

## Taller IV Diseño de producto – Formato de ejercicio en clase

Integrantes del equipo:

Fecha:

### **Resumir la información necesaria para empezar un proceso de ideación y hacer el proceso de ideación**

Lo que no sepa, no se lo invente; tome nota de los vacíos de información que tiene y de las cosas que cree pero no esta seguro. La lista de vacíos y supuestos le servirá de insumo para mejorar su investigación.

Este documento debe estar guardado en la carpeta de trabajo en clase y hará parte de lo que se califica en la próxima entrega

#### 1. Complete la siguiente tabla

| ¿Cuál es la definición del problema? | Describa cómo es la situación actual para las personas u organizaciones que sufren el problema | Describa cómo quiere que sea la situación en el futuro para las personas u organizaciones que sufren el problema | Identifique formas de medir el cambio entre la situación actual y futura de las personas. |
|--------------------------------------|--|--|---|
|                                      |  |  |   |

2. Escriba su problema en términos de variables

3. Quienes son las personas u organizaciones para las que está resolviendo el problema, describirlos, decir que quieren y que necesitan.

4. Mencione los datos más relevantes del contexto del problema

5. ¿Cuál es la pregunta de diseño?

## 6. Ejecute el siguiente método de ideación

### Condición obligatoria

Restringir las ideas de productos a lo que está relacionado con entretenimiento digital, por ejemplo: cortos animados, comerciales, infográficos, contenidos web, juegos de mesa, juegos de video, gamificación (aplicaciones, procesos), piezas para marketing y publicidad, estrategias y campañas de marketing digital, juegos en punto de venta, juegos o actividades para eventos.

#### 6.1. Generación de ideas:

6.1.1. Exposición del problema, contexto e información de personas. (5 minutos, si se hizo el trabajo previo esto no es necesario).

6.1.2. Generación individual de ideas. Cada miembro del equipo las escribe silencio. (5 minutos).

6.1.3. Cada miembro del equipo presenta sus ideas, muestra diagramas, ilustraciones o bocetos que soporten su idea. (5 minutos por miembro del equipo)

6.1.4. Cada miembro del equipo refina sus ideas y escribe las que quiere someter a votación en un post-it u hoja pequeña.

#### Reglas:

- a. Poner tiempos límites y definir las etapas del proceso
- b. Tener claro y mantener el foco en la definición del problema, la información de contexto.
- c. No juzgar ni criticar las ideas, ni siquiera de forma no verbal. Las opiniones o juicios sobre las ideas se dan en el proceso de selección de estas no durante la generación de ideas. El objetivo es generar muchas ideas, luego se evalúan, esta es una etapa de proponer sin juzgar. Cada miembro del equipo es responsable de mantener sus ideas dentro del problema y su contexto, pero intenten pensar ideas no convencionales, raras, extravagantes, sean creativos.

#### 6.2. Selección de ideas

Las ideas que cada persona del equipo quiere someter a votación se ponen visibles en la mesa o el tablero, cuando todas están visibles cada miembro del grupo hace una marca sobre las ideas que considera son las más adecuadas para solucionar el problema.

Elaborar tabla de ideas y comentarios de evaluación, estos comentarios deben ser estar relacionados con:

Lo que quieren y necesitan las personas u organizaciones para las que se está solucionando el problema.

Las capacidades del equipo de trabajo

| Ideas | Comentario evaluativo |
|-------|-----------------------|
|       |                       |
|       |                       |
|       |                       |

#### 7. Lista de vacíos y supuestos en la información