



APELLIDOS Y NOMBRES:

GRADO Y SECCIÓN :

FECHA :

DOCENTE :

Actividad 1: Lee y arrastra donde corresponda.

1. Lee y arrastra el concepto donde corresponda.



Construye un punto de vista basado en las necesidades y perfecciones de los usuarios.

Construye una representación de una o más ideas para mostrar.

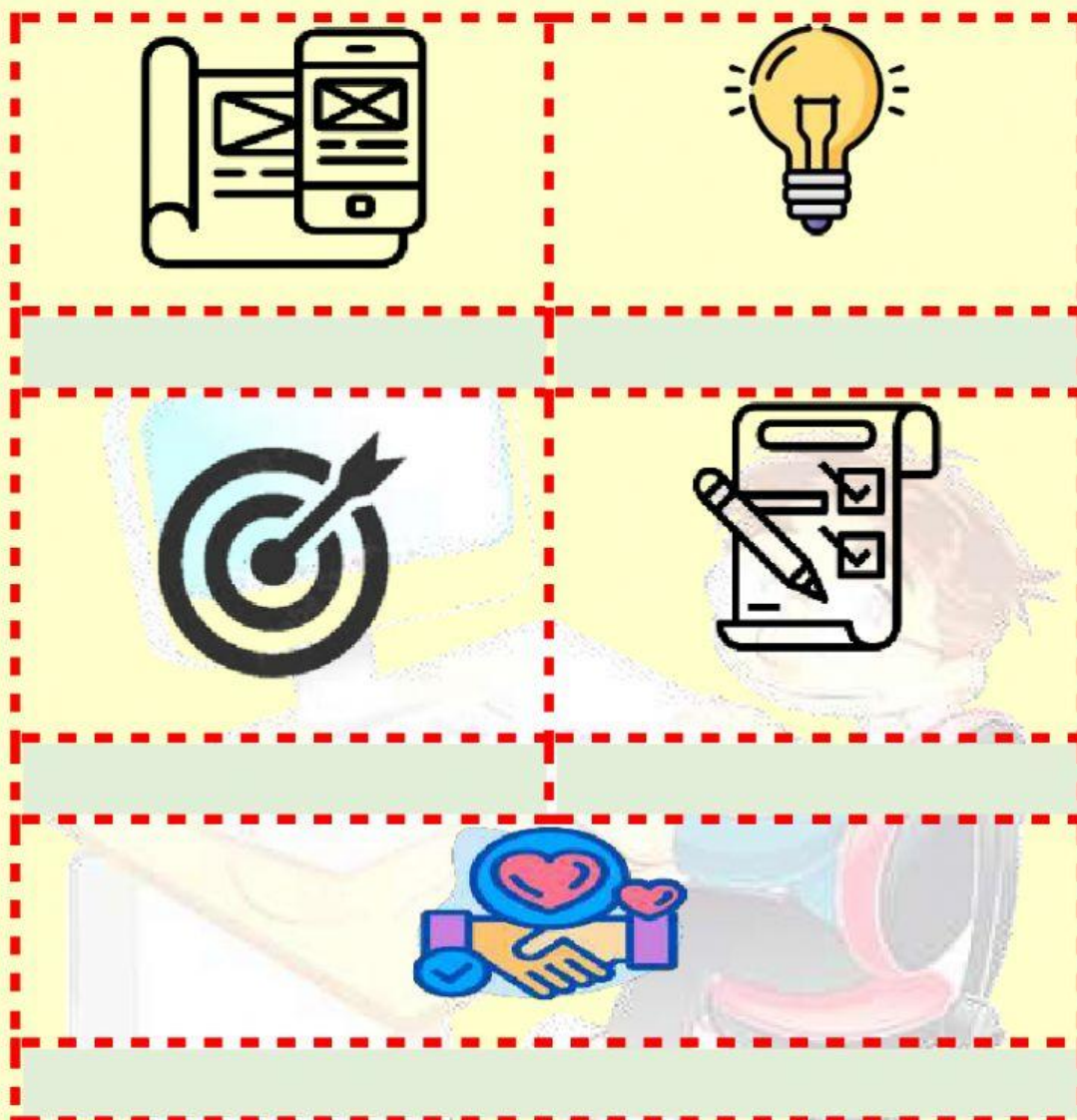
Aprende de los usuarios para los que lo estás diseñando.

