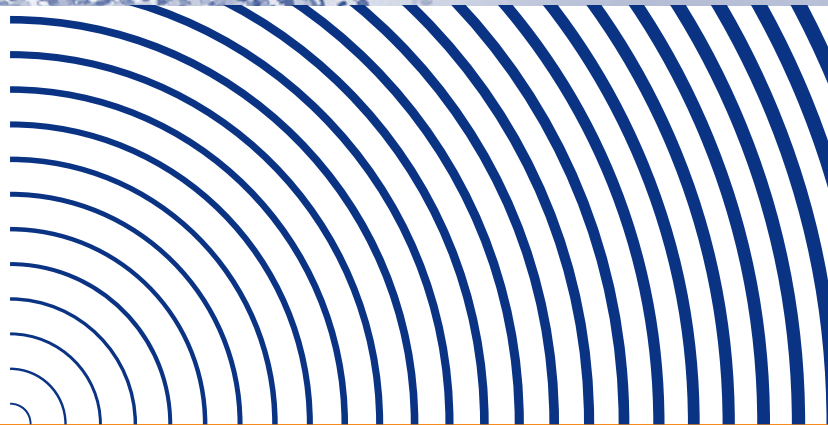




**Emprende  
UP**  
Universidad  
del Pacífico



**TALLER**

**DISRUPTIVE DESIGN**

# I. DESCRIPCIÓN DEL TALLER

Muchas veces enfrentamos situaciones complejas que demandan soluciones distintas y únicas. En estos contextos, es necesario resolver los problemas de una manera creativa, crítica y flexible. Disruptive Design es la herramienta ideal para estos casos pues brinda resultados que responden a realidades de constantes cambios.

Disruptive Design es una metodología que tiene como foco el desarrollo de soluciones utilizando una combinación de creatividad, Systems Thinking y Design Thinking, así como, frameworks de sostenibilidad. Así, se exploran de una manera holística, soluciones que tengan un alto impacto.

# II. OBJETIVO DEL TALLER

El curso de Disruptive Design ofrece una serie de herramientas de innovación, después del curso los participantes tendrán los siguientes conocimientos:

- Disruptive Design como metodología centrada en el usuario que puede ser utilizada en distintos contextos y proyectos con el fin de crear o liderar proyectos de alta complejidad de una manera distinta, enfocada en las personas y la comprensión de la problemática.
- Usando la exploración como un mindset los estudiantes aprenderán distintas herramientas de innovación para conectar con distintas audiencias, desarrollar soluciones para productos o servicios, testarlos y modificarlos. Esto, aprendiendo herramientas que se centran en la colaboración, intercambio de ideas y escenarios exploración de soluciones distintas y alternativas.
- En esta experiencia los estudiantes aprenderán sobre liderazgo basado en flexibilidad al enfrentar distintos escenarios de la vida real.

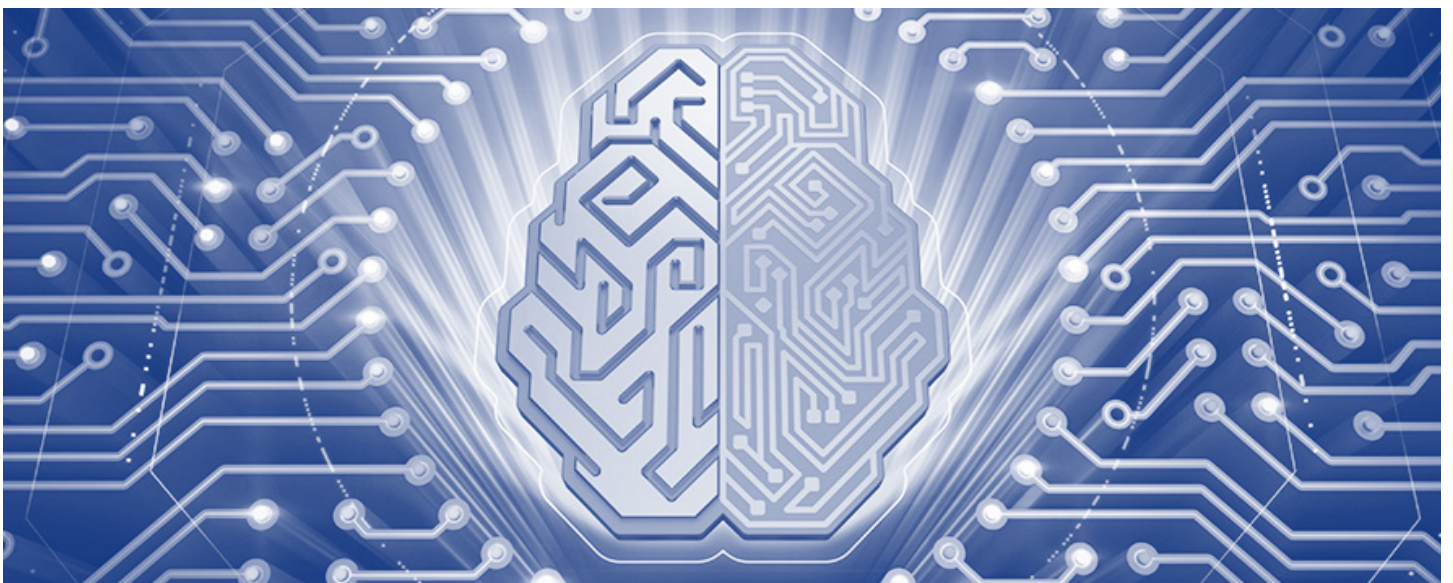


### III. CONTENIDOS

- **UNIDAD DIDACTICA I – Design Thinking**  
Fundamentos de la Innovación: ¿Qué es Design Thinking?  
Diseño, desarrollo y ejecución de un trabajo de investigación centrado en el usuario
- **UNIDAD DIDACTICA II – Systems Thinking**  
Fundamentos de la Innovación: ¿Qué es Systems Thinking?  
Diseño, desarrollo y ejecución de la metodología en el proyecto en desarrollo
- **UNIDAD DIDACTICA III – Disruptive Design**  
La combinación holística: Design Thinking, Systems Thinking y Creatividad  
Aplicación de Disruptive Design en el proyecto en desarrollo

