



# Guía para el Profesor

CREATIVIDAD ESTRATÉGICA

ETLI1803

Especialidad

## Índice

Información general del curso .....	3
Competencia del curso .....	3
Metodología.....	3
Evaluación .....	4
Bibliografía y recursos especiales .....	5
Contenido del curso (temas).....	6
Uso de rúbricas .....	7
Tips importantes .....	8

## Información general del curso

- Especialidad
- Modalidades
  - Clave banner: ETLI1803.
  - Modalidad: Presencial, Online.
  - Técnica didáctica: Aprendizaje basado en proyecto.

## Competencia del curso

Serás capaz de examinar factores clave que fomentan la innovación para articular ideas innovadoras a través de la metodología de Design Thinking.

Serás capaz de generar ideas a través de un proceso de Design Thinking para ofrecer soluciones a necesidades reales y garantizar la fiabilidad de los productos o servicios.

## Metodología

### Casos

Durante la experiencia de aprendizaje, el participante analizará un caso que le ayudará a:

- Aplicar conceptos teóricos y técnicos probados en la vida real.
- Desarrollar la toma de decisiones y la resolución de problemas.
- Replicar situaciones de crítica, riesgo o incertidumbre propios de la vida real.
- Desarrollar un aprendizaje activo.

### Metodologías

#### Ruta de aplicación

Durante la experiencia de aprendizaje, el participante estudiará metodologías que le ayudarán a:

- Conocer diferentes soluciones a un mismo problema.
- Generar redes de comunicación.
- Compartir experiencias con profesionistas del todo el mundo.
- Compartir casos de éxito en los procesos de innovación de productos y servicios.
- Afrontar los cambios de paradigmas.

### Proyecto

#### Factores que fomentan la innovación en la organización

En la primera parte del proyecto de innovación aplicada, el participante será capaz de:

- Desarrollar tus habilidades creativas.
- Proponer buenas prácticas para fomentar la innovación en la organización.
- Detectar acciones necesarias en un contexto organizacional.
- Aplicar la metodología de Design Thinking, para generar soluciones innovadoras.

## Proyecto

### Metodología de Design Thinking y prototipaje

En la segunda parte del proyecto de innovación aplicada, el participante será capaz de:

- Utilizar técnicas de empatía.
- Definir la necesidad a cubrir en los usuarios y en la organización.
- Desarrollar un portafolio de ideas centrado en el usuario.
- Prototipar la idea que cumpla con los beneficios, ventajas y restricciones de la organización.

## Evaluación

### Evaluación

La evaluación del curso se llevará a cabo de la siguiente forma:

Unidades	Instrumento evaluador	Puntaje
2	Actividades	30
2	Evidencias	60
1	Examen	10

### Entregables

Revisa los entregables para cada semana con tiempo:

Semana	Entregable	Ponderación
Semana 3	Actividad 1	15
Semana 3	Evidencia 1	30
Semana 4	Actividad 2	15
Semana 4	Evidencia 2	30
Examen		10
Total		100

## Bibliografía y recursos especiales

### Libro de texto:

- Kahneman, D. (2021). *Pensar rápido, pensar despacio*. Estados Unidos: Penguin Random House.

### Libro de apoyo:

- Soldevila, L. (2019). *Digital Thinking*. España: Profit.  
ISBN 9788417209940
- Mootee, I. (2021). *Design thinking para la innovación estratégica*. Estados Unidos: Leader Summaries.  
ISBN 9788418959981
- Gallagher, A., y Thordarson, K. (2020). *Design Thinking in Play: An Action Guide for Educators*. Estados Unidos: ASCD.  
ISBN 9781416628859  
9781416628866
- Ling, D. (2016). *Complete design thinking guide for successful professionals*. Singapur: Emerge Creatives Group LLP.  
ISBN eBook 978-981-09-5564-9
- Clarke, R. (2020). *Design Thinking*. Estados Unidos: ALA Neal-Schuman.  
ISBN 9780838917923  
9780838946879
- Brown, T. (2020). *Diseñar el cambio: Cómo el design thinking transforma organizaciones e inspira la innovación (Gestión del conocimiento)*. Estados Unidos: Empresa Activa.
- Stickdorn, M., Hormess, M., Lawrence, A., y Schneider, J. (2018). *This is service design doing: applying service design thinking in real world*. Estados Unidos: O'Reilly Media.

