

Design Thinking Professional Certificate - DTPC

Código: DTPC-001

Propuesta de Valor: CERTIPROF

Duración: 20 Horas



Design Thinking proporciona una comprensión detallada de los conceptos y definiciones clave para mejorar su interacción con la experiencia del usuario dividida en cinco fases: empatizar, definir, idear, crear prototipos y evaluar.

Esto ayuda a las organizaciones a crear propuestas útiles que se adapten a las necesidades reales de las personas; permitiéndoles ampliar el portafolio de servicios, consolidar la marca y mejorar los resultados.



AUDIENCIA

- Cualquier persona que esté interesada en ampliar sus conocimientos en Design Thinking y desee implementar nuevas herramientas para planificar y organizar los componentes de un servicio, para mejorar su interacción con la experiencia de usuario.



PRE REQUISITOS

- No hay requisitos previos para esta certificación.



OBJETIVOS

- ¿Qué es la Innovación?
- Era digital.
- Conexiones con Design Thinking.
- ¿Qué es Design Thinking?
- Funciones de Design Thinking
- Fases del Design Thinking.



CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Este curso lo prepara para el examen que lo certifica como: **Design Thinking Professional Certificate - DTPC**.
- Tipo de Certificación: Fundamentos.
- Código de Certificación: **DTPC®**.
- Detalles del Examen: Formato: Opción múltiple. Preguntas: 40. Idioma: Inglés / Español / Portugués. Puntuación de aprobación: 24/40 o 60%. Duración: 60 minutos máximo. Entrega: Este examen está disponible en línea. Supervisado: Quedará a criterio del Socio.



CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. ¿QUÉ ES INNOVACIÓN?
- 1.2. INNOVACIÓN
- 1.3. INNOVACIÓN EN SERVICIOS
- 1.4. INNOVACIÓN EN PRODUCTOS
- 1.5. INNOVACIÓN EN PROCESOS

2. DIGITAL AGE

- 2.1. TRANSFORMACIÓN DIGITAL
- 2.2. CONCEPTOS RELACIONADOS
- 2.3. EJEMPLOS DE TRANSFORMACIÓN DISRUPTIVA

3. BENEFICIOS DE ESTA CERTIFICACIÓN CONEXIONES CON DESIGN THINKING

- 3.1. ¿QUÉ ES LEAN?
- 3.2. ¿QUÉ ES AGILE?
- 3.3. ¿CÓMO SE CONECTAN?

4. DEFINICIONES CLAVES

- 4.1. ¿QUÉ ES UN MODELO?
- 4.2. ¿QUÉ ES UN FRAMEWORK?
- 4.3. ¿QUÉ ES UNA TÉCNICA?
- 4.4. ¿QUÉ ES UNA METODOLOGÍA?

5. DESIGN THINKING

- 5.1. ¿QUÉ ES DESIGN THINKING?
- 5.2. CARACTERÍSTICAS DE DESIGN THINKING

6. FASES DEL DESIGN THINKING

- 6.1. EMPATIZAR
- 6.2. DEFINIR

- 6.3. IDEAR
- 6.4. PROTOTIPAR
- 6.5. EVALUAR
- 6.6. EJEMPLO DE ALTO NIVEL DE LAS FASES DE DT
- 6.7. COMPORTAMIENTO DE LAS POSIBILIDADES
- 6.8. PROCESO DE PENSAMIENTO
- 6.9. NÚMERO DE MÉTODOS
- 6.10. 7 ATRIBUTOS CHAVE DE DESIGN THINKING
- 6.11. MULTIDISCIPLINARY TEAMS
- 6.12. OPTIMISTIC MINDSET
- 6.13. CONCEPTUALIZACIÓN

7. EMPATÍA

- 7.1. DEFINICIÓN DE EMPATÍA
- 7.2. MAPA DE EMPATÍA
- 7.3. MÉTODO PERSONA
- 7.4. MAPA DE ACTORES
- 7.5. OBSERVACIÓN
- 7.6. HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN
- 7.7. TÉCNICA JOURNEY MAPS
- 7.8. CREACIÓN DE UN CUSTOMER JOURNEY
- 7.9. TÉCNICA INTERVIEW
- 7.10. INVESTIGACIÓN

8. DEFINIR

- 8.1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA
- 8.2. PUNTO DE VISTA - POINT OF VIEW (POV)
- 8.3. BUENOS PUNTOS DE VISTA (POV)
- 8.4. CREAR MAPAS MENTALES
- 8.5. ¿COMÓ PODRÍAMOS NOSOTROS? HMW
- 8.6. LISTA DE VERIFICACIÓN DE LECTURA CRÍTICA
- 8.7. TÉCNICA AFFINITY DIAGRAM

9. IDEACIÓN

- 9.1. IDEADO
- 9.2. IDEACIÓN
- 9.3. 7 REGLAS DE GENERACIÓN DE IDEAS
- 9.4. BRAINSTORMING
- 9.5. MÉTODO ¿QUÉ PASA SÍ? (¿WHAT IF...?)
- 9.6. BRAIN DUMP
- 9.7. REVERSE BRAINSTORMING
- 9.8. SCAMPER
- 9.9. TÉCNICA DE PRIORIZACIÓN

10. PROTOTIPAR

- 10.1. ¿POR QUÉ PROTOTIPAR?
- 10.2. ¿PARA QUÉ NOS SIRVEN?
- 10.3. STORYBOARD TECHNIQUE
- 10.4. LEGO

11. EVALUAR

- 11.1. ¿POR QUÉ EVALUAR?
- 11.2. ¿CÓMO EVALUAR?
- 11.3. FOCUS GROUP TECHNIQUES
- 11.4. PRUEBAS DE USABILIDAD

12. CERTIFICACIÓN

- 12.1. ENLACES RECOMENDADOS
- 12.2. ENLACES RECOMENDADOS



BENEFICIOS

- Complementar su crecimiento personal, profesional y seguir siendo relevante en el mercado en constante cambio.