



TEST + TAREAS TEMA 3

OBJETIVOS

Identificar problemas, desarrollar mi creatividad, aprender a comunicar y defender mis ideas. Valores de clase: empatía, tolerancia, respeto, equipo.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

1. Identificar problemas y buscar soluciones.
2. Generar ideas, productos y servicios innovadores.
3. Utilizar estrategias para trabajar en equipo.
4. Realizar un prototipo de solución mediante una aplicación de diseño.



EJERCICIO INTERACTIVO Y METODOLOGÍA

1. TEST

1. La empatía es:
 - Ponerse en el lugar del otro y entender sus necesidades.
 - Lo contrario de la antipatía.
 - Cuando dos personas puntúan igual.
2. ¿Cuáles son los elementos del Design Thinking?
 - Empatía, Definición, Ideación, Prototipado y Creación
 - Empatía, Definición, Explicación, Prototipado y Testeo
 - Empatía, Definición, Ideación, Prototipado y Testeo
3. ¿Cuál es la moraleja de la historia del burro y el pozo?
 - Confiar más en la intuición de los demás para ganar.
 - No hay que rendirse nunca, por muchos obstáculos que se nos presenten.
 - Ser constante pero saber cuándo hay que abandonar.
4. El prototipado consiste en convertir la idea en realidad y ponerla a la venta para dar a conocer nuestro producto
 - VERDADERO
 - FALSO
5. ¿Para solucionar los problemas solo existe una posible solución?
 - Sí, porque si solo es un problema solo puede haber una solución.
 - No, porque puede haber varias ideas que solucionen los problemas.
 - No, porque el emprendedor no tiene problemas.
6. ¿Qué es un Moodboard?
 - Es una tabla de contenido que se utiliza para resumir datos financieros de una empresa.
 - Se trata de un concepto, cuya traducción literal sería "tableros de humor" o "tableros de estados de ánimo" que sirven para: expresar de forma visual posibles soluciones para problemas complejos.
 - Es un tipo de juego de mesa en el que debes adivinar estados de ánimo a través de pistas y tarjetas.



7. ¿Qué es testear?

- Es el acto de diseñar y planificar un proyecto arquitectónico, incluyendo la creación de planos detallados y maquetas.
- Es cuando los clientes prueban y evalúan los prototipos elaborados anteriormente y de acuerdo a las críticas recibidas, el equipo de trabajo podrá hacer correcciones en los prototipos..
- Es una técnica de marketing que se utiliza para segmentar el mercado y definir el público objetivo a través de encuestas y análisis de datos demográficos.

8. Brainstorming es una técnica de gestión de proyectos utilizada para asignar tareas y establecer cronogramas, asegurando que cada miembro del equipo cumpla con sus responsabilidades de manera eficiente y organizada.

- VERDADERO
- FALSO

9. Idear, es la etapa donde se debe:

- Conectar con los problemas que queremos solucionar.
- Pensar creativamente y lanzar más de una idea para solucionar aquellos problemas identificados en la fase previa.
- Establecer cuáles son las principales necesidades.

10. Por lo general, los prototipos se realizan con materiales de bajo costo, como papel, cartón o plastilina. Esto dependerá del presupuesto con el que se cuente.

- VERDADERO
- FALSO

2. TAREAS

- MIRO: "DESIGN THINKING: AHORA TE TOCA A TI MOSTRARNOS EL PROBLEMA AL QUE DA SOLUCIÓN TU PROYECTO"
- TINKERCAD: "MUÉSTRANOS EL PROTOTIPO DE TU PROYECTO"
- GOOGLE FORMS: "MUÉSTRANOS EL FORMULARIO DE TU PROYECTO"