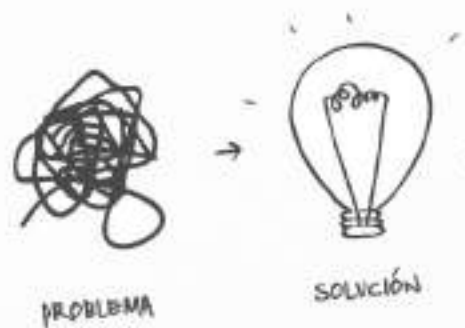




INFOGRAFÍA
PÓSTER



VIDEO
FLIP GRID



UNIVERSIDAD DEL BÍO BÍO



PROFESOR JUAN CARVAJAL FERNÁNDEZ

INNOVACIÓN PEDAGÓGICA



POST
INSTAGRAM



"LAS IDEAS SIMPLES SE ENCUENTRAN EN LAS MENTES COMPLEJAS". Remy de Gourmont



TABLERO
TRELLO



ELEVATOR
PITCH



PRESENTACIÓN PERSONAL





CIERRE

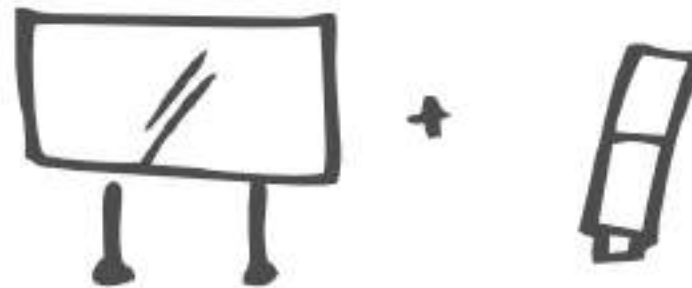
MENTI.COM

CÓDIGO

908725

INNOVACIÓN

HERRAMIENTAS. CAMBIOS.



JUAN CARVAJAL FERNÁNDEZ

DESIGN THINKING

(BROWN, 2008)

“Es fundamental salir del cubo e implicarse en el proceso, el producto, la experiencia. Ninguna vida se ha cambiado con una presentación de PowerPoint.”
(Dziersk, 2006)

ADAPTACIÓN DE LA IDEA ORIGINAL DE LOUISE W. KLINKER



MENOS ES MÁS.

Ludwig Mies Van Der Roh



TRATANDO DE PONERNOS DE ACUERDO EN LA IDEA DE ALGO...
UN PROBLEMA, UN CONFLICTO, UNA SITUACIÓN, UNA SOLUCIÓN.



¿QUÉ ES LO MÁS IMPORTANTE?

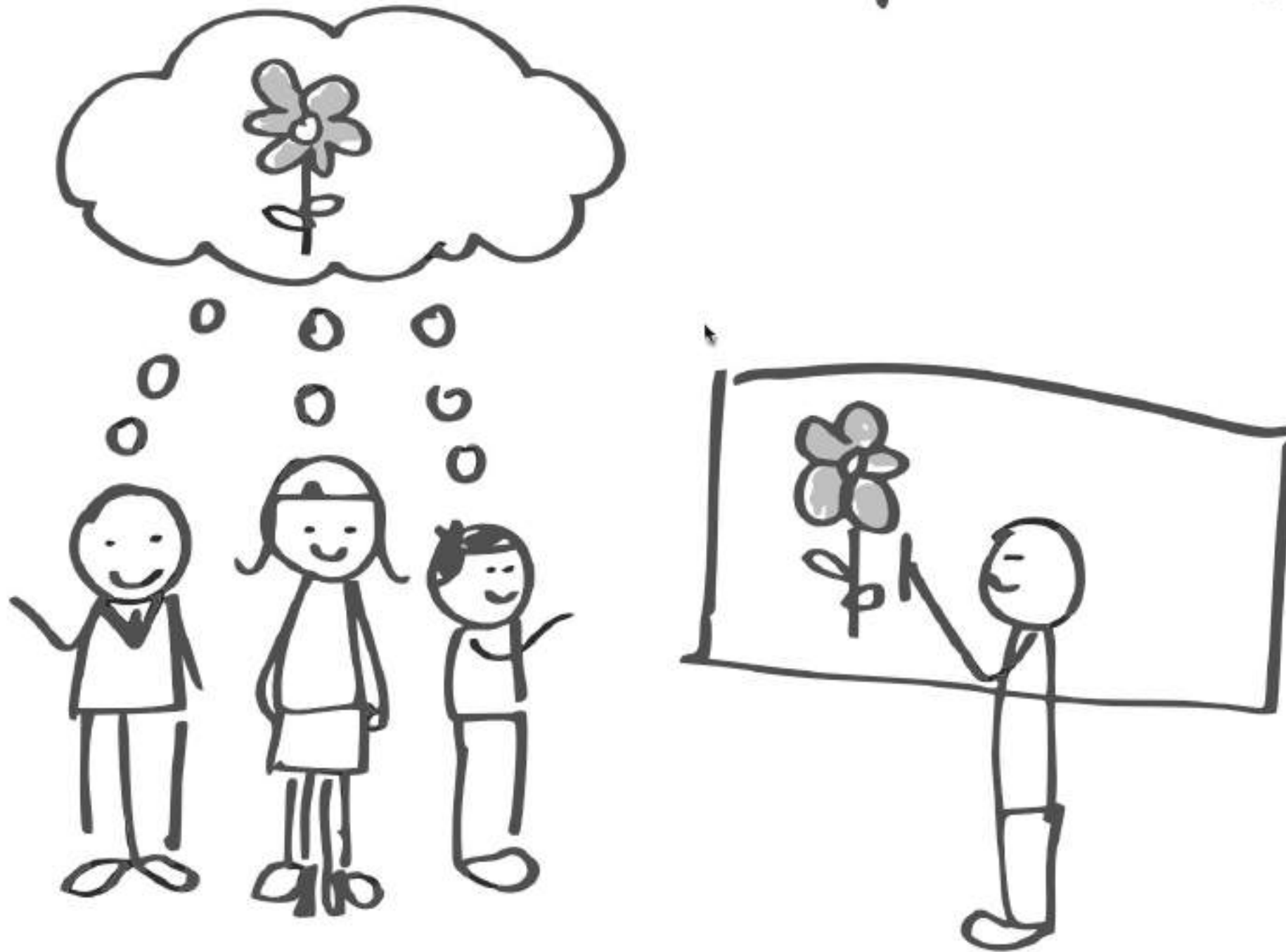
LA FORMULACIÓN DE UN PROBLEMA, ES MÁS IMPORTANTE QUE SU SOLUCIÓN

ALBERT EINSTEIN

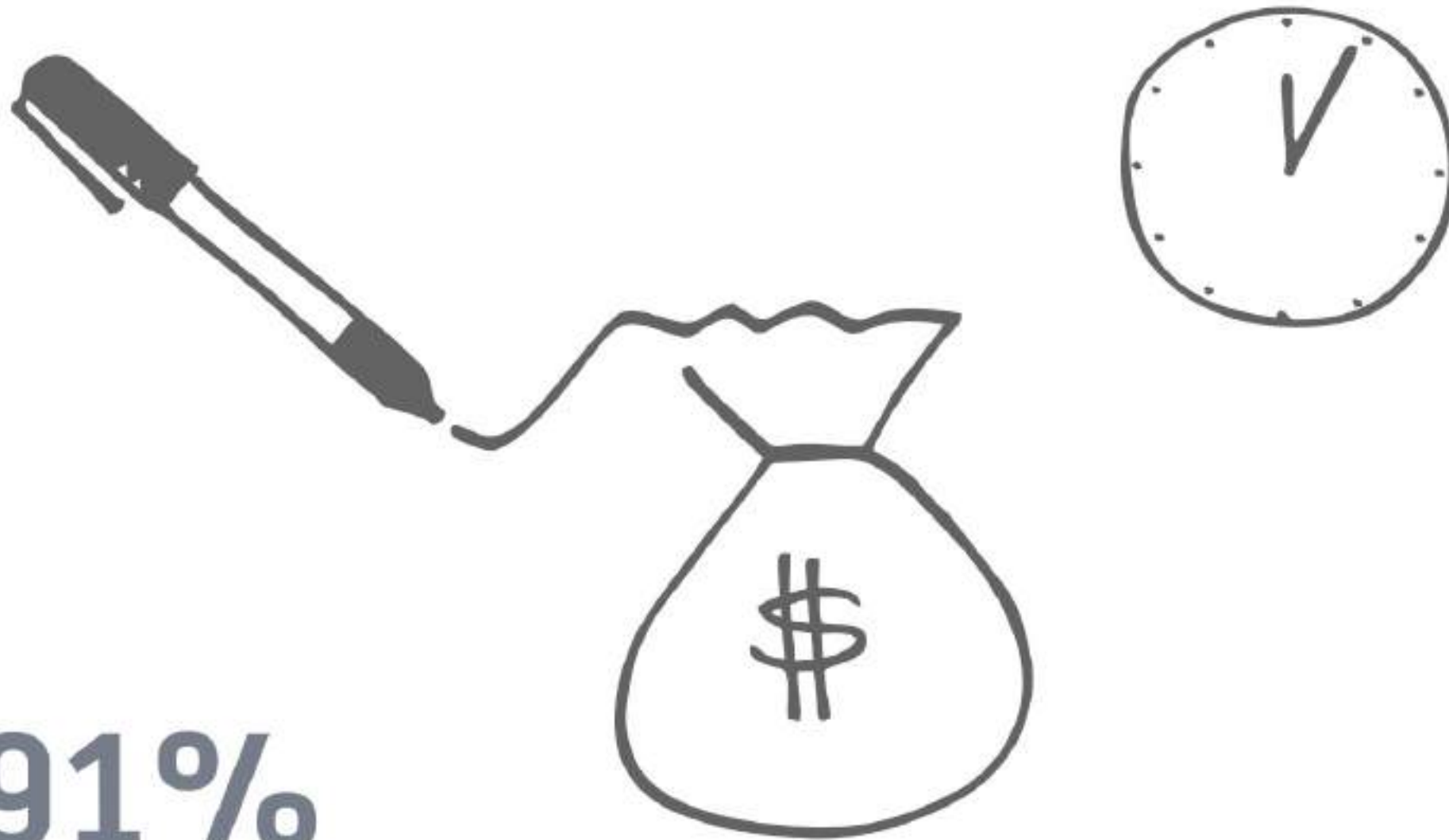


¿CÓMO PONERNOS DE ACUERDO PARA ...

DEFINIR UN PROBLEMA?



