SISTEMA NACIONAL DE CAPACITACION
DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Nombre

CREATIVIDAD COLECTIVA Y METODOLOGÍAS ÁGILES – APT

Código INAP IN36087/21 ***Estado*** Activo

Programa)Campos de Práctica ***Área***)TIC Aplicadas a la Gestión

Fundamentación

Propósito: desarrollo o fortalecimiento de capacidades.

Desde hace ya más de 30 años, luego del surgimiento de las metodologías ágiles en el ámbito de la informática, su evolución fue incesante. Recientemente multiplicaron su uso y valor gracias a que trascendieron su ámbito de aplicación, siendo hoy en día, las metodologías por antonomasia para diseñar soluciones orientadas a la innovación en los más diversos ámbitos, tanto privados, como públicos. Asimismo, estas metodologías se utilizan para diseñar una variada gama de productos y servicios que van desde los clásicos tales como, aplicaciones web y de celulares, pasando por modelos de negocios, servicios y políticas públicas, hasta incluso los más impensados, como por ejemplo motores de locomotoras de trenes.

Esta evolución devino en distintos tipos de metodologías ágiles que representan en la actualidad el estado de arte en dicha materia, entre ellas destacan, Kanban, Design Thinking, SCRUM, Lean Startup, Design Sprint, por nombrar unas cuantas.

No obstante, a pesar de su solvencia técnica, disponibilidad de información, sus comunidades de práctica, divulgación y adopción existen varias organizaciones públicas y privadas que únicamente las utilizan para el desarrollo de software, o que directamente desconocen sus potencialidades lo que representa una gran pérdida de oportunidad para facilitar la innovación en los contextos complejos propios del siglo XXI. Si bien conocer este tipo de metodologías es una condición necesaria para comprenderlas y adoptarlas, no resulta suficiente. Se necesita además de esto último, acompañar en un proceso de reflexión individual tanto a las personas, así como a los equipos de trabajo propiciando un cambio organizacional en este sentido. Para realizar este acompañamiento las personas involucradas necesitan atravesar un proceso creativo que les permita, generar espacios de reflexión profesional para cuestionar el alcance de las metodologías actualmente utilizadas, comprender la diferencia de resolver problemas tipificados y problemas nuevos, identificar las características propias de los contextos en los que se encuentran inmersos, adoptar una mentalidad de crecimiento respecto de sus propias habilidades, valorar nuevas manera de pensar para poder abordar la exploración de los desafíos a los que se enfrentarán, para poder finalmente incorporar nuevas maneras de diseñar soluciones innovadoras.

Esta necesidad de acompañamiento pone de manifiesto la importancia de la auto observación y el auto conocimiento necesario para identificar aquellas motivaciones intrínsecas, las cuales son factores de apalancamiento enormes para el desarrollo de la creatividad en las personas. Entre otras cuestiones, esto último permite, identificar la manera en que las personas crean sus hábitos, modificar aquellos indeseables y generar nuevos que permitan desarrollar su creatividad

profesional y estar mejor predispuestos para adoptar este tipo de metodologías.

A partir de lo mencionado, la presente actividad propone a los participantes que transiten ese proceso creativo para poder adoptar nuevas prácticas basadas en metodologías ágiles para poder innovar en el Estado, centrando sus soluciones en la persona (empleado público y/o ciudadanía), mediándolas por las tecnologías de información disponibles, aumentando de esta manera, su potencial innovador.
Esta actividad de formación aplica para la promoción de Tramo Avanzado y cubre los requerimientos de créditos establecidos por la normativa en conjunto con otras actividades dispuestas por la Oficina Nacional de Tecnologías de la Información (ONTI).

A partir de lo mencionado y en línea con la Propuesta Formativa del INAP,
en la presente actividad prevalecen los siguientes tipos de saberes: Saber (saberes objetivados sobre la realidad organizados en sistemas de conceptos y teorías) - Saber qué hacer (saberes de situación relacionados con la capacidad de
tomar decisiones en situaciones y contextos específicos) – Saber reflexionar (saberes relacionados a la capacidad de volver el pensamiento sobre objetos, situaciones, hechos, creencias, etc).

Contribución esperada

Se espera que los participantes desarrollen procesos creativos aplicando metodologías ágiles para afrontar los problemas laborales con mejores prácticas. Se espera también que desarrollen capacidades y saberes para la aplicación de herramientas colaborativas digitales, como parte de los procesos de mejora en los organismos públicos.

