



Articulación y ejecución de ideas innovadoras

ETL1803



Índice

Información general del curso	1
Introducción al curso	2
Metodología	3
Bibliografía	4
Evaluación	5
Estructura de las sesiones	5
Actividades	6
Sesiones virtuales	7
Calendario	9
Bibliografía y recursos especiales	10
Contenido del curso.....	11
Herramientas.....	11
Preguntas frecuentes	12
Guía para las sesiones.....	13
Semana 1	13
Semana 2	17
Semana 3.....	22
Semana 4	27
Anexo 1. Rúbrica de evidencia 1	31
Anexo 2. Rúbrica de evidencia 2	33

Información general del curso

Modalidades

- Clave banner: ETL1803
- Modalidad: Connect

Competencia del curso

Serás capaz de generar y articular ideas innovadoras que ofrezcan soluciones a necesidades reales, examinando factores clave que fomentan la innovación a través de la metodología de Design Thinking para garantizar la fiabilidad de los productos o servicios.





Introducción al curso

Hoy en día las megatendencias marcan la pauta para que las organizaciones puedan entrar al mundo de la competitividad y la globalización. Nuestro mundo está cambiando a pasos agigantados, y aquellas empresas que deseen permanecer en los mercados deben adoptar y mantener dentro de su cultura los procesos de innovación.

La pregunta de todo proceso de innovación es, ¿cómo llevar a cabo un proceso de análisis y articulación de ideas efectivo que conlleve al éxito? Pues bien, para ello existen diversos procesos utilizados por grandes del diseño y aprobado por industrias, uno de los más populares en la actualidad es el proceso de Design Thinking, el cual ofrece soluciones innovadoras a necesidades y problemas actuales. Por otro lado, dentro del mismo proceso existen factores clave que potencian la generación de ideas y el desarrollo de la empatía con el cliente, dos elementos clave del proceso que sientan las bases de cualquier metodología de innovación aplicada.

Otra de las grandes preguntas es, ¿qué significa tener ideas innovadoras y articularlas? Entre las respuestas está obtener valor añadido a los productos o servicios para lograr negocios rentables, trascendencia, diferenciación, formas de ver el mundo y sentirlo.

¡No te desesperes si al principio las ideas no llegan a ti! Aprenderás a seguir procesos comprobados y utilizados en el mundo para llegar a ellas. No todos conocemos *el arte de innovar*, pero sí podemos aprenderlo. El *Big Data*, el comercio electrónico, el diseño responsivo, los *wearables*, la ropa inteligente, el Internet de las cosas e incluso la inteligencia artificial están revolucionando el mundo, por lo que ante estos avances es imperativo preguntarse, ¿cuáles son las necesidades de mis clientes? ¿Los productos o servicios resuelven los problemas de sus usuarios?

Recuerda que el proceso de innovar es muy amplio y, por ello, aprenderás a aplicar un proceso que te ayudará a identificar las principales necesidades que existen en nuestros consumidores actuales y potenciales (*jobs to be done* o trabajos por realizar).

Evidentemente, el futuro no está escrito, hasta ahora has dado el paso más importante para construir los cimientos del mañana. A lo largo de este curso desarrollarás habilidades que impulsarán tu creatividad, conocerás cómo empatizar con tus clientes y detectar oportunidades de mejora en productos y servicios, siempre de la mano de datos que sustenten las problemáticas para ofrecer soluciones probadas en el mercado que garanticen la fiabilidad de los lanzamientos. ¡Manos a la obra!



Metodología

Se ha diseñado un curso **Connect**, con la finalidad de ser impartido por un **docente líder con experiencia en el ámbito laboral**, quien compartirá contigo su conocimiento, experiencia y las mejores prácticas que realiza en su labor profesional.

La experiencia de cursos Connect promueve la interacción virtual entre estudiantes localizados en diferentes campus de la Universidad Tecmilenio, como una forma de enriquecer tu formación, contrastando la realidad de tu ciudad o región con la de otros compañeros.

Durante cada sesión virtual, el docente transmite su experiencia y actúa como guía en el proceso de aprendizaje durante la realización de las actividades.

