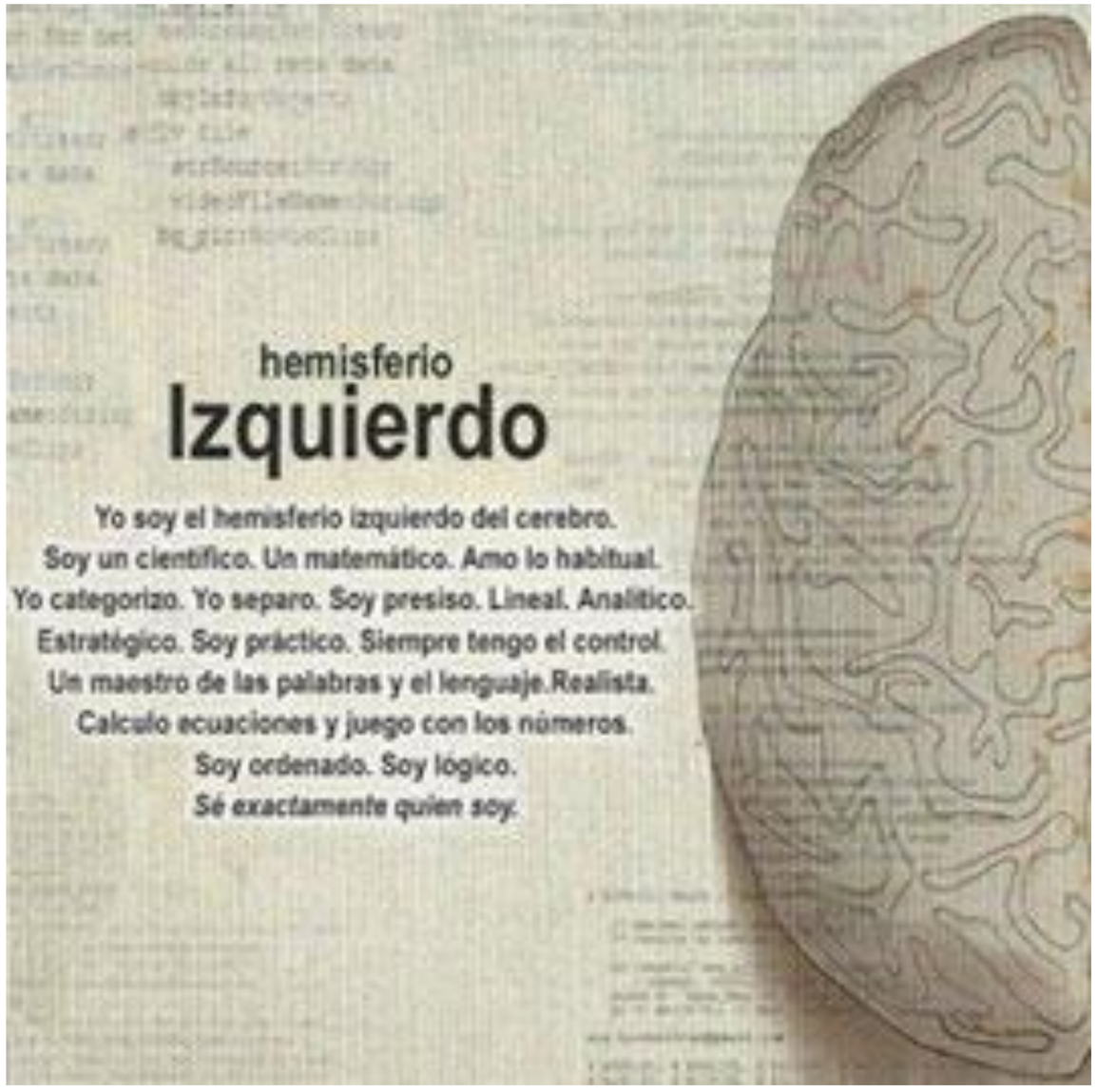
