



FICHA DE APLICACIÓN DOMICILIARIA N° 13

TÍTULO DE LA UNIDAD: "VIVENCIAMOS EL ESPÍRITU MARISTA"

DESAFÍO DE LA SEMANA: "LA VIDA ES UN RETO, TEN SUEÑOS Y LUCHA POR ELLOS"

TEMA: MIS PRIMEROS PROTOTIPOS (2)

ÁREA: EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	NIVEL: SECUNDARIA	GRADO Y SECCIÓN: 1° A,B,C,D
DOCENTE: Regina R. Llosa Solano – Telf. 952899238 – regina_llosa1@hotmail.com		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL	Crea propuesta de valor	Aplicamos diferentes herramientas para realizar el prototipado de nuestra idea de negocio.



## MIS PRIMEROS PROTOTIPOS (2)



### CLASES DE PROTOTIPOS:( Prototipos Para Empatizar Y Prototipos Para Evaluar)

**Prototipos Para Evaluar:** En este caso, ya no llevaran su idea en un dibujo, sino que tendrán que llevar algo más elaborado, algo más cercano al producto real, por ejemplo una maqueta que puedan construir con papel, cartón, etc. Realizar un prototipo para evaluar es sencillo, a continuación, te damos algunos consejos:

- **Empieza a construir:** Comienza a hacer algo a partir de tu idea; utiliza papel, cartón, cinta adhesiva, tijeras y pegamento.
- **No pierdas demasiado tiempo en un prototipo:** Cuando sientas algo por tu prototipo, como un enamoramiento de los fantástico que está quedando, detente allí, porque quizás estés construyendo un producto final, y aún hay muchos ajustes que realizar.
- **Elabora tu prototipo con tus usuarios en la mente:** No se trata de hacer un prototipo que nos guste o nos encante a nosotros, sino que debe ser hecho pensando en quien lo va usar.



**ACTIVIDAD 01:** Elabora tu prototipo con material reciclado. Recuerda que debes tomar en cuenta las sugerencias que te dieron en la fase anterior. ¡TÚ PUEDES!

❖ Por otro lado, existe una herramienta denominada:

**"La Malla Receptora De Información":** que sirve para recoger sugerencias, ya sea del equipo de trabajo o de los usuarios.

**Modo de uso:** Lo único que tienes que hacer es anotar todo lo que los clientes dicen, no interrumpas a quienes dan sus ideas, tampoco defiendas tu idea, ni des explicaciones, en ese momento, solo escucha y anota lo que dicen los clientes en el cuadrante correspondiente.

**EJEMPLO: PROTOTIPO DE UNA CAJITA DE FÓSFOROS.**

<p>COSAS INTERESANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Poco peso.</li> <li>• Fáciles de usar.</li> <li>• Muy práctico.</li> <li>• Portabilidad.</li> </ul> <p style="text-align: right;">+</p>	<p>CRÍTICAS CONSTRUCTIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incomodidad para llevarlos en los bolsillos.</li> <li>• Las cajitas se deforman, se abren y se desparraman.</li> <li>• Si se mojan, ya no prenden.</li> </ul> <p style="text-align: center;">▲</p>	<p><b>En el signo (+):</b> Se escriben todas las cosas interesantes o relevantes de nuestro prototipo.</p> <p><b>En el triángulo:</b> Se escribe las críticas constructivas o las posibilidades de mejora.</p> <p><b>En el signo de interrogación (?):</b> Se escribe las preguntas nuevas a partir de esta experiencia.</p> <p><b>En el foquito:</b> Se escribe las ideas nuevas que surgen.</p>
<p>PREGUNTAS NUEVAS</p> <p style="text-align: right;">?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué no cambiar a cajitas de plástico, madera, metal, etc.?</li> <li>• ¿Cómo hacer para evitar que el fuego se apague cuando los fósforos se mojen?</li> </ul>	<p>IDEAS NUEVAS</p> <p style="text-align: center;">💡</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear envases de plásticos más ligeros y coloridos.</li> <li>• Emplear químicos que permitan encender los fósforos al tener contacto con el agua.</li> </ul>	



**ACTIVIDAD 02:** En una hoja realiza la tabla anterior con sus cuatro cuadrantes, muestra tu prototipo, ya sea como bosquejo o maqueta a los integrantes de tu familia. Luego anota todas las sugerencias e ideas según cada cuadrante. Recuerda, solo **ESCUCHA Y ANOTA**.

**HERRAMIENTAS PARA PROTOTIPADO...** tenemos:

El **"STORYBOARD" o "GUION GRÁFICO"**, es una historieta como un cómic, pero en este caso sirve para comunicar una idea a terceros o para visualizar el encadenamiento de una solución, es decir; los pasos para llegar a esta solución. Se hace con el objetivo de detectar aspectos no solucionados en el producto, o refinar un servicio final, algo así como "el paso a paso de tu producto". Recuerden, es una historieta, por medio de ella pueden presentar su idea de solución ante una problemática.

A continuación de dejamos algunos consejos que te ayudaran:

- Tener una idea bien definida de lo que se quiere comunicar y probar.
- Con esta idea definida, se debe escribir el guion paso a paso.
- Finalmente se tiene que dibujar la representación gráfica del guion.

**EJEMPLO: Venta de QUEQUE DE VAINILLA Y CHOCOLATE**

			
<p>1 Conseguimos los ingredientes necesarios para el queque.</p>	<p>2 Mezclamos en un envase los huevos + azúcar + aceite con una batidora hasta conseguir una mezcla espumosa y con volumen.</p>	<p>3 Agregamos la harina con el polvo de hornear.</p>	<p>4 Vamos agregando de a poco, y una vez que la vertemos completa esperamos conseguir una mezcla homogénea.</p>
			
<p>5 Separamos la mezcla por la mitad en distintos envases. (En la primera mezcla agregamos la esencia de vainilla y en la segunda agregamos el cacao).</p>	<p>6 Una vez que mezclamos la vainilla en el primer envase, finalizamos mezclando con la batidora en el segundo envase.</p>	<p>7 Una vez listas las mezclas enmantequillamos el molde para asegurar que nuestro queque se desprenda del molde cuando ya esté listo.</p>	<p>8 Colocamos la mezcla de vainilla en el molde.</p>
			
<p>9 Agregamos la segunda mezcla por el centro y con un palito podemos darle un diseño distinto por arriba como deje en la foto.</p>	<p>10 Luego lo colocamos en el horno por 40 minutos a 180°C y listo a esperar.</p>	<p>11 Ahora solo esperar que enfríe y así poder disfrutar de este rico quequito en familia.</p>	<p>12 Cuando cortemos el quequito veremos que en el centro esta con chocolate y por las orillas vainilla.</p>

**"STORYTELLING o NARRACION DE HISTORIAS"**, esta herramienta permite transmitir una idea muy simple, como si se estuviera contando una historia con un comienzo, un desarrollo y un desenlace, exactamente como un cuento. Esto Permite contar una historia abarcando el antes, durante y el después de la vivencia de los usuarios con el prototipo o servicio, en un determinado contexto; además permite que transmitas la emoción que tienes sobre tu producto mediante tu entonación.



## EJEMPLO: STORYTELLING en la Industria Cosmética

**PROBLEMA**



**HÉROE**



**TENSIÓN**



**SOLUCIÓN**

Las arrugas o el envejecimiento afectan y preocupan a muchas personas y preocupan a otras de cualquier edad, condición o raza.

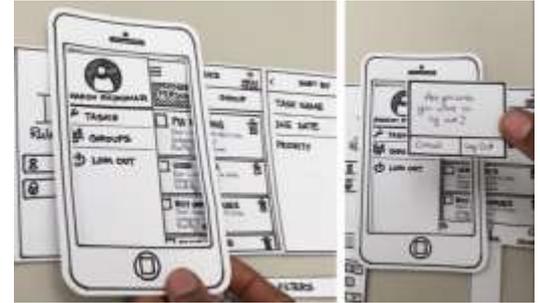
Una empresa o marca comercial, o laboratorio que lucha contra este problema de forma constante, como si se tratara de una adversidad que le afectan personalmente.

El trabajo constante lleva a descubrir un remedio, que se trata de una molécula desconocida, que se encuentra en la naturaleza, o quizás en una síntesis de productos que no se habían combinado hasta ahora.

El héroe, finalmente, puede ofrecer su solución y ponerla al alcance de toda la humanidad, como si se tratara de Prometeo con el fuego.

**"PROTOTIPADO EN PAPEL"**, esta herramienta consiste en las representaciones de dibujo a mano, en pequeños pedazos de papel para representar.

**POR EJEMPLO:** esquemáticamente las pantallas de una aplicación para celular o hasta un empaque de jabón con detalles final de texto y colores. Un prototipado en papel puede comenzar de manera simplificada y ganar complejidad a lo largo de las interacciones con los usuarios o con el equipo de trabajo.



**"BOCETOS DE IDEAS"**, son representaciones visuales en dos dimensiones (alto y ancho), utilizadas a nivel personal para externalizar pensamientos rápidamente, y mostrar como se ve el diseño como un objeto físico.

**POR EJEMPLO,** imaginemos que quieres hacer un puesto o un quiosco de venta de productos orgánicos, podrías hacer una representación como una maqueta de este quiosco, no tiene que ser una maqueta completa, puede ser la parte de adelante para conocer como se ve y como es la interacción con el público.



**"MOCKUP o MAQUETA"**, es un diseño digital de una web o aplicación, las maquetas se utilizan en la fase de diseño inicial, para visualizar ideas y conceptos en el contexto del diseño web, e incluyen la estructura de navegación, el sitio y los elementos de diseño en detalle, por ejemplo, si lo que quieres hacer es una tienda de ropa online, puedes simular su funcionamiento, sin necesariamente realizar el sitio web, así puedes identificar mejoras ante de empezar con la programación. ¡FANTASTICO!, hemos logrado comprender el concepto de prototipo y prototipado, en el marco de la metodología del DISEÑO THINKING.



**ACTIVIDAD 03:** En una hoja realiza el prototipado de tu producto empleando cualquiera de las herramientas de prototipo (Storyboard, Storytelling, Prototipado en papel, Bocetos de ideas o Mockup/Maqueta), utiliza materiales que estén a tu alcance o materiales reciclados. Recuerda que debes tomar en cuenta las sugerencias que te dieron en la fase anterior. **¡TÚ PUEDES!**

