

EDUCACIÓN ADVENTISTA: #MásQueEnseñanza



EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO - 4° SECUNDARIA

SEMANA 8

MI PRIMER PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO – CUARTA PARTE

¡HOLA ESTUDIANTE:

Gracias por conectarte de esta actividad, En la sesión anterior continuamos aprendiendo sobre el **DESING THINKING**, especialmente sobre la fase de **IDEACIÓN** donde conocimos cómo generar muchas ideas, el día de hoy; entraremos al paso nueve (9) de tu primer proyecto de emprendimiento, que es el paso de **PROTOTIPAR** y que corresponde a la cuarta fase del **DESING THINKING**, este es el momento de utilizar las manos para pensar, las ideas van a ser revisadas y se convertirán en objetos tangibles, de esta manera el usuario no sólo imaginará las propuestas, sino que podrá tocarlas, observarlas, y sugerir mejoras a los prototipos que elabores.. **EMPECEMOS!!**



Un prototipo es un ensayo rápido y barato, que nos permite ajustar y corregir un producto o servicio, mientras aprendemos del usuario, Tim Brown fundador y socio de IDEO, en su libro **CHANGE BY DESIGN** expuso las nociones principales del **DESING THINKING**, presentándola como una forma de innovar y pensar de manera creativa, a partir de la observación, la elaboración de prototipos y el intercambio de ideas. Está compuesta por cinco (5) fases o etapas: empatizar, definir, idear, prototipo y evaluar.

FICHA N° 01

FASE DE PROTOTIPADO

Repasemos los avances de tu proyecto



2. Segundo en el marco de ese reto buscaste
3. Tercero organizaste la información, definiste y estableciste el punto de vista o POV, (por sus siglas en inglés) y cerraste esta fase con la pregunta ¿CÓMO PODRÍAMOS...? Que es la entrada para la siguiente fase Idear.
4. Cuarto desarrollaste la fase de idear donde concebiste una gran cantidad de ideas con

¿Qué es Prototipar?

Prototipar significa hacer tangibles las ideas mediante prototipos e ir aprendiendo mientras los construyes para mostrarlo o compartirlos con los usuarios.



En tu comunidad es posible que puedas realizar un proyecto de emprendimiento, para mejorar la calidad de vida de las personas y la de tu familia, para ello, pon atención a todos los pasos que estamos estudiando semana a semana.

Para la fase de **PROTOTIPAR**, no necesitas de recursos económicos, para avanzar y hacer tangibles tus ideas, a través de los prototipos; estos pueden hacerse con materiales reutilizables, si al momento de presentarse a los usuarios tu idea no funciona, no hay problema, porque podrás realizar ajustes sin gastar dinero, Pero habrás aprendido muchísimo y ganado mucha experiencia para ajustar tu próxima idea.

PASO 9

Entramos al Paso 9 de Mi primer proyecto de emprendimiento, donde trabajaremos la fase PROTOTIPAR.



Recordemos cómo surgen las alternativas de solución con la pregunta ¿CÓMO PODRÍAMOS NOSOTROS...? Estoy seguro que ustedes ya tienen sus alternativas de solución, ahora debes de darles forma mediante la elaboración de prototipos.

EJEMPLO N° 01

Me acaba de llegar un mensaje de San Martín, de parte de Raúl, que dice:



Raúl – San Martín
En línea

Profesor ya tengo ideas para dar solución a la pregunta que elaboré: ¿CÓMO PODRÍAMOS NOSOTROS DAR USO A LOS DERIVADOS DEL COCO?

He pensado hacer **briquetas de carbón** de la CÁSCARA DE COCO para las pollerías, ya que tienen el triple de calorías que el carbón de la madera.
Otra idea que tengo es hacer **sillao de coco**.
también está en mi lista el **coco rallado y tostado**,

Muy Bien Raúl, Excelente Trabajo

Un prototipo es una REPRESENTACIÓN REAL del bien o servicio que vamos a ofrecer como solución, construimos un prototipo con la idea inicial de nuestra solución, eso no quiere decir que con esta idea se resuelve el problema de nuestro clientes, no es así; lo que hacemos al construir un prototipo es ENSAYAR la posible solución, cada ajuste nos sirve para aprender, la ventaja es que se va a realizar con el propio usuario o cliente, a esto se llama CO-CREACIÓN, es decir; la solución se crea en conjunto con nuestro cliente o usuario.

