

5.8

1. La afirmación “El Diseño es un proceso creativo estructurado para la resolución de problemas” se refiere a:
- I. El proceso creativo tiene diversas etapas.
  - II. Los resultados están predeterminados.
  - III. Los procesos son adaptables.

- ☐ Sólo I
- ☐ I y II
- ☒ I y III
- ☐ II



Respuesta: C

El proceso de diseño es estructurado, porque hay una serie de etapas para llevarlo a cabo. Pero esta estructura no denota rigidez, ya que el proceso es adaptable al trabajo que realicen los diseñadores y los resultados no están predeterminados.

2. Descubrir, la fase inicial del proceso de diseño, incluye los siguientes aspectos:
- I. Investigación de mercado.
  - II. Análisis de prácticas del consumidor.
  - III. Evaluación de la continuidad del proyecto.
  - IV. Planificar gestión de información.

- ☐ Todas
- ☐ I, II y III
- ☐ I, III y IV
- ☒ I, II y IV



Respuesta: D

Esta etapa se realiza al comenzar el proyecto y trata básicamente sobre investigación. Determina cómo es el mercado y el consumidor, qué relación tiene este último con diferentes productos y servicios. Luego determina cómo va a manejar esta información en el desarrollo del proyecto.

La evaluación de la continuidad del proyecto corresponde a la etapa definir.

3. La segunda etapa corresponde a Definir. Entre las actividades claves de esta etapa se encuentra Desarrollo de Proyecto y sus características son:
- I. Determinar factores influyentes en las posibles soluciones.
  - II. Tener claro el contexto de la oportunidad.
  - III. Definir herramientas para evaluar el desarrollo del proyecto.

- ☒ Todas
- ☐ I
- ☐ I y II
- ☐ I y III



Respuesta: C

Definir herramientas para evaluar el desarrollo del producto se refiere a determinar qué plataforma se utilizará para monitorear el desarrollo. Estas herramientas pueden ser cartas Gantt, diagramas de flujo, entre otros. Pero esta actividad es propia de la gestión del proyecto y no desarrollo.

Para el desarrollo del proyecto es necesario conocer el contexto de la oportunidad o problema y determinar qué factores influyen en las posibles soluciones que se planteen posteriormente.

4. La tercera fase, Desarrollar, es importante, porque:
- I. Es un proceso iterativo.
  - II. Se desarrollan las soluciones planteadas anteriormente.
  - III. Se realizan pruebas y mejoras.

- ☒ Todas
- ☐ I
- ☐ I y II
- ☐ II y III



Respuesta: A

Luego de las fases Descubrir y Definir viene Desarrollar. La importancia de ésta es que a partir de las soluciones antes planteadas se realizan prototipos que son probados y mejorados hasta ser validados. Que el proceso sea iterativo se refiere a que se vuelve a probar una vez mejorado, de modo de obtener comentarios de clientes o usuarios y determinar si es necesario seguir realizando cambios.

5. Usted ha desarrollado un nuevo producto y es momento de lanzarlo al mercado (etapa entregar/implementar). Teniendo en cuenta lo estudiado, le recomienda a su equipo:
- I. Realizar modelos 3D del producto para visualizar.
  - II. Realizar últimas pruebas antes de enviar a producción.
  - III. Hacer un seguimiento del producto en el mercado.

- ☐ I
- ☐ II
- ☐ I y III
- ☒ II y III



Respuesta: D

La etapa final del proceso de diseño corresponde a Entregar/implementar. Aquí se realizan las últimas pruebas para determinar alguna falla antes de enviar a producción. Los modelos 3D, en caso de ser realizados, corresponden a la etapa anterior, específicamente en Desarrollo de Métodos, parte del Desarrollo.

Una vez que el producto ha sido lanzado al mercado es necesario hacer un seguimiento, de modo de determinar el éxito que pudiera tener.

6. Aspectos claves del pensamiento de diseño en el desarrollo de la Ducha Halo son:
- I. Diseño centrado en el usuario.
  - II. Trabajo en terreno.
  - III. Plantear alternativas de solución.
  - IV. Realizar pruebas.

