

Curso Taller de Aprendizaje experiencial, Universidad de Guadalajara Del 20 al 31 de Julio 2015. Guadalajara, México.

Versión 09/02/2015.

Equipo de trabajo

Dr Hugo Pardo Kuklinski, Dr Cristóbal Cobo,
Outliers School. <http://www.outliersschool.net/>

Introducción

El presente documento describe los objetivos, temáticas, metodologías (fases), desafíos/ retos y antecedentes de esta edición Outliers School del Taller de Aprendizaje experiencial en la Universidad de Guadalajara. Los participantes serán profesores de las carreras del Centro Universitario de Ciencias e Ingenierías.

Objetivos de Outliers School Centro Universitario de Ciencias e Ingenierías:

- Generación de ideas innovadoras y PROTOTIPADO de productos y servicios para el diseño de acciones pedagógicas, curriculares y de divulgación científica, todas ellas basadas en la aplicación de estrategias ya consolidadas de contracultura digital.

- Dos talleres de 40 horas (5 días full-time, 8 horas x día, cada taller) bajo la metodología de Design Thinking para entre máximo 30 participantes por taller seleccionados por la institución. A realizarse en la semana del 20 al 24 de julio y en la semana del 27 al 31 de julio de 2015.

- Diseñar entre 4 y 8 prototipos (para los dos talleres) de acción a partir de un proceso colectivo de creación bajo la metodología de Design Thinking.

EI BRIEFING

1) Taller presencial de 40 horas (5 días full-time, 8 horas x día), basado en metodología de Design Thinking (learning by doing), bajo el método Outliers School.

5 bloques de trabajo, divididos en:

- Bloque 1 (8 horas): Teoría-contexto de los retos/problemas que se trabajarán durante el workshop. Sesión de ponencias.
- Bloque 2 (8 horas): Design Thinking. Generación de ideas. Divergencia/Emergencia.

- Bloque 3 (8 horas): Design Thinking. Convergencia de ideas y mentoría de las mejores ideas.
- Bloque 4 (8 + 8 horas): Design Thinking. Prototipado y presentación de ideas.

Ejemplo de bloques 1, 2, 3 y 4 bajo el método Outliers School: ver ítems 3 y 3.1 y canal Vimeo Outliers School: <https://vimeo.com/outliersschool> + Proyecto CIRCOPOLIS: <https://medium.com/@Circopolis>

Ejemplo de mentorías del bloque 3: mentorías de Outliers School para emprendedores digitales, organizado por la Universidad del Chubut y Gobierno del Chubut, Argentina, agosto 2014.

Mentoría de Educación. <https://www.youtube.com/watch?v=MLs3IbQY0AI>

Mentoría de Cultura Digital. <https://www.youtube.com/watch?v=9ViDT4BnZdw>

Mentoría de Knowledge Management. <https://www.youtube.com/watch?v=zQafCFLZRMo>

2) Posibles retos y líneas de acción a trabajar (a definir por los participantes y la institución).

Los retos están relaciones con la innovación en las prácticas pedagógicas en el estudio de Ciencias e Ingenierías, más la vinculación de la currícula con el mercado, los sectores sociales y productivos de Jalisco, especialmente las cámaras empresariales del ramo.

- Diseñar acciones innovadoras organizacionales y de cultura digital, con la ambición de volverse un referente nacional y incrementar la matrícula de los posgrados. Focalizado a nivel de arquitectura de los espacios, de pedagogías y de visibilidad del trabajo realizado en el aula.
- Potenciar el impacto de la investigación aplicada, especialmente a nivel de visibilidad de los resultados. Innovar en la divulgación científica hacia la consolidación de la ciencia abierta. Diseñar reportes abiertos y de acceso libre a la comunidad. Diseñar redes científicas distribuidas Web (Importa más QUE se publica y menos DONDE se publica, como en el Open Science Movement). Licencias per *view* y otras fórmulas. Construcción de plataformas propias bajo parámetros de reputación estandarizados.
- Diversificar la oferta educativa del Centro Universitario de Ciencias e Ingenierías con estudios nuevos e híbridos, relanzando las ingenierías y la educación tecnológica.
- Mobile learning. Diseño de aprendizaje expandido (aprender en 360° en 7x24). Comprender el valor del modelo BYOD (bring your own device) y lo que implica dentro del aula. Estrategias de generación, producción y distribución de conocimiento apoyado en Apps y recursos portátiles.
- Dotar a las pedagogías de una estrategia de comunicación digital adecuada para narrar las historias de las que formará parte y diseñar acciones de viralización para múltiples fines, de

aprendizaje y sociales.

