



Ministerio de
Ciencia,
Tecnología,
Conocimiento
e Innovación

Gobierno de Chile

explora

PAREXPLORA
RMNORTE
PROYECTO ASOCIATIVO REGIONAL

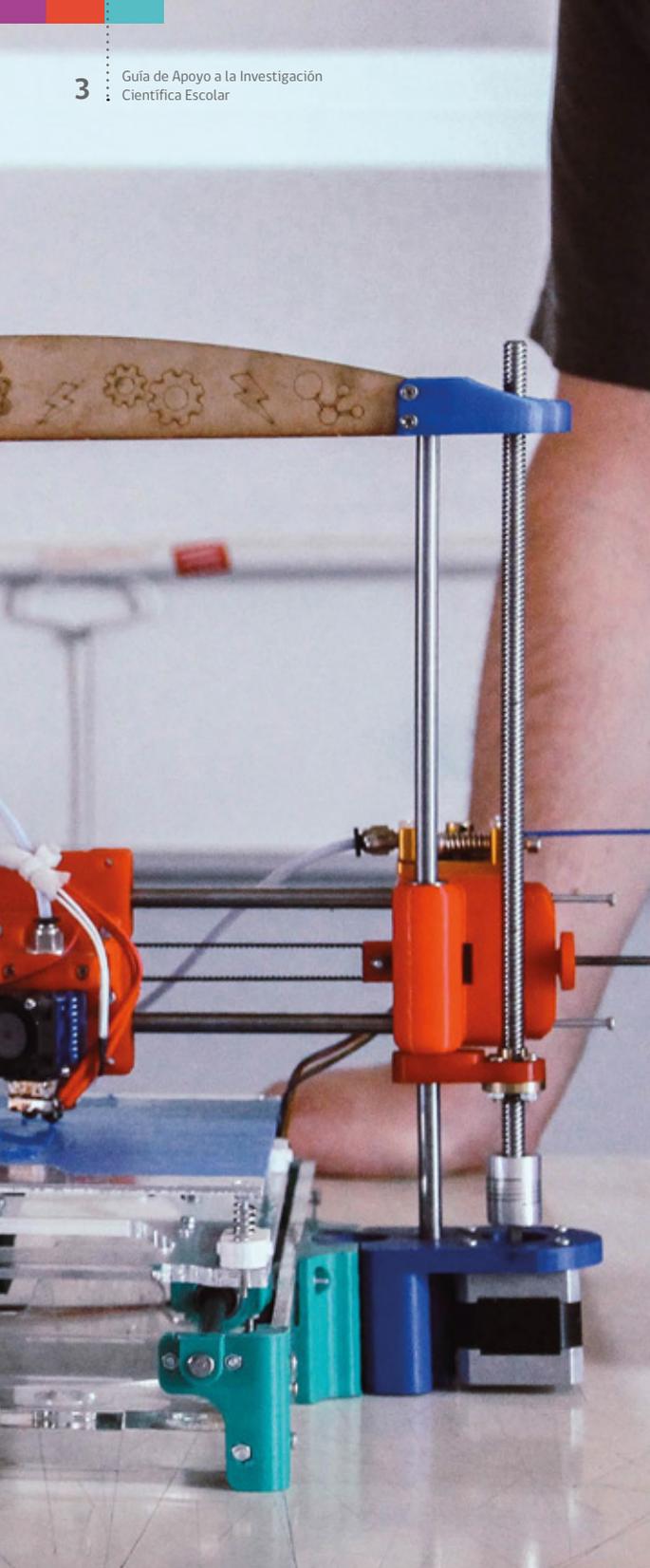


UNIVERSIDAD
DE CHILE

Facultad de Ciencias
Químicas
y Farmacéuticas

ACCDiS
ADVANCED CENTER FOR CHRONIC DISEASES

Guía de apoyo a la
Investigación Escolar en
Tecnología e Innovación
Docentes



PRESENTACIÓN

¡Hola!

Bienvenid@ a esta guía, donde encontrarás:

Herramientas de la metodología del pensamiento de diseño que te ayudarán observar de un modo diferente los problemas de tu comunidad y crear soluciones tecnológicas innovadoras que den respuesta a necesidades.

