



Guía para el profesor

Habilidades y Valores III

BSLI2002



Índice

Información general del curso	1
Metodología	2
Temario	3
Evaluación.....	4
Notas de enseñanza	5
Bibliografía y recursos especiales	10

Información general del curso

Modalidades

- Clave banner: BSLI2002
- Modalidad: presencial

Competencias del curso

Aplicar la creatividad para crear un programa o producto innovador por medio de entrevistas, programas piloto y retroalimentación continua.





Metodología

Este curso está basado en la técnica didáctica de Aula Invertida y desarrollo de retos. Adicionalmente, se compone de tres episodios, cada uno cuenta con cinco temas relacionados con el principal, los cuales, a su vez, incluyen un diagrama con una visión global del tema. Después de estudiar previamente cada uno de ellos y aclarar dudas, los estudiantes deben realizar un reto que engloba lo revisado en los temas. También, cuenta con un reto final, que es la puesta en escena de lo que se ha aprendido en el curso.



Temario

Módulo 1. Buscando ideas de cambio	
Tema 1.	La creatividad y la mentalidad de crecimiento
Tema 2.	ODS: objetivos para un futuro sustentable
Tema 3.	Conociendo mi comunidad e introducción a Design Thinking
Tema 4.	Fase 1. Empatía y entender: trabajo de campo en mi comunidad
Tema 5.	Fase 1. Empatía y observar: formando equipo
Módulo 2. Planeación y prototipos	
Tema 6.	Fase 2. Definición: fans, expertos y críticos
Tema 7.	Herramientas para el desarrollo de la creatividad
Tema 8.	Fase 3. Ideación
Tema 9.	Principios básicos del diseño
Tema 10.	Fase 4. Prototipado
Módulo 3. Hora de trabajar: implementando nuestro proyecto	
Tema 11.	Fase 5. Evaluación
Tema 12.	Generando un modelo de negocios
Tema 13.	Ganancias y costos
Tema 14.	El pitch del elevador
Tema 15.	Mejorando el proyecto: monitoreo, recepción y evaluación



Evaluación

Unidades	Instrumento evaluador	Puntos
15	Retos	75
1	Feria TECMICREA	15
1	Día VIVE	10
Total		100

Actividad	Ponderación
Reto 1	5
Reto 2	5
Reto 3	5
Reto 4	5
Reto 5	5
Reto 6	5
Reto 7	5
Reto 8	5
Reto 9	5
Reto 10	5
Reto 11	5
Reto 12	5
Reto 13	5
Reto 14	5
Reto final	5
Feria TECMICREA	15
Día VIVE	10
TOTAL	100



Notas de enseñanza

Tema 1

En este tema los estudiantes deberán entender la importancia que tiene hoy en día la creatividad en el mundo de los negocios debido a la alta competencia y a que muchas empresas constantemente están desarrollando productos o servicios nuevos. También se deberá analizar la diferencia que existe entre la creatividad y la innovación. Deberán explorar los diferentes usos de la creatividad, ya que muchas veces es solamente relacionado con el arte o la mercadotecnia. Conocerán más de la innovación y su relación con la creatividad, y sobre todo los diferentes tipos de innovación que existen y como lo están usando las empresas actualmente.

Tema 2

Los estudiantes deben crear un producto o servicio que resuelva un problema social en una comunidad o en un grupo de personas, para esto, utilizaremos las ODS como guía para que los estudiantes puedan identificar cuáles son los objetivos más importantes de acuerdo con la ONU. Estas ODS proporcionan un marco global de los desafíos más importantes de nuestra sociedad. Los estudiantes deberán encontrar cómo impactar las ODS con un proyecto, pero enfocado en temas locales. Parte de este tema es conocer las ODS y saber cuál es el alcance de cada uno de los 17 objetivos. Estas ODS se pueden consultar en la siguiente página: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>.

Tema 3

Para el desarrollo de este proyecto, los estudiantes utilizarán la metodología *Design Thinking*, que sirve para la generación de ideas creativas a partir de necesidades/problemas de usuarios. En este caso, son las personas de la comunidad que van a escoger o el grupo de personas que tienen algún problema que ellos quieran resolver. Este proyecto debe realizarse en equipo, por lo que es importante que en el desarrollo de este tema se formen en equipos y decidan entre todos cuál es el problema que van a trabajar a lo largo del semestre utilizando Design Thinking. Es importante recordar que estos proyectos deben impactar en alguna de las ODS de la ONU.

