

A large, light gray, stylized profile of a person with curly hair, facing right, serves as a background for the upper half of the page. The person is wearing a dark cap or hat. The profile is composed of simple, bold lines and shapes.

ACTIVIDAD DIRIGIDA 3 DESIGN THINKING LIDERA II

José María Fernández Gómez
Paula Casado Garrido
Jose Francisco Romero Rodríguez
Carlos López Alcalde
Marc Van Cutsem Escallada

INDICE:



Introducción:

- Presentación del equipo
- Valores compartidos



Descripción del Proyecto



Design Thinking:

- Fase Empatía
- Fase Definición
- Fase de Ideación



Conclusiones



Bibliografía

PRESENTACIÓN DEL EQUIPO

El trabajo final de esta asignatura está compuesto por un grupo de alumnos de la Universidad Nebrija.

Este grupo está formado por futuros ingenieros informáticos, una ingeniería de diseño industrial y un ingeniero mecánico de automoción, por lo que comparten atributos como la conciencia profesional, la habilidad de resolver problemas y la actitud de investigación sobre los temas que se le propongan en cualquier ámbito profesional.

Descripción del Proyecto y Valores compartidos:

El tema elegido por nuestro grupo ha sido la influencia de las drogas en la sociedad, la elección del tema es muy simple, nos hemos percatado en la suma importancia que tienen las drogas en la sociedad, capaces de cambiar la vida de las personas tanto de manera física como psicológica.

Las drogas por desgracia es un mundo que cada vez va creciendo más y se normaliza de manera más fácil, por eso hemos decidido que seguramente pocos temas haya que puedan afectar tanto la sensibilidad social como el consumo de drogas.

Pretendemos adoptar una serie de estrategias generalmente muy comunes y eficaces, como el uso de incentivos, asignación de mentores que les guíen, campañas publicitarias, charlas en colegios y demás centros educativos, creación de apps informativas y de contacto, un calendario de objetivos a corto plazo, con vistas a largo plazo...

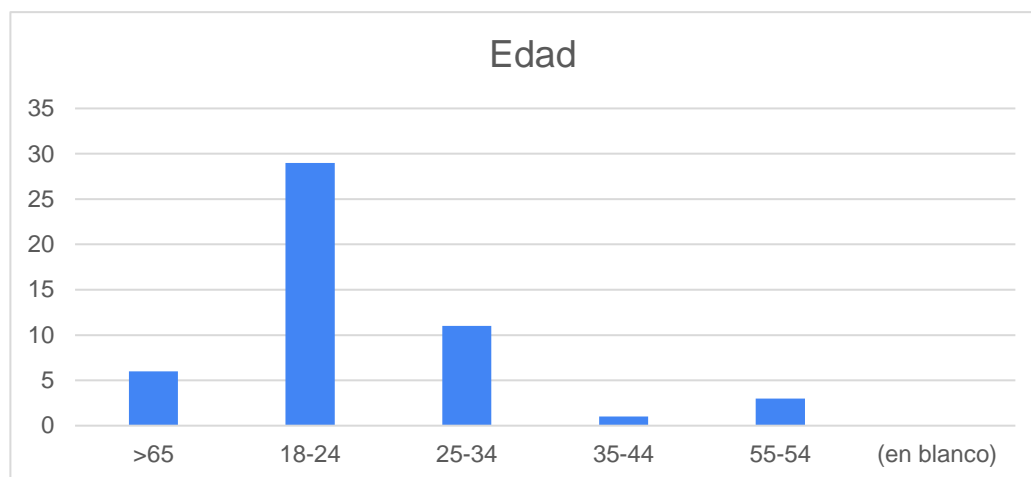
Otro tema a destacar es que sin duda el pilar en el que nos hemos basado, es el método socrático, consideramos que el castigo y el ceñirse con las personas consigue crear un efecto negativo, contrario a lo que esperábamos e incluso en ocasiones agresivo y depresivo para el paciente, por eso el método socrático es bajo nuestro punto de vista una mejor estrategia a seguir, dando lugar a la reflexión del paciente ante sus problemas y un diálogo cordial entre ambos interlocutores.

Una de nuestras bases a la hora de realizar el proyecto, ha sido hacer brainstormings para cada una de las etapas que hemos ido realizando, dando lugar a una participación por parte de todos los miembros y, sobre todo, el uso de un método más democrático y justo para elegir ideas.