Vuelve al grupo de usuarios y obtén su retroalimentación.

Imagina soluciones creativas.



2. Lee y arrastra el nombre de la imagen donde corresponde.



EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR

PROTOTIPAR

EVALUAR



3. Lee y arrastra según el texto corresponda hacia las preguntas, según el mapa de empatía.

Aquí pegaremos aquello que podemos inferir de los diálogos, observaciones y entrevistas que realizamos.	Aquí pegaremos las frases registradas que nos llamaron la atención durante la interacción con el usuario o la usuaria.
Aquí pegaremos los apuntes sobre las emociones que pudimos percibir. Si no estamos seguros(os), no hay problema; dejamos este espacio en blanco.	Aquí pegaremos los apuntes sobre lo que observamos durante las entrevistas o, en el caso de personas cercanas, de lo que hacen en la vida real.

¿Qué hacen?

¿Qué piensan?

¿Qué sienten?

¿Qué dicen?



Actividad 2: Marca la alternativa correcta.

1. Para formular un punto de vista, debemos considerar la siguiente estructura:

Ítem	Pregunta	Respuesta

A

Ítem – Pregunta - Respuesta

Usuario o usuario	+	Necesidad	+	Revelación
	necesitan		porque	

B

(Usuario) necesita (necesidad) porque (revelación)

Qué funciona	Qué se puede mejorar
Preguntas	Ideas

C

Qué funciona – Qué se puede mejorar – Preguntas – Ideas

2. Es la segunda fase del design thinking, se busca deducir las necesidades del cliente para poder mejorar. Marca la alternativa correcta.

Idear



A

Prototipar



B

Empatizar



C

Definir



D



3. No es una de las características para redactar un desafío.

A Debe ayudarnos a generar diferentes alternativas de solución.

B Debe ser escrito a modo de pregunta y debe iniciar con un ¿Cómo hacer...?

C La solución final es el resultado de la generación de muchas alternativas.

D Debe ser limitado en alcance, es decir, debe ser posible de realizar.

4. La técnica DA VINCI está inspirada por:



A

LEONARDO



B

LEV VIGOTSKY



C

PIAGET



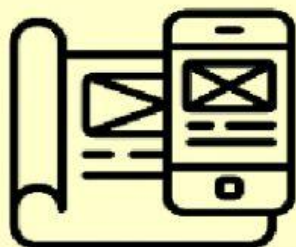
D

MARÍA MONTESORI



Actividad 3: Relaciona según corresponda.

1. Relacionar el logotipo con su respectivo nombre.



EMPATIZAR



DEFINIR



EVALUAR



PROTOTIPAR



IDEAR



2. Relaciona los tipos de prototipos según su concepto.

**representación
tridimensional**

Los participantes del equipo (recuerda tu equipo emprendedor de la semana pasada), se asignarán distintos roles e interpretarán una hipotética actuación, es la actividad más adecuada para representar servicios.

**Juego de
roles**

Este prototipo en imagen es la forma más sencilla de representar una idea. Puedes utilizar una hoja en blanco, lápices de colores, plumones o témperas, etc. No hace falta que seas un gran dibujante para hacerlo.

Un storyboard

Este prototipo gráfico es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial que muestra la interacción que la usuaria o el usuario puede tener con el servicio.

Dibujos

Puedes utilizar papel, cartón, tela, retazos de madera y todo lo que encuentres en casa. Es importante seleccionar los materiales que utilizarás dependiendo del producto o servicio que deseas mostrar a la usuaria o el usuario.



ACTIVIDAD 4. Marca la alternativa correcta

1. ¿Cuántos usuarios podemos observar en la siguiente imagen?



a) 5

b) 8

c) 3