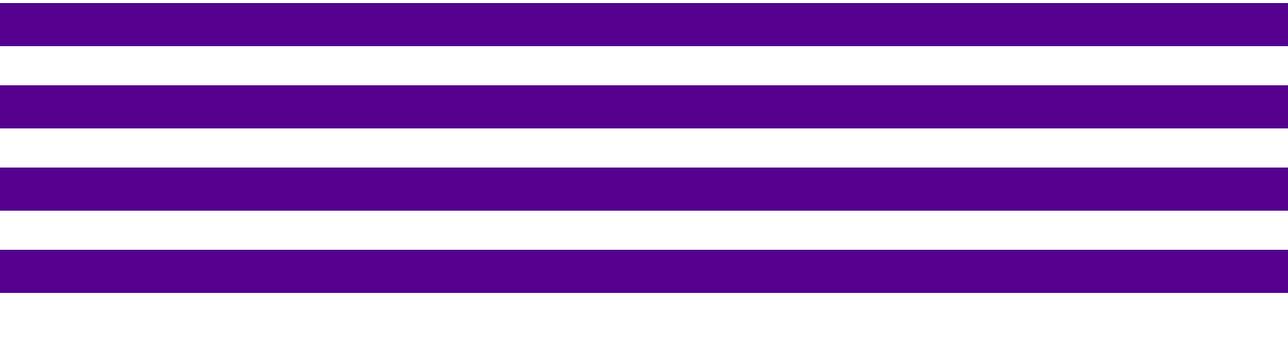


Guía de Trabajo

Laboratorio de Liderazgo e Innovación Intermedio

Eliane Cohen y Mary Ann Lynch



Contenido

Presentación	5
Primera Unidad	7
conociéndome en relación a otros	
Semana 1: Sesión 2: Culturas regenerativas	8
Semana 2: Sesión 2: Ambientes para pensar	9
Semana 3: Sesión 2: Diseño centrado en el usuario	10
Semana 4: Sesión 2: Empatizando	12
Segunda Unidad	13
Entendiendo mi entorno	
Semana 5: Sesión 2 Seguridad y confianza para crear equipos	14
Semana 6: Sesión 2 identificando insights y patrones	15
Semana 7: Sesión 2 Equipos inteligentes	16
Semana 8: Sesión 2 Pregunta generadora	17
Tercera Unidad	
Creando una solución	19
Semana 9: Sesión 2 Sistematizando la información	20
Semana 10: Sesión 2 Confianza creativa	
Semana 11: Sesión 2 Cocreación	
Semana 12: Sesión 2 Propuesta de valor	25
Cuarta Unidad	27
Innovando en mi entorno	
Semana 13: Sesión 2 Prototipo	28
Semana 14: Sesión 2 Construyendo la historia de mi solución	29

Semana 15: Sesión 2 Iteración y testeo	30
Semana 16: Sesión 2 Presentación proyecto final	31
Referencias	32

Presentación

Este documento es una guía que permitirá al estudiante desarrollar cada una de las unidades de aprendizaje del Laboratorio de Innovación y Liderazgo intermedio, acorde al modelo educativo de la Universidad Continental.

Se contempla el desarrollo de los siguientes contenidos sobre Culturas regenerativas, Ambientes para pensar, Diseño centrado en el usuario, Empatizando, Innovación, Seguridad y confianza para crear equipos, Identificando insights y patrones, Equipos inteligentes, Sistematizando la información, Confianza creativa, Cocreación, Propuesta de valor, Prototipo, Loop del aprendizaje y comunicando la solución, entre otros.

Se ha diseñado la asignatura de manera que cada unidad desarrolle un resultado de aprendizaje, durante la primera unidad Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz elaborar un mapa de empatía a través de la escucha activa, promoviendo un ambiente que impulse una cultura regenerativa en su equipo. En la segunda unidad al finalizar será capaz de organizar en equipos de trabajo la información recolectada sobre el reto identificado para la comprensión del contexto desde distintas perspectivas; en la tercera unidad el estudiante será capaz de será capaz de cocrear una alternativa de solución que genere valor para que sea puesta a prueba, y en la cuarta unidad el estudiante será capaz de construir en equipo su propuesta innovadora para comunicarla a través de un pitch a partir de la validación de un prototipo. Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de construir colaborativamente una propuesta de solución creativa frente a un desafío dado que genere valor, aplicando metodologías de innovación y ejerciendo un liderazgo dentro del equipo de trabajo.

