

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Design Thinking
Clave de la asignatura:	GTC-1805
SATCA¹:	2-2-4
Carrera:	Ingeniería en Administración

2. Presentación

Caracterización de la asignatura
<p>Esta asignatura ofrece al estudiante y al profesor la historia, los principios básicos, y la forma en cómo se puede incorporar el pensamiento de diseño en la empresa, su personal directivo y operativo, además de los beneficios principales que se obtienen por aplicar dicho pensamiento en diferentes modelos de negocio de las organizaciones.</p> <p>A su vez también se estudian algunas metodologías relacionadas con el Design Thinking que permiten abordarla de una manera más completa para su ejecución, encontrando así soluciones creativas a problemas complejos; además de medir y evaluar su grado de integración en la Organización.</p>
Intención didáctica
<p>Se organiza el temario en 4 unidades englobando el pensamiento de diseño</p> <p>En la primera unidad titulada “Introducción al Design Thinking” el estudiante conocerá las bases teóricas del pensamiento de diseño y los autores que han liderado el diseño creativo, concluyendo esta unidad con el análisis de un caso de estudio.</p> <p>En la segunda unidad se identificara el diseño y sus diferencias del pensamiento creativo e innovador. Se dan las pautas necesarias a través de las herramientas para ser un buen pensador de diseño y las claves para preparar la mente hacia la innovación.</p> <p>En la tercera unidad el estudiante distinguirá que el diseño siempre se plasma en objetos tangibles, mientras que el Pensamiento de Diseño es el proceso que se sigue para llegar al resultado y no sólo implica un proceso y una metodología de</p>

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

herramientas a utilizar, sino también personas que crean valor para y con la gente.

Por último, se conocerán y aplicaran los tres elementos del pensamiento de diseño para que los proyectos sean innovadores desarrollando las distintas metodologías para poner en práctica el pensamiento de diseño en la toma de decisiones asertiva.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
IT de Zacatepec, Octubre de 2017	M.A.R.H. Diana Ramírez Domínguez. M.A.R.H. María de Jesús Flores Carpintero, Lic. Diana Mayra Chavarría Hernández. Lic. Diana Ivonne Romero Mendoza.	Reunión Extraordinaria de Academia

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
<p>Establecer el pensamiento de diseño como una metodología reciente que, permite ofrecer soluciones creativas a problemas complejos de las organizaciones.</p> <p>Diseñar y proponer esquemas innovadores para la eficiente resolución de problemas.</p> <p>Definir el espíritu comercial, la flexibilidad, la decisión, el desarrollo de los colaboradores y la adaptabilidad, como algunos de los “factores” fundamentales que apuntalan el pensamiento de diseño.</p>

5. Competencias previas

<ul style="list-style-type: none"> • Saber investigar, generar y gestionar información y datos • Capacidad para demostrar el conocimiento y comprensión de los hechos esenciales, conceptos principios y metodologías relacionadas con el pensamiento de diseño. • Dialogo critico • Capacidad de traducir, leer y entender instrumentos didácticos en otros idiomas. • Reconocer y aplicar procesos creativos y de toma de decisiones. • Utilizar tecnología de vanguardia en su área de competencia. • Manejar técnicas para la medición de la factibilidad de negocios.

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Introducción Al Design Thinking	1.1 Qué es el Design Thinking 1.2 Principios básicos teóricos <ul style="list-style-type: none"> 1.2.1 Cómo incorporar el Pensamiento de Diseño en mi empresa si soy empresario 1.2.2 Cómo incorporar el Pensamiento de Diseño en mi empresa si soy directivo 1.2.3 Cómo incorporar el Pensamiento de Diseño en mi empresa si soy empleado 1.3 Tipos de Inteligencia que engloba el Design Thinking

		1.4 Caso de estudio
2	Design Thinkers	<p>2.1 Lógicas de creación</p> <p>2.1.1 El primer Design Thinker: Raymond Loewy</p> <p>2.2 Perfil de las personas que emplean el Design Thinking</p> <p>2.3 Organizaciones en las que emplean el Pensamiento de Diseño frente a las tradicionales</p> <p>2.4 Herramientas de Design Thinking</p> <p>2.4.1 Canvas Model: Generalidades</p> <p>2.4.2 Tipos de Modelos de Negocio</p>
3	Diseño Vs Pensamiento De Diseño	<p>3.1 Pensamiento de Diseño y Creatividad</p> <p>3.1.1 Características esenciales del Pensamiento Creativo y del Pensamiento de Diseño</p> <p>3.1.2 Pensamiento de Diseño e Innovación</p>
4	Metodologías De Design Thinking	<p>4.1 Elementos que integran el pensamiento diseño</p> <p>4.2 Del pensamiento de diseño al proceso</p> <p>4.3 Metodologías que emplean los diseñadores</p> <p>4.3.1 Modelo de Stuart Pugh</p>

