

MARKETING, VENTAS Y EMPRENDIMIENTO

DESIGN THINKING (Usando el Método de Lego® Serious Play®)

DESCRIPCIÓN GENERAL

El cambiante mercado genera que las organizaciones requieran herramientas rápidas y eficaces que les permitan conocer las verdaderas necesidades de los clientes y usuarios a fin de desarrollar productos al menor costo posible para testarlos en el mercado para posteriormente realizar en forma rápida los cambios que sean necesarios.

El curso-taller proporciona a los participantes experiencia 100% práctica en la gestión de la innovación a través de la metodología de Design Thinking usando el método y materiales Lego® Serious Play®. Se desarrollará de principio a fin la famosa herramienta acuñada por David M. Kelley pasando por cada una de sus fases: Empatía, Definición, Ideación, Prototipar y Testeo.

DIRIGIDO A

Profesionales que deseen mejorar sus conocimientos y habilidades sobre la metodología de innovación más reconocida en la actualidad, Design Thinking, con el objetivo de aplicarla en la empresa en la que laboran para la creación de nuevos productos y procesos, o en su mejoramiento.

Emprendedores que deseen conocer metodologías innovadoras para validar sus ideas de negocio, con el objetivo de desarrollarla, armar un prototipo y disminuir el tiempo de lanzamiento al mercado.

Profesionales que trabajen en incubadoras y otras instituciones del ecosistema emprendedor que deseen mejorar sus conocimientos y habilidades sobre la metodología Design Thinking con el objetivo de asesorar, dar mentoría y facilitar el desarrollo de emprendimientos innovadores.

OBJETIVOS

Objetivo general

Desarrollar en el participante competencias que le permitan diseñar y validar un modelo de negocio, producto o proceso a través de la metodología de Design Thinking. Los participantes aprenderán a empatizar con las necesidades y oportunidades de su entorno, definir el problema basados en el usuario escogido, idear tantas soluciones como sea posible, construir prototipos, y evaluar su desempeño con el usuario final.

Objetivos Específicos

- Practicar la metodología Design Thinking para la creación de nuevos productos o procesos.
- Identificar, conocer y entender a los usuarios para entablar relaciones profundas y ganar conocimiento invaluable del consumidor.
- Construir prototipos de bajo costo para desarrollar un Producto Mínimo Viable.
- Evaluar rápidamente la idea de negocio con el usuario final y obtener información valiosa sobre sus necesidades y experiencias para reducir el tiempo de entrada al mercado.

METODOLOGIA

El método de enseñanza busca promover la participación activa del estudiante durante el desarrollo de las sesiones, mediante el desarrollo de workshops, la participación en sesión y las discusiones acerca de temas propuestos en cada sesión. La metodología del curso es eminentemente práctica y aplicada girando alrededor de un trabajo aplicativo (a realizar en grupos de 4 o 5 participantes), basado en el análisis de su idea de negocio para validarla en el mercado. Los grupos de trabajo serán conformados al inicio del curso, presentarán sus avances semanalmente (uno o dos grupos) para la discusión general, y expondrán sus trabajos finales el último día del curso presentando su Producto Mínimo Viable ante un jurado.

TEMARIO

- Introducción a la innovación y Design Thinking
- Casos de éxito
- Metodología Design Thinking:
 - Fase 1: Empatía**
 - ✓ Caso de introducción
 - ✓ Descripción de la etapa de Empatía
 - ✓ Planteamiento del reto
 - ✓ Realizar el mapa de Empatía
 - ✓ Construiremos a nuestro personaje
 - ✓ Aplicaciones de entrevistas
 - ✓ Taller de Empatía usando el método y materiales Lego® Serious Play®
 - Fase 2: Definición**
 - ✓ Caso de introducción
 - ✓ Descripción de la etapa de Definición
 - ✓ Mapa para clasificar hallazgos de la entrevista
 - ✓ ¿Qué son los insights?
 - ✓ Declaración final del problema
 - ✓ Taller de Puntos de Vista usando el método y materiales Lego® Serious Play®
 - Fase 3: Ideación**
 - ✓ Caso de introducción
 - ✓ Descripción de la etapa de Ideación
 - ✓ Del análisis a la idea
 - ✓ Brainstorming, Cocreación
 - ✓ Mapa para evaluar ideas
 - ✓ Dinámica definición de conceptos
 - ✓ Taller de creación de ideas usando el método y materiales Lego® Serious Play®
 - Fase 4: Prototipado**
 - ✓ Caso de introducción
 - ✓ Descripción de la etapa de Prototipado
 - ✓ Customer Journey
 - ✓ Validación de la información
 - ✓ Creación del Prototipo final
 - ✓ Interacción constructiva
 - Fase 5: Testeo**
 - ✓ Caso de introducción
 - ✓ Descripción de la etapa de Testeo
 - ✓ Testeo del prototipo final con clientes reales
 - ✓ Hallazgos del testeo
 - ✓ Interacción constructiva
 - ✓ Cierre del taller

EXPOSITOR: LUIS IBAZETA CÁRDENAS

El profesor Luis Ibazeta es Magister en Administración del Tecnológico de Monterrey e Ingeniero electrónico con especialización en Gestión de proyectos y certificado PMP®, con más de 18 años de experiencia en planeamiento estratégico y proyectos multidisciplinarios de Tecnología.

Con 8 años como instructor en Dirección de proyectos, certificado en Facilitación y Diseño de talleres con el Método LEGO® SERIOUS PLAY® por “The Association of Master Trainers in the LEGO® SERIOUS PLAY® Method” y participación en el curso del uso Avanzado de la Metodología para la implementación de Design Thinking en la ciudad de México.

Gestor de proyectos sociales como “Proyecto Vida”, que fomenta el aprendizaje basado en proyectos en colegios. Docente de principales instituciones académicas y conferencista internacional en Congresos del Project Management Institute en Perú.

DURACIÓN: 24 HORAS

DIAS: MIÉRCOLES