Se recomienda organizar tu tiempo para leer, revisar y resolver varias de las actividades que se plantean en el aula virtual y durante la sesión.

Las autoras.

Primera **Unidad**

**Conociéndome en relación a
otros**

Semana 1: Sesión 2

Culturas regenerativas

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente:Unidad: 1

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Se organizan equipos de 4 estudiantes para realizar la actividad. Los Estudiantes cierran los ojos para escuchar al docente leer la bendición Náhuatl.

I. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante identifica elementos clave para impulsar las culturas regenerativas en su entorno.

II. Descripción de la actividad por realizar

En equipo revisan el video

<https://www.youtube.com/watch?v=MNNAZ9GwtJo>



Tomado del canal de la Biblioteca Nacional de Chile. (18 de febrero de 2022). Culturas regenerativas.

1. En equipo realizarán una lluvia de ideas acerca de cómo sería de cómo sería una cultura regenerativa en el Laboratorio.
2. Considerar los distintos espacios donde interactúan como por ejemplo dentro del aula, los trabajos en equipo, el aula virtual y los foros.
3. Trabajar la pregunta ¿qué pueden rescatar de los 4 elementos - aire, fuego, agua y tierra - para pensar en esta cultura regenerativa del laboratorio?
4. Se comparte en plenaria y presentan un mapa mental colectivo (en la pizarra o en un papelógrafo)
5. Al finalizar la sesión cada equipo debe subir al aula virtual una foto del mapa mental.

Semana 2: Sesión 2

Ambientes para pensar

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 1

Nombres y apellidos:

Instrucciones

En parejas realizan el ejercicio.

I. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante reconoce la importancia de generar calidad de pensamiento y, aplica los componentes principales del método ambientes para pensar.

II. Actividad: Practica de mindfulness

Utiliza esta música para realizar el ejercicio: <https://goo.su/V31nCZ>



Tomado de Spotify. Mystical Resonance. (24 de junio 2023).

Kabat-Zinn (2013) en libro Mindfulness para principiantes plantea que la Conciencia Plena significa prestar atención de manera consciente a la experiencia del momento presente con interés, curiosidad y aceptación.

Instrucciones:

1. Eligen a su dupla para realizar el ejercicio.
2. El ejercicio se realizan empezando una persona y luego se intercambian.
3. Mira tu pareja y piensa en algo bonito que le pudieras decir a esta persona.
4. Ahora, haz un puño con tu mano y aprieta duro. Intenta nuevamente ver a la persona y pensar en algo bonito que le pudieras decir a ella misma.

¿Notaste alguna diferencia? Es importante que nuestro cuerpo también sea un ambiente positivo para pensar y cuando estamos tensos esto es más difícil.

Realiza de nuevo el ejercicio escuchando la música arriba indicada.

Semana 3: Sesión 2

Mapeando retos en mi entorno

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente:Unidad: 1

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Se organizan equipos de 5 estudiantes.

I. Propósito

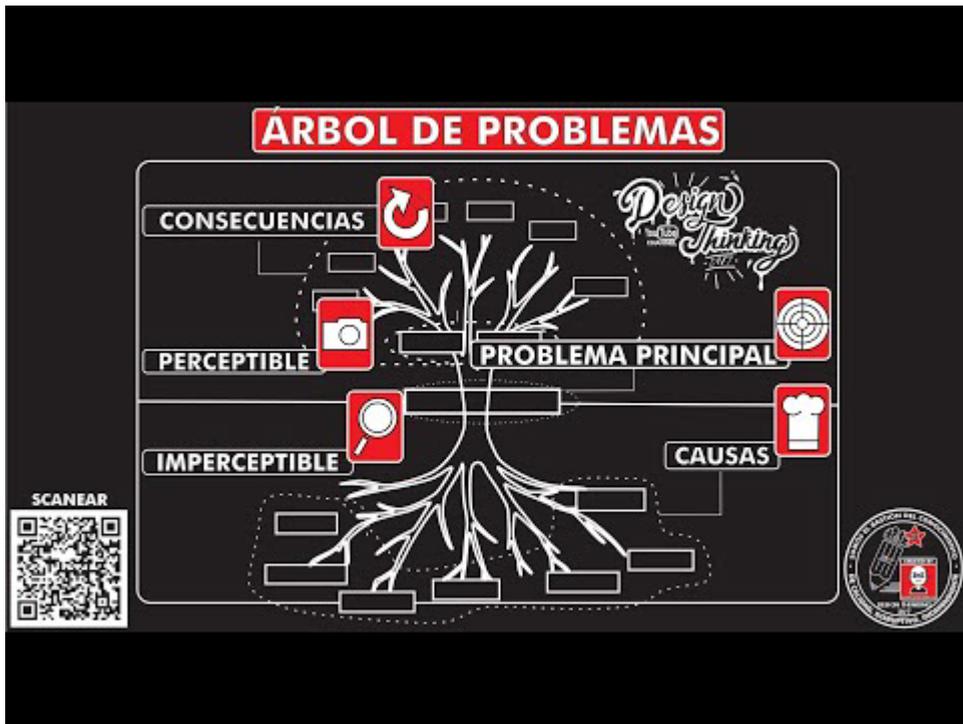
Al finalizar la sesión el estudiante Identifica retos en el entorno más cercano, en este caso la universidad y para transformarlos en oportunidad de mejora, a partir del pensamiento de diseño.

