

TALLER DE REFORZAMIENTO PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR – NIVEL SECUNDARIA – EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO



**¡Bienvenidos y
bienvenidas!**

SESIÓN 3

**Crea propuestas de valor
(Design Thinking)**

Doc. ARQUÍMEDES BARROS

NETIQUETTE PARA PRACTICAR EN EL TRABAJO VIRTUAL

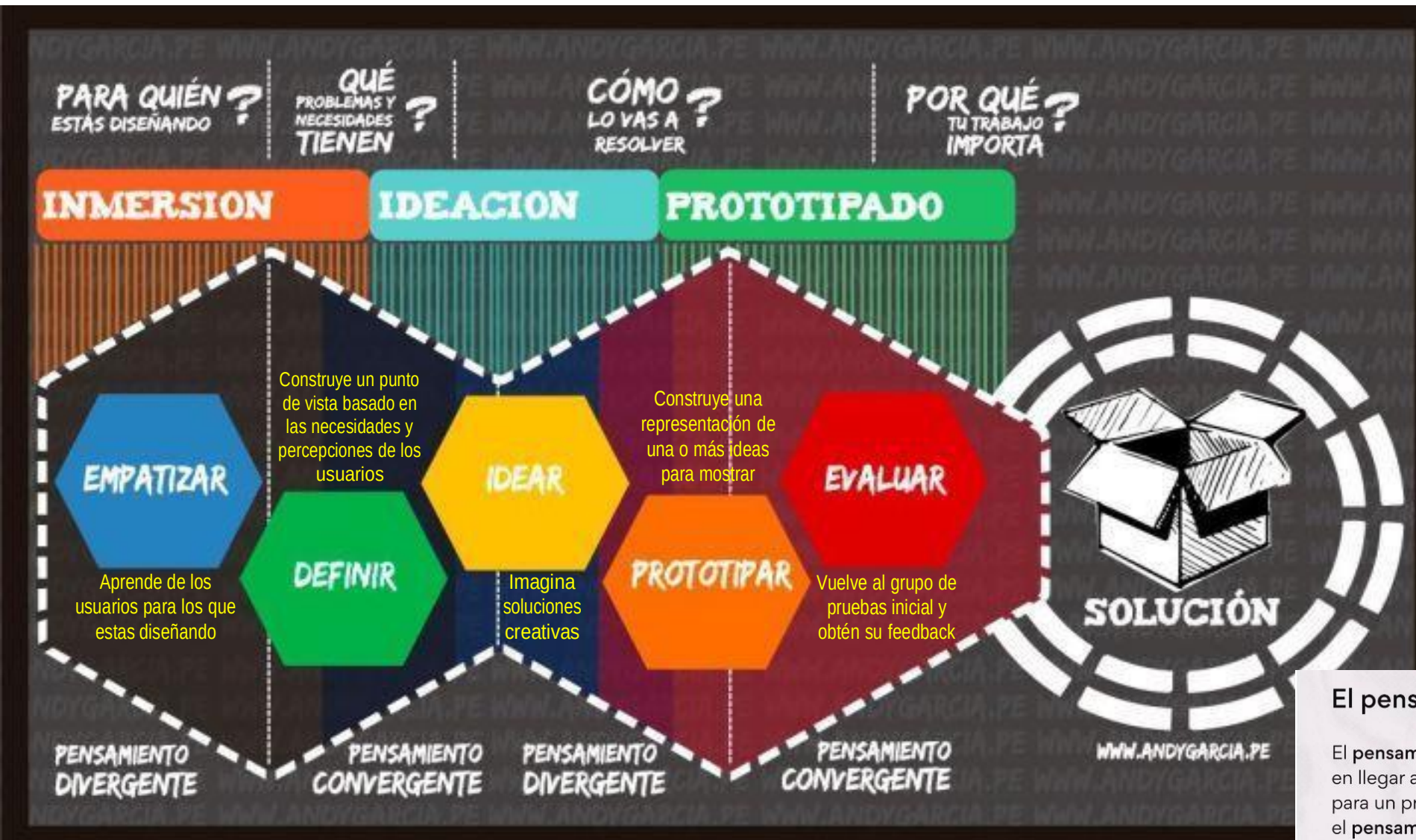


Silenciar el micrófono cuando el ponente o algún participante hace uso de la palabra.