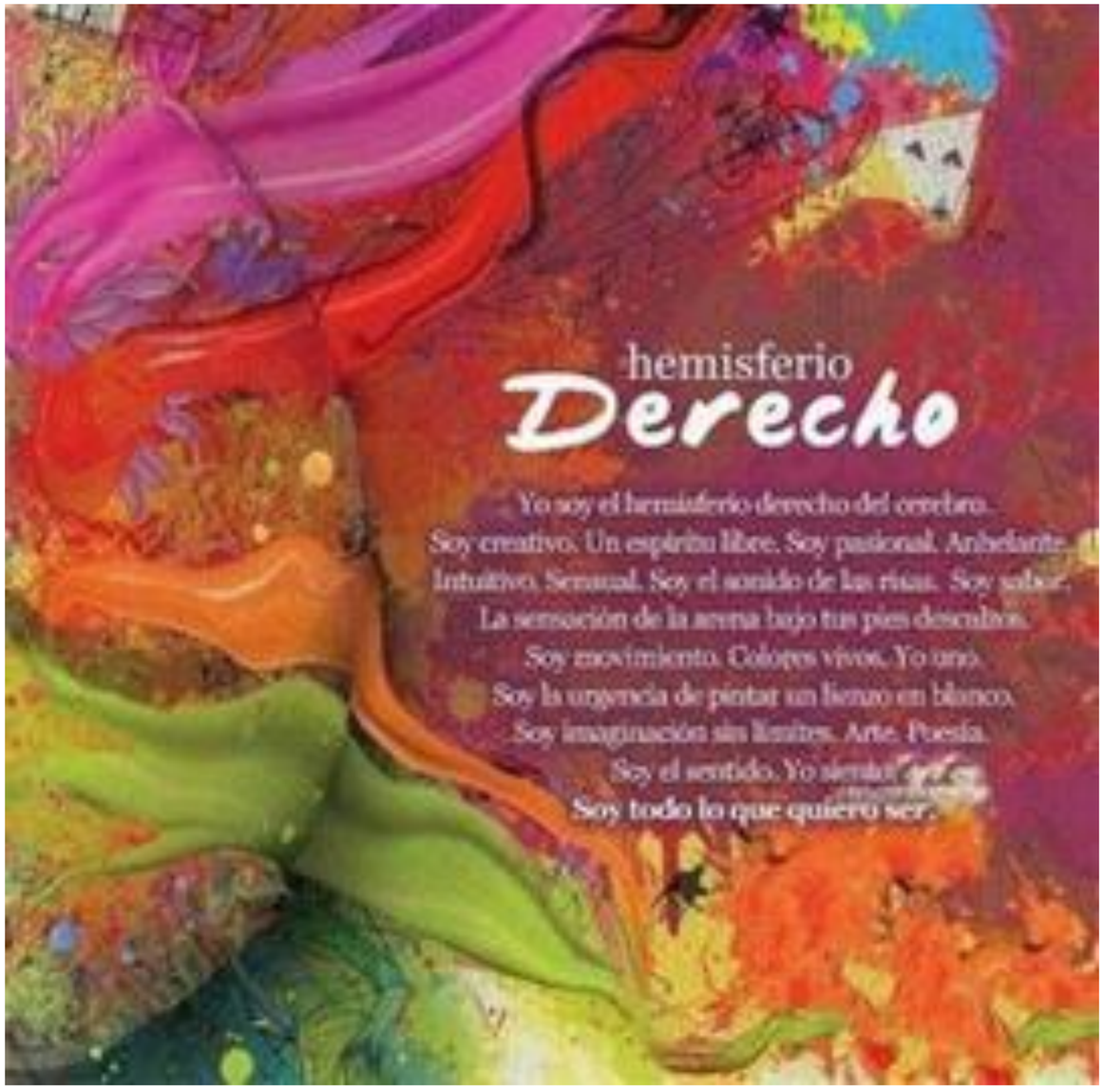
DISEÑO DE PRODUCTO