Tema 4

La primera fase del Design Thinking es la empatía, y esta se divide en dos etapas: entender el problema y observar el problema. En este tema los estudiantes deberán desarrollar un entendimiento profundo del problema que desean resolver y familiarizarse con todos los elementos alrededor de este. Aquí

comienzan a generar empatía con los usuarios y empiezan a desarrollarse las preguntas que van a generar información para después poder construir ideas que puedan resolverlo. Aprenderán el uso de herramientas que les permitirán obtener datos e información. Es importante que en este tema ya se tenga identificado el problema a resolver y la localidad o el grupo de personas que están siendo afectadas.

Tema 5

La observación es una etapa clave en el proceso de empatía, es la primera fase del diseño centrado en el ser humano y se enfoca en comprender profundamente a los usuarios y sus necesidades para poder crear soluciones que sean realmente significativas y relevantes para ellos. Durante la fase de observación, los estudiantes y sus equipos de trabajo se deben sumergir en el contexto del usuario y lo estudian de cerca para obtener una comprensión completa de su experiencia, desafíos y aspiraciones. Es en este tema es donde los estudiantes deberán hacer la investigación de campo y desarrollar los elementos relacionados.

Tema 6

Una vez que los estudiantes han obtenido una comprensión profunda y detallada de los usuarios y sus necesidades a través del entendimiento y de la observación, la etapa de definición se centra en definir claramente el problema o desafío a abordar. La definición es esencial porque establece la dirección y el enfoque del proceso de diseño para resolver la problemática que se decidió trabajar. En esta fase, los estudiantes deben sintetizar toda la información recopilada durante la etapa de observación y utilizarla para formular una declaración de problema clara y concisa, conocida como "punto de vista" (*point of view*) o "*statement*".

Tema 7

En este tema los estudiantes harán una pausa en el desarrollo del proyecto para aprender el uso de distintas herramientas que les ayudarán a desarrollar ideas creativas que después podrán implementar. Saber usar herramientas para la creatividad es de suma importancia porque estas herramientas pueden potenciar la capacidad para generar ideas, resolver problemas de manera innovadora y desarrollar soluciones creativas en diversos contextos. Es recomendable hacer énfasis en los estudiantes que la creatividad es algo que todos tenemos y que, con el paso del tiempo, algunos van desarrollando más creatividad que otros, o bien, vamos limitando nuestra creatividad. Algunas de estas herramientas son procesos que van a obligar a los estudiantes a pensar de manera diferente.

Tema 8

La ideación es una fase central y emocionante en el proceso del Design Thinking. También conocida como "ideate", esta etapa se enfoca en generar una amplia variedad de ideas creativas e innovadoras para abordar el problema o desafío definido en la etapa anterior de definición o empatizar. Durante la fase de ideación, se busca liberar la creatividad y evitar juicios prematuros, permitiendo que surjan ideas fuera de lo común y se exploren múltiples enfoques. Es en esta etapa donde los estudiantes podrán utilizar las herramientas para la creatividad vistas en el tema anterior y generar la mayor cantidad de ideas de posibles soluciones al problema seleccionado.

Tema 9

Al igual que en el tema 7, los estudiantes vuelven a hacer una pausa en el desarrollo del proyecto para desarrollar las bases de herramientas que después utilizarán en el desarrollo de su trabajo. Conocer los principios básicos del diseño es de suma importancia, ya que estos fundamentos proporcionan una base sólida y guían el proceso creativo en cualquier disciplina de diseño, ya sea diseño gráfico, diseño de productos, diseño de interiores, diseño web, entre otros. Los principios básicos del diseño son esenciales para crear una experiencia del usuario intuitiva y agradable, lo que puede conducir a una mayor satisfacción y lealtad del usuario.

