

Design Thinking – Tienda Online de Pulpas				
Fase	Nombre	Descripción	Acción en Clase	¿Qué problemas tiene?
1	Empatizar	Entender al usuario final, sus necesidades, frustraciones y el contexto en el que decide comprar pulpas de fruta.	Quién usará el sistema: Pequeños negocios (cafeterías, jugueterías).	Qué problemas tiene: No siempre encuentra disponibilidad de productos. Debe desplazarse físicamente para comprar.
2	Definir	Resumir la información y plantear con claridad el problema específico que se busca resolver.	El usuario requiere una plataforma digital fácil de usar para adquirir pulpas de fruta, ya que el proceso actual resulta poco práctico y no ofrece información clara sobre la disponibilidad ni los precios.	
3	Idear	Generar la mayor cantidad posible de ideas y soluciones, sin emitir juicios ni descartar propuestas en esta etapa.	<b>Julian Guerra propone:</b> 1.Crear un catálogo digital de productos. 2.Implementar un carrito de compras. <b>Edwin Menéndez propone:</b> 1.Incorporar un sistema de registro e inicio de sesión para los usuarios. 2.Agregar un historial de pedidos.	
4	Prototipar	Elaborar una representación rápida de la solución propuesta con el fin de hacerla más clara y tangible.	Wireframes básicos del sistema 1.Pantallas principales: 2.Página de inicio. 3.Registro e inicio de sesión. 4.Catálogo de productos. 5.Carrito de compras. 6.Confirmación del pedido.	
5	Testear	Validar la solución con usuarios o compañeros para obtener retroalimentación que permita identificar áreas de mejora.	1.Presentar los wireframes al Profesor. 2.Solicitar comentarios sobre la facilidad de uso. 3.Detectar posibles mejoras en el flujo de compra. 4.Ajustar el diseño con base en las sugerencias recibidas del profesor.	