

Construyendo una aplicación profesional con Android

Organización y preparación (Análisis)

1. Nombre del proyecto

Design thinking para emprendedores

2. Planteamiento del problema (¿Cuál es el problema a resolver?)

La relación entre innovación y productividad de las empresas manufactureras y de servicios en Colombia, perciben dificultades en la asignación de recursos para sus proyectos de innovación, Además, las pequeñas y medianas empresas se abstienen de hacer inversión en innovación por su capital limitado que en mayor proporción está conformado por recursos propios.

La mayoría de las empresas latinoamericanas (60%) no son innovadoras al no alcanzar un nivel de innovación moderado o superior pues no gastan en innovación y desarrollo, no han mejorado los productos o procesos productivos existentes ni han introducido nuevos en los últimos 3 años. Las empresas altamente innovadoras de la región no superan el 4%.

La implementación de actividades de innovación en las pequeñas y medianas empresas es muy escasa. Esto debido a la falta del conocimiento necesario sobre todo en los servicios los cuales requieren que, a través de estrategias, los clientes estén al tanto de las mejoras que se realice a modo de innovación invisible a ellos, opuesta a una innovación visible como la que se puede implementar en productos de fábrica.

Las normas y hábitos regionales son activos específicos de una región y son muy importantes porque pueden ser una ventaja competitiva y parte importante del éxito económico regional si se logra una adaptación, integración a la economía y constante actualización del conocimiento.

Un estudio bibliográfico de los países objeto de estudio muestra la fuerte diferencia en términos de innovación entre los países de América Latina y los países desarrollados como Suecia, observándose una impactante brecha en términos de innovación, productividad y conocimiento.

3. Datos que evidencien la problemática (notas periodísticas, reportes de organismos nacionales e internacionales, estadísticas, artículos).

- <https://contamos.com.co/estos-son-los-grandes-problemas-del-emprendimiento-en-colombia/>

- <https://www.semana.com/emprendimiento/articulo/problemas-de-emprendedores-en-colombia-que-trabajara-la-camara/262816/>
- <https://web.unillanos.edu.co/docus/Emprendimiento%20e%20innovacion.pdf>
- <https://clickbalance.com/blog/emprendimiento-e-innovacion/problematicas-a-que-se-enfrentan-los-emprendedores/>
- <https://www.grandespyemes.com.ar/2012/11/24/10-problemas-de-la-implementacion-de-la-innovacion/>

4. Requerimientos para crear la aplicación

Público objetivo

Personas entre 20 y 45, sin distinción de género, raza o inclinación religiosa o política, que necesite herramientas para generación de ideas o lograr llevar a cabo la realización de un proyecto que tenga en mente o en etapa inicial de incubación

Elementos que pueden ser útiles en el diseño

- Panel de inicio con identificadores de cada tema
- Utilización de componentes con diseño, forma, tamaño y color apropiado para el uso
- Optimización de los componentes y actividades para mejora de la usabilidad
- Utilización de colores y fondos apropiados
- Incorporación de gestos intuitivos

Elementos que pueden ser útiles en la funcionalidad

- Compatibilidad con la mayoría de versiones de Android
- Manejo de servicios que no interfieran en el rendimiento de la aplicación
- Activación de los componentes de manera sencilla
- Funciones fuera de línea
- Actualizaciones regulares

5. Solución del problema (Cómo mi aplicación puede contribuir a mejorar estos problemas).

Para diseñar y desarrollar nuevos productos o servicios innovadores se requiere gestión y de la generación de nuevas ideas mediante el seguimiento de metodologías que permitan lograr verdaderas soluciones innovadoras. y que satisfagan las necesidades de los usuarios y clientes objetivo.

Innovación, diseño y tecnología. Estamos viviendo la democratización del método que está ayudando a las empresas a generar ideas innovadoras, tal y como lo haría un diseñador. De

ahí su nombre Design Thinking, que en español se traduce literalmente como Pensamiento de Diseño.

El equipo de innovación conformado se enfrenta a diferentes etapas de divergencia y convergencia siguiendo la metodología design thinking y mediante el diseño y desarrollo de múltiples prototipos se llega, finalmente, a un prototipo funcional final que satisfaga las necesidades de los usuarios objetivo y resuelva el problema propuesto por la empresa.

El Design Thinking se popularizó como método en el año 2004 cuando Tim Brown (CEO de IDEO) publicó un artículo en el Harvard Business Review, donde decía que pensar como un diseñador puede transformar la manera en que desarrollamos productos, servicios, procesos y hasta estrategias. Desde entonces este método se comenzó a utilizar en la industria del diseño, la innovación y la tecnología.

Sin embargo, el Design Thinking en el 2021 es un método que no solo se aplica en los sectores exclusivos de la innovación, sino que también empieza a aplicarse en otras industrias y situaciones como, por ejemplo: en los negocios, en la educación, en la salud, en la ciencia, en la política, en el arte, en la vida persona, ya que al ser un proceso flexible su aplicabilidad tiene como límites nuestra propia imaginación.

El Design Thinking nos hace afrontar los problemas de manera diferente. En vez de escoger una solución que se cree que es la mejor entre las disponibles (pensamiento convergente), el Design Thinking nos incita a explorar alternativas y/o soluciones que no nos habíamos imaginado antes (pensamiento divergente). Es un proceso que nos permite detectar necesidades, definir retos, buscar soluciones y testear esas soluciones hasta obtener la mejor solución. Por consecuencia, es un método bastante eficaz para la resolución de problemas y que trae como consecuencia resultados innovadores.

El Design Thinking se aplica a través de un proceso no lineal e iterativo (que se puede repetir las veces que sea necesario), y centrado en las personas (pensando en sus verdaderas necesidades), que consta de 5 etapas: Empatía, Definición, Ideación, Prototipado y Testeo.

A partir de la definición del problema o reto propuesto, el equipo de innovación sigue el ciclo iterativo de exploración para comprender el contexto del problema, entender las necesidades del usuario, investigar qué se ha hecho alrededor del mundo para solucionar problemáticas similares, prototipar diferentes ideas, aprender de los usuarios y volver a iterar hasta llegar a un prototipo funcional de solución que satisfaga las necesidades descubiertas en los usuarios y resuelva el problema propuesto por la empresa.

Finalmente, recopilando lo descrito anteriormente, se plantea la creación de una aplicación Android, que le permita al usuario aprender sobre la implementación del Design Thinking y

conozca las diferentes herramientas para desarrollar cada etapa y generar la iteración apropiada para la generación e ideas o puesta en marcha de su idea.