Activar el ícono de la mano o prender su cámara para participar.

Design Thinking



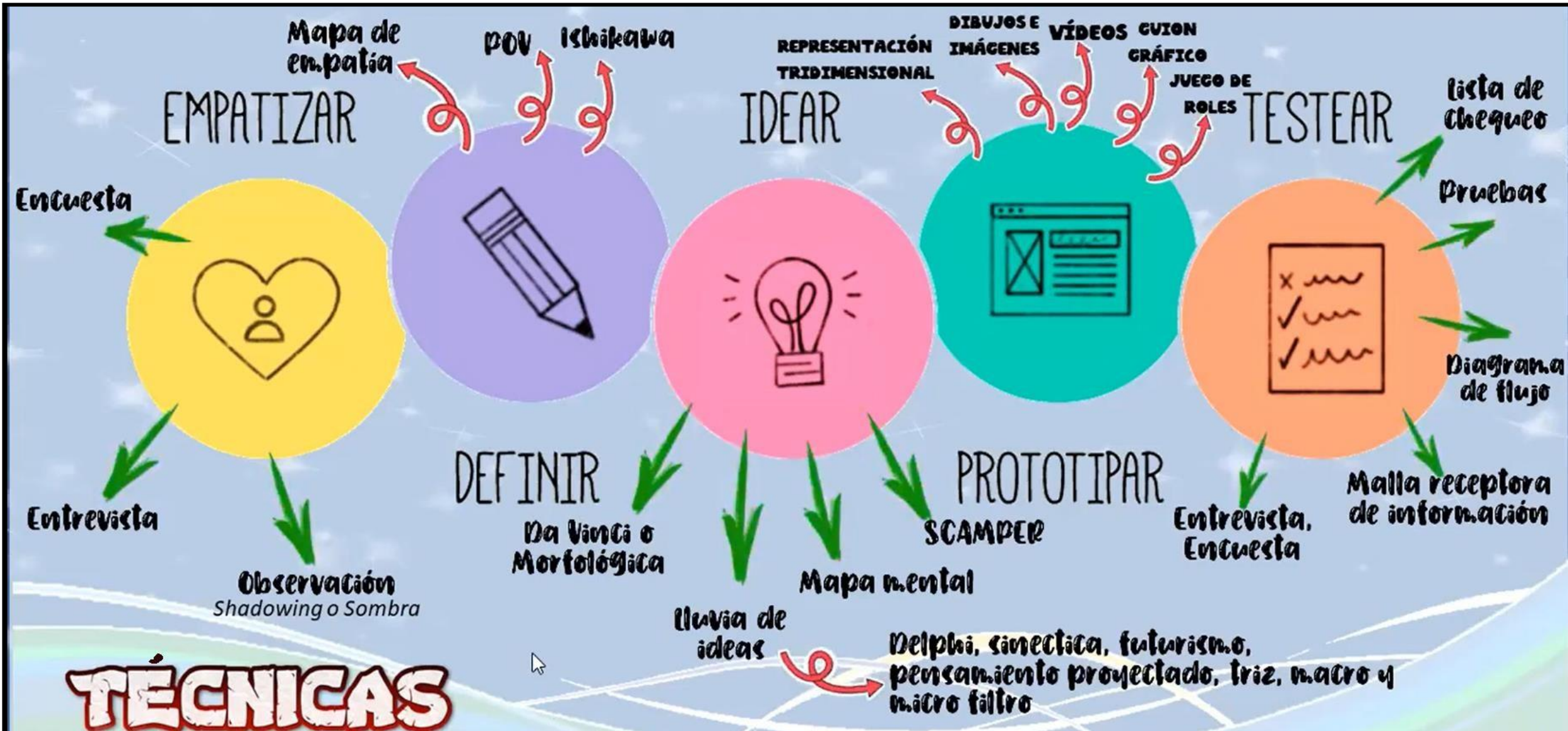
Modelo design school – Stanford

El pensamiento convergente vs. el divergente

El **pensamiento convergente** se centra en llegar a una solución bien definida para un problema dado, mientras que el **pensamiento divergente** implica más creatividad y acepta múltiples soluciones para un problema.