## Contenido del curso (temas)

### Módulo 1. Cultura de innovación y Design Thinking

#### Tema 1. La innovación como ecosistema.

- Es importante explicar a los alumnos que las empresas que no innovan tienden a desaparecer en pocos años, y que el tema de implantar innovaciones en una organización es crucial para mantenerse competitivo.
- Explicar las innovaciones más importantes que han acontecido en el mundo en los últimos años y que han cambiado las preferencias de los consumidores.
- Mencionar ejemplos de ciudades creativas en el mundo y algunas características que las definen.
- Es importante que los alumnos comprendan la relación que llevan innovación y creatividad.

#### Tema 2. La innovación como elemento de la cultura organizacional.

- Explicar a los alumnos que para una empresa que desea siempre estar innovando, debe desarrollar una cultura organizacional con enfoque en innovación.
- ¿Cómo desarrollar una cultura de innovación? Puede apoyarse en el siguiente video: Cultura 52. (s.f.). *¿Cómo Construir una Cultura de Innovación?* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=IE0-mHKwTWo>
- Realizar un ejercicio marcando los elementos que debe tener una cultura de innovación.

#### Tema 3. Design Thinking: un nuevo paradigma en los negocios.

- Para entender mejor el concepto de Design Thinking, podemos pedir a los alumnos realizar un ejercicio donde investiguen al menos 5 empresas que para el desarrollo de sus ideas se apoyen en la metodología del Design Thinking.
- Explicar que las personas podemos desarrollar habilidades creativas, cuando nunca lo hemos sido, es un punto de partida para saber que todos podemos aplicar la metodología Design Thinking.
- Los alumnos deben de comprender que esta metodología consta de 5 etapas, todas tienen una secuencia, y no podemos omitir ninguna de ellas, ya que, entonces, la innovación fracasará.

#### Tema 4. Empatía: el origen de la innovación.

- Explicar que la creación de valor para un usuario tiene su origen en la empatía, cualquier estrategia que desarrollamos deberá llevar la generación de valor, y esta será más efectiva cuando conocemos los principales *insight* de los clientes.
- El concientizar a los alumnos que el levantamiento de estudios de mercados es sumamente importante para estudiar las necesidades de los consumidores, a través de ellos podemos conocerlos a profundidad en sus preferencias y necesidades, para así desarrollar ideas innovadoras. Se puede apoyar en el siguiente video: Aprendiz de Mercadotecnia. (2022, 10 de febrero). *Por esta RAZÓN es IMPORTANTE que PRIMERO REALICES un ESTUDIO de MERCADO | ¿Cómo HACERLO?* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=PrJjr8sEtdM>

### Módulo 2. Empatía y desarrollo de soluciones innovadoras

#### Tema 5. Técnicas para el desarrollo de la empatía.

- El alumno debe entender que puede apoyarse en los 3 pilares que se tocan en el tema para desarrollar la empatía.
- Realizar un ejercicio donde los alumnos den ejemplos de obsequios en servicio o en producto que han recibido alguna vez de alguna marca y que les han gustado, para entender el término de empatía con los clientes.
- Proporcionar ejemplos donde compartamos la clara diferencia entre observación, encuesta, entrevista, sesiones de grupo y *mystery shopper*, como las herramientas que nos llevarán a conocer la información para ser más empáticos con los usuarios.

## Tema 6. Definición del problema o la necesidad.

- Explicar mediante ejemplos las necesidades básicas que posee un ser humano, y de la importancia de su identificación en el proceso de innovación.
- Mediante un ejercicio, el alumno tomará el formato de mapa de empatía y puede aplicarlo tomando como base su cafetería, restaurante favorito.

