continua. Evaluación de los resultados obtenidos y el impacto generado. 7.2. Aprendizaje a partir de los éxitos y fracasos del proceso de diseño. 7.3. Mejora continua y adaptación de la solución a las necesidades cambiantes.	30/11/2023 al 04/12/2023	
<b>EXAMEN FINAL ESCRITO:</b>	<b>13/01/2024</b>	
<b>X. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS</b>		
<b>Metodología Institucional acorde con el modelo educativo:</b>		

Afín con el modelo educativo del INEF, el docente deberá desarrollar con sus estudiantes metodologías de aprendizaje activo (Aprendizaje basado en retos, Aprendizaje basado en problemas, Aula invertida, Aprendizaje basado en investigación) que fomenten en ellos la aplicación de los conocimientos con una visión empresarial. Para lo cual se realizan las siguientes actividades:

- Exposición audiovisual por parte del docente.
- Realización de ejercicios de práctica durante clases.
- Gestión del proyecto en aula.

Mediante estas actividades se promueve la adquisición de los conocimientos teóricos y prácticos, a fin de aplicar el Método de aprendizaje por proyectos.

#### **Estrategias didácticas de acuerdo con el modelo educativo recomendadas para el curso:**

- búsqueda, organización y recuperación de información
- descubrimiento
- ejecución-ejercitación
- elección, decisión
- evaluación
- metacognitivas
- problematización
- proceso de pensamiento lógico y crítico
- procesamiento, apropiación-construcción
- trabajo colaborativo

## **XI. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

#### **Requisitos institucionales de acreditación:**

- Acreditación mínima de 80% de asistencia a clases programadas para tener derecho a examen
- Entrega oportuna de trabajos originales (no plagio)
- Pago de colegiaturas
- Calificación mínima aprobatoria: **7.0**

**Evaluación del curso mediante la acreditación mediante los siguientes porcentajes:**

PRIMER PARCIAL		SEGUNDO PARCIAL		CALIFICACIÓN FINAL	
Entrega proyecto 1	80%	Entrega del proyecto 2	80%	Evaluaciones parciales	60 %
Tareas	10%	Tareas	10%	Proyecto final	40 %
Participación	10%	Participación	10%	-----	-----
<b>Total:</b>	<b>100%</b>	<b>Total:</b>	<b>100%</b>	<b>Total:</b>	<b>100 %</b>

## XII. REGLAS DE LA CLASE

### MECANICA DE ENTREGA DE LAS TAREAS

- Se prohíbe el uso de celulares o instrumentos análogos.
- La asistencia, controles de lectura, las participaciones y trabajos de investigación son requisitos indispensables para tener derecho a examen parcial y oral.
- Las tareas y actividades se entregarán de acuerdo con los requerimientos dados por el docente en la planeación (la cual el alumno deberá consultar siempre).
- No se admitirán trabajos extemporáneos.
- Los trabajos que no reúnan los requisitos de calidad (metodología y contenido) no serán tomados en cuenta para tener derecho a examen.
- El presentar un trabajo plagiado o en copia de otro trabajo presentado, se anularán y el o los alumnos quedaran sin derecho al examen final.

### PUNTUALIDAD

- Sólo hay tolerancia de 5 minutos en el horario de las 2:00 de la tarde. A las 2:06 p.m. ha perdido el derecho a entrar a clases
- Llegar después del pase de lista (el cual se realizará puntual) amerita retardo.
- Las horas serán corridas en el caso de las clases de 2 horas y durarán 1:40 minutos.
- El porcentaje de asistencia es del 80%, quien no lo cumpla, no tendrá derecho a examen, el porcentaje se realiza tomando en cuenta el número de clases efectivamente cumplidas en el período.

### JUSTIFICANTES

El alumno que por motivos de salud no asista a clases debe de comprobar con constancias médicas su ausencia (no con recetas médicas), para que el docente valore la pertinencia de recibirle la tarea de la clase en la que faltó y justificar su inasistencia, y, **siempre presentará su constancia médica el día inmediato posterior a la fecha que faltó.** Contrario sensu, quien no acredite a juicio del docente su inasistencia no tendrá derecho a que se le reciban las taras con posterioridad.

## XIII. BIBLIOGRAFÍA Y/O FUENTES DE CONSULTA:

[https://drive.google.com/file/d/12S3fWYpaaL\\_Wr2GRyhEKesN3Z3Xp4jls/view](https://drive.google.com/file/d/12S3fWYpaaL_Wr2GRyhEKesN3Z3Xp4jls/view)  
[https://www.designkit.org/?utm\\_medium=ApproachPage&utm\\_source=www.ideo.org&utm\\_campaign=DKButton](https://www.designkit.org/?utm_medium=ApproachPage&utm_source=www.ideo.org&utm_campaign=DKButton)

## XIV. ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES: (máximo 3 durante el semestre) Especificar requisitos y fecha de entrega

### ACTIVIDAD PARA EL PRMER PARCIAL:

**ESPECIFICACIONES:** Ir a observar la problemática elegida en sitio.

**FECHA DE ENTREGA:** 21/09/2023

**ACTIVIDAD PARA EL SEGUNDO PARCIAL:** Valoración y pruebas de producto

**ESPECIFICACIONES:** probar la propuesta en sitio

**FECHA DE ENTREGA:** 9/11/2023

## XV. PERFIL DEL DOCENTE

### ESTUDIOS:

Maestría en Innovación para el Desarrollo Empresarial Titulada con promedio de excelencia por el Tec de Monterrey, Campus virtual, con concentración en Innovación por la Universidad de Stanford. (2020)

Licenciatura en Diseño Industrial Titulada con distinción especial de la Licenciatura en Diseño Industrial por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores (ITESM) Campus Querétaro.

### EXPERIENCIA LABORAL:

Consultora Freelancer de Diseño

Soluciones de diseño gráfico, mobiliario, empaque.

Docente desde el 2014, actualmente asesora y académica del INEF Escuela de Negocios y Emprendimiento.

## XVI. ACTUALIZACIÓN DE LA PLANEACIÓN DEL CURSO

**Responsable de la Contratación:** Lic. Laudith Garay Ruíz

**Fecha de elaboración:** agosto 2023

**Elaboró:** Mtra. Ana Iraís Campillo Sánchez

**Correo institucional:** [anacampillo@inef.edu.mx](mailto:anacampillo@inef.edu.mx)