- Estrategia de incentivos. Diseño de una guía de estilo para promover incentivos docentes a buenas prácticas pedagógicas. Desarrollar estrategias para promover el “contagio” de prácticas innovadoras entre pares. Como favorecer la innovación horizontal.
- Diseñar un sistema interno de reconocimiento de eficacia en la gestión universitaria. Para ello se puede promover la adopción de insignias abiertas o portafolio de evidencias, etc. alineado con los intereses de la institución. Explorar mecanismos que ayuden a incorporar estas prácticas y a promover la cultura del cambio dentro de la organización.
- Pensar de 4 a 8 acciones de cultura digital (de rápida ejecución y bajo presupuesto) que puedan comenzar a ser implementadas en las aulas del Centro Universitario de Ciencias e Ingenierías como prototipos de acción una vez finalice el proceso de Outliers School.

2.1. Qué valor genera para los participantes y organizadores del evento

Proyecto generador de prototipos en base a retos existentes en entornos que deben crecer hacia una filosofía de innovación en pedagogías basada en aprendizajes de contracultura digital. 4 problemas, entre 4 prototipos de solución (por taller). Para el diseño del briefing de los proyectos, se atacan retos existentes y se encuentran soluciones reales con ideas innovadoras diseñadas por los participantes, con la mentorización del equipo de Outliers School.

La filosofía de trabajo es aprendizaje basado en resolución de problemas reales y prototipo de soluciones. No se trata de sesiones teóricas -de uno a muchos- a cargo de expertos pero con desconexión de los problemas profesionales reales de los participantes. Outliers School aborda la teoría y la práctica desde la necesidad de resolver problemas específicos, a modo de los procesos de innovación continua, disruptiva o radical en las organizaciones.

3) El Método Outliers School

Tal como es implementado en Outliers School, el proceso desde la definición del problema hasta el diseño del prototipo -y de éste al diseño del producto- consta de cinco fases. Nuestra vocación ha sido crear desde el inicio una lógica de trabajo que reúna lo que consideramos mejor de varias metodologías de pensamiento de diseño, atendiendo a cinco aspectos básicos a veces un tanto desatendidos en este tipo de procesos.

A saber: 1. **Empatizar con el público objetivo.** Comprender las necesidades de aquellos para quienes se está diseñando, traduciendo las observaciones de los stakeholders en comprensión profunda, y esta comprensión en bocetos de prototipos de servicios y productos; 2. **Idear en grupos pequeños y con un tiempo limitado de producción.** Generar un rango de posibles soluciones que conviertan los problemas en oportunidades, trabajando de manera intensiva en formatos breves, pensando en el producto o servicio

diseñado, pero más en la experiencia holística de consumo como un sistema; 3.

Equivocarse mucho, rápido y barato. Promover prototipos de rápida ejecución y bajo presupuesto. Si se tiene éxito con los adaptadores tempranos en la primera fase, es posible avanzar con una mayor complejidad y un mayor presupuesto de ejecución. 4.

Prototipar y presentar los prototipos. Comunicar los elementos esenciales de solución a otros para que puedan comprenderlos, mejorarlos o integrarlos a sus propios procesos. 4. **Promover que el pensamiento de diseño se convierta en política de empresa desde la dirección.** Si esta estrategia no es avalada por los tomadores de decisiones, se traduce en "jugar a innovar", sin expectativas de llegar realmente a la solución del problema.

Las cinco fases técnicas de Outliers School son: 1. **Definición del problema a resolver** (los equipos siempre trabajan sobre problemas concretos) y **estudio de buenas prácticas** (benchmarking); 2. **Divergencia-Emergencia** (generación de ideas); 3. **Convergencia** (seleccionar las mejores ideas); 4. **Prototipado de ideas integrando a los stakeholders**; 5. **Presentación del prototipo o el arte del pitching.**

Descargar el detalle del método Outliers School en http://www.outliersschool.net/wp-content/uploads/Metodo_OutliersSchool.pdf

Para efectos gráficos y de comprensión para iniciados, el proceso está descrito en forma lineal, pero la iteración es parte fundamental de toda la estrategia, lo cual la convierte en una metodología con vocación constructivista, pero no lineal.

