

# Diplomatura en Design Thinking para la Elaboración de Proyectos de Innovación con Impacto Social

---

(Res. Rect. N° 063/2020)

*Un abordaje teórico y práctico para el desarrollo y la concreción de ideas transformadoras con eje en la innovación, la creatividad, el diseño, la tecnología y la comunicación.*

*El Design Thinking es un enfoque de innovación centrado en el ser humano y su derecho de acceso a la vivienda, salud, agua, educación, energía y transporte, que se basa en un conjunto de herramientas para integrar los desafíos y necesidades de las personas, las posibilidades de la tecnología y los requisitos para cubrir esas necesidades. Está pensado para crear proyectos y soluciones que no sólo generen oportunidades de negocios, sino que también permitan la evolución de la sociedad a partir de los conceptos de transformación e inclusión.*

## Cuerpo Académico

---

*Director: Marcelo Sapoznik*

## Detalles Administrativos

---

*Duración: 24 clases*

*Cantidad de horas totales: 68 horas (48 presenciales + 20 de trabajo de campo)*

*Día y horario: lunes de 18:00 a 20:00 hs.*

*Frecuencia de encuentros: semanal*

*Comienzo de la cursada: 4 de abril de 2022*

*Modalidad: A distancia/virtual*

*Certificado Académico: Corresponde a un trayecto formativo de la Dirección Académica de Diplomaturas y Cursos aprobado por Resolución de Rectorado N° 063/2020.*

### **CONFERENCIA ABIERTA**

Día la clase sincrónica abierta: 21 de MARZO

Actividad gratuita con [inscripción previa](#). Un día antes de la clase se enviará el link de acceso a la plataforma virtual.

## **Contenidos**

[Acceso al video explicativo](#)

### **Módulo 1:**

- *Introducción al curso. Conoceremos una breve descripción de los contenidos del curso, la forma de evaluación y la metodología de aprendizaje.*
- *Qué es la innovación: "Innovar" se ha vuelto una palabra muy de moda pero pocos conocen realmente su significado y su aplicación en el mundo personal y laboral. Definiremos qué realmente es innovar con una serie de ejemplos prácticos.*
- *Innovación incremental vs. Innovación disruptiva: Estos dos conceptos ayudarán a profundizar en las diferentes formas de innovar*
- *¿Qué es el Design Thinking?: Conoceremos los orígenes del Design Thinking (Pensamiento de Diseño), para qué sirve, sus ventajas y lo fácil que es aprender este método.*

## Módulo 2:

### *Creatividad e Innovación*

- *Características de las personas creativas e innovadoras: ¿Quiénes son?, ¿cómo lo hacen?, ¿nacen o se hacen? Descubriremos esas cualidades que permiten que unas personas sean más creativas que otras.*
- *¿Cómo convertirse en una persona creativa?: Lanzaremos una mirada para identificar todo aquello que hace una persona creativa; de esta manera, podremos dar el primer paso para convertirte en una de ellas en corto tiempo.*

## Módulo 3:

### *Planteamiento del problema*

- *Este es el punto de partida sobre el cual girará todo nuestro proceso de Design Thinking. A través de un caso real recorreremos todo el curso para asimilar de mejor manera el aprendizaje. Este es el momento en el cual el alumno expone de manera preliminar un problema a solucionar, necesidad u oportunidad encontrada para ser resuelta a lo largo del curso.*

## Módulo 4:

### *Empatía*

- *¿Qué es la empatía?: Muchas personas confunden la Empatía con la Simpatía, son dos conceptos totalmente opuestos sobre los cuales aprender sus diferencias podrán acercarnos al comienzo del Design Thinking.*
- *Observa y descubre: Muchas veces la solución a los problemas se hace más complicada porque solo observamos el árbol y no el*

*bosque. Entenderemos cómo descubrir Insights que permitirán plantear las preguntas correctas en la definición de problemas.*

- *¿Qué es el Customer Journey Map?: El customer journey map o mapa del ciclo de vida del cliente. Se trata de un diagrama que muestra los pasos extremo a extremo que sigue un cliente o usuario al relacionarse con una empresa, organización, producto o servicio.*
- *Creando un Customer Journey Map: Es hora de comenzar a dibujar nuestro Customer Journey Map. Aquí diseñaremos un CJM de ejemplo que ilustra de manera sencilla el proceso a seguir con un propio producto o servicio.*

### **Módulo 5:**

#### **Definir**

- *Crear mapas mentales: Aquí se aprenderá a organizar ideas y conceptos de una forma simple, visual y sencilla.*
- *Construyendo un Mapa de Actores: Para abordar un problema de manera innovadora se deben incorporar diferentes actores que permitan encontrar nuevos puntos de vista.*
- *Creación del arquetipo: Actuaremos para delimitar la audiencia, usuarios o clientes de manera creativa.*
- *El método S.M.A.R.T.: Cuando nos planteamos objetivos muy generales, imposibles de medir, poco realistas y sin un límite de tiempo, las posibilidades de que nuestros intentos fracasen se multiplican. En esta clase aprenderás cómo hacerlos alcanzables.*
- *Definiendo el reto: Aprenderás a definir retos de manera específica y concreta.*

## Módulo 6:

### Idear

- *¿Qué es la ideación?: En esta sección se profundizará en cómo se estructura un proceso de creación de ideas*
- *Ejercicios de brainstorming: Cómo hacer que nuestro cerebro rompa los límites en la generación de ideas en cantidad y calidad.*
- *La imaginería de Walt Disney: Cómo el soñador, el realista y el crítico pueden potenciar tu creatividad.*
- *Priorizando ideas: No todas las ideas son viables o implementables. Aquí demostraremos cómo priorizar las mejores ideas para definir la solución definitiva antes de prototipar*
- *Creación de un boceto: Ahora perdiendo el miedo para bocetar, experimentar y arriesgarse con las ideas. Bocetar es mucho más fácil de lo que se piensa, solo se necesita lápiz y papel para plasmar esa solución que se ha encontrado.*
- *Creando un wireframe: Asimilamos una de las técnicas del sector tecnológico para aterrizar conceptos.*

## Módulo 7:

### Prototipar

- *Prototipos y Producto Mínimo Viable: Pensar en grande, prototipar en pequeño.*
- *Diseño de Maquetas (Mockups): Se le dará forma a esa solución de manera más real.*

### **Módulo 8:**

#### **Evaluar**

- *¿Por qué evaluar?: Porque evaluar es clave en el proceso de innovación.*
- *Recomendaciones finales: Todo gran desafío tiene una gran recompensa y aquí los asistentes sabrán por qué ahora son personas innovadoras.*

### **Módulo 9:**

- *Casos de éxito usando el Design Thinking.*

### **Destinatarios:**

---

*Profesionales, emprendedores, empresarios, estudiantes universitarios y toda aquella persona que busque explorar y crear nuevos esquemas en el diseño de proyectos, productos y servicios innovadores con impacto positivo en la sociedad.*

### **Condiciones de Aprobación**

---

- *75% de asistencia.*
- *Trabajo Final Integrador según las características de la propuesta académica.*
- *Demás requisitos que el Director considere pertinentes.*

## Aranceles

---

*Pago en cuotas mensuales (\*) (1 matrícula y 5 cuotas): \$11.925 (Cada una)*

*Arancel total Pronto Pago: \$64.395.-*

### *Notas:*

*(\*) La matrícula se abona al iniciar la cursada, al mes siguiente la cuota 1 y así sucesivamente. Las fechas dependerán de la forma de pago seleccionada.*

## Procedimiento para la Inscripción

---

1) Completar el siguiente [Formulario de Inscripción on-line](#).

2) *Formas de pago:*

- a) tarjeta de crédito VISA.
  - b) débito en cuenta bancaria.
  - c) extranjeros a través de PAY PAL
- (Consultas a: [facturacion@usi.edu.ar](mailto:facturacion@usi.edu.ar))

## Informes USI

---

*Admisiones Diplomaturas*

*E-mail: [capacitacion@usi.edu.ar](mailto:capacitacion@usi.edu.ar)*

*Whatsapp / Telegram: 11 6858 2652*

*Tel.: 4732-3030 Internos 107 / 110*

**DIRECCIÓN ACADÉMICA DE  
DIPLOMATURAS Y CURSOS**



*Av. Del Libertador 17175, Beccar (B1643CRD), Bs. As., Argentina.*