Tema 10

El prototipado es una fase esencial en el proceso del design thinking. También conocida como *prototype*, esta etapa se enfoca en crear versiones tempranas y representaciones visuales tangibles de las soluciones ideadas durante la fase de ideación. El objetivo del prototipado es convertir las ideas en algo concreto y tangible que se pueda compartir y evaluar con los usuarios para obtener retroalimentación y validar las soluciones propuestas. En este punto, los estudiantes deben materializar sus ideas para asegurarse de que realmente van a ser capaces de hacer lo que dicen que quieren hacer. El prototipo también es importante para que puedan darse cuenta también los materiales y costos.

Tema 11

La evaluación se enfoca en poner a prueba las soluciones prototipadas y obtener retroalimentación de los usuarios o clientes para validar y mejorar aún más las ideas desarrolladas durante el proceso. Los estudiantes deberán recopilar datos y observaciones durante las pruebas y las utilizarán para realizar ajustes y mejoras en su proyecto. Luego, los prototipos mejorados se prueban nuevamente y el proceso se repite hasta que se logre una solución que logre satisfacer plenamente las necesidades de los usuarios que presentan el problema que quieren resolver. Es importante transmitir a los estudiantes lo valioso que es la interacción directa con los usuarios de los productos o servicios que están desarrollando.

Tema 12

Una vez que los estudiantes hayan validado que su idea es realmente atractiva para los usuarios y que puede solucionar el problema que decidieron impactar, es hora de desarrollar un negocio alrededor de esa idea. Un modelo de negocio es una representación simplificada de cómo opera una empresa, cómo genera ingresos y cómo maneja sus costos. Es una estrategia fundamental que describe cómo una empresa crea una oferta de valor, la entrega a sus clientes y obtiene beneficios. Es importante acompañar a los estudiantes de cerca, ya que muchos conceptos quizás puedan ser desconocidos para ellos al ser términos de negocios.

Tema 13

En este tema los estudiantes deberán realizar los cálculos financieros y de costos de su proyecto. Los emprendimientos, al igual que cualquier otro negocio, tienen tanto ganancias como costos asociados. Comprender estos dos aspectos es esencial para evaluar la viabilidad y rentabilidad del emprendimiento. Lo primero deberá ser calcular el costo final del su producto o servicio, tomando como base el prototipo que hicieron. Después, tomando en cuenta su modelo de negocio del tema anterior, deberán identificar costos adicionales y establecer el precio en el que se vendería ese producto o

servicio. Ya con el precio definido, los estudiantes harán una proyección de ventas que pudieran conseguir para, a partir de eso, calcular ganancias de su proyecto.

Tema 14

En este tema los estudiantes deberán concentrar y resumir su proyecto para realizar un pitch de ventas que les ayudará a presentar su proyecto en la feria del Tecmicrea. El *pitch* de ventas es una herramienta crucial para el emprendimiento, ya que desempeña un papel fundamental en el proceso de comunicación y persuasión para captar clientes, inversores, socios comerciales y cualquier otra audiencia relevante. La idea es que los estudiantes sigan los puntos para desarrollar el pitch, encuentren una forma atractiva, interesante y convincente de presentar su idea ante un grupo de personas que simularían estar interesados en invertir en ella.

Tema 15

Generar conciencia es fundamental en diferentes aspectos de la vida, ya sea a nivel individual, social o empresarial, es un poderoso catalizador para el cambio positivo. Es el punto de partida para comprender, actuar y hacer frente a los desafíos que enfrentamos en el mundo actual. En este tema los estudiantes deberán realizar diferentes actividades para crear una campaña de concientización, utilizando los medios de comunicación que actualmente tienen mayor impacto, las redes sociales (Facebook, Instagram, Tik Tok, YouTube, entre otros). Esta campaña de concientización deberá estar enfocada en la problemática que ellos buscaron resolver y en las ODS de la ONU.



Bibliografía y recursos especiales

Libros de texto

- ➔ Rubinstein, C. (2020). *Design Thinking en Acción: Enciende la chispa de la transformación organizacional (Spanish Edition)*. Amazon: Cynthia Rubinstein.
- ➔ Rodríguez, R. (2020). *El emprendedor de éxito* (6ª ed.). México: McGraw-Hill Interamericana.