

### PROGRAMA DE CURSO

Código		Nombre		
EP6002		Creación de Valor: Creatividad y Experimentación		
Nombre en Inglés				
Value Creation: Creativity and Experiment				
SCT	Unidades Docentes	Horas de Cátedra	Horas Docencia Auxiliar	Horas de Trabajo Personal
3		24	0	72
Requisitos			Carácter del Curso	
			Electivo	
Propósito del Curso				
Entregar herramientas para diseñar y accionar prototipos de ideas o baja resolución como expresiones tangibles a partir de las cuales se pueda evaluar y validar ideas de solución en contextos relevantes y con usuarios destinatarios de una futura propuesta de valor.				
Resultados de Aprendizaje				
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Proponer ideas de solución que representen valor para un grupo de personas.</li> <li>● Aplicar metodologías y herramientas de innovación para la construcción de prototipos de baja resolución.</li> <li>● Experimentar a través de la validación de las hipótesis críticas del prototipo de baja resolución.</li> <li>● Construir y validar con actores relevantes el prototipo de inspiración para la construcción del prototipo de baja resolución de evolución.</li> <li>● Levantar e interpretar información útil que permita la iteración del prototipo de baja resolución para mejorar, cambiar la propuesta de solución según el aprendizaje obtenido con el usuario.</li> <li>● Exponer oralmente, de manera atractiva, precisa y coherente los aprendizajes obtenidos en las distintas etapas del proceso de creación de valor, respaldando sus resultados con bitácoras que den cuenta del trabajo realizado.</li> </ul>				

Metodología Docente

Evaluación General

<p>La metodología consiste en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Clases teórico-prácticas.</li> <li>● Trabajo de campo.</li> <li>● Actividades grupales.</li> <li>● Bitácoras de Trabajo.</li> <li>● Lecturas.</li> <li>● Exposiciones grupales.</li> <li>● Trabajo en equipo.</li> </ul>	<p>Bitácoras del proceso de creación de valor (4): 30%</p> <p>Construcción Preprotipo (3): 30%</p> <p>Bitácora Final del Proceso de Creación de valor + Pitch: 40 %</p>
--	---

### Unidades Temáticas

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 1	Explorar soluciones con valor: ideación	1
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Creatividad: cómo se generan las ideas con valor?.</li> <li>● Reglas de la creatividad: fuentes de inspiración</li> <li>● Proceso de ideación</li> <li>● Herramientas de ideación.</li> <li>● Ejemplos prácticos.</li> <li>● Actividad práctica.</li> <li>● Bitácora del proceso: encargo #1</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planifica la sesión de generación de ideas según la técnica a utilizar.</li> <li>2. Emplea un proceso creativo para la generación de ideas originales que tengan un valor para el usuario.</li> <li>2. Utiliza herramientas de creatividad para generar la mayor cantidad de ideas.</li> </ol>	<p>(1), (2), (3), (4), (5), (11), (12)</p>

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 2	Conceptos de solución: conceptualizar	1
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clusterización de ideas</li> <li>• Desarrollar conceptos por dimensión.</li> <li>• Probar conceptos por dimensión</li> <li>• Desarrollar conceptos integrados.</li> <li>• Matriz impacto/factibilidad</li> <li>• Actividad práctica.</li> <li>• Bitácora del proceso: encargo #2</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Clasifica y agrupa las ideas en características semejantes.</li> <li>2. Analiza e interpreta los factores en común de cada grupo de ideas y define un concepto que interpreta esa clusterización.</li> <li>3. Elabora una matriz de impacto para situar cada concepto de idea en esta</li> <li>4. Selecciona aquellos conceptos de solución de mayor generación de valor</li> </ol>	(1), (2), (3), (4), (5), (11), (12)

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 3	Tecnologías Emergentes	1
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conociendo el Ecosistema</li> <li>• Patrones de Innovación Tecnológica:</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Construye una capacidad de Foresight Estratégico</li> <li>2. Utiliza el conocimiento para expandir el pensamiento</li> </ol>	(1), (2), (3), (4), (5), (11), (12)

<p>entendiendo el pasado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foresight Estratégico.</li> <li>• Planificación de escenarios.</li> <li>• Definición de una intencionalidad estratégica.</li> <li>• Actividad práctica</li> <li>• Bitácora del proceso: encargo #3</li> </ul>	<p>acerca de las potenciales opciones futuras.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Identifica el entorno de su propuesta de solución para generar los cambios de ser necesario.</li> <li>4. Aplica una matriz de incertidumbre para la exploración de posibles futuros.</li> <li>5. Analiza, interpreta y prospecta escenarios futuros a partir del foresight estratégico.</li> </ol>	
--	---	--

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 4	Prototipos: Construcción de pretotipos	1
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es la diferencia entre prototipo y pretotipo?</li> <li>• Por qué es importante prototipar?.</li> <li>• La ley del fracaso</li> <li>• Experimentos de prototipos exitosos</li> <li>• Experiencias de prototipo.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Construye de manera rápida y barata una idea de solución para ser testeada, iterada y validada con usuarios y expertos.</li> <li>2. Utiliza técnicas de prototipado rápido para materializar una idea de solución.</li> <li>3. Elabora las preguntas necesarias para la</li> </ol>	<p>(6), (7), (8), (9), (10), (11), (12)</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Planificación en la construcción de prototipo de inspiración.</li> <li>● Actividad práctica.</li> <li>● Bitácora del proceso: encargo #4</li> </ul>	<p>construcción de un prototipo de inspiración.</p> <p>4. Identifica de manera rápida y económica los errores en su idea de solución.</p>	
--	---	--

