



EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO 4° Grado

SEMANA 9

MI PRIMER PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO - QUINTA PARTE

¡HOLA ESTUDIANTE

Gracias por conectarte y ser parte de Aprendo en casa, en la sesión anterior continuamos aprendiendo sobre el **DESING THINKING**, especialmente sobre la fase de **PROTOTIPAR**, el día de hoy; entraremos al **paso diez (10) de tu primer proyecto de emprendimiento**, que es el paso de **EVALUAR** o también conocida como **PROBAR**, y que corresponde a la **quinta y última** fase del **DESING THINKING**, tendrás la oportunidad de ajustar las soluciones y poder mejorarlas. Algunas veces la evaluación revela que no sólo nos equivocamos en la solución sino también en el marcar correctamente el problema en **el punto de vista o POV**. Por ello esta evaluación se hace para refinar la solución y también para pulir el conocimiento sobre los usuarios para los cuales estamos diseñando.



¿Qué vamos a evaluar?, evaluaremos los prototipos elaborados en la fase "Prototipar"

RECURSO N° 01

FASE: "EVALUAR"



Repasemos hasta el momento toda la parte creativa de tu proyecto





IGN THINKING es un diseño centrado en las personas la razón por la que se dicho en las personas es porque en todo momento está centrado en **los usuarios o ntes** para quienes se desea crear la nueva solución, el proceso comienza minando las necesidades, los sueños y los comportamientos de esas personas que serán beneficio por resoluciones resultantes, **la idea es escuchar y entender** lo que necesitan una vez que se identifica lo que es deseable por lo dicho tu proyecto de emprendimiento empleando la metodología del **DESIGN THINKING** será estar centrado en las personas de tu barrio o de tu comunidad.



PASO 10

Entramos al paso 10 de **mi primer proyecto de emprendimiento** te corresponde trabajar la **FASE EVALUAR**.



Desarrollaste la **fase PROTOTIPAR** mediante la elaboración de prototipos, ahora aprenderás someter tus prototipos ante los usuarios para que los puedan **observar y posiblemente sugerirte mejoras o cambios**.

Son dos los **tipos de prototipos** más comunes, los primeros denominados **prototipos para empatizar** son adecuados para presentar inicialmente la idea los usuarios y el segundo los llamados **prototipos para evaluar** son prototipos mejorados que se presentan a los usuarios para que los evalúen o los pruebe.

Hoy trabajaremos los **prototipos para evaluar** instrumentos que se utilizan para la evaluación es el que se denomina: **LA MALLA RECEPTORA**

MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN

Esta técnica facilita la **recopilación de la información** en tiempo real presentamos **prototipos** para trabajar con tu equipo o también con los la malla se emplea para **recopilar información** con la intención de **CA IDEAS** en las **cuatro áreas diferentes**.

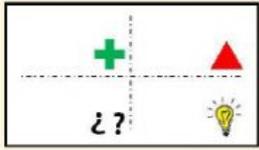


¿CÓMO ELABORAMOS LA MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN?

Divide en **cuatro cuadrantes** doblando por la mitad una hoja de papel.




 Dibuja un **signo más (+)** en el cuadrante **superior izquierdo**, un **triángulo** en el cuadrante **superior derecho**, un **signo de interrogación (?)** en el cuadrante **inferior izquierdo** y un **foco de luz**, en el cuadrante **inferior derecho**.




 + En el cuadrante del **signo más (+)** escribirán las **ideas interesantes o notables**.
 ▲ En el cuadrante del **triángulo** escribirán las **críticas constructivas**.
 . ¿? En el cuadrante del **signo de interrogación** escribirán las **preguntas o las dudas**.
 4.  En el cuadrante del **foco de luz** describirán las **ideas nuevas**.



