

disruptive
digital
education

design thinking for digital business innovation

master

Madrid

design thinking for business innovation

Diseñado por **Nando Abril, Partner de DMO design company,** y **Esteban Melendez, Founder en BOX?WHATBOX? Unconventional Business Thinking.** Ambos profesionales del sector del Business que han desarrollado su carrera aplicando estrategias y metodología del Design Thinking en diversas y exitosas empresas del sector.

¿QUÉ ES?

El Design Thinking es una metodología de resolución de problemas, no importa cuál sea la disciplina, que se trabaja mediante 5 etapas: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.

El sector digital demanda cada día más a profesionales que desarrollen su carrera aplicando el Design Thinking, ya que son capaces de detectar las necesidades del usuario, empatizar con él y crear soluciones para mejorar su experiencia al adquirir el producto o servicio.

En este Master, diseñado por profesionales de Findasense, Grey Group, DMO Design Company, BOX? WHAT BOX?, dispondrás de herramientas para diseñar, testear y poner en funcionamiento soluciones reales: no solo creativas sino también viables a nivel financiero.

Duración total 208h

140h Master Hands-on + Proyecto final de curso (individual)

52h Proyecto Digital 360°

16h Workshop

ADMISIÓN

-Edad Mínima 18 años.
-Formación en el área de Diseño, Marketing y Comunicación o experiencia profesional comprobada.
-Agendar cita SOPP gratuita con el Student Admissions Manager.

PERFIL

-Profesionales de cualquier disciplina con motivación y mente abierta para la resolución de problemas mediante el Design Thinking por varias razones:
1. Desean reciclarse y explorar nuevos esquemas de negocio.
2. Con equipos y proyectos a su cargo.
-Emprendedores que quieren desarrollar sus ideas de negocio de una forma disruptiva, creativa y viable.

SOBRE EL MASTER

Esta formación consiste en clases teóricas, prácticas, producción de proyectos, talleres temáticos y el “inside knowledge”.

Los alumnos tendrán la ocasión de trabajar sobre briefs reales de marcas punteras dentro del sector digital, realizar ejercicios y actividades concretas diseñadas ad hoc para la aplicación diaria de los conceptos, y podrán desarrollar, además, un proyecto transversal que les ayude a llevar a la práctica lo visto durante el Master, paralelamente a su desarrollo.

OBJETIVOS

- Encontrar soluciones innovadoras para crear un producto, servicio o experiencia viable para el negocio.
- Identificar las particularidades del diseño creativo de service y cómo puede redundar en un mayor beneficio empresarial y creativo al mismo tiempo.
- Dominar metodologías orientadas a la iteración y co-creación en equipos ágiles de alto rendimiento, optimización de los recursos de un negocio.
- Desarrollar técnicas de generación de ideas para aplicar en la fase de ideación de cualquier proceso de Design Thinking.
- Aprender herramientas del visual thinking (Sketch), el storytelling, la creación de contenido y la co-creación de ideas.

PROGRAMA

1. Discovery Approach & Agile Methodologies 4 Innovation

- › Establecer las bases y el proceso global de la aplicación de metodologías ágiles para la innovación.
- › Entorno, objetivos, estrategias y tácticas para la implementación de una cultura de la innovación y para el desarrollo de modelos de negocio innovadores
- › Proceso basado en la conciliación del pensamiento creativo, basado en la creatividad y en la generación de opciones y el pensamiento de negocio, centrado en desplegar soluciones viables.
- › Visión global del Master y ubicación y utilidad de las herramientas.

3. Imaginación y Co-creación

- › Imaginación, ideación, creatividad y co-creación para la construcción de soluciones de producto, servicio y negocio adaptadas al mercado y al segmento de cliente.
- › Encaje del módulo en el marco del proyecto y entrega de tips de aplicación práctica.

5. Visual Thinking

- › Aplicación del pensamiento y las herramientas visuales para la comprensión de retos y para el diseño de soluciones.
- › Encaje del módulo en el marco del proyecto y entrega de tips de aplicación práctica.