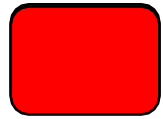


Design Thinking



Un equipo de estudiantes aplica la metodología Design Thinking para crear una propuesta de valor. Lupe, una de sus integrantes, comenta lo siguiente: “Para analizar y sintetizar las respuestas recogidas de las personas, primero escribamos cada una de ellas en un pedazo de papel. Luego, juntemos aquellos papelitos cuyas respuestas tengan alguna semejanza, formando así diversos grupos”.

¿A qué fase de la metodología Design Thinking corresponde el comentario de Lupe?



Definir



Prototipar



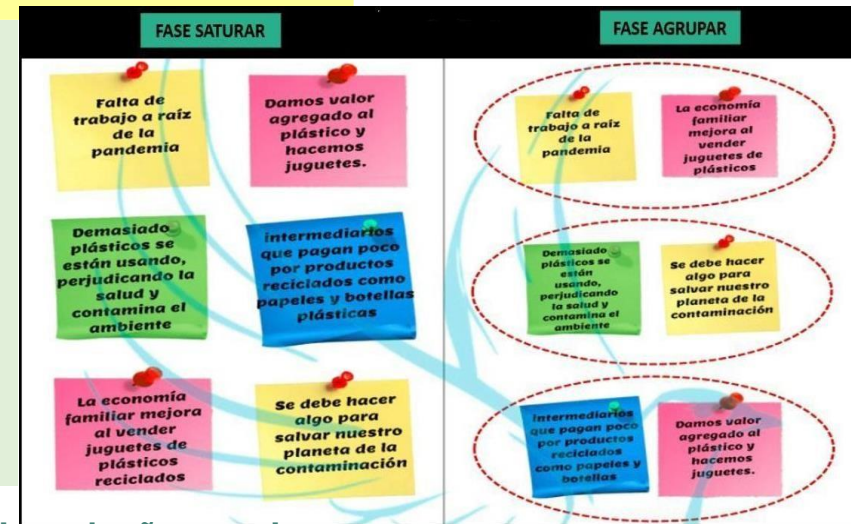
Evaluar

En esta fase sintetizas todo el conocimiento adquirido en la de empatía con el fin de llegar a conclusiones sobre las necesidades y los insights de los usuarios. Mientras que en la de empatía has aprendido todo lo posible, en esta analizas sintetizas y tomas decisiones.

Técnica: Saturar y agrupar

Es una herramienta utilizada en la fase de Definición, su finalidad es ayudarte organizar la información de forma visual, y contar con ella de un modo accesible

- **Volcado de información (saturar):** trasladamos a post its la información recogida en la fase de **Empatía**.
- **Organización de la información:** organizamos los post its, agrupándolos por afinidad.
- **Síntesis:** pasamos a definir con una frase cada uno de los grupos.



Los estudiantes, organizados en equipos, indagan acerca de las fases del Design Thinking. ¿Cuál de las siguientes intervenciones de los estudiantes considera una acción correspondiente a la fase Idear?

a

Seleccionar, de un conjunto de ideas, aquella que consideramos atenderá las necesidades de los usuarios

b

Realizar dibujos, objetos u otros que permitan mostrar

c

Identificar quién es el usuario y cuáles son sus necesidades

En esta fase la aportación de ideas innovadoras y creativas es la clave. No se limita el tipo de ideas que surjan en este proceso porque muchas veces de un planteamiento radical o poco ortodoxo se consiguen resolver problemas complejos.

En la fase de idear el design thinking actúa como lo haría un creativo en el proceso de diseño, a partir de un *brainstorming* o lluvia de ideas que se irán filtrando hasta encontrar la mejor solución para resolver el problema relacionado con el dispositivo.

