



**unesco**

Instituto Internacional para  
la Educación Superior en  
América Latina y el Caribe

# Programa de gestión del cambio y metodologías ágiles



# Introducción



La Agenda, 2030, con los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) incluyen una compleja gama de desafíos sociales, económicos, y medioambientales, que requerirá de transformaciones en el funcionamiento de las sociedades y las economías, y en cómo interactuamos con nuestro planeta. **La investigación, la innovación, el liderazgo y la educación** serán esenciales para ayudar a la sociedad a enfrentar estos desafíos en situaciones complejas.

El cómo las universidades decidirán actuar frente a estas situaciones complejas, dependerá de su tamaño, su contexto, sus fortalezas en investigación y formación, y las necesidades del entorno local con el que trabajen. La capacitación docente en metodologías ágiles permitirá a la universidad que su capital humano se encuentre preparado para enfrentar nuevos desafíos.

# Descripción del programa

El **Programa de Gestión del Cambio y Metodologías Ágiles** pone el foco en la gestión de proyectos a partir de la adopción de marcos y enfoques ágiles que beben de disciplinas diversas como LEAN, Kanban, Agilidad y Pensamiento de Diseño entre otras. Estas disciplinas, tiene ya historia en el mundo de las organizaciones y ahora están incorporándose a contextos educativos a través de iniciativas específicas como puede ser EduScrum.

## Dirigido a:

Nuestros programas de formación están diseñados para mejorar el conocimiento, habilidades y competencias de una persona o grupo de personas en un área específica. Este programa está dirigido a universidades inmersas en contextos complejos y cambiantes, donde se requiere como competencia básica la adaptación al cambio.

# Objetivos

- Entender la **gestión del cambio** como una constante y cómo las metodologías ágiles son el marco de referencia para gestionar proyectos en contextos cambiantes.
- Identificar los puntos clave para el **diseño de un plan de mejora** con *Design Thinking* para su posterior revisión o reformulación a través de herramientas centradas en el usuario.
- Visualizar y diseñar la ejecución de un proyecto desde la **perspectiva del usuario final** para identificar áreas de mejora, necesidades y oportunidades en cada uno de los puntos clave.
- Afianzar el *mindset* de la agilidad y conocer herramientas de **trabajo de equipos ágiles** para aplicar en su trabajo cotidiano.



# Características



## DESTINATARIOS

Docentes, autoridades, y equipos de gestión de instituciones de educación superior.



## MODALIDAD

Virtual con actividades síncronas y asistencias técnicas.



## CERTIFICACIÓN

Certificación tras superar las actividades obligatorias y credencial digital.



## IDIOMA

Español



## DURACIÓN

54 horas



# Pilares

- **Transferencia de conocimiento** especializado por parte de expertos en la materia.
- Proceso de reflexión profunda en las sesiones que acompañen el **cambio de *mindset***.
- **Aprendizaje basado en proyectos**, aplicando las herramientas nuevas a sus proyectos y programas de docencia.
- **Aprendizaje colaborativo**, que es la base de estos enfoques ágiles en los cuales se busca activar la inteligencia colectiva, para incorporar el máximo número de perspectivas posibles que nos acerquen a la más completa gestión del cambio e incertidumbre.

# Contenidos

## Módulo 1. Gestión del cambio

- Contexto VUCAH
- Modelo Cynefin
- Gestión tradicional de proyectos vs. Gestión ágil
- Modelo del cambio integral (Wilber)
- Modelo ADKAR

## Módulo 2. Nuevas formas de trabajar y herramientas de trabajo de equipos ágiles

- ¿Qué son los NFTs?
- Mindset: Ser vs. Hacer
- Características de los equipos ágiles
- Reuniones eficaces
- Triángulo de hierro
- Cono de incertidumbre
- Iterativo e incremental
- Ciclo de Deming

## Módulo 3. Gestión de proyectos ágiles

- Gestión de proyectos ágiles
- El marco de trabajo SCRUM
- Kanban: tableros de equipo

## Módulo 4. Introducción al pensamiento de diseño

- Encuadre metodológico de *Design Thinking*
- Introducción al pensamiento de diseño
- Metodología *Design Thinking*: doble rombo
- Técnicas para indagar en el reto

## Módulo 5. Herramientas de diseño centradas en el cliente

- Fase de investigación y de síntesis: herramientas
- Mapa de *stakeholders*
- *User persona*
- Mapa de empatía
- Lienzo de la propuesta de valor

## Módulo 6. Experiencia del cliente

- *Customer Journey Map*
- Fases en el proceso
- Necesidades que el usuario quiere cubrir
- Emociones que experimenta el usuario
- Áreas de oportunidad



# Metodología

Todo el modelo de los programas se sustenta en tres pilares dirigidos a afianzar la adquisición de conocimiento, mediante la capacitación tecno-pedagógica. A través del **Descubrimiento** que se complementa con visitas virtuales a otras instituciones para conocer de primera mano buenas prácticas, a modo de **Inmersión** de la mano de expertos y mentores especializados que realizan un acompañamiento personalizado para fortalecer la **Colaboración** utilizando metodologías ágiles. Todo ello en aras de alcanzar un **Impacto** real mediante la aplicación de los conocimientos a partir del desarrollo de Planes de aplicación práctica.



## DESCUBRIMIENTO

CAPACITACIÓN CON RUTA INTELIGENTE PARA AMPLIAR CONOCIMIENTOS Y NIVELACIÓN

## INMERSIÓN

VISITAS VIRTUALES A INSTITUCIONES REFERENTES INTERNACIONALES Y BUENAS PRACTICAS

## COLABORACIÓN

TRABAJO COOPERATIVO CON MENTORES ESPECIALIZADOS Y ESPACIOS DE CO-CREACIÓN

## IMPACTO

PLAN DE APLICACIÓN MEDIANTE PROYECTO INTEGRADOR Y MEDICIÓN DE PROGRESO

Esta formación contribuye a la Agenda 2030 en los siguientes ODS:





**unesco**

Instituto Internacional para  
la Educación Superior en  
América Latina y el Caribe

 unesco.iesalc

 unesco\_iesalc

 UNESCO IESALC

 unesco.iesalc

 iesalcunesco

Para más información contactar con:  
[soporte@campusiesalc.org](mailto:soporte@campusiesalc.org) 

