

# Design Thinking y Scrum

ESTRATEGIAS PARA  
NAVEGAR LA COMPLEJIDAD



# A quién está dirigido

- **Líderes de equipo** que quieren aprender a facilitar la creatividad y la innovación en sus equipos
- **Emprendedores** que necesitan metodologías ágiles para iterar rápidamente y validar sus ideas de negocio
- **Gerentes** que buscan metodologías ágiles para gestionar proyectos de manera más eficiente
- **Diseñadores y creativos** que desean entender mejor las necesidades del usuario y cómo abordarlas de manera innovadora
- **Desarrolladores** que desean aprender métodos ágiles para mejorar su efectividad
- **Estudiantes y recién graduados** de carreras relacionadas con la tecnología, el diseño, la gestión de proyectos, y la innovación

# Modalidad

- On line sincrónico. Las clases quedan grabadas
- Los materiales teóricos y prácticos estarán a disposición en el aula virtual del campus UMSA
- Se va a trabajar con las siguientes plataformas: ZOOM, MURAL y TRELLO
- La modalidad del curso es teórico-práctica, con un fuerte enfoque en el trabajo en equipo. Se utilizarán casos aportados por los participantes durante todas las clases, facilitando una aplicación directa de los conceptos a situaciones reales y fomentando el aprendizaje colaborativo.



# Fecha de inicio

🜧 LUNES 23 DE SEPTIEMBRE DE 2024

# Fecha de finalización

🜧 LUNES 11 DE NOVIEMBRE DE 2024

# Duración y Frecuencia

🜧 16 horas en 8 clases semanales de 2 horas cada una.

🜧 Lunes de 18:30 a 20:30 hs.

# Certificado

🜧 Se otorgará Certificado UMSA a aquellos participantes que cumplan con el 70% de asistencia



# Objetivos del Programa

## Objetivo General

Desarrollar competencias en creatividad, innovación y agilidad para resolver problemas complejos, a través de la aplicación de Design Thinking y Scrum.

## Objetivos Específicos

### 1. Comprender cuándo innovar y aplicar agilidad:

- Identificar y analizar contextos complejos usando el modelo Cynefin.

### 2. Desarrollar habilidades en creatividad, innovación y agilidad:

- Definir y aplicar estos conceptos en la identificación de oportunidades y generación de soluciones.

### 3. Practicar Design Thinking y Scrum:

- Implementar y utilizar estas metodologías en proyectos prácticos, desde la definición de problemas hasta el prototipado y la revisión de porciones de solución.

## MÓDULO 1: Introducción

- Modelo Cynefin y Problemas Retorcidos
- Definiciones de creatividad, innovación y agilidad
- Manifiesto ágil
- Introducción al Design Thinking
- Introducción al Scrum

## MÓDULO 2: Design Thinking - Empatizar y definir

- Identificación del problema
- Técnicas de empatía
- Patrones, *insights* y oportunidades
- Definición del desafío

## MÓDULO 3: Design Thinking – Idear y Prototipar

- Generación de ideas con distintas técnicas
- Herramientas de evaluación de potenciales soluciones
- Pretotipo, prototipos
- Entrevistas de testeo
- Matriz de aprendizaje para tomar decisiones.

## MÓDULO 4: Scrum – Implementación y Evaluación

- Roles e historias de usuario
- Armado de backlog en Trello
- Planificación de sprint y estimaciones
- Revisión y Retrospectiva.
- Cierre del programa

# Directora del programa

## Yael Harari

Licenciada en Publicidad (ESEADE). Especialista en Gestión de la Tecnología y de la Innovación (UNSAM).

Certificada por Creative Education Foundation para facilitar sesiones de Creative Problem Solving (CPS). También por Scrum Alliance en Metodología de Proyectos Ágiles con Scrum.

Diseña y facilita actividades relacionadas a las metodologías ágiles y a la gestión de la creatividad y de la innovación en diferentes organizaciones.