Perfil del participante

Funcionarios del Agrupamiento General, Tramo Avanzado, niveles A, B, C y D.

Objetivos

- Valorar la importancia de desarrollar hábitos que favorezcan el desarrollo de procesos creativos e innovadores.
- Comprender la importancia de revisar las propias creencias y motivaciones para la solución de problemas.
Proponer soluciones a problemas de la práctica laboral basadas en procesos creativos propios de las metodologías ágiles.
- Aplicar técnicas y herramientas propias de las metodologías ágiles.
- Valorar los aportes de las metodologías ágiles en relación con los que proponen los métodos tradicionales.
- Aplicar metodologías ágiles para obtener un producto mínimo viable.
- Aplicar herramientas colaborativas digitales para facilitar y mejorar las soluciones colectivas a los problemas laborales.

Contenido

Unidad N°1. La importancia del autoconocimiento y de la autoobservación. La motivación intrínseca y los proyectos significativos. Observar, cambiar y diseñar hábitos.

Unidad N°2. Cómo pensamos. Pensamientos, creencias y percepciones. Proceso creativo, exploración y definición de los problemas laborales. Definición del desafío individual a abordar.

Unidad N°3. Teorías y modelos de la creatividad para innovar en las organizaciones. Tipos de pensamientos, técnicas y estrategias para la exploración de problemas.

Unidad N°4. Desarrollo del proceso creativo en las metodologías ágiles para afrontar los problemas laborales con mejores prácticas. Comparación de metodologías tradicionales vs. metodologías ágiles. Elaboración del mapa del problema.

Unidad N°5. Desarrollo de capacidades para la aplicación de herramientas y soluciones colaborativas a problemas laborales. Propuestas colectivas para enfrentar desafíos aplicando metodologías ágiles.

Unidad N°6. Mejora continua en el Estado a través de técnicas y herramientas propias de las metodologías ágiles. Mentalidad de prototipo. Elaboración de un producto mínimo viable.

Unidad N°7. Innovaciones basadas en tecnologías relativas a la inteligencia artificial, evolución y futuro. La innovación mediante el uso de metodologías ágiles.

Estrategias metodológicas y recursos didácticos

La estrategia se orienta a desarrollar capacidades para fortalecer el potencial creativo en los participantes. Se diseñaron actividades introductorias, de desarrollo y de integración.
Actividades introductorias: Al inicio, los participantes contarán con tiempo para recorrer la propuesta formativa en el aula virtual y sus opciones para la navegación. Se presentarán y conocerán al grupo que integran y al tutor, que indagará a través de preguntas sobre experiencias laborales e inquietudes relacionadas con los temas del curso. En cada módulo se incluye una actividad orientada a recuperar conocimientos y experiencias previas relacionadas con los temas y prácticas a analizar.

Actividades de desarrollo: se incluyen consignas para el análisis del concepto de creatividad, tipos de pensamiento y proceso creativo. También se propondrán consignas para orientar el autoconocimiento y la formación de hábitos que favorecen el desarrollo de la creatividad. Los participantes podrán aplicar los conceptos y herramientas teório-prácticas en situaciones similares a las que se le presentan durante su desempeño laboral. Las actividades implican que los participantes tomen decisiones en las que, además de sus capacidades intelectuales, ponen en juego sus habilidades y actitudes frente a los problemas y valores.

Actividades de integración: en cada módulo los participantes realizan integraciones parciales en sus actividades. Al finalizar el desarrollo de los contenidos avanzarán en la elaboración de una propuesta creativa para la mejora de algún aspecto conflictivo o la solución de un problema del contexto laboral.

Está previsto el desarrollo de encuentros virtuales sincrónicos para encaminar las actividades preparatorias del trabajo final.

Descripción de la modalidad

Virtual tutorado.