		<p>4.3.2 Modelo de Bruno Munari</p> <p>4.4 Aplicación de las metodologías</p> <p>4.5 Cómo medir el nivel de integración del diseño en una empresa.</p>
--	--	--

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Introducción Al Design Thinking	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Reconocer las principales características de la metodología Design Thinking. Reafirmar la capacidad de adaptabilidad del pensamiento transformador en los diferentes roles en el contexto empresarial</p> <p>Genéricas:</p> <p>Capacidad de análisis y síntesis, capacidad de comunicación oral y escrita, habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas, habilidades interpersonales, habilidades de investigación, habilidad para trabajar en forma autónoma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar la historia del Design Thinking. • Investigar los ámbitos de acción del Design Thinking • Ejemplificar escenarios conductuales de los diferentes roles empresariales, poniendo en práctica las inteligencias múltiples. • Análisis y discusión de casos de estudio relacionados con la metodología Design Thinking.
Design Thinkers	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar a los principales autores del Design Thinking y

<p>Reconocer a los principales autores, organizaciones y herramientas del Design Thinking</p> <p>Genéricas:</p> <p>Capacidad de análisis y síntesis, capacidad de comunicación oral y escrita, habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas, habilidades interpersonales, habilidades de investigación, habilidad para trabajar en forma autónoma.</p>	<p>sus aportaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un cuadro comparativo del pensamiento de diseño frente a las tradicionales. • Examinar las herramientas y los tipos de modelos de negocios donde se aplica el Design Thinking. • Identificar las empresas actuales que aplican el Design Thinking, para conocer sus características
<p>Diseño Vs Pensamiento De Diseño.</p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>
<p>Específica(s):</p> <p>Distinguir las diferencias entre el Diseño y el Pensamiento de Diseño (Design Thinking).</p> <p>Genéricas:</p> <p>Capacidad de análisis y síntesis, capacidad de comunicación oral y escrita, habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas, habilidades interpersonales, habilidades de investigación, habilidad para trabajar en forma autónoma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exponer en equipos pensamiento creativo y el pensamiento de diseño. • Elaborar un mapa conceptual del pensamiento de diseño y otro de creatividad e innovación. <p>Dramatizar una problemática organizacional donde se desarrolle el pensamiento creativo y el pensamiento de diseño.</p>
<p>Metodologías De Design Thinking</p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>

<p>Específica(s):</p> <p>Aplicar la metodología Design Thinking a través de un caso integrador</p> <p>Genéricas:</p> <p>Capacidad de análisis y síntesis, capacidad de comunicación oral y escrita, habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas, habilidades interpersonales, habilidades de investigación, habilidad para trabajar en forma autónoma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un mapa mental con los elementos que integran el pensamiento de diseño. • Elaborar un cuadro comparativo de los modelos de las metodologías estudiadas. • Analizar los modelos estudiados para determinar su aplicación según el panorama situacional. <p>Desarrollar la metodología Design Thinking, mediante un caso integrador.</p>
---	---

8. Práctica(s)

<ul style="list-style-type: none"> • Investigar las historias de éxito empresarial en Design Thinking con las corporaciones nacionales y transnacionales. • Evaluar el impacto de la aplicación de la metodología Design Thinking en el entorno mundial.
--

9. Proyecto de asignatura

<p>El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentación: marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo. • Planeación: con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el
--

diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.

- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

- Análisis de casos de empresas que han sabido utilizar correctamente el Pensamiento de Diseño y la Innovación.
- Se sugiere la evaluación de resultados de proyectos desarrollados.
- Desarrollo y aplicación de la metodología
- Participación e intervención en las discusiones y dinámicas grupales que el docente organiza.
- Entrega de reportes escritos de las actividades realizadas en clase y fuera de ésta.
- Aplicación de una evaluación formativa al final de cada unidad.
- Entrega de un Proyecto innovador e integrador como conclusión de la materia.

11. Fuentes de información

1. Idris Mootee. Design Thinking para la Innovación Estratégica. Empresa Activa Ilustrado. ISBN:978-84-92921-06-5. Primera ed. Septiembre 2014.
2. Manuel Serrano Ortega. Pilar Blázquez Ceballos. Design Thinking. Lidera el presente. Crea el Futuro. Libros Profesionales de Empresa. ED. ESIC (Business & Marketing School)

ELECTRÓNICA. <http://library.fora.tv/search?q=DESIGN+THINKING>