

Curso de capacitación

Introducción a la Agilidad a través del Design Thinking

En el siguiente documento se presenta la propuesta del Programa “Introducción a la Agilidad a través del Design Thinking” dirigido a docentes y no docentes de la Universidad de la Defensa Nacional, con el propósito de acercar dinámicas de creatividad e innovación a las prácticas laborales y a los equipos de trabajo.

Fecha de inicio: 07 y 09 de Septiembre de 2021

Elaborado por: Esp. Mariana Pavicich

Índice

Fundamentación	3
Innovación, agilidad y design thinking	
Objetivos	4
Objetivos del programa	
Objetivos de los participantes	
Destinatarios	4
Metodología	4
Contenido	5
Encuentro I: Introducción	
Encuentro II: Entrenamiento Creativo	
Encuentro III: Área del problema	
Encuentro IV: Área de la solución	
Bibliografía general	6

Fundamentación

Innovación, agilidad y design thinking

La innovación es un fenómeno sistémico que se ha vuelto clave para la supervivencia de todo tipo de organizaciones y actividades. La pandemia puso de manifiesto la necesidad de repensar las formas de trabajo para adaptarse al nuevo contexto. La educación cambió por completo; el rol de la docencia y de la gestión se vieron interpelados en este nuevo paradigma.

En mayor o menor medida, las personas que formamos parte del ámbito académico hemos tenido que reinventarnos, readaptar las formas de enseñanza, las dinámicas de evaluación, las estrategias de aprendizaje, la organización de los espacios curriculares y la gestión en los entornos virtuales.

En este contexto, es importante co-crear la experiencia de enseñanza-aprendizaje de manera global, centrándonos en las personas, con el propósito de diseñar espacios que promuevan la curiosidad y la motivación de los/as estudiantes. Aquí, la flexibilidad ante el cambio, la creatividad, la capacidad de trabajar en equipos, el pensamiento integrador, la empatía y la habilidad para prototipar y aprender, son esenciales.

Las metodologías ágiles resultan fundamentales para trabajar en esta complejidad, permiten fragmentar grandes problemas en pequeñas partes e ir abordándolas en ciclos, de manera iterativa. Facilita la gestión de cambios, promueve la experimentación y el aprendizaje continuo para desarrollar soluciones que resuelvan los problemas con foco en las personas.

Por su parte, el Design Thinking es un marco de trabajo, una forma de pensar que combina instancias de creatividad y momentos de pensamiento lógico y racional, para resolver desafíos de todo tipo. Ofrece una gran cantidad y variedad de herramientas y técnicas para entender las necesidades de las personas y generar soluciones innovadoras, ya sea de productos, servicios, experiencias o procesos, factibles de realizarse e implementarse.

El Programa “Introducción a la agilidad a través del Design Thinking” está pensado con el propósito de brindar una forma de pensar y actuar ágil, con herramientas y técnicas que promuevan el pensamiento creativo para la búsqueda de soluciones a los nuevos problemas que surgen en este contexto de complejidad, fomentando el trabajo en equipo, el error como parte del aprendizaje y la empatía para comprender las necesidades de las personas.

Objetivos

Objetivos del programa

Los objetivos del programa son:

- Introducir los temas de agilidad y Design Thinking en el equipo de gestión y en el equipo docente de la Universidad de Defensa Nacional.
- Colaborar con la transferencia de lo aprendido a la labor cotidiana de cada participante.
- Construir vínculos laborales colaborativos.

Objetivos de los participantes

Que los participantes logren:

- Distinguir términos claves: contextos complejos, innovación, creatividad, agilidad.
- Entrenar y desarrollar el pensamiento lateral.
- Conocer los conceptos, características y principios de Design Thinking, así como sus etapas y técnicas principales.

Destinatarios

- Se trata de dos grupos de 20 personas como máximo cada uno:
- Docentes de las distintas carreras de la Universidad de Defensa Nacional.
- Personal de Gestión de la Universidad de la Defensa Nacional.

Metodología

Se trata de un programa introductorio a distancia, que combina instancias de trabajo sincrónicas, a través de encuentros virtuales en vivo vía Zoom (8hs en total), con instancias de trabajo asincrónicas, a través de la plataforma de la UNDEF (20hs. en total).

- La actividad sincrónica se realiza en vivo por zoom, en encuentros semanales de 2hs. de duración cada uno, en el transcurso de cuatro semanas.
- La actividad asincrónica se desarrolla en el Campus de UNDEF, incluye material de lectura, recursos audiovisuales, intercambios en foro y ejercicios prácticos aplicados a la labor académica. Este espacio considera una dedicación estimada de 5 hs. por semana.

Contenido

Encuentro I: Introducción

Sesión sincrónica (2 hs vía zoom):

- Cynefin: contextos simples, complicados, complejos, críticos y caóticos. La importancia de la creatividad, de la innovación y de las metodologías ágiles en los contextos complejos.
- ¿Qué es la creatividad? De la creatividad en términos generales a la creatividad como resolución de problemas. ¿Qué es la innovación? ¿De qué se trata la forma de trabajo ágil?

Espacio asincrónico (5 hs campus UNDEF):

- Material de lectura y audiovisual: abordaje de contextos Cynefin, innovación y agilidad.
- Actividades prácticas: relevar desafíos propios y/o del equipo en el entorno laboral, participar en el foro semanal.

Encuentro II: Entrenamiento Creativo

Sesión sincrónica (2 hs vía zoom):

- Beneficios y limitaciones de los patrones mentales de pensamiento y conducta, según E. De Bono. Ejercicios de entrenamiento del pensamiento lateral.
- Introducción al abordaje de trabajo Design Thinking: definición, objetivos, límites y alcances, origen, etapas de trabajo, características, valores y principios.

Espacio asincrónico (5 hs campus UnDef):

- Material de lectura y audiovisual: abordaje del pensamiento lateral y design thinking
- Actividades prácticas: aplicar técnicas de creatividad para desafíos laborales, participar en el foro semanal.

Encuentro III: Área del problema

Sesión sincrónica (2 hs vía zoom):

- Profundización en las etapas y técnicas del abordaje Design Thinking que se ocupan de comprender al problema desde la perspectiva del usuario: Identificar, Empatizar, Definir.

Espacio asincrónico (5 hs campus UnDef):

- Material de lectura y audiovisual: área del problema y técnicas de empatía.
- Actividad práctica: ejercicios para trabajar la empatía en el ambiente laboral, participar en el foro semanal.

Encuentro IV: Área de la solución

Sesión sincrónica (2 hs vía zoom):

- Profundización en las etapas y técnicas del abordaje Design Thinking que se ocupan de generar soluciones en función de las necesidades no satisfechas y/o no explícitas del usuario: Reformular el desafío, Idear, Prototipar, Validar.

Espacio asincrónico (5 hs campus UnDef):

- Material de lectura y audiovisual: área de la solución, prototipado y testeo.
- Actividad práctica: ejercicios para prototipar, testear y presentar una idea, participar en el foro semanal.

Bibliografía general

- Alaimo, D. M. (2013). *Proyectos Ágiles con SCRUM*. Kleer
- De Bono, E. (1995). *El pensamiento lateral*. Editorial Paidós.
- Bachrach, E. (2013). *ÁgilMente*. Sudamericana.
- IDEO. (2012). *Design Thinking para educadores*. Creative Commons.
- IDEO. (2009). *Mini guía: una introducción al Design Thinking*. Creative Commons.
- Knapp, J. (2016). *Sprint. El método para resolver problemas y testear nuevas ideas en solo cinco días*. Conecta.