El curso es **tetramestral** y tiene una distribución **semanal**; en cada semana se lleva a cabo una sesión virtual sincrónica de tres horas a través de una herramienta tecnológica de videoconferencia. La asistencia a estas sesiones de videoconferencia es muy importante, pero no obligatoria, ya que tienes la posibilidad de revisar la sesión grabada, en caso de no poder asistir en el horario establecido.

Bibliografía

Cada curso requiere un material bibliográfico disponible en formato electrónico, para que su adquisición sea más accesible y económica. Para conocer cuál es el libro que debes adquirir, revisa la sección **Bibliografía** de tu curso.





Evaluación

En la sección **Evaluación** puedes consultar cómo se integrará la calificación final del curso. Dependiendo del curso, la evaluación puede variar con una combinación de los siguientes elementos:

- Dos evidencias para acreditar el avance en el nivel de competencia adquirido por el alumno.
- Actividades que retomen el contenido conceptual de los temas de la semana.
- Evaluación final estandarizada compuesta por instrumentos tales como mini casos, exámenes de opción múltiple, ensayos, proyectos, entre otros.



Estructura de las sesiones

Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3
<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida y presentación de agenda. • Actividad de bienestar-mindfulness. • Desarrollo de temas de la semana: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aplicación en contextos reales. ○ Actividades. ○ Cierre del tema. • Cierre del bloque mediante utilización de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, foro o <i>quiz</i>. <p>Receso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad de reconexión. • Desarrollo de temas de la semana: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aplicación en contextos reales. ○ Actividades. ○ Cierre del tema. • Cierre del bloque mediante utilización de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, foro o <i>quiz</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad de reconexión. • Desarrollo de temas de la semana: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aplicación en contextos reales. ○ Actividades. ○ Cierre del tema. <p>Cierre de la sesión mediante utilización de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, foro o <i>quiz</i>.</p>

Antes de acudir a una sesión, es necesario que realices las lecturas de las explicaciones y del libro de texto, ya que te proporcionarán los fundamentos teóricos de los temas del curso. De igual manera, se requiere que revises el material adicional como videos y lecturas.



Actividades

Algunas actividades han sido diseñadas para realizarse de manera individual y otras de manera colaborativa. Para las actividades colaborativas, el profesor integra equipos con alumnos de diferentes campus, lo cual te permite obtener experiencias de aprendizaje más enriquecedoras.

Para mayor efectividad del trabajo colaborativo, se utilizan las funcionalidades de la herramienta de colaboración que permiten la creación de salas virtuales interactivas, donde puedes compartir pantallas, documentos, videos y audios.

Como una forma de promover el dinamismo y la interacción de los alumnos en distintos formatos, durante las sesiones, el profesor alterna intervenciones individuales, plenarias y grupales que enriquecen tus puntos de vista y, al mismo tiempo, te dan la oportunidad de presentar tus ideas y posturas en torno a los temas de clase.

El resultado de todas las actividades y tareas realizadas durante la semana deberá concentrarse en **un solo documento**, el cual se entregará a través de la plataforma tecnológica para su revisión y evaluación por parte del docente.

Es muy importante que revises el esquema de evaluación y los criterios que utilizará el docente para otorgarte una calificación. Lo anterior, con la intención de que, desde el inicio de la semana, tengas claro el nivel de complejidad y esfuerzo que requerirás para realizar las entregas semanales y garantizar tu éxito dentro del curso.

En caso de tener dudas sobre algún ejercicio o sobre el contenido del curso, puedes contactar a tu docente a través de los medios que este te indique.

Sesiones virtuales



Es muy importante que cuentes con los siguientes **requerimientos tecnológicos** para llevar a cabo y con éxito las secciones.



Red con conexión ancha para tener una excelente comunicación, mínimo con **6 MB** de ancho de banda.



Uso de los navegadores Chrome o Firefox



Computadora



Durante la sesión se recomienda no tener otras aplicaciones abiertas (ejemplo: Facebook, Netflix, YouTube, etc.)



Cámara



Micrófono o bocinas





Números	Evaluable	Ponderación
1	Actividad 1	15
2	Actividad 2	15
3	Evidencia 1	30
4	Evidencia 2	30
5	Examen final	10
	<i>Total</i>	100



Calendario

Inserte la información aquí.

