



FICHA DE APLICACIÓN DOMICILIARIA N° 10

TÍTULO DE LA UNIDAD: "VIVENCIAMOS EL ESPÍRITU MARISTA"

TEMA: "Aplicamos la metodología design thinking: formular el reto"

| | | |
|---|--------------------------|--|
| ÁREA: EDUCACION PARA EL TRABAJO | NIVEL: SECUNDARIA | GRADO Y SECCION: 3° A, B, C y D |
| DOCENTE: DIEGO RENATO RIVERA VALENCIA – Cel: 984922955 | | |
| COMPETENCIA | CAPACIDAD | DESEMPEÑO |
| GESTIONA POYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO/SOCIAL | CREA PROPUESTA DE VALOR | SELECCIONA NECESIDADES O PROBLEMAS DE UN GRUPO DE SU ENTORNO PARA MEJORARLO O RESOLVERLO |

La presente ficha de aplicación te ayudará a complementar y retroalimentar los aprendizajes de la **actividad publicada en el portal "Aprendo en Casa", en el área de EPT (Semana 9)**. También te servirá de orientación para el correcto desarrollo de dichas actividades mediante ejemplos y sugerencias.

"Aplicamos la metodología Design Thinking: formular el reto"



En tiempos de crisis, nuestro espíritu emprendedor nos permite ser flexibles y adaptarnos a los cambios que surgen y proponer alternativas creativas de solución frente a las necesidades de las personas. La presente guía te brinda orientaciones para formular un reto en el marco de la metodología DESIGN THINKING.

Utilizaremos la metodología Design Thinking para desarrollar creativamente un proyecto de emprendimiento; la razón por la que te proponemos esta metodología es porque fortalece tus habilidades creativas y también nos permite crear una propuesta centrada en las personas para satisfacer las necesidades o resolver problemas, de tal manera que tu proyecto tenga "un sentido" ético, es decir, que apunte a mejorar la calidad de vida de tu barrio o comunidad.

| Design Thinking | |
|--|---|
| ¿Qué es? | ¿Quiénes la Utilizan?: |
| Es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. El Design Thinking es tener un pensamiento de diseño para analizar algo (un problema), tal y como lo haría un diseñador, evidentemente con la finalidad de encontrar una solución. | Empresas como Apple, Google o Zara lo utilizan. Al ser un gran generador de innovación, se puede aplicar a cualquier campo. Desde el desarrollo de productos o servicios hasta la mejora de procesos o la definición de modelos de negocio. Su aplicabilidad tiene como límites nuestra propia imaginación. |
| ¿En qué consiste? | |
| El proceso de Design Thinking se compone de cinco etapas. No es lineal. En cualquier momento podrás ir hacia atrás o hacia adelante si lo ves oportuno, saltando incluso a etapas no consecutivas. Comenzarás recolectando mucha información, generando una gran cantidad de contenido, que crecerá o disminuirá dependiendo de la fase en la que te encuentres. | <p>Empatía Definición Ideación Prototipado Testeo</p> |

Para esta actividad tendrás que formular un reto según el siguiente caso:

En estos tiempos de cuarentena los papás con niños pequeños se preguntan cómo afrontar esta etapa sin colegio, sin parques, sin interacción con otros niños de su edad. Desde luego es un auténtico desafío. La falta de juego al aire libre, el aislamiento puede aumentar la irritabilidad de los niños y el estrés que puede llegar a afectar a su estado emocional.

