

# CV-DET010

## CURSO DE DESIGN THINKING (Virtual Asíncrono)

### GUÍA DE ESTUDIO



Contacto: [informes@dharma-consulting.com](mailto:informes@dharma-consulting.com) Página Web: [www.dharmacon.net](http://www.dharmacon.net)

El logotipo de PMI ATP, PMI, PMP, PMBOK, CAPM son marcas registradas del Project Management Institute, Inc. Dharma Consulting como un Authorized Training Partner (ATP) ha sido revisada y aprobada por el PMI para otorgar unidades de desarrollo profesional (PDUs) por sus cursos. Dharma Consulting ha aceptado regirse por los criterios establecidos de aseguramiento de calidad del PMI.

## ÍNDICE

|                                                          |    |
|----------------------------------------------------------|----|
| <b>1.0 PRESENTACIÓN</b>                                  | 4  |
| <b>2.0 PROPÓSITO DE LA GUÍA DE ESTUDIO</b>               | 4  |
| <b>3.0 INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO</b>                 | 5  |
| <b>4.0 OBJETIVOS DEL CURSO</b>                           | 5  |
| <b>5.0 ORGANIZACIÓN DEL CURSO</b>                        | 7  |
| <b>6.0 RECURSOS DE APRENDIZAJE</b>                       | 9  |
| <b>7.0 RUTA RECOMENDADA DE ESTUDIO</b>                   | 11 |
| <b>8.0 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS DEL AULA VIRTUAL</b>  | 12 |
| <b>9.0 SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>                         | 13 |
| <b>10.0 ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO DE ESTUDIO</b>           | 14 |
| <b>11.0 RECOMENDACIONES PARA UN APRENDIZAJE EFECTIVO</b> | 15 |
| <b>12.0 CERTIFICACIÓN, PDUs Y HORAS DE CAPACITACIÓN</b>  | 16 |
| <b>13.0 AYUDA ACADÉMICA Y USO DE LA PLATAFORMA</b>       | 17 |
| <b>14.0 ANTES DE INICIAR EL CURSO</b>                    | 18 |
| <b>15.0 MENSAJE FINAL</b>                                | 19 |

# Design Thinking: Guía de Estudio



## 1.0 PRESENTACIÓN

Bienvenido al Curso de Design Thinking – CV-DET010, desarrollado en modalidad virtual asíncrona.

Esta Guía de Estudio ha sido preparada para orientarlo durante el desarrollo del curso y facilitar el aprovechamiento de los diferentes recursos disponibles en el Aula Virtual. En ella encontrará información sobre la organización de la capacitación, los objetivos de aprendizaje, la secuencia recomendada de estudio, el uso de los recursos académicos y complementarios, el sistema de evaluación y las condiciones de aprobación.

El curso desarrolla de manera progresiva los fundamentos, principios, fases, técnicas y herramientas de Design Thinking y su aplicación para abordar problemas y oportunidades desde una perspectiva centrada en las personas.

A lo largo de la capacitación se estudiarán las cinco fases de Design Thinking: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Evaluar, así como diferentes técnicas para comprender a los usuarios, formular problemas, generar alternativas, representar posibles soluciones y obtener retroalimentación.

Debido a que el curso se desarrolla de manera asíncrona, usted podrá organizar sus momentos de estudio de acuerdo con su disponibilidad. Sin embargo, para favorecer un aprendizaje ordenado y progresivo, se recomienda seguir la secuencia de unidades y actividades establecida en el Aula Virtual y en el Programa de Actividades del Curso.

Antes de iniciar la Unidad 1, revise esta Guía de Estudio, el Programa de Actividades y los recursos de Inducción y Entrenamiento en la Plataforma disponibles en la sección Presentación.

## 2.0 PROPÓSITO DE LA GUÍA DE ESTUDIO

La presente Guía de Estudio tiene como propósito facilitar el desarrollo autónomo y ordenado del curso, proporcionando al participante orientaciones para:

- Conocer la estructura general y organización académica del curso.
- Comprender los objetivos de aprendizaje que se espera alcanzar.
- Identificar los recursos disponibles en cada unidad y la función que cumple cada uno de ellos.
- Seguir una secuencia de estudio que favorezca la comprensión, aplicación y consolidación de los conocimientos.
- Comprender la relación existente entre las diferentes fases de Design Thinking.

