

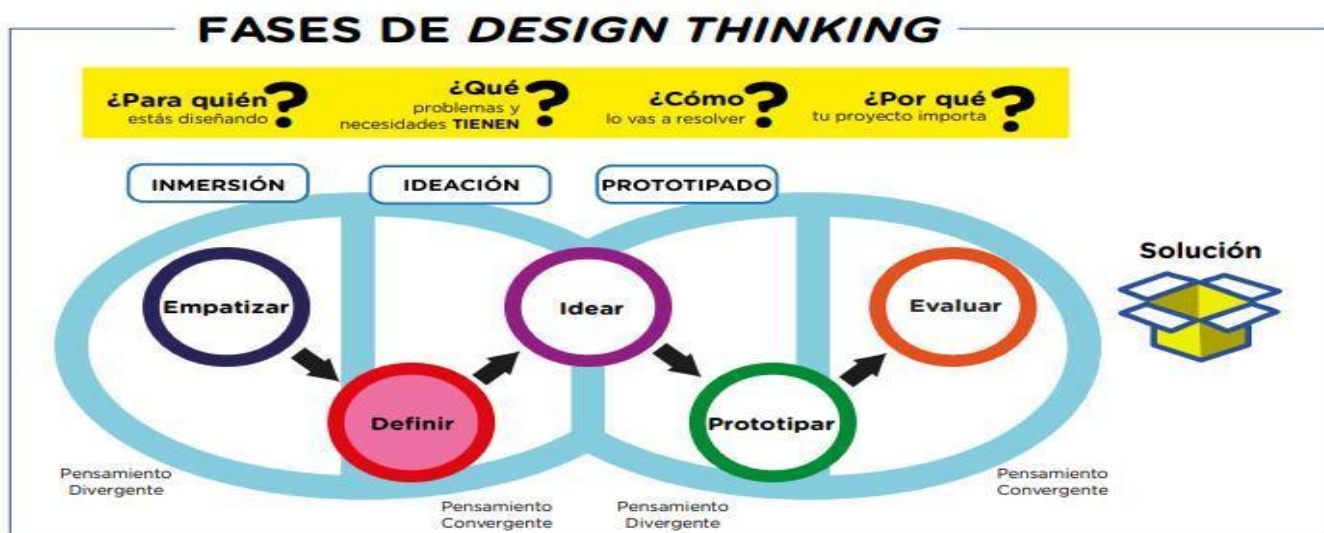


FICHA DE APLICACIÓN DOMICILIARIA N° 13

TÍTULO DE LA UNIDAD: "VIVENCIAMOS EL ESPÍRITU MARISTA"

TEMA: "Aplicamos la metodología Design Thinking: idear"

ÁREA: EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	NIVEL: SECUNDARIA	GRADO Y SECCIÓN: QUINTO : A-B-C-D.
DOCENTE: NICOLÁS DELGADO PINAZO	cel. 952806882	Prof. Diego RIVERA VALENCIA
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 idear para encontrar dar solución a necesidades latentes de los consumidores.



Estamos en la fase de la metodología Design Thinking: idear. Es el momento de hacer fluir las ideas, de generar la mayor cantidad de ideas creativas como alternativas de solución al problema o necesidad de las/os usuarias/os. Al inicio de esta fase, se aplicará la técnica "¿Cómo podríamos nosotros...?".

Te proponemos dos actividades. En la primera actividad, aplicarás la técnica "¿Cómo podríamos nosotros...?". En la segunda actividad, tu reto será aplicar una técnica de creatividad, para generar ideas creativas o innovadoras.

Esta técnica fue ideada por la compañía "Procter & Gamble" en 1970, se popularizó como técnica de innovación cuando la empresa IDEO la empezó a utilizar, siendo usada hoy por empresas como Google, Facebook y otras. ¿Consiste en resolver cada desafío haciendo la pregunta: ¿Cómo podríamos nosotros...?". Cada palabra de la pregunta está pensada para que las personas no sientan miedo de proponer ideas, por el contrario, para estimular la resolución creativa de problemas o satisfacer necesidades.

- Cómo: Supone que hay soluciones para esa pregunta.
- Podríamos: Indica que podemos plantear ideas, que podrían funcionar o no.
- Nosotros: Sugiere que vamos a hacerlo juntos y construyendo sobre las ideas de los demás del equipo.

PREGUNTA INICIAL GENERAL	+	USUARIO	RESUELVA LA NECESIDAD	+	INSIGHT O REVELACIÓN
¿Cómo podríamos nosotros	hacer	Que los niños en sus hogares	Coloquen la ropa sucia en un cesto	Para que	Eviten el desorden en sus habitaciones?



Idear es la fase que en la metodología Design Thinking implica generar muchas ideas que apunten a brindar posibles soluciones al problema o necesidad, para ello, se aplican técnicas que incentiven a pensar expansivamente y sin limitaciones, es decir, en un primer momento todas las ideas son válidas, incluso las ideas más extravagantes, y mientras más ideas logres generar, tendrás mayores posibilidades de solución frente al problema o necesidad de tu proyecto.

Observa el ejemplo siguiente, en el título va la formulación del problema acompañado de la pregunta "¿Cómo podríamos nosotros...?":

¿Cómo podríamos nosotros hacer que las niñas y los niños de la casa tengan un cesto de ropa sucia que los atraiga a colocar ahí dicha ropa para evitar el desorden actual de su cuarto?

Luego debemos pensar en las características, para ello nos hacemos la pregunta ¿qué características o en qué partes podemos dividir un producto de este tipo?, puede ser el material con que está hecho, la forma que tiene, el acabado, la posición donde se coloca; y establecemos una columna para cada una de ellas.

¿CÓMO PODRÍAMOS NOSOTROS HACER QUE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS DE LA CASA TENGAN UN CESTO DE ROPA SUCIA QUE LOS ATRAIGA A COLOCAR AHÍ DICHA ROPA PARA EVITAR EL DESORDEN ACTUAL DE SU CUARTO?

	¿DE QUÉ MATERIAL SERÁ?	¿QUÉ FORMA TENDRÁ?	¿CÓMO SERÁ EL ACABADO?	¿DONDE PUEDE ESTAR COLOCADO?
1	MIMBRE	CUADRADO	NATURAL	EN EL SUELO
2	PLÁSTICO	CILÍNDRICA	PINTADO	EN EL TECHO
3	PAPEL	RECTANGULAR	OSCURO	EN LA PARED
4	METAL	HEXAGONAL	BRILLANTE	ENCIMA DE UNA MESA
5	MALLA	CÚBICA	MATE	EN LA PUERTA



EL MODELO RESULTANTE ES ESTE PROTOTIPO QUE SOLUCIONA EL PROBLEMA DE LA COLOCACIÓN DE ROPA SUCIA DE LOS NIÑOS.



ACTIVIDAD: En hojas adicionales realiza los dos formatos y complétalos, asimismo evidencia el prototipo, para ello utiliza la idea de negocio que ya debes de tenerla.

