

# SÍLABO

## International Desing Thinking

<b>Código</b>	ASUC01652	<b>Carácter</b>	Electivo	
<b>Prerrequisito</b>	140 créditos aprobados			
<b>Créditos</b>	3			
<b>Horas</b>	<b>Teóricas</b>	2	<b>Prácticas</b>	2
<b>Año académico</b>	2025			

### 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**

<b>Unidad 1 Innovación e inmersión</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	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.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Por qué innovar?</li> <li>2. <i>Design thinking</i></li> <li>3. Inmersión</li> <li>4. Inmersión a profundidad</li> </ol>		

<b>Unidad 2 Análisis y síntesis</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	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.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tarjetas de <i>insights</i></li> <li>2. Diagrama de afinidades</li> <li>3. Mapa conceptual, mapa de empatía</li> <li>4. Jornada del usuario y <i>blueprint</i></li> </ol>		

<b>Unidad 3 Ideación</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	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.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Brainstorming</i></li> <li>2. Cocreación</li> <li>3. Menú de ideas</li> <li>4. Matriz de posicionamiento</li> </ol>		

<b>Unidad 4 Prototipo</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad:</b>	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.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prototipo</li> <li>2. Escenificación</li> <li>3. <i>Storyboard</i></li> <li>4. Prototipo de servicios</li> </ol>		

#### 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 / <b>Prueba objetiva</b>	<b>0 %</b>	
Consolidado 1 <b>C1</b>	1	Semana 1 - 4	Trabajo práctico grupal / <b>Rúbrica de evaluación</b>	50 %	<b>20 %</b>
	2	Semana 5 - 7	Trabajo práctico grupal / <b>Rúbrica de evaluación</b>	50 %	
Evaluación parcial <b>EP</b>	1 y 2	Semana 8	Trabajo práctico grupal / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>25 %</b>	
Consolidado 2 <b>C2</b>	3	Semana 9 - 12	Trabajo práctico grupal / <b>Rúbrica de evaluación</b>	50 %	<b>20 %</b>
	4	Semana 13 - 15	Trabajo práctico grupal / <b>Rúbrica de evaluación</b>	50 %	
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	Semana 16	Trabajo práctico grupal / <b>Rúbrica de evaluación</b>	<b>35 %</b>	
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	<b>Aplica</b>		

\* 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>