



FICHA DE APLICACIÓN DOMICILIARIA N° 14  
TÍTULO DE LA UNIDAD: "VIVENCIAMOS EL ESPÍRITU MARISTA"  
TEMA: "APLICAMOS LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING: PROTOTIPAR"

ÁREA: EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	NIVEL: SECUNDARIA	GRADO Y SECCIÓN: 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 13)**. También te servirá de orientación para el correcto desarrollo de dichas actividades mediante ejemplos y sugerencias. Si aún no accediste a la segunda actividad de "Aprendo en casa", a continuación, te compartiré todos los enlaces y recursos del portal: ¡Vamos allá!

## "APLICAMOS LA METODOLOGÍA DESIGN THINKING: PROTOTIPAR"



Empezamos la cuarta fase de la metodología Design Thinking. Has generado varias ideas, en la fase idear, ahora seguimos con la fase denominada prototipar, que significa hacer tangibles las ideas mediante prototipos y aprender mientras los construyes y los compartes con posibles usuarios/os.

Hoy desarrollarás **dos** actividades: En la primera actividad identificarás el tipo de prototipo más adecuado para diferentes productos o servicios. En la segunda actividad elaborarás prototipos de acuerdo con la idea del producto o servicio que se quiere representar.



### Actividad N° 01

#### Identificamos el tipo de prototipo más adecuado para diferentes productos o servicios

- Los prototipos permitirán que tus ideas iniciales, generadas en la fase anterior (idear) para satisfacer las necesidades o resolver problemas de las/os usuarias/os, pasen a ser tangibles u observables
- **En esta fase, no necesitas preocuparte por los recursos económicos costosos para hacer tangibles tus ideas, los prototipos deberían hacerse con materiales de reuso o de muy bajo costo; si tu idea no funciona después de haberla presentado a las/os usuarias/os, no hay problema, has fallado a tiempo, sin gastar; pero habrás aprendido muchísimo para tu próxima idea.**
- El prototipo no necesariamente puede ser una maqueta, existen diferentes tipos de prototipos en relación con si están orientados a representar productos o servicios. A continuación, te mostramos algunos tipos de prototipos:



#### Representación Tridimensional

Se utilizan principalmente cuando la propuesta es un objeto o un aparato con el que las/os usuarias/os deberán interactuar y/o manipular. Puede ser muy simple y estar confeccionada con materiales tan sencillos como cartón, papel o plastilina.

#### Dibujo e Imágenes

Son representaciones que pueden utilizarse como prototipos porque explican y hacen más comprensible un producto o dispositivo, como por ejemplo el aspecto de una nueva tienda o un nuevo mobiliario.

#### Video

Es útil para explicar nuestra propuesta cuando necesitamos mostrar un proceso en varias fases.

#### Guión Gráfico o Storyboard

Muestra el proceso de uso o de interacción entre personas en formato cómic y mediante viñetas.

#### Juego de roles o Representación "Teatral"

Se utiliza para observar la interacción entre personas. La puesta en escena actúa como prototipo porque puede servir, por ejemplo, para probar un nuevo modelo de atención al cliente.



- En caso de que sean servicios, al inicio pueden representarse con diagramas de flechas, posteriormente con "representaciones teatrales", o "cómic" u otros.

**Ahora, vas a poner en práctica tus aprendizajes. Te presentamos el siguiente caso:**

En un restaurante quieren implementar un nuevo servicio de atención al cliente, este consistiría en que los clientes, una vez acomodados en la mesa, por medio de un aplicativo desde su celular, realizan el pedido a la cocina, sin los inconvenientes de estar esperando la atención de un mozo. Si fueses el creador de esta nueva atención al cliente, ¿cuál de los tipos de prototipo mencionados líneas arriba usarías?, ¿por qué?, ¿podrías sugerir tal vez otro tipo de prototipo?, ¿por qué?

-----

-----

-----

-----



**Actividad N° 02**

**Elaboramos prototipos de acuerdo con la idea del producto o servicio que se quiere representar**

En relación con tu proyecto, el prototipo puede ser un dibujo del juguete con las ideas creativas e innovadoras que tienes; al inicio, puede ser un dibujo sencillo, un boceto, que debe ir mejorando con la interacción con la usuaria o el usuario. También podría ser una representación tridimensional de tu idea, para lo cual puedes utilizar papel, cartón, retazos de madera o algún otro material de reúso.

Consejos útiles para el momento de la elaboración:

- Establece lo que quieres aprender con tu prototipo.
- Elige una idea, busca materiales y empieza a dibujar, recortar, pegar y manipular todos los materiales.
- Elabora al inicio prototipos sencillos, simples, esto te permitirá desarrollar muchas ideas.
- No se trata solo de crear prototipos de las ideas y conceptos, sino que se trata de crear experiencias en el usuario cuando interactúa y tú puedas levantar información pertinente.
- El prototipo te permite conocer cómo funcionaría el producto o servicio y, si es necesario, redefinir sus características.

En la fase idear, generaste ideas creativas para dar solución a la necesidad identificada, en este caso, el ejemplo estaba vinculado a: "juguetes para niños, elaborados con materiales de reúso". Ahora, responde la respuesta a la siguiente pregunta:

¿Qué tipos de prototipos podrías utilizar para que las/os usuarias/os interactúen y experimenten con tu idea de servicio o producto?, ¿por qué?

-----

-----

-----

-----

¡Manos a la obra! Es el momento de convertir tus ideas creativas en prototipos.