

PUNTO
MÉXICO
CONECTADO

Centro
de inclusión
digital



Design Thinking Institute
Hablemos de Innovación



Open Thinker Day

Dra. Silvia Irene Adame Rodríguez
Knowledge Management for Innovation

silvia@ireneadame.com

www.designthinkingtoday.com





Design Thinking Institute
Hablemos de Innovación

Programa:

10:00 - 10:15 I. Registro

10:15 - 11:00 II. Actividad “La torre más alta”

11:00 - 11:15 III. Receso

11:15 - 12:00 IV. Design Thinking – Prototipar – Innovar

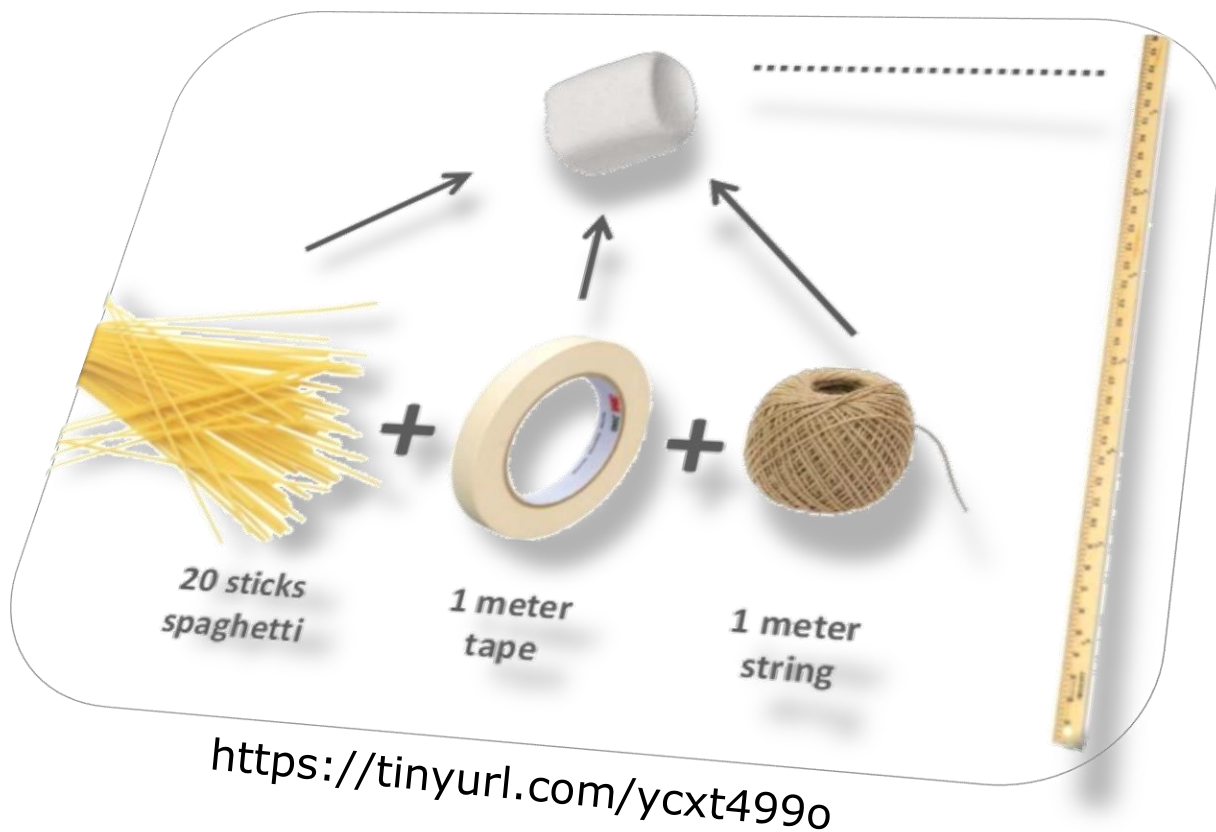
12:00 - 12:45 VI. Actividad “Prototipar “

Actividad inicial:

- ✓ Presentación (
- ✓ Identificador
- ✓ No juzgo
- ✓ No aconsejo
- ✓ No critico



La torre más alta



1. Cada equipo deberá construir una estructura que:
 - Se sostenga sola
 - En su cima sostenga un bombón completo
 - Esté apoyada sobre la mesa (no vale colgarla)
2. Puede utilizar todo el kit o una parte.
3. La torre más alta, que se sostenga **por sí sola** hasta que sea medida por el juez (no vale ser sostenida por alguien) gana.