Bibliografía

Amabile, T., & Kramer, S. (2012). El principio del progreso: la importancia de los pequeños logros para la motivación y la creatividad en el trabajo. Capítulo I “Escenas desde las trincheras de trabajo”. Editorial Norma.
Disponible como archivo PDF.
Celis Gómez, Y. (2017). IKIGAI: ¿Qué motivo tienes para levantarte cada día? Medium.
Disponible en:
https://medium.com/@iyamillecelisgmez/ikigai-qu%C3%A9-motivo-tienes-para-levantarte-cada-d%C3%ADa-7f5d2d94546a
Diseño centrado en las personas. Kit de herramientas. IDEO ORG.
Disponible como archivo PDF.
Guardia, J. M. (2009). Genios: entrevista a Dean Keith Simonton.
Disponible en: https://www.desdeelexilio.com/2009/12/22/genios-entrevista-a-dean-keith-simonton/
Hess, E. (2017). ¿Qué significa ser inteligente en la era de la inteligencia artificial? Harvard Business Review en español.
Disponible como archivo PDF.
Kit de evaluación. Herramientas para una gestión ágil. Secretaria de Gestión e Innovación pública.
Disponible como archivo PDF.
Kit de innovación. Herramientas prácticas para impulsar la innovación pública. Secretaria de Gestión e Innovación pública.
Disponible como archivo PDF.
Kit de innovación II. Herramientas prácticas para la innovación pública Secretaria de Gestión e Innovación pública.
Disponible como archivo PDF.
Kit de innovación abierta. Herramientas prácticas para la innovación pública Secretaria de Gestión e Innovación pública.
Disponible como archivo PDF.
Martin García, T. (2011). Arte, creatividad y diseño. Universidad Oberta de Catalunya.
Disponible en: https://openlibra.com/es/book/arte-creatividad-y-diseno
Mavrommatis Hernán & Flavia Álvarez. Business Model CANVAS y Lean CANVAS.
Disponible en: https://mavromou.medium.com/business-model-canvas-y-lean-canvas-5e7393922ddc
Mavrommatis Hernán. CANVAS para aprender a aprender.
Disponible en: https://mavromou.medium.com/canvas-para-aprender-a-aprender-81f658764e60
Mavrommatis Hernán. Como gestionar la creatividad colectiva.
Disponible en: https://mavromou.medium.com/como-gestionar-la-creatividad-colectiva-9b29069d9bd
Mavrommatis Hernán. Humor y Creatividad.
Disponible en: https://mavromou.medium.com/humor-y-creatividad-95adb3898e62
Mavrommatis Hernán. Lo que nunca te contaron sobre el pensamiento divergente.

Disponible en: https://mavromou.medium.com/lo-que-nunca-te-contaron-sobre-el-pensamiento-divergente-c773993d6d85
Mavrommatis Hernán. Pensamiento divergente y convergente.
Disponible en: https://mavromou.medium.com/pensamiento-divergente-y-convergente-14de5bb81287
Mavrommatis Hernán. Pensamos para dejar de pensar.
Disponible en: https://mavromou.medium.com/pensamos-para-dejar-de-pensar-e2e169dc2e4
Mavrommatis Hernán. Prácticas para formar equipos que favorecen la innovación.
Disponible en:
https://mavromou.medium.com/pr%C3%A1cticas-para-formar-equipos-que-favorecen-la-innovaci%C3%B3n-972df235008d
Mavrommatis Hernán. 4 C de la Creatividad
Disponible en: https://mavromou.medium.com/4-c-de-la-creatividad-a39e960d62ca
Mavrommatis Hernán. 5 Características de los equipos de alto rendimiento. Google [re:Work] traducción y adaptación.
https://mavromou.medium.com/5-caracter%C3%ADsticas-de-los-equipos-de-alto-rendimiento-18c69e08f7ff
Mavrommatis Hernán. 5 Preguntas para saber si tu motivación creativa es interna o externa.
Disponible en:
https://mavromou.medium.com/5-preguntas-para-saber-si-tu-motivaci%C3%B3n-creativa-es-interna-o-externa-a404cb572e9
Mavrommatis Hernán. 7 Reglas simples para hacer un Brainstorming.
Disponible en: https://mavromou.medium.com/7-reglas-simples-para-hacer-un-brainstorming-5a7e6e9fb972
Mavrommatis Hernán. 10 Técnicas del Pensamiento Lateral.
Disponible en: https://mavromou.medium.com/10-t%C3%A9cnicas-del-pensamiento-lateral-58f972510e51
Ponti, F., & Ferràs, D. C. E. (2006). Siete estrategias de creatividad. Capital Humano.
Disponible en: https://www.francponti.com/pdf/publicacio_06.pdf
Puccio, G., Mance, M., Barbero Switalski, L., & Reali, P. D. (2012). Creativity rising: Creative thinking and creative problem solving in the 21st century. Buffalo, NY: ICSC.
Disponible en: https://icscpress.com/wp-content/uploads/attachments/CR_Chapter_1.pdf
Seppala, E. (2016) ¿Se puede mejorar la creatividad sin tiempo? Harvard Business Review en español.
Disponible como archivo PDF.
Shibata, H. (1998). Problem Solving: Definition, terminology, and patterns.
Disponible en: http://www.mediafrontier.com/Article/PS/PS.htm

Universidad Abierta de Cataluña. Design Toolkit (métodos, principios, modelos, interacción, miradas recursos).
Disponible en: http://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/

Evaluación de los aprendizajes

La evaluación de proceso se centra en el seguimiento de las actividades que se realizan durante el curso, teniendo en cuenta cantidad y calidad de las contribuciones, respuestas a las consignas propuestas; nivel de comprensión y aplicación de los conceptos y capacidad de proponer ideas originales para un contexto determinado.