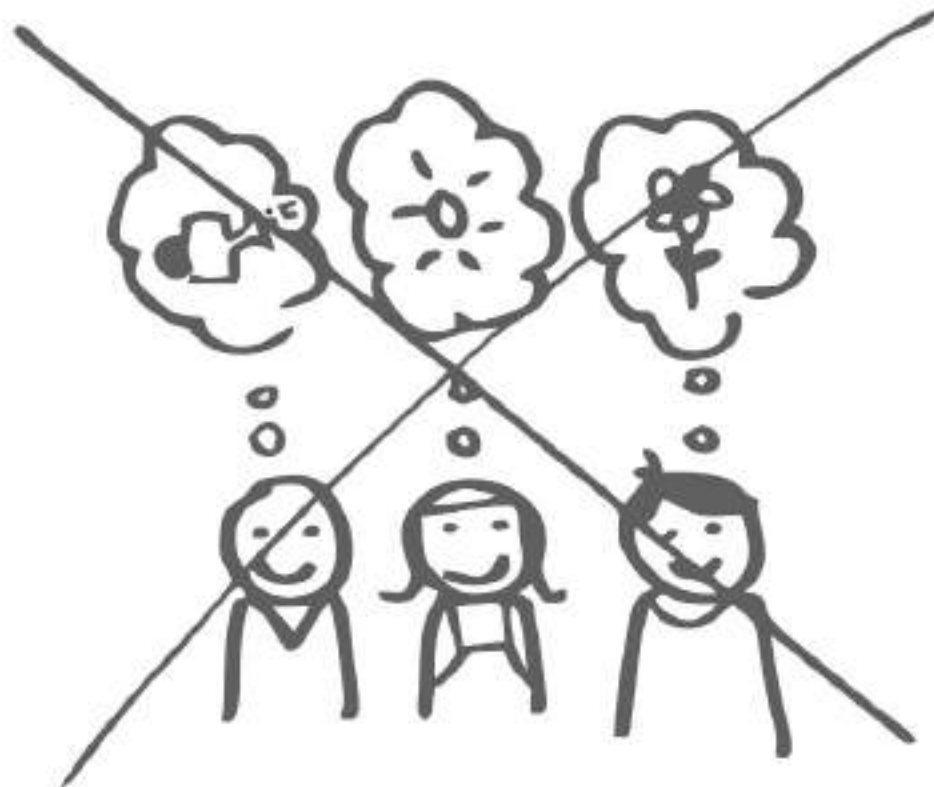
NO HAY DINERO. NO TENEMOS TIEMPO. NO SÉ HACERLO.



91%

DE LOS NIÑOS DEL PLANETA NO ESTÁN
ASISTIENDO A LAS ESCUELA.

ASEGURARNOS QUE TODOS TENGAN CLARA LA IDEA. VISIÓN COMPATIDA. SINERGIA.



INDIVIDUAL



EQUIPO.

2020

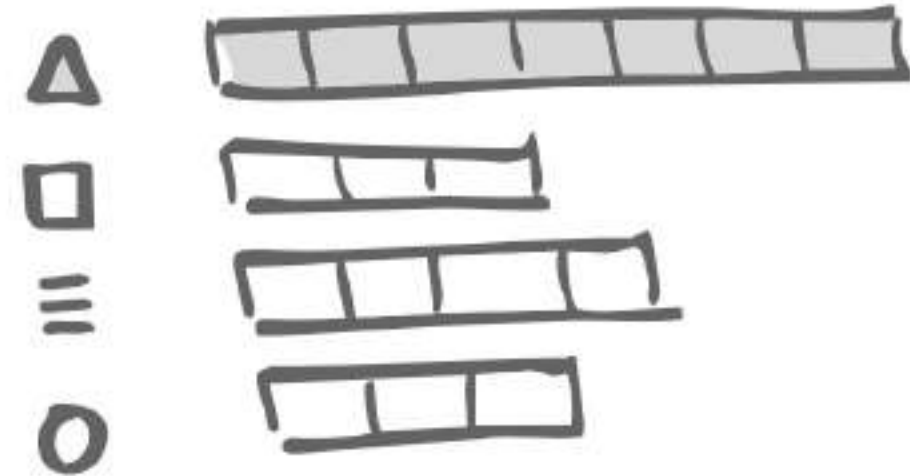
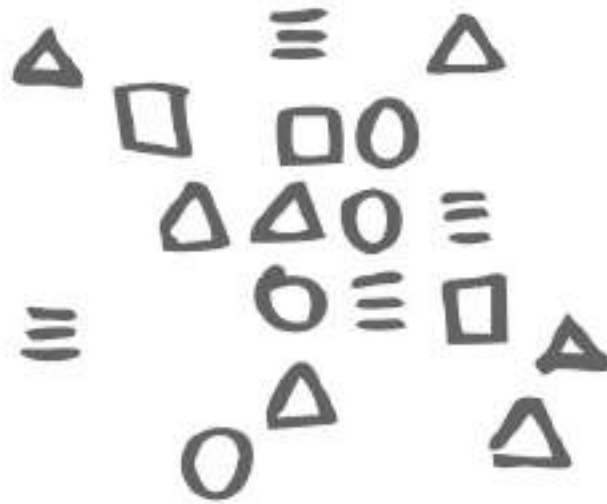
DESIGN THINKING | ELEVATOR PITCH

DOLOR AJENO

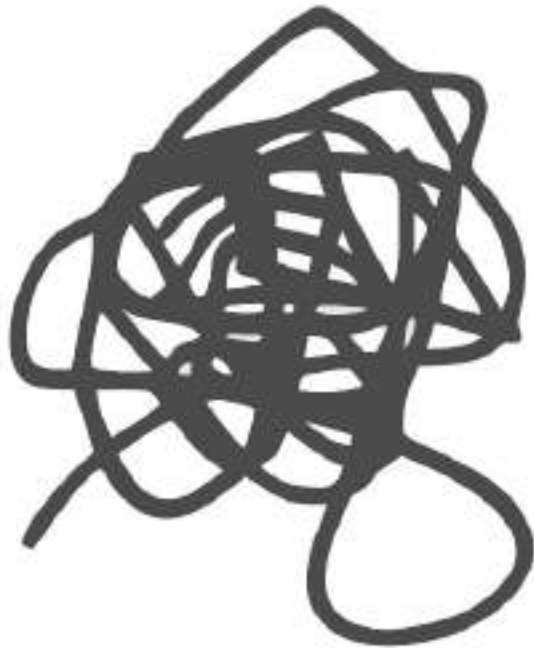
IDEA SIMPLE



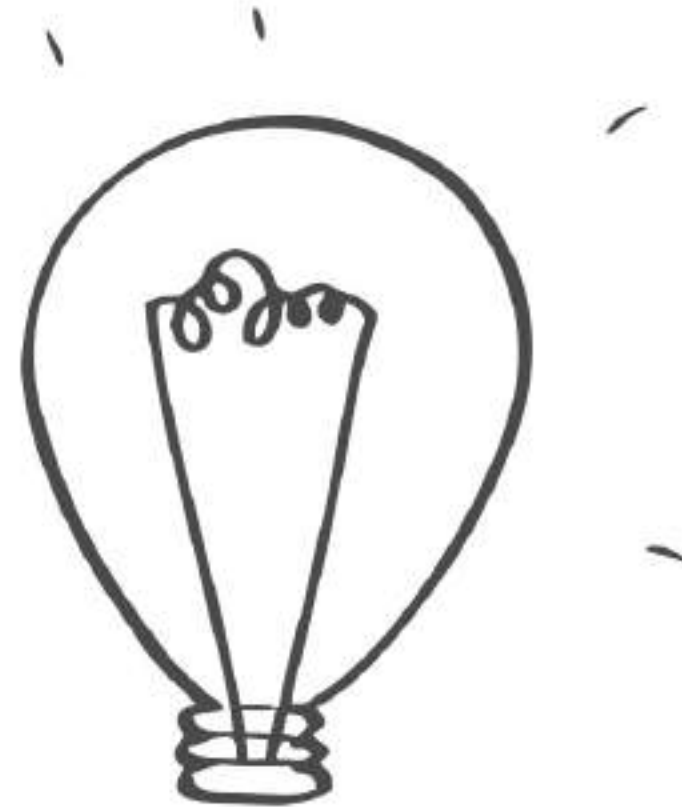
ORDENAR. CLARIFICAR NUESTRA IDEA. NO COMENZAR POR LA SOLUCIÓN.
DEFINIR MUY BIEN EL PROBLEMA.



DEFINIR BIEN.