Hoy más que nunca tenemos la oportunidad de ser agentes de cambio en nuestro entorno, ya que contamos con tecnología que nos permite acortar distancias, compartir información, comunicarnos, aprender, fabricar, etc. Podemos aprovechar de utilizarla como aliada para fomentar nuestro un desarrollo social, ambiental y económicamente sostenible.

¿Para qué podemos usar esta guía?

Para crear proyectos que:

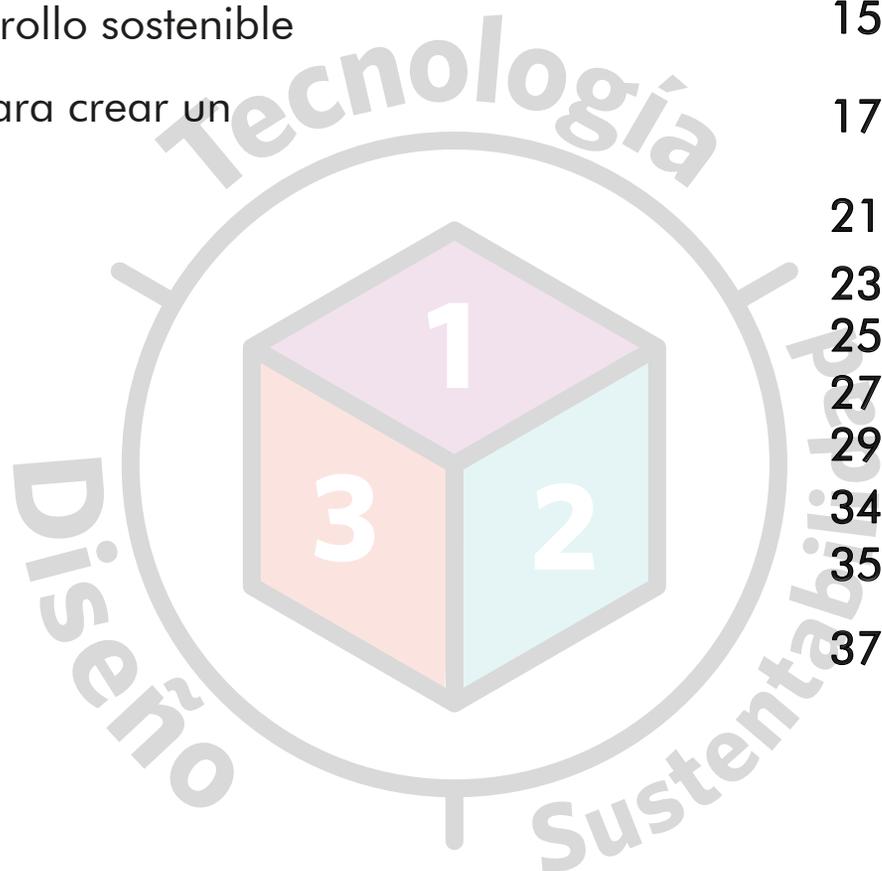
- Fomenten la participación femenina en las áreas de ciencia y tecnología.
- Creen consciencia sobre el impacto ambiental de nuestro consumo.
- Protejan nuestra flora y fauna.
- Mejore la calidad de vida de los adultos mayores.

Existen un sin número de instancias en las que podemos generar un cambio.

¡Empodérate de la tecnología y mejora el mundo!

ÍNDICE

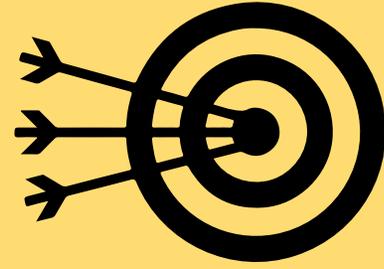
• ¿Por qué diseñar un proyecto con innovación tecnológica?	05
• Tecnología	06
• Tod@s somos makers	12
• Fomentemos un desarrollo sostenible	14
• 17 Objetivos por el desarrollo sostenible	15
• Pensamiento de diseño para crear un proyecto innovador	17
Define un desafío	21
Empatizar	23
Definir	25
Idear	27
Prototipar	29
Testear y Evolucionar	34
Presenta tu proyecto	35
• Normas de seguridad	37





¿Por qué diseñar un proyecto con innovación tecnológica?

