

Ideación

“No matter how complicated the business challenge, it can be mapped with a few words and a few arrows”

Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days

Proceso

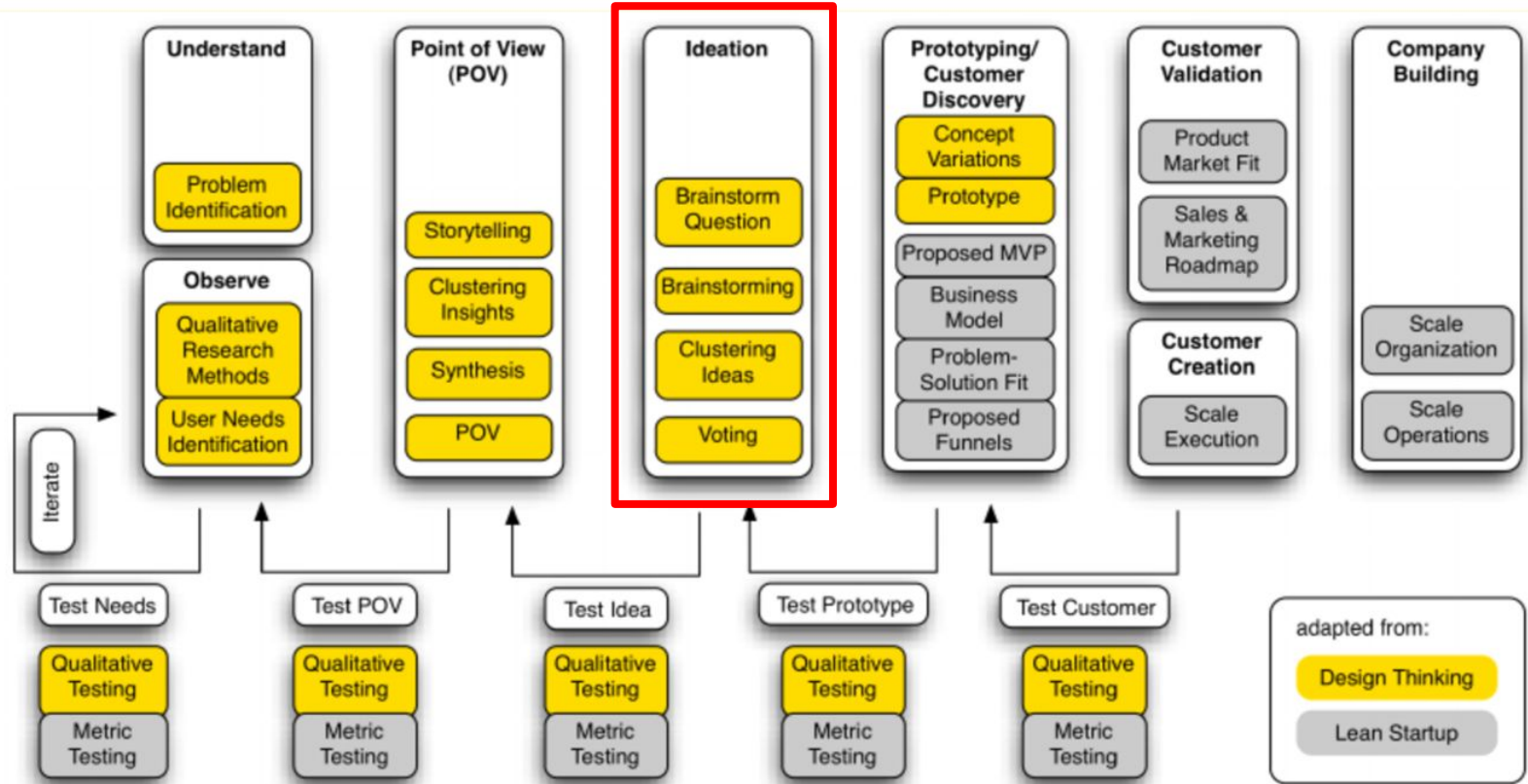


Figure 4. Suggested model of “lean design thinking”: Adaption and merging of promising aspects of both innovation strategies.

Pregunta de diseño

1. Determinar el impacto que se quiere lograr.
2. Proponer diferentes tipos de soluciones.
3. Debe ser corta y fácil de recordar.