El prototipo es un elemento INFORMATIVO de tus ideas, esta representación de la idea no necesariamente debe ser un OBJETO:

1. Puede ser un DIBUJO.
2. Puede ser DIAGRAMA DE FLECHAS.
3. Puede ser un POST IT (Tipo Nota).
4. Puede ser CARTÓN doblado, un BOCETO, una MAQUETA, un prototipo EN PAPEL.
5. Un JUEGO DE ROLES.
6. Un GUION GRÁFICO.
7. Una MOCKUP o Maqueta digital.
8. Una HISTORIETA.

Cualquier elemento con lo que se puede interactuar, debatir y recibir retroalimentación del usuario o cliente, el cual nos acerque a la solución final, idealmente debe ser algo con que el usuario pueda trabajar y experimentar.



Dibujos



Diagrama de Flechas



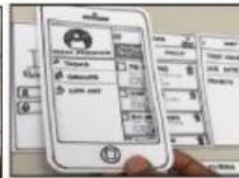
Post de Notas



Carton doblado



Rocetos



En Papel



Guion Grafico



Historietas



Fotografías

Según la idea se pueden elaborar diferentes prototipos, por ejemplo:



Para un nuevo servicio de atención al público en un restaurante, ¿qué tipo de prototipos usarías y por qué?

c) Una maqueta.

ALBERTO desde Amazonas:

Un juego de roles o representación teatral, ya que hay interacción entre personas y es más fácil ver si funciona o hay que mejorar la nueva propuesta de atención al público, una maqueta y una historieta no serviría.



Para una nueva marca de bolsos tejidos con fibras naturales, que sean elegantes y puedan combinarse con diferentes vestuarios. ¿Qué tipo de prototipos

- a) Una historieta.
- b) Un juego de roles.
- c) Fotografías.

JUANITA desde Junín:

Las fotografías serían lo ideal, ya que se apreciaría mejor el modelo del bolso y las combinaciones con los vestidos.



Para un juguete recreativo que se usa al aire libre, ¿Qué tipo de prototipos usarías y por qué?

- a) Una historieta.
- b) Un Dibujo.

GIOVANNA desde Ucayali:

Un dibujo, porque se podría observar con mayor facilidad lo novedoso del juguete y sugerir algunas mejoras.

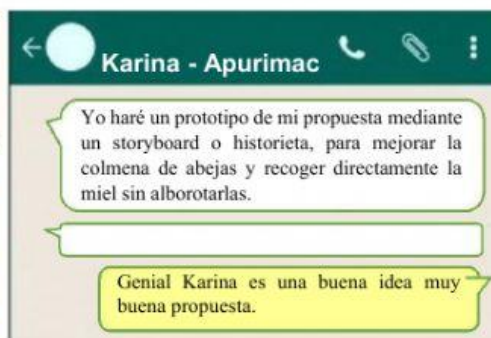
Los prototipos se elaboran según la idea creativa que se tenga, podemos hacer un prototipo **gráfico** o **storyboard**, que es un conjunto de ilustraciones secuenciales, a manera de un **cómic** o **historieta**, con la finalidad de entender una o idea, esta historia desarrolla la solución a las necesidades del usuario, no hace falta tener grandes ilustraciones, pero sí dibujos que permitan entender claramente la idea. Un prototipo puede ser la redacción de un texto como si fuese una noticia, mientras vas escribiendo es posible que te des cuenta que hay que añadir o mejorar algunos detalles. Tu **prototipo** también puede ser un dibujo, no tiene por qué ser perfecto, irás mejorándolo en la interacción con el usuario. Otro posible prototipo puede ser representaciones tridimensionales simples o maquetas, puedes usar papel, cartón, tela, y todo lo que encuentren, háganlo tosco para empezar, luego irán mejorándolo en el diálogo con el usuario.