- Utilizar adecuadamente las técnicas y herramientas presentadas durante el curso.
- Relacionar los conceptos estudiados con problemas, productos, servicios, procesos y oportunidades reales.
- Organizar adecuadamente el tiempo destinado al aprendizaje.
- Conocer cómo funcionan las evaluaciones de las unidades y el Examen Final.
- Comprender las condiciones de aprobación y certificación.
- Aprovechar las plantillas, herramientas y lecturas complementarias disponibles.
- Identificar los medios disponibles para realizar consultas académicas o resolver dificultades relacionadas con el uso de la plataforma.
- La Guía de Estudio debe utilizarse como documento de referencia durante toda la capacitación.

### 3.0 INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO

**Código:** CV-DET010

**Nombre:** Curso de Design Thinking

**Modalidad:** Virtual Asíncrona

**Horas de capacitación:** 16 horas

**Número de unidades:** 4

El curso proporciona una comprensión estructurada de los fundamentos, principios, fases, técnicas y herramientas de Design Thinking, así como de su aplicación para comprender las necesidades de las personas, analizar problemas y oportunidades y desarrollar posibles soluciones.

El aprendizaje comienza abordando conceptos relacionados con innovación, transformación y disrupción digital y las conexiones de Design Thinking con Lean y Agile.

Posteriormente, se estudian sus fundamentos, elementos, bases, características y las cinco fases que conforman su proceso: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Evaluar.

El curso profundiza luego en técnicas orientadas a comprender a los usuarios y definir adecuadamente los problemas, para finalmente desarrollar herramientas destinadas a generar y priorizar ideas, construir prototipos y evaluar posibles soluciones mediante la obtención de retroalimentación.

### 4.0 OBJETIVOS DEL CURSO

#### 4.1 Objetivo General

Desarrollar en el participante los conocimientos y criterios necesarios para comprender los fundamentos, principios, fases, técnicas y herramientas de Design Thinking, así como analizar su aplicación para comprender las

necesidades de los usuarios, definir problemas y oportunidades, generar y priorizar ideas, desarrollar prototipos y evaluar soluciones, fortaleciendo su capacidad para abordar desafíos de innovación mediante un enfoque centrado en las personas.

## 4.2 Objetivos Específicos

Al finalizar el curso, el participante estará en capacidad de:

- Comprender los fundamentos de la innovación, reconociendo sus aplicaciones en servicios, productos y procesos y su importancia en los actuales entornos organizacionales.
- Reconocer los principales conceptos asociados con la era digital, incluyendo transformación digital y disrupción digital, y su relación con los procesos de innovación.
- Comprender las conexiones existentes entre Design Thinking, Lean y Agile, identificando sus principales relaciones dentro de los enfoques modernos de innovación y desarrollo de soluciones.
- Diferenciar conceptos como modelo, framework, técnica y metodología, estableciendo una base conceptual adecuada para comprender design thinking.
- Comprender los fundamentos, elementos, bases y características de Design Thinking, reconociendo los atributos que sustentan su aplicación.
- Describir y relacionar las cinco fases de Design Thinking: Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Evaluar, comprendiendo su funcionamiento dentro de un proceso de exploración y desarrollo de soluciones.
- Aplicar conceptualmente técnicas para comprender a los usuarios y su contexto, incluyendo Mapa de Empatía, Método Persona, Mapa de Actores, observación, entrevistas y Customer Journey.
- Analizar y definir problemas desde la perspectiva de los usuarios, utilizando conceptos y herramientas como Point of View (POV), mapas mentales, preguntas “¿Cómo podríamos...?” (HMW) y diagramas de afinidad.
- Comprender y utilizar diferentes técnicas de generación de ideas, incluyendo Brainstorming, What If, Brain Dump, Reverse Brainstorming y SCAMPER.
- Comprender mecanismos para analizar y priorizar ideas, facilitando la selección de alternativas que puedan avanzar hacia etapas posteriores del proceso.
- Comprender el propósito y la importancia del prototipado, reconociendo técnicas como Storyboard y Lego para representar y explorar posibles soluciones.
- Comprender el proceso de evaluación de soluciones, utilizando mecanismos de retroalimentación como Focus Groups y pruebas de usabilidad.
- Relacionar las diferentes fases, técnicas y herramientas de Design Thinking dentro de un proceso orientado a transformar necesidades y problemas en alternativas de solución.