- ☐ I
- ☐ II y III
- ☐ I y III



☐ Todas

Respuesta: D

El proyecto se llevó a cabo siguiendo la metodología de Design Thinking. Se estudió al usuario, cómo vive, qué hace y para eso fue necesario realizar investigación en terreno. Luego de la observación e investigación se analizaron datos para plantear alternativas de solución que fueron testeadas hasta llegar a crear la Ducha Halo.

7. ¿Por qué fue fundamental el trabajo en terreno en el desarrollo del producto "Ducha Halo"?

- I. Se puede obtener datos a partir de experiencias
- II. Permite realizar estudio de usuarios.
- III. Permite conocer el contexto del problema.

- ☐ I y II
- ☐ II
- ☒ I, II y III
- ☐ II y III



Respuesta: C

Trabajar en terreno es importante, ya que posibilita un extenso estudio de contexto. Se estudia al usuario, cómo se ducha, qué elementos emplea frente a la falta de agua de cañería cuando se quiere duchar. Al convivir con los usuarios se obtienen también datos a partir de la experiencia, cuánto se puede demorar, qué hay que hacer, cuánta agua se gasta, entre otras cosas.

8. El diseño ha contribuido a los negocios con los siguientes elementos:

- I. Agregar valor haciendo cosas complejas más simples
- II. Generar beneficios no tangibles como una experiencia.
- III. Preocuparse únicamente de la estética del producto.
- IV. Satisfacer necesidades intangibles.

- ☒ Todas
- ☐ I, II y III
- ☐ I, II y IV
- ☐ III



Respuesta: C

El diseño ha aportado a los negocios principalmente con beneficios no tangibles. Uno de ellos es transformar en una experiencia la venta de un producto como, como la venta de café en Starbucks. Otra contribución es la creación de valor haciendo más simple lo complejo, como la creación del seguimiento de una encomienda en el correo.

El aspecto estético no es el principal beneficio que el diseño ha aportado a los negocios. Aquí se destacan aspectos más allá de la forma y función, por los que el diseño generalmente es conocido. Ver material de Profundización.

9. ¿Cuáles de las siguientes alternativas corresponden al proceso creativo de OpenIDEO?

- I. Etapa de inspiración, compartir lo que hemos visto que puede solucionar el problema.
- II. Mostrar posibles soluciones y colaborar con las planteadas por otras personas.
- III. Proceso de evaluación, se comentan las soluciones.
- IV. Cada proceso termina con una gran pregunta.

- ☐ Todas
- ☒ I, II y III



- ☐ II, III y IV
- ☐ I y II



Respuesta: B

El proceso de diseño en OpenIDEO comienza con una gran pregunta. Luego viene una fase de inspiración, en la que todos comparten cosas que saben que podrían ayudar a solucionar el problema. La siguiente fase trata sobre plantear posibles soluciones y después colaborar con las soluciones planteadas por otros, se pueden hacer modificaciones a partir de ideas planteadas. El proceso de evaluación consta de hacer comentarios sobre las ideas, así la más popular es escogida. Ver material de Profundización.

10. Usted trabaja en el equipo de innovación de una empresa consultora. En esta oportunidad se le ha encargado asistir en la creación de un nuevo producto en una empresa y enseñar a los trabajadores el proceso de diseño para esto. Usted indica a los trabajadores que existen las siguientes fases:
- I. Descubrir.
  - II. Definir, hallazgos y oportunidades observadas son cruzadas con objetivos de la empresa.
  - III. Desarrollo.
  - IV. Implementación.

- ☒ Todas
- ☐ I, III y IV
- ☐ II, III y IV
- ☐ I y II



Respuesta: A

El proceso de diseño tiene 4 fases, descubrir, definir, desarrollar e implementar. Descubrir es la primera fase del proceso, en la que se lleva a cabo estudios de mercado y consumidor y luego se determina cómo entregar esta información en etapas siguientes. Definir es la segunda etapa y consiste en desarrollar y gestionar el proyecto y determinar posible continuidad. La tercera etapa corresponde a desarrollo. Aquí se realizan prototipos y pruebas para mostrar la solución y evaluar cambios y mejoras. La última etapa corresponde a implementar. En ésta se realizan últimas pruebas antes de enviar a producción y se busca un mecanismo para evaluar el impacto del producto en el mercado una vez a la venta.