



# Design Thinking:

Creatividad e Innovación en entornos Agile y Lean

## Objetivos

### Pedagógicos / Saber

- Conocer los principios del Design Thinking.
- Entender la forma en que piensan los diseñadores y por qué es eficaz para dar solución a necesidades reales de los usuarios.
- Conocer las áreas de negocio en las que se puede aplicar Design Thinking.
- Conocer las técnicas más utilizadas en el pensamiento de diseño para cada una de las fases de la creación de una idea de negocio.

### Operativos / Saber hacer

- Coincidir las necesidades de los usuarios con una estrategia de negocio viable.
- Identificar los segmentos de clientes y detectar la necesidad de nuevos productos o servicios.
- Mejora de procesos de producción y operaciones mediante la creación de prototipos y la identificación de fallos.
- Definición de modelos de negocio basados en el entendimiento de los problemas, necesidades y deseos de los usuarios implicados en la solución.

### De Impacto / Cambio de actitudes

- Implicarse en el trabajo en equipo, potenciando la capacidad de los individuos de aportar singularidad.
- Desarrollo de nuevas competencias creativas con un gran contenido visual y plástico.
- Adoptar la "Actitud del Diseñador", potenciando nuestra curiosidad y capacidad de observación.
- Abrazar el pensamiento de diseño como una herramienta más para la innovación y la competitividad.

## Programa

Para alcanzar los objetivos marcados, los asistentes serán guiados durante el diseño de una solución creativa a un reto concreto planteado al inicio del taller.

**I. Empatizar.** Identificaremos a la audiencia a la que se dirige nuestro negocio. Utilizaremos distintas técnicas y herramientas que nos permitan empatizar con ellos y conocer las circunstancias y el entorno en el que deberemos desarrollar nuestra solución.

**II. Definir.** Construiremos, basándonos en las necesidades de nuestros usuarios, un punto de vista que nos lleve a alcanzar nuevas perspectivas innovadoras sobre el problema. Identificaremos los problemas clave para la definición de la solución.

**III. Idear.** Mediante técnicas seleccionadas realizaremos actividades que favorezcan un pensamiento expansivo con las que generaremos distintas opciones creativas para solucionar el problema.

**IV. Prototipar.** Construiremos una solución al problema identificado que satisfaga las necesidades de los usuarios. Mediante los prototipos seremos capaces de visualizar e identificar puntos de mejora.

**V. Evaluar.** Testearemos el producto creado con los usuarios implicados en la solución al problema planteado, y pivotaremos en caso de que sea necesario.

## Formación Abierta



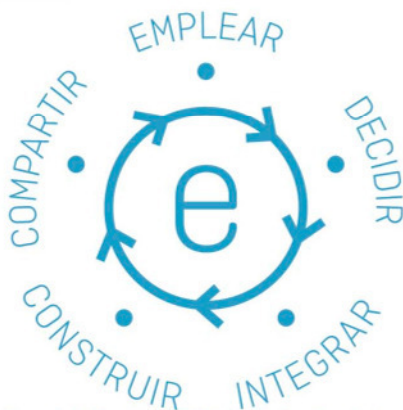
Disponible  
in company



Valladolid

5 y 6 de Abril  
Precio: 290€

experimentar  
PARA APRENDER



## Destinatarios

Personas con ganas de desarrollar su pensamiento creativo, la creación de negocios en mente, aprender una nueva metodología basada en técnicas que desarrollan todo su potencial.

Directores de proyecto, emprendedores, responsables de servicio, gestores de procesos, responsables de marketing y comunicación y cualquier persona con ganas de aprender y crear.

Las habilidades deseadas son la proactividad, el trabajo en equipo... No es necesario tener conocimientos previos.

Más información  
983331422  
info@ceucyl.com