II. Actividad para realizar:

Mapeo de retos

Para identificar problemas o retos en tu entorno más cercano (universidad), es necesario establecer pautas que ayuden a profundizar sobre el impacto de este en la población. Por ejemplo, un problema que podemos observar en nuestra universidad podría ser la forma en la cual botamos la basura dentro de las aulas, el uso excesivo de plástico para colocar la basura y la poca oferta de alimentación saludable en un lugar específico.

Ver el siguiente video:



Tomado del canal de Design Thinking 24 7 by Jorge Huertas (31 de julio 2017)

Utilizando la [técnica del árbol de problemas](#) identificaremos las causas alrededor de los retos encontrados.

1. En equipo realizarán una observación en el campus para identificar qué tipos de retos podemos encontrar y nos motivaría resolver.
2. Utilizando las siguientes etapas para investigar la problemática o reto que han identificado en el entorno. El proceso comprende:
 - Identificar al menos 4 problemas o situaciones problemáticas en su entorno cercano (universidad).
 - Estructurar el problema utilizando el árbol de problemas.
 - Generar evidencias con base en la investigación realizada sobre el problema.
 - Elaborar conclusiones sobre cada problema para profundizar las

dimensiones del mismo.

3. El equipo debe definir el problema elaborando un árbol de causas por cada problema identificado que permita tener un mapa de retos.
4. Dialoguen en equipo sobre los retos que han identificado, reflexionan desde el punto de vista de su carrera sobre el reto identificado. Por ejemplo: ¿Qué elementos observas que desde la psicología es necesario abordar? ¿Desde la perspectiva de medicina el problema presenta brechas en las condiciones de vida de la población afectada?
5. Presentan en plenaria los retos identificados con la herramienta [Mapa de retos](#).

Semana 4: Sesión 2

Bechmarking análisis o cuadro comparativo

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 1

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Lee detenidamente las instrucciones para esta actividad individual. Se revisa la guía.

I. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante realiza un análisis de la información obtenida comparando elementos o características similares

II. Descripción de la actividad por realizar

Revisar en equipo el siguiente video: Cuadro comparativo

CUADRO COMPARATIVO



	ELEMENTO A	ELEMENTO B
PARÁMETRO 1		
PARÁMETRO 2		
PARÁMETRO 3		
PARÁMETRO 4		
PARÁMETRO 5		
PARÁMETRO 6		

Tomado de canal @Gochez8. Cuadro comparativo. (31 de agosto 2020).

Instrucciones:

El objetivo de este ejercicio es realizar un análisis de benchmarking para recopilar información clave y desarrollar un proyecto basado en un reto específico. El benchmarking permitirá identificar las mejores prácticas y referencias en el área de interés, proporcionando mayor perspectiva para abordar el reto. Es decir, el análisis es basada en otros proyectos que ya se han realizado sobre el mismo problema o reto.

1. Revisan los pasos para en equipos los estudiantes definen con mayor precisión el reto que van a resolver
2. Identifican categorías para su Benchmarking o Análisis Comparativo: realizar un análisis comparativo detallado de los datos recopilados,

identificando similitudes, diferencias y patrones relevantes entre las prácticas de referencia (otros proyectos similares)

4. Desarrollan su cuadro comparativo.

Segunda

Unidad

Entendiendo mi entorno

Semana 5: Sesión 2

Seguridad y confianza para crear equipo

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

En equipo realizan el test.

I. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante identifica las emociones, fortalezas y debilidades al trabajar en equipo.

II. Actividad 1: Inteligencia emocional test

En equipo revisar el video: <https://goo.su/kOK9w>



Tomado del canal TEDx Bradberry. The Power of Emotional Intelligence. (03 de agosto 2017).

1. Cada miembro del equipo tomará un momento para identificar como se relaciona en el equipo y reconocer las habilidades que puede aportar al

equipo de trabajo.

2. Antes de llenar la ficha de inteligencia emocional en equipo, revisa el ejemplo que a continuación:

ANDREA GOMEZ	
<p>Cuando trabajo con otros</p> <p>→ En qué soy bueno:</p> <p><i>Estoy flotando en la ambigüedad y las posibilidades, y tengo más energía cuando conecto puntos/personas/recursos que traducen los desafíos en oportunidades. Creo en dar a las personas libertad, flexibilidad y tareas "extensivas".</i></p> <p>→ Para lo que no tengo paciencia:</p> <p><i>Me inquietan las reflexiones hipotéticas y el análisis excesivo. Me desanima la falta de responsabilidad personal y el dar las cosas por sentado. El fracaso es genial (siempre que aprendas rápido); las sorpresas no lo son.</i></p> <p>→ Lo que valoro:</p> <p><i>Valoro el ingenio y la proactividad. Estoy obsesionada con la eficiencia: abro cada correo electrónico solo una vez (respondo, elimino, delego o retraso)</i></p>	<p>Más sobre mí</p> <p>→ Cómo comunicarse conmigo de la mejor manera:</p> <p><i>Valoro la autenticidad, la honestidad y la transparencia. Acude a mí no sólo con problemas, sino también con soluciones posibles y un plan de acción. Prefiero cara a cara o por teléfono en lugar de mensajes de texto o correo electrónico.</i></p> <p>→ Lo que las personas malinterpretan sobre mí:</p> <p><i>Soy introvertida pero profesionalmente hago un gran esfuerzo por ser extrovertida. No confundir mi tendencia a trabajar sola en mi oficina con estar desinteresada, desvinculada o no involucrada.</i></p> <p>→ Al trabajar conmigo, puedes ayudarme:</p> <p><i>Me muevo rápidamente y no siempre capto todos los detalles. Agradezco la ayuda para asegurarme de que los detalles estén cubiertos y para señalarme cualquier cosa que necesite mi atención.</i></p>

Elaboración propia. Ficha de inteligencia emocional en equipo (2023).

3. Descarga la ficha [aquí](#).
4. Completa tu ficha y súbela al aula virtual con tu nombre seguido por _Inteligencia emocional en equipos.
Ejemplo: Andrea Gomez_Inteligencia emocional en equipos

Semana 6: Sesión 2

Identificando insights

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

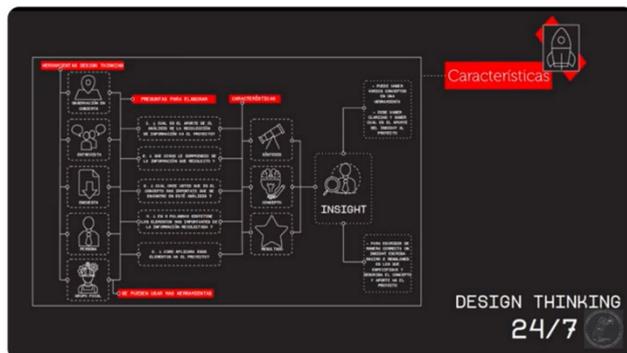
En equipo leen detenidamente las instrucciones.

I. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante identifica insights al analizar la información obtenida de los usuarios.

II. Actividad para realizar

Revisar en equipo el video: <https://goo.su/5clfENl>



Que es y como elaborar un "INSIGHT" Temporada 4 ep 11

Tomado del canal Design Thinking 24/7. Qué es y como elaborar un insights. (24 de enero 2019)

Instrucciones

Los insights son ese paso que va más allá de los hallazgos de campo para descubrir los aspectos ocultos que explican la forma de pensar, sentir o actuar de los usuarios y que generan espacios de oportunidad para desarrollar nuevas soluciones, estrategias y comunicación accionables.

1. En equipo a partir de la información obtenida deben realizar una lista de hallazgos y posibles insights de las entrevistas realizadas a los usuarios.
2. Luego identificar los insights utilizando la ficha de identificación que se encuentra en la herramienta Mural: <https://goo.su/qNMf7>

Semana 7: Sesión 2

Equipos inteligentes

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

En equipo leen detenidamente las instrucciones.

I. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante reconoce elementos claves que diseñar acciones estratégicas para desarrollar equipos inteligentes en el trabajo.

II. Descripción de la actividad por realizar

En equipo ver el siguiente video:

https://www.youtube.com/watch?v=psTC9AIJ_Zg

Álex Rovira



LA ACTITUD EN EQUIPOS DE ALTO RENDIMIENTO



Tomado del canal de Alex Rovira: La actitud en los equipos de alto rendimiento (27 noviembre del 2017).

1. Luego el equipo inicia el dialogo y desarrolla una lista de acciones que desean realizar para consolidar más el trabajo en equipo.
2. En equipo identifiquen actitudes o acciones que no ayudan a un trabajo en equipo consolidado.
3. Escribir una reflexión en forma de mantra del equipo, la cual debe ser colocado en un ppt con una foto del equipo.
4. Subir el ppt con su mantra de equipo y foto al aula virtual.

Semana 8: Sesión 2

Pregunta generadora

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

En equipo leen las instrucciones detenidamente

I. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante identifica de manera clara la posible solución al reto definido.

II. Actividad:



Tomado del canal de Insight Córdoba (24 setiembre, 2020).

1. Revisemos nuestros insights y los hallados por nuestros compañeros.
2. Elijamos aquellos más impactantes vinculados al Reto que encomendaron a nuestro equipo.
3. Definamos la pregunta generadora ¿Cómo podríamos...?

Tercera **Unidad**

Ideando para innovarme

Semana 9: Sesión 2

Sistematizando la información

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 3

Nombres y apellidos:

Instrucciones

En equipo leen detenidamente las instrucciones.

I. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante organiza y sistematiza la información obtenida en el proceso de empatizar.

II. Actividad:

Luego de haber empatizado, ahora nos toca entender esa información que hemos encontrado de nuestros usuarios.

NO ALY STANDS DE FRUTAS EN LA COMUNIDAD	DISTRIBUCIÓN.	NO POCO ENTENDIDO EL DISEÑO PARA DISTRIBUCIÓN POR LA FENÓMENOS DE NUESTROS USUARIOS.	¿CÓMO PODRIAMOS?	
APRENDIZAJES	AGRUPARLOS	INSIGHTS	¿CÓMO PODRIAMOS?	IDEAS
Escribimos todo lo que hemos aprendido en oraciones, de modo que nos permitan capturar la historia.	Luego nos toca agruparlos por temas, de modo que los aprendizajes similares se puedan agrupar en temáticas.	Encontrar insights: expresiones sucintas de lo encontrado en campo, nos dan nuevas perspectivas, nos inspiradoras y relevantes para nuestro reto.	Las preguntas que inician en "cómo podríamos" son el punto de partida para las sesiones de ideación. Estas se escriben en respuesta directa a un insight.	Son generadas en la sesión de ideación. Estas pueden ser convencionales, locas, prácticas, simples, etc. Es importante que sean específicas, y que dejemos de lado los juicios, y cumplamos los 7 principios de la lluvia de ideas, que veremos más adelante.

Tomado de Design Kit, de Ideo.org. [Proceso de síntesis del diseño centrado en el usuario](#) (20 de Marzo, 2022)

Según Calisto (2022), para organizar los hallazgos se requiere identificar claramente los mensajes o insights sobre las necesidades de los usuarios, y plantea organizarlo de esta manera:

- Primero registrar todo lo que hemos descubierto: nuestros **aprendizajes**. Escribimos todo lo que hemos aprendido en oraciones, de modo que nos permitan capturar la historia.
- Luego nos toca **agruparlos** por temas, de modo que los aprendizajes similares se puedan agrupar en temáticas.
- Luego debemos encontrar **insights**: expresiones sucintas de lo encontrado en campo, nos dan nuevas perspectivas, nos inspiradoras y relevantes para nuestro reto.

Instrucciones para el equipo:

- Elijan los post-its con la información recopilada a través del trabajo de campo que contengan las historias, observaciones, o citas que son más sorprendidas, interesantes y reveladoras. Cada persona miembro del equipo elije su top 5.
- En base a cada agrupación crea un enunciado de insights, que básicamente identifica un comportamiento y busca explicar su por qué último.
- Cuestionen las ideas clave y contrasten diferentes puntos de vista.
- Cada insights define un gran descubrimiento del grupo.

