



## BIENVENIDOS AL ÁREA EPT - EXP. APRENDIZ. 07

(EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO-SEMANA - 28 - 4TO GRADO)

### DATOS GENERALES:

- 1.1. Área curricular: EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
- 1.2. Grado: CUARTO GRADO
- 1.3. Docente: JULIO CESAR SORIA QUISPE
- 1.4. Periodo: AGOSTO - SEPTIEMBRE - OCTUBRE (TERCER BIMESTRE)
- 1.5. Semana 28



Publicado por:





## Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la venta de los productos de nuestra comunidad (EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO)



### CAPACIDADES:

- Crea propuestas de valor
- Aplica habilidades técnicas
- Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas
- Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento



### ACTIVIDAD :

Identifico mi campo de interés (Situación significativa)

### COMPETENCIA:

Gestiona proyectos de emprendimiento económico y/o social

### PROPOSITO DE APRENDIZAJE

*Crear prototipos de tiendas virtuales para mejorar la venta de los productos característicos de nuestra localidad empleando la metodología Design Thinking*

**I Es importante tu creatividad, e innovación ... !**

En la sociedad actual los cambios son rápidos y constante. Lo podemos comprobar, por ejemplo, en la compra y venta de productos. Las tiendas en plataformas digitales son una realidad de nuestro día a día y están desplazando a las tiendas físicas tradicionales. Estos cambios se han hecho aún más visibles durante la pandemia, pues un gran número de personas compran productos vía internet, desde sus casas mediante la computadora o el celular. Frente a esta situación, nos planteamos el siguiente reto: ¿Cómo podríamos crear prototipos de tiendas virtuales para mejorar la venta de los productos característicos de nuestra comunidad?





## ACTIVIDADES

### Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la...

Semana 28

Empatizamos y definimos para crear tiendas virtuales



COMPETENCIA

Gestionamos proyectos de emprendimiento económico o social

CAPACIDAD

Crea propuestas de valor

PROPOSITO

Formulamos el desafío para crear prototipos de tiendas virtuales que mejoren la venta de los productos de nuestra comunidad e informarnos sobre los problemas con relación al desafío y definiremos el problema a resolver.

EVIDENCIA

Desarrollamos la fase empatizar y definir para alcanzar el reto planteado, tras desarrollar estas fases del Design Thinking



¿Cómo lograremos identificar nuestro producto (prototipo) al final de la ruta?

Al final de las actividades realizadas, aplicando la metodología *Design Thinking*, presentaremos el prototipo de una tienda virtual para mejorar la venta de los productos característicos de nuestra comunidad. La evidencia final (prototipo) deberá mostrar las siguientes características:

- Responder al planteamiento de un desafío con características definidas.
- Resolver el problema definido en función del análisis de la información obtenida.
- Responder a la idea seleccionada, que aporta valor para la creación de una tienda virtual.
- Ser resultado de recopilar los aportes y sugerencias de las personas conocedoras.
- Ser resultado de una evaluación final donde se incorporan los aprendizajes y se obtiene el prototipo solución.



ACTIVIDADES
1. Empatizamos y definimos para crear tiendas virtuales
2. Ideamos la solución y elaboramos el prototipo
3. Evaluamos para obtener el prototipo solución

ULABOX, LA ALTERNATIVA AL SÚPER DE TODA LA VIDA

Envío GRATIS a partir de \$10k de compra

Entregamos de 7 a 23 h. de acuerdo a la zona en 24h.

+2.000 Ofertas visita nuestro sitio web

El antisúper

¡Qué es Ulabox?

Nuestros Paquetes

Promos

Ecológico

Sin gluten

Ayúdala!

¡Exquisitos!

¡Conquistamos tu congelador!

2º al 50%

Vino del mes

El Vínculo 2010

Publicado por:





Secundaria

# ACTIVIDAD 01

## Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la...

### Empatizamos y definimos para crear tiendas virtuales



¡Hola!