Semana	Temas	Actividades	Evidencia	Examen
1	1. La innovación como ecosistema 2. La innovación como elemento de la cultura organizacional	✓		
2	3. Design Thinking: el nuevo paradigma de los negocios 4. Empatía: el origen de la innovación	✓		
3	5. Técnicas para el desarrollo de la empatía 6. Definición del problema o necesidad		✓	
4	7. Generación de ideas para soluciones innovadoras 8. Prototipo y prueba de la solución propuesta		✓	
5	Examen final			✓



Bibliografía y recursos especiales

Libro de texto

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

Libros 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

1	La innovación como ecosistema
2	La innovación como elemento de la cultura organizacional
3	Design Thinking: un nuevo paradigma en los negocios
4	Empatía: el origen de la innovación
5	Técnicas para el desarrollo de la empatía
6	Definición del problema o la necesidad
7	Generación de ideas para soluciones innovadoras
8	Prototipo y prueba de la solución propuesta

Herramientas

Para asegurar que aproveches al máximo tu experiencia educativa en esta modalidad de cursos, te recomendamos que sigas al pie de la letra las indicaciones.

Además, revisa estos tutoriales:

- [¿Cómo ingreso a la plataforma de multipresencia virtual?](#)
- [Tutoriales de Canvas para participantes](#)
- [¿Cómo evalúo el desempeño de mi red?](#)



Preguntas frecuentes

¿En dónde o a quién reporto un error detectado en el contenido del curso?

Lo puedes reportar a la cuenta atencioncursos@servicios.tecmilenio.mx, también puedes compartir sugerencias para el contenido y actividades del curso.

¿Quién me informa de la cantidad de sesiones y tiempo de cada una en las

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 con la modalidad de impartición.

¿Tengo que capturar las calificaciones en banner y en la plataforma educativa?

Sí, 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.

4 Guía para las sesiones

Semana 1

Bloque 1

Actividad	Descripción	Duración
Bienvenida y presentación de la agenda	El profesor se presenta ante el grupo y da una breve introducción al curso. El profesor explicará a los alumnos los contenidos y actividades que se revisarán durante la clase.	10 minutos
Actividad de bienestar	El profesor seguirá las instrucciones de la actividad correspondiente y accederá al siguiente enlace: https://youtu.be/RnEXYYj8p6w	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión de los temas: 1. La innovación como ecosistema	20 minutos
Actividad del tema	Realizar Actividad de la semana.	15 minutos
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	10 minutos

Actividad 1

En un documento en Word, a manera de reporte, coloca la siguiente información sobre el análisis del caso.

1. Lee el caso de **FutVit** e identifica la problemática, redacta una sinopsis de media cuartilla.
2. Da respuesta en 250 palabras a cada pregunta detonante.
3. Genera al menos 15 ideas como propuesta de solución al caso. Entre más ideas generes, mejores serán éstas. ¡Atrévete a colocar aquellas ideas que te parezcan creativas y disruptivas!
4. Selecciona una idea como solución final al caso.
5. Describe y fundamenta en al menos 300 palabras la propuesta específica de solución final al caso.
6. Enlista las referencias bibliográficas en formato APA utilizadas para tus argumentaciones; incluye al menos dos.

Entregable

Documento de Word con lo solicitado

Semana 1

Bloque 2

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de reconexión	El profesor guiará una actividad de preferencia física para ayudar al alumno a reconectarse a la clase (ejemplo, sentadillas, estiramientos, etcétera).	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema: 2. La innovación como elemento de la cultura organizacional	20 minutos
Actividad del tema	Realizar Actividad de la semana.	20 minutos
Cierre de bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, <i>quiz</i> o foro plenario.	5 minutos
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	10 minutos

Semana 1

Bloque 3

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de reconexión	El profesor guiará una actividad que refuerce alguna fortaleza. Intervenciones positivas.	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema: Repaso de los temas	20 minutos
Actividad del tema	Realizar Actividad de la semana.	30 minutos
Cierre de bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, quiz o foro plenario.	5 minutos

Criterios de evaluación de la semana

Criterios de evaluación	Ponderación	Puntos sobre evaluación final
Redacta una sinopsis de media cuartilla donde identifica la problemática del caso.	20	3
Responde a cada pregunta detonante en 250 palabras con hechos o datos no provistos previamente, incluye análisis crítico cuantitativo e inferencias razonadas.	20	3
Genera al menos 15 ideas como propuestas de solución al caso.	20	3
Describe y fundamenta en al menos 300 palabras su propuesta específica de solución al caso.	30	7.5
Cada aportación incluye al menos dos referencias en formato APA.	10	1.5
Total	100	15