Semana 10: Sesión 2

Confianza creativa

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 3

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Lee detenidamente las instrucciones y desarrolla la actividad de manera individual en dos momentos.

I. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante derrumba mitos sobre la creatividad y fortalece su confianza creativa.

II. Actividad 1: Revisa el siguiente video:

https://www.ted.com/talks/linda_hill_how_to_manage_for_collective_creativity/transcript?language=es



¿Cómo gestionar la creatividad colectiva?

Tomado de Linda Hill | TEDxCambridge. (Setiembre, 2014).

1. De manera individual cada integrante del equipo comparte:
 - ¿por qué crearon ese sombrero?

- ¿qué parte del sombrero les gustaría quedarse para ser parte de un nuevo sombrero?
2. En equipo construyen un nuevo sombrero con todas las piezas que eligieron de cada sombrero.

Semana 11: Sesión 2

Cocreación

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 3

Nombres y apellidos:

Instrucciones

En equipo desarrollan las instrucciones colocadas para las dos actividades planteadas.

I. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante aplica técnicas de ideación y cocreación para diseñar una solución al reto de innovación identificado

II. Actividades

a) Ideación: Pueden utilizar una de las dos técnicas planteadas.

Revisa el siguiente video:



Tomado del canal Connecting Brains. (3 de agosto 2015)

BRAINSTORMING



Brainstorming es una técnica de ideación individual o grupal en la que se generan múltiples ideas sobre un tema específico al incentivar el pensamiento creativo y asociaciones libres.

1. Utilizando la técnica de Brainstorming generan ideas.
 2. Seleccionan y definen la idea que será el reto final
- Lo más importante para este proceso es que los participantes sean abiertos, transparentes, y optimistas. Es clave que el foco esté en generar la mayor cantidad de ideas posible, no en analizar o desechar.

SEIS SOMBREROS



Esta dinámica nos ayuda a generar nuevas ideas desde perspectivas distintas. Los sombreros (reales o figurados) identifican seis ópticas diferentes con la que podemos aproximarnos a los retos creativos y generar nuevas soluciones.

Asignen la distribución de sombreros (reales o figurados) entre los participantes.

- Sombrero blanco: Presenta los hechos. ¿Qué reto buscamos resolver? ¿Qué sabemos del problema? ¿Qué información clave nos guía?
- Sombrero verde: Genera ideas. Haz un brainstorming basado en el reto específico que se está trabajando. Deja la imaginación volar.
- Sombrero amarillo: Evalúa los elementos positivos de las diferentes ideas. ¿Cuáles son las ventajas o beneficios percibidos? ¿Qué hace que esta idea funcione bien?
- Sombrero negro: Evalúa los elementos negativos de las diferentes ideas. ¿Cuáles son las desventajas o costos percibidos? ¿Qué hace que esta idea falle o no funcione?
- Sombrero rojo: Explora las emociones que las ideas te generan. ¿La idea te genera emoción, miedo, felicidad, rechazo? ¿Qué te dice tu intuición sobre la idea?
- Sombrero azul: Identifica los siguientes pasos y cierra el proceso. ¿Cuáles son las ideas que quieren explorar más?

Al final de la actividad. Cada equipo debe llenar la [ficha de la idea](#), recordar los siguientes puntos.

- Hacer una copia de la diapositiva con el formato de la ficha de la idea en equipo, completar el formato
- Subir el archivo al aula virtual con el nombre de su reto seguido por _Ficha de idea ejemplo: Ladrillosdeplástico_Ficha de idea

b) Mapa de experiencia de usuario

Revisa el siguiente video:



Tomado del canal Design Thinking by Jorge Huertas. (11 setiembre, 2017)

El equipo debe ingresar a la plantilla de [Mapa de experiencia de usuario](#): en Mural.

1. Elegir uno de los cuadrantes y poner el nombre del equipo.
2. Utiliza la plantilla de mapa del usuario para identificar la información recopilada por el equipo durante el trabajo de empatía.
3. Utiliza post-its para añadir el conocimiento que tienes en cada uno de éstos. En este momento ya no se trata solo de bajar información obtenida en el proceso de empatía, sino de analizar, cuestionar profundamente y buscar conexiones que te permitan generar insights en cada uno de los tres espacios siendo desarrollados: tareas, motivaciones y frustraciones.