CREATIVITY
LOADING...


hemisferio
Izquierdo
Yo soy el hemisferio izquierdo del cerebro.
Soy un científico. Un matemático. Amo lo habitual.
Yo categorizo. Yo separo. Soy presiso. Lineal. Analítico.
Estratégico. Soy práctico. Siempre tengo el control.
Un maestro de las palabras y el lenguaje.Realista.
Calculo ecuaciones y juego con los números.
Soy ordenado. Soy lógico.
Sé exactamente quien soy.


hemisferio
Derecho
Yo soy el hemisferio derecho del cerebro.
Soy creativo. Un espíritu libre. Soy pasional. Arriesgado.
Intuitivo. Sensual. Soy el sonido de las risas. Soy sabor.
La sensación de la arena bajo tus pies descalzos.
Soy movimiento. Colores vivos. Yo amo.
Soy la urgencia de pintar un lienzo en blanco.
Soy imaginación sin límites. Arte. Poesía.
Soy el sentido. Yo siento.
Soy todo lo que quiero ser.

CREATIVIDAD

LA CREATIVIDAD EL INICIO DE TODO


IDEAS SIMPLES
para estimular la
Creatividad
repite diario:
soy una persona creativa
juega
sal a caminar
mueve los ojos
Ve por un camino que nunca hayas tomado
busca figuras en mosaicos, patrones, texturas, nubes, telas, etc
apláudete cada vez que hagas algo bueno
estima tiempos, distancias y pesos
¡atrévete! hace algo que nunca hayas hecho
haz pausas, y diviértete
Por cada cosa mala que te ocurra recuerda al menos 3 buenas
todos los días realiza un ejercicio de creatividad
Acepta leer algo que no hayas leído
haz una lista de 10 cosas imposibles luego piensa cómo se haría posible cada una
inicia una colección
Ten amigos de otra parte del mundo
cambia el modo, no hay tareas rutinarias sólo hay modos rutinarios de hacer una tarea
ve películas fantásticas
Relaciona un deporte con tu trabajo
usa un color que no te guste
cuando tengas una idea anótala y después mira si sucedió
piensa cómo se inventó cualquier artefacto que uses
prueba alimentos que nunca te has atrevido a comer
relaciona una canción con tu trabajo
establece relaciones entre personas, cosas, ideas o hechos
di la respuesta "incorrecta" o poco natural a una pregunta
pregunta a los niños cómo harían una cosa u otra y observa su lado creativo
conversa con los abuelos, escucha sus historias
Luz

