

DESIGN THINKING: EXPLOTA TU POTENCIAL



Área: Recursos Humanos
Modalidad: Teleformación
Duración: 15 h
Precio: 112.50€

[Curso Bonificable](#)
[Contactar](#)
[Recomendar](#)
[Matricularme](#)

DESTINATARIOS

- **Toda persona interesada** en diseñar un producto, servicio o proceso dentro del enfoque creativo de **Design Thinking**.
- **Profesionales de las Administraciones Públicas** que necesiten remodelar sus procesos o bien crear nuevos servicios para la ciudadanía.
- **Empresarios** interesados en proporcionar resultados innovadores a los problemas del negocio y de sus clientes.
- **Responsables de departamento** interesados en obtener el máximo provecho de su potencial y de su **equipo** para generar soluciones satisfactorias a los diferentes problemas que surgen diariamente.

OBJETIVOS

- Aprender a explotar tanto tu creatividad como la del equipo. - Diseñar productos, servicios y procesos siguiendo las guías de Design Thinking. - Ser capaz de crear procesos y servicios que afecten a la ciudadanía desde un punto de vista de Administración Pública si trabajas en ese ámbito. - Solucionar los problemas desde el punto de vista del cliente y las necesidades del mercado. - Aprender a guiar al grupo para poder generar de manera efectiva ideas y soluciones. - Ser capaz de aplicar el Design Thinking en diferentes ámbitos desde la estrategia de negocio hasta el marketing pasando por las experiencias de usuario o cambio y crecimiento empresarial.

CONTENIDOS

Tema 1. Introducción al Design Thinking. ¿Qué es el “Desing Thinking”? Resumen de las fases en Desing Thinking. Tema 2. Fases en Design Thinking. Fase comprender. Herramientas & técnicas fase comprender. Investigar. Mapeo empático. Análisis dolor-beneficio. Diagrama personalidades. Representación día típico cliente. Fase definir. Herramientas & técnicas fase definir. Análisis documentación. Preguntas abiertas. Fase idear. Herramientas & técnicas fase idear. Brainstorming. Técnica “peor idea posible”. Técnica “Scamper”. Fase prototipar. Herramientas & técnicas fase prototipar. Prototipado de baja fidelidad. Prototipado de alta calidad. Fase testear. Herramientas & técnicas fase testear. Rejilla de captura de feedback. Customer value proposition. Tema 3. Design Thinking - aplicación a experiencias de usuario y mejora de servicios. Desing Thinking para experiencias de usuario en vivo. Teoría de los colores. Herramientas Desing Thinking para experiencias de usuario en vivo. Design Thinking para experiencias de usuario digital. Plataformas de interacción del cliente en el mundo digital. Design Thinking para la creación y entrega de servicios. Herramientas Desing Thinking enfocadas en servicios. Tema 4. Design Thinking - aplicación a desarrollo de negocio. Desing Thinking para la estrategia de negocio. Herramientas de Desing Thinking para la estrategia de negocio. Desing Thinking para marketing. Herramientas de Desing Thinking para marketing. Desing Thinking para el cambio. Herramientas de Desing Thinking para el cambio. Desing Thinking para el crecimiento. Herramientas Desing Thinking para el crecimiento. Tema 5. Design Thinking - seguimiento y control de iniciativas. ¿Cómo gestionamos una iniciativa de Desing Thinking? Plataformas de gestión de Desing Thinking. Iniciando en trello. Creación de kanban board en trello para Desing Thinking. Gestión de iniciativas en trello. ¿Cómo medimos el rendimiento en Desing Thinking?

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.
No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.