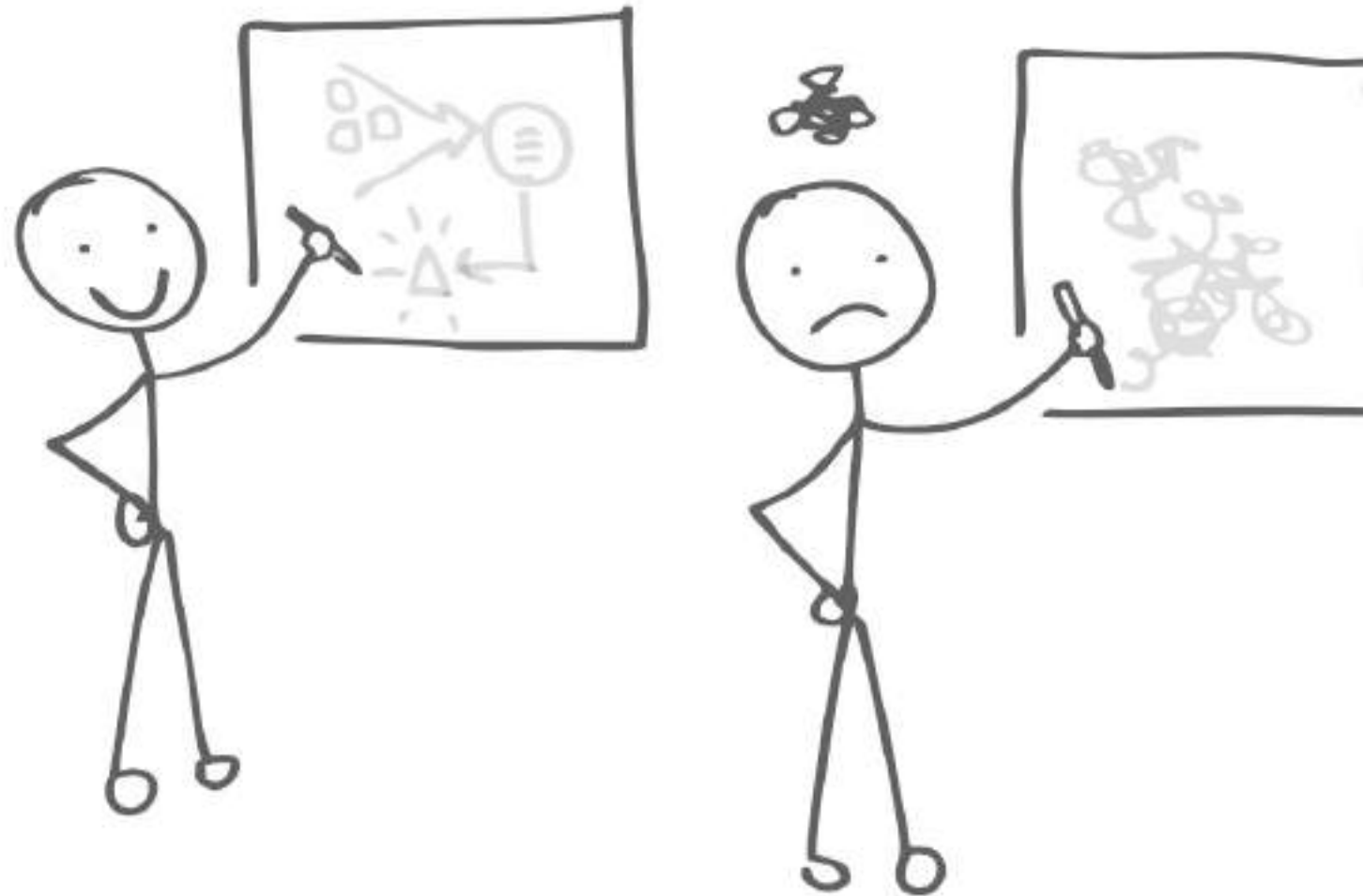


PROBLEMA

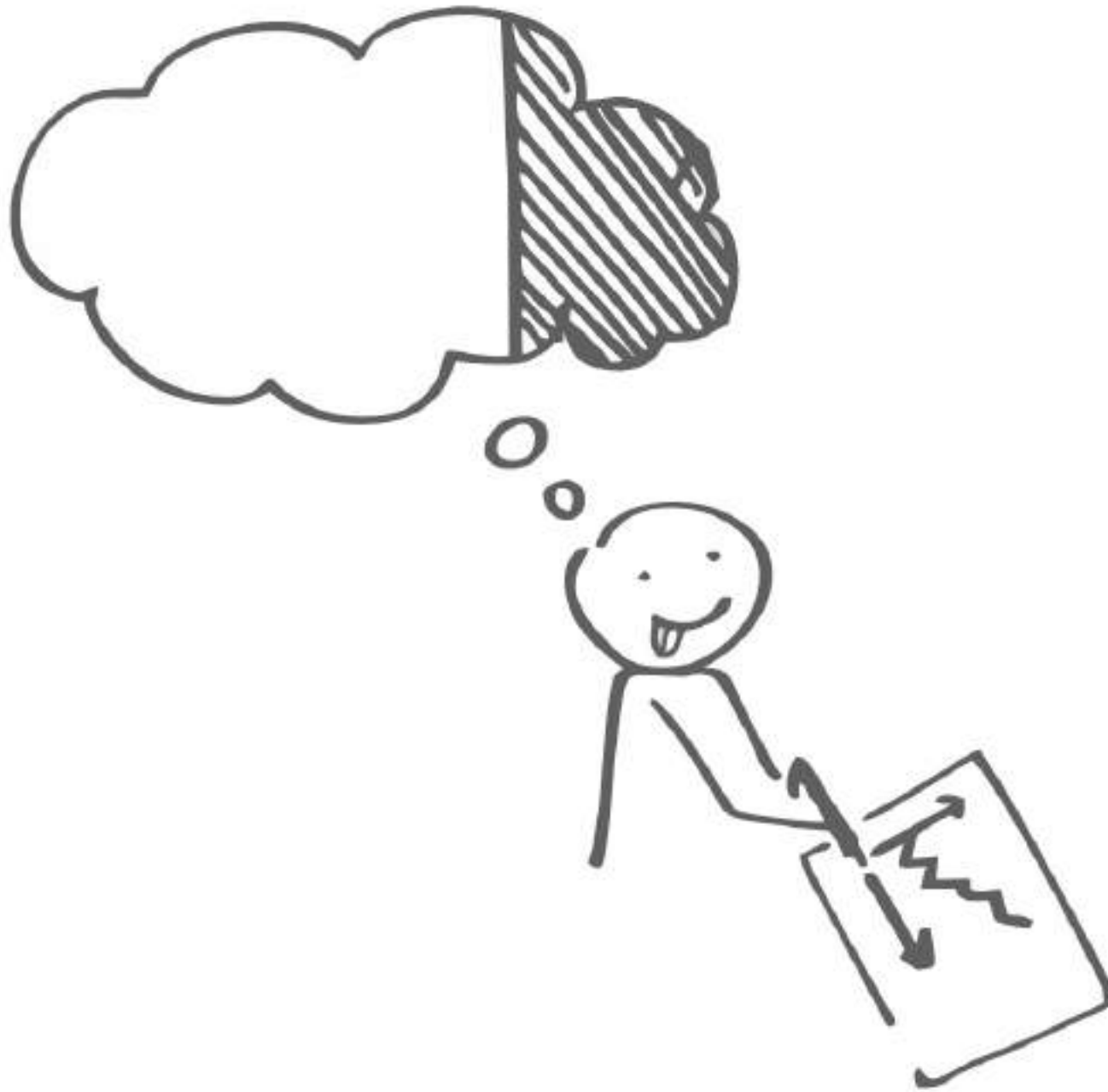


SOLUCIÓN

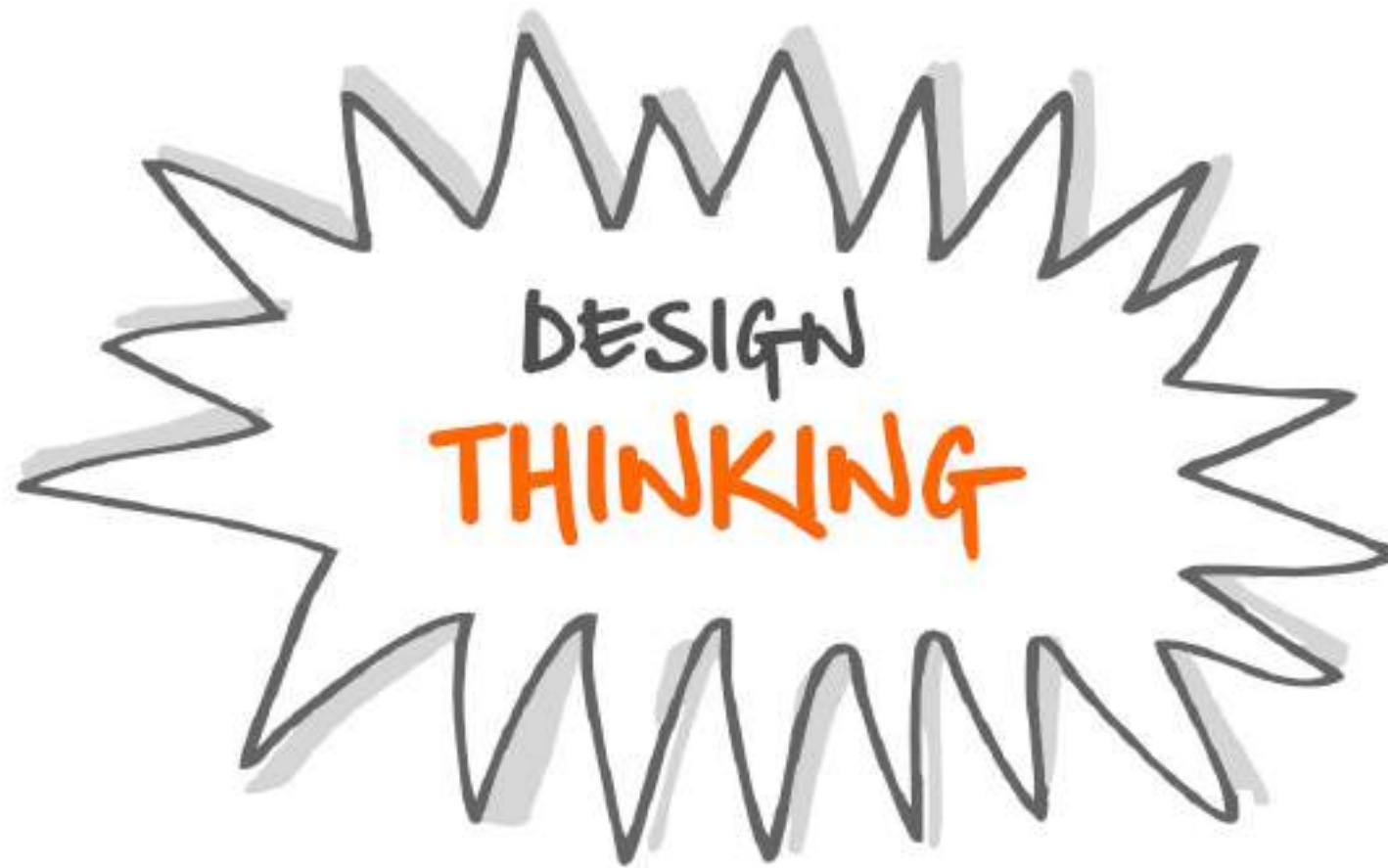
EL QUE MEJOR DESCRIBE EL PROBLEMA ES EL EQUIPO O PERSONA
QUE TIENE LA MAYOR PROBABILIDAD DE RESOLVERLO.



RECORDAMOS 29% MÁS AL VISUALIZAR LA IDEA



AHORREMOS TIEMPO EN DEFINIR Y BUSCAR UNA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA.