- Porque no solo debemos ser consumidores de tecnología, sino que debemos empoderarnos de ella y usarla con el propósito de crear un desarrollo más sustentable.
- Porque a través de un proyecto fomentamos la colaboración colectiva.
- Porque contribuimos como agentes de cambio en nuestras comunidades, solucionando problemas cotidianos y relevantes.
- Porque si relacionamos la tecnología, la sociedad y el ambiente, tenemos la posibilidad de intervenir y transformar nuestra comunidad de manera sustentable.
- Porque debemos fomentar el desarrollo de tecnología local, que responda de manera sostenible con las personas y el ambiente.
- Porque es iniciarse en un viaje lleno de nuevas experiencias y autoaprendizaje.



▪ Objetivo del documento

Este documento contiene bases de inspiración y metodología para la materialización de una propuesta que mejore el mundo.

Comenzaremos revisando contenido ligado a la tecnología y la sustentabilidad, para después iniciar un proceso de creación de un proyecto, utilizando instrumentos de la metodología del Design Thinking. Para esto, abordaremos una problemática o necesidad en el contexto cercano, para generar una propuesta - solución utilizando las herramientas tecnológico- digitales disponibles.

¿Qué te motiva a realizar

un proyecto con tecnología?

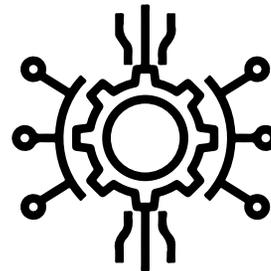
¿Qué es la tecnología?

Definir la palabra “tecnología” es algo complejo y se encuentra sujeto a un conjunto de relaciones y diversos puntos de vista.

Tecnología son los métodos y procedimientos que han ayudado a la humanidad para satisfacer sus necesidades y resolver problemas. Para esto, se han aplicado los conocimientos disponibles en cada momento, ya sean empíricos o científicos, y la experiencia práctica acumulada en la ejecución de tareas, para inventar, construir o modificar las cosas que componen nuestro entorno material y mejorar así nuestras condiciones de vida. También hay que entenderla como un sistema que integra conocimientos, procesos organizativos, valores y representaciones culturales; porque la tecnología, lejos de ser neutral, refleja los planes, propósitos y valores de nuestra sociedad.

La palabra “tecnología” proviene del griego, *tekhné* que significa “arte, técnica, oficio” y *logos* que quiere decir “conjunto de saberes, tratado, discurso, estudio”. Así, una “Tecnología” habría nombrado, inicialmente, algo como el “tratado sobre un arte”, el “conjunto de saberes sobre un oficio”, o algo similar.

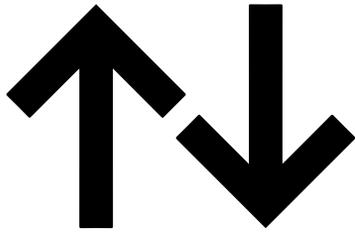
TECNOLOGÍA



Muchas veces cuando escuchamos sobre la influencia de la tecnología en nuestras vidas pensamos que hace referencia a las tecnologías nuevas o avanzadas. Tan solo con escuchar la palabra tendemos a pensar en celulares de última generación, televisores con realidad virtual, robots o grandes máquinas.

Podemos asociar tecnología con modernidad, pero la realidad es que desde el principio de los tiempos la humanidad ha creado objetos para modificar el entorno y las condiciones de vida.

Todos los objetos que nos rodean son productos tecnológicos: desde un tenedor, un libro, la ropa, una silla, el dinero. Cada uno de los objetos que encontramos a nuestro alrededor no han estado siempre ahí, surgieron a raíz de un descubrimiento o de una invención en un momento determinado de la historia, probablemente en su momento fueron tecnología de punta.



Ventajas y Desventajas de la Tecnología

Hoy en día diversas aplicaciones nos permiten interactuar con personas en cualquier parte del mundo de forma fácil, práctica y económica. Sin embargo, durante las últimas dos décadas, hemos aprendido algunos de los impactos negativos que estas tienen, tanto en nuestra sociedad como en el ambiente. Para conocer algunas ventajas y desventajas de las tecnologías, te invitamos a revisar la siguiente tabla.

