



**FICHA DE APLICACIÓN DOMICILIARIA N° 10**

TÍTULO DE LA UNIDAD: "VIVENCIAMOS EL ESPÍRITU MARISTA"

TEMA: "DISEÑANDO CON EL PENSAMIENTO PARA ENCONTRAR SOLUCIONES: DESIGN THINKING"

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.	Aplica habilidades técnicas.	Crea propuestas de valor creativas e innovadoras, haciendo uso de la metodología DESIGN THINKING para encontrar dar solución a problemas latentes de los consumidores.

¿QUÉ ES DESIGN THINKING? PENSAMIENTO DE DISEÑO

¿THINKING?

EMPATIZAR  
DEFINIR  
IDEAR  
PROTOTIPAR  
TESTEAR



Según Tim Brown, **Design Thinking** "es una disciplina que usa la sensibilidad **para** hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertirse en valor **para** el cliente, así como en una gran oportunidad de crear un producto.

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.

**Para practicar la estrategia de design thinking, existen 5 pasos que se deben completar:**

1. Entender el problema. En primer lugar, se debe de entender el problema y desarrollar empatía ante el mismo. ... Design Thinking es una manera de ofrecer una solución a un problema. Descomponemos un problema, lo dividimos en partes más pequeñas, las analizamos, pensamos mucho, sin límites, todo lo que podamos y todo lo que se nos ocurra, de manera empática y junto a otros miembros del equipo, entonces estaremos mucho más cerca de encontrar la solución que buscamos.
2. Definir el problema e investigar. ... comprender las necesidades de los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando o buscando y también de su entorno. Debemos ser capaces de ponernos en la piel de dichas personas para ser capaces de generar soluciones consecuentes con sus realidades. Tenemos que meternos en la piel y en la cabeza de los usuarios y de sus problemas.
3. Idear. ... La etapa de Ideación tiene como objetivo la generación de cuantas más opciones, mejor. No debemos quedarnos con la primera idea que se nos ocurra. En esta fase, las actividades favorecen el pensamiento expansivo, no hay límites y no tenemos que tener prejuicios de valor. Todo puede valer y en muchas ocasiones las ideas más raras son las que generan las soluciones más innovadoras.
4. Crear el prototipo. ... Por medio del prototipado construimos un modelo "rápido" que nos ayudará a dar forma a lo que hasta ahora era una idea o concepto. A partir de este momento ya existe algo físico, algo que podemos visualizar o que podemos tocar, aunque por supuesto se puede tratar de algo virtual en el caso de una aplicación informática, etc. Bajamos al plano real o de la tierra lo que hasta ahora era algo etéreo.
5. Probar el prototipo. ... Enlaza con la fase anterior en la que se ha creado el prototipo, ahora lo probamos con la ayuda del público objetivo hacia el que se orienta la solución que se está desarrollando. Una vez obtenido el feedback, incorporaremos las conclusiones para mejorar la solución que buscamos.



1. Empatizar - El foco del Design Thinking son las personas y sus problemas, es por esta razón que debemos obtener la mayor cantidad de información posible sobre grupos de personas y sus necesidades

La **satisfacción de las necesidades** es el principal objetivo de esta metodología. Por tanto, es necesario ponerse en el lugar de la persona de la que estamos intentando resolver el problema para encontrar una solución. En esta etapa es importante considerar no solo los datos sino también las emociones de los

2. Definir - Conociendo bien el grupo de personas para el que vamos a resolver el problema, debemos definirlo. Identificar claramente cuál o **cuáles son los problemas** que intentaremos solucionar. En este momento también es importante pensar en las soluciones posibles para este problema, no solamente considerando tu experiencia, sino intentando pensar como el dueño del problema usando todas las informaciones que obtuviste en el paso anterior.

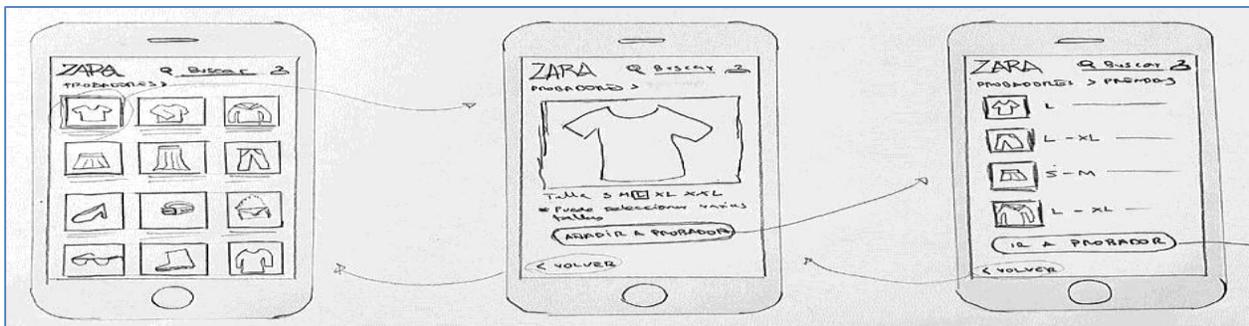
Deja volar tu imaginación, este es el momento de pensar en las más variadas ideas. **Explora áreas inesperadas**, de esta forma podrás tener alguna idea innovadora.

3. Crear - Llegó el momento de seleccionar las ideas recolectadas, hazlo con calma. Naturalmente tenemos la costumbre de descartar las ideas más distantes de nuestra zona de confort, así que ten cuidado para no caer en lo mismo de siempre. Es el momento de **ser innovador**, pero con cautela. En muchos casos una idea extravagante puede traer una solución efectiva e innovadora.

4. Prototipar - Una vez que ya se te tiene la idea para solucionar el problema, es la hora de hacer el prototipo. Puede ser un prototipo de un producto, un servicio, una estrategia o de lo que estés trabajando. Lo importante es **hacer funcional tu idea**. Mientras más completo y mejor hecho esté el prototipo, podrás tener una perspectiva mejor.

5. Evaluar - Es el momento de interactuar con el prototipo. **Hacer un análisis** para descubrir si realmente esta solución es la más indicada para resolver las necesidades de los usuarios.

Este es un proceso que puede ser realizado varias veces, si la primera idea no resuelve los problemas del usuario, hay que recomenzar hasta alcanzar el resultado esperado. Aunque a veces no es necesario volver al inicio, en algunos casos es suficiente hacer solo algunas mejoras antes de definir el proyecto final.



**RETO:** REDACTA UNA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA LATENTE DE LA COMUNIDAD, DIBUJA EL PROTOTIPO QUE DE SOLUCIÓN A LA NECESIDAD. CONSIDERA LO SIGUIENTE:

- Que permita plantear alternativas de solución.
- Que este centrado en la persona y la comunidad. (Que busque solucionar alguna problemática latente)