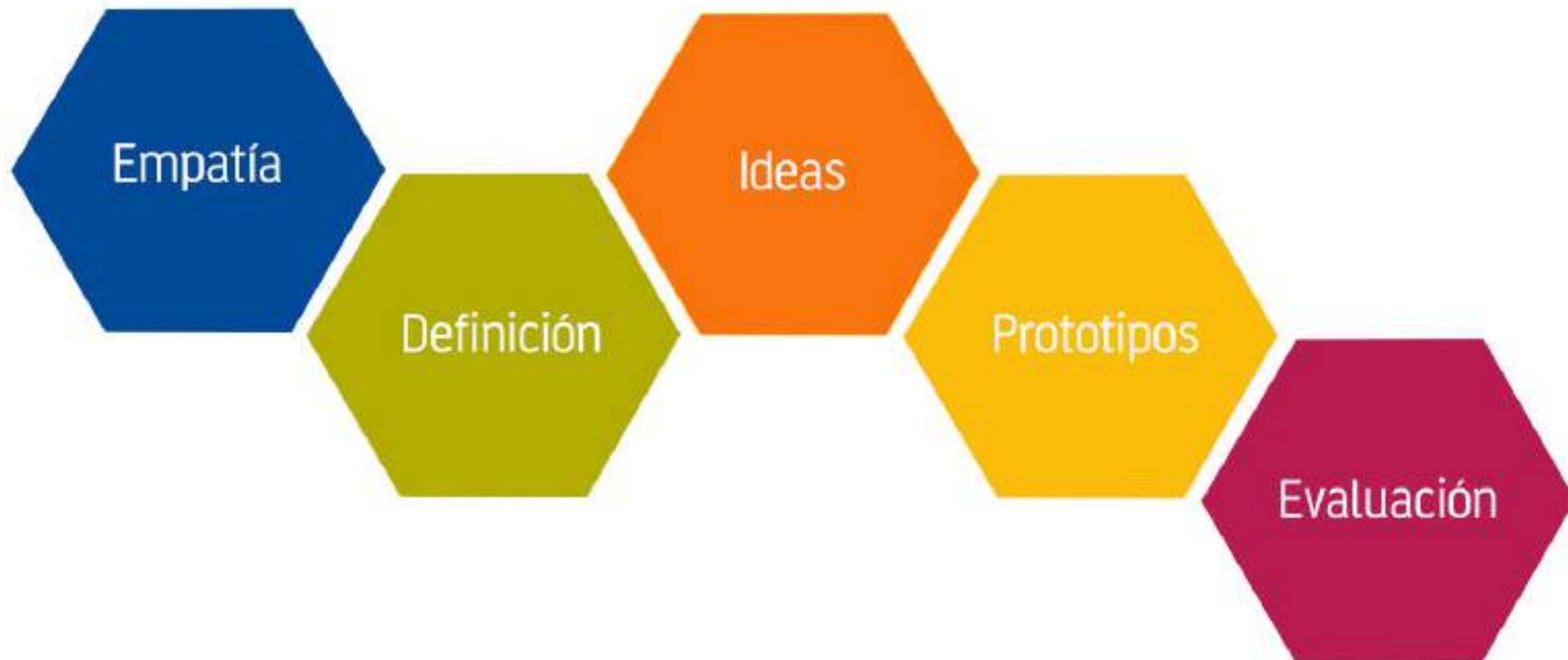


**EMPATIZAR
DEFINIR
IDEAR
PROTOTIPAR
TESTEAR**

5 FASES

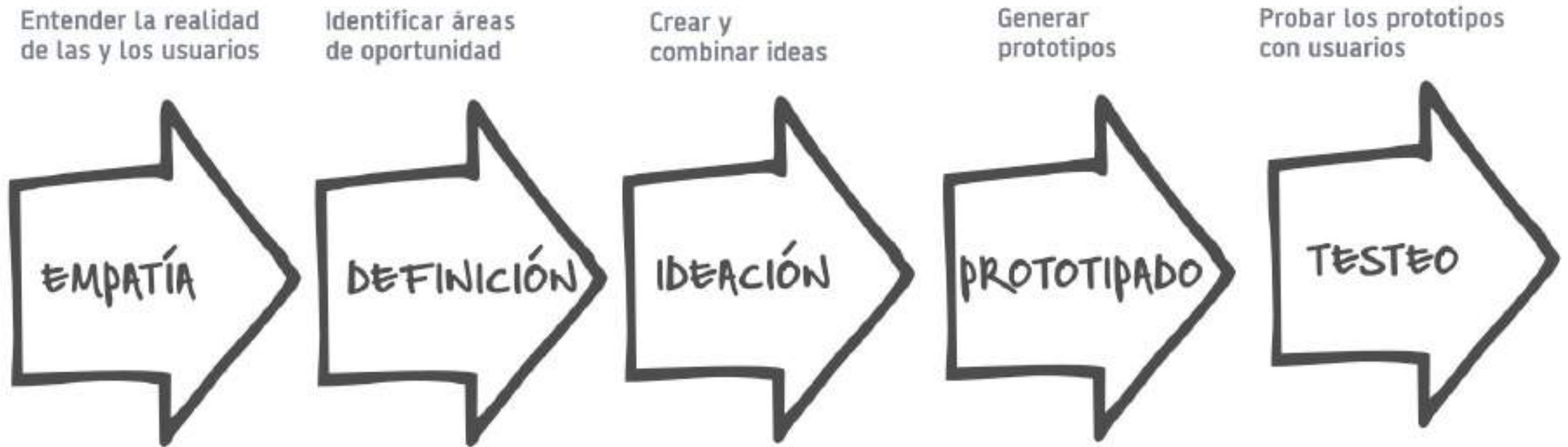
DESIGN THINKING

MODELO U. STANFORD (BROWN, 2008)

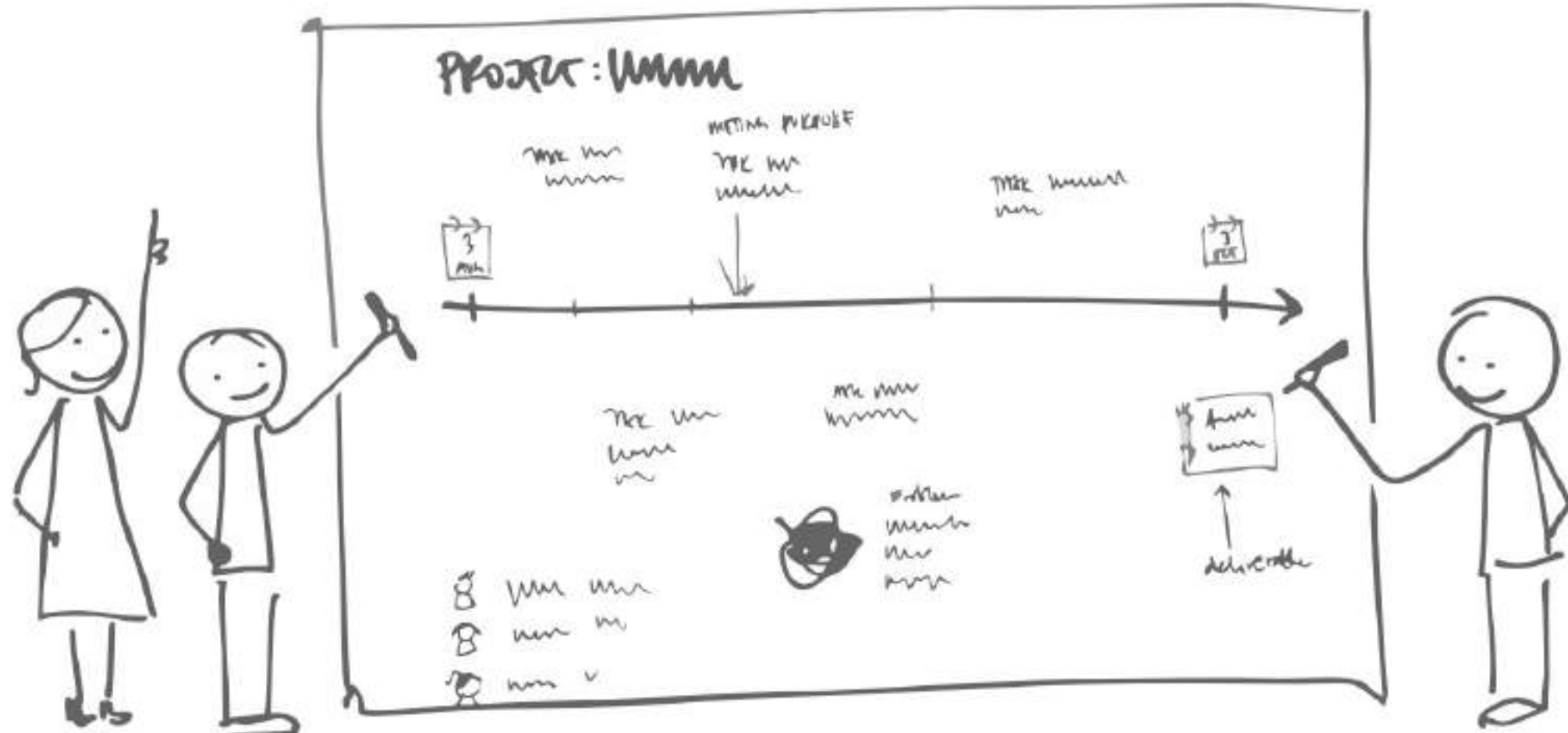


3 PRINCIPIOS BASE DE DESIGN THINKING



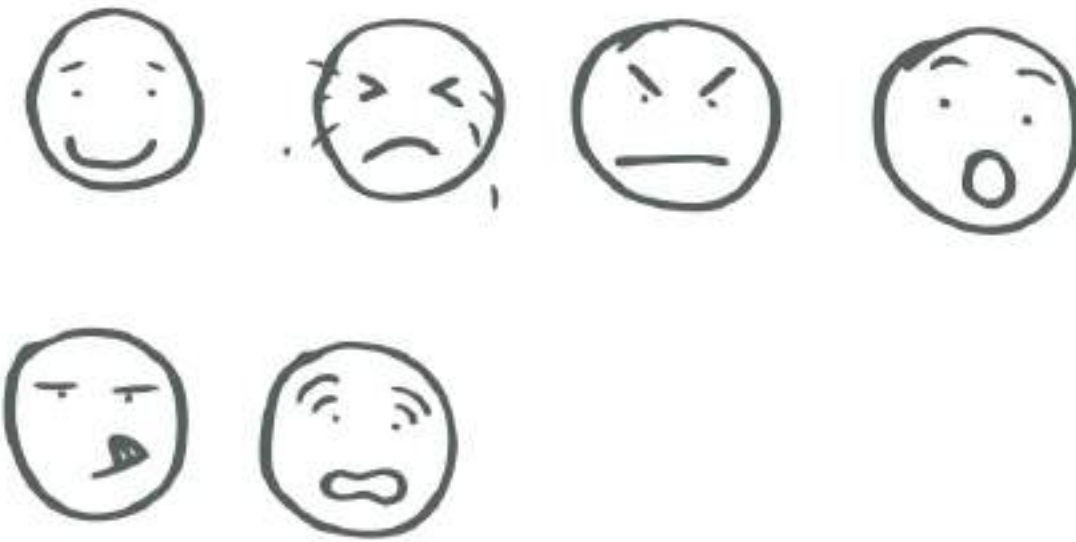


EXPERIENCIA CENTRADA EN LA PERSONA



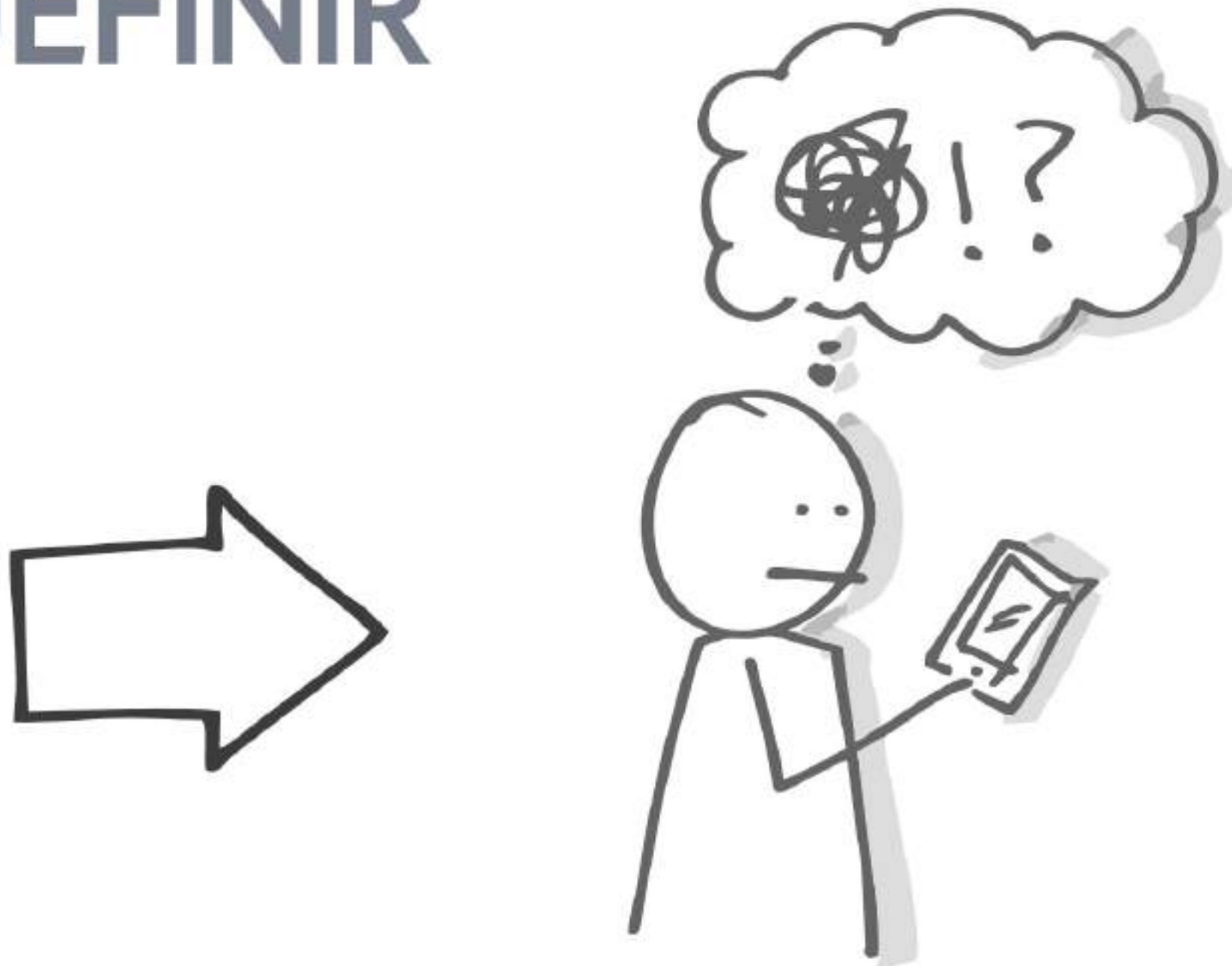
¿QUIENES SON NUESTRO PÚBLICO OBJETIVO?