Ventajas

- Acceso rápido a la información.
- Acceso a múltiples fuentes de conocimiento.
- Estimulación de la creatividad.
- Promueve la innovación.
- Impulsa el emprendimiento.
- Facilita la comunicación.
- Contribuye a la eficiencia de otros sectores, como el transporte.
- Simplifica tareas.
- Mejora procesos administrativos e industriales.
- Aumenta las opciones de entretenimiento.
- Facilita el acceso a la educación.
- Estimula el desarrollo temprano de habilidades técnicas.
- Crea nuevas fuentes de empleo.

Desventajas

- Influencia negativa en la productividad, genera dilemas éticos (por ejemplo, con la inteligencia artificial).
- Puede generar desempleo.
- Estimula el aislamiento social.
- Disociación de la realidad.
- Generación de desechos contaminantes.
- Problemas de privacidad digital.
- Desigualdades sociales.
- Consumo excesivo y descontrolado.

Revoluciones industriales

para entender nuestro

contexto tecnológico actual

Para dar un contexto histórico a la tecnología vamos a que revisar las revoluciones Industriales, procesos de transformación económica y social que ocurren cuando convergen las nuevas tecnologías, sistemas de energía, producción o de comunicación. Las consecuencias de las revoluciones industriales son enormes y cada una de ellas ha cambiado la forma de vida de las personas.

1^{ra}



2^{da}



3^{ra}



4^{ta}



Primera Revolución Industrial

Cuando en todo el mundo la economía se basaba en la agricultura y la artesanía, ocurrió un invento sin precedentes en 1760: la máquina a vapor. La aplicación de esta máquina en la industria y al transporte generó la industrialización de las ciudades, que dió paso a un proceso de migración desde el campo e incrementando la población urbana.

La materia prima fundamental de esta revolución fue el hierro, y la fuente de energía el carbón, muy utilizado en los ferrocarriles y en los barcos de vapor.

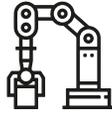


Segunda Revolución Industrial

Se hizo posible la producción en masa, fomentada por el descubrimiento de la electricidad y la implementación de la cadena de montaje.

El desarrollo del motor de combustión dio lugar a una tecnología que permitió invención del automóvil, que a su vez, dio lugar al desarrollo de la industria del petróleo. Generando un gran crecimiento demográfico y migraciones de la población.

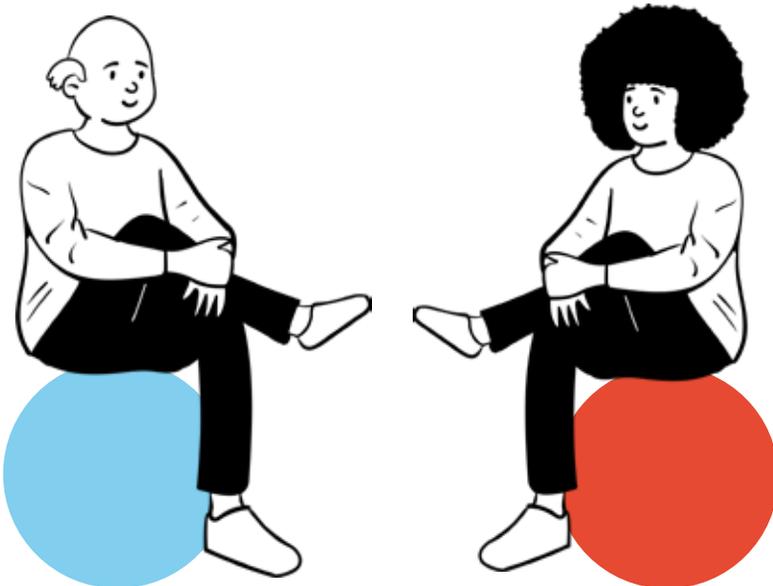
Por otro lado se impulsó el uso de gas como fuente energética y el manejo del acero, como materia prima fundamental para la construcción y la fabricación de nuevas máquinas y herramientas.



