

2

FORMULARIO PARA LAS PROPUESTAS DE PROGRAMAS DE LAS ASIGNATURAS DE LOS NUEVOS PLANES DE ESTUDIO

Aprobado por el Consejo de la Facultad con fecha 23/4/97 Res. 394. Rectificación Res.553/97, Res. 1112/98 y Res. 842/99.

1. Nombre de la asignatura. Taller: Herramientas para la innovación
2. Créditos: 4
3. Objetivo de la asignatura.

El objetivo principal del taller es desarrollar habilidades que les permitan incorporar a sus conocimientos actuales una forma de pensar y ser innovadora, aportando herramientas de creatividad, pensamiento de diseño (design thinking) y metodologías ágiles (lean startup), para desarrollar proyectos innovadores.

Objetivos Específicos:

- Comprender las características y aportes que tiene desarrollar una actitud creativa e innovadora.
- Desarrollar la capacidad de obtener una comprensión profunda sobre los usuarios, sus necesidades y el contexto (el núcleo del pensamiento de diseño), para definir los problemas y generar soluciones o enfoques innovadores.
- Poner en práctica herramientas creativas y de testeo de conceptos, productos o servicios, para obtener una retroalimentación que permita una iteración certera y rápida.
- Desarrollar y validar capacidades transversales de trabajo en equipo, evaluación entre pares, comunicación cuya aplicación se extiende a un amplio rango de disciplinas.

4. Metodología de enseñanza.

El curso tendrá una orientación teórica / práctica, con un fuerte componente de trabajo de taller y un desarrollo importante de actividades de campo fuera del aula y trabajo en equipo.

Dictado del curso: Teórico/práctico y trabajos de campo.

Formas de evaluación:

Se realiza mediante la realización de entregables, resolución creativa de la problemática abordada y pruebas de avance de lectura. No se prevé la realización de exámenes o pruebas complementarias.

Régimen de asistencia: Asistencia controlada.

Horas Clases: (teórico-prácticas): 24 horas.

5. Temario.

- Entorno creativo
- Comprender a los usuarios y detectar necesidades
- Desarrollo de soluciones innovadora
- La experimentación como método de validación y retroalimentación
- Comunicación y presentación de ideas

6. Bibliografía.

- BROWN, TIM (Setiembre 2009): Change by design: How Design Thinking transforms organization and inspires innovation, Harper Collins Publishers
- BROWN TIM AND J. Wyatt (2010) "Design Thinking and Social Innovation" Stanford Social Innovation Review.
- KIM – MAUBORGNE. La Estrategia del Océano Azul. Editorial NORMA. Año 2005.
- ALEXANDER OSTERWALDER, YVES PIGNEUR. Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers.
- STEVEN BLANK. The Four Steps to the Epiphany: Successful Strategies for Products that Win.
- DAVE GRAY, SUNNI BROWN, JAMES MACANUFO. Game Storming
- ALEX OSTERWALDER Y OTROS. Value Proposition Design,
- GUY KAWASAKI. The Art of Start 2.0
- EDWARD DE BONO. Seis sombreros para pensar. Ediciones Granica S.A., 1988

7. Conocimientos previos recomendados: No son necesarios conocimientos previos.

ANEXO:

1) CRONOGRAMA

1	2	3	4
Presentación Armado de grupos Selección del tema Pautas de funcionamiento del curso Teóricos: innovación y creación de valor	Empatizar Teórico entrevista Entrevista de prueba en clase Planificación entrevista Para próxima clase hacer 2 entrevistas por persona	Definir Analizar en equipo el resultado de las entrevistas Seleccionar 3 problemas para trabajar Ronda de aportes de tus compañeros	Definir Incluir aportes compañeros y redefinir 1 problema para trabajar Redactarlo de 5 maneras diferentes En clase por votación se seleccionamos uno
Dedicación extraclase 2 horas	Dedicación extraclase 4 horas	Dedicación extraclase 2 horas	Dedicación extraclase 2 horas
5	6	7	8
Idear Teórico creatividad 365 aplicado al problema seleccionado	Idear Teórico scamper Determinación de partes Aplicación scamper al problema	Trabajo en equipo Dinámica de grupos	Solución Presentar una solución por persona ronda de aportes compañeros cruzados uno a uno para ser más eficientes
Dedicación extraclase 4 horas	Dedicación extraclase 3 horas	Dedicación extraclase 2 horas	Dedicación extraclase 2 horas
9	10	11	12

APROB. RES. CONSEJO DE FAC. ING.
 de fecha 9.5.17 Exp. 060.110-000130-17