<p align="center">IDEAS INTERESANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Interacción social. <input type="checkbox"/> Utilidad. <input type="checkbox"/> Estética. 	<p align="center">CRÍTICAS CONSTRUCTIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Creación de un App. <input type="checkbox"/> Colores. <input type="checkbox"/> Variedad de modelos.
<p align="center">PREGUNTAS O DUDAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Confiabilidad. <input type="checkbox"/> Modalidad de pago. <p align="center">¿?</p>	<p align="center">IDEAS NUEVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Publicidad en redes sociales. <input type="checkbox"/> Utilización de materia prima de la localidad. <p align="right"></p>



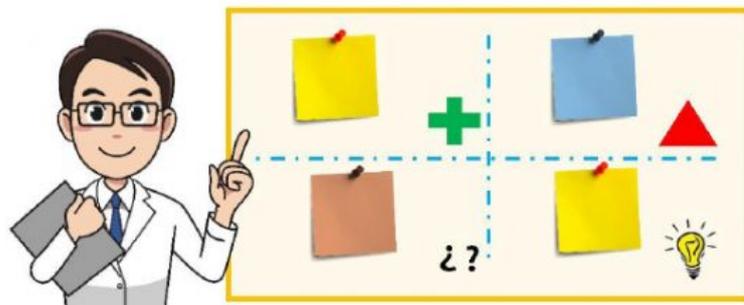
Recuerda este ejemplo, te ayudará más adelante.

¿CÓMO UTILIZAMOS LA MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN?

- PRIMERO**, deberán convocar a **uno o más posibles usuarios o clientes** a una reunión de trabajo para recibir **retroalimentación** sobre el **PROTOTIPO**, recuerda que por el COVID-19 está debe ser por teléfono o de manera virtual.
- SEGUNDO**, llegado **en día y la hora de la reunión** explicara el motivo de la convocatoria que es nada menos que **presentar el prototipo** a los invitados y recibir de parte de ellos sus **comentarios**.

Ejemplo:

Los usuarios o clientes que aporten **nuevas ideas** deberán pegar un **post-it con la idea nueva** para el prototipo en el **FOQUITO** si tiene **dudas** pegarán un **post-it** donde está el **SIGNO DE INTERROGACIÓN**, si hay **críticas constructivas** pegaran el **post-it** en el cuadrante dónde está el **TRIÁNGULO** si hay cometarios interesantes y notables el **SIGNO MÁS**.



- TERCERO**, debemos tener en cuenta que el **presentador del prototipo** sólo recogerá todos los aportes, **en ningún momento hablará defendiendo su idea o explicando** porque se hizo así y no de otra manera, recuerden sólo es el momento de **escuchar y recoger los aportes**.
- CUARTO**, concluida la sesión de recojo de aportes con la **malla receptora de información**, realizaremos lo siguiente, **encuentren un lugar y un momento ideal** luego de la sesión de retroalimentación de modo que puedan en equipo compartidos impresiones cuando la **conversación aún permanezca fresca en la mente** conversen sobre las **ideas y diseñen posibles mejoras**, discutan **¿cómo optimizar el prototipo?** y capten inmediatamente ideas para hacer las mejoras, como equipo compartan sus impresiones y discutan sobre la sesión de conversación comparen los aprendizajes de cada integrante del equipo posteriormente podrán reflexionar a partir de las **siguientes preguntas**:



¿Qué fue lo que más valoraron los usuarios?
¿Qué los emocionó más?
¿Que los convenció sobre la idea?
¿Qué partes les gustaría mejorar a los usuarios?
¿Qué no funcionó?
¿Qué aspectos necesita mayor investigación?



- FINALMENTE**, incorporen a su concepto la retroalimentación más valiosa, realicen cambios en aquello donde los usuarios observaron obstáculos, enfatizen en lo que fue bien recibido y creen un nuevo prototipo que puedan compartir y que será el final.

Excelente, ya tienen el **prototipo final** para pasar a elaborar el **modelo de negocio**, el cual veremos en las siguientes semanas. Seguimos avanzando en la elaboración del **PRIMER PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO**.



ACTIVIDAD N° 01

Ponemos en práctica lo aprendido



No te olvides de enviar tus evidencias con tus datos completos:

Nombres:Grado:Sección:

1. Elaborar la MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN. (Puedes utilizar esta hoja ya elaborada)
2. Aplicar la MALLA RECEPTORA a sus prototipos y con la información obtenida a través de la MALLA RECEPTORA mejorar el PROTOTIPO.

Nota: Puedes convocar de usuarios o clientes a tu familia.



<p>IDEAS INTERESANTES</p> <p>□</p> <p>□</p> <p>□</p>	<p>CRÍTICAS CONSTRUCTIVAS</p> <p>□</p> <p>□</p> <p>□</p>
<p>PREGUNTAS O DUDAS</p> <p>□</p> <p>□</p> <p>□</p>	<p>IDEAS NUEVAS</p> <p>□</p> <p>□</p> <p>□</p>



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