En el desarrollo de una actividad, un equipo de estudiantes debate acerca de la elaboración del prototipo de un producto. ¿Cuál de los siguientes comentarios de los estudiantes evidencia una concepción errónea acerca de la elaboración de los prototipos?

a

El prototipo puede permitir menor inversión

b

El prototipo puede ser de cualquier tamaño y con materiales

c

El prototipo siempre debe ser elaborado con los materiales e insumos dispuestos para la versión real, de modo que cumpla su propósito

Un prototipo es un boceto o borrador desechable que es la fase entre la idea y el producto final. Un prototipo ayuda a probar la viabilidad de una idea y obtener la opinión de los usuarios sobre la satisfacción del producto con la finalidad de ahorrar dinero y tiempo en el desarrollo del producto final.

Puede ser una pequeña maqueta, una maqueta interactiva creada con programas como Adobe XD, un modelo en papel o cartón pluma, o incluso un simple conjunto de planos. La clave es que es una forma rápida y sencilla de poner a prueba tus suposiciones sobre lo que quieren los usuarios.

Al aplicar la metodología Design Thinking, como parte del abordaje de la fase Definir, los diferentes equipos de estudiantes deben formular ejemplos de 'punto de vista' (POV).

Tres equipos de estudiantes plantean sus ejemplos. ¿Cuál de los siguientes expresa un punto de vista?

a

Un usuario de un gimnasio en carnes

b

En días de calor, se necesita sed o rehidratar el organismo

c

Un trabajador del área de salud necesita disminuir el tiempo para trasladarse a su centro de trabajo, porque necesita más tiempo para sus actividades personales

Un punto de vista (*Point of View*) es una definición del problema significativa y procesable que nos permite en la fase de ideación generar ideas de manera orientada a los objetivos que pretendemos alcanzar.

Con el PoV culminamos la fase de definición.

El PoV combina la información obtenida y el conocimiento sobre las personas y sus necesidades que hemos obtenido durante la fase de empatía.

USUARIO	+	NECESIDAD	+	INSIGHT O REVELACIÓN
Pablito, el niño de la casa,	necesita	jugar con juguetes aéreos desarmables	porque	se quiere que desarrolle sus habilidades motrices.

Cecilia docente de EPT tiene como propósito orientar a los estudiantes en la implementación de la fase de evaluación de la metodología *Design Thinking*.
¿Qué grupo de preguntas es más adecuado para favorecer al logro de dicho propósito?



¿A quiénes solicitarán su opinión en esta fase? ¿Quiénes son los usuarios o expertos?



**¿Es oportuno utilizar la
¿Les permitirá plantear se**



**¿Qué técnicas utilizarán
necesidades de los usuarios? ¿Han identificado aspectos sobre los
cuales les gustaría actuar?**

En la etapa Evaluar se realizan pruebas con los prototipos realizados previamente y se solicita a los usuarios sus opiniones y comentarios al respecto, en base al uso de los prototipos. Es una fase esencial en el Design Thinking pues ayuda a identificar errores y posibles carencias que puede tener el producto. En base a las pruebas se pueden presentar diversas mejoras sobre el producto.

Los estudiantes, organizados en equipos, realizan diversas actividades del plan de implementación de su proyecto de emprendimiento. Una de las actividades que han considerado realizar es elaborar un plano y construir un modelo del producto.

¿A qué fase de la metodología *Design Thinking* corresponde esta actividad?

a

Al testeo del producto

b

A la generación de ideas

c

Al prototipado del producto

Durante una sesión de aprendizaje, el docente plantea a los estudiantes algunas preguntas sobre la elaboración de prototipos. En este contexto, uno de los estudiantes afirma lo siguiente:

“Los prototipos nos ayudan a comprobar la hipótesis de un problema encontrado y también a validar el diseño del producto; por lo tanto, el prototipo siempre debe ser un producto físico”

¿Cuál es el **error** que se evidencia en la afirmación del estudiante?

a

Considerar que se puede comprobar la hipótesis de un problema

b

Considerar que el prototipo es necesariamente un producto físico

c

Considerar que se puede validar el diseño del prototipo

CASO DE ESTUDIO - SCAMPER

La docente Cecilia busca que los estudiantes generen ideas creativas utilizando la técnica SCAMPER. Luego de que los estudiantes han analizado ejemplos de esta técnica, la docente les presenta el caso de emprendimiento de un negocio que brinda servicios de corte de cabello y les pide que generen ideas para mejorar este servicio, ya que en el entorno han aparecido negocios similares.

