

Design Thinking

“Design is not just what it looks like and feels like. Design is how it works.» Steve Jobs

FINALIDAD

Por norma general se considera que una idea fallida es consecuencia de un mal desarrollo o finalización. Sin embargo, en un alto porcentaje, las causas se producen en su etapa inicial y se deben a un incorrecto planteamiento del problema o a caminos iniciales mal seleccionados. En una actualidad de incertidumbre, con una gran complejidad de comprensión de la información, emerge **Design Thinking** o Pensamiento de diseño como el **proceso para desarrollar una idea de negocio innovadora**, desde la identificación de oportunidades y el planteamiento inicial hasta la generación de soluciones factibles.

En Design Thinking es clave introducir a **la persona como eje principal del diseño** de productos y/o servicios, enmarcado dentro del denominado **Human Centered Design**, o diseño centrado en la persona, **porque las mejores ideas son las que consiguen conectar con el cliente**.

Este taller aportará a los alumnos una visión sobre **cómo desarrollar una idea** mediante el uso de Design Thinking, desde su planteamiento inicial con el usuario como punto de partida, a su visualización del concepto, con unos primeros prototipos para la evaluación por parte de los clientes.

OBJETIVOS

OBJETIVOS DEL CURSO

- > Aprender a **afrontar proyectos de desarrollo de nuevos productos-servicios con seguridad**, teniendo claro el punto de partida mediante la definición de retos.
- > Adquirir conocimientos en **Design Research** o investigación cualitativa de mercado (etnografía) así como en **procesos sistemáticos de generación de ideas**.
- > Dominar el prototipado rápido y herramientas de **construcción y evaluación de ideas**.
- > Estar capacitado para la **reflexión previa a la actuación**.
- > Aprender la **cultura del fallo como lección de aprendizaje**.



DIRIGIDO A

- > Directores de I+D+i
- > Encargados de proyectos de innovación y experiencia de cliente
- > Líderes de equipo
- > Directores de Sistemas de Gestión
- > Responsables de ingeniería
- > Profesionales que quieran profundizar en la gestión de la innovación

METODOLOGÍA Y PROFESORADO

METODOLOGÍA

El programa está impartido por una selección de los más destacados profesionales de la materia, 100% activos en la disciplina que imparten, garantizando que el programa responda y se adecúe a la realidad de la actividad y de las empresas y organizaciones actuales.

El enfoque didáctico combina la asimilación del marco conceptual de la disciplina, su aplicabilidad en casos de éxito y talleres participativos individuales y grupales, haciendo del programa una experiencia dinámica, práctica y rica en experiencias.

Este Programa también está disponible en modalidad In Company, formación a medida para tu empresa.

PROFESORES

- > **Rafael Zaragoza Álvaro**. Cofundador y Director Creativo Thinkers Co



Para cualquier duda o consulta llamar al
912 108 120 / 21

Además, puedes consultar en nuestra web
otros programas formativos www.aec.es

Design Thinking

“Design is not just what it looks like and feels like. Design is how it works.» Steve Jobs

PROGRAMA

MÓDULO 1

Parte teórica

- > Introducción al Design Thinking: contexto actual y encaje empresas.
- > Descripción en profundidad Design Thinking.
- > Mapear / Explorar / Construir / Testear.
- > Study case:
- > Dovase (Business Idea)
- > Orange (Several Cases)
- > ByDsea (Blue Ocean – Idea Generation)
- > Ejemplo sector Automoción (Customer Experience Project)

Parte práctica Ejercicio I . Ejercicio Thinkersco.

- > Mapear; 5 porqués, Entender punto partida.
- > Explorar; Definir Persona, Customer Journey Map, Point of View, Desafío de Diseño.
- > Construir; Ideación + Prototipado
- > Testear; Realización test en búsqueda de feedback

MÓDULO 2

Parte práctica Ejercicio II. Prototipado.

- > El Prototipo: (parte 1)
 - > ¿qué es un prototipo y que no es un prototipo?
 - > Concepto y tipología de este en base al objetivo definido.
 - > El prototipo: la idea en continua transformación.
 - > Herramientas y tipologías de prototipos dependiendo de la naturaleza de la idea (Producto, experiencia, Servicio...)
 - > Ejercicios con diferentes tipos de prototipos.
- > Aprendiendo del usuario: (parte 2)
 - > El enamoramiento de la idea. Como aprender a ver oportunidades.
 - > Uso del prototipo como aprendizaje de nuestra idea.
 - > Herramientas de recogida de ideas.
 - > Cómo usar correctamente el prototipo para en futuras entrevistas y co-creaciones con el cliente.
 - > Iteraciones del prototipo en base a nuestro cliente



Para cualquier duda o consulta llamar al
912 108 120 / 21

Además, puedes consultar en nuestra web
otros programas formativos www.aec.es