



Nombre y apellidos:

Grado:

Actividad 1: Relaciona los siguientes conceptos según corresponda**Prototipar**

Para esto, se realiza una evaluación minuciosa de la gran variedad de problemas detectada previamente. Al determinar las necesidades medulares, será posible plantear medidas para llegar a una solución definitiva.

**Idear**

En esta etapa, el equipo debe pensar creativamente y lanzar más de una idea para solucionar aquellos problemas específicos que identificó en la fase previa.

**Empatizar**

Consiste básicamente en materializar las ideas seleccionadas. En ocasiones, el prototipo puede ser digital (una web beta, por ejemplo) o físico (como un dibujo o diseño). Por lo general, estos prototipos se realizan con materiales de bajo costo, como papel, cartón o plastilina.

**Evaluar**

Finalmente, en esta fase, los clientes prueban y evalúan los prototipos elaborados anteriormente. De acuerdo a las críticas de los consumidores, el equipo de trabajo podrá hacer correcciones en los prototipos. Esta etapa empírica de validación es crucial para descubrir errores y aciertos.

**Definir**

Este proceso empático se enfoca en analizar profundamente al cliente, comprendiendo sus verdaderas motivaciones y haciéndolas propias.



Actividad 2: arrastre según corresponda

Qué siente y piensa	Qué ve
Qué oye	Qué dice y hace

Se refiere a los estímulos visuales que tu persona recibe. Intenta responder a preguntas como: ¿Cómo es el mundo en que la persona vive?, ¿Cómo son sus amigos?, ¿Qué es lo más común en su cotidiano?

Se relaciona al consumo del producto o servicio, desde cuando la persona toma la decisión de comprarlo. Para entender lo que tu persona habla y hace, presta atención a su comportamiento: el discurso que hace y lo que practica.

Son las ideas que tu producto o servicio despierta en la mente de los consumidores. ¿Cómo la persona se siente en relación con el mundo?, ¿Cuáles son sus preocupaciones?, ¿Cuáles son sus sueños?

Aquí, piensa en lo que tu persona oye no solamente en sentido sonoro, de música o conversaciones, sino también en las influencias de diversas fuentes, como medios de comunicación.



1

FICHA

EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

Docente practicante: TAFUR VASQUEZ LEYLY



Actividad 3: hora observe el siguiente video.



1. ¿Qué es el design thinking?
2. ¿ en cuantas etapas se divide.
3. según el video que es la fase empatizar



1

FICHA

EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

Docente practicante: TAFUR VASQUEZ LEYLY



Actividad 4: escribe la palabra según corresponda de la técnica de POV.

Ejemplo:

	+		+	
Pablito, el niño de la casa	Necesita	Jugar con sus juguetes de aéreos desarmables	Porque	Se requiere que desarrolle sus habilidades