#### **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** |
| **Identificar deseos y necesidades relevantes para el usuario.**    ¿Por qué y para qué es necesario la restauración de muebles y a quién está enfocado?  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.  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.  Las necesidades identificadas son:  Reutilización de mobiliario  Redistribución de recursos económicos  Satisfacción de un gusto personal |
| **Definir** |
| **Identificar todas las áreas de oportunidad desde la que se pueden ofrecer soluciones relevantes para los deseos y necesidades para el usuario.**  Reciclar, para quienes tengan conciencia ecológica.  Ahorrar, no pagar innecesariamente por un mueble nuevo  Comodidad, quienes deseen desde su hogar poder visualizar un mueble terminado antes de invertir.  Tiempo, quienes deseen tener un mueble renovado en corto plazo no superior a 7 días  Exclusividad, no existirá un mueble igual, ya que se elige a gusto personal |
| **Idear** |
| **Buscar el diseño de la solución al desafío, ideando el mayor número de ideas u opciones posibles que respondan al reto planteado.**  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.  Crear una página web, que sirva como vitrina de la funcionalidad de la aplicación y del mobiliario en su etapa inicial y terminada.  Realizar el retiro y entrega del mueble al domicilio del cliente.  Entregar el mueble restaurado en un plazo no superior a 7 días  Ofrecer alternativas de reparaciones menores, como por ejemplo el cambio de bisagras, manillas, etc. |
| **Prototipar** |
| **Construir prototipos que permitan materializar las ideas.**  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. |
| **Testear** |
| **Se realizan test o pruebas con los usuarios finales usando los prototipos.**  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. |