

SÍLABO

International Desing Thinking

Código	ASUC01652	Carácter	Electivo	
Prerrequisito	140 créditos aprobados			
Créditos	3			
Horas	Teóricas	2	Prácticas	2
Año académico	2024			

I. Introducción

International Design Thinking es una asignatura de especialidad, de carácter electivo. Con ella se desarrolla, en un nivel logrado, la competencia Dirección Estratégica e Innovación. En virtud de lo anterior, su relevancia radica en que permite diseñar prototipos de bienes y servicios para el mercado e internacional.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: herramientas de design thinking y los procesos centrados en el usuario. Definición del reto. El proceso de ideación. Prototipado. Experiencia del cliente. Business Model Generation. Storytelling del proyecto.

II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de diseñar prototipos de bienes y servicios para el mercado internacional.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Innovación e inmersión		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de analizar el levantamiento de información relevante para la propuesta de soluciones a problemas sociales y privados.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Por qué innovar? 2. <i>Design thinking</i> 3. Inmersión 4. Inmersión a profundidad 		

Unidad 2 Análisis y síntesis		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de evaluar <i>insights</i> de los usuarios que le permitan la comprensión del problema diagnosticado y la propuesta de soluciones innovadoras.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tarjetas de <i>insights</i> 2. Diagrama de afinidades 3. Mapa conceptual, mapa de empatía 4. Jornada del usuario y <i>blueprint</i> 		

Unidad 3 Ideación		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de generar ideas innovadoras para el tema del proyecto a realizar de acuerdo al problema identificado y el contexto.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Brainstorming</i> 2. Cocreación 3. Menú de ideas 4. Matriz de posicionamiento 		

Unidad 4 Prototipo		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar las ideas generadas utilizando el <i>design thinking</i> en el proceso de innovación para la resolución de problemas sociales y privados a nivel internacional.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prototipo 2. Escenificación 3. <i>Storyboard</i> 4. Prototipo de servicios 		

IV. Metodología

Modalidad Presencial

El desarrollo teórico-práctico de las diferentes sesiones de aprendizaje está basado en la metodología experiencial y colaborativa. Las estrategias y/o técnicas metodológicas están constituidas por:

- Estudio de casos
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en retos
- Gamificación
- Otros

V. Evaluación

Modalidad Presencial

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso parcial	Peso total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0 %	
Consolidado 1 C1	1	Semana 1 - 4	Trabajo práctico grupal / Rúbrica de evaluación	50 %	20 %
	2	Semana 5 - 7	Trabajo práctico grupal / Rúbrica de evaluación	50 %	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 8	Trabajo práctico grupal / Rúbrica de evaluación	25 %	
Consolidado 2 C2	3	Semana 9 - 12	Trabajo práctico grupal / Rúbrica de evaluación	50 %	20 %
	4	Semana 13 - 15	Trabajo práctico grupal / Rúbrica de evaluación	50 %	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 16	Trabajo práctico grupal / Rúbrica de evaluación	35 %	
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	Aplica		

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Fórmula para obtener el promedio

$$PF = C1 (20 \%) + EP (25 \%) + C2 (20 \%) + EF (35 \%)$$

VI. Bibliografía

Básica

Gámez Gutierrez, J. (2019). *Emprendimiento, creatividad e innovación*. Universidad Lasalle. <https://asms.short.gy/o7yQYL>

Complementaria

Fundación COTEC. (2008). *Diseño e innovación: la gestión del diseño en la empresa*.

Gráficas Arias Montano.

Vianna, M., Vianna, Y., Adler, I., Lucena, B. y Russo, B. (2016). *Design thinking: innovación en los negocios*. MJV Press. <https://cutt.ly/KJ8m885>

VII. Recursos digitales

Infinitia Industrial Consulting. (31 de mayo de 2021). *Herramientas útiles para la metodología del Desing Thinking*. <https://bit.ly/3mMN80Q>