Definición del problema

El 9% de los adultos mayores de la ciudad de Medellín, es decir, 41.800 se encuentran en una situación de extrema pobreza. Durante el año 2017 se presentaron 1.194 casos de abandono geriátrico, debido a que sus familiares no disponen de recursos económicos para sustentarlos. La salud física, emocional y mental del adulto mayor se ve deteriorada como consecuencia del abandono, un ejemplo de esto es la depresión.

Ejemplo - Pregunta de diseño

1. Intente escribir el problema como pregunta de diseño.

¿Cómo evitar que las familias de escasos recursos abandonen a los adultos mayores?

2. Escriba cual es el impacto que quiere generar

Queremos que los adultos mayores no sean abandonados

3. ¿Cuáles son posibles soluciones a su problema?

Campaña de concientización sobre el abandono del adulto mayor, volver a los adultos mayores productivos para que aporten dinero en sus casas.



Identifique preguntas sobre el contexto del problema

¿Por qué abandonan a los adultos mayores?

¿Qué actividades realizan durante el día los adultos mayores?

¿Cómo es la relación de los adultos mayores con sus familiares?

¿Cuáles son las enfermedades que comúnmente sufren los adultos mayores?

¿A que se dedican los familiares de los adultos mayores?



Reescriba la pregunta de diseño si es necesario

¿Como hacer que los adultos mayores generen
ingresos para aportar a la familia y así evitar que
los abandonen?

Pregunta de diseño - Ejercicio

1. Intente escribir el problema como pregunta de diseño.
2. Escriba cual es el impacto que quiere generar
3. ¿Cuáles son posibles soluciones a su problema?
4. Identifique preguntas sobre el contexto del problema
5. Reescriba la pregunta de diseño (si es necesario)

Tiempo: 15 minutos

Inspiración - Ejercicio individual

Haga una lista de servicios, productos, soluciones en los que puede encontrar ideas e información que puede ser útil para resolver el problema que está trabajando.

Elija uno o dos que considere los mejores.

Presente en 3 minutos a sus compañeros de equipo lo que le parece cool de las fuentes de inspiración que eligió.

Tiempo 30 min

Ideación - Ejercicio individual

Teniendo en cuenta el problema, el público objetivo, todo lo que sabe del contexto y la pregunta de diseño:

Diseñe una solución para su problema, debe ser presentada como la secuencia de acciones que debe realizar un usuario que tenga acceso a la solución que usted plantea.

Debe ser estar hecho a mano (sketch), pero estar bien presentado y ser legible. Sea lo mas detallado posible.

Entrega la próxima clase (Agosto 29)

¿Cómo debe ser el sketch?

Es un storyboard donde el usuario es actor principal:

1. Hacerlo autoexplicativo
2. Anónimo (No marcar y todos usar hoja blanca y lapicero negro)
3. No tiene que ser muy elaborada, pero si organizado. (Cajas, flechas, palabras, recortes)
4. Elija las palabras cuidadosamente, no use “lorem ipsum” o rayas para reemplazar el texto.
5. Póngale un título atractivo.

"The Henry Ford"

Search for
"pour over coffee"
leads here...



click next to
advance... scroll
bar also works.