En esta actividad, formularemos el desafío orientado a crear prototipos de tiendas virtuales para mejorar la venta de los productos característicos de nuestra comunidad; asimismo, nos informaremos sobre los problemas con relación a dicho desafío y definiremos el problema a resolver. Con todo ello, nos prepararemos para la generación de ideas solución en la próxima actividad.



#### Nos informamos: Fase “Empatizar”



Ya sabemos que la metodología *Design Thinking* no parte de un problema, sino del desafío que nos planteamos. En esta experiencia de aprendizaje, el desafío estará relacionado con crear prototipos de tiendas virtuales para mejorar la venta de los productos característicos de nuestra comunidad. Para ello, escogeremos un marco con características definidas respecto al tipo de productos que pondremos a la venta en la tienda virtual; por ejemplo, una opción serían las artesanías con identidad cultural que trabajamos en experiencias anteriores.

Recordemos que el desafío debe cumplir los siguientes criterios claves: permitir un abanico de soluciones, ser retador y alcanzable; además, debe plantearse a modo de pregunta empleando la expresión “Cómo podríamos...”, ya que estas dos palabras son una invitación a proponer el desafío (la palabra “cómo” está orientada a la manera de solucionar y “podríamos” alienta el optimismo y el trabajo cooperativo).

A continuación, observemos un ejemplo de redacción de un desafío:



¿Cómo podríamos diseñar el prototipo de una tienda virtual que mejore la venta de artesanías elaboradas en madera?

#### ¡Creamos!

1



Ahora, nos corresponde redactar el desafío específico con relación a la situación planteada en esta séptima experiencia de aprendizaje. ¡Vamos! ¡Claro que podemos!

Publicado por:





Secundaria

# ACTIVIDAD 01

## Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la...

### Empatizamos y definimos para crear tiendas virtuales



Ya con el desafío planteado respecto a crear prototipos de tiendas virtuales para mejorar la venta de los productos característicos de nuestra comunidad, el paso siguiente es aprender lo máximo posible sobre nuestro desafío. Para ello, podemos obtener información de las personas (entrevistas cualitativas, observación, "Los 5 ¿por qué?", etc.) o de fuentes secundarias a través de Internet (artículos, blogs, videos tutoriales sobre el diseño de prototipos de tiendas virtuales, etc.). Debemos conocer las experiencias de las/las usuarias/os al momento de navegar por una tienda virtual, su opinión sobre los procesos de pago y la entrega de los productos, entre otros aspectos. Toda esta información nos servirá para detectar sus necesidades.

Anotaremos la información que nos parezca interesante. No solo acerca de lo que podamos escuchar y ver, sino también de lo que podamos inferir. Tengamos presente que en esta parte no es importante lo que nosotros pensamos del desafío, sino lo que piensan los demás.



#### Tomemos en cuenta que...



En la fase "Empatizar" debemos prestar atención a qué hacen las personas y las decisiones que toman, ya que esto nos permitirá descubrir sus intereses.

También, mantengamos curiosidad en saber por qué lo están haciendo y por qué toman esas decisiones, pues puede revelarnos algunas de sus necesidades insatisfechas.

#### ¡Creamos!



Obtenemos información de las/las usuarias/os y conocedores del tema. Elegiremos a un mínimo de tres personas (usuarias/os y conocedores del tema) para aplicar alguna técnica de recojo de información. Considerando el contexto ocasionado por la pandemia, podemos trabajar esta parte de la actividad mediante llamadas telefónicas o vía WhatsApp u otra red social. Si no fuese posible, podemos desarrollarla con la participación de nuestros familiares o en función de fuentes secundarias.

Escribe las preguntas para realizar la entrevista,

.....  
.....  
.....

Publicado por:





Secundaria

## ACTIVIDAD 01

### Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la...

#### Empatizamos y definimos para crear tiendas virtuales



##### Nos informamos: Fase “Definir”



¿Qué vamos a definir? Principalmente, el problema, es decir, buscaremos tener mayor claridad sobre él. No basándonos en lo que suponemos, sino en lo que aprendimos de las personas y su contexto, y en lo que descubrimos sobre el problema a partir de la información que ellas nos brindaron.

