



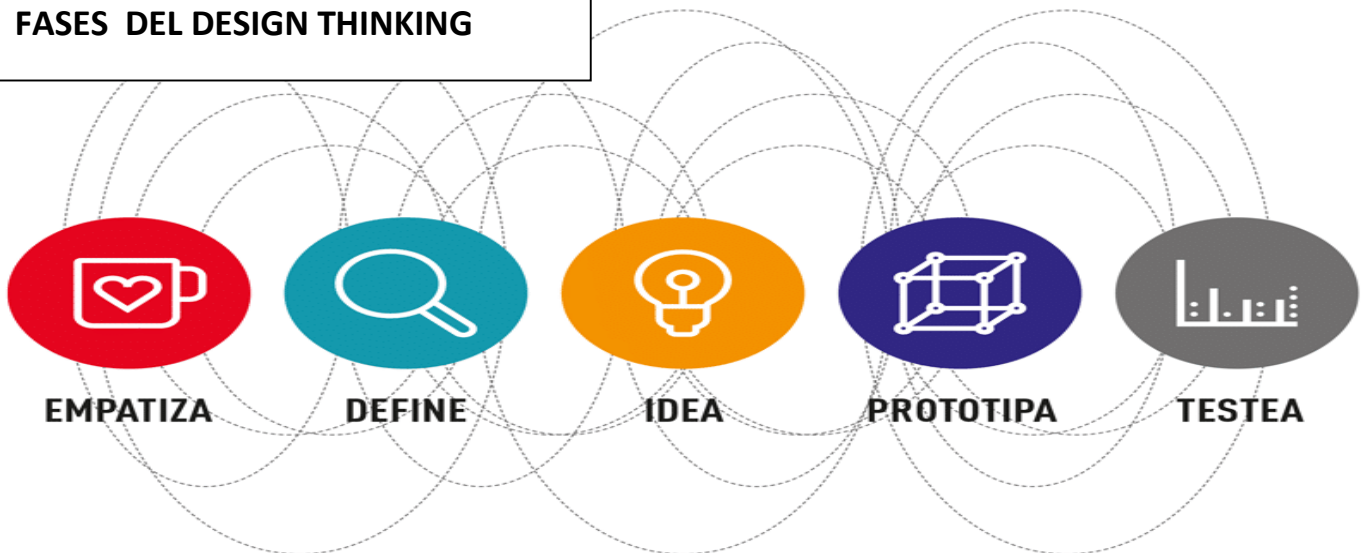
FICHA DE APLICACIÓN DOMICILIARIA N° 14

TÍTULO DE LA UNIDAD: "VALORAMOS NUESTRO PERÚ"

TEMA: "APLICAMOS LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING: PROTOTIPAR"

ÁREA: EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	NIVEL: SECUNDARIA	GRADO Y SECCIÓN: CUARTO : A-B-C-D.
DOCENTE: NICOLÁS DELGADO PINAZO cel. 952806882		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL.	Crea propuestas de valor.	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos y las valida a través de posibles usuarios, integrándola con sugerencias de mejora y sus implicancias ético, sociales, ambientales y económicas.

FASES DEL DESIGN THINKING



El Design Thinking es una metodología orientada a la acción. Se buscan procesos cortos e interactivos. Aquellos que, a través del feedback dado por el usuario, nos permiten ajustarnos cada vez más a la satisfacción de sus necesidades y deseos.

La fase de prototipar es un ensayo rápido y barato. También se le conoce como "pensar con las manos" Una tangibilización (concretización) de las ideas. Que nos permite, precisamente por su naturaleza, desarrollar de forma veloz y con muy poco costo mientras aprendemos del usuario.

Además de la gran ventaja que supone la creación de prototipos esta nos conecta con otras situaciones interesantes. Una de ellas es la de ponernos en contacto con una forma de trabajo: la de ejecutar para pensar.



Antes de comenzar

Un prototipo es un modelo del producto o servicio que incluye aspectos funcionales, estructurales y gráficos del diseño. Se realiza en la fase de generación, después de haber realizado la investigación y de haber definido los objetivos y principales aspectos del diseño.

El proceso de prototipado es interactivo y evoluciona desde las primeras propuestas que definen las características que deberá tener el producto o servicio cuando sea utilizado por los usuarios. El prototipado se alterna, por tanto, con la evaluación en un proceso de interacción continua que permite optimizar progresivamente el diseño hasta lograr la propuesta que se pondrá en desarrollo.

#### FORMAS DE PROTOTIPADO.

Rol playing: Para prototipar a veces solo es necesaria una representación de la forma de uso de un producto. O de un servicio. Se trata de simular la interacción incluyendo las características que resultan relevantes para el usuario.

Plano de producto/servicio: Se elabora un diseño en el que se recoge la forma y características del producto o servicio. Un ejemplo de aplicación podría ser una nueva bicicleta con distintas características. Se mostraría la forma de sus ruedas, la del manillar, asiento... en definitiva, todo lo relevante que se quiera validar con el usuario. Si es pertinente, pueden hacerse diferentes planos que muestren distintas perspectivas y algunos detalles.

Storyboard: Este prototipo gráfico representa la interacción del usuario con el producto o servicio. En él, se recoge "la película" que cuenta sus funcionalidades y cómo estas dan solución a necesidades del usuario. No hace falta contar con grandes ilustraciones en su diseño. Pero sí con dibujos que le permitan entender claramente lo que representa.

Folleto: La característica adicional es que incluye un discurso comercial. Y también fotos y un ordenamiento y priorización de la información. Es mejor utilizarlo en fases avanzadas de prototipado de un producto o servicio.

Pantallazos: En los casos anteriores el prototipo podría crearse a través del dibujo y papel. Si decidimos sofisticarlo, podemos recurrir al ordenador. Y al diseño de pantallazos que nos permitan no solo recoger la historia del producto o servicio. Sino también como se integrarían dentro de una web.



**ACTIVIDAD:** Diseña el prototipo del producto o servicio de la idea de negocio en el que estás pensando, que sea tangible, puedes usar una forma de prototipado y debes de enviar una evidencia del producto o servicio creado.