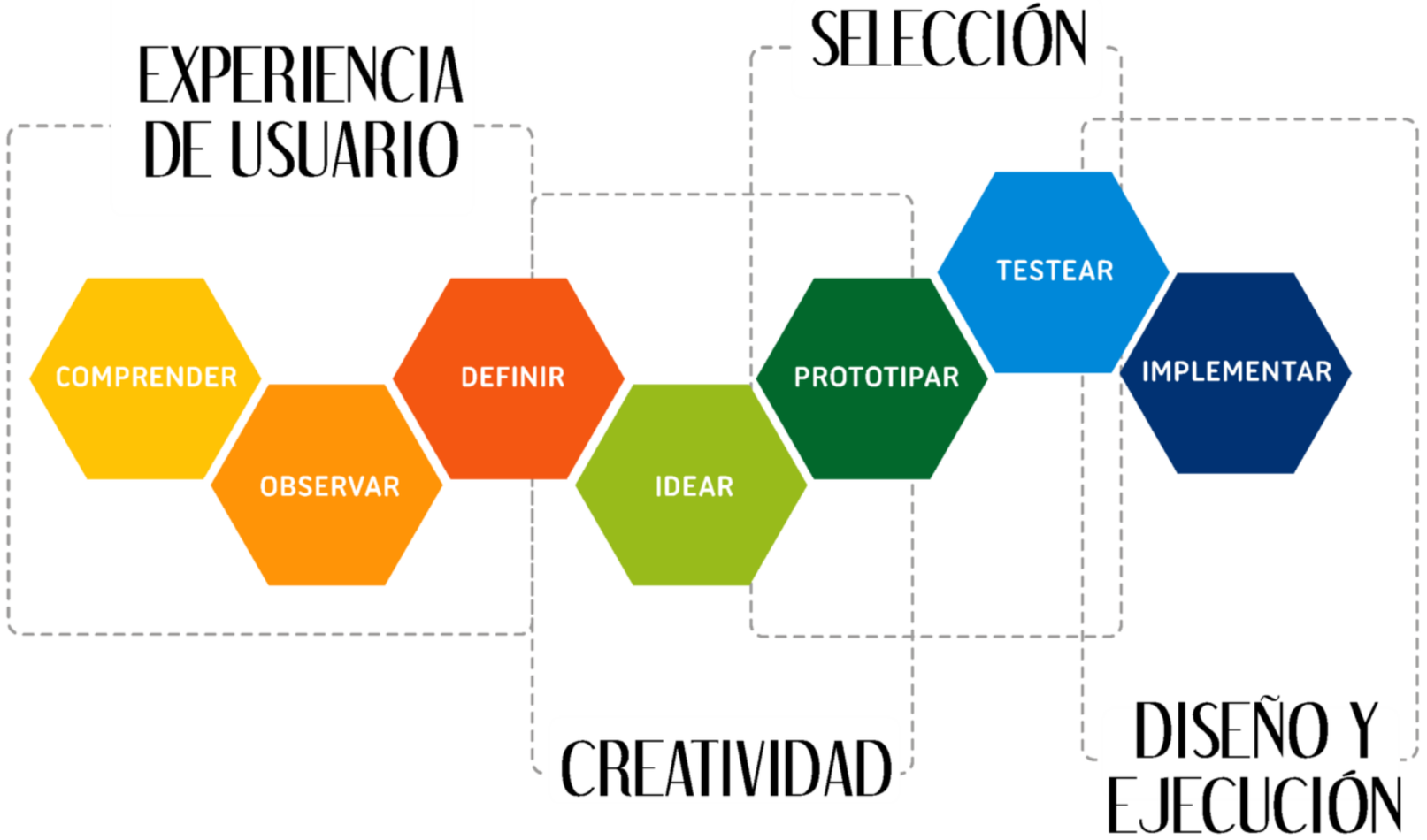
Design Thinking

Es una metodología para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.

Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto.

De ahí su nombre, que en español se traduce de forma literal como "Pensamiento de Diseño", aunque nosotros preferimos hacerlo como "La forma en la que piensan los diseñadores".



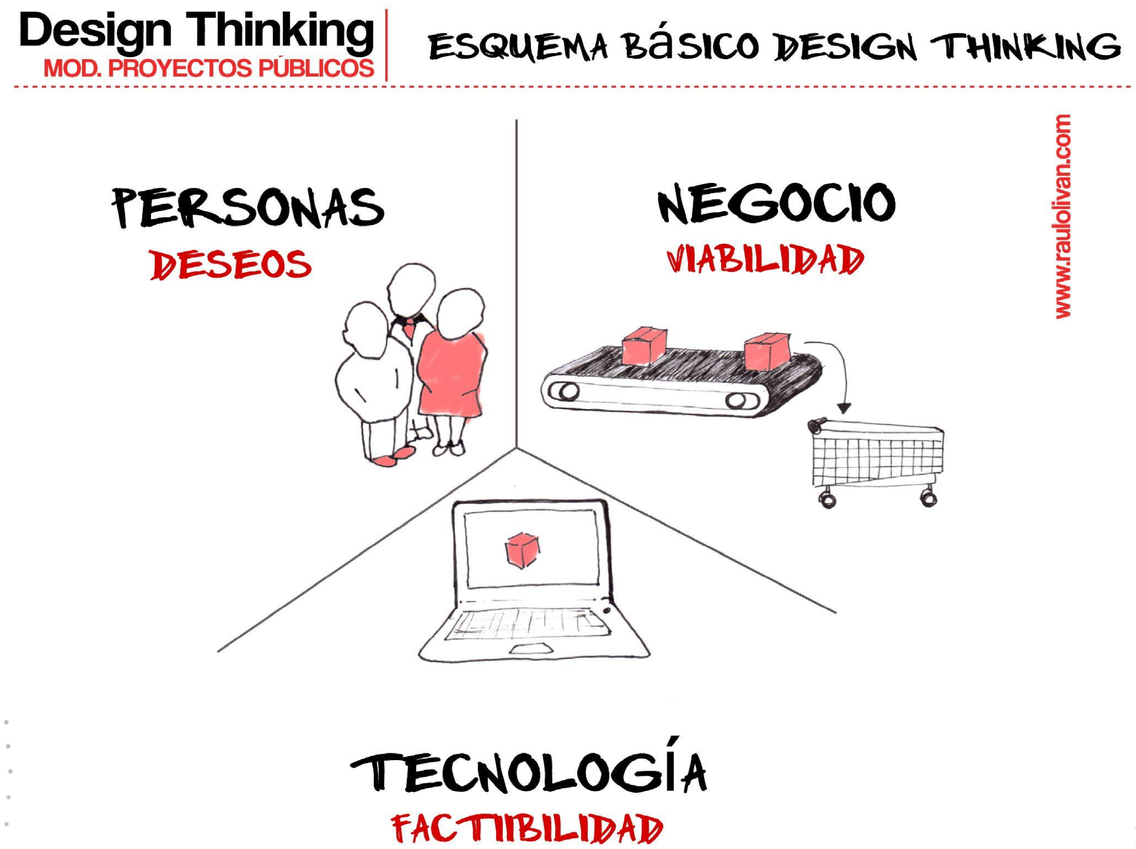

EXPERIENCIA DE USUARIO
SELECCIÓN
COMPRENDER
OBSERVAR
DEFINIR
IDEAR
PROTOTIPAR
TESTEAR
IMPLEMENTAR
CREATIVIDAD
DISEÑO Y EJECUCIÓN

