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

Las situaciones se deben describir en narrativa: Julio debe mostrarle a sus papás las notas que tienen registradas en el sistema todas las semanas pero hacer esto lo obliga a invertir casi 30 minutos consultando la información, odia esto.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ¿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. |
|  |  |  |  |

1. Quienes son las personas u organizaciones para las que está resolviendo el problema, describirlos, decir que quieren y que necesitan.
2. Mencione los datos más relevantes del contexto del problema
3. ¿Cuál es la pregunta de diseño?
4. 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.

* 1. Generación de ideas:
     1. Exposición del problema, contexto e información de personas. (5 minutos, si se hizo el trabajo previo esto no es necesario).
     2. Generación individual de ideas. Cada miembro del equipo las escribe silencio. (5 minutos).
     3. Cada miembro del equipo presenta sus ideas, muestra diagramas, ilustraciones o bocetos que soporten su idea. (5 minutos por miembro del equipo)
     4. Cada miembro del equipo refina sus ideas y escribe las que quiere someter a votación en un post-it u hoja pequeña.

Reglas:

1. Poner tiempos límites y definir las etapas del proceso
2. Tener claro y mantener el foco en la definición del problema, la información de contexto.
3. 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.
   1. Selección de ideas

Teniendo en cuenta las historias de usuario, identifique criterios de evaluación para las ideas.

Por ejemplo: Criterio 1: Fácil de usar, Criterio 2: Es de uso masivo, Criterio 3: Se puede ir cocinando mientras se ve la receta

En la tabla cambie Criterio 1, 2 y 3 por los criterios con los que va a evaluar la idea, pueden ser más de tres criterios. Luego en la tabla escriba las ideas en la columna de ideas y califique cada idea para cada criterio con un valor de 1 a 5, siendo 1 la calificación más baja y 5 la más alta.

**NOTA:** Los criterios de evaluación deben estar relacionados con lo que quieren y necesitan las personas u organizaciones para las que se está solucionando el problema (historias de usuario), también se puede definir como un criterio para evaluar las ideas las capacidades del equipo de trabajo para desarrollar la idea propuesta.

En la columna puntaje total poner la suma del puntaje de los criterios.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Idea | Criterio 1 | Criterio 2 | Criterio 3 | Puntaje total |
| Aplicación en realidad virtual que muestra recetas de cocina que son fáciles de preparar y nutritiva | 1 | 3 | 1 |  |
|  |  |  |  |  |

1. Lista de vacíos y supuestos en la información