

Aplicación de Design Thinking para Crear un Producto

Objetivo:

El objetivo de esta actividad es que los estudiantes trabajen en grupos de tres para aplicar la metodología de Design Thinking con el fin de desarrollar un producto innovador. Los estudiantes podrán aplicar este enfoque en el proyecto de ciclo (por ejemplo, una tienda virtual creada en React con Material UI y TailwindCSS).

Instrucciones:

1. Fase de Empatía:

- Realizar una investigación para entender las necesidades, deseos y problemas de los usuarios potenciales del producto.
- Utilizar métodos como entrevistas, encuestas y observación.
- Documentar las entrevistas y las observaciones realizadas.

2. Fase de Definición:

- Analizar la información recopilada en la fase de empatía.
- Definir los problemas y las necesidades principales de los usuarios.
- Crear una declaración de problema clara y concisa que el equipo abordará con su producto.

3. Fase de Ideación:

- Realizar sesiones de brainstorming para generar una amplia variedad de ideas para solucionar el problema definido.
- Fomentar la creatividad y la colaboración, evitando críticas a las ideas propuestas.
- Seleccionar las ideas más prometedoras para desarrollar.

4. Fase de Prototipado:

- Crear prototipos rápidos y simples de las ideas seleccionadas utilizando herramientas como wireframes, maquetas, y prototipos de baja fidelidad.
- Utilizar herramientas de diseño como Figma o Adobe XD para crear los prototipos.

5. Fase de Prueba:

- Probar los prototipos con usuarios reales o potenciales.
- Recoger feedback sobre la funcionalidad, la usabilidad y el diseño del prototipo.
- Documentar los resultados de las pruebas y realizar ajustes según el feedback recibido.

6. Iteración:

- Repetir el ciclo de prototipado y prueba hasta llegar a una solución refinada que satisfaga las necesidades de los usuarios.
- Presentar el producto final al profesor y a los compañeros de clase.

7. Documentación:

- Crear un informe detallado que incluya todas las fases del proceso de Design Thinking, los resultados obtenidos y las decisiones tomadas.
- Incluir capturas de pantalla, diagramas y cualquier otro material relevante.

Rúbrica de Evaluación:

Criterio	Excelente (5)	Bueno (4)	Regular (3)	Insuficiente (1-2)
Empatía	Investigación exhaustiva y bien documentada sobre las necesidades de los usuarios.	Investigación adecuada pero falta detalle en algunos aspectos.	Investigación básica con información limitada.	Investigación incompleta y mal documentada.
Definición del Problema	Problema claramente definido y bien enfocado.	Problema definido pero con áreas de mejora en el enfoque.	Problema definido pero poco claro.	Problema mal definido y enfoque inadecuado.
Ideación	Amplia variedad de ideas innovadoras generadas.	Buen número de ideas generadas pero falta de innovación en algunas.	Pocas ideas generadas y con baja innovación.	Escasa generación de ideas y poca creatividad.

Prototipado	<p>Prototipos claros y bien diseñados utilizando herramientas adecuadas.</p>	<p>Prototipos adecuados pero con algunas deficiencias en el diseño.</p>	<p>Prototipos básicos y funcionales.</p>	<p>Prototipos mal diseñados y poco funcionales.</p>
Prueba y Feedback	<p>Pruebas exhaustivas y bien documentadas con ajustes realizados según el feedback.</p>	<p>Pruebas adecuadas pero falta de documentación en algunos aspectos.</p>	<p>Pruebas básicas con poco feedback recogido.</p>	<p>Pruebas incompletas y mal documentadas.</p>
Iteración	<p>Proceso iterativo bien ejecutado con mejoras claras en el producto final.</p>	<p>Iteración adecuada pero con áreas de mejora en la ejecución.</p>	<p>Iteración básica con pocas mejoras visibles.</p>	<p>Iteración mal ejecutada y sin mejoras claras.</p>

Documentación	Informe completo y detallado con todos los aspectos del proceso bien documentados.	Informe adecuado o pero con falta de detalle en algunos puntos.	Informe básico con información mínima.	Informe incompleto y desorganizado.
---------------	--	---	--	-------------------------------------

Total: 20 puntos

Referencias Bibliográficas Formato APA 7ma Edición:

- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. Harper Business.
- Kelley, T., & Kelley, D. (2013). *Creative confidence: Unleashing the creative potential within us all*. Crown Business.
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (2011). *Design thinking: Understand – Improve – Apply*. Springer.