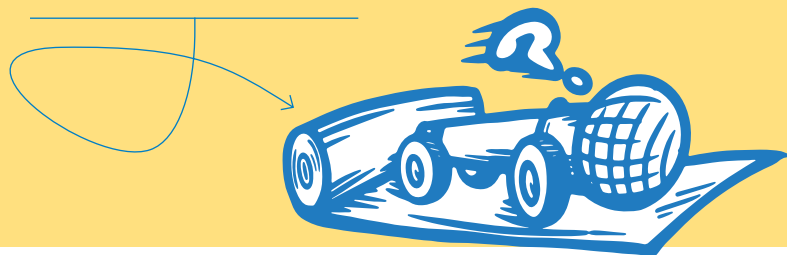


La pregunta de impulso

Guía del proyecto

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO:

Usa la empatía para mejorar la experiencia detrás del volante para conductores y pasajeros.



Introducción a las
preguntas de impulso

Video de inspiración:
Pensamiento de diseño:
el reloj Emma



CATEGORÍA DEL PROYECTO:

Diseño

NIVEL DE DIFICULTAD:

Principiante

RANGO DE TIEMPO:

30-45 minutos

HABILIDADES Y MENTALIDADES ESENCIALES:

Pensamiento de diseño

Diseño centrado en humanos

Empatía

Comunicación

Creación de prototipos

Reiteración

Colaboración

LISTA DE HERRAMIENTAS Y MATERIALES:

- Papel y útiles para escribir
- Pieza rectangular de papel de aluminio (de aproximadamente 4" x 6" de tamaño; el papel de aluminio "para trabajo pesado" funciona mejor)

SUSTITUCIONES EN EL HOGAR:

- Si no tienes papel de aluminio, puedes sustituirlo por un cuaderno o cartulina, pero también puedes necesitar pegamento o cinta adhesiva para sujetar las piezas rotas mientras realizas el prototipo. Modelar arcilla y plastilina también son sustitutos divertidos.

LISTA DE COMPRA DE MATERIAL:

<http://tiny.cc/Intelbuylist>

Pasos del proyecto

¡Sueña!

Ya sea que fueras tú el conductor o el pasajero, todos hemos tenido experiencias vehiculares, ¡tanto buenas como malas! En este proyecto, tu desafío es entrevistar a otra persona sobre sus experiencias y luego diseñar algo para mejorar su tiempo detrás del volante.

1 Mira los videos de Introducción e Inspiración para comprender exhaustivamente el pensamiento de diseño y el desafío ante ti. [06]

2 Piensa en tus propias experiencias al conducir o viajar como pasajero. ¿Qué es lo que más disfrutas? ¿Qué te resulta más desafiante? ¿Te viene a la mente alguna historia? Anota tus ideas. [04]

¡Dibuja!

3 Comparte tus experiencias vehiculares y luego escucha las de tu compañero. [06]

Cada persona tiene 3 minutos para hablar sobre sus experiencias de manejo y/o de pasajeros. Mientras los compañeros escuchan las historias de los demás, deben anotar sus observaciones. Estas serán útiles en la sección Construye.

¡Construye!

4 Utilizando solo tus notas y tu trozo de papel de aluminio, diseña algo que haga que la experiencia del conductor o pasajero sea más agradable para tu compañero. [08]

Tu prototipo original podría ser un dispositivo portátil, parte del vehículo o cualquier otra cosa. Según la entrevista con tu compañero, ¿cómo puedes diseñar para satisfacer sus necesidades?

¡Comparte!

5 Túrnense para presentar los prototipos que hicieron ustedes y sus compañeros. [04]

Amplíalo

¡Mantén el pensamiento de diseño en marcha! Lleva tu prototipo inicial aún más allá al probar algunas de estas ideas.

- Hazle a tu compañero algunas preguntas de seguimiento. Profundiza para descubrir qué es lo que más le gusta o le frustra de sus experiencias, y por qué. Usa lo que descubras para crear otra versión de tu prototipo. Esta vez ve "más allá del papel de aluminio".
- ¡Da un paseo! Toma nota de cualquier hábito, comentario y comportamiento que observes en el automóvil. ¿Cómo podrías transformar tus observaciones en un invento que pueda ayudar a los demás?
- Presenta tu prototipo en un lugar estilo Shark Tank. Voten por una idea comercializable y diseñen el siguiente prototipo juntos. Asegúrate de "probar" tu futuro prototipo con los usuarios y obtener sus comentarios!

CÓMO EMPATIZAR:

A menudo intentamos resolver los problemas de los demás antes de identificar sus verdaderas necesidades, pero nos resistimos a la necesidad de saltar directamente a una solución. Empatizar significa disminuir la velocidad y escuchar a los demás. Requiere paciencia, escucha activa y hacer preguntas. Por lo tanto, disfruta de conocer a alguien diferente a ti. Esto te ayudará a salir de tu propio estado de ánimo y a cuestionar cualquier suposición que puedas tener. Luego tendrás un trampolín para diseñar para y con los demás en mente.

Mientras hablas, comparte las cosas que te encantan de conducir un vehículo o viajar como pasajero. ¿Hay alguna experiencia infantil que haya dado forma a tus impresiones? ¿Cuáles son algunos de los "puntos clave" sobre ser un conductor o pasajero que has experimentado (es decir, cosas que hicieron que tu tiempo en el auto fuera poco deseable)?

Consejos para escuchar: Mientras observas, anota las experiencias positivas de conducción y transporte de tu compañero, y sus experiencias negativas. Resiste el impulso de hablar, a menos que necesites hacer preguntas aclaratorias mientras tu compañero habla. Agrega otro minuto al reloj si necesitas más información de tu compañero.



TABLERO DE DISEÑO:

El pensamiento de diseño ayuda a las personas a comenzar con las necesidades de los usuarios en mente. Mira nuestro video para aprender cómo puedes usar el pensamiento de diseño para crear un mejor producto final. tiny.cc/inteldesignthinking



CONSEJOS:

- Revisa tus notas y haz un garabato con algunas ideas de diseño primero.
- Un prototipo rápido te ayudará a comprender cómo podría verse o funcionar el producto final. ¡La perfección no importa!
- El papel de aluminio es un maravilloso material para prototipos. Puede doblarse, desgarrarse con cuidado y moldearse rápidamente para formar lo que necesites. Puedes agregar la puntuación y los detalles con tu elemento para escribir.

HELPFUL RESOURCES

- El proceso de pensamiento de diseño: youtube.com/watch?v=_rOVX-aU_T8
- El Pensamiento de diseño Bootleg de d.school: dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg

¿NECESITAS AYUDA O MÁS INFORMACIÓN?

Sitio web: intel.com/futureskills

Comunícate con nosotros a: intelfutureskills@intel.com