COMPRENDER
OBSERVAR
CONCEPTUALIZAR
VALIDAR
IMPLEMENTAR



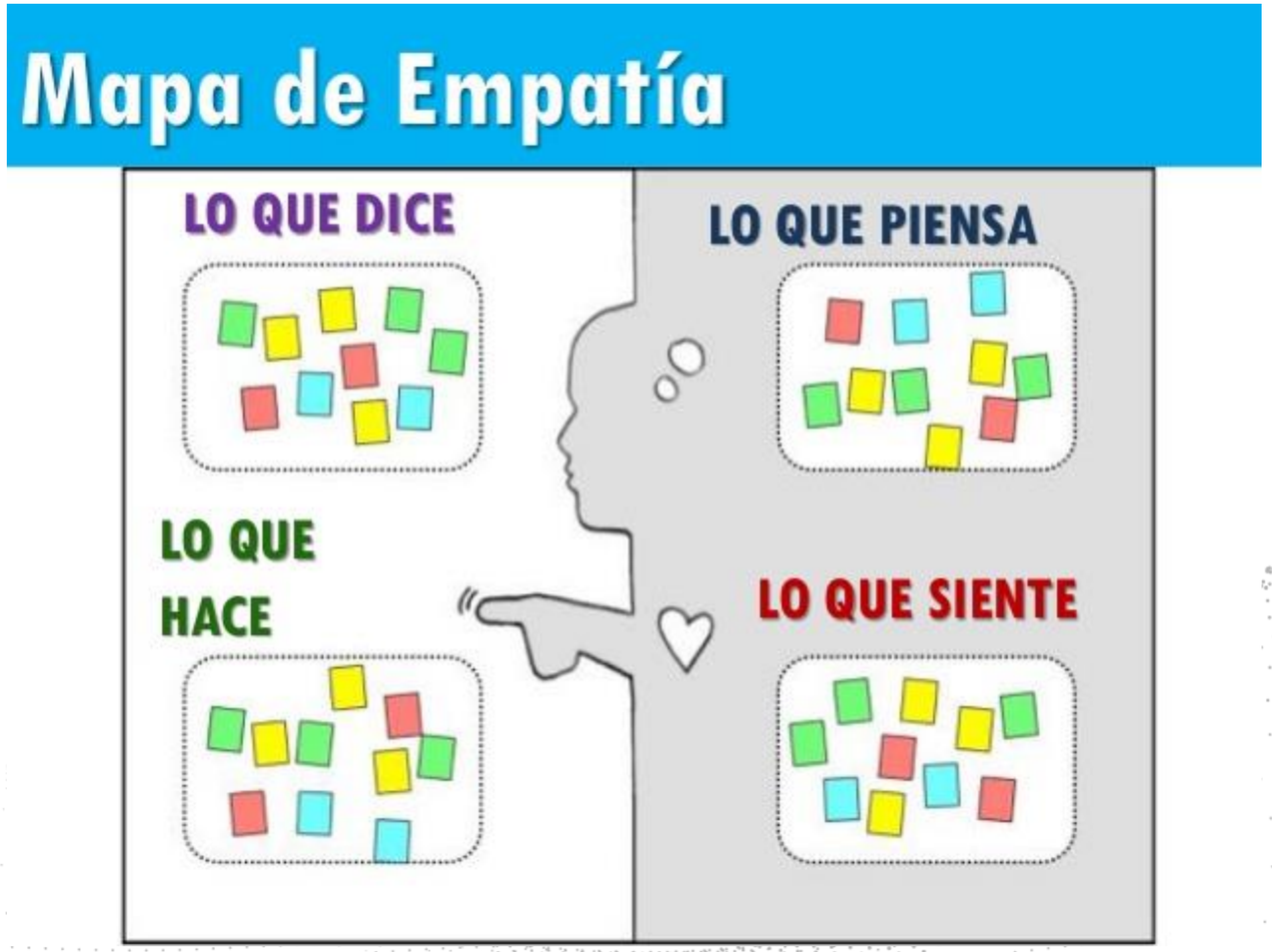
LOS TRES EJES DEL *DESIGN THINKING*

Design Thinking
MOD. PROYECTOS PÚBLICOS



“Es una disciplina que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en valor para el cliente, así como en una gran oportunidad para el mercado”.

