

# Design Thinking

Resuelve problemas poniendo a las personas en el centro.

|                     |                                                         |
|---------------------|---------------------------------------------------------|
| Competencia EPT     | Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social |
| Etapas del proyecto | Creación                                                |

## Propósito de aprendizaje

Aplicar las cinco etapas de Design Thinking para diseñar una solución pertinente.

## Conceptos fundamentales

|            |                                                     |                                                         |
|------------|-----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| Empatizar  | Comprender personas, contexto y necesidades.        | Ejemplo: Entrevistar y observar a estudiantes.          |
| Definir    | Sintetizar hallazgos en un reto claro.              | Ejemplo: Formular un punto de vista del usuario.        |
| Idear      | Generar múltiples soluciones posibles.              | Ejemplo: Producir veinte ideas sin juzgarlas al inicio. |
| Prototipar | Representar una solución para aprender rápidamente. | Ejemplo: Construir una maqueta de cartón.               |
| Evaluar    | Probar con usuarios y recoger retroalimentación.    | Ejemplo: Observar si el prototipo resuelve la tarea.    |

## Reto OGA

Diseña una ruta de cinco etapas para resolver un problema real de tu contexto.

## Producto de evidencia

Ruta Design Thinking con actividades y hallazgos.

Puedes elaborarlo a mano o con la aplicación de tu preferencia. Lo importante es demostrar claramente lo aprendido.

Ing. Oscar Enrique Osos Granda · Profesor