

Diseño e Innovación con Design Thinking

Tecnología e Informática | Pensamiento Computacional | para estudiantes de secundaria (12-15 años) | 4 semanas

Descripción del Curso

Este curso introductorio de cuatro semanas está diseñado para estudiantes de secundaria que desean explorar la metodología de Design Thinking desde una perspectiva tecnológica y de pensamiento computacional. El curso busca que los estudiantes comprendan cómo esta metodología puede utilizarse para resolver problemas reales mediante la creatividad, la colaboración y la innovación.

Dirigido a jóvenes de 12 a 15 años con interés en la tecnología y la informática, el curso combina teoría y práctica para que los estudiantes experimenten las fases del Design Thinking: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar. A lo largo del curso, los estudiantes trabajarán en equipos para aplicar estas etapas en proyectos concretos, desarrollando habilidades de análisis, diseño y solución de problemas.

Al finalizar, los estudiantes podrán identificar y aplicar las etapas del Design Thinking para abordar desafíos, fomentando un pensamiento crítico y creativo que les permitirá proponer soluciones innovadoras en contextos tecnológicos y cotidianos.

Objetivos Generales

- Describir las etapas y principios fundamentales del Design Thinking.
- Aplicar técnicas de observación y empatía para identificar problemas reales.
- Proponer soluciones creativas mediante la generación y selección de ideas.
- Construir prototipos simples que representen soluciones propuestas.
- Evaluar y mejorar prototipos con base en la retroalimentación recibida.

Competencias

- Identificar y describir las fases del proceso de Design Thinking.
- Aplicar técnicas de empatía para comprender las necesidades de usuarios o clientes.
- Generar ideas creativas y viables dentro de un equipo de trabajo.
- Desarrollar prototipos básicos para representar soluciones a problemas planteados.
- Evaluar y mejorar prototipos con base en retroalimentación.
- Colaborar efectivamente en equipos multidisciplinarios para resolver problemas.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de informática y uso de herramientas digitales simples.

- Materiales para prototipado: papel, cartulina, tijeras, pegamento, materiales reciclables.
- Acceso a dispositivos digitales para investigación y presentación (tabletas, computadoras o similares).
- Disposición para trabajar en equipo y participar activamente en actividades colaborativas.

Unidades del Curso

Unidad 1: Introducción al Design Thinking

Unidad 2: Empatizar y Definir el Problema

Unidad 3: Idear y Prototipar

Unidad 4: Evaluar y Mejorar Prototipos