



FICHA DE APLICACIÓN DOMICILIARIA N° 12

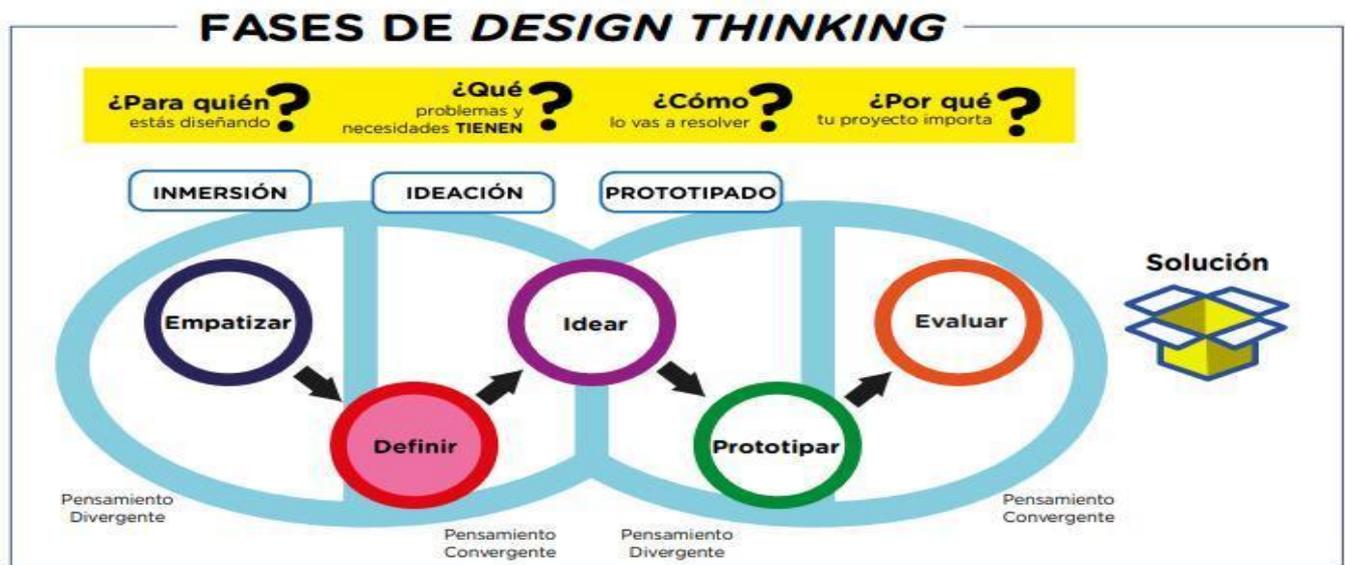
TÍTULO DE LA UNIDAD: "VIVENCIAMOS EL ESPÍRITU MARISTA"

TEMA: "Aplicamos la metodología Design Thinking: Definir"

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.	Encuentra soluciones innovadoras, haciendo uso de la metodología DesignThinking en el etapa definir para encontrar dar solución a necesidades latentes de los consumidores.

En la fase de empatizar, seguramente lograste recoger información relevante de las/os usuarias/os mediante la aplicación de técnicas de observación y entrevista. Ahora, se te brinda orientaciones para trabajar la fase de definir, donde aplicarás técnicas para procesar y sintetizar la información que recogiste.

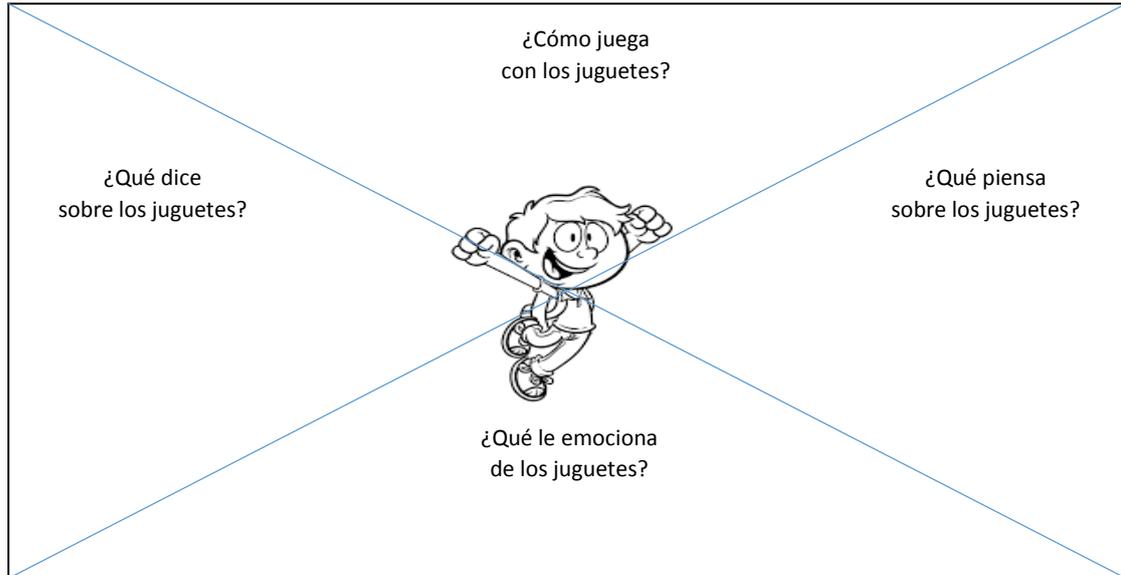
Llegamos a la etapa de definir, que es la segunda fase de la aplicación de la metodología design thinking (DT). Ahora corresponde definir el problema y encontrar "revelaciones" o "insight", lo que permitirá formular el "punto de vista", a partir del cual se podrá empezar a generar soluciones.



Steve Jobs, fundador de Apple, mencionó la siguiente frase: "No basta con preguntar a tus clientes lo que quieren y dárselo...". Las personas tienen necesidades y quieren soluciones, no están pensando en cómo se solucionan esas necesidades, para eso están los diseñadores, para encontrar soluciones a las necesidades de las personas.

Por lo tanto, no se trata de aplicar una encuesta y elaborar estadísticas basadas en las respuestas, se trata de entender a las personas más allá de sus respuestas.

En silueta de la persona, al costado de la silueta se han escrito algunos títulos con su resumen o una descripción abreviada de la información más importante, te presentamos un ejemplo de títulos en donde irán las frases sintetizadas en relación con **LOS JUGUETES**; puedes agregar otros títulos y aspectos que consideres importantes: completa en los recuadros



En el siguiente cuadro debes tener en cuenta que se utilizan verbos para redactar las "necesidades" y que las revelaciones deben ser declaraciones concretas, que permitan pensar en la solución de diseño.

Te ponemos un ejemplo:

USUARIO	+	NECESIDAD	+	INSIGHT O REVELACIÓN
Un Agricultor de Pocollay	necesita	Protegerse de las abejas	porque	Quiere recolectar la miel

¡Perfecto! A esto se le llama "punto de vista" o POV. Ahora, te invitamos a redactar el POV de la parte creativa de tu proyecto, en este caso, relacionado a :

USUARIO	+	NECESIDAD	+	INSIGHT O REVELACIÓN
	necesita		porque	



RECUERDA:

¡Sé creativo y organiza los productos utilizando el material que tengas a tu alcance! ¡No te olvides de guardar tu producción en el portafolio!