Imagínate que las niñas y los niños de todo el país tuvieran juguetes en casa elaborados con materiales de reúso como, por ejemplo, el tubo del papel higiénico, alguna caja de cartón, cartulinas, retazos de madera u otros materiales que tengas en tu hogar. Ahí, en casa, las niñas y los niños estarían pasando momentos de alegría, jugando con sus propios juguetes; además de recrearse, estarían aliviando las tensiones emocionales. **Está en tus manos proporcionarles alegría a las niñas y los niños, para ello, como primer paso, debes aprender a diseñar juguetes; lo puedes hacer manualmente o digitalmente.**



EMPECEMOS:

Ahora, recogeremos información básica sobre modelos de juguetes. Estamos seguros de que será una gran experiencia que te permitirá buscar ideas inspiradoras; luego, aprenderás a diseñar manual o digitalmente, de esta manera lograremos el prototipo del juguete. Vamos a organizar nuestro trabajo desarrollando las siguientes actividades:



ACTIVIDAD 01: NOS INSPIRAMOS



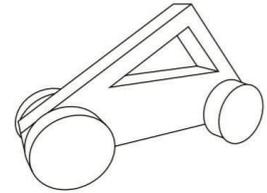
En esta actividad vamos a abrir nuestras mentes al mundo y revisar todos los juguetes disponibles, para luego seleccionar los juguetes de tu preferencia y que puedan servir como tu fuente de inspiración. Puedes buscar imágenes de juguetes en libros, revistas o periódicos que tengas en casa, también puedes buscar modelos de juguetes en la web. Luego de contar con varias imágenes inspiradoras, elige dos o más imágenes que sean tus favoritas. Ahora, dibújalas o pégalas en una hoja y realizas las siguientes reflexiones respondiendo estas preguntas. a) **¿Por qué son interesantes?** b) **¿Cuál sería el punto débil de los juguetes?** c) **¿Cómo podríamos hacerlos mejores?**



ACTIVIDAD 02: DISEÑAMOS EL JUGUETE



Diseñar juguetes digitalmente o manualmente, es una experiencia fascinante porque convertimos las ideas en realidad, dejamos las suposiciones y comunicamos mejor nuestras ideas mediante el dibujo del juguete. En este caso, vamos a bocetear (dibujar a mano alzada) el modelo del juguete que hemos elegido, tomando en cuentas las respuestas de la **Actividad 01**. Solo necesitas una hoja y un lápiz; como te habrás dado cuenta, no requiere el uso de reglas, cartabones, compas, entre otros. La idea es que te vayas preparando para diseñar tu propuesta de juguete.



ACTIVIDAD 03: FORMULAMOS EL RETO

Ahora, te planteamos el desafío de trabajar la parte creativa de tu proyecto en relación con la construcción de juguetes con materiales de reúso. **El primer paso para trabajar el proyecto es plantearte un reto.**

El reto debe redactarse teniendo en cuenta dos características:

- a. No debe ser tan amplio ni muy limitado.
- b. Debe estar centrado en la persona (más que en la funcionalidad de la tecnología, el producto o el servicio).

Ahora, te proponemos dos redacciones de retos, uno está bien redactado, el otro no. Elige la redacción correcta:

| RETOS | |
|--|--|
| RETO 1: Diseñar una forma para que los invidentes transporten sus pertenencias | |
| RETO 2: Diseñar una mochila para invidentes | |

Vamos a revisar tu respuesta, con las siguientes orientaciones:

- Si elegiste el primer reto, tu respuesta es correcta porque un reto bien redactado, no debe de ser muy amplio, pero tampoco debe ser muy limitado, para dar lugar a buscar alternativas de solución.
- Si elegiste el segundo reto, tu respuesta es incorrecta porque ya se decidió elaborar un producto, sin antes analizar otras alternativas de solución.
- Ambas respuestas están centradas en la persona porque pretenden mejorar la economía familiar y de la comunidad.

Ahora, te invitamos a redactar y escribir el reto de la etapa creativa del proyecto, en este caso relacionado con los juguetes:

Hemos realizado el primer paso, es decir, la formulación del reto para dar inicio a la aplicación de la metodología design thinking, esta metodología es la que usaremos en la parte creativa de tu proyecto, en la cual no se parte de una "idea de negocio", se parte de un reto, lo cual favorece la búsqueda de alternativas entre varias ideas y encontrar la que más responde a las necesidades de los posibles usuarios.

Te invitamos a reflexionar con la siguiente pregunta:

¿Por qué crees que en momentos como los actuales surgen oportunidades para desarrollar proyectos de emprendimiento?
