

XVII WORKSHOP SOBRE TEMES TRANSVERSALS PER A LA DOCÈNCIA

Inspirar, idear i prototipar. Aplicacions del design thinking a l'educació superior

Data:	22/01/2019
Horari:	11:00 – 14:00 h
Aula:	55.003, edifici Tànger, Campus Poblenou
Durada:	3 hores
Llengua:	Català

DESTINATARIS

Personal docent i investigador de la Universitat Pompeu Fabra

NOM DEL PONENT

Francesc Balagué Puxan
<http://eduhub.cat>

Francesc Balagué és doctor en multimèdia educativa per la Universitat de Barcelona, mestre d'educació primària i psicopedagog. Té una dilatada experiència en el camp de la docència, la formació, i la innovació educativa. És autor de diverses publicacions i manté actius diferents blogs. S'ha format en la metodologia del Design Thinking amb IDEO i la Interaction Design Foundation danesa. Ha estat entrenador d'equips al grau universitari LEINN de lideratge, empenedoria i innovació i també consultor d'innovació educativa. Actualment és el director acadèmic del CIB – [Culinary Institute of Barcelona](#), una escola de cuina, creativitat i innovació.



ESTRUCTURA DEL TALLER

La sessió tindrà una durada de 3 hores, de les quals dedicarem els primers 15 minuts a la presentació i una dinàmica sobre la creativitat.

Durant els següents 45 minuts farem una introducció al design thinking i a la creativitat,

contextualitzat en les competències del segle XXI i entorns educatius.

Les següents dues hores seran 100% pràctiques, fent una sessió exprés en grup d'aplicació del design thinking en 105 minuts (passant per les 5 fases), i reservant els últims 30 per a la presentació i reflexió grupal.

OBJECTIUS

Per què tothom parla de Design Thinking? És una moda? És una manera de malgastar post-its? És una metodologia vàlida només per a persones creatives? Què hi pot aportar a la innovació educativa?

El Design Thinking és una metodologia d'innovació que neix a Silicon Valley, que popularitza l'empresa de disseny IDEO, i que és aplicable a molts àmbits, entre ells els entorns educatius. És tracta d'un procés no cíclic de 5 fases (l'empatia, la definició, la ideació, el prototipatge i la validació o testeig).

Una de les característiques d'aquesta metodologia, i que serveix de fil conductor en totes les fases, és que contempla l'usuari com a centre del procés. I aquesta és una de les principals analogies amb els entorns educatius: el *design thinking* permet dissenyar experiències d'aprenentatge posant l'alumne al centre.

Però per altra banda, treballar amb aquesta metodologia, permet desenvolupar les habilitats i competències del segle XXI, sent les 3 més importants el pensament analític i la innovació, l'aprenentatge actiu i les estratègies d'aprenentatge i la creativitat, originalitat i iniciativa.

Aquest taller pretén presentar aquest marc de creativitat i innovació així com contextualitzar-ho en entorns educatius i oferir eines i recursos per a implementar-ho.

La idea és que sigui el punt de partida per què després els docents puguin treballar-ho amb tres objectiu diferents: per una banda, per a ajudar a desenvolupar les habilitats de creativitat i innovació dels seus alumnes, per altra banda, utilitzar-ho com a mètode per a treballs en equip (project based learning) que pretenen resoldre problemes reals i significatius per als alumnes, i per altra banda, aprendre una metodologia que podran aplicar en la millora i canvi dels seus propis processos com a equip docent / facultat o institució.

El taller farà una introducció i presentació del mètode i les seves parts, i posteriorment es centrarà en practicar en equip i en format sprint, tot un cicle de design thinking. Cada grup haurà d'analitzar el problema, triar-ne un enfocament i desenvolupar-ne una possible solució. A més a més hi haurà diverses dinàmiques de creativitat durant el taller.