## Tema 7. Generación de ideas para soluciones innovadoras.

- Los alumnos pueden realizar un ejercicio con el método Scamper, eligiendo un producto de su agrado, y aplicando esta técnica para que puedan desarrollar ideas creativas sobre él.
- Explicar a los alumnos que pueden utilizar más de una herramienta para generación y selección de las mejores ideas de innovación.

## Tema 8. Prototipo y prueba de la solución propuesta.

- Explicar las diferencias entre resultados e inversión financiera que existen, entre los diferentes tipos de prototipaje.
- El alumno puede realizar un ejercicio donde aplique el método de prototipaje en papel, de una idea que proporcione el profesor.
- Explicar que marcas a nivel mundial han tenido éxitos y fracasos en la presentación de los prototipos a los usuarios potenciales.
- El alumno debe comprender que el desarrollo de prototipos nos lleva a tomar decisiones más acertadas sobre nuestras ideas de innovación.

## Notas de enseñanza para el método de caso

1. Revisar el caso asignado a su curso, los datos del caso aparecen en la liga del curso en la actividad 1.
2. En la Actividad 1, su intervención como profesor consiste en colocar la/las preguntas detonantes en un foro de discusión dentro del curso en Canvas y dar seguimiento y promover la participación.
3. Para la Actividad 2, los participantes deben realizar lo siguiente:
  - a) Discutir las propuestas de solución individuales publicada en el foro de discusión y replicar una opinión de sus compañeros que sea similar y una diferente a la suya.
  - b) Presentar su propuesta de solución final, así como las respuestas a las preguntas de análisis sobre cómo llegó a confirmar la solución planteada, conclusiones y aprendizajes personales que obtuvo.
4. Tomar en cuenta que en la primera semana del curso los participantes se están adaptando a la forma de trabajo, por lo que surgirán muchas dudas sobre el uso de la plataforma Canvas, el método de caso y el método de evaluación.
5. Para registrar la participación de los participantes, se recomienda utilizar un formato como este:

Nombre del alumno	Aportación individual		Análisis de soluciones al caso		Reporte final
	Respuestas a las preguntas detonantes	Respuesta inicial de solución	2 réplicas	Propuesta de solución final	

## Uso de rúbricas

La evidencia final del curso tiene asignada una rúbrica con la cual es obligatorio que se califique, esto es muy importante para nuestro modelo de competencias ya que es la forma en la que medimos el desarrollo de las competencias en nuestros alumnos.

Es importante evaluar con la rúbrica que aparece en el apartado de la evidencia final ya que se les estará auditando constantemente su realización efectiva.

Video disponible para calificar con rúbricas en:

- ¿Cómo busco una rúbrica?: <https://youtu.be/QgDKeZv9tAI>

## GUÍA PARA EL PROFESOR

- ¿Cómo califico con una rúbrica?: <https://youtu.be/mAblsLAgIp4>

## Tips importantes

- **Material de capacitación en la plataforma tecnológica Canvas:**
  - Tutorial digital para profesores: <https://bit.ly/2SbMaNK>
  - Tutorial digital para alumnos: <https://bit.ly/35IBnPG>
- **¿En dónde o a quién reporto un error detectado en el contenido del curso?**

Lo puedes reportar a la cuenta [atencioncursos@servicios.tecmilenio.mx](mailto:atencioncursos@servicios.tecmilenio.mx) pero te pedimos que también reportes sugerencias para el contenido y actividades del curso.

- **¿Quién me informa de la cantidad de sesiones y tiempo de cada sesión en las semanas?**

El coordinador docente te debe de proporcionar esta información.

- **¿En qué semanas se aplican los exámenes parciales y el examen final?**

Consulta con tu coordinador docente los calendarios de acuerdo a la modalidad de impartición.

- **¿Tengo que capturar las calificaciones en Banner y en la plataforma educativa?**

Si, es importante que captures calificaciones en la plataforma para que los alumnos estén informados de su avance y reciban retroalimentación de parte tuya de todo lo que realizan en el curso. En banner es el registro oficial de las calificaciones de los alumnos.