Semana 2

Bloque 1

Actividad	Descripción	Duración
Bienvenida y presentación de la agenda	El profesor se presenta ante el grupo y da una breve introducción al curso. El profesor explicará a los alumnos los contenidos y actividades que se revisarán durante la clase.	10 minutos
Actividad de bienestar	El profesor seguirá las instrucciones de la actividad correspondiente y accederá al siguiente enlace: https://youtu.be/RnEXYj8p6w	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión de los temas: 3. Design Thinking: un nuevo paradigma en los negocios	20 minutos
Actividad del tema	Realizar Actividad de la semana.	10 minutos
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	15 minutos

Actividad 2

1. Continuando con **FutVit**, una vez que has brindado una solución al caso, es momento de contrastar tu solución con casos reales, incluyendo situaciones similares de tu empresa u entorno.
2. En un documento en Word, a manera de reporte, coloca la siguiente información sobre las ideas surgidas. Relaciona el caso con alguna noticia o artículo periodístico de este último mes, para ello, describe:
 - a. Similitudes.
 - b. Diferencias.
 - c. Perspectivas de análisis.
 - d. Posturas de los involucrados.
 - e. Las soluciones de ambos casos.
2. Describe una situación de tu vida laboral o profesional que se relacione con el caso (por lo menos un párrafo). Luego, elabora un cuadro donde identifiques:
 - a. Similitudes y diferencias en las problemáticas.
 - b. Similitudes y diferencias en las soluciones.
3. A manera de reflexión final, da respuesta a las siguientes preguntas:
 - a. ¿Qué conocimientos previos tenías de la problemática expuesta en el caso? Enumera y describe por lo menos tres conocimientos previos.
 - b. ¿Qué aprendizajes adquiriste al terminar de elaborar y contrastar la solución de este caso? Menciona por lo menos tres.
 - c. ¿Qué dificultades tuviste para resolver este caso en específico y cómo las enfrentaste? Menciona por lo menos una.
4. Enlista las referencias bibliográficas en formato APA utilizadas para tus argumentaciones; incluye al menos dos.

Comentado [RE1]: PW: Embeber PDF titulado FutVit

Entregable

Documento de Word con lo solicitado

Criterios de evaluación de la semana

Criterios de evaluación	Ponderación	Puntos sobre evaluación final
Relaciona el caso con alguna noticia o artículo periodístico de este último mes, para ello, describe: <ul style="list-style-type: none"> • Similitudes. • Diferencias. • Perspectivas de análisis. • Posturas de los involucrados. • Incluye la nota o artículo en cuestión. 	20	3
Describe una situación de su vida laboral o personal que se relaciona con el caso y cómo la resolvió (por lo menos un párrafo). Luego, elabora un cuadro donde identifica: <ol style="list-style-type: none"> a. Similitudes y diferencias en las problemáticas. b. Similitudes y diferencias en las soluciones. 	20	3
¿Qué conocimientos previos tenía de la problemática expuesta en el caso? Enumera y describe por lo menos tres conocimientos previos.	20	3
¿Qué aprendizajes adquirió al terminar de elaborar y contrastar la solución de este caso? Menciona por lo menos tres.	20	3
¿Qué dificultades tuvo para resolver este caso en específico y cómo las enfrentó?	10	1.5
Cada aportación incluye al menos dos referencias en formato APA.	10	1.5
Total	100	15

Semana 2

Bloque 2

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de reconexión	El profesor guiará una actividad de preferencia física para ayudar al alumno a reconectarse a la clase (ejemplo, sentadillas, estiramientos, etcétera).	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema: 4. Empatía: el origen de la innovación	20 minutos
Actividad del tema	Realizar Actividad de la semana	15 minutos
Cierre de bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, <i>quiz</i> o foro plenario.	5 minutos
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	15 minutos

Semana 2

Bloque 3

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de reconexión	El profesor guiará una actividad que refuerce alguna fortaleza. Intervenciones positivas.	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema: Repaso de los temas	20 minutos
Actividad del tema	Realizar Actividad de la semana	25 minutos
Cierre de bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, <i>quiz</i> o foro plenario.	10 minutos

