****

Este paquete de diseño centrado en el ser humano (HCD por sus siglas en inglés) se utiliza en nuestra lección virtual para educadores **"Diseño Centrado en el Ser Humano: Máscaras y Mochilas"** de Precollege Programs.

¡El paquete se puede aplicar a cualquier cosa que USTED decida

****

**PASO 0**

**INSPIRACIÓN**

¿Qué tipo de producto está creando / mejorando?

Use este espacio para anotar algunas ideas rápidas sobre su producto. Puede ser útil incluir una imagen básica.

|  |  |
| --- | --- |
| **Notas:** | **Boceto:** |



**¡Conectando con tus usuarios!**

**EMPATIZAR**

**PASO 1**

¿Quién usará su producto y qué es lo que les importa?

Algunas formas de entrar en la mente de su usuario son: entrevistas, observaciones e investigaciones. También deberías elaborar un plan para incorporar los comentarios de los usuarios durante todo el proceso de diseño cuando sea posible.

|  |  |
| --- | --- |
| **¿Quién usará su producto (rango de edad, propósito, etc.)?** | **¿Qué es importante para su(s) usuario(s)?** |



**¡Comprendiendo el problema y las soluciones**

**desde la perspectiva del usuario!**

**DEFINIR**

**PASO 2**

¿Qué problema está tratando de resolver con su producto? ¿Cómo sabrá cuando lo haya resuelto? Puede ser útil crear una lista de criterios para el diseño y clasificar los deseos/necesidades del usuario.

|  |
| --- |
| **¿Qué problema abordará su producto?** |
| **¿Qué necesita/desea su usuario del producto (por ejemplo, materiales, funcionalidad, etc.)?** |
| **¿Cómo sabrás cuándo has tenido éxito?** |



**IDEAR**

**PASO 3**

**¡Considerando formas radicales para diseñar**

**una solución (producto)!**

¿Cómo puede pensar en su solución (producto) de manera diferente? ¿Qué tan creativo puede ser con la versión de su producto? Algunas formas de ayudar con el proceso creativo son: giros cerebrales, lluvia de ideas y SCAMPER (ver más abajo).

**Substituya** – Reemplace una cosa o concepto con otra cosa

**Combine** – ¡Una! ¿Qué? ¿Quién? ¿las ideas? ¿los materiales?

**Adapte** – Ajústese a un nuevo propósito. ¿Remodele? ¿Afine?

**Modifique, Magnifique, Minimice** – Cambie el color, los materiales, el tamaño, la forma, etc.

**Póngalo para otro uso** – Cambie cuándo, dónde, la ubicación, la hora o cómo usarlo.

**Elimine** – Omita, deshágase de algo, recorte, simplifique, erradique, etc.

**Rearregle, Revierta** – Cambie el orden de las cosas, incluyendo el plan.



**PASO 4**

**Aplicando la Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas para inventar algo tangible, y luego participar en el rediseño para crear una solución óptima.**

**PROTOTIPO**



¿Cómo sabe que este es el producto óptimo para su usuario?

**Falla rápido, aprende rápido**: Comienza creando y revisando prototipos lo antes posible. ¡El objetivo es mejorar su diseño anterior para que su producto sea lo mejor posible!

\* ¡Recuerde tener en cuenta los deseos/necesidades de sus usuarios!



**¡Mostrando cómo la solución satisface las necesidades del usuario y comercializando la invención!**

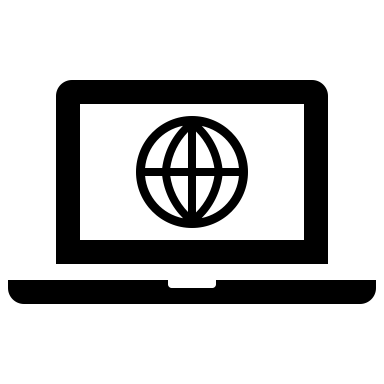
**PRUEBA**

**PASO 5**

¿Cómo salió tu prueba? ¿Alguien más lo probó? ¿Les gustó?

Puede ser útil realizar un seguimiento de algunas cosas: qué aspectos de su producto probó, cómo probó su producto, cualquier mejora rápida. Este es también el momento de presentar un discurso de mercadotecnia, un video, un mensaje, un logotipo y cualquier otra cosa para ayudar a comercializar su producto.

|  |
| --- |
| **¿Algunas notas de tu prueba? ¿Qué salió bien/mal?** |
| **¿Cómo va a comercializar su producto (por ejemplo, cree empatía, hágalo divertido)?** |
| **¿Qué piensa su usuario sobre el producto?** |



Para encontrar la lección virtual completa **"Diseño Centrado en el ser Humano - Máscaras y Mochilas"** y otras lecciones, visite nuestra página de desarrollo profesional virtual de Precollege Programs.

[**https://precollege.oregonstate.edu/virtual-professional-development-teachers**](https://precollege.oregonstate.edu/virtual-professional-development-teachers)**.**