La evaluación de producto consiste en la elaboración de un plan que utiliza metodologías ágiles para obtener soluciones superadoras o innovadoras a un problema o desafío identificado en la práctica laboral.
Para la evaluación del producto final se aplicarán los siguientes criterios:
El participante:
•Describe con claridad y coherencia la propuesta elaborada
•Comprende el problema a resolver o la situación a mejorar
•Aplica estrategias y herramientas asociadas al autoconocimiento y desarrollo de habilidades creativas
•Propone un plan que permite abordar la situación o problema con propuestas superadoras
•Justifica sus decisiones y elecciones utilizando vocabulario específico

Instrumentos para la evaluación

Informes de seguimiento de la actividad de cada participante y del grupo, de la plataforma virtual.
Matriz para la evaluación del producto final.
Encuesta de satisfacción de los participantes.

Requisitos de Asistencia y aprobación

80 % de asistencia a los encuentros virtuales programados.
Participar en las actividades propuestas por el docente.
Entregar un informe final integrador.

Duración (Hs.)

96

Detalle sobre la duración

28 horas sincrónicas virtuales distribuida en dos encuentros sincrónicos semanales de 2 hs cada uno totalizando 14 encuentros y 68 hs de aprendizaje distribuidas en dos meses de disponibilidad en campos virtual INAP.

Lugar

Campus virtual INAP.

Perfil Instructor

Mavrommatis Hernan.
Se graduó como ingeniero en electrónica en la Universidad Nacional de la Matanza (UNLaM), y posee un Master en Gestión de Servicios Tecnológicos y Telecomunicaciones realizado en la Universidad de San Andrés (UdeSA), el cual fue aprobado mediante la defensa de su tesis sobre Interoperabilidad organizacional en organismos públicos.
Posee una experiencia de más de veinte años en materia de elaboración y evaluación de proyectos de tecnologías de la información y en el desarrollo de profesionales de ingeniería. Es jefe de catedra de “Emprendedorismo e Innovación” en la

UNLaM, y profesor adjunto en la materia “Innovación en valor” en la UADE, y profesor de la materia “Desarrollo de nuevos negocios” en el MBA de la UAI.
Asimismo, realizó distintas publicaciones como investigador categorizado en temas de educación, sobre el aprendizaje de la creatividad y creatividad organizacional, entre otros temas. Profesor invitado en distintas cátedras de grado y posgrado, en la Universidad de Buenos Aires (UBA), y en la Universidad de San Andrés (UdeSA).
Fue uno de los fundadores del Programa de Innovación, Creatividad y Emprendedorismo (PICE) de la UNLaM. En los últimos años enfocó sus estudios en las prácticas de creatividad en organizaciones junto al Dr. Eduardo Kastika, con quien actualmente realiza tareas de investigación sobre la creatividad en las organizaciones, en el marco del Programa de Estudios en Creatividad e Innovación Organizacional (PECOI) perteneciente a la UBA.
Impulsó el tema de creatividad en la Administración Pública Nacional, siendo precursor en el dictado de cursos y webinars que tratan distintas temáticas sobre creatividad en el Programa de Alta Dirección Pública del Instituto Nacional de la Administración Pública (INAP) Argentina.
Fue seleccionado y participó de la primera edición del Programa Evoluciona, con capacitación en liderazgo, Innovación y diseño de Políticas Públicas, y gestión Pública. Primer Programa para descubrir y desarrollar talentos generando una red de profesionales que compartan buenas prácticas dentro de la Secretaría de Gobierno de Modernización. Organizado por LABgobar, FoCO, e INAP
En el año 2017 fue orador TEDxUNLaM (primer TEDx de la zona oeste de Bs As), presentando la charla: “Un oso, un burro y un ingeniero: La creatividad y el humor en el aprendizaje”.

Origen de la demanda

ONTI

Prestadores Docentes

CUIT/CUIL	APELLIDO Y NOMBRE
20246808105	MAVROMMATIS,HERNAN