Para organizar y sintetizar la información obtenida, podemos utilizar alguna de las técnicas que trabajamos en las experiencias de aprendizaje anteriores (“Mapa de empatía”, “Insights cluster”, etc.). En la síntesis realizada, seguramente identificaremos las necesidades y los problemas que existen para crear prototipos de tiendas virtuales a fin de mejorar la venta de los productos característicos de nuestra comunidad. Luego de ello, procederemos a definir el problema a resolver considerando las revelaciones que surgieron. Con este fin, formularemos el “Punto de Vista” (POV). Para formularlo, como ya sabemos, se emplea la siguiente estructura:

(Usuaria/o) necesita (necesidad) porque (insight)

Para formar la oración, en los espacios entre paréntesis se completará con el público usuario, la necesidad descubierta y el *insight o revelación*. Recordemos que las necesidades deben ser escritas con verbos y la declaración sintetizada del POV debe estimular a desarrollar soluciones. A continuación, se presenta un ejemplo de redacción de un “Punto de Vista” o POV:



Usuarias/os	+	Necesidad	+	Insight o revelación
Las personas amantes de la artesanía	necesitan	comprar artesanías elaboradas en madera a través de tiendas virtuales	porque	pueden hacerlo con mayor comodidad, sin moverse de casa, y por la rapidez en la búsqueda de los productos haciendo solo un par de clics.

¡Listo! Una vez que tenemos redactado el “Punto de Vista”, ya contamos con el insumo para redactar la pregunta desafiante surgida del problema definido. Observemos el siguiente ejemplo de pregunta:

¿Cómo podríamos diseñar una tienda virtual de artesanías en madera que permita una rápida navegación al momento de la compra?





## ACTIVIDAD 01

### Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la...

¡Creamos!

**Sintetizamos la información.** Ahora corresponde organizar y sintetizar la información aplicando una de las técnicas: "Mapa de empatía" o "Insights cluster".



**Definimos el POV.** A continuación, formulamos el POV de nuestro proyecto con base en la información sintetizada y considerando la estructura con los tres elementos claves: público usuario, necesidad e insight. Finalmente, redactamos el punto de vista en forma de pregunta "¿Cómo podríamos...?".



Usuarias/os	+	Necesidad	+	Insight o revelación
	necesitan		porque	

4

¿Como podríamos .... ?





Secundaria

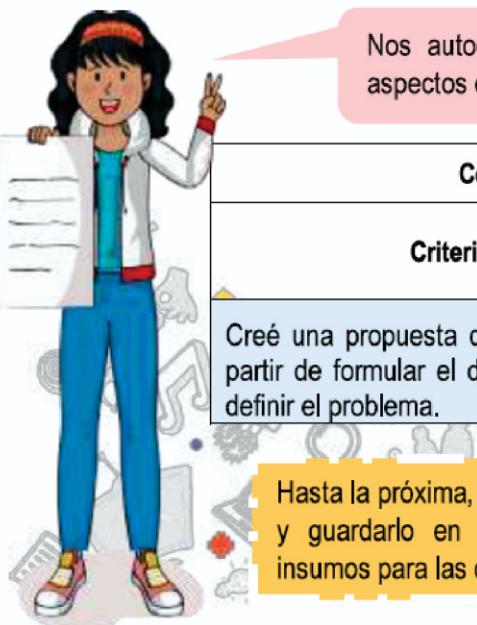
# ACTIVIDAD 01

## Creamos prototipos de tiendas virtuales para mejorar la...

**Empatizamos y definimos para crear  
tiendas virtuales**



### Evaluamos nuestros avances



Nos autoevaluamos para reconocer nuestros avances e identificar los aspectos que necesitamos mejorar.

**Competencia: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social**

Criterios de evaluación	Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	¿Qué puedo hacer para mejorar mis aprendizajes?
Creé una propuesta de valor de una tienda virtual, a partir de formular el desafío, recoger la información y definir el problema.			

Hasta la próxima, no olvides de enviar tu trabajo y guardarlo en tu portafolio por que serán insumos para las demás clases.