2. Design Thinking como herramienta estratégica

- › Concepto, objetivos y fases del Design Thinking. Design Thinking en el marco de los procesos de diseño de modelos de negocio y la innovación.
- › Design Thinking como filosofía de trabajo centrada en el cliente y como forma de hacerse plenamente consciente de sus necesidades.
- › Encaje del módulo en el marco del proyecto y entrega de tips de aplicación práctica.

4. Project Management (Agile & Conventional tools)

- › Fundamentos para la gestión de proyectos de innovación. Ciclo de vida. Gestión de Riesgos. Factor humano. Metodologías empíricas vs predictivas. Integración de metodologías predictivas (convencionales) y metodologías empíricas (agile-scrum).
- › Plan de proyecto. Encaje del módulo en el marco del proyecto y entrega de tips de aplicación práctica

6. UX Research & UI

- › Distinción entre Design Thinking, UX y UI.
- › Profundización en los detalles de diseño de soluciones y análisis de los puntos de interacción humana de cada segmento de cliente con el producto / servicio / modelo de negocio completo.
- › Experiencia de cliente. Encaje del módulo en el marco del proyecto y entrega de tips de aplicación práctica.

7. Service Design

- › Distinción entre Design Thinking y Service Design. Distinción entre UX, UI y Service Design.
- › Análisis de la interacción marca-producto-servicio-negocio en forma de proceso continuo.
- › Organización de las personas, la infraestructura, las comunicaciones y los activos para diseñar experiencias emocionales y materiales.
- › Encaje del módulo en el marco del proyecto y entrega de tips de aplicación práctica

9. Data driven approach

- › Qué significa el entorno 4.0. Impacto de la disrupción tecnológica en la empresa. Empresa centrada en datos. Herramientas y tecnologías clave asociadas a la estrategia digital y al análisis de datos.
- › Impacto de la estrategia digital en la cultura, el posicionamiento y los procesos de negocio de la empresa. Impacto de la estrategia digital en la gestión del Cliente. e-commerce, Business Intelligence. CRM. Social Media y Marketing Digital.
- › Encaje del módulo en el marco del proyecto y entrega de tips de aplicación práctica.

8. Lean Startup

- › Herramientas y procesos para la construcción de nuevos negocios.
- › Generación de hipótesis, posicionamiento, definición de experimentos y métricas.
- › Aplicación del aprendizaje validado y la contabilidad de la innovación para el diseño de start-ups.
- › Encaje del módulo en el marco del proyecto y entrega de tips de aplicación práctica.

10. Business Design & Business Development

- › Encaje solución-problema / Encaje solución-tecnología / Encaje solución-mercado / Viabilidad económica / Sostenibilidad / Escalabilidad: Diseño de experimentos y prototipos. Posicionamiento, Pivote y crecimiento. Growth Hacking.
- › Encaje del módulo en el marco del proyecto y entrega de tips de aplicación práctica.

APOYO E-LEARNING

Acceso a publicaciones, material de apoyo, presentaciones y recursos bibliográficos mediante el canal [Slack](#), para enriquecer el método de aprendizaje único de EDIT.

ALUMNO INTERNACIONAL

Obtén toda la información necesaria sobre la visa y documentación de alumnos que no pertenecen a la Unión Europea (UE) [aquí](#).

WORKSHOP EDIT.

Incluye un [workshop de EDIT.](#), a elección del alumno, después de concluir el Master (excepto The Agency Workshop Series).

MATERIAL

- Un portátil MacBook Air por alumno.
- Proyector HD.
- Material de apoyo en formato digital.

BÚSQUEDA DE TALENTO

Los alumnos se benefician de una [bolsa de empleo](#) con Tronik - Digital Recruitment Agency, donde se adecúa el perfil del alumno egresado al mercado laboral y se le da la oportunidad de aplicar a las empresas partners de EDIT. España.