4. Subir el archivo al aula virtual con el nombre de su reto seguido por MAPA DE USUARIO. Ejemplo: Ladrillosdeplástico_Mapade Usuario.

Semana 12: Sesión 2

Lienzo propuesta de valor

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 3

Nombres y apellidos:

Instrucciones

- I. Desarrollan en equipo el Lienzo de propuesta de valor

II. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante diseña en equipo la propuesta de valor de la solución ideada.

III. Actividad:

Revisa la presentación sobre [Propuesta de valor](#) en equipo.



Elaboración propia [Wichay Campus](#). (20 de febrero 2022)

1. El equipo diseña la propuesta de valor utilizando la [plantilla Propuesta de valor](#)
2. Subir el archivo al aula virtual con el nombre de tu reto seguido de PDV
Ejemplo: Ladrillosdeplástico_PDV

Cuarta **Unidad**

Innovando en mi entorno

Semana 13: Sesión

Construyendo el prototipo

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

- I. En equipo construyen la solución al reto identificado.

II. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante construye el prototipo planeado para luego ser testeado con los usuarios.

III. Actividad:

1. Revisar el plan para el prototipo.
2. El equipo inicia la construcción de su prototipo, si han definido usar el FabLab deben separar con anticipación el espacio, coordinar con el docente.
3. Ahora que ya tienen un prototipo listo para compartir, enséñenselo a las personas para las que están diseñando.
4. Capturar *feedback* honesto es crucial. Recuérdenles a los participantes que lo que estamos buscando es entender y aprender de ellos y que lo más importante para nosotros es conocer su opinión honesta, aun cuando es negativa, que tratar de “maquillar” lo que debemos cambiar nos quita la oportunidad de mejorarlo.
5. Utilizar el Test de usabilidad para escribir las acciones que realiza el usuario al interactuar con el prototipo.
6. Utiliza la [malla receptora de información](#) para colocar todo lo dicho por los

usuarios.

6. Al finalizar deben tomar una foto del prototipo y subirla al aula virtual.

Semana 14: Sesión 2

Storytelling y Pitch

Sección: Fecha: / / Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

En equipo crean el Storytelling del proyecto para presentarlo a través de un pitch.

I. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante aplica los elementos del storytelling para construir la historia de la solución diseñada.

II. Actividad: Crear la historia de mi solución

Revisar el siguiente video:



Tomado del canal de Neus Soler. [Storytelling IKEA](#). (26 de febrero 2018).

1. En equipo definan cómo les gustaría contar la historia de la solución diseñada, usando la estructura indicada en [Cómo preparar un Pitch](#)
2. En equipo practicar haciendo el ejercicio de que algunos miembros del equipo los escuche.
3. Practican sus presentaciones orales y se dan *feedback* en grupo.
4. Observa el lenguaje corporal y el tono de voz que utilizan en su presentación.
4. Grabar un video mientras ensayan el Pitch.
5. Anotar el *feedback* del equipo y hacer los ajustes necesarios al Pitch.
6. Subir el video de ensayo al aula virtual.

Semana 15: Sesión 2

Iteración aprendiendo del error

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

En equipo de 3 preparan y practican su presentación oral.

I. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante aprende del proceso de iteración recuperando aprendizajes sobre la validación del prototipo con los usuarios para mejorar el prototipo.

II. Actividad:

En equipo compartir los aprendizajes que han tenido desde que iniciaron el proyecto y diseño de la solución. Usar la [matriz de Evaluación BDD](#) es una herramienta que facilita la recuperación de aprendizajes y la mejora de nuestro desempeño visibilizando fortalezas y puntos de dolor (objetivos y subjetivos) a nivel personal y grupal, ayudándonos a brindar y recibir *feedback* de manera rápida y oportuna.

Semana 16: Sesión 2

Comunicando la solución

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

Presentación en equipos de trabajo.

I. Propósito

Al finalizar la sesión el estudiante aplica las herramientas de comunicación utilizadas para el Pitch de manera que se perciba una comunicación asertiva, efectiva y empática al momento de realizar feedback