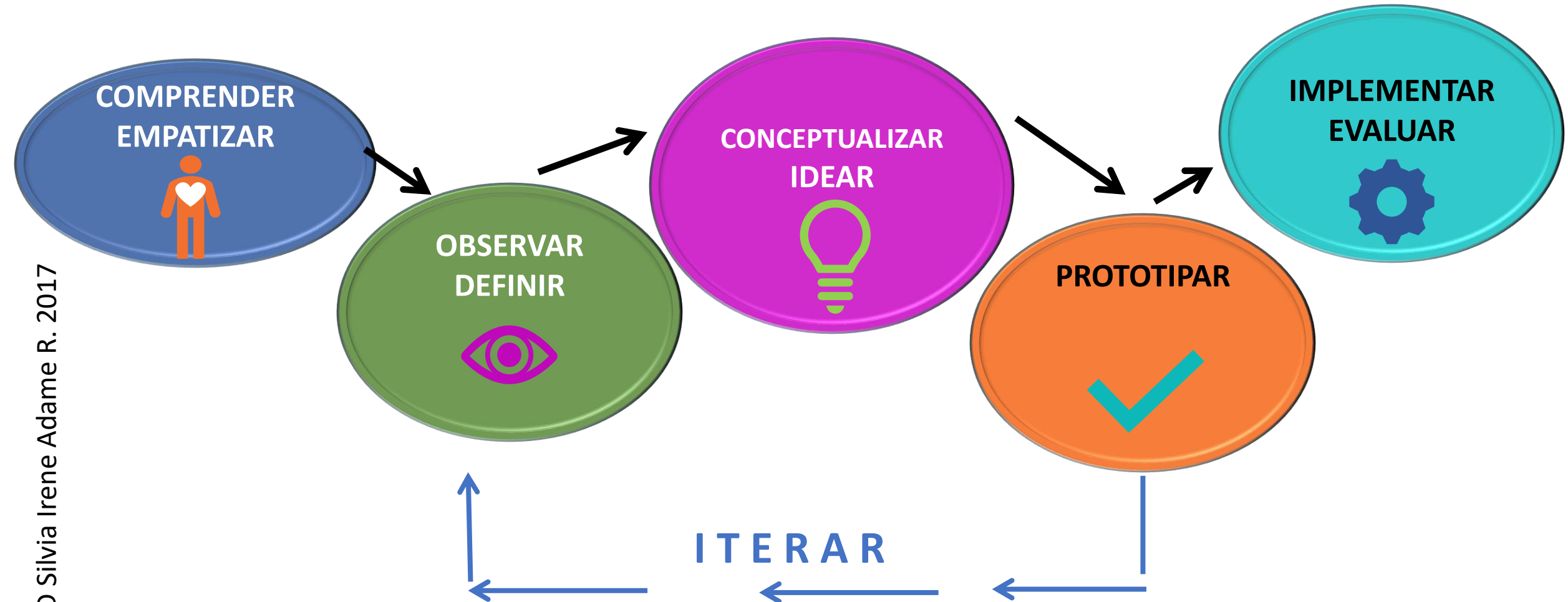
“

Design Thinking es la combinación de **empatía**, **creatividad** y el **juego serio**. Dejando a un lado tus necesidades para satisfacer las del usuario; incitando a la acción y provocando una reacción disruptiva que permita una **destrucción creativa**. *Carolina Salazar*

La empatía 😊

“

Design Thinking



“

| Vasos del futuro | (ejemplo) | |
|----------------------------------|-------------------------------------|--|
| Conceptos - Elementos | Características | Nuevas ideas |
| Aparece cuando lo necesito | No pesa Pervasivo Utiliza lot | Un dispositivo ubicuo que se materializa según lo piensa la persona. |
| Se llena cuando yo quiero | Para frío Caliente | |



*La innovación **no sólo es** transitar a un nuevo paradigma tecnológico, sino hacer **uso efectivo, práctico y novedoso** de las tecnologías existentes para solucionar problemas existentes.*

