

PROPUESTA DE MÓDULO – 2023

TÍTULO: FACILITACIÓN DE TALLERES ÁGILES: POTENCIA TUS HABILIDADES PARA DISEÑAR EXPERIENCIAS CENTRADAS EN EL USUARIO

TIPO DE TRAYECTO: MÓDULO

OBJETIVOS:

Este módulo tiene como objetivos que los estudiantes:

- Comprendan los fundamentos del diseño centrado en el usuario y su importancia en la innovación.
- Practiquen las metodologías ágiles más utilizadas en el diseño de experiencias.
- Desarrollen habilidades para facilitar workshops y sesiones de trabajo colaborativas.
- Identifiquen técnicas y herramientas para generar ideas creativas y fomentar la colaboración.
- Adquieran conocimientos sobre la aplicación práctica de las metodologías de diseño centrado en el usuario en proyectos reales.

JUSTIFICACIÓN:

La facilitación de talleres empleando metodologías ágiles ha demostrado ser una práctica altamente efectiva en el entorno empresarial y educativo y ha adquirido un gran auge en el último tiempo. Estas metodologías se basan en principios que fomentan la colaboración, la flexibilidad, la adaptación al cambio y el enfoque en la entrega de valor al cliente o usuario final. La formación en esta temática es fundamental para desarrollar las habilidades necesarias que permitan a las personas liderar y facilitar estos procesos de manera exitosa. Es importante destacar que las competencias a adquirir en este módulo son transmisibles a otros marcos metodológicos.

Competencias específicas a desarrollar por el estudiante:

- Facilita talleres de metodologías ágiles.
- Asume el rol de mediador en equipos colaborativos.
- Toma decisiones a la hora de generar proyectos.

ESTRUCTURA

La base metodológica sobre la que se desarrollará la propuesta es e-learning con aprendizaje experiencial mediado por metaverso y el uso de mural, que es una plataforma interactiva de trabajo colaborativo. La propuesta se llevará a cabo utilizando metaverso con aplicación concreta a situaciones de resolución de problemas complejos y grupos de práctica. Se trabajará con metodología de clase inversa, entornos personales de aprendizaje, material interactivo con *hands on*, con actividades en aula virtual, exposición magistral con unidades breves de contenido, grupos de trabajo.

Duración: Las actividades del desarrollo se llevarán a cabo en 4 horas de un mismo día, en forma virtual. Previo al inicio, los estudiantes deberán leer material relativo al uso de la aplicación mural, y

de diseño centrado en el usuario. Se espera que el estudiante complete el presente módulo con una dedicación total de 12 h.

CONTENIDOS A DESARROLLAR:

<p style="text-align: center;">TEMA</p> <p style="text-align: center;">CONTENIDO RELACIONADO</p>	<p style="text-align: center;">MODALIDAD DE CURSADO</p>	<p style="text-align: center;">CARGA HORARIA (min)</p>
<p>1- Introducción al diseño centrado en el usuario y la innovación.</p> <p><i>Se explorarán los principios fundamentales del enfoque de diseño centrado en el usuario, que pone al usuario en el centro del proceso de diseño. Se analizará la importancia de comprender las necesidades, deseos y comportamientos de los usuarios para crear soluciones efectivas e innovadoras.</i></p>	Teórico	20
<p>2- Metodologías ágiles y su aplicación en el diseño de experiencias.</p> <p><i>Herramientas y técnicas de diseño centrado en el usuario (entrevistas de usuarios, mapas de empatía, customer journey map, ideación y pruebas de usabilidad) y su aplicación en la comprensión profunda de los usuarios y la generación de soluciones innovadoras.</i></p>	Teórico/práctico	25
<p>3- Principios de facilitación y técnicas para generar participación.</p> <p><i>Fundamentos de la facilitación: principios fundamentales de la facilitación efectiva, incluyendo la imparcialidad, la escucha activa, la empatía y la gestión del tiempo. Papel del facilitador como guía del proceso de colaboración y toma de decisiones.</i></p> <p><i>Técnicas de participación: diseñadas para generar participación activa de todos los miembros del grupo: la tormenta de ideas, el debate estructurado, la rueda de preguntas y respuestas, entre otras; y su aplicación para maximizar la participación y el compromiso del</i></p>	Teórico/práctico	25

