

DESIGN THINKING para a INNOVACIÓN SOCIAL DIXITAL

OBXECTIVO XERAL

O programa Voluntariado Dixital da Xunta de Galicia, impulsado pola Axencia de Modernización Tecnolóxica de Galicia (Amtega) e a Dirección Xeral de Xuventude e Voluntariado, pon en marcha o seu Plan de Formación 2015 baixo o título “Design Thinking para a Innovación Social Dixital”.

O obxectivo deste plan formativo, é ofrecer as ferramentas e as metodoloxías máis avanzadas no eido mundial para xerar ideas, detectar necesidades de mercado e resolver problemas, apostando pola innovación como un proceso colaborativo.

A través da formación, realizaremos proxectos reais nos que se traballen todas as fases da metodoloxía: Empatía, definición, ideación, prototipado e testeo.

Tomaremos como referencias prácticas os 10 proxectos seleccionados na iniciativa da Amtega, CeMIT-Innova para a Innovación Social Dixital, a través do cal se pretende:

Mellorar o entorno social local

Propiciar a colaboración cidadá

Facilitar a conexión entre cidadáns e aliados dixitais locais

Transformar o modelo das aulas CeMIT, asentando unha nova forma de entender os desafíos sociais e de encontrarlles resposta.

Máis información: <https://cemit.xunta.es/cemit-innova>

DESTINATARIOS

Persoas voluntarias dixitais, persoal técnico das entidades de acción social, axentes TIC e persoas usuarias da Rede de Aulas de Modernización e Inclusión Tecnolóxica (Rede CeMIT) e en xeral, calquera persoa e/ou organización interesada na innovación social dixital.

Nª PRAZAS

Máximo 50

LUGAR DE CELEBRACIÓN

Centro de Novas Tecnoloxía de Galicia-CNTG- Rúa Airas Nunes S/N Conxo Santiago de Compostela

ESTRUTURA

O programa formativo desenvolverase en 4 xornadas, distribuídas en dous bloques, en horario de tarde de 16:00 a 20:00.

BLOQUE I: 17 e 18 de xuño

BLOQUE II: 1 e 2 de xullo

INSCRICIÓN

A inscrición formalizarase a través do seguinte link <http://www.voluntariadogalego.org/web/modulo.php?mod=cur>

CONTIDOS

O Design Thinking é unha disciplina que usa a sensibilidade e os métodos dos deseñadores para facer coincidir as necesidades das persoas co que é tecnoloxicamente factible e viable economicamente. Este método está avalado e promovido polo Institute of Design que pertence á Universidade de Stanford.

Debido ós grandes resultados obtidos, nos últimos anos grandes empresas de todo o mundo como Google, IBM ou Toyota xa integraron esta metodoloxía no seu día a día. A súa expansión é tan importante que se converteu na metodoloxía de referencia en ámbitos coma o da saúde ou o social.

Designthinking.gal é un espazo educativo formado por un equipo multidisciplinar, con ampla experiencia profesional e docente tanto no ámbito nacional como internacional, que desenvolve a metodoloxía do Design Thinking adaptada ó noso contorno.

Esta adaptación trata de suplir as carencias formativas que temos con respecto a outros países e que arrastramos desde nenos, polo que ademais do Design Thinking ensinamos técnicas de creatividade e de traballo en equipo e aprendemos como comunicar, a través do storytelling, o noso proxecto dun xeito que consiga emocionar a audiencia.

CONTIDOS TEÓRICOS:

- ¿Que é a creatividade?
- ¿Que é a innovación?
- Técnicas creativas
- Estudos cualitativos para recoller datos e detectar necesidades de mercado
- Estudos cualitativos para a avaliación dos datos recollidos por parte do usuario
- Metodoloxía do Design Thinking
- Storytelling no Design Thinking

CONTIDOS PRÁCTICOS:

- Ximnasia creativa
- Exercicios sobre cada unha das técnicas creativas para ensaiar e 'aprender facendo'
- Elaboración de prototipos dos proxectos levados a cabo
- Análise, desenvolvemento e avaliación dos proxectos
- Realización das presentacións a través do Storytelling
- Presentación grupal

EQUIPO

Designthinking gal



José Ramón Rodríguez
Psicólogo empresarial

A experiencia profesional de José Ramón, durante máis de 27 anos, en máis de 65 empresas e asociacións profesionais, centrouse no desenvolvemento de plans de formación, deseñando, coordinando e impartindo diferentes accións formativas en áreas tales como:

Competencias Directivas, Outdoor Training, Calidade de Servizo e Satisfacción do Cliente, Creatividade, Habilidades docentes e Marketing persoal ou Personal branding.



Chus Prol
Filóloga e Storyteller

Pertence a unha xeración de profesionais que valoran a súa liberdade e un modelo diferente de relación laboral máis flexible e personalizada.

Acredita en que, tras anos de formarnos para sermos competitivos e acadar obxectivos individuais, a solución a moitas das dificultades actuais vén da man da colaboración. Gran comunicadora apaixónalle xestionar equipos de traballo e xestionar persoas. Na actualidade xestiona o espacio de Coworking Douthroxeito.



Enrique Saavedra
Enxeñeiro en Deseño

Inditex, Massimo Dutti, Women´ Secret, Movistar ou Cortefiel son algunhas das marcas para as que traballou desenvolvendo proxectos de deseño.

Considérase curioso e analítico, trata de investigar e de buscar solucións partindo dun caos imaxinativo, reflexiona sobre iso e logo volve empezar.

Na actualidade é co-fundador do estudio Vermis Project e dos proxectos VermisLAB e Designthinking.gal así coma director da delegación inglesa.



Marcos Saavedra
Deseñador de Produto

Con máis de dez anos de experiencia no mundo do deseño de produto, realizou proxectos tanto nacionais como internacionais para clientes como Roca, ICEX, MUJI ou Arturo Álvarez.

Entende o deseño e a vida dun xeito optimista, divertido e dinámico. Sedúceo sacar as cousas do seu contexto habitual e a busca de novos enfoques.

Na actualidade é co-fundador do estudio Vermis Project e dos proxectos VermisLAB e Designthinking.gal así coma director da delegación española.

CLIENTES DE DESIGNTHINKING.GAL