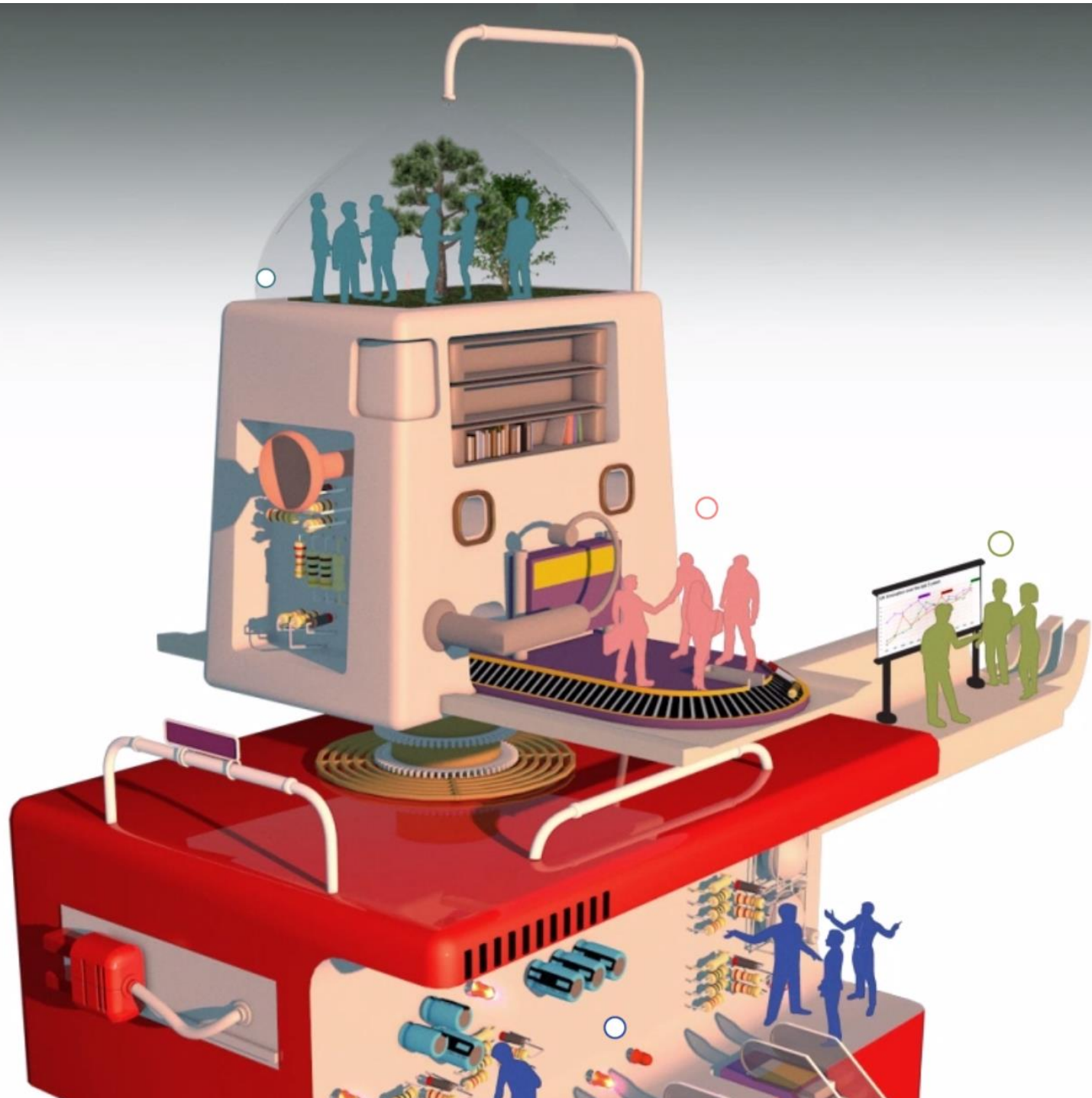
Y por qué no... para encontrarse con el impacto de lo altamente improbable...



La clave del éxito de un desarrollo innovador, es elaborar, crear o modificar un producto o servicio que corresponda con **necesidades reales** del usuario final es decir, que le **resuelva un problema** de manera que esté dispuesto a adquirirlo o utilizarlo.

