

Taller IV Diseño de producto – Formato de ejercicio en clase

Objetivo: Hacer un resumen de la información necesaria para empezar un proceso de ideación y hacer el proceso de ideación.

Resultados: Listado de ideas para solucionar el problema propuesto.

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

Información que debe tener antes de empezar:

1. ¿Cuál es la definición del problema?
2. Describa las siguientes situaciones para las personas u organizaciones que sufren el problema. Las situaciones se deben describir como una historia que incluya información y datos de lo que se ha investigado.
 - a. Momento actual cuando no hay solución al problema o las soluciones que hay deben ser mejoradas
 - b. Futuro cuando existe solución o han cambiado condiciones que minimizan el impacto del problema
 - c. Haga una lista de variables que debe medir para determinar que la situación actual cuando alguien sufre el problema es diferente de la situación en el futuro cuando no existe el problema o su impacto ha sido mitigado.
3. Quienes son las personas u organizaciones para las que está resolviendo el problema, utilice la plantilla de persona Arquetipo e incluya otras preguntas o secciones si las necesita.
4. Mencione los datos más relevantes del contexto del problema, especialmente las definiciones, investigaciones y datos que soportan la definición del problema.
5. ¿Cuál es la pregunta de diseño?

Descripción del 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. Puede incluir otros que estén justificados desde su formación profesional.

Objetivo: Generar muchas ideas, identificar criterios para evaluarlas, evaluar las ideas y seleccionarlas.

Esta es una etapa de proponer sin juzgar. Cada miembro del equipo es responsable de mantener sus ideas dentro del problema y su contexto, considere incluso las ideas no convencionales, raras, extravagantes. Sean creativos.

a. Generación de ideas:

- i. Exposición del problema, contexto e información de personas. (5 minutos, si se hizo el trabajo previo esto no es necesario).
- ii. Generación individual de ideas. Cada miembro del equipo las escribe silencio, hace **diagramas, ilustraciones o bocetos** que soporten su idea. (10 minutos).
- iii. Cada miembro del equipo presenta sus ideas (5 minutos por cada miembro del equipo).
- iv. Cada miembro del equipo sólo, utilizando lo que sabe del problema y lo que presentaron sus compañeros refina sus ideas y escribe las que quiere someter a votación en un post-it u hoja pequeña.

b. Selección de ideas

Identifique criterios de evaluación para las ideas.

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. Las capacidades del equipo de trabajo para desarrollar la idea propuesta hacen parte de los criterios que .

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.

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 nutritivas	1	3	1	5
App móvil para hacer seguimiento de lo que se come cada día.	4	5	4	13

6. Lista de vacíos y supuestos en la información