- Aplicar los conceptos estudiados al análisis de situaciones relacionadas con proyectos, productos, servicios, procesos e iniciativas de innovación, fortaleciendo la transferencia del aprendizaje al entorno profesional.

## 5.0 ORGANIZACIÓN DEL CURSO

El curso está organizado en cuatro unidades de estudio, desarrolladas de manera progresiva. Cada unidad permite avanzar desde los conceptos relacionados con innovación y Design Thinking hasta el estudio y aplicación conceptual de sus cinco fases.

### Unidad 1 – Introducción a Design Thinking

#### Temas principales:

- Innovación.
- ¿Qué es Innovación?
- Persona Innovadora.
- Innovación en Servicios.
- Innovación en Productos.
- Innovación en Procesos.
- Digital Age.
- Transformación Digital.
- Conceptos Relacionados.
- Disrupción Digital.
- Conexiones con Design Thinking.
- ¿Qué es Lean.
- ¿Qué es Agile?
- ¿Cómo se conectan?
- Definiciones Clave
- ¿Qué es un Modelo?
- ¿Qué es un Framework?
- ¿Qué es una Técnica?
- ¿Qué es una Metodología?

Esta unidad proporciona el contexto conceptual necesario para comprender Design Thinking y su relación con la innovación, la transformación digital y otros enfoques utilizados para desarrollar productos, servicios y soluciones.

### Unidad 2 – Design Thinking y sus Fases

#### Temas principales:

- Design Thinking.
- ¿Qué es Design Thinking?
- Elementos de Design Thinking.
- Bases de Design Thinking.

- Características de Design Thinking.
- Fases de Design Thinking.
- Empatizar.
- Definir.
- Idear.
- Prototipar.
- Evaluar.
- Flujo de Design Thinking
- Comportamiento de las Posibilidades.
- Proceso de Pensamiento.
- Cantidad de Métodos.
- Atributos de Design Thinking
- Atributos Claves de Design Thinking.
- Equipos Multidisciplinarios.
- Mentalidad Optimista.
- Conceptualización.

Esta unidad proporciona una visión integral del enfoque y permite comprender cómo las cinco fases se relacionan dentro de un proceso iterativo orientado a explorar necesidades, problemas, alternativas y posibles soluciones.

### **Unidad 3 – Empatizar y Definir**

#### **Temas principales:**

- Empatizar.
- Definición de Empatía.
- Mapa de Empatía.
- Método Persona.
- Mapa de Actores.
- Observación.
- Habilidades de Investigación.
- Formulación de preguntas.
- Journey Maps.
- Creación de un Customer Journey.
- Entrevistas.
- Investigación.
- Definir.
- Definición del Problema.
- Punto de Vista – Point of View (POV).
- Buenos Puntos de Vista.
- Mapas Mentales.
- Preguntas “¿Cómo podríamos...?” – HMW.
- Lista de Verificación de Lectura Crítica.
- Affinity Diagram.

Esta unidad profundiza en la comprensión de los usuarios, sus necesidades, comportamientos y contextos, para posteriormente

organizar la información obtenida y formular adecuadamente problemas y oportunidades desde una perspectiva centrada en las personas.

## Unidad 4 – Ideación, Prototipar y Evaluar

### Temas principales:

- Ideación.
- Ideado.
- Ideación.
- 7 reglas de Generación de Ideas.
- Brainstorming.
- Método What If.
- Brain Dump.
- Reverse Brainstorming.
- SCAMPER.
- Técnicas de Priorización.
- Prototipar.
- ¿Por qué Prototipar?
- ¿Para qué sirven los prototipos?
- Storyboard Technique.
- Lego.
- Evaluar
- ¿Por qué evaluar?
- ¿Cómo evaluar?
- Focus Group Techniques.
- Pruebas de Usabilidad.

Esta unidad completa el proceso de Design Thinking desarrollando técnicas para generar y seleccionar alternativas, representar posibles soluciones mediante prototipos y obtener retroalimentación para evaluar y continuar mejorando las propuestas desarrolladas.