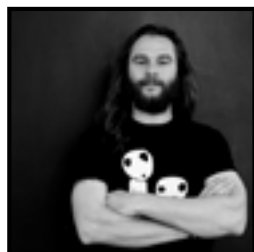
TUTORES



ESTEBAN MELÉNDEZ

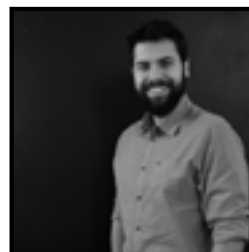
FOUNDER & MANAGING PARTNER
BOX?WHATBOX?

Unconventional
Business Thinking
Coordinador



EDGARDO OTTAVIANO

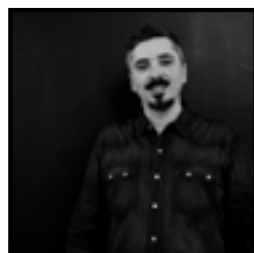
DIRECTOR DE ARTE
Grey Group Spain
Tutor Visual Thinking



ÁNGEL GARCÍA

CONSULTOR DE FORMACIÓN Y
DESARROLLO

Freelance
Tutor Imaginación y
Co-creación



DAVID ESPESO

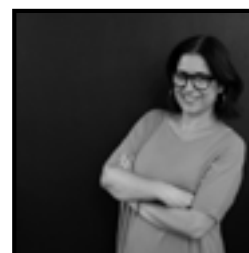
GLOBAL SERVICE DESIGN,
INNOVATION LEADER
Findasense

Tutor Design Thinking
aplicado a servicios



LUCAS CERVERA

CEO
nVotes
Tutor Lean StartUp



LAURA LÓPEZ

CONSULTORA INDEPENDIENTE

Freelance
Tutora Influencer

SOPP

Para poder aplicar a una plaza en el master es necesario agendar una SOPP (Sesión de Orientación Pedagógica/Profesional) gratuita, con uno de nuestros Directores Pedagógicos.

Esta SOPP tiene como objetivo dar a conocer en detalle la metodología y filosofía de la escuela y sus instalaciones, analizar el perfil del alumno y sus expectativas en relación al master, aclarar dudas referentes al programa del curso, etc.

€ INVERSIÓN: 3595€*

1. **Pago fraccionado:** el precio total del Master se divide en 3 pagos bi-mensuales:

-1198€ para reservar la plaza.

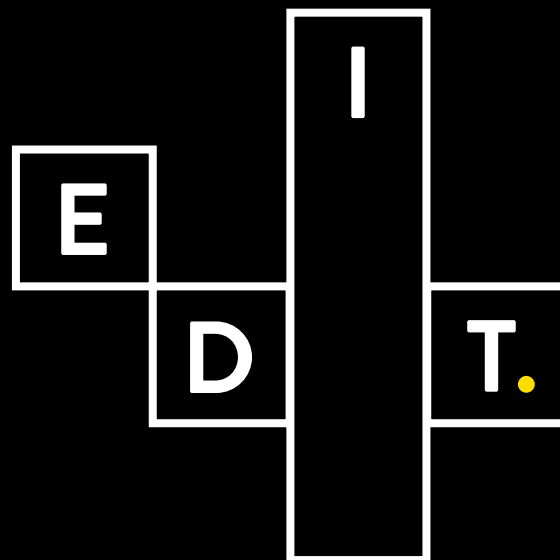
-1198€ los primeros 5 días de abril.

-1198€ los primeros 5 días de junio.

2. **Pago al contado alumnos nuevos:** 5% de descuento, quedando en 3415,25€.

3. **Ex-alumnos Masters / Cursos Intensivos:** 10% de descuento, quedando en 3235,50€.

4. FUNDAE (antigua Fundación Tripartita).



www.edit.com.es

EDIT.
Madrid C/ de la Colegiata 9,
utopics_Us.
28012 Madrid
(+ 34) 910 563 227
info@edit.com.es

EDIT.
Lisboa Alameda D. Afonso
Henriques, 7A
1900-178 Lisboa
(+ 351) 210 182 455
geral@edit.com.pt

EDIT.
Oporto Rua Gonçalo Cristovão
n° 347, 3° piso, sala 309/302
4000-270 Oporto
(+ 351) 224 960 345
geral@edit.com.pt