

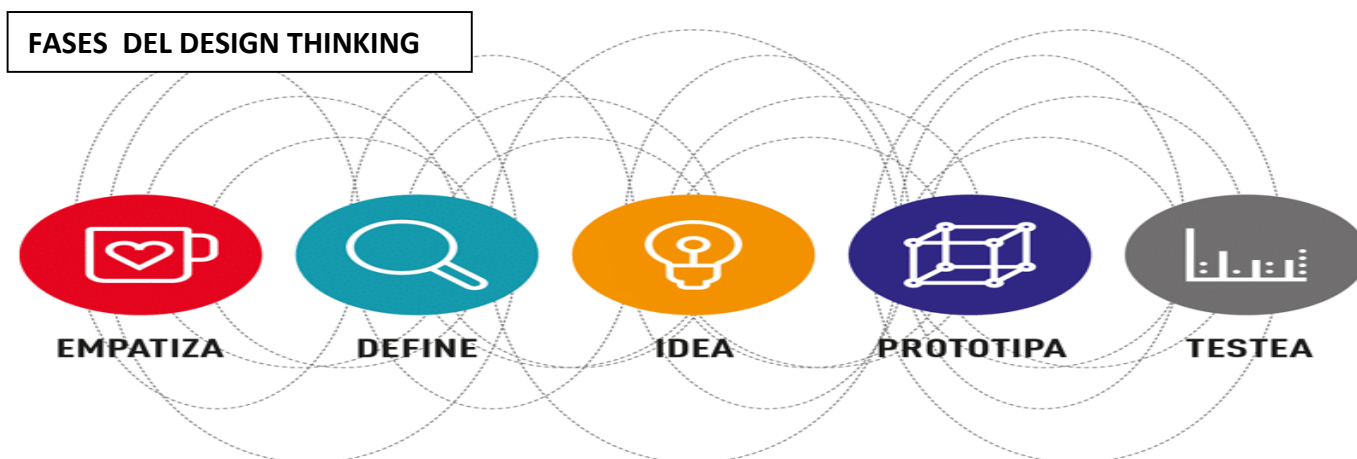


FICHA DE APLICACIÓN DOMICILIARIA N° 15

TÍTULO DE LA UNIDAD: "VALORAMOS NUESTRO PERÚ"

TEMA: "Aplicamos la metodología Design Thinking: Evaluar (testear)"

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.	Evalúa resultados del proyecto emprendimiento.	Evalúa el prototipo diseñado y/o construido a través de la aplicación de la malla receptora de información, determinando la viabilidad del producto y/o servicio e integrándola con sugerencias de mejora y sus implicancias ético, sociales, ambientales y económicas.



El Design Thinking es una metodología orientada a la acción. Se buscan procesos cortos e interactivos. Aquellos que, a través del feedback dado por el usuario, nos permiten ajustarnos cada vez más a la satisfacción de sus necesidades y deseos.



**Etapas del Design Thinking: Evaluar o testear:** En esta etapa se realizan pruebas con los prototipos realizados previamente y se solicita a los usuarios sus opiniones y comentarios al respecto, en base al uso de los prototipos. Es una fase esencial en el Design Thinking pues ayuda a identificar errores y posibles carencias que puede tener el producto. En base a las pruebas se pueden presentar diversas mejoras sobre el producto.

A pesar de ser la última fase puede que te encuentres con diversas situaciones que requieran regresar más de una etapa atrás en el proceso. Por ejemplo, si te das cuenta que no has definido bien el problema, entonces es necesario regresar hasta esa etapa y empezar nuevamente desde allí. De lo contrario, lo más probable es que regreses nuevamente a la etapa de prototipado para refinar ciertos detalles o incluir nuevas características.



**Testear** : Una vez listo el prototipo llega el momento de comprobar su funcionalidad, es decir probar si cubre las necesidades de nuestros clientes. Para ello debemos presentar nuestro prototipo a nuestros clientes. Ellos serán quienes nos den las claves para saber si nuestro producto cubre sus necesidades.

Lo más importante en esta última fase es escuchar, tomar nota y corregir. Nunca dar nada por hecho. Nunca pienses que tu producto es bueno sin demostrar que verdaderamente lo es. Nunca olvides que si al cliente no le gusta tu producto y no soluciona su problema, tu idea no es buena (aunque a ti te encante)

Para Evaluar nuestro prototipo utilizamos la técnica denominada "**MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN**". Esta técnica facilita la recopilación de la información y la vas a usar para trabajar con las/os usuarias/os.

La malla está compuesta de cuatro cuadrantes.

- En el cuadrante superior de la izquierda escribe un signo más. Ahí van las "cosas importantes, interesantes o notables del prototipo".
- En el cuadrante superior derecho un triángulo pequeñito. Ahí van las "críticas constructivas". ¿Qué se puede mejorar? ¿Cómo se puede mejorar el producto?.
- En el cuadrante inferior izquierdo escribe un signo de interrogación. Ahí van las "preguntas y dudas" sobre el producto.
- En el cuadrante inferior derecho un foco de luz. Ahí van las "nuevas ideas" que puedan surgir a partir del producto creado.



**ACTIVIDAD:** Evaluar o testear el prototipo diseñado o construido. En el sgte. recuadro coloca una foto de tu prototipo, en la **Malla receptora de información** completa la información requerida .

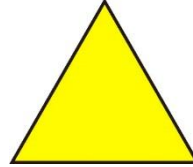
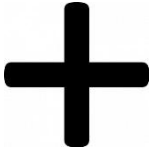
No olvides guardar en tu portafolio los trabajos realizados.

**PRODUCTO:**



**MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN  
PRODUCTO y/o SERVICIO:**

.....



**TU PUEDES ... ¡ LO LOGRASTE!**