

Curso Académico: ( 2023 / 2024 )

Fecha de revisión: 02-06-2023

Departamento asignado a la asignatura: Materias transversales

Coordinador/a: TINEO ALVAREZ, ANGELES

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 3.0

Curso : 2 Cuatrimestre :

**REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)**

Ninguno

**OBJETIVOS**

- Entender el reto o problema desde el punto de vista del usuario o cliente que permita lograr el mayor valor añadido.
- Trabajar en equipo y valoración de la diversidad para la resolución creativa de un reto, entendiendo la riqueza que un equipo diverso aporta para la resolución del reto.
- Lograr encontrar las oportunidades y descubrimientos que ofrece el conocimiento profundo del reto y que abre la puerta a soluciones innovadoras.
- Ser consciente del potencial de creatividad que llevamos dentro y ser capaz de poner en práctica técnicas de ideación enfocadas a la disrupción.
- Aprender a diseñar una solución mediante el prototipado y la validación de hipótesis satisfactorias para el éxito.
- Aprendizaje y revisión del concepto de fallo como herramienta para mejora y búsqueda de las soluciones de los retos propuestos.
- Presentación la solución ante jurado de forma que se consiga el mayor impacto.
- Descubrir la diversión como herramienta potente de innovación permitiendo acercamiento novedoso y creativo a la solución.
- Ser capaz de identificar qué retos son susceptibles de ser abordados mediante Design Thinking y tener las herramientas para emprender el camino hacia su solución.

**DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA**

1. Qué es Design Thinking, sus orígenes y situación actual.
2. Formulación del reto y el trabajo que tiene que hacerse desde el punto de vista del usuario: Cómo formular un reto y cómo reformularlo mediante la técnica del telescoping. Elaboración de la red de valor. Definición del proyecto mediante el innovation brief.
3. Empatizar y buscar la necesidad: Qué es el job to be done o trabajo que tiene que hacerse. Motivaciones fundamentales de los usuarios. Técnicas para empatizar y conocer la necesidad última del usuario. Mapa de usuarios extremos. Realización de un plan de investigación. Cómo hacer una entrevista. Técnica de las situaciones análogas. Técnicas de observación. Técnicas de inmersión.
4. Formulación de revelaciones y búsqueda de áreas de oportunidad: Mapas de empatía. Mapa motivacional. Formulación de las revelaciones o insights. Formulación de las áreas de oportunidad.
5. Ideación: Cómo romper la oportunidad en focos. Cómo hacer una sesión de ideación. Filtrado de ideas.
6. Prototipado y pruebas: Qué es un círculo de aprendizaje o learning loop. Mitigación de riesgos cognitivos. Los drivers de la innovación. Mapa de hipótesis y tablero de experimentos. Prototipos.
7. Cómo vender la solución: Elevator pitch. Presentación de la solución propuesta ante jurado.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS**

El horario lectivo se distribuye con arreglo a las siguientes actividades formativas:

¿ Enseñanza teórico-práctica; Aprendizaje activo, dinámico y participativo. Durante las clases se llevarán a cabo ejercicios prácticos en los que los alumnos pondrán en práctica las técnicas explicadas. Se expondrán casos reales de proyectos.

¿ Los alumnos se establecerán en equipos que deberán desarrollar un proyecto durante el cuatrimestre con presentaciones a la clase de los pasos intermedios y una presentación final ante jurado.

¿ Ejercicios escritos y orales; exposiciones del alumnado. Los alumnos deberán realizar comentarios a casos de negocio (proyectos realizados mediante Design Thinking) incluyendo la

exposición en público en el aula.

¿ Se llevará a cabo una sesión de autoaprendizaje mediante la metodología Insights para conocer los perfiles en equipo.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

Examen final en la convocatoria oficial: 0 puntos.

Evaluación continua: 10 puntos de la calificación global.

¿ Asistencia obligatoria al 85% de las clases para poder superar la asignatura (es decir, 12 de las 14 clases). La falta de asistencia a las clases supone la pérdida de la evaluación continua.

¿ Participación activa en las clases.

¿ Realización de ejercicios y actividades prácticas en clase y a través de Aula Global.

¿ Realización de dos pruebas de evaluación escritas: una en la 7ª clase, prueba corta de desarrollo que versará sobre los contenidos trabajados en las clases previas; otra en la 14ª clase: prueba de desarrollo sobre la totalidad del temario impartido en la que los estudiantes deberán realizar una síntesis de los contenidos tratados y extraer conclusiones sobre las aplicaciones prácticas de los mismos a nivel profesional. Así mismo, deberán redactar una conclusión y autoevaluación personal sobre el nivel de desarrollo que consideran han alcanzado en la habilidad a que se refiere la asignatura. Peso porcentual del Examen Final: 0.

Peso porcentual del resto de la evaluación: 10.

La convocatoria extraordinaria no tiene cabida al tratarse de evaluación continua.

Se recuerda que, conforme a la normativa vigente, cada matrícula en las asignaturas de tipo transversal, como es este caso, comportará una única convocatoria y, en aquellos casos en los que el proceso de evaluación continua incluya alguna prueba, ésta deberá realizarse durante el horario y en el aula reservada para las clases, ya que estas asignaturas transversales no tendrán reservada fecha en los calendarios oficiales de exámenes.

**Peso porcentual del Examen Final:** 0

**Peso porcentual del resto de la evaluación:** 100

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Kilian Langenfeld Design Thinking para principiantes: La innovación como factor para el éxito empresarial, Independiente, 2019

- M Lewrick The Design Thinking Toolbox ¿ A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods , John Wiley & Sons Inc, 2020