EMPATIZAR



¿CUÁL ES SU DOLOR?

DEFINIR



¿CÓMO PODEMOS AYUDAR CON NUEVAS SOLUCIONES?

IDEAR



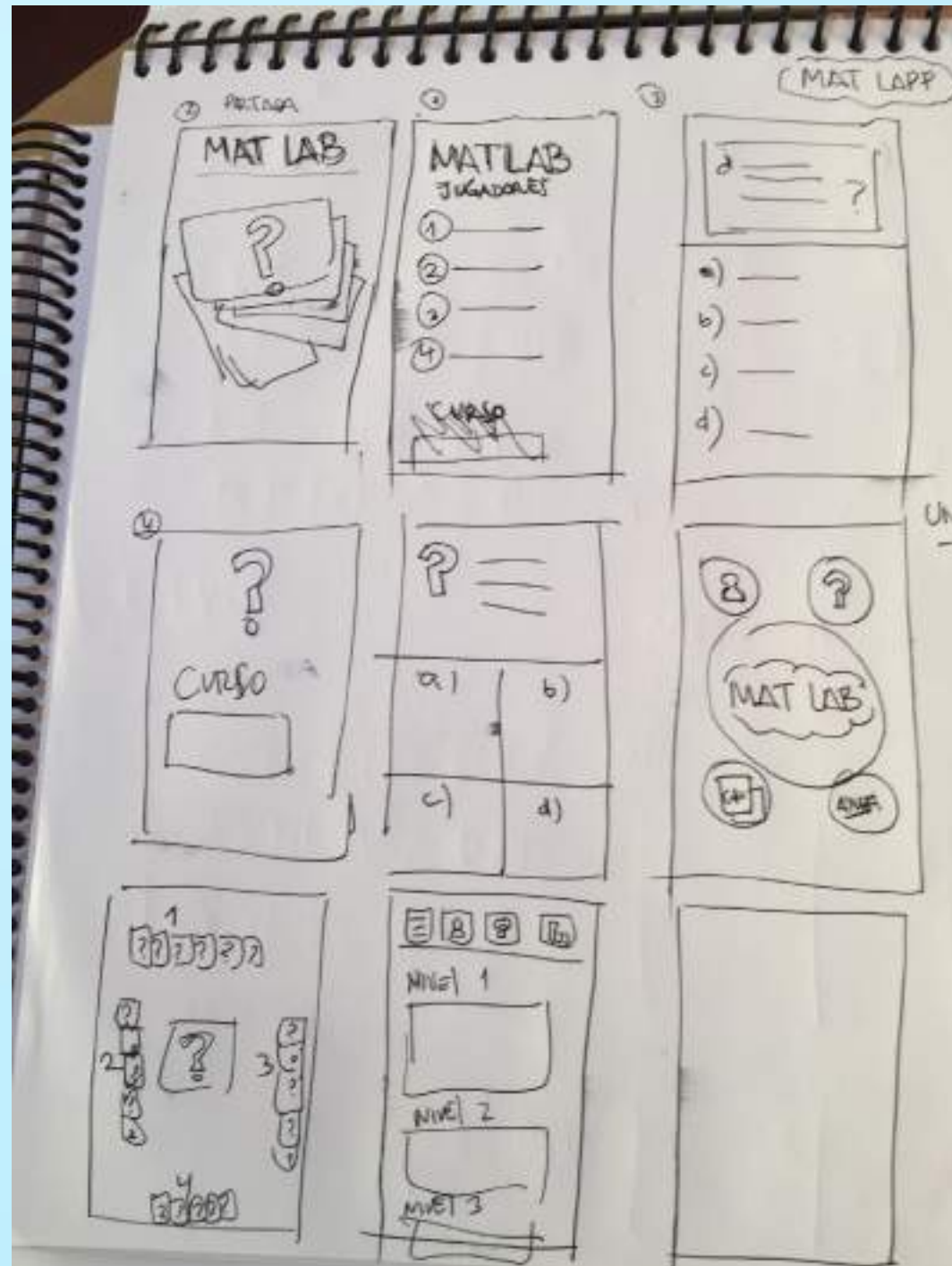
FALLAR TEMPRANO. BAJO COSTO.

PROTOTIPAR

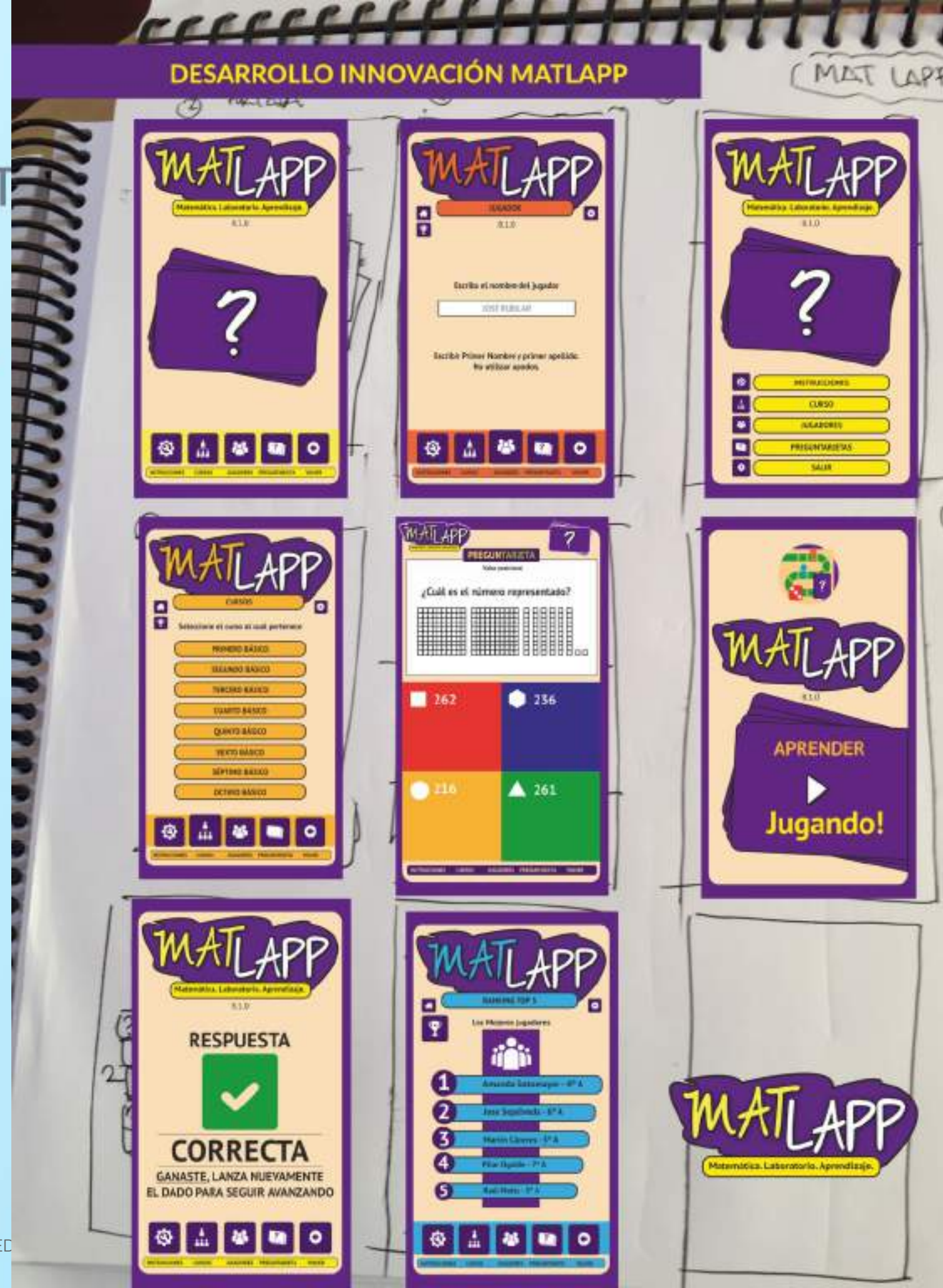


FALLAR TEMPRANO. BAJO COSTO

PROTOTIPAR

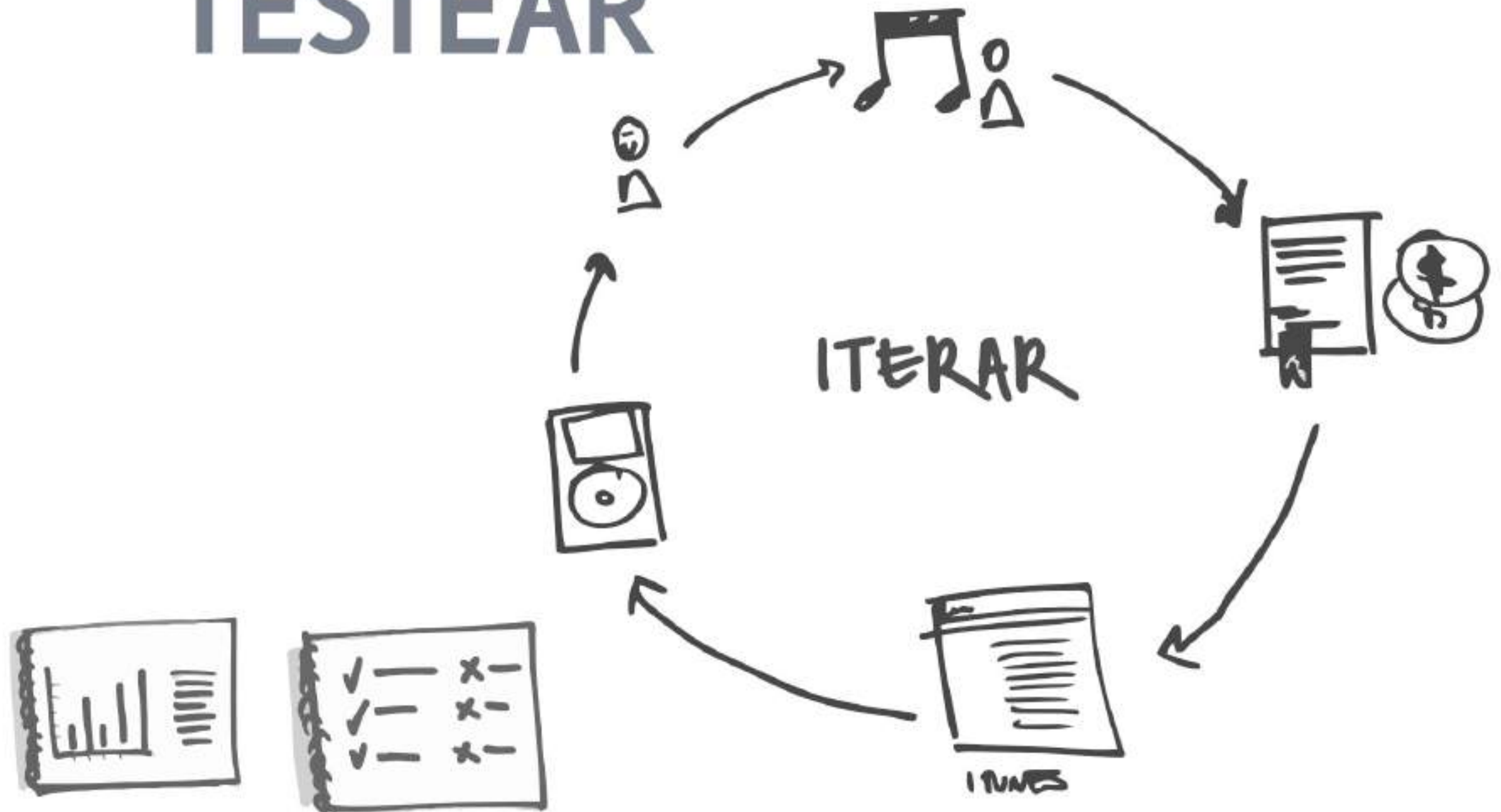


NED



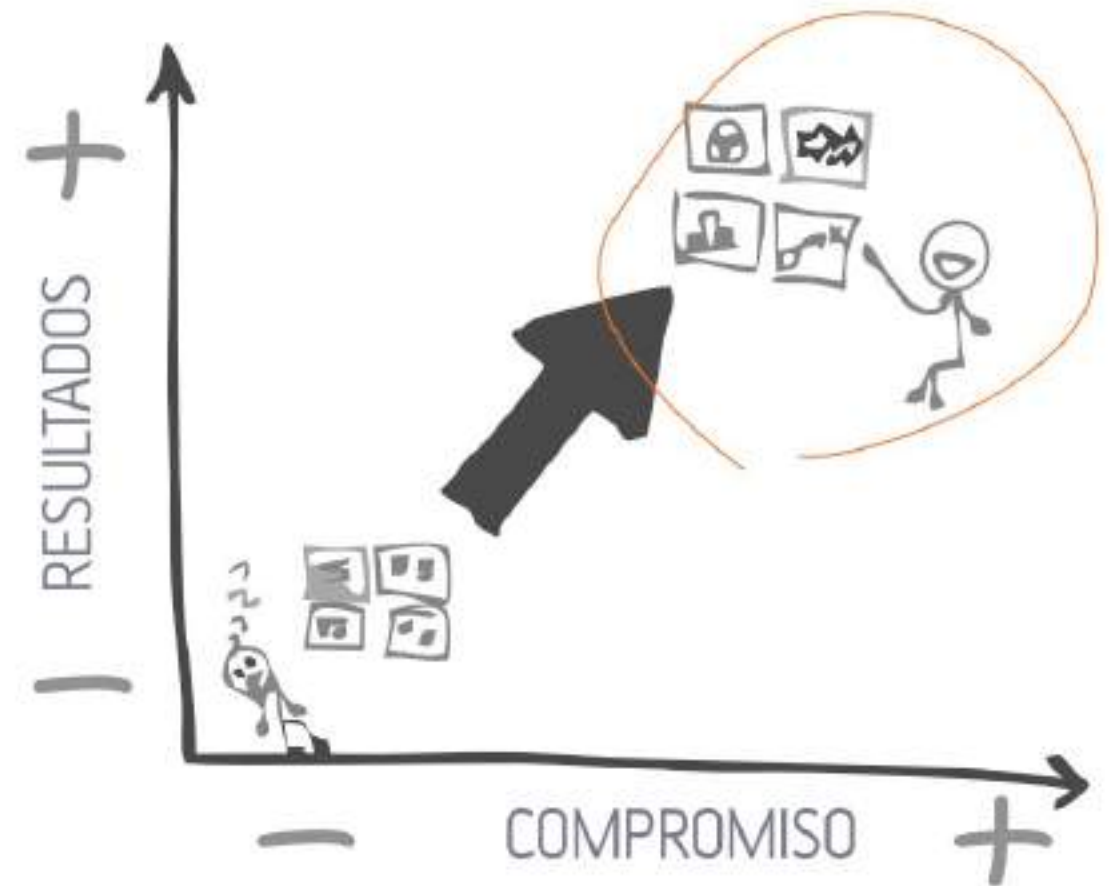
PROBAR NUESTRA SOLUCIÓN. MEDIR. ESCUCHAR.

TESTEAR



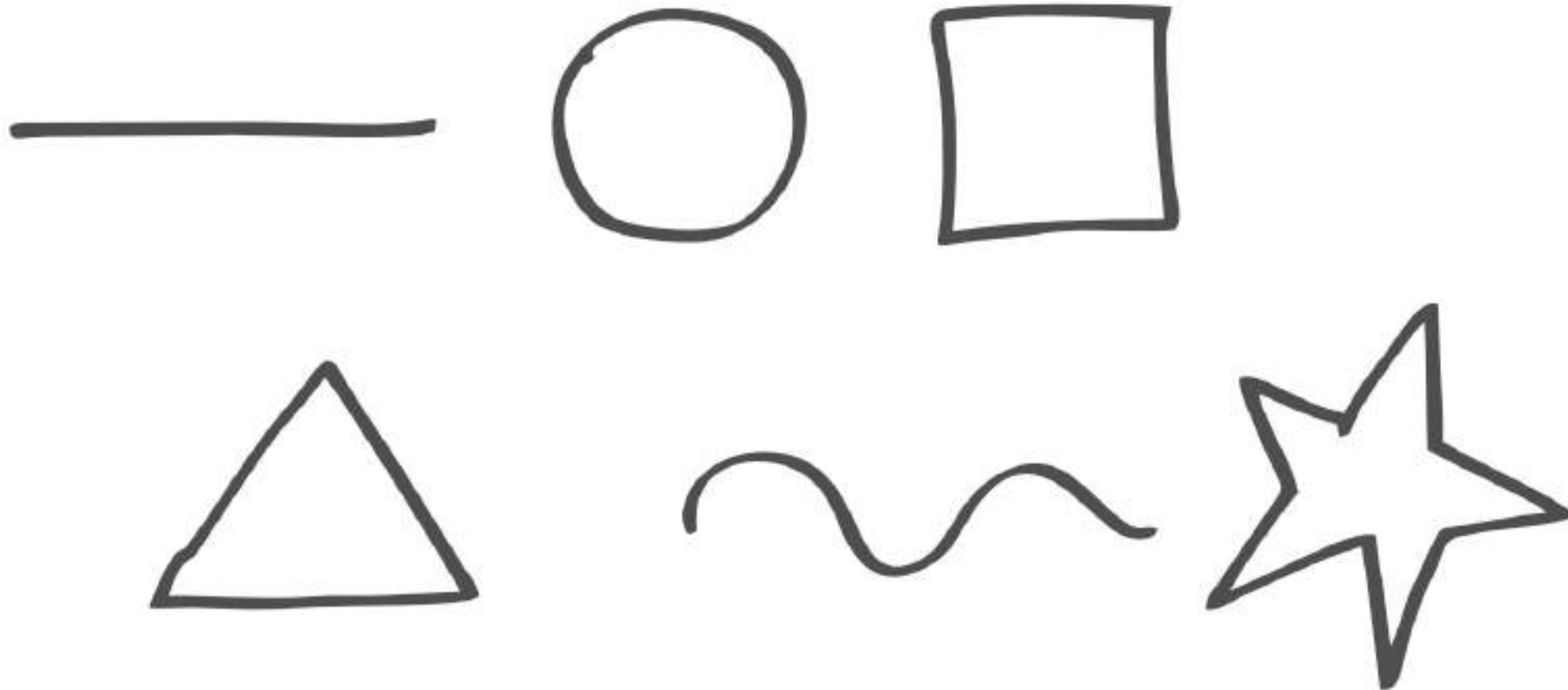
MATRIZ

IMPACTO VS FACTIBILIDAD
EN LA IMPLEMENTACIÓN DE IDEAS



IDEAS SIMPLES.

Y EFECTIVAS



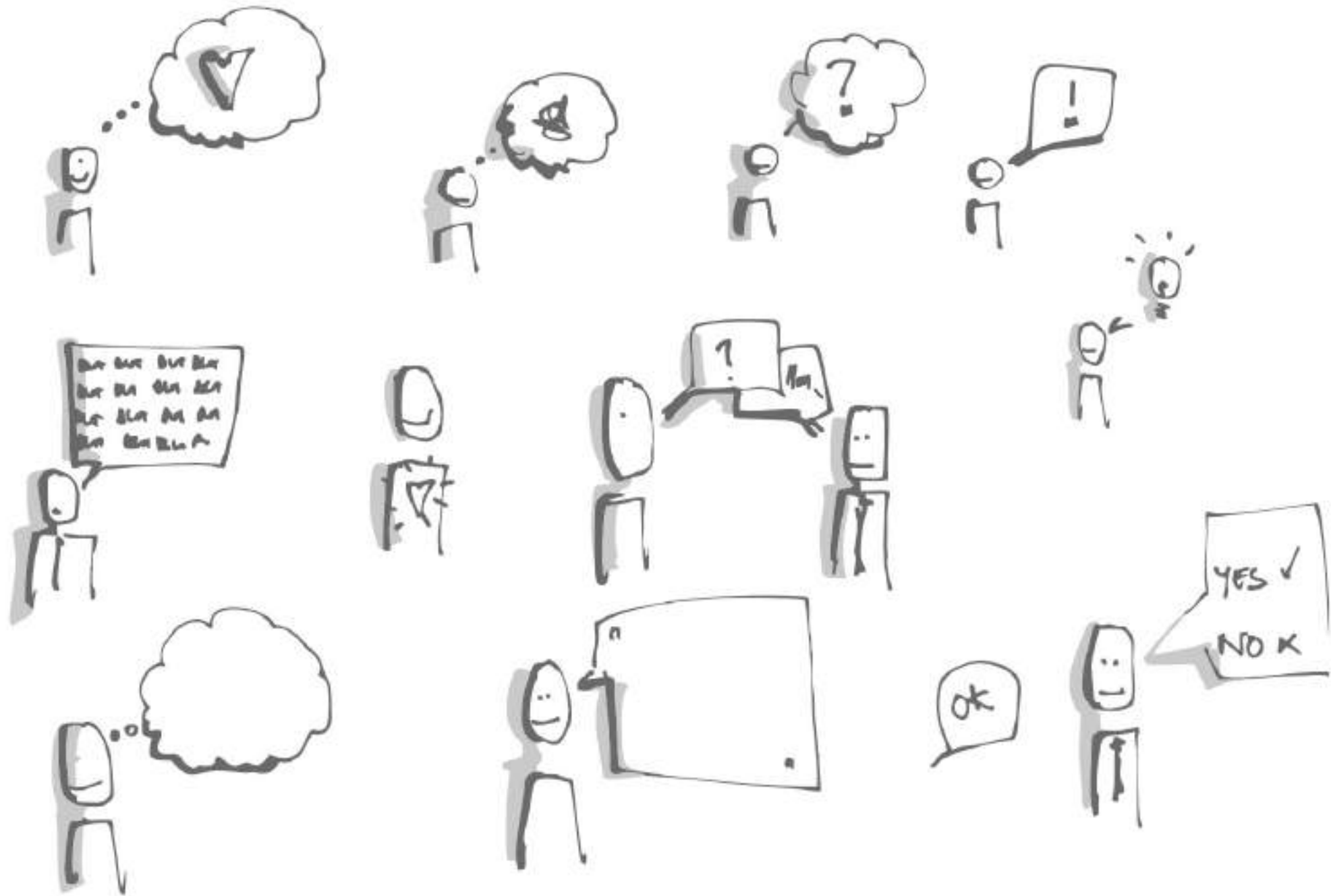
EMOCIONES

LO AFECTIVO ES LO EFECTIVO



EL DESIGN THINKING ES UNA FORMA DIFERENTE DE PENSAR

EXPERIENCIA





DEPENDE DEL PUNTO DE VISTA DE LA EXPERIENCIA

AHOGARSE



DISFRUTAR
LA EXPERIENCIA



DIVERGENCIA CONVERGENCIA SÍNTESIS



DESAFÍOS

CONECTADOS

Grupal
30%

Individual
20%

Grupal
20%

Grupal
10%

Individual
20%

ELEVATOR PITCH TIK TOK ETAPAS DESIGN THINKING
ENFOCADO A UN PROBLEMA

INFOGRAFÍA O PÓSTER ETAPAS DESIGN THINKING

POST INSTAGRAM ¿CÓMO INNOVAR EN PANDEMIA?

TABLERO TRELLO ¿QUÉ IDEAS TENEMOS?

VIDEO FLIP GRID ¿QUÉ ES INNOVAR?



PLATAFORMAS ONLINE PARA COMPLETAR ACTIVIDADES



POST INSTAGRAM
INFOGRAFÍA
POSTER



VIDEO DESAFÍO
PREGUNTAS



TABLERO IDEAS
PROBLEMA-SOLUCIÓN



POWTOON
VIDEOS ANIMADOS

PRÓXIMA SESIÓN



CIERRE

MENTI.COM

CÓDIGO

205226

EVALUACIÓN

ASISTENCIA

DESEMPEÑO

40%

ACTIVIDADES ASINCRÓNICAS

50%

ACTIVIDADES SINCRÓNICAS

10%

AUTOEVALUACIÓN

TAREAS



1. **Crear un Avatar** y subirlo a tu **perfil UBB** (Plataforma Adecca)

Sugiero Bitmoji u otro recurso.

2. **Agendar una cita con 2 compañeros.** En la ocasión tendrán que conversar de lo siguiente:

a) ¿Cómo crees que será tu primera clase como docente?

b) ¿Qué experiencia has tenido en innovación?

c) Contar una experiencia vergonzosa

(De preferencia en el liceo o escuela)

3. Crear una cuenta en **canva.com** y en **flipgrid.com**

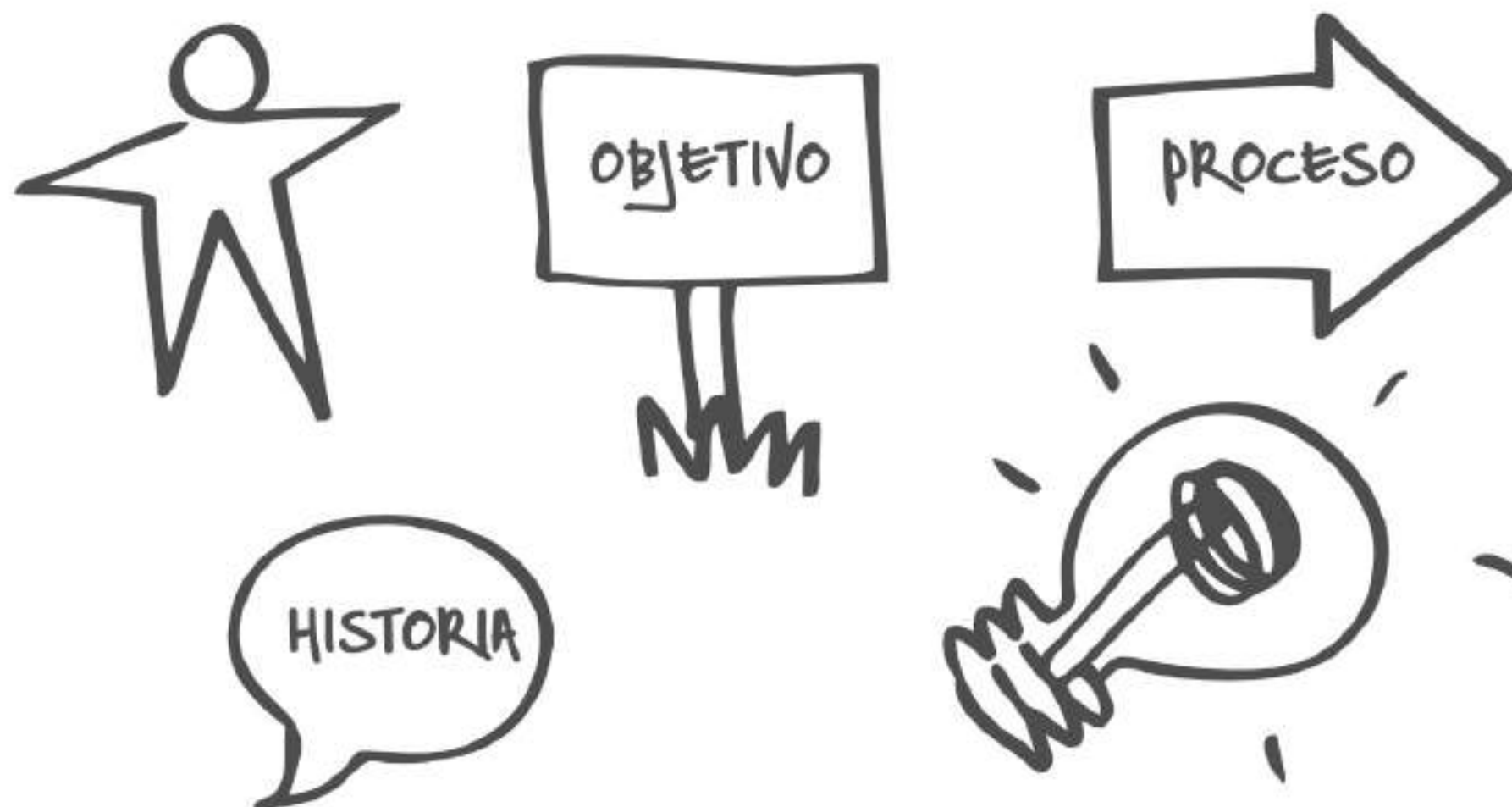


Ángela. Mentora.

DUDAS?

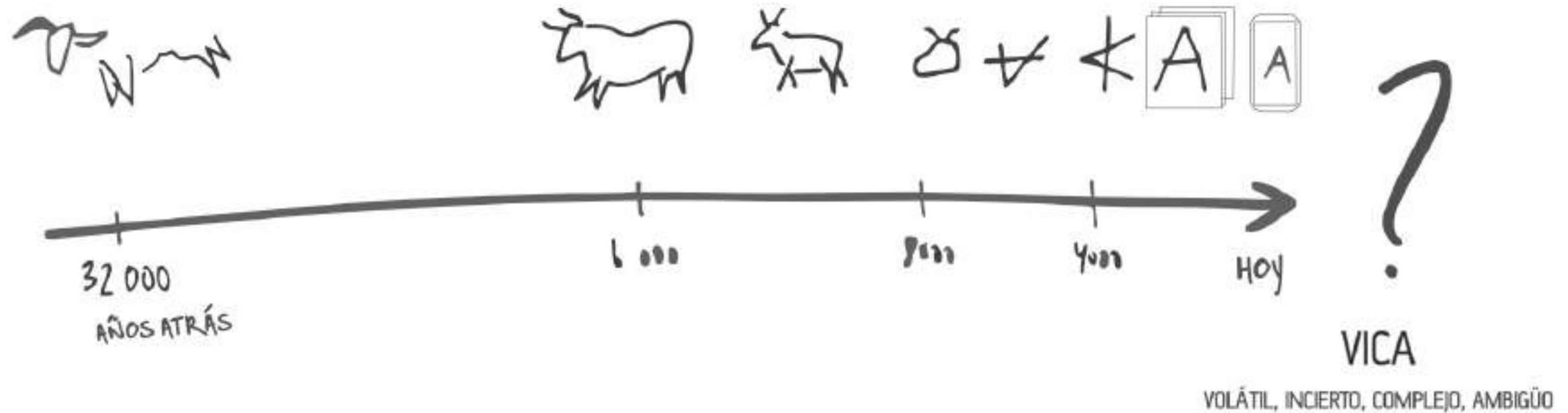


POR ESO AUNQUE SÓLO AVANCES UN PASO AL DÍA,
ESTÁ BIEN SI ESTÁS EN EL CAMINO CORRECTO.

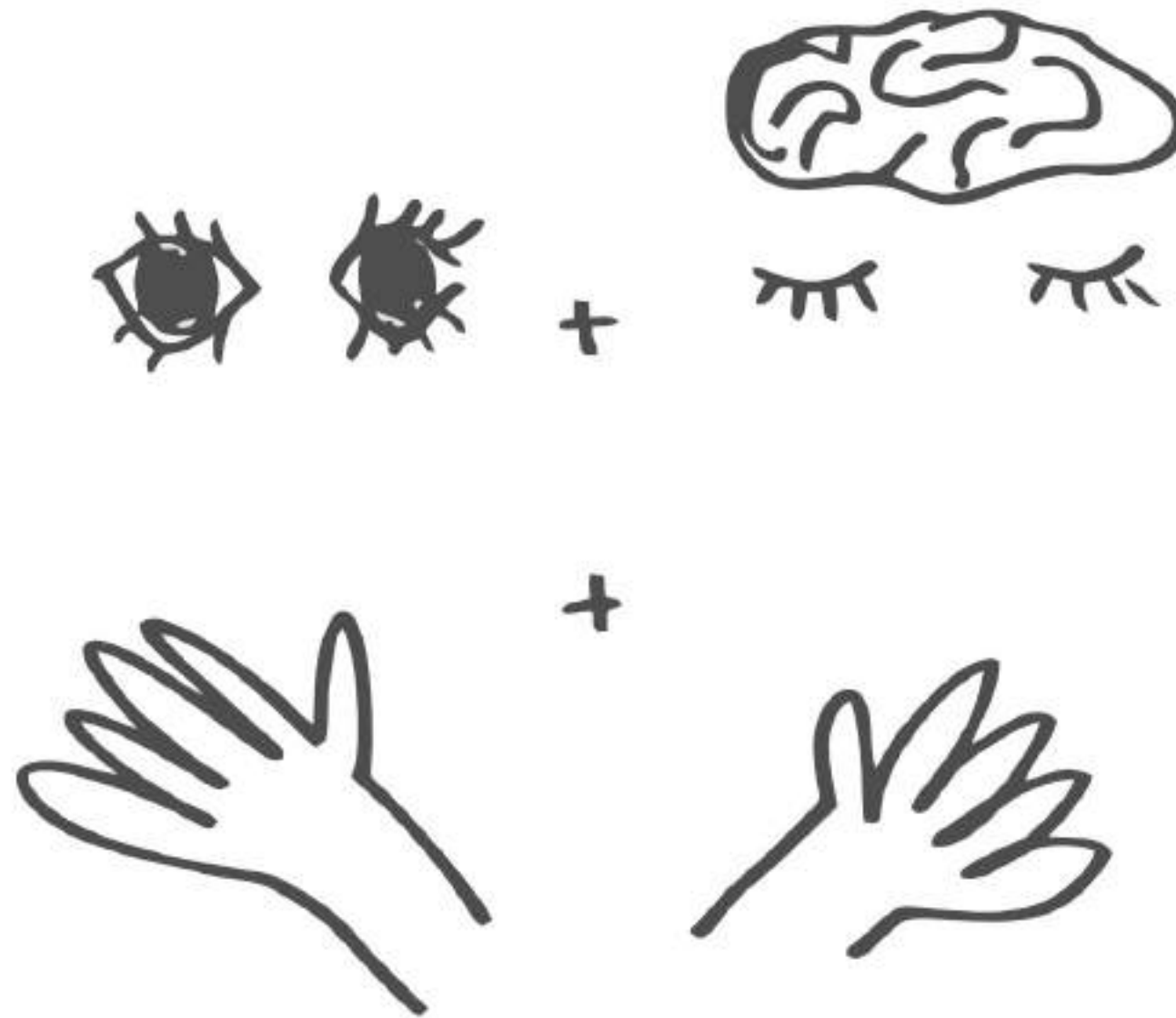


**DETENER
RESPIRAR
PENSAR
EXPERIMENTAR**

32 MIL AÑOS DE DISEÑO



RELACIÓN CEREBRO. OJO. MANO. EDUCACIÓN



PENSAR DESDE LOS ELEMENTOS. DE LO SIMPLE A LO COMPLEJO.

2 x 

2 x 

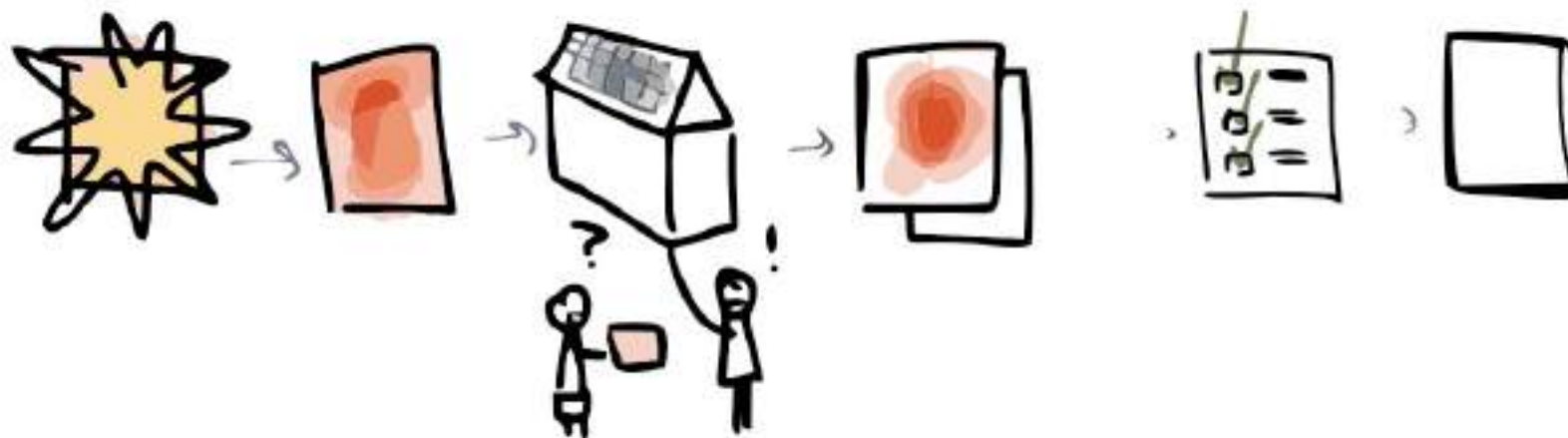
1 x 

1 x 

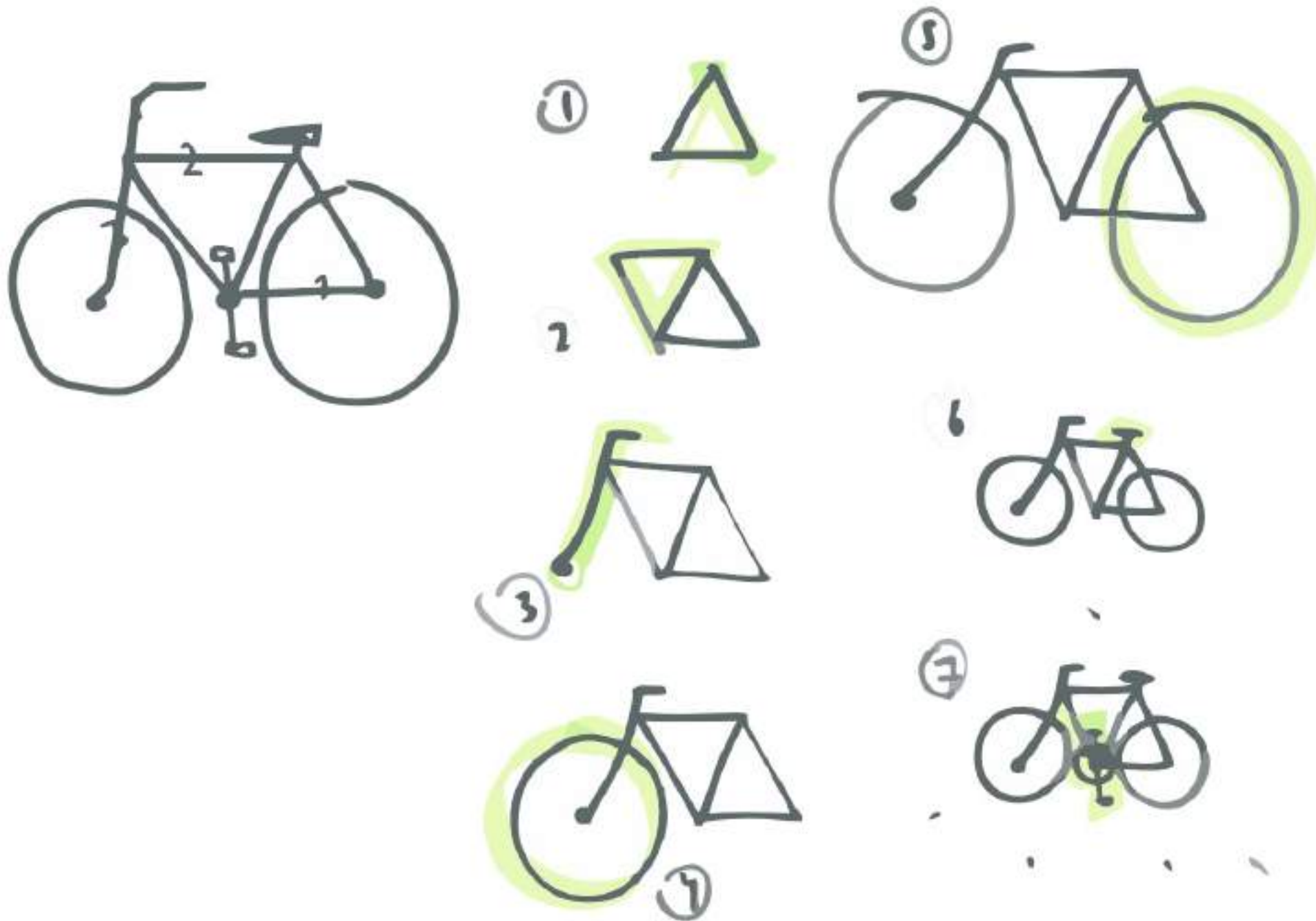
APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

EMPATÍA

ABORDAR LA COMPLEJIDAD
DESDE LA COLABORACIÓN

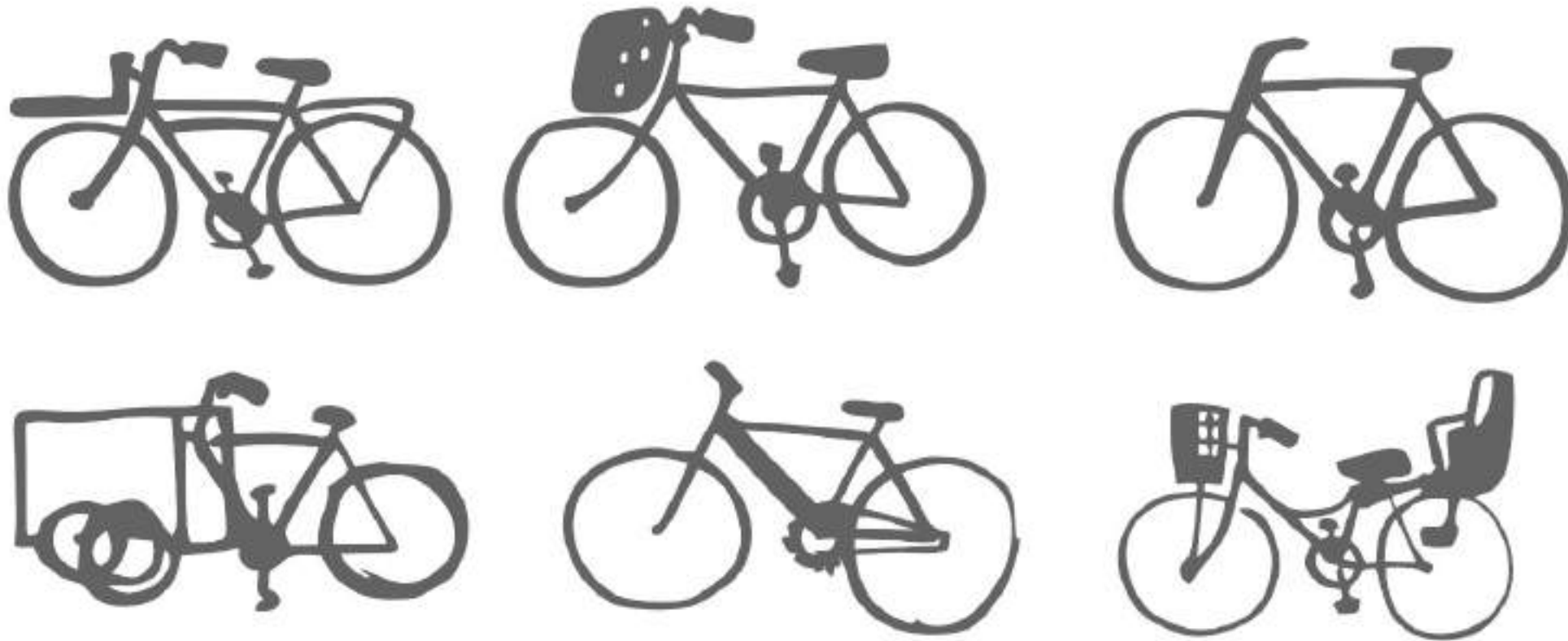


UNA BICICLETA.



HACER VARIACIONES

PARA ACLARAR LAS IDEAS



LA CREATIVIDAD ES UN VALOR EN ALZA DEBIDO A SU ESTRECHA RELACIÓN CON LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y EL EMPRENDIMIENTO.

ESCUELA



EVITEMOS LAS ETERNAS EXPOSICIONES.