DESIGN THINKING: FASE EMPATIA

Para la primera fase del proyecto llevado a través de la metodología de design thinking hemos decidido tomar muestras de un grupo variado y diverso en cuanto a edad, género o procedencia de personas, a continuación, se muestran los resultados gráficos como las conclusiones obtenidas por el equipo tras el análisis de los datos

DEMOGRAFÍA DE LA MUESTRA:

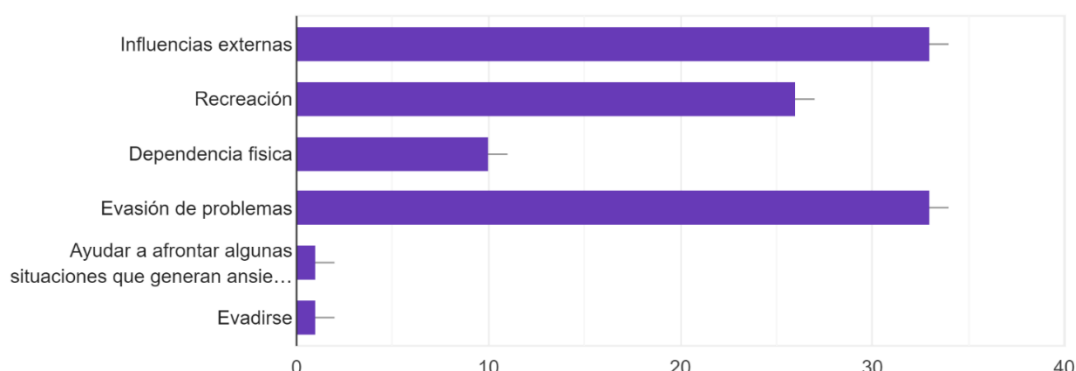


Como se puede observar hemos decidido analizar con más detenimiento el grupo de edades situado entre los 18 a 34 años, ya que consideramos que es el intervalo en el que más influencia podría tener este desarrollo, por otra parte para no contar con un conjunto de datos sesgado se ha tomado mínimo una muestra de cada grupo de edad.

MOTIVOS POR LOS QUE LA GENTE CONSUME DROGAS:

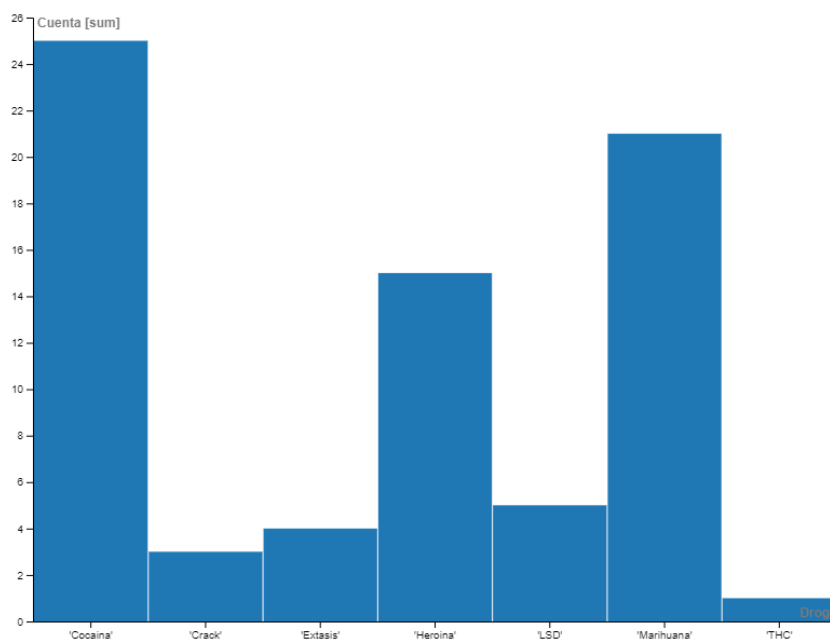
¿Cuáles crees que son los motivos por los que la gente toma drogas?

49 respuestas



La gente piensa que las principales razones para empezar con las drogas son las influencias externas, recreación y evasión de problemas, sin embargo, luego mostraremos como una gran parte de la muestra indica otros motivos para su propio caso.

DROGAS MAS CONOCIDAS:



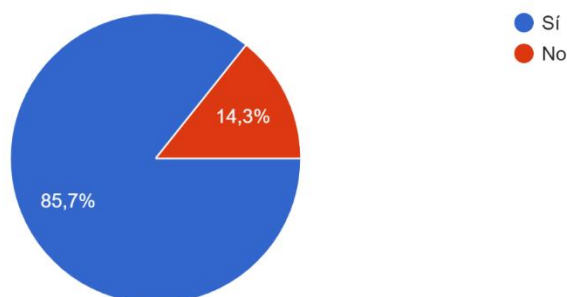
A continuación, se han tomado muestras del conocimiento de la sociedad en relación con las drogas, esto es orientativo para saber con qué estamos tratando y cuáles van a ser los casos más comunes, y por lo tanto en los que vamos a focalizar las soluciones.

Como se puede observar las tres drogas más conocidas, con notable diferencia, Son la marihuana, la cocaína y la heroína.

EXPERIENCIA CON DROGAS

¿Has probado alguna en algún momento de tu vida?

49 respuestas

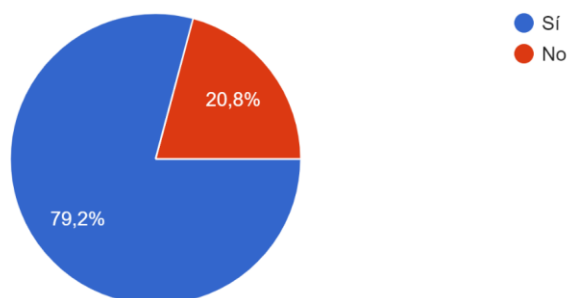


En este muestreo observamos que una gran mayoría de los encuestados tienen experiencia previa con algún tipo de droga, luego se mostrarán los motivos por los que se dieron estas experiencias.

AYUDA CON SINDIVIDUOS EN LA MIMSA SITUACION

¿Crees que a una persona adicta le ayudaría tener fácil contacto con otra gente con el mismo problema?

48 respuestas

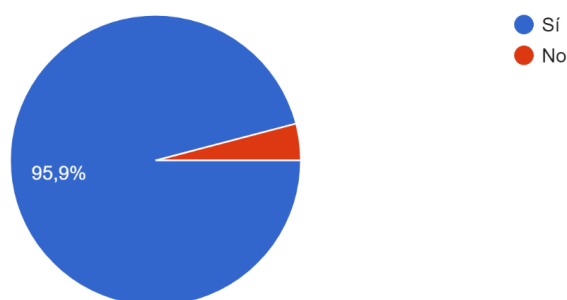


Aquí se muestran las respuestas tras haber preguntado a la muestra si considerarían de ayuda la comunicación y el apoyo con otros individuos que se encuentran en una situación similar en cuanto al consumo de drogas se refiere.

AYUDA CON UN TUTOR

¿Crees que es de ayuda poder tener como tutor para preguntas y motivación a alguien que ya haya pasado por esa misma fase en la que está la persona?

49 respuestas



Que reflejado de manera prácticamente unánime que la sociedad considera oportuno y de gran valor la intervención de un tutor que tenga experiencia con la adicción a tratar.

DESIGN THINKING: FASE DEFINICIÓN

Hoy en día las personas están expuestas a muchas sensaciones y situaciones diferentes en la vida. En cualquier momento vas a estar cerca de las diferentes drogas que existen ya sea porque veas gente en la calle consumiéndolas, personas afectadas o hasta en tu propio núcleo familiar. Por eso hemos decidido dar a luz los resultados de las encuestas para visibilizar lo que piensan grupos diferentes de edad sobre estas, sus consecuencias y qué saben de ellas.

Muchas personas que desarrollan un problema de consumo de sustancias tienen depresión, trastorno de déficit de atención, trastorno de estrés postraumático u otro problema de salud mental. Un estilo de vida estresante y caótico y la baja autoestima son también comunes.

Hablando claro quién no conoce alguna persona que consuma cualquiera de ellas, es muy difícil, cada día las personas consumen más ya sea porque las necesitan para “ser felices” o cualquier situación.

Hay varias etapas del consumo de drogas que pueden llevar a la adicción. Las personas jóvenes parecen pasar más rápidamente a través de las etapas que los adultos. Las etapas pueden ser:

- Consumo experimental, que involucra a sus compañeros, uso recreativo.
- Consumo regular, le preocupa perder la fuente de droga.
- Consumo problemático, en la cual el consumidor pierde cualquier motivación.
- Adicción.

Los usuarios que consumen y los próximos consumidores necesitan ayuda, por eso queremos dar soporte a una comunidad que lo necesita, ya que pueden estar o estarán en serios problemas.

Analizando los datos de la fase de empatía podemos darnos cuenta de que nuestro público objetivo son los jóvenes de 18 a 24 que consideran que las drogas más conocidas para ellos son la cocaína y la marihuana y que la gente empieza en el mundo de las drogas por influencias externas que incitan a ello, por recreación y evasión de problemas ya que el mundo real les afecta y prefieren sumergirse en una burbuja para estar cierto tiempo bien.

La mayoría de estas personas ha probado alguna droga en su vida por lo que nos damos cuenta de que están a pie de calle y necesitamos seriamente una protección real para enfrentar las consecuencias de consumirlas.

Definitivamente el usuario desea y necesita atención de cualquier forma, aunque en ocasiones no sea consciente.

¿Cómo podemos hacer para que las personas afectadas por el consumo de drogas se sientan respaldados y mejoren su situación con las adicciones?

DESIGN THINKING: FASE IDEACIÓN

Tras haber analizado los datos extraídos de las entrevistas en la fase de empatía y haber sido capaces de definir el asunto a tratar con precisión y a través de nuevo del análisis de esos datos se decidió que se iba a tratar de generar el mayor número de ideas posibles, no tratando de buscar ni la optimización de soluciones ni la mayor efectividad, simplemente generar ideas. Una vez se generaron esas ideas se sometió cada una a un análisis de pros y contras y de comparación directa entre ellas. A continuación, se muestran algunas de las ideas más relevantes propuestas.

- ✚ Campaña Publicitaria: Se propuso un concepto que ya se pone en práctica hoy en día, una campaña de carácter público a través de los principales medios tradicionales de comunicación, como la radio o televisión, esta campaña estar financiada con fondos públicos y por otro lado se tratarían de captar patrocinadores privados, de tal manera que el alcance fuera lo más amplio posible. Esta campaña constaría de dos partes, una parte preventiva y una reactiva, esta parte preventiva trataría de concienciar sobre las consecuencias del uso de drogas y la parte reactiva se centraría en llegar al individuo que ya se encuentra dentro de ese mundo, con un fin de enseñarle soluciones posibles.
- ✚ Charlas En Los Institutos Para Concienciar: Esta idea se pensó con un carácter puramente preventivo, es un método que ya se usa, pero está demostrando ser poco efectivo, por lo que se propone hacerlo desde un punto de vista más educativo y alejándose del discurso tradicional de inculcar el miedo a estas sustancias. Se propone educar a los jóvenes basándose en evidencia científica y ejemplos reales para que puedan ver de primera mano las consecuencias del mal uso de estas sustancias y puedan juzgar y llegar a conclusiones por ellos mismos
- ✚ Flyers Por Las Calles: Se propone una alternativa a la campaña publicitaria tradicional, está siendo orientada más a las personas sin acceso a medios de comunicación modernos, haciéndose por medio de folletos informativos mostrando alternativas y potenciales salidas a ese consumo abusivo de sustancias.
- ✚ Recompensas Económicas Por Mantenerse Limpio: Tratando de empatizar con una persona sumida en una profunda adicción se pensó en crear un programa basado en recompensas, pudiendo ofrecer así algún tipo de incentivo que motivara una salida del consumo, tratando de sustituir una adicción a través de una motivación superior. Este proyecto estaría gestionado a través de una organización sin ánimo de lucro.

- App Informativa Y De Contacto: Por último, se propuso una solución que trataba de unir de alguna manera las anteriores propuestas, todo estaría gestionado a través de un portal en una aplicación móvil gratuita, esta aplicación constaría de varias funcionalidades, orientadas tanto a la prevención como al combate por parte de cada individuo. Se plantea por una parte como un portal de información confirmada y basada en evidencia a cerca de cada sustancia y las consecuencias que origina el consumo de esta, de tal manera que serviría como método preventivo informativo orientado a esa parte de la población que aún no consume, y por la otra parte tendríamos una red de contactos enfocada a la ayuda entre adictos. Como hemos podido comprobar en las encuestas, se piensa que, a través de la ayuda por parte de otros individuos en la misma situación, o que ya hayan superado esa adicción, es más fácil poder llegar a salir, por lo que se propone una red de comunicación entre personas en situación de adicción y “mentores” que puedan predicar y ayudar con el ejemplo. A parte de esta red también se plantea un sistema de búsqueda y reserva de ayuda profesional y/o terapéutica y una forma de contacto directo con las principales asociaciones y organizaciones involucradas en la causa.

CONCLUSION:

Tras un proceso similar, pero algo más extenso, al mostrado en la fase de ideación, el equipo concluyó que la vía a seguir y la opción a desarrollar era la de la aplicación móvil.

Llegamos a esta conclusión ya que, tratándose de un proyecto orientado al usuario, por seguir la metodología de Design Thinking, había quedado claro que la sociedad (representada por la muestra estadística que tomamos) consideraba muy útil un programa de ayuda directa a través de exadictos o de apoyo entre individuos en situaciones similares. Por otro lado, al formar parte del grupo un grupo de ingenieros decidimos tomar la opción más técnica y orientada al mundo tecnológico, debido a que es lo que mejor conocemos.

Con esto concluyen las fases creativas del proyecto, y una vez aprobado y revisado se procederá a prototipado y testeo de la aplicación final.