Semana 3

Bloque 1

Actividad	Descripción	Duración
Bienvenida y presentación de la agenda	El profesor se presenta ante el grupo y da una breve introducción al curso. El profesor explicará a los alumnos los contenidos y actividades que se revisarán durante la clase.	10 minutos
Actividad de bienestar	El profesor seguirá las instrucciones de la actividad correspondiente y accederá al siguiente enlace: https://youtu.be/RnEXYj8p6w	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión de los temas: 5. Técnicas para el desarrollo de la empatía	20 minutos
Actividad del tema	Realizar Evidencia 1.	10 minutos
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	15 minutos

Evidencia 2

1. Selección de un Cliente o Stakeholder Empresarial:

- Elige un cliente o stakeholder relevante para una empresa. Puede ser un cliente importante, un proveedor, un socio comercial, o incluso un grupo de empleados. Si no tienes un cliente o stakeholder específico en mente, puedes imaginar un perfil basado en información demográfica, sectorial o roles comunes en la industria.
- Considera sus posibles características, su rol dentro del contexto empresarial, y los desafíos o necesidades que podrían enfrentar en su relación con la empresa.

2. Entrevista Mental y Recopilación de Información:

- Imagina una entrevista detallada con el cliente o stakeholder elegido, puedes apoyarte en un Chatbot o IA para hacer el ejercicio, aunque no es obligatorio. Reflexiona sobre las posibles respuestas que este daría a preguntas sobre sus necesidades, expectativas, preocupaciones y comportamientos en su relación con la empresa.
- Anota la información relevante, enfocándote en lo que este cliente o stakeholder *diría*, *pensaría*, *haría* y *sentiría* en relación con un desafío específico que enfrente en su interacción con la empresa.

3. Creación del Mapa de Empatía:

- Utilizando la información recopilada, crea un Mapa de Empatía en una hoja grande de papel o en un documento digital, enfocado en la perspectiva empresarial.
- Divide el mapa en las siguientes secciones:
 - Qué dice: Frases y declaraciones importantes que imaginas que este cliente o stakeholder diría en el contexto de su relación con la empresa.
 - Qué piensa: Creencias, pensamientos y expectativas que guían sus acciones y palabras.
 - Qué hace: Comportamientos y decisiones que este cliente o stakeholder podría tomar en su relación con la empresa.
 - Qué siente: Emociones y sentimientos relacionados con su experiencia o interacción con la empresa.
- Completa cada sección con la información que has inferido del perfil del cliente o stakeholder.

4. Análisis y Reflexión Empresarial:

- Analiza el Mapa de Empatía que has creado. Identifica patrones, insights o necesidades empresariales que puedan no haber sido evidentes inicialmente.
- Reflexiona sobre cómo estos insights pueden influir en la innovación dentro de la empresa, especialmente en la creación de soluciones que mejoren la relación con el cliente o stakeholder y que aporten valor a la empresa.
- Escribe un breve resumen (unas 200-300 palabras) en el que expliques los hallazgos más importantes de tu Mapa de Empatía y cómo podrías aplicar estos insights en la empresa para innovar en productos, servicios o procesos.



Entregable

Documento solicitado

Semana 3

Bloque 2

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de reconexión	El profesor guiará una actividad de preferencia física para ayudar al alumno a reconectarse a la clase (ejemplo, sentadillas, estiramientos, etcétera).	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema: 6. Definición del problema o necesidad	20 minutos
Actividad del tema	Realizar Evidencia 1.	15 minutos
Cierre de bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, <i>quiz</i> o foro plenario.	5 minutos
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	15 minutos

Semana 3

Bloque 3

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de reconexión	El profesor guiará una actividad que refuerce alguna fortaleza. Intervenciones positivas.	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema: Repaso de los temas	30 minutos
Actividad del tema	Realizar parte 3 de la Actividad de la semana.	15 minutos
Cierre de bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, <i>quiz</i> o foro plenario.	10 minutos