## 6.0 RECURSOS DE APRENDIZAJE

El Aula Virtual incorpora diferentes recursos destinados a facilitar la comprensión, profundización y aplicación conceptual de los contenidos. Se recomienda utilizarlos de manera integrada y no limitar el estudio únicamente a un tipo de material.

### 6.1 Material de Lectura

Cada unidad dispone de un Material de Lectura que desarrolla de manera estructurada los conceptos, principios y prácticas correspondientes al tema estudiado.

Utilícelo para profundizar en los contenidos de cada unidad y como material de consulta cuando necesite revisar conceptos o técnicas con mayor detalle.

## 6.2 Material Interactivo de Estudio

El Material Interactivo de Estudio presenta los contenidos mediante una experiencia multimedia navegable que integra explicaciones, elementos gráficos y recursos complementarios.

Su diseño facilita el aprendizaje progresivo y permite explorar los conceptos de manera dinámica, reforzando la comprensión de los principales temas del curso.

## 6.3 Videos Explicativos

Los Videos Explicativos complementan determinados contenidos mediante exposiciones orientadas a profundizar los principales conceptos y facilitar su comprensión.

Utilícelos especialmente cuando necesite una explicación adicional, relacionar conceptos o reforzar determinados temas.

## 6.4 Recursos Adicionales

Los Recursos Adicionales incluyen artículos, referencias y enlaces seleccionados destinados a ampliar los contenidos desarrollados en las unidades.

Estos recursos permiten explorar otras perspectivas relacionadas con Design Thinking y profundizar determinados conceptos o aplicaciones.

## 6.5 Plantillas, Herramientas y Recursos

El curso proporciona plantillas, herramientas y otros recursos prácticos relacionados con la aplicación de los conceptos y técnicas de Design Thinking.

Estos materiales permiten al participante observar formas de organizar y utilizar diferentes herramientas durante las fases del proceso.

Se recomienda analizar cada recurso considerando:

- qué propósito cumple
- en qué fase de Design Thinking puede utilizarse
- qué información requiere
- qué resultado permite obtener
- cómo podría adaptarse a un problema, producto, servicio o proyecto real.

## 6.6 Lecturas Complementarias

Las Lecturas Complementarias reúnen libros, guías y documentos especializados que permiten profundizar en los conceptos y prácticas abordados durante el curso.

Estos materiales proporcionan fuentes adicionales para ampliar los conocimientos y continuar estudiando Design Thinking más allá de los contenidos principales de cada unidad.

## 7.0 RUTA RECOMENDADA DE ESTUDIO

Para obtener un mejor aprovechamiento del curso, se recomienda trabajar cada unidad siguiendo una secuencia orientada a:

**Comprender → Explorar → Relacionar → Aplicar → Repasar → Evaluar**

### Paso 1. Revise los temas de la unidad

Antes de comenzar, identifique los contenidos que serán desarrollados y los recursos disponibles.

### Paso 2. Desarrolle el Material Interactivo de Estudio

Utilícelo para realizar una primera revisión estructurada de los contenidos y comprender las relaciones entre los principales conceptos, fases y técnicas.

### Paso 3. Consulte el Material de Lectura

Profundice los conceptos estudiados y utilice este recurso como referencia cuando necesite una explicación con mayor detalle.

### Paso 4. Revise los recursos complementarios

Cuando estén disponibles, utilice los Videos Explicativos y Recursos Adicionales para reforzar o ampliar determinados contenidos.

### Paso 5. Relacione las técnicas con situaciones reales

Piense en un problema, producto, servicio, proceso o iniciativa conocida y analice cómo podría utilizar las técnicas estudiadas.

Por ejemplo:

- identificar quiénes son los usuarios.
- explorar sus necesidades y experiencias.
- formular adecuadamente el problema.
- generar alternativas.

- seleccionar posibles soluciones.
- representar una idea mediante un prototipo.
- determinar cómo podría obtener retroalimentación.

## **Paso 6. Utilice las plantillas y herramientas**

Cuando el contenido estudiado lo permita, revise las plantillas y herramientas disponibles e identifique cómo podrían utilizarse dentro de las diferentes fases de Design Thinking.

## **Paso 7. Realice un repaso**

Antes de desarrollar la evaluación, revise los conceptos, fases o técnicas que hayan presentado mayor dificultad.

## **Paso 8. Realice el Examen de Unidad**

Una vez estudiados los principales contenidos, desarrolle el Examen de Unidad.

Si el resultado evidencia temas que requieren reforzamiento, revise nuevamente los materiales correspondientes antes de realizar otro intento.

## **Paso 9. Continúe con la siguiente unidad**

Avance respetando la secuencia de las cuatro unidades, debido a que los conceptos desarrollados inicialmente sirven como base para comprender las fases y técnicas posteriores.

## **Paso 10. Realice el Examen Final del Curso**

Una vez completadas las cuatro unidades y efectuado un repaso general, desarrolle el Examen Final del Curso.

## **8.0 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS DEL AULA VIRTUAL**

Además de los recursos académicos propios de las unidades, el Aula Virtual incorpora otras actividades y materiales que forman parte de la experiencia de aprendizaje.

### **8.1 Encuesta de Entrada**

Al inicio del curso encontrará la Encuesta de Entrada.

Complete esta actividad de acuerdo con las indicaciones disponibles en el Aula Virtual antes de avanzar con el desarrollo de las unidades.

## 8.2 Encuestas de las Unidades

Cada una de las cuatro unidades dispone de una encuesta.

Complete estas actividades siguiendo las indicaciones establecidas en el Aula Virtual. La información proporcionada permite conocer la experiencia del participante respecto de los contenidos y recursos desarrollados.

## 8.3 Plantillas y Libros Complementarios

El Aula Virtual incorpora una sección específica denominada Plantillas y Libros Complementarios, que amplía los recursos disponibles para el estudio y aplicación de Design Thinking.

Entre los recursos disponibles se encuentran:

- Plantillas de Design Thinking.
- Libro: Design Thinking Innovación en Negocios.
- Libro: Design Thinking lidera el presente, crea el futuro.
- Libro: Mini Guía de Design Thinking.
- Guía Design Thinking – CertiProf Edición 2020.

Estos materiales pueden utilizarse para profundizar los contenidos del curso y como referencias de consulta para la posterior aplicación de Design Thinking.

## 8.4 Encuesta Final de Salida

Al concluir el curso encontrará la Encuesta Final de Salida.

Complete esta actividad como parte del cierre de la capacitación siguiendo las indicaciones disponibles en el Aula Virtual.

# 9.0 SISTEMA DE EVALUACIÓN

## 9.1 Exámenes de Unidad

Al finalizar cada una de las cuatro unidades se realiza un Examen de Unidad destinado a comprobar la comprensión de los conceptos, principios y prácticas estudiados.

Cada examen:

- contiene 10 preguntas.
- permite realizar hasta tres intentos.
- considera como calificación válida la nota más alta obtenida entre los intentos realizados.

La posibilidad de efectuar varios intentos permite utilizar la evaluación como parte del proceso de aprendizaje. Si no obtiene el resultado

esperado, revise los temas correspondientes antes de efectuar un nuevo intento.

## 9.2 Examen Final del Curso

Al completar las cuatro unidades se realiza un Examen Final del Curso.

Esta evaluación está orientada a comprobar de manera integral la comprensión de los principales fundamentos, principios, elementos, prácticas y aplicaciones desarrollados durante la capacitación.

El Examen Final permite evaluar el nivel de dominio alcanzado y la capacidad del participante para reconocer y relacionar los conceptos fundamentales estudiados durante el curso.

## 9.3 Promedio Final

El curso considera evaluaciones correspondientes a las cuatro unidades y un Examen Final.

Fórmula de cálculo del promedio final: [Promedio simple de (Promedio de Exámenes de Sesión y Examen Final)]

## 9.4 Nota de Aprobación

Para aprobar el curso y obtener el Certificate of Completion, el participante deberá alcanzar un promedio final mínimo de 11.

Se recomienda utilizar las evaluaciones no solamente como un requisito de aprobación, sino también como una oportunidad para identificar conceptos que requieren revisión y fortalecer progresivamente el aprendizaje.

## 10.0 ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO DE ESTUDIO

Al tratarse de una capacitación virtual asíncrona, el participante dispone de flexibilidad para organizar sus períodos de estudio.