EMPATIZA: **El proceso de Design Thinking comienza con una profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando, y también de su entorno. Debemos ser capaces de ponernos en la piel de dichas personas para ser capaces de generar soluciones consecuentes con sus realidades.**



EMPATÍA


CADA PERSONA
• TV
• Cine
• Publicidad
• Entorno digital
Ve
Piensa
• Entorno cultural
• Libros
• Política
• Ideología
• Profesión
• Lenguaje e idiomas
• Radio
• Música
Oye
Dice
• Usa lenguaje regional
• Da su opinión
• Se comunica con redes sociales, medios electrónicos y amigos
personal
profesional
y comunitaria
• Trabaja
• Compra
• Consume
• Convive
Actúa
Siente
• Gustos
• Pasiones
• Carácter
• Personalidad
de forma diferente


¿Qué piensan?
¿Qué oyen?
¿Qué ven?
¿Qué dicen?
IdeasParaBloggers.com

DEFINE:

Durante la etapa de Definición, debemos escribir la información recopilada durante la fase de Empatía y quedarnos con lo que realmente aporta valor y nos lleva al alcance de nuevas perspectivas interesantes.
Identificaremos problemas cuyas soluciones serán clave para la obtención de un resultado innovador.





IDEA:



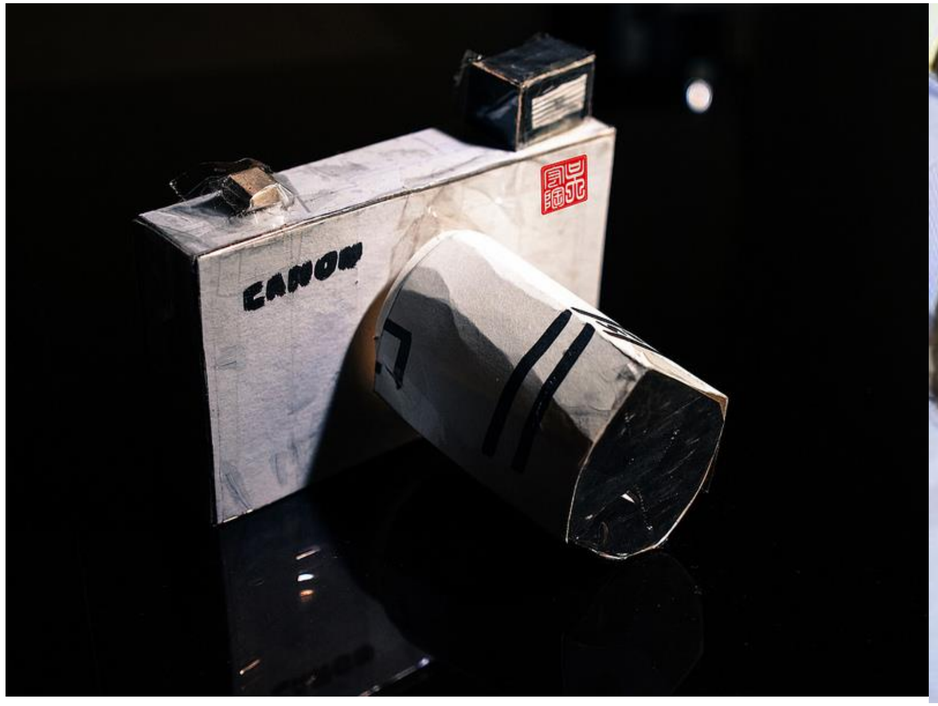
La etapa de Ideación tiene como objetivo la generación de un sinfín de opciones. No debemos quedarnos con la primera idea que se nos ocurra. En esta fase, las actividades favorecen el pensamiento expansivo y debemos eliminar los juicios de valor. A veces, las ideas más estrambóticas son las que generan soluciones visionarias.