Semana 4**Bloque 1**

Actividad	Descripción	Duración
Bienvenida y presentación de la agenda	El profesor se presenta ante el grupo y da una breve introducción al curso. El profesor explicará a los alumnos los contenidos y actividades que se revisarán durante la clase.	<i>10 minutos</i>
Actividad de bienestar	El profesor seguirá las instrucciones de la actividad correspondiente y accederá al siguiente enlace: https://youtu.be/RnEXYYj8p6w	<i>5 minutos</i>
Desarrollo de temas de la semana	Revisión de los temas: 7. Generación de ideas para soluciones innovadoras	<i>20 minutos</i>
Actividad del tema	Realizar Evidencia 2.	<i>10 minutos</i>
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	<i>15 minutos</i>

Evidencia 2

1. Haz las correcciones sugeridas por tu profesor en la Evidencia 1. Después, selecciona una o dos herramientas para gestionar la creatividad o el desarrollo de nuevas ideas en la empresa estudiada:
 - a. *Brainstorming*.
 - b. Taller de cocreación.
 - c. Menú de ideas.
 - d. Método SCAMPER.
2. Enlista 15 posibles conceptos de solución para la problemática detectada en la parte de tu proyecto de innovación.
3. Utiliza la herramienta para gestionar la creatividad y generar al menos cinco conceptos de solución a la necesidad o problema con la ayuda del equipo reclutado.
4. Menciona e ilustra cómo se llevará a cabo la idea propuesta como solución.

Prototipaje: en esta etapa, el concepto de solución debe volverse realidad. Construir prototipos hace las ideas palpables y nos ayuda a visualizar las posibles soluciones, poniendo de manifiesto elementos que debemos mejorar o refinar antes de llegar al resultado final.

5. Desarrolla tu prototipo en fase I a través de un *storyboard* o construye tu prototipo de papel o *cardboard*.
6. Muestra tu prototipo en fase I a cinco personas y pide retroalimentación. Es importante que presentes evidencias a tu profesor de haber mostrado el prototipo. Realiza tus anotaciones en el *toolkit* de Tarjetas de visión.
7. Realiza una breve conclusión sobre el proceso de innovación a través de la metodología de *Design Thinking*. Escribe una reflexión personal respondiendo a la siguiente pregunta: ¿qué aprendí al realizar este proyecto final?



Entregable

Documento solicitado.

Semana 4

Bloque 2

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de reconexión	El profesor guiará una actividad que refuerce alguna fortaleza. Intervenciones positivas.	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema: 8. Prototipo y prueba de la solución propuesta	20 minutos
Actividad del tema	Realizar Evidencia 2.	15 minutos
Cierre de bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, <i>quiz</i> o foro plenario.	5 minutos
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	15 minutos

Semana 4

Bloque 3

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de reconexión	El profesor guiará una actividad que refuerce alguna fortaleza. Intervenciones positivas.	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema: Repaso de los temas.	20 minutos
Actividad del tema	Realizar Evidencia 2.	20 minutos
Cierre de bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, <i>quiz</i> o foro plenario.	10 minutos

Anexo 1. Rúbrica de evidencia 1

Criterio de evaluación	Altamente competente 100	Competente 84	Insuficiente desarrollo de la competencia 69	Total 100
Selección de un Cliente o Stakeholder Empresarial	El cliente o stakeholder elegido es altamente relevante para el contexto empresarial, con características y necesidades claramente definidas y un análisis detallado de su rol y desafíos.	El cliente o stakeholder elegido es relevante, pero las características y necesidades del perfil están descritas de manera general, sin suficiente profundidad en el análisis.	La elección del cliente o stakeholder es vaga o irrelevante para el contexto empresarial. Las características y necesidades del perfil elegido no están claramente definidas o son superficiales.	30
	30-26	26-22	22-0	
Entrevista Mental y Recopilación de Información	La información recopilada es completa y detallada. Se exploran profundamente las necesidades, expectativas, comportamientos y emociones del cliente o stakeholder, con un enfoque claro y coherente.	La información recopilada es adecuada pero carece de profundidad en algunos aspectos. Se exploran las necesidades, expectativas, comportamientos y emociones del cliente o stakeholder, pero no de manera exhaustiva.	La información recopilada es limitada o falta de coherencia. No se exploran a fondo las necesidades, expectativas, comportamientos y emociones del cliente o stakeholder.	30
	30-26	26-22	22-0	
Creación del Mapa de Empatía	El Mapa de Empatía está completo y bien organizado, con todas las secciones desarrolladas en profundidad. La información es detallada, relevante y muestra un alto nivel de comprensión del cliente	El Mapa de Empatía está completo pero algunas secciones pueden ser mejor desarrolladas. La información es relevante pero falta mayor profundidad o detalle en ciertos aspectos.	El Mapa de Empatía está incompleto o mal organizado. No se cubren todas las secciones, o la información en ellas es superficial y poco relevante.	20