Tercera Revolución Industrial

Se inició en la década de 1950, es la conjunción de las tecnologías de la comunicación de internet y las energías renovables del siglo XXI. Se le conoce como la revolución del computador, ya que origina un proceso de democratización de la tecnología, catalizada por el desarrollo de los semiconductores que da origen al concepto de computador personal.

De igual manera, se comenzó a trabajar en el empleo de la robótica, electrónica y nuevos materiales. Se vieron avances en el campo de la genética y desarrollo de los medios de comunicación como radio, televisión, cine, informática, permitiendo un proceso llamado: Globalización.



Cuarta Revolución Industrial

Se inicia a principios de siglo, continuando hasta la fecha y se basa en la revolución digital. Se caracteriza por una urbanización mundial, el inicio de las conexiones inalámbricas y el internet de las cosas.

Por otra parte, se inicia el uso intensivo de internet y tecnologías de punta, que son cada vez más sofisticadas e integradas, transformando las sociedades y la economía mundial.

Se comienza a hablar de la «Industria 4.0», término utilizado para describir cómo se revolucionarán las cadenas de valor, mediante la creación de «fábricas inteligentes», generando un contexto en el que los sistemas de fabricación virtuales y los sistemas físicos cooperan entre sí de una manera mucho más eficiente y flexible alrededor del mundo. Además se producen otros avances que van desde las energías renovables hasta la nanotecnología. La interacción de estas tecnologías a través de los medios físicos, digitales y biológicos hace que esta revolución industrial sea totalmente distinta a las anteriores.

¿Cómo es nuestro panorama actual?

En el contexto actual nos encontramos con las siguientes tendencias tecnológicas que impactan nuestro desarrollo cultural, económico y social.



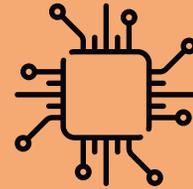
Nuevas tecnologías de fabricación

Hoy en día los procesos de producción son mucho más sofisticados, se ha integrado la robótica y electrónica al uso de máquinas-herramientas como la impresión 3d, las cortadoras láser que son máquinas asistidas por el computador(CNC).



La nube como canal

Utilizada para la producción digital, el diseño, la distribución de la producción y el almacenamiento de la información, nos permite acceder a todos nuestros contenidos de manera mucho mas rápida y cómoda.



Electrónica personalizada

Se crearon sistemas de microprocesadores personales como el arduino y la raspberry pi, permitiendo una democratización de la tecnología, donde cualquier persona incluso sin conocimiento, pueda realizar proyectos electrónicos.



Internet de las cosas

Es un nuevo concepto que implica la posibilidad de la conectividad en la red de todo tipo de objetos, permitiendo la interacción de diferentes sistemas con algún fin determinado.

Movimientos de carácter social:

Además todas estas tendencias y avances que hemos mencionado anteriormente han generado movimientos de carácter social como los siguientes:

Crowdfunding:

Movimiento creado en plataformas de internet que utilizan la filosofía de financiamiento colectivo, donde un usuario comparte un proyecto y los demás pueden financiarlo parcialmente a cambio de alguna recompensa o de forma desinteresada.

<https://www.idea.me/>

<https://www.kickstarter.com/>

<https://www.indiegogo.com/>

Open source o código abierto:

Movimiento que se basa en compartir elementos “abiertos” (software/hardware/código) de forma que cualquier persona pueda ver, modificar o distribuir. Esto ha generado comunidades colaborativas y descentralizadas, que pueden generar soluciones basadas en otras ideas adaptadas a sus contextos.

<https://www.thingiverse.com/>

<https://www.instructables.com/>

<https://github.com/>

Creative Commons:

Es una organización que creó una licencia para creaciones de internet, que otorga al autor la atribución de poner ciertas limitaciones de uso y explotación de sus trabajos. Crearon una simbología característica para identificar de forma rápida los permisos otorgados.

<https://creativecommons.cl/>

Tod@s somos

MAKERS

Ser inventor o hacedor es ser un Maker.

Son parte de las tendencias sociales actuales que se relacionan con la tecnología de manera autodidacta. Esta se basa en la cultura del “hágalo-usted-mismo” (en inglés Do It Yourself o DIY) por lo tanto, usa la tecnología para materializar ideas en proyectos, explorar en las posibilidades de uso y luego compartir lo aprendido. Entