

# EJERCICIO RÁPIDO CREATIVO

*Pensamiento Sistémico –  
Componente: Diseño de Producto*



# Objetivos

- \_ Explorar la habilidad y agilidad para la generación de ideas de diseño.
- \_ Aplicar habilidades y destrezas manuales para la representación de un diseño propio, mediante un modelo real.
- \_ Analizar información existente para determinar conceptos y aplicarlos en ejercicios de respuesta rápida para la producción de diseño.
- \_ Aplicar herramientas de Visual Thinking para la percepción del usuario

# Encargo de diseño



- Diseñar unas gafas de visión neutra, originales y divertidas pero con sentido; las gafas deben ser diseñadas para el compañero del grupo seleccionado, deben mostrar un rasgo de su personalidad y deben satisfacer sus expectativas como usuario.



# Requerimientos

Las gafas deben ser:

- Funcionales
- Seguras
- Estéticas
- Originales
- Modelo escala 1:1 (tamaño real) bien construido
- La entrega debe hacerse mediante una presentación en forma de desfile organizado por los estudiantes, con un breve texto (que deben entregar a la profesora) explicativo del diseño de las gafas, en el salón.

*Entrega: Febrero 8 de 2017 Gmiércoles - Febrero 9 GJueves*



# Criterios de Evaluación

UNIVERSIDAD ICESI				
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA - INGENIERÍA INDUSTRIAL				
PENSAMIENTO SISTÉMICO - DISEÑO DE PRODUCTO				
EVALUACIÓN EJERCICIO RÁPIDO				
Estudiante	Propuesta de diseño, originalidad, novedad	Recursividad y creatividad	Nivel de identificación con el usuario	Cumplimiento de los requerimientos complementarios
	El producto es resultado del razonamiento del estudiante, posee características únicas que lo diferencian de productos existentes en su categoría, el diseño se destaca por ser innovador.	El trabajo realizado por los estudiantes evidencia búsqueda y manejo de recursos.	El diseño presentado satisface los gustos y expectativas del usuario. Se trabajó la propuesta basado en la información del usuario.	El diseño de los estudiantes cumple con todos los requerimientos establecidos.

# Materiales sugeridos

- Cartulinas y cartones variados
- Papeles de colores
- Acetato para simular los lentes
- Alambre
- Pitillos
- Telas
- Dibujos
- Marcadores
- Tijeras

# Proceso de Diseño

Se trabajará con la herramienta Mapa de Empatía para determinar las características del usuario.



Herramienta diseñada por XPLANE

¿Qué es el mapa de empatía?:

El mapa de empatía es una herramienta muy utilizada en la metodología Design Thinking.

Su objetivo es convertir los segmentos de público objetivo en personas, para poder así comprender quiénes son, cuáles son sus inquietudes, qué piensan, como se comunican....

# Mapa de empatía



# Ejemplo de mapa de empatía



# Ejemplo de mapa de empatía



# Ejemplo de mapa de empatía



Fuente: <http://redibytesm.es/conoce-a-tu-cliente-mapa-de-empatia/>

# Ejemplo de mapa de empatía

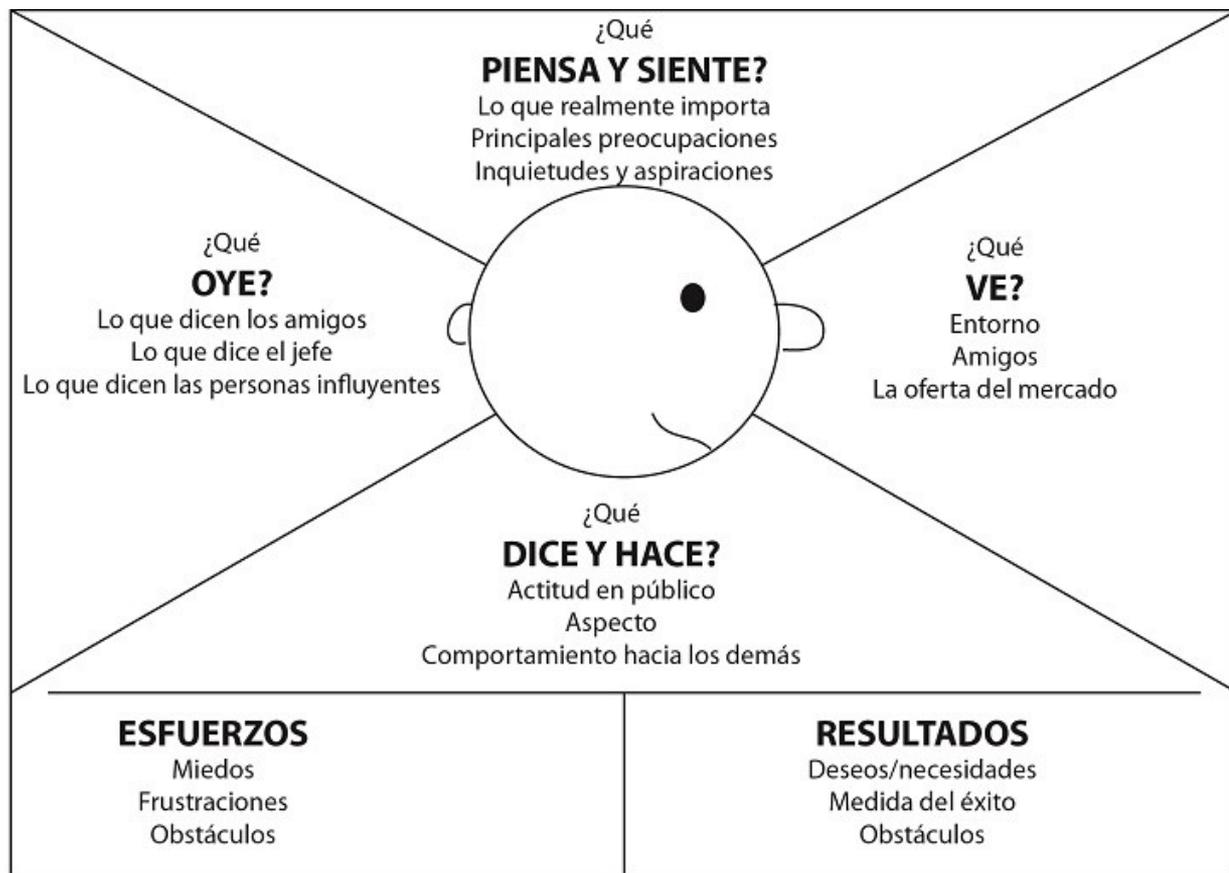
## 1 Empathy Map Personas mayores / perfil más senior



\* some of this images by courtesy of FreeDigitalPhotos.net

[Gisela Empathy Map: Gema Tejedor Navarre]

# Ahora realiza el mapa de empatía de tu “cliente”



# Próxima clase:

- Traer el Mapa de empatía terminado y pasado en limpio
- Traer propuestas (bocetos / Dibujos ) del Diseño de las gafas
- Traer materiales para trabajar en clase en el modelo de las gafas