No obstante, la autonomía requiere establecer una rutina que permita mantener continuidad en el aprendizaje. Para ello se recomienda:

- Revisar el **Programa de Actividades del Curso** antes de iniciar la capacitación.
- Seguir el orden establecido de las cuatro unidades.
- Distribuir las horas de estudio a lo largo del período disponible.
- Evitar concentrar todas las unidades y evaluaciones al final.
- Reservar períodos específicos para estudiar sin interrupciones.
- Completar los principales recursos de una unidad antes de avanzar hacia la siguiente.

- Dedicar tiempo a comprender el propósito de cada técnica y no solamente su procedimiento.
- Utilizar los recursos adicionales cuando necesite ampliar o reforzar un tema.
- Revisar las plantillas y herramientas disponibles.
- Desarrollar cada Examen de Unidad una vez revisados los principales recursos académicos.
- Realizar un repaso general de las cuatro unidades antes del Examen Final.
- Utilizar los intentos adicionales de los Exámenes de Unidad como oportunidad para reforzar el aprendizaje.

El **Programa de Actividades** disponible en la sección Presentación constituye el documento de referencia para conocer la secuencia temporal recomendada y los temas previstos para cada período de estudio.

## **11.0 RECOMENDACIONES PARA UN APRENDIZAJE EFECTIVO**

Para aprovechar adecuadamente los recursos del curso se recomienda:

### **Estudie en secuencia**

Las unidades han sido organizadas progresivamente. Los conceptos relacionados con innovación y los fundamentos de Design Thinking son necesarios para comprender posteriormente sus fases y técnicas.

### **Mantenga una perspectiva centrada en las personas.**

Design Thinking parte de comprender necesidades, experiencias y problemas desde la perspectiva de quienes los viven o utilizan las soluciones.

### **No comience buscando inmediatamente una solución**

Dedique primero tiempo a comprender a los usuarios y a definir adecuadamente el problema antes de generar alternativas.

### **Utilice las técnicas de empatía**

Analice cómo el Mapa de Empatía, Método Persona, Mapa de Actores, observación, entrevistas y Customer Journey permiten obtener diferentes tipos de información.

### **Formule adecuadamente el problema**

Utilice herramientas como POV, HMW, Mapas Mentales y Affinity Diagram para organizar la información y establecer un problema suficientemente claro antes de comenzar la ideación.

### **Genere varias alternativas**

Las técnicas de ideación están orientadas a ampliar inicialmente las posibilidades. Utilice Brainstorming, What If, Brain Dump, Reverse Brainstorming o SCAMPER para explorar diferentes opciones.

### **Separe generación y selección de ideas**

Primero permita la exploración de alternativas y posteriormente aplique criterios para priorizar aquellas que resulten más convenientes.

### **Utilice los prototipos como herramientas de aprendizaje**

El propósito de un prototipo no es representar necesariamente una solución terminada, sino permitir que una idea pueda observarse, analizarse y recibir retroalimentación.

### **Considere la evaluación como parte del proceso**

Los Focus Groups y las pruebas de usabilidad permiten conocer la reacción de los usuarios y obtener información que puede utilizarse para mejorar la solución.

### **Comprenda el carácter iterativo de Design Thinking**

Los resultados obtenidos durante una fase pueden generar nueva información que haga conveniente revisar decisiones anteriores.

### **Relacione las técnicas con situaciones reales**

Cuando sea posible, piense cómo aplicaría los conceptos estudiados a un producto, servicio, proyecto, proceso o problema conocido.

### **Utilice las Plantillas y Lecturas Complementarias**

Estos recursos permiten profundizar los conocimientos y facilitan la posterior aplicación de las técnicas fuera del curso.

### **Revise sus errores**

Cuando una evaluación evidencie una dificultad, identifique el tema relacionado y revise nuevamente los materiales antes de realizar otro intento.

### **Mantenga continuidad**

Es preferible desarrollar sesiones regulares de estudio que acumular una gran cantidad de contenido en una sola sesión.

## **12.0 CERTIFICACIÓN, PDUs Y HORAS DE CAPACITACIÓN**

### **12.1 Certificación**

Los participantes que obtengan un promedio final mínimo de 11 recibirán un Certificate of Completion.

Los participantes que no alcancen el promedio mínimo establecido recibirán un Certificate of Participation.

Los certificados son emitidos en formato digital.