VENT
J'AVAIS PENSE...
SINON...
CRAFTER
COLLECTION
POURQUOI PAS...
TEMPS LIMITÉ
DES CITRONS
ON POURRAIT CULTIVER
DES OUTILS
INVENTAIRE
TRASECTOIRE
OU ALORS LES ENNEMIS
LE JOUEUR NE SAIT PAS LEQUEL EST VRAI
CHEMIN ALEATOIRE
ET SI...
DES ATTAQUES DIFFÉRENTES
DES ALLIÉS
RECULER
TIR AUTOMATIQUE
CLIC SUR UN ENNEMI

Las 4 fases del brainstorming (tormenta de ideas)

1. Calentamiento
2. Exposición de problemática y normas
3. Generación de nuevas ideas
4. Puesta en común e ideación grupal.



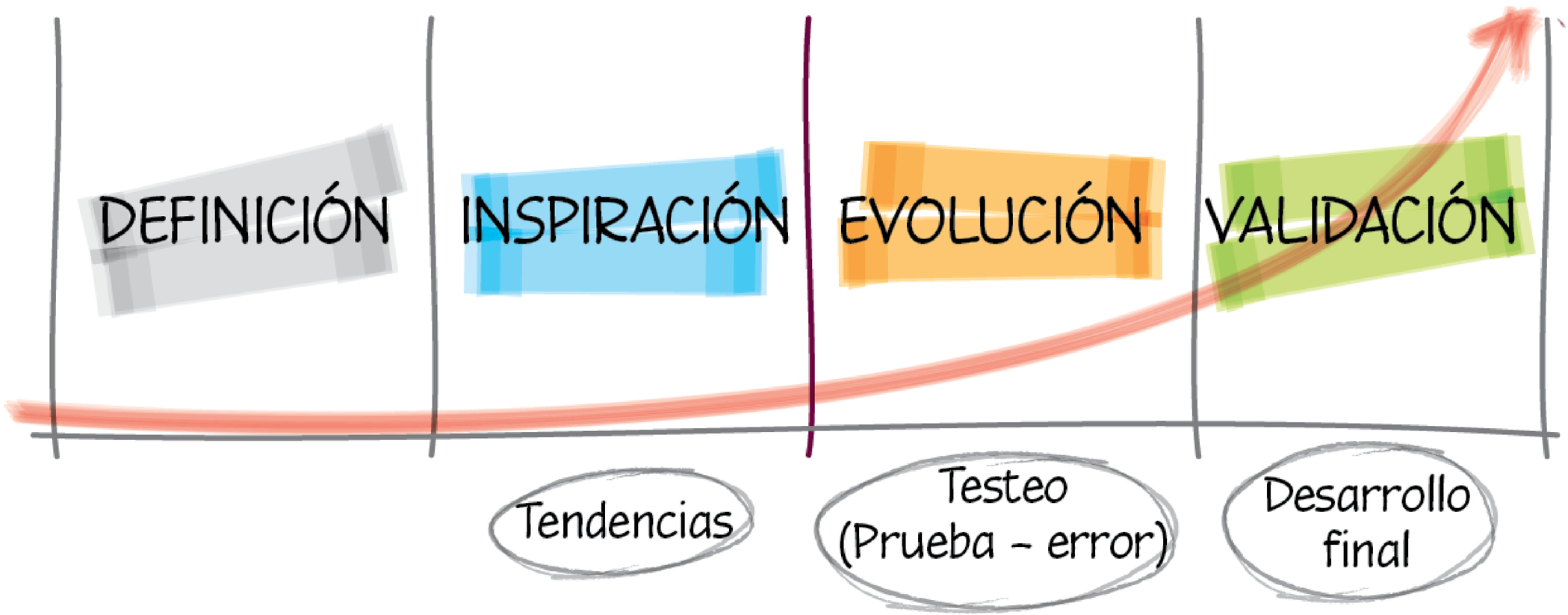




PROTOTIPA: **En la etapa de Prototipado volvemos las ideas realidad. Construir prototipos hace las ideas palpables y nos ayuda a visualizar las posibles soluciones, poniendo de manifiesto elementos que debemos mejorar o refinar antes de llegar al resultado final.**

PROTOTIPADO

fases



TESTEA: **Durante la fase de Testeo, probaremos nuestros prototipos con los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando. Esta fase es crucial, y nos ayudará a identificar mejoras significativas, fallos a resolver, posibles carencias. Durante esta fase evolucionaremos nuestra idea hasta convertirla en la solución que estábamos buscando.**



LOS TRES EJES DEL *DESIGN THINKING*



G R A C I A S

Línea de atención al ciudadano: 018000 910270
Línea de atención al empresario: 018000 910682

@SENAcomunica

www.sena.edu.co