### IV. METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA

- La metodología a aplicar para este curso será activa y participativa. Este enfoque busca motivar y estimular a los participantes a ir más allá del contenido discutido en el salón de clase.
- El profesor promoverá un diálogo activo con los participantes durante las clases con el fin de profundizar en la comprensión de los conceptos que se discuten. Los participantes serán constantemente alentados a compartir sus preguntas, dudas e ideas.
- El profesor introducirá la información más reciente disponible sobre el tema y recomendará fuentes de información.
- Se desarrollarán trabajos en equipo y enfocados en problemáticas o proyectos reales.



## V. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS REFERENCIAS RECOMENDADAS

Lista de la bibliografía utilizada para el taller.

### Libros

- Disruptive Design, A Method for Activating Positive Social Change by Design.
- Leyla Acaroglu. The Unschool. 2016.
- Norman, Don. “The Design of Everyday Things”. Basic Books. 2013
- Brown, Tim, “Change By Design”. Harper Business. 2009.
- Liedtka, Jeanne; Ogilvie, Tim. “Designing for Growth: A Design Thinking Tool Kit for Managers”. Columbia Business School Publishing. 2011
- Kelley, David M.; Tom Kelley. “Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All. Crown Business. 2013

### Artículos

- A1: Ethan, Hale; Fast Company. “The 6 Group Dynamics Of High-Performing Teams”. 2012

## VI. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

SE- SIÓN	CONTENIDO A DESARRO- LLAR	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	MATERIAL DIDÁC- TICO ENTREGADO EN CLASE	ENTREGABLES EN CLASE
Sesión 01	Introducción al Design Thinking e inicio del trabajo en equipo	Lograr el primer acercamiento a Design Thinking e iniciar la primera etapa de defin- ición de un de- safío, así como, la formación de equipos	-Introducción al Design Thinking -Formación de equipos -Sesión de brain- storm de prob- lemáticas -Definición del desafío	-Técnicas de brain- storm -Formato de defin- ición de desafío	-Definición del desafío en el formato indicado (uno por equipo)
Sesión 02	Empatía e Investigación	Entender qué es la empatía y aplicarla a los proyectos	-Presentación de toolkit de empatía -Diseño de trabajo de investigación -Presentación de insights y cómo crearlos	-Toolkit de empatía -Formato de plan de investigación -Formato de siste- matización	Plan de inves- tigación en formato pre- determinado (incluye objeti- vos, cronograma, herramientas a utilizar en la fase de empatía y sistematización).

SESIÓN	CONTENIDO A DESARROLLAR	OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES A DESARROLLAR	MATERIAL DIDÁCTICO ENTREGADO EN CLASE	ENTREGABLES EN CLASE
Sesión 03	Análisis y mapeo de sistemas	Analizar la información recolectada en la investigación con Systems Thinking	-Creación y presentación de hallazgos a modo de Safari -Feedback y ajustes de los resultados de la investigación -Introducción a Systems Thinking -Sesión de análisis aplicando Systems Thinking	-Toolkit de Systems Thinking	-Formato de Systems Thinking -Plan de ajustes a la fase final de empatía
Sesión 04	Disruptive Design aplicado a la generación de insights	Generar insights	-Generación de Insights utilizando la metodología de Disruptive Design (Mining, Landscaping, Building)	-Toolkit de Disruptive Design -Formato de Insights	-Entre 3 y 5 Insights por grupo
Sesión 05	Disruptive Design aplicado a generación de ideas de solución	Generar ideas de solución	-Generación de ideas de solución utilizando la metodología de Disruptive Design (Mining, Landscaping, Building) -Evaluación de viabilidad y sostenibilidad de ideas de solución utilizando Experience Design (5e's)	-Toolkit de Disruptive Design -Formato de Experience Design (5e's)	-Presentación de idea final y análisis de la viabilidad de esta (una por grupo)
Sesión 06	Presentación de trabajos finales	Presentaciones finales	Cada equipo hará la presentación de su trabajo final (incluye siguientes pasos)	-	Trabajo final en versión digital



## VII. DATOS DEL FACILITADOR



**LOURDES  
MARTINEZ  
QUINE**



**Strategic  
and  
Business  
Designer**

Líder de proyectos en la Presidencia del Consejo de Ministros y profesora de los cursos de

Design Thinking and Innovation y Textile Innovation and Sustainability en la Universidad

del Pacífico. Con Maestría en Diseño Estratégico y Gestión de Parsons School of Design,

cuenta con más de 8 años de experiencia en diseño de proyectos de innovación en Perú,

Estados Unidos y Europa en organizaciones como Belcorp, The New School, Not For

Tourists, Net Impact, Butterfly - Artificial Intelligence, entre otros. Asimismo, es

consultora de emprendimientos sociales y sostenibles. También es mentora en eventos de

emprendimiento e innovación, y ganadora del primer puesto de la Hackatón de

Periodismo y Comunicación organizada por el BID y Promperú.



Universidad del Pacífico  
Jr. Sánchez Cerro 2050, Jesús María  
(+51 1) 219-0100 anexos 2119 o 2524

[emprendeup.pe](http://emprendeup.pe)