Taller IV Diseño de producto – Prototipo 1

|  |  |
| --- | --- |
| Integrantes del equipo: Daniel Alarcón Rivas, Juan David Atehortúa Loaiza, Cesar Augusto Lema, Daniel Serna Ángel | Fecha: 19/10/2017 |

1. Definición del problema

La marihuana es la sustancia psicoactiva ilícita más consumida del país, con 762000 consumidores activos. 227000 son de Medellín, en donde 1 de cada dos personas afirma que es de fácil acceso, especialmente en las calles con un 42% seguido por las casas de expendio con un 32% y las plazas de mercado con un 4%. El mayor consumo a nivel nacional se observa en jóvenes de 18 a 24 años, a los cuales, si abusan de estas, va afectando su rendimiento académico.

1. Pregunta de diseño

¿Cómo reducir el consumo de marihuana en los jóvenes universitarios para que este no afecte su rendimiento académico?

1. Información de contexto sintetizada

La marihuana es la sustancia psicoactiva ilícita más consumida en el país y la que muestra una mayor tendencia de crecimiento.

La lista de lugares del país que más las utilizan está encabezada por Medellín, seguida de los departamentos de Quindío y Risaralda.

El 8% de la población, incluyendo el área metropolitana que rodea a Medellín (unas 227.000 personas), ingieren sustancias ilícitas regularmente.

Uno de cada dos colombianos cree que es fácil conseguir marihuana y al 9% de la población se la ofrecieron en el último año.

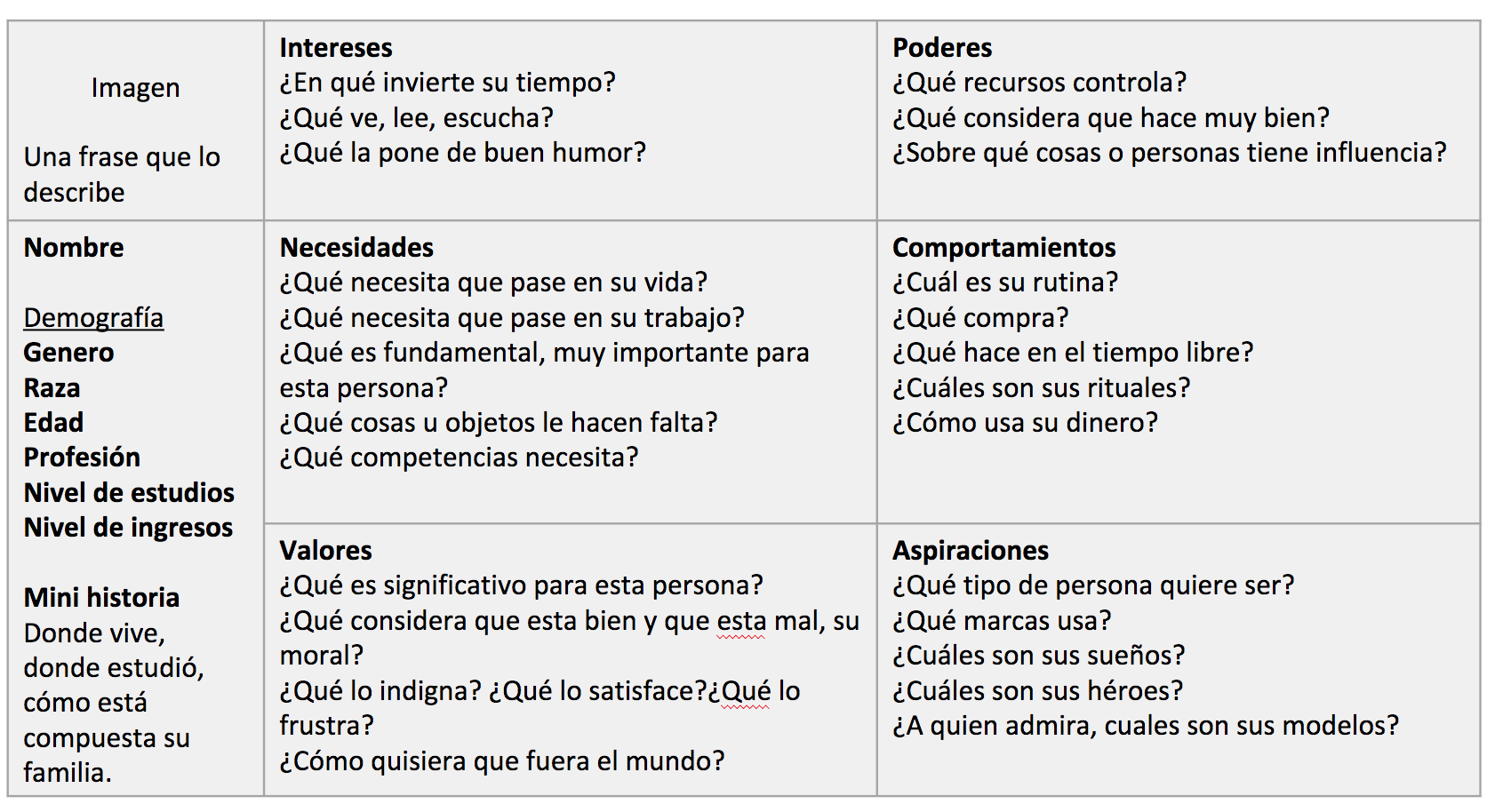
El grupo entre 18 y 24 tiene un consumo mayor a los demás grupos de edad.