<i>grupo.</i>		
<p>4- Herramientas para la generación de ideas y el pensamiento creativo.</p> <p><i>Gestión de conflictos y dinámicas de grupo: estrategias para gestionar los conflictos que puedan surgir durante las sesiones de facilitación. Técnicas para fomentar un ambiente de respeto y colaboración, y cómo lidiar con diferentes personalidades y opiniones dentro del grupo. Manejo de situaciones de desequilibrio de poder y promoción de la inclusión y diversidad en el proceso de facilitación.</i></p>	Teórico/práctico	20
<p>5- Técnicas de prototipado rápido y validación con usuarios.</p> <p><i>Introducción al prototipado: fundamentos del prototipado y su importancia en el proceso de diseño centrado en el usuario. Creación de prototipos de bajo costo y baja fidelidad utilizando herramientas simples, como papel y lápiz, para representar ideas y conceptos.</i></p> <p><i>Técnicas de prototipado rápido: prototipado en papel, digital, prototipado de servicios y prototipado de productos físicos. Cuándo y cómo utilizar cada técnica de acuerdo con los objetivos del proyecto y las necesidades del usuario.</i></p> <p><i>Validación con usuario: importancia de validar los prototipos con usuarios reales para obtener retroalimentación valiosa. pruebas de usabilidad, entrevistas y sesiones de observación con usuarios para recopilar datos y evaluar la viabilidad y efectividad de los prototipos.</i></p> <p><i>Iteración y mejora continua: importancia de iterar y mejorar los prototipos en función de los comentarios de los usuarios y los resultados de las pruebas. Análisis de datos recopilados durante la validación y utilizarlos para realizar ajustes y mejoras en los prototipos, optimizando así la experiencia del usuario.</i></p>	Teórico/práctico	30
<p>6- Casos de estudio y ejemplos de éxito en la facilitación de workshops.</p> <p><i>Ejercicio práctico de Design Thinking donde los</i></p>	Taller Práctico	120 min

<p><i>facilitadores serán parte de un equipo y se rotarán como facilitadores. Trabajarán en un desafío concreto, aplicando técnicas de facilitación y recibiendo retroalimentación. Al final, reflexionarán sobre su experiencia y compartirán aprendizajes. Esta actividad les permitirá experimentar el rol de facilitador; aprender técnicas de facilitación y desarrollar habilidades para guiar a equipos hacia soluciones innovadoras.</i></p>		
--	--	--

Este módulo prevé reconocer 0,4 créditos a quienes lo hayan aprobado.

REQUISITOS DE INGRESO:

Estudiantes y graduados, preferentemente de las carreras de Diseño (en todas sus especialidades), Ciencias de la Comunicación, y de la Educación, Ciencias de la computación y sistemas, programación. En especial todos los que tengan interés en el trabajo colaborativo en equipo. No es excluyente. Cualquier persona con interés en facilitar grupos de trabajo puede participar.

CUPO (POR GRUPO): mínimo 10 y máximo 25 estudiantes.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN:

La evaluación va más allá de la medición de comportamientos visibles. Por lo tanto, la valoración de los aprendizajes se realizará en tres momentos consecutivos:

- a) Funciones diagnósticas, para conocer, en los primeros encuentros presenciales, experiencias previas y constructos elaborados en oportunidades anteriores.
- b) Funciones formativas, durante el desarrollo del módulo, a efectos de constatar la comprensión de los contenidos, la conceptualización pertinente, el establecimiento de relaciones, la participación responsable y colaborativa, la detección de errores de interpretación, la asimilación y transferencia de conocimientos a nuevas situaciones. Como instrumento de evaluación se construirá *ad hoc* una rúbrica que contendrá indicadores de calidad que validen la calidad de los aprendizajes en desarrollo.
- c) Funciones sumativas, en la instancia final, para verificar el alcance y calidad de las competencias generales y específicas que se desarrollen. Para ello se elaborará un instrumento de registro que permita distinguir los logros personales y grupales, teniendo en cuenta el alcance de las metas propuestas y aceptadas al comienzo del módulo.

REQUISITOS DE APROBACIÓN:

Asistencia y aprobación del 100% de las actividades virtuales sincrónicas y asincrónicas. La escala de valores de evaluación será aprobado /desaprobado.

BIBLIOGRAFÍA:

Brown, T., & Wyatt, J. (Trad. Provenzano, M.). *Introducción al Diseño Centrado en Usuarios: Pensamiento de diseño para innovación social* [PDF].

Clements, T. F. (2021) *The ART of Facilitation: Communicate So They Remember*. Kindle Edition. Recuperado de <https://www.goodreads.com/book/show/56559761-the-art-of-facilitation>

Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). *Sprint: El método para resolver problemas y testear nuevas ideas en solo cinco días*. Barcelona: Gestión 2000. https://books.google.com.ar/books/about/Sprint.html?id=yhbwCwAAQBAJ&redir_esc=y

Hunter D. (2013) *The Art of Facilitation: The Essentials for Leading Great Meetings and Creating Group Synergy* <https://www.amazon.com/Art-Facilitation-Essentials-Meetings-Creating/dp/145965739X>

MODELO DE CERTIFICADO:

El Campus Norte de la Universidad Nacional de Córdoba

Certifica que (APELLIDO Y NOMBRE COMPLETO)

DNI xxxxxxxxxxx

ha aprobado el Módulo

**“FACILITACIÓN DE TALLERES ÁGILES: POTENCIA TUS HABILIDADES PARA
DISEÑAR EXPERIENCIAS CENTRADAS EN EL USUARIO”,**

aprobado por Resolución ...XXXX, con una carga horaria de cuatro (4) horas, equivalente a 0,4

créditos

Por tal motivo se certifica la demostración de las siguientes competencias:

Facilita talleres de metodologías ágiles

Asume el rol de mediador en equipos colaborativos

Toma decisiones a la hora de generar proyectos

Córdoba, ... de de 2023

Firma Directora Académica

Firma Prorector