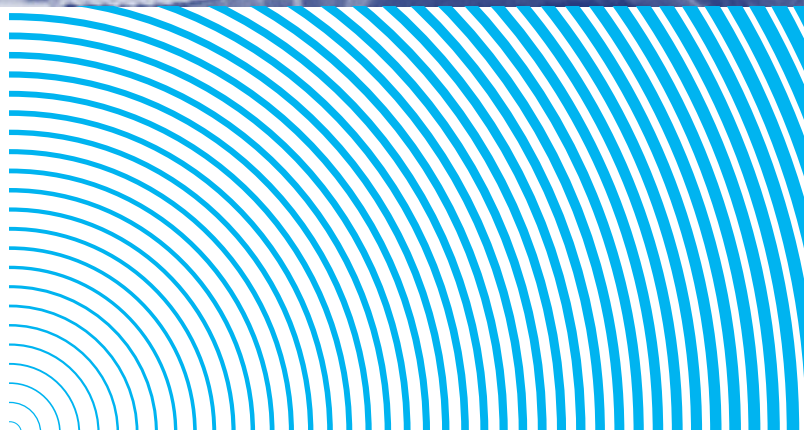


**Emprende  
UP**  
Universidad  
del Pacífico



**TALLER**

# DESIGN THINKING EN ACCIÓN: APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS



26 y 27 de abril



9:00 a. m. a 6:00 p.m.



iLabUP, Universidad del Pacífico  
Jr. Sánchez Cerro 2050, Jesús María



# DESCRIPCIÓN DEL TALLER

Taller teórico-práctico en el que se desarrollan competencias para el descubrimiento y la solución creativa de problemas a través del uso de herramientas de Design Thinking, con las cuáles se busca aplicar conocimientos de diseño a otros ámbitos de la actividad humana.

## OBJETIVOS DEL TALLER

Objetivos del taller: Conocer y practicar el proceso de descubrimiento de problemas relevantes y el desarrollo de conceptos que los resuelvan de manera innovadora a través de herramientas de diseño.

Beneficios del taller para el participante: Conocerá y aplicará de una forma práctica a sus actividades cotidianas herramientas de diseño para descubrir y resolver problemas relevantes de forma creativa.

## CONTENIDOS

### UNIDAD DIDACTICA I

La creatividad y el diseño aplicado a los negocios

### UNIDAD DIDACTICA II

Desarrollo de insights

### UNIDAD DIDACTICA III

Definición de retos

### UNIDAD DIDACTICA IV

Proceso de ideación

### UNIDAD DIDACTICA V

Desarrollo de conceptos y prototipado

### UNIDAD DIDACTICA VI

Storytelling



## METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Se aplican herramientas de Design Thinking a lo largo de todo el proceso de búsqueda, selección y solución creativa de problemas

Carácter de las sesiones: Teórico prácticas en las que se usan herramientas de diseño desde la inducción del proceso creativo hasta el diseño y validación de conceptos

Requerimientos: Apertura de mente, abierto a romper paradigmas y dispuesto a construir para pensar

## BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS REFERENCIAS RECOMENDADAS

Lista de la bibliografía utilizada para el taller.

Tim Brown. Design Thinking. Harvard Business Review, Junio de 2008

Leonard, D., & Rayport, J. F. (1997). Spark innovation through empathic design. Harvard business review, 75, 102-115.

Blank, S., & Dorf, B. (2000). El manual del emprendedor. Madrid: Gestión. (Capítulos: El camino hacia la epifanía)



# CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL TALLER

ETAPA	Etapa 1	Etapa 2	Etapa 3	Etapa 4	Etapa 5	Etapa 6
	La creatividad y el diseño aplicados a los negocios	Desarrollo de Insights	Definición de retos	Proceso de ideación	Desarrollo de conceptos y prototipado	StoryTelling
OBJETIVO	Entender las ventajas y la necesidad de la creatividad como herramienta para la innovación	Conceptos básicos de diseño centrado en el usuario	Definir retos para especificar los problemas a resolver	Generación de alternativas	Selección de Concepto	La comunicación de la promesa
TEMAS	La necesidad de innovación	Diseño centrado en el usuario	Análisis de la relevancia de los problemas	Generación de alternativas de solución	Estrategia de diferenciación	StoryTelling
	Las diferencias entre innovación y creatividad	Definir actores	Búsqueda de soluciones con un foco similar	Técnicas de ideación	Selección de ideas	
	La innovación incremental y la innovación disruptiva	Elegir usuarios relevantes	Generación de insights	Criterios de priorización	Clarificar propósito	
	El concepto del modelo de negocio y su escalabilidad	Concepto de Insights	Definición de reto	Selección de conceptos	Desarrollo de conceptos	
	Proceso de innovación	Herramientas para el desarrollo de insights	Análisis competitivo	El concepto de ventaja competitiva	Validación de conceptos	
	Conceptos básicos de Design Thinking, Open Innovation, LeanStartup	Compilación de hallazgos	Clarificación del reto		Ejercicio de validación de concepto	
	Competencias de innovación	Diseño de entrevistas	Ejercicios de validación	Open Innovation	Prototipos de baja fidelidad	

# CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL TALLER

ETAPA	Etapa 1	Etapa 2	Etapa 3	Etapa 4	Etapa 5	Etapa 6
HERRAMIENTAS	Modelo de los 3 horizontes	Observación/ Empatía	Análisis competitivo	Boceto de idea	Boceto de idea	
	Lego	Entrevistas	Retos de innovación		Value Proposition Tool	Plantilla de storyTelling
	Videos y casos	Mapa de experiencia del cliente	Herramientas de validación		Mapa del Oceano Azul	
REQUISITOS DE AVANCE	Comprender conceptos básicos sobre la creatividad y herramientas de diseño aplicadas a los negocios	Desarrollar insights a partir del análisis de problemas	Definición de reto	Definición de concepto	Prototipo visual de concepto	Pitch
			Análisis competitivo		Concepto elegido	
METODOLOGÍA	Solución creativa de problemas	Design Thinking	Design Thinking	Design Thinking	Design Thinking	Design Thinking
Bibliografía	IDEO Design Thinking HBR	Spark Innovation Through Empathich Design			El camino hacia la Epifanía	La eficacia del StoryTelling

# DATOS DE LOS FACILITADORES

## JORGE ALEJANDRO PERALTA GARCÍA, PHD.

Jorge Peralta es Doctor en Ciencias de la Administración por la UNAM, MBA por el IPADE e Ingeniero Civil por la Universidad LaSalle. Director Fundador de Idearia Lab Agencia de Innovación  
Emprendedor en serie y actor relevante del ecosistema emprendedor de la Zona Metropolitana del Valle de México.



Profesor invitado y conferencista en importantes escuelas de negocios: IPADE, ITESM, IESDE, Universidad Anáhuac, Universidad del Pacífico y Universidad de Lima en Perú, Universidad del Istmo en Guatemala.

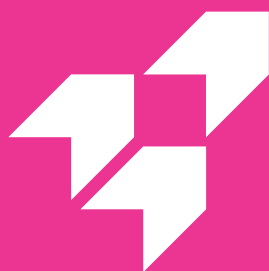
Conferencista en diversos foros , sobre emprendedores, innovación y construcción de modelos de negocio.

Ha sido director general de varias empresas en distintas industrias: Alimentos, textiles y moda, joyería, productos químicos, plásticos, productos de consumo y consultoría.

Director Fundador de Idearia Lab, Empresa que desarrolla modelos de innovación y transformación de empresas, que construye modelos de negocio para emprendedores de alto impacto.

Miembro del consejo de administración de: Librerías Gandhi, FG Eléctrica, Trivasa y Centro Médico de las Américas

Mentor en startups. Blogger y escribe en algunas revistas relacionadas con innovación y emprendimiento.



**Emprende  
UP**

Universidad  
del Pacífico

---

**TALLER**

**DESIGN THINKING EN  
ACCIÓN, APLICACIÓN  
DE HERRAMIENTAS**

---

Centro de Emprendimiento e Innovación de la Universidad del Pacífico  
**EMPRENDE UP**

Jr. Sánchez Cerro 2050  
Jesús María  
Lima 11, Perú  
Correo electrónico: [emprendeup@up.edu.pe](mailto:emprendeup@up.edu.pe)  
Tel: +51 219 0100 anexo 2119

