

**INFOGRAFÍA:
INNOVACIÓN EDUCATIVA: PENSAMIENTO DE
DISEÑO**

**NOMBRE DEL DOCENTE:
ALEJANDRA MENDOZA CASTILLO**

SAN FELIPE DEL PROGRESO, ESTADO DE MÉXICO, NOVIEMBRE DE 2020.

PENSAMIENTO DE DISEÑO

¿PORQUÉ INNOVAR? Se requiere una destrucción creativa que reemplace lo que tenemos, por un modelo diez veces mejor

PENSAMIENTO DISEÑO: Forma de pensar y proceso, conjunto de creencias y valores, una serie de pasos, reglas y herramientas



PROCESO DEL PENSAMIENTO DE DISEÑO



1

EMPATIZAR

Consiste en conectar con las personas a quienes se dirige el proyecto o usuarios



2

DEFINIR

Identificar la problemática común a partir de procesar la información recolectada en la fase de empatizar. Se definen cuales son las oportunidades de innovacion



3

IDEAR

Momento de generar ideas orientadas a su solución. Todas las ideas son validas; en esta fase se busca ser lo mas creativo posible para generar muchas soluciones



4

PROTOTIPAR

Instrumentar nuevas ideas no solo generarlas. Se generan prototipos. Se busca poder probar la idea lo mas pronto posible y al menor costo. validar si es buena o no.



5

PROBAR

Es la clave para capturar el valor del proceso: funcional prototipo, promovió resultados de aprendizaje satisfizo las necesidades o requiere un ajuste.



6

EVALUAR

Es el momento de valorar y realizar la retroalimentación del proceso

- ¿Qué funciona?
- ¿Qué no funciona?
- ¿Qué dudas surgen?
- ¿Qué ideas surgen?

BIBLIOGRAFIA

Sánchez, M. y Escamilla, J. (2018). Perspectivas de la innovación educativa en universidades de México: Experiencias y reflexiones de la RIE 360. Capítulo 1. México: Imagia Comunicación.

Imagenes recuperadas de <https://www.canva.com/>. Consultado Septiembre de 2020.