III. Actividad: Presentación oral Proyecto final

1. Presentación oral de su proyecto final. Reflexiones de su proceso durante la asignatura.

Referencias

- Asana. (2024, febrero 2). *Guía del elevator pitch perfecto con ejemplos prácticos y plantilla*. Asana. <http://surl.li/siyji>
- BCNChile [@CongresoChile]. (2022, febrero 18). *Daniel Wahl: Potenciar las culturas regenerativas en el contexto del cambio climático*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=MNNAZ9GWtJo>
- Brown, Tim. (2020). *Diseñar el cambio*. Empresa Activa.
- Brown, T. (2009). *Change by design brains**, C. [@connecting_brains]. (2015, agosto 3). *Co-Creación, ¿y esto qué es?* [video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wx6fQ1fJDHw>
- Casell, N. (2009). *More time to think: the power of independent Thinking*. Casell Illustrated.
- Calisto, J. (2021). *Matriz de evaluación BDD. Tomado de Insignia Lab*. <https://onx.la/1a1f0>
- Calisto, J., y Lynch, M. (2022). *Malla receptora de información*. Tomada de Manual Laboratorio de Innovación. <https://onx.la/e6e0c>
- Calisto, J., y Lynch, M. (2021). *Malla Receptora de Información*. Tomada de Manual Laboratorio de Innovación.
- Calisto, J. (2019). *Thinking Environment*. <https://medium.com/@juandiegocalisto/thinking-environment-7e68186eb15e>
- Celma, Á. R. [@alexroviraoficial]. (2017, noviembre 27). *La actitud en los equipos de Alto Rendimiento*. [video] YouTube. <https://acortarlink.cl/4i1ch>
- Córdoba, I. [@insightcordoba4543]. (2020, septiembre 24). *Técnica: ¿Como podríamos? - Herramientas para un buen proceso de Design Thinking* [video] YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=e3ychw_C_el

Cohen, E., y Lynch, M. (s.f.). *Ficha de idea* <https://onx.la/ff1dd>

Design Thinking 24 7 by Jorge Huertas [@DesignThinking247]. (2017, octubre 9). *Que es y como hacer un "STORYTELLING" Tutorial 14.* [video] YouTube. <https://acortarlink.cl/bh8gg>

Design Thinking 24 7 by Jorge Huertas [@DesignThinking247]. (2017a, septiembre 11). *Que es y cómo hacer un "MAPA DE EXPERIENCIA DE USUARIO/ USER EXPERIENCE MAP / UX MAP /MAPA UX" Ep 10.* [video] YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=qMvUDkpXklQ>

El Miracielos. (s.f.). *Un caso clásico de innovación: el carro de la compra de IDEO.* <http://goo.gl/RGxcwg>

Ethasi Gunea (2016). *Creatividad, Anexo 1.* <https://ethazi.tknika.eus/es/creatividad/>

Games, I. [@ImprovGames]. (2019, agosto 6). *The story spine from Kenn Adams* [video] YouTube. <https://acortarlink.cl/4o7si>

Gil, L. [@lauragilce]. (2022, mayo 20). *Regla 55-38-7. Comunicación no verbal.* Youtube. <https://acortarlink.cl/cmj45>

Góchez, J. M. M. [@Gochez8]. (2020, agosto 31). *Cuadro comparativo ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Cómo se hace?* [video] YouTube. <https://acortarlink.cl/1o3eb>

Harper Collins. Kline, N. (2002). *Time to think: listening to ignite the human mind.*

Hill, L. (2015, marzo 13). *¿Cómo gestionar la creatividad colectiva?* <https://goo.su/A7FJqvw>

Kabat-Zinn, J. (2013). [Mindfulness para principiantes.](#) Editorial Kairos. Edición en castellano.

Kelley, T., y Kelley, D. (2013). *Confianza creativa.* William Collins

Lynch, M., y Parodi, D. (2023). *Identificar Insitghs.* Tomada de Guía

Metodológica UC. <https://goo.su/qNMf7>

Cohen, E., y Lynch, M. (2023). *Ficha de inteligencia emocional en equipo*.

<https://goo.su/zlxv96>

Lynch, M., y Parodi, D. (2023). *Mapa de experiencia de usuario*. Tomada de Guía Metodológica UC. <https://goo.su/qNMf7>

Lynch, M., y Falcón Paola. (2022). *Propuesta de valor*. Tomada de Campus Wichay. <https://acortarlink.cl/31pun>

Lynch, M., y Parodi, D. (2023). *Mapa de experiencia de usuario*. <https://goo.su/iUhVH>

Maurya, A. (2014). *Running Lean: cómo iterar de un plan A a un plan que funcione*. UNIR Editorial.

Skali, A. (2021, enero 18).

<https://goo.su/E8fc4>

Wahl, D. (2021). *Prólogo de diseñando culturas regenerativas.*

<https://onx.la/ced3b>