



**USMP**  
UNIVERSIDAD DE  
SAN MARTÍN DE PORRES

USMP Virtual



USMP Virtual

# BIENVENIDO

## ASIGNATURA

## Design Thinking



#EstudiaDesdeDondeEstés

**DIPLOMADO EN METODOLOGÍAS ÁGILES Y TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN SIGLO XXI**

**TEMARIO:**

**Design Thinking en la educación**

<p><b>DESCRIPCIÓN DEL CURSO</b></p>	<p>El curso hará una breve introducción sobre el Design Thinking es uno de los enfoques del proceso creativo. En ese sentido, el pensamiento de diseño es una metodología centrada en las personas que busca resolver problemas mediante estrategias creativas (Pelta, 2013).</p> <p>La presente metodología se caracteriza por estar centrada en el usuario y a especializar todos los procesos creativos y de innovación para la solución de problemas. Es iterativo porque está en constante retroalimentación entre sus fases y social porque los equipos de trabajo son multidisciplinarios al momento del desarrollo y su aplicación.</p>
<p><b>COMPETENCIAS</b></p>	<p><b>Competencia</b></p> <p>Desarrolla fundamentos y estrategias del pensamiento crítico y creativo para interpretar, comprender y proponer alternativas de solución a diversos problemas en su entorno social a través de la aplicación del Design Thinking.</p> <p><b>Capacidades</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Promove la innovación y el pensamiento crítico para gestionar los desafíos y oportunidades del mundo actual.</li> <li>Fomenta la participación activa de los estudiantes a través de la colaboración en equipo creando un ambiente de aprendizaje más participativo y motivador con otros docentes y especialistas en el área educativa para involucrar a los padres y tutores en el proceso educativo.</li> <li>Desarrolla habilidades para la resolución de problemas de manera innovadora y efectiva para abordar desafíos que afronta en su práctica educativa diaria docente.</li> <li>Diseña experiencias de aprendizaje creativas y efectivas utilizando el pensamiento de diseño para desarrollar actividades y planes de enseñanza más interesantes, innovadores y personalizados, que se adapten a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.</li> </ol>
<p><b>TÓPICOS CUBIERTOS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Fundamentos del Design Thinking</b></li> <li>● <b>Empatizar y Definir</b></li> <li>● <b>Idear</b></li> <li>● <b>Laboratorio: Prototipar y testear</b></li> </ul>
<p><b>EVALUACIÓN</b></p>	<p>La evaluación del aprendizaje es integral, continua, acumulativa, obligatoria, pertinente, valorativa y flexible. Se adecua a las condiciones y circunstancias especificadas de la realidad de los estudiantes y del plan del diplomado.</p>

	<p>La evaluación de las actividades conceptuales, procedimentales y actitudinales está en relación a las competencias, capacidades, actitudes que el estudiante debe lograr al concluir la asignatura.</p> <p>El Promedio Final de la asignatura se calcula de la siguiente forma:</p> <p><b>Promedio final =40% (Promedio Foro y exámenes) + 60% (Prom.Tareas)</b></p>
<p><b>DOCENTE</b></p>	<p>Mg. Alberto Grados Mitteen</p> <p>Magíster en Tecnología Educativa por el Tecnológico de Monterrey.</p> <p>Gerente y fundador de EdTech Latam, empresa dedicada a brindar consultoría y acompañamiento a instituciones educativas relacionadas al uso pedagógico de la tecnología y la transformación digital; partners educativos de Google y Microsoft.</p> <p>Profesor Especialista en el uso pedagógico de la tecnología digital, educación en ciudadanía digital e integración de metodologías activas, en la Escuela de Gestión Pública de la Universidad del Pacífico, Pacífico Business School y en la Pontificia Universidad Católica del Perú.</p> <p>Podcaster en “Después de Clase Podcast”, espacio de entrevistas y reflexiones sobre innovación educativa y transformación digital.</p>



Estudia  
desde donde  
estés