Taller IV Diseño de producto – Formato de ejercicio en clase

|  |  |
| --- | --- |
| Integrantes del equipo: Daniel Alarcón Rivas  Juan David Atehortúa Loaiza  Cesar Augusto Lema Calderón  Daniel Serna Ángel | Fecha: 05/09/2017 |

**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 está 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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ¿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. |
| La marihuana es la sustancia psicoactiva ilícita más consumida del país, con 762000 consumidores activos, de los cuales 227000 son de Medellín, en donde 1 de cada dos personas afirma que es de fácil acceso, especialmente en las calles con un 42 por ciento seguido por las casas de expendio y las plazas de mercado. El mayor consumo se observa en jóvenes de 18 a 24 años, los cuales se van volviendo disfuncionales, afectando su rendimiento académico. | Para los padres de los consumidores activos de marihuana en Medellín, este afecta tanto la economía como la relación con el consumidor, esto genera desconfianza. Como padre se agobia, está en constante búsqueda de ayuda y cuestiona su calidad como padre. | Para los padres, que haya un clima de confianza con sus hijos, creando estabilidad familiar, económica y académica, por lo tanto, tranquilidad y seguridad paternal. | El cambio se puede medir con observación directa, entrevistas, encuestas, estadísticas de consumo, rendimiento académico. |

1. Escriba su problema en términos de variables

Cantidad de consumidores de marihuana.

Accesibilidad de la marihuana en Medellín.

Relación familiar del consumidor.

Edad del consumidor.

Semestre que cursa.

Cantidad de tiempo desde el ingreso a la institución de educación superior.

Cantidad de materias por semestre.

Cantidad de materias canceladas/perdidas.

1. Quiénes son las personas u organizaciones para las que está resolviendo el problema, describirlos, decir que quieren y que necesitan.

Principalmente los padres de los consumidores.

Padres que sostienen a sus hijos, se preocupan por su educación, sus relaciones sociales y sus actividades de ocio.

Quieren que sus hijos sean competentes tanto académica como familiarmente.

Necesitan que sus hijos, a pesar de la facilidad de acceso a las drogas, tengan sus objetivos académicos y familiares correctos.

1. Mencione los datos más relevantes del contexto del problema

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. ¿Cuál es la pregunta de diseño?

¿Cómo reducir la cantidad de consumidores de marihuana 17 a 24 años en la ciudad de Medellín?

1. 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

Las ideas que cada persona del equipo quiere someter a votación se ponen visibles en la mesa o el tablero, cuando todas están visibles cada miembro del grupo hace una marca sobre las ideas que considera son las más adecuadas para solucionar el problema.

Elaborar tabla de ideas y comentarios de evaluación, estos comentarios deben ser 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

|  |  |
| --- | --- |
| Ideas | Comentario evaluativo |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

1. Lista de vacíos y supuestos en la información