## 12.2 Professional Development Units – PDUs

Para los participantes que cuenten con certificaciones del Project Management Institute (PMI), la aprobación del curso acredita PDUs cuya distribución depende de la certificación del participante.

El participante deberá considerar la distribución correspondiente a la certificación PMI que posea.

| Certificaciones del PMI          | Ways of Working | Power Skills | Business Acumen | Total de PDU's |
|----------------------------------|-----------------|--------------|-----------------|----------------|
| PMP, CAPM, PgMP, PMI-CP          | 2               | 2            | 12              | 16             |
| PMI-PMOCP                        | 2               | 2            | 12              | 16             |
| PfMP                             | 0               | 2            | 12              | 14             |
| PMI-PBA                          | 0               | 2            | 12              | 14             |
| PMI-ACP, DASM, DASSM, DAC, DAVSC | 0               | 2            | 12              | 14             |
| PMI-RMP                          | 0               | 2            | 12              | 14             |
| PMI-SP                           | 0               | 2            | 12              | 14             |

## 12.3 Horas de Capacitación

Para los participantes que no cuenten con certificaciones del PMI, la aprobación del curso acredita 16 horas de capacitación en Dirección de Proyectos, las cuales podrán ser utilizadas como requisito formativo para postular a exámenes de certificación en esta disciplina, según corresponda.

## 13.0 AYUDA ACADÉMICA Y USO DE LA PLATAFORMA

### 13.1 Inducción y Entrenamiento en la Plataforma

Antes de iniciar las unidades, revise los recursos de **Inducción y Entrenamiento en la Plataforma** disponibles en la sección Presentación.

Estos instructivos proporcionan orientación para utilizar adecuadamente las funcionalidades del Aula Virtual necesarias durante el curso.

### 13.2 Foro de Ayuda Académica

Para realizar consultas relacionadas con los contenidos académicos del curso, utilice el **Foro de Ayuda Académica** disponible en la sección Presentación.

Al formular una consulta, procure indicar claramente:

- la unidad que está estudiando.
- la fase, técnica o recurso relacionado.
- la duda específica que desea resolver.
- Esto facilitará una orientación más precisa.

## 14.0 ANTES DE INICIAR EL CURSO

Antes de comenzar la Unidad 1, se recomienda verificar que haya realizado las siguientes actividades:

- Revisar completamente esta **Guía de Estudio**.
- Consultar el **Programa de Actividades del Curso**.
- Revisar los recursos de **Inducción y Entrenamiento en la Plataforma**.
- Identificar la ubicación del **Foro de Ayuda Académica**.
- Completar la **Encuesta de Entrada** según las indicaciones del Aula Virtual.
- Revisar la estructura general de las **cuatro unidades de estudio**.
- Identificar la sección de **Plantillas y Libros Complementarios**.
- Organizar sus períodos de estudio de acuerdo con el tiempo disponible.
- Una vez completadas estas actividades, podrá iniciar la **Unidad 1 – Introducción a Design Thinking**.

Gestión de Proyectos, Ágil, IA y PMO

## 15.0 MENSAJE FINAL

El aprendizaje en modalidad virtual asíncrona ofrece flexibilidad, pero también requiere organización, continuidad y participación activa.

A lo largo de este curso encontrará recursos orientados no solamente a conocer las fases de Design Thinking, sino también a comprender cómo utilizar diferentes técnicas para explorar necesidades, analizar problemas, generar alternativas, desarrollar prototipos y obtener retroalimentación.

Los materiales de lectura e interactivos proporcionan la base conceptual; los videos y recursos adicionales permiten profundizar determinados temas; y las plantillas, herramientas y lecturas complementarias proporcionan referencias para continuar explorando la aplicación de Design Thinking.

Le recomendamos avanzar progresivamente, relacionar los conceptos y técnicas con situaciones reales, evitar apresurarse hacia una solución antes de comprender adecuadamente el problema y utilizar las evaluaciones como oportunidades para comprobar y fortalecer su aprendizaje.

El valor de Design Thinking se encuentra en mantener a las personas y sus necesidades como elemento central del proceso, explorando, aprendiendo e iterando progresivamente hasta desarrollar alternativas de solución con mayor valor para los usuarios.

**Le deseamos muchos éxitos en el desarrollo del curso.**

