

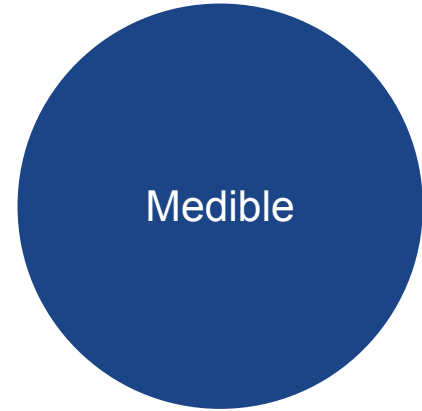
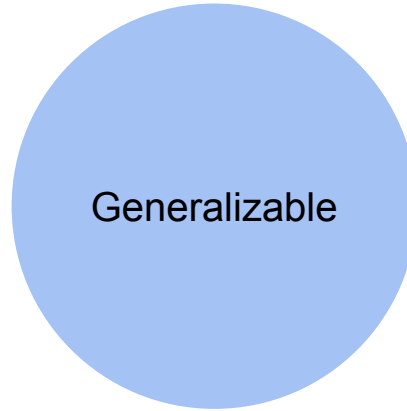
# Definición del Problema

# ¿Por qué definir bien el problema?

Para que todo el equipo de trabajo se mantenga enfocado en lo que se está diseñando y en por qué se está diseñando



# La definición del problema debe ser



# Debe responder preguntas como

¿Cuál es problema?

¿Quién tiene el problema?

¿Dónde ocurre el problema?

¿Cuándo ocurre el problema?

¿Qué impacto tiene el problema?



# La definición del problema debe tener

- Relación de dos variables o más.
  - Los jóvenes, las drogas y la depresión
  - Los juegos, adquisición de usuarios y retención de usuarios
  - El tiempo de render y tipo de animación.
- Limites
  - Geográficos
  - Organizacionales
  - Segmentos
- A quién afecta
  - Grupo de personas a las que el problema les afecta la calidad de vida

**Analicemos definiciones de problemas**

“Las iguanas corresponden al 13% de los reptiles afectados por el tráfico ilegal de fauna en Colombia. Aproximadamente 9 de cada 10 iguanas traficadas mueren, ya sea mientras se comercializan o al extraer forzosamente sus huevos, las que se logran vender representan un riesgo para sus dueños ya que el 90% son portadoras de salmonella”



Variables

Límites

A quién  
afecta

“Las iguanas corresponden al 13% de los reptiles afectados por el tráfico ilegal de fauna en Colombia. Aproximadamente 9 de cada 10 iguanas traficadas mueren, ya sea mientras se comercializan o al extraer forzosamente sus huevos, las que se logran vender representan un riesgo para sus dueños ya que el 90% son portadoras de salmonella”

Variables

Reptiles,  
actividades  
ilegales,  
consecuencias

Límites

Colombia,  
iguanas

A quién

afecta  
Personas e  
iguanas



La falta de compromiso de los jóvenes para ser un jugador profesional de E-sport en Latinoamérica. Porque los jóvenes no se dedican y le ponen seriedad a este asunto es que no se les da las oportunidades.

Three blue circles are arranged horizontally. The first circle on the left contains the text 'Variables'. The middle circle contains the text 'Límites' and 'Latinoamérica' on two lines. The third circle on the right contains the text 'A quién' and 'afecta' on two lines.

Variables

Límites  
Latinoamérica

A quién  
afecta

Los jóvenes entre los xxx y los xx años que quieren ser jugadores profesionales de E-sport en Latinoamérica no conocen las duras rutinas de entrenamiento que se necesitan para ser un profesional. La cultura latinoamericana aún no considera deportistas profesionales a los jugadores de E-sports, estos factores sumados a la poca capacidad de los servidores para los juegos y los límites de conectividad a internet hace que los Latinos sean poco competitivos a nivel mundial.

### Variables

Profesión  
E-sports  
Ubicación  
La cultura  
infraestructura

### Límites

Latinoamérica

A quién  
afecta  
Jóvenes

## Ejercicio 1

Con la información que han recolectado hasta ahora escriban el problema, teniendo en cuenta: Variables, límites y a quién afecta el problema.

# Pasos

1. Escriba el problema como lo tiene hasta ahora
2. Amplíe el problema haciendo estas preguntas:
  - a. ¿A quién afecta?
  - b. ¿Cómo lo afecta?
  - c. ¿Cuándo es un problema?
  - d. ¿Dónde ocurre el problema?
3. Vuelva a escribir el problema teniendo en cuenta las respuestas de las preguntas. Pueden ser varias oraciones o un conjunto de elementos.
4. Si el problema aún está escrito en varias oraciones no articuladas, intente escribirlo de nuevo en una oración o párrafo claro.

# Ejercicio de los 5 por qué

Es un método que se usa para encontrar las raíces de por qué ocurre un problema.

Problema: Las personas no hacen deporte

¿Por que? --> Porque les da pereza

¿Por que? --> Porque sudan

¿Por que? --> Porque no les gusta ir solos

¿Por que? --> Porque se sienten menos motivados si van solos a hacer deporte

## Ejercicio 2

Reescribir el problema teniendo en cuenta las preguntas respuestas del ejercicio anterior

# Pregunta de diseño

Plantear el problema como una pregunta:

¿Cómo hacer que las personas que no tienen con quien ir a hacer deporte se sientan motivadas para hacerlo?

Gracias =)



# Referencias

<https://github.com/thoughtbot/design-sprint/blob/master/Exercises/five-whys.md>

<https://robots.thoughtbot.com/writing-effective-problem-statements>

<http://enfocussolutions.com/writing-an-effective-problem-statement/>

<https://lean-product-design.18f.gov/2-problem-statement/>