EJEMPLO N° 02

Elaborar una historieta o un storyboard.

Es fácil ¿no?

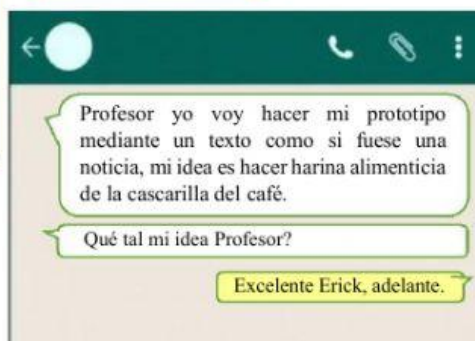
~~Apurímac~~ y dice mensaje de Karina de



Un prototipo también puede ser la redacción de un texto como si fuese una noticia tu idea redáctala como una noticia mientras vas escribiéndola es posible que te das cuenta de que hay que añadir o mejorar algunos detalles a tu idea.
Erick de Junin, nos dice:



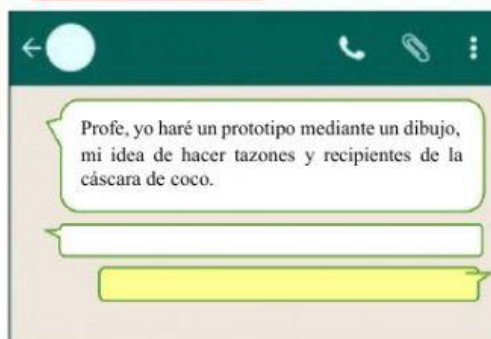
EJEMPLO N° 03



Tu prototipo también puede ser un Dibujo no tiene por qué ser perfecto ira mejorando en la interacción con el usuario.
Julissa de Amazonas, nos dice:



EJEMPLO N° 04



Ahora te damos algunos CONSEJOS para que elabores tus prototipos:

- || Establece lo que quieres APRENDER con tu prototipo.
- || Elabora al inicio prototipos SENCILLOS Y SIMPLES, esto te permitirá desarrollar muchas ideas.
- || No se trata sólo de crear prototipos de las ideas y conceptos, sino de CREAR EXPERIENCIAS para el usuario cuando interactúa, y que tú puedas obtener información pertinente.
- || Debes tener en cuenta el CONTEXTO y el escenario en el cual se evaluará la idea, por ejemplo, si estás diseñando un mueble o una despensa para la cocina, OBSERVA a los usuarios en sus actividades diarias en su cocina, esto te permitirá REFLEXIONAR y tener más ideas.
- || Hay diferentes tipos de prototipos, selecciona y usa el que más se AJUSTA para representar tu idea, y que el usuario puede interactuar con él.

RETO

Ponemos en práctica lo aprendido



Nombres: Grado: Sección:

En un papel de cuaderno de reuso, o en tu cuaderno de Educación para el Trabajo, responde a la siguiente pregunta: Para tu nuevo producto o servicio que te has planteado según tu punto de vista o POV, ¿Qué tipo de prototipos usarías y por qué?

.....

.....

Elabora tus prototipos para satisfacer necesidades o resolver un problema. Recuerda que tienes varias opciones para elaborar tus prototipos, todo depende de qué idea quieren representar. Manos a la obra jóvenes y señoritas:

Recuerda que debes enviar evidencias a tu docente y compartir tus ejercicios con tu familia. No olvides guardar tus trabajos para luego compartirlo cuando volvamos a las clases presenciales.



Recuerda, que solo debes imprimir esta ficha **SI TIENES IMPRESORA EN CASA**, si no tienes solo copia las actividades en tu cuaderno y resuelve. **NO ES NECESARIO QUE COPIES TODA LA FICHA EN TU CUADERNO.**

