



**TELMEX**  
**DESIGN THINKERS**  
**2011**

AGENDA



# VIERNES

## AGENDA DÍA 1

### Inspiración Creativa (3 horas)

Buscamos inspirar a los participantes a través de diversas técnicas y metodologías creativas.

1900 - 1920 Registro

1920 - 1940 Introducción a la agenda y dinámicas

1940 - 2000 Presentación de los participantes

2000 - 2020 **Dinámica:** Maratón creativo

*Cada equipo participará en una actividad donde pondrán a prueba su creatividad.*

2020 - 2230 **Actividad:** Diseña tu cama ideal

*Una actividad basada en el proceso de "Design Thinking" que permitirá a los participantes descubrir la necesidad de un usuario con el fin de "prototipar" una solución rápida.*

## Desarrollo e Implementación (3.5 horas)

Aplicamos la metodología del “Design Thinking” para entender las necesidades de sus usuarios y desarrollar las ideas de cada equipo utilizando el Business Model Canvas como herramienta estratégica.

- 1030 - 1050 **Actividad: Explora la Aldea**  
*Participantes exploran los espacios de Aldea Digital en busca de insights utilizando diferentes herramientas antropológicas.*
- \*Se servirán refrigerios y bebidas energizantes*
- 1100 - 1130 **Actividad: Mapas mentales de brecha digital**  
*Los equipos elaborarán mapas mentales utilizando palabras, colores, ideas u otros conceptos ligados con el tema de brecha digital.*
- 1130 - 1230 **Taller: Introducción al Business Model Canvas**  
*Una presentación breve donde explicaremos los diferentes elementos de un Business Model Canvas y cómo se puede utilizar como una herramienta estratégica para el desarrollo de proyectos.*
- 1230 - 1420 **Descanso: Presentación de Kevin Kelly**
- 1430 - 1700 **Actividad: Think & Feel**  
*Cada equipo elaborará un diagrama para visualizar los elementos cognitivos y emotivos de su proyecto.*

## Retroalimentación y Evaluación (4.5 horas)

En esta fase cada equipo se enfoca al desarrollo de sus proyectos para poder exponerlos ante un panel de jueces.

- 1040 - 1115 **Evaluación de avances**  
*Cada equipo obtendrá retroalimentación de los facilitadores para medir su progreso e identificar los puntos críticos.*
- 1120 - 1150 **Visualización del Business Model Canvas**  
*Equipos deben visualizar cada elemento de su proyecto en 30 minutos.*
- 1200 - 1250 **Creación de un prototipo dinámico**  
*Cada equipo desarrolla un prototipo de su producto o servicio para ponerlo a prueba con el fin de elaborar una versión final.*
- 1300 - 1400 **Preparar speed pitch**  
*Durante este tiempo cada equipo consulta con los facilitadores y prepara una presentación para exponer ante un panel de jueces.*
- \*Se servirán refrigerios y bebidas energizantes*
- 1415 - 1515 **Pecha Kucha Speed Pitch (6 min por equipo)**  
*El momento clave, los participantes presentan sus proyectos a un panel de jueces que evaluará la viabilidad y creatividad de cada proyecto.*