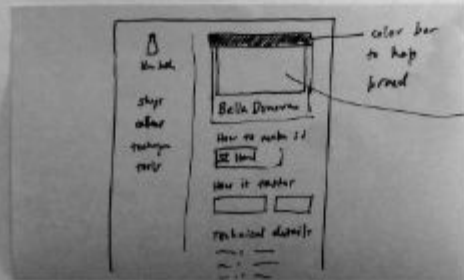
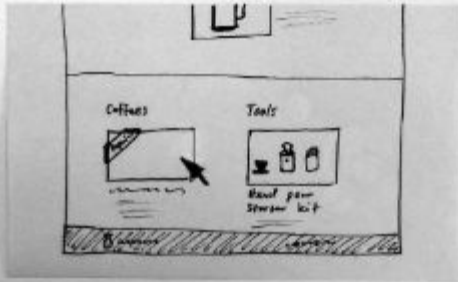
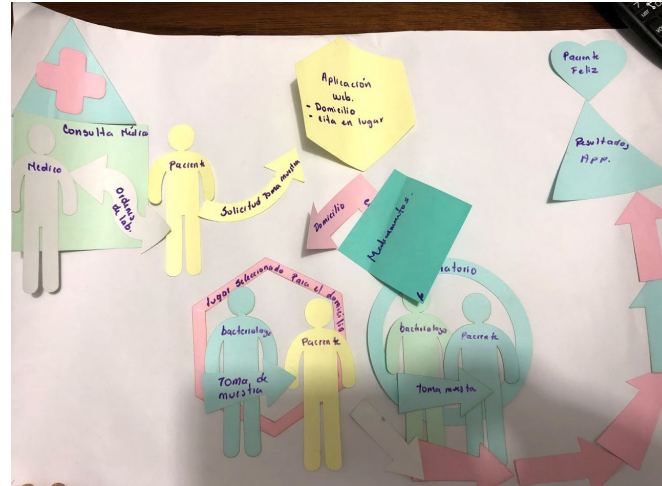
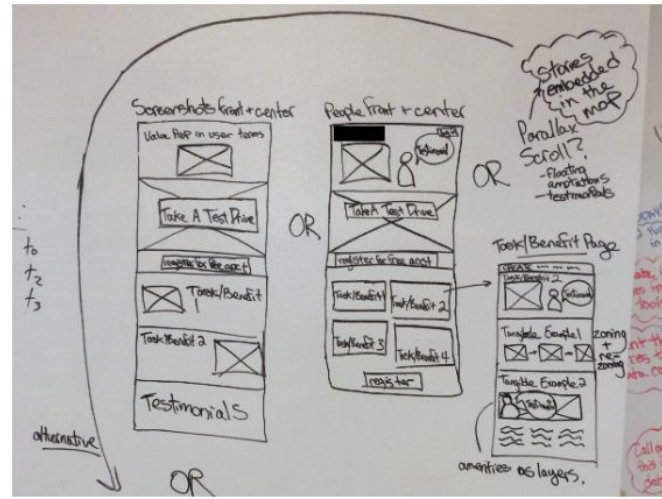
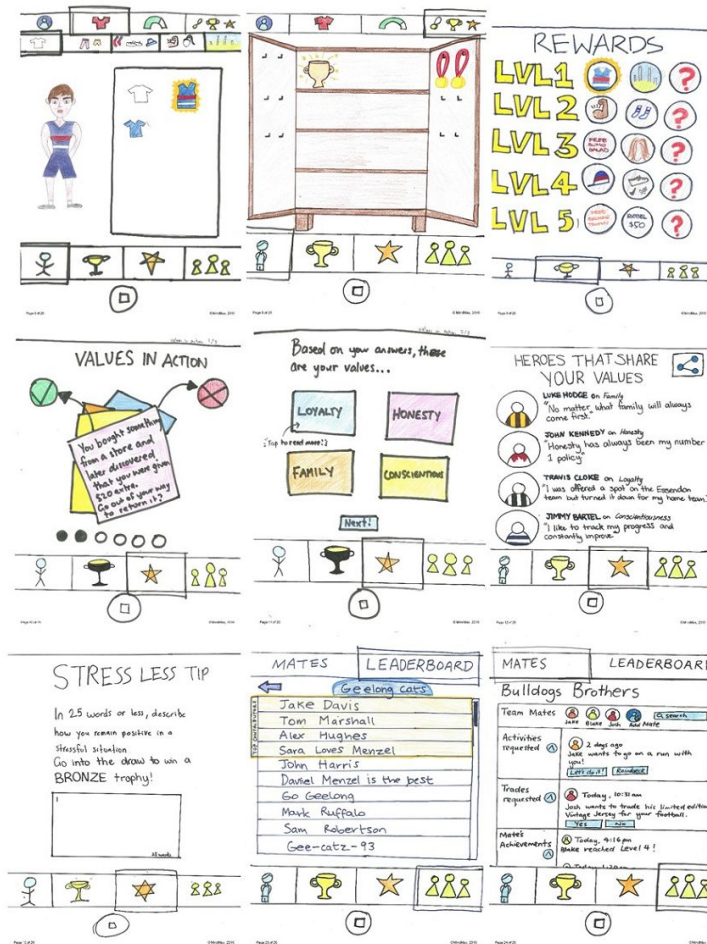


photo doesn't
have to be
at bottom/
package





An App That Incorporates Gamification, Mini-Games, and Social Connection to Improve Men's Mental Health and Well-Being (MindMax)