Durante el desarrollo de las actividades, el equipo de Daniel plantea la siguiente idea:

“Al ver el éxito de las experiencias de entrega de productos a domicilio, creemos que implementar este nuevo modelo en el servicio de corte de cabello sería una buena idea. O sea, ahora los peluqueros también ofrecerán servicios de corte de cabello a domicilio”.

¿Qué aspecto de la técnica SCAMPER se evidencia en la idea presentada por este equipo?

a Eliminar

b Adaptar

c Sustituir

Técnica para el desarrollo del pensamiento creativo



CASO DE ESTUDIO - SCAMPER

La docente Cecilia busca que los estudiantes generen ideas creativas utilizando la técnica SCAMPER. Luego de que los estudiantes han analizado ejemplos de esta técnica, la docente les presenta el caso de emprendimiento de un negocio que brinda servicios de corte de cabello y les pide que generen ideas para mejorar este servicio, ya que en el entorno han aparecido negocios similares.

Respecto al emprendimiento presentado, ¿cuál de las siguientes ideas propuestas por los equipos corresponde al aspecto **Reordenar** de la técnica SCAMPER?

a

Ampliar horarios de atención de acuerdo a la demanda de los clientes

b

Informar a los clientes de las diversas formas de pago virtual con los que cuenta la empresa

c

Continuar las alianzas con los vendedores de productos de belleza para no invertir en productos con poca demanda.

CASO DE ESTUDIO - SEGMENTACIÓN

Como parte de las actividades relacionadas con su proyecto de emprendimiento, un equipo de estudiantes busca conocer las opiniones de potenciales clientes respecto al consumo de hortalizas orgánicas. Gabriel, uno de sus integrantes, plantea que también se recojan datos acerca del número de hijos y las edades de los potenciales clientes y usuarios.

¿A qué criterio de segmentación corresponden las variables planteadas por Gabriel?

- a** Comportamental
- b** Demográfica
- c** Psicográfica

1. Criterios de segmentación



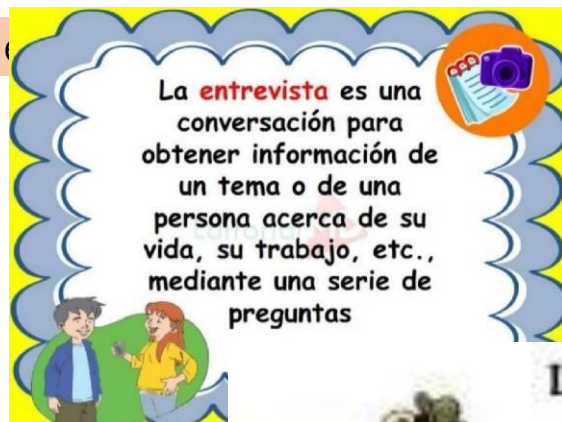
CASO DE ESTUDIO -

Como parte de las actividades relacionadas con su proyecto de emprendimiento, un equipo de estudiantes busca conocer las opiniones de potenciales clientes respecto al consumo de hortalizas orgánicas. Gabriel, uno de sus integrantes, plantea que también se recojan datos acerca de la ocupación, número de hijos y las edades de los potenciales clientes y usuarios.

Para recoger los datos y opiniones de los potenciales clientes, ¿cuál de las siguientes técnicas es adecuada?

a

La entrevista



b

La observación



La observación

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

c

El análisis documental

Análisis de Documentos - ¿Qué es? **FAUO**

- ☐ Es el estudio de la documentación disponible para identificación de información relevante para el desarrollo de una nueva solución