+ abstracto (comprender/idear) ↻



+concreto (diseñar) ↻

3.1) Antecedentes de Outliers School

Outliers School es un equipo internacional de profesionales trabajando junto a las organizaciones para resolver problemas y crear prototipos de innovación continua y disruptiva, con una metodología propia basada en el Design Thinking.

Este equipo viene trabajando hace más de 20 años en la industria de las TIC y en investigación básica y aplicada, haciendo foco en la cultura digital, la comunicación digital, la educación y la gestión del conocimiento. Poseemos experiencia de trabajo en más de 20 ciudades de Iberoamérica. Ver nuestro canal VIMEO de recomendaciones. <https://vimeo.com/channels/outliersschool>

- *OS Bibliotecas* ha sido el proyecto realizado en 2013 para el Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín. outliersschool.net/PlanBibliotecasMDE
- Outliers School Porto Alegre 2013 (Brasil). <http://www.outliersschool.net/poa/>
- Imagine PostDigital Barcelona 2012. <http://postdigital.imagine.cc>
- Imagine Silicon Valley 2012. <http://siliconvalley.imagine.cc/2012/>
- Outliers School Educación 2012. <http://www.outliersschool.net/outliers2012/>
- Mentorías para emprendedores de la Patagonia Argentina Gobierno del Chubut. <http://www.outliersschool.net/mentorias-universidad-del-chubut-gobierno-del-chubut/>

Algunos de los prototipos creados han sido:

- Escasa producción y distribución de memoria digital local. ¿Cómo generar desde el sistema de bibliotecas una memoria digital local? (Medellín, Colombia). vimeo.com/78355963
- Sostenibilidad financiera de las bibliotecas públicas. Nuevos modelos de negocio (Medellín, Colombia). <http://vimeo.com/78354853>
- Circópolis (a realizarse en 2015). <https://medium.com/@Circopolis>
- Proyecto Trayectorias, en Outliers School Educación 2012. <https://vimeo.com/71266135>
- Proyecto Incrediball (Fundación Fútbol Club Barcelona). <http://vimeo.com/47158039>
- Proyecto School of Life (Ricardo Bellino). vimeo.com/54270062

4) Equipo para el evento

Dr **Hugo Pardo Kuklinski**, Dirección General / PRESENCIAL

Fundador y Director general de [Outliers School](http://outlierschool.net). Director de [Imagine PostDigital 2012](http://postdigital.imagine.cc). Doctor en Comunicación por la Universidad Autónoma de Barcelona. Investigador del [Laboratorio de Medios Interactivos \(LMI\)](http://lmi.lmi.upf.edu), [Universitat de Barcelona](http://www.upf.edu). Visiting Professor Human-Computer Interaction Group, Stanford University (2007/2009). Visiting Researcher at School of Arts and Media, Tampere Polytechnic, Finlandia (2006). Conferencista y consultor internacional en cultura digital,

comunicación digital, educación y gestión del conocimiento. Autor de los libros "[Opportunity Valley. Lecciones <aún> no aprendidas de 30 años de cultura digital.](#)" (2014), "[Geekonomía. Un radar para producir en el postdigitalismo](#)" (2010) y, "[Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food](#)" (2007). Produce [digitalismo.com](http://www.digitalismo.com)

<http://www.digitalismo.com/hugopardokuklinski/>

Dr **Cristóbal Cobo**, Mentor principal / A DISTANCIA

Miembro del equipo de [Outliers School](#). Es Director del Centro de Estudios de la Fundación Ceibal, Uruguay. [Investigador asociado del Instituto de Internet de la Universidad de Oxford](#). Coordina estudios sobre educación innovación, aprendizaje y el futuro de Internet. Colabora en diferentes proyectos de investigación para la Comisión Europea sobre la Ciencia de Internet; prácticas de acceso abierto en la educación y creación distribuida del conocimiento. Ha sido distinguido por el Consejo Británico de Investigación Económica y Social (ESRC). PhD "cum laudem" Ciencias de la Comunicación en Universitat Autònoma de Barcelona. [Conferencista](#) invitado en más de 25 países. Autor, junto a John Moravec de Aprendizaje Invisible con más de 50,000 descargas. <http://www.oii.ox.ac.uk/people/?id=189>.

Nota: existe la posibilidad de convocar a un teces mentor, según los retos propuestos y el trabajo durante el proceso.

Dr Hugo Pardo Kuklinski, Dr Cristóbal Cobo,
OutliersSchool.net

Oxford, Barcelona; 9 de febrero de 2015