	o stakeholder.			
	20-17	17-13	13-0	
Análisis y Reflexión Empresarial	El análisis es profundo, identificando patrones y insights significativos. La reflexión es clara y está bien conectada con la innovación, mostrando cómo los insights pueden ser aplicados efectivamente en la empresa.	El análisis es adecuado y se identifican algunos patrones o insights, aunque puede faltar mayor profundidad. La reflexión es relevante pero podría estar mejor conectada con las soluciones propuestas.	El análisis es superficial y no identifica patrones o insights relevantes. La reflexión sobre la influencia en la innovación es vaga o no está claramente conectada con el Mapa de Empatía.	20
	20-17	17-13	13-0	
			Total	100

Anexo 2. Rúbrica de evidencia 2

Criterio de evaluación	Altamente competente 100	Competente 84	Insuficiente desarrollo de la competencia 69	Total 100
Selección y uso de herramientas de creatividad	Seleccionó dos herramientas y las aplicó de manera efectiva, generando ideas innovadoras y bien fundamentadas.	Seleccionó una o dos herramientas y las aplicó de manera adecuada, generando ideas relevantes.	Seleccionó una herramienta, pero la aplicación fue superficial o inadecuada para la problemática planteada.	10
	10 - 8	8 - 6	6 - 0	
Generación de conceptos de solución	Se enlistaron 15 conceptos de solución con alta relevancia y variedad, abordando diferentes perspectivas de la problemática.	Se enlistaron 15 conceptos de solución, con ideas variadas y en su mayoría relevantes para la problemática.	Se enlistaron menos de 15 conceptos de solución, con poca variedad o relevancia para la problemática detectada.	15
	15 - 13	13 - 11	11 - 0	
Uso de herramientas de creatividad para generar soluciones	Generó cinco o más conceptos de solución con la participación activa del equipo, utilizando la herramienta seleccionada de manera óptima para explorar soluciones innovadoras.	Generó al menos cinco conceptos de solución con la participación del equipo, mostrando un uso adecuado de la herramienta seleccionada.	Generó menos de cinco conceptos de solución y/o no involucró al equipo reclutado de manera efectiva.	15
	15 - 13	13 - 11	11 - 0	
Ilustración y desarrollo de la idea propuesta	La ilustración y desarrollo de la idea son detallados, claros y muestran un plan bien	La ilustración y desarrollo de la idea son claros, pero con algunos detalles faltantes o sin	La ilustración y desarrollo de la idea son incompletos o no son claros en cuanto a su ejecución.	20

	pensado para la ejecución.	suficiente profundidad.		
	20 - 18	17 - 14	14 - 0	
Desarrollo del prototipo en fase I	El prototipo en fase I es detallado, sigue las indicaciones y muestra una comprensión profunda de la solución propuesta.	El prototipo en fase I es completo y sigue las indicaciones, pero podría mejorar en detalle o calidad.	El prototipo en fase I es incompleto, o se realizó sin seguir las indicaciones dadas (storyboard, papel, cardboard).	15
	15 - 13	13 - 11	11 - 0	
Retroalimentación y evidencia del prototipo	Se mostró el prototipo a cinco personas, con retroalimentación detallada y bien documentada, incluyendo mejoras sugeridas en el toolkit de Tarjetas de visión.	Se mostró el prototipo a cinco personas, con retroalimentación documentada de manera adecuada.	Se mostró el prototipo a menos de cinco personas, o la retroalimentación no fue documentada adecuadamente.	15
	15 - 13	13 - 11	11 - 0	
Conclusión y reflexión personal	La conclusión y reflexión personal son profundas, bien fundamentadas, y muestran un aprendizaje significativo del proceso de innovación.	La conclusión y reflexión personal son adecuadas, responden a la pregunta planteada, pero podrían ser más profundas.	La conclusión y reflexión personal son superficiales o no responden completamente a la pregunta planteada.	10
	10 - 8	8 - 6	6 - 0	
			Total	100