

Proyecto de Innovación Docente – Convocatoria 2019/20

1. Título del proyecto

Flippando y aprendiendo con un Reto en Design Thinking y Lean Startup.

2. Responsable del proyecto

Fuensanta Galán Herrero.

3. Resumen del proyecto

Design Thinking y Lean Startup son dos metodologías plenamente implantadas en el entorno económico y social. Dos metodologías que permiten transmitir al alumnado conceptos importantes en el entorno en el que se moverán profesionalmente (la importancia del cliente, la necesidad de medir, etc.).

Por otra parte, ambas metodologías combinan especialmente bien con “aprender haciendo” o “learning by doing” que es la forma de trabajo que subyace en el Aprendizaje Basado en Retos (ABR).

Los avances tecnológicos, la incertidumbre y la creciente complejidad del entorno, entre otros factores, hacen que nos enfrentemos a importantes retos tanto a nivel global como individual (el cambio climático, la despoblación rural, la robotización, nuevas formas de trabajo, competencia feroz, etc.) Para responder a estos desafíos (u oportunidades) debemos aplicar creatividad, innovación e iniciativa.

Design Thinking y Lean Startup combinados con ABR provocan el aprendizaje duradero y la adquisición de la competencia “espíritu emprendedor”. Se pretende involucrar al alumnado en una situación real, hacerlos sensibles a un problema o una preocupación, que busquen y experimenten soluciones, todo ello motiva el compromiso y genera aprendizaje.

Design Thinking es una metodología centrada en las personas que incluye empatizar con un grupo de usuarios, definir el problema o reto a resolver, idear una solución, prototiparla y testarla. Es difícil que el alumnado adopte esta metodología para generar soluciones innovadoras, si no se aplica a un proyecto real.

Lean Startup, por su parte, es un complemento a Design Thinking que pone las ideas en acción, diseñando un modelo de negocio y validándolo con usuarios/clientes reales. En definitiva, se trata de que el alumnado vea con normalidad que, después de pensar, hay que pasar a la acción.

Tanto Design Thinking como Lean Startup aplicadas a un reto, suponen que el alumnado trabaje en equipo. Esto podría suponer un riesgo porque algunos estudiantes son reacios a trabajar en equipo, prefiriendo trabajar en grupo y, si trabajan en grupo, es decir se reparten las distintas partes del proyecto y las hacen de forma independiente, ni conocerán la metodología ni tendrá coherencia el aprendizaje.

Por otra parte, la configuración actual del aula en la Universidad no promueve que se trabaje en equipo en el aula. Es un obstáculo que habrá que tratar con un reto.

En el Aprendizaje Basado en Retos, el profesor pasa a ser un facilitador o mentor y, al ser el alumnado el que decide qué problema resolver, la casuística de cada equipo es diferente. Todo ello hace que sea especialmente interesante la aplicación del "aprendizaje invertido", así el aula se utiliza para ayudar al alumnado a aplicar los conceptos a su proyecto concreto.

El Aprendizaje Basado en Retos y el Aprendizaje Invertido, aplicado a Design Thinking y Lean Startup favorece que el alumnado adquiera diferentes competencias: espíritu emprendedor, compromiso, creatividad, resolución de problemas y visión de conjunto.

Además, se pretende la creación de material específico para el alumnado que lo acerque, de forma simple, a conceptos y metodologías de probada eficacia en el mundo empresarial. A pesar de existir material, y muy bueno, sobre Design Thinking y Lean Startup, está diseñado para emprendedores que normalmente, son mayores que nuestro alumnado y tienen más formación práctica en proyectos de innovación.

Los conceptos clave en la formación del alumnado son dos: La importancia de poner a la persona en el centro de nuestras decisiones y la necesidad de pasar a la acción o "salir del edificio". Ambos conceptos, siendo asimilados por el alumnado, les ayudarán a ser más innovadores y, por tanto, a aportar valor tanto a una empresa como a su entorno más cercano.

La aplicación del presente Proyecto de Innovación Docente será parcial durante el primer semestre del curso 2019-2020, afectando a la asignatura Creación de Empresa (ADE-IEM-IOI). En esta primera fase, el Aprendizaje Basado en Retos se aplicará 100%, pero no así el aprendizaje invertido, contemplándose varias sesiones de conferencias que aportarán contenidos básicos, impartidas por agentes externos.

En el segundo semestre, la aplicación del proyecto se realizará en su totalidad, con variaciones si así lo sugirieran los resultados del primer semestre.

Implementar este proyecto supone inversión de tiempo en la elaboración de material adecuado al alumnado, tanto textos como vídeos. No obstante, esa inversión es altamente rentable ya que esta metodología también la trabaja *Loyola Initiaves*, por lo que tanto la experiencia, como el material serán de utilidad a este servicio.

La metodología se adapta bien a la infraestructura de la Universidad gracias al aula Flippa, que nos permite crear contenidos personalizados y a Moodle que nos permite crear un entorno de aprendizaje.