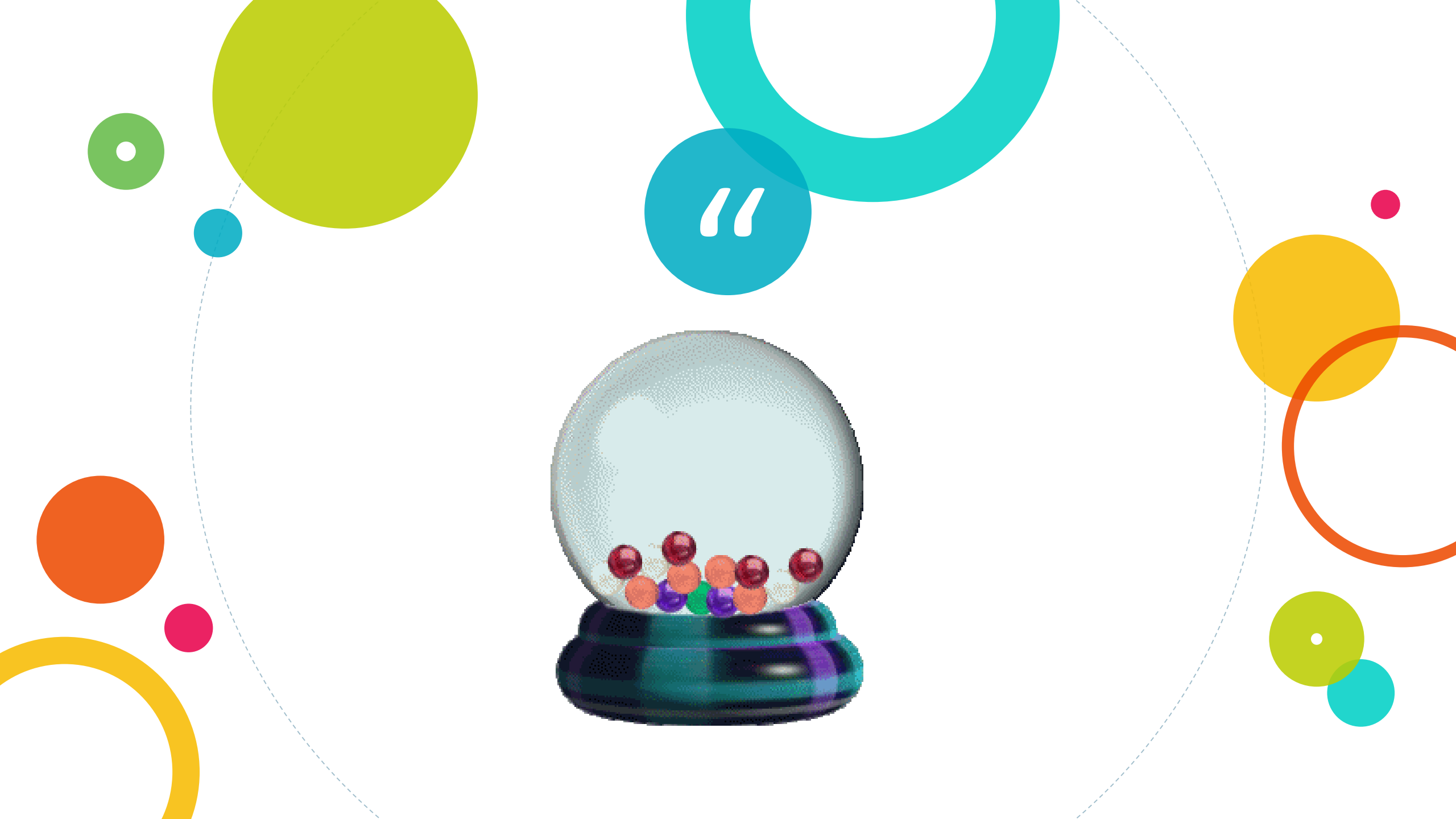


En un mundo perfecto para la innovación, ¿Quién haría qué?



http://www.wipo.int/econ_stat/en/infographics/perfect_innovation_world_2016/

¿A dónde llevaré a mi país?





Design Thinking Institute
Hablemos de Innovación



Dra. Silvia Irene Adame R.

Creative Solving Problems & Design Thinking Consultant
Design Thinking Institute

silvia@ireneadame.com

www.ireneadame.com