

## LABORATORIO DESIGN THINKING DE E-CULTURA

### QUE

El **pensamiento de diseño**: (o “design thinking” en inglés) es un proceso práctico basado en la resolución creativa de problemas o cuestiones, buscando un resultado futuro mejor. A diferencia del pensamiento analítico se basa en la "creación" de ideas, sin juicios, eliminando así el miedo al fracaso y promoviendo la máxima participación.

A través de este laboratorio, ofreceremos a las personas que participen un marco teórico de este concepto a través de una conferencia (impartida por Juan Freire) y una aplicación del proceso a través de un taller.

El laboratorio pretende así demostrar como es posible la resolución creativa de problemas aplicando el pensamiento de diseño. Para ello, aprenderemos a pensar y trabajar como un diseñador y llegaremos así a aportaciones creativas que solucionen el problema dado.

Nuestras premisas serán que:

- cualquier persona, si dispone de las herramientas adecuadas, puede ser creativo.
- diseñar es una actitud y un método aplicable para cualquier profesional

### CÓMO

La sesión se organizará en torno a un problema o reto relacionado con la situación actual de la ciudad de Valencia al que se enfrentará el grupo de participantes.

Durante la sesión, una vez introducido el marco teórico, los participantes experimentarán todo el proceso creativo, en sus diferentes fases:

1. Observación, como fase previa a toda actuación ordenada: ver, observar, analizar, investigar, saber cuál es la realidad para poder actuar sobre ella.

2. Futurización: es un primer paso de la planificación. El foco de atención ya no es la realidad y su análisis. Ahora comenzamos a construir el proyecto, y lo hacemos a partir de una figuración: imaginarnos el futuro.
3. Generación de ideas: es el momento del “folio en blanco”, de la creación, de la generación de ideas a partir de las cuales asentar el nuevo proyecto que ofrezca soluciones al problema planteado.
4. Prototipado: La ejecución o puesta en marcha del proyecto comienza por el prototipado. Es el principio de la acción o el final de su planificación.

Con esta práctica, e-cultura aportará una metodología, a través de la cual se obligará a los participantes a una reflexión amplia y abierta, que diversifique los puntos de vista y provoque la creación de alternativas posibles y factibles al problema presentado.

## **CUANDO**

El **21 de septiembre**, de 10h a 14h00 en el OCCC (Octubre Centre de Cultura Contemporània) Sant Ferran, 12, Valencia.

## **QUIEN**

**e-cultura** es una organización compuesta por un equipo de profesionales que, a partir de la cultura, idea proyectos alternativos, innovadores e imaginativos para el desarrollo de las organizaciones, de las ciudades y de los territorios.

Sus principales señas de identidad son la cultura, como escenario de actuación, la imaginación, como estilo de trabajo, y el trabajo en red como modelo de organización.

Con ellas acomete actuaciones integrales (desde la concepción y el diseño al desarrollo de la idea y su materialización, la gestión y la promoción) relacionadas con la consultoría cultural y el desarrollo territorial. Más en la web [www.e-cultura.net](http://www.e-cultura.net) y en el blog [www.e-cultura.es](http://www.e-cultura.es)

**Juan Freire** es biólogo, profesor universitario y emprendedor. Fellow de e-cultura. Desarrolla proyectos y consultoría sobre innovación y

estrategia en redes y organizaciones, en especial explorando el papel de la tecnología y los modelos de código abierto en las redes sociales, las universidades, las empresas y las ciudades. Más en su blog [www.juanfreire.net](http://www.juanfreire.net)