

EJERCICIO 1

¿Cómo aplicarías la metodología del design thinking a tu idea de proyecto?

Desarrolla cómo desarrollarías tu idea de proyecto siguiendo las etapas del Design Thinking.

Respuestas

1.-

Empatizar
<p>Identificar deseos y necesidades relevantes para el usuario.</p> <p>¿Por qué y para qué es necesario la restauración de muebles y a quién está enfocado?</p> <p>Habitualmente sentimos la necesidad de renovar nuestro mobiliario ya sea por estar fuera de moda, destruido o simplemente porque ya necesitamos renovar nuestro ambiente. Otro aspecto es que los muebles de madera han aumentado su valor progresivamente debido a la escasez de este recurso tan valioso (madera). Se suma que la fabricación de muebles con diseños a pedido tiene un promedio de tiempo de espera de 30 días, debido a la gran demanda.</p> <p>Con la restauración de un mueble estamos dando una nueva vida útil a nuestro mobiliario, es una manera ecológica de reutilizar la madera, ahorrando dinero y evitando el uso desmedido de materias primas. Sumado a ello la facilidad de visualizar previamente cómo quedará el mueble terminado, a través de una aplicación amigable, eficiente, que permitirá modificar los colores del mueble online.</p> <p>Las necesidades identificadas son:</p> <ul style="list-style-type: none">Reutilización de mobiliarioRedistribución de recursos económicosSatisfacción de un gusto personal
Definir
<p>Identificar todas las áreas de oportunidad desde la que se pueden ofrecer soluciones relevantes para los deseos y necesidades para el usuario.</p> <p>Reciclar, para quienes tengan conciencia ecológica.</p> <p>Ahorrar, no pagar innecesariamente por un mueble nuevo</p> <p>Comodidad, quienes deseen desde su hogar poder visualizar un mueble terminado antes de invertir.</p> <p>Tiempo, quienes deseen tener un mueble renovado en corto plazo no superior a 7 días</p> <p>Exclusividad, no existirá un mueble igual, ya que se elige a gusto personal</p>

Idear
<p>Buscar el diseño de la solución al desafío, ideando el mayor número de ideas u opciones posibles que respondan al reto planteado.</p> <p>Crear una aplicación de realidad aumentada, donde pueda utilizarse una fotografía de un mueble y a través de una cartilla de colores y texturas el usuario elija a su satisfacción, así como también dónde utilizar el color elegido, por ejemplo, un color para las puertas y otro color para el contorno del mueble.</p> <p>Crear una página web, que sirva como vitrina de la funcionalidad de la aplicación y del mobiliario en su etapa inicial y terminada.</p> <p>Realizar el retiro y entrega del mueble al domicilio del cliente.</p> <p>Entregar el mueble restaurado en un plazo no superior a 7 días</p> <p>Ofrecer alternativas de reparaciones menores, como por ejemplo el cambio de bisagras, manillas, etc.</p>
Prototipar
<p>Construir prototipos que permitan materializar las ideas.</p> <p>Se construye el prototipo de la aplicación y de la pagina web Se realizarán pruebas de la aplicación para evaluar el realismo, al realizar el cambio de colores y texturas de la fotografía.</p>
Testear
<p>Se realizan test o pruebas con los usuarios finales usando los prototipos.</p> <p>Se colocará a prueba la aplicación de realidad aumentada y la página web a través de un cliente que esté dispuesto a facilitar un mueble para su transformación. Esta prueba no tendrá costo para el cliente. De esta manera se patentará la calificación de un usuario externo a la empresa.</p>