Los jóvenes aseguraron que los lugares más frecuentes de consumo de estas sustancias son las fiestas, bares y cantinas.

Los adictos se van volviendo disfuncionales y, con el consumo, se rompe cualquier participación en los procesos de cooperación social que necesita toda ciudad y todo país del mundo.

1. Personas arquetipo

Identificar quienes son las personas primarias y secundarias. Para las primarias se debe tener información de todas las secciones del siguiente cuadro, no es necesario contestar todas las preguntas, solo las que sean relevantes u otras que consideren necesario incluir.



1. Solucion y características
   1. Flujos de usuarios

Descripción detallada de la solución y sus características, se evaluará la relación de la solución con la pregunta de diseño y las personas arquetipo.

Aventura gráfica, historia contada de manera audiovisual en la que el/los participantes tendrán que, en ciertos momentos de la historia, tomar una decisión que cambiará el rumbo de la misma. En esta se ridiculiza la persona que está sufriendo los efectos de la marihuana en el ámbito académico.

1. Producto Minimo Viable
   1. Objetivo

¿Qué es lo que se quiere aprender con este producto mínimo viable?

Definir cuáles van a ser las decisiones fundamentales en la historia, medir qué tan interesante es el prototipo para los participantes.

* 1. Descripción del producto mínimo viable.

Escriba en que consiste su producto mínimo viable, justifique porque eligio las características que tiene.

Historia escrita en una página web, la cual tendrá diferentes enlaces que representan las decisiones llevando al usuario a una página diferente en donde encontrarán la continuación de la historia que eligieron.

Estas características fueron elegidas ya que de esta forma se puede lograr contar una historia con nexos hipertextuales de manera sencilla, sin tener que producir ni desarrollar un programa o producto audiovisual.

* 1. Indicadores para evaluar el cumplimiento del objetivo.

¿Cómo va a medir el éxito del experimento?

Tiempo de uso del prototipo.

Cuántas y cuáles decisiones fueron tomadas por el usuario.

* 1. Planteamento del experimento (guia de ejecución).

Escriba un paso a paso de la ejecución del experimento, desde como reclutan a las personas hasta como se lleva a cabo el experimento y que recursos necesitan.

* 1. Evidencias de la ejecución del experimento.

Fotos, videos, capturas de pantalla, estadisticas u otros elementos que demuestren la ejecución del experimento.

* 1. Conclusiones de la ejecución del experimento.

Escriba cuales fueron los hallazgos después de ejecutado el experimento.

1. Definición del próximo producto mínimo viable
   1. Objetivo
   2. Descripción del producto mínimo viable
   3. Indicadores para evaluar el cumplimiento del objetivo