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 5	Prototipos: Construcción de pretotipos	1
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conceptos: mejores conceptos u opciones de mejoras.</li> <li>● Construcción de prototipos preliminares de evolución.</li> <li>● Actividad práctica.</li> <li>● Bitácora del proceso: encargo #5</li> </ul>	<p>1. Planifica actividades, roles y recursos para la realización del trabajo de campo en diversos espacios de validación de la propuesta de solución preliminar</p>	<p>(6), (7), (8), (9), (10), (11), (12)</p>

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 6	Comunicando y refinando prototipos de	1

baja resolución		
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Testeo e iteración de prototipo de evolución.</li> <li>• Análisis de cuadrantes de captura.</li> <li>• Identificación de fallas y sus fuentes.</li> <li>• Análisis de problemas y modificación del entendimiento.</li> <li>• Actividad práctica.</li> <li>• Bitácora del proceso: encargo #6</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planifica actividades, roles y recursos para la realización del trabajo de campo en diversos espacios de validación de la propuesta de solución preliminar</li> <li>2. Gestiona herramientas para validación de las hipótesis críticas del prototipo de evolución.</li> <li>3. Itera y realiza las mejoras correspondientes del prototipo de evolución según el aprendizaje obtenido con el usuario.</li> </ol>	(6), (7), (8), (9), (10), (11), (12)

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 7	Retroalimentación de usuarios y expertos	1
Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Validación prototipo de evolución.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planifica el trabajo de campo para la validación de las</li> </ol>	(6), (7), (8), (9), (10), (11), (12)

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Protocolo de preguntas para validación.</li> <li>● Grilla de validación.</li> <li>● Análisis información grilla de validación</li> <li>● Reencuadre y mejora del prototipo de evolución.</li> <li>● Prototipo de validación: versión final.</li> <li>● Actividad práctica.</li> <li>● Bitácora del proceso, entrega #7</li> </ul>	<p>hipótesis críticas del prototipo de evolución.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Gestiona herramientas para realizar el trabajo de campo y aprender del usuario.</li> <li>3. Aplica un protocolo de entrevista con distintos actores involucrados en la solución del problema.</li> <li>4. Utiliza una grilla de validación para aprender del usuario.</li> <li>5. Captura y analiza la información obtenida a partir de la retroalimentación del usuario y expertos.</li> <li>6. Revisa, corrige y realiza las mejoras correspondientes según lo aprendido con el usuario.</li> <li>7. Propone una solución a partir de un prototipo de baja resolución validado para la definición de una propuesta de valor.</li> </ol>	
--	---	--

Número	Nombre de la Unidad	Duración en Semanas
Clase N° 8	Presentación Pitch Proyectos de Innovación	1

Contenidos	Resultados de Aprendizajes de la Unidad	Referencias a la Bibliografía
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Guion para presentación del prototipo de baja resolución.</li> <li>● Recursos audiovisuales para presentaciones efectivas.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comunica de manera efectiva el proceso de experimentación llevado a cabo.</li> <li>2. Elabora una presentación efectiva con el objeto de inspirar a otros con su propuesta de solución como base para una propuesta de valor</li> <li>3. Aplica técnicas de comunicación efectiva en formato Pitch.</li> </ol>	

## Referencias Bibliográficas

- (1) GameStorming (Dave Gray, Sunni Brown, James Macanujo)
- (2) 101 Design Methods (Vijay Kumar)
- (3) Serious Play (Michael Schrage).
- (4) Las estrategia necesita creatividad (Adam Brandenburger), 2019-HBR.
- (5) Sus empleados tienen toda la creatividad que necesita. Dejemos que lo prueben (Nilofer 2019) HBR.
- (6) Deliberate Opportunity Design (DOD), Alex Bruton.
- (7) The right it, Alberto Savoia.
- (8) Access to Finance Toolkit, ICT Finance Market Place
- (9) Disciplined Entrepreneurship Workbook, Bill Aulet.
- (10) Access to Finance Toolkit, ICT Finance Market Place



- (11) **Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days.** Jake Knapp. Bantam Press. 2016.
- (12) **Sketching unuser experiences: Getting the design right and the right design.** Bill Buxton. Morgan Kaufmann. 2011.

**Requisitos:**

**Los estudiantes que quisieran tomar este curso sin progresión con el curso anterior ( Exploración de Oportunidades para Innovar) deberán llenar un formulario con la siguiente información:**

- 1. Idea de Solución.**
- 2. Validación Prototipo de idea.**
- 3. Problema/Necesidad.**
- 4. Validación usuario en el contexto.**
- 5. Etapa de desarrollo del proyecto.**

**El propósito es evaluar la etapa de desarrollo del proyecto en la fase idea de solución.**

<b>Vigencia desde:</b>	Desde Otoño 2024
<b>Elaborado por:</b>	Paulina Concha