



METODOLOGÍAS DE INNOVACIÓN I	
INTRODUCCIÓN GENERAL:	Metodologías de innovación es una secuencia de diferentes propuestas metodológicas que son consideradas de mayor uso o impacto para el desarrollo de un proyecto de innovación. Cada metodología responde a un contexto o situación de uso que la vuelve aplicable al problema o situación que se quiere resolver a través de la innovación. En la vida y preparación profesional de un innovador, el conjunto de metodologías va creando una secuencia de recursos que pueden ser aplicados directamente o fragmentados y unidos a otras metodologías para poder llegar a una propuesta propia a través de una hibridación.
UNIDAD 1: Fundamentos teóricos metodología de innovación “Design Thinking”	
OBJETIVO:	Adoptar las dinámicas empleadas en la disciplina del diseño y que son extensibles a otros ámbitos, pensar como diseñadores.
CONTENIDO:	Fundamentos teóricos Design Thinking
UNIDAD 2: Aplicación de la metodología Design Thinking	
OBJETIVO:	El objetivo es que logres desarrollar y probar un prototipo de invento que dé respuesta al problema que planteaste.
CONTENIDO:	Aplicación de la metodología Design Thinkin
UNIDAD 3: Empatizar	
OBJETIVO:	Entender a los usuarios dentro del contexto del cual se está diseñando. Comprender las cosas que hacen y porqué.
CONTENIDO:	Lo básico para ser empático es: 1. Observar 2. Involucrar 3. Mirar y escuchar
UNIDAD 4: Definir	



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

DIRECCIÓN ACADÉMICA

MAESTRÍA EN DESARROLLO Y DIRECCIÓN DE LA INNOVACIÓN

OBJETIVO:	Determinar bien el desafío del proyecto basado en lo aprendido del usuario y su contexto.
CONTENIDO:	Esta debe cumplir con ciertos criterios para que funcione bien: a. Enmarcar un problema con un enfoque directo. b. Que sea inspirador para el equipo. c. Que genere criterios para evaluar ideas y contrarrestarlas. d. Que capture las mentes y corazones de las personas que has estudiado. e. Que ayude a resolver el problema imposible de desarrollar conceptos que sirven para todo y para todos.
UNIDAD 5: Idear	
OBJETIVO:	Entregar los conceptos y recursos para hacer prototipos y crear soluciones innovadoras.
CONTENIDO:	La creación de múltiples ideas permite atacar distintos focos: a. Pensar sobre soluciones que son obvias y por lo tanto aumenta el potencial de innovación del set de posibilidades. b. Aprovechar de mejor manera las distintas visiones de cada equipo de trabajo y el trabajo colectivo. c. Descubrir áreas inesperadas de exploración creando mayor volumen y mayores opciones para innovar.
UNIDAD 6: Prototipado y pruebas	
OBJETIVO:	Responder preguntas que nos acerquen a la solución final por medio de prototipos y pruebas.
CONTENIDO:	¿Por qué hacer prototipos? ¿Cómo hacer prototipos?
PRODUCTO INTEGRADOR: Pitch y portafolio	
OBJETIVO:	Reunir en un portafolio tanto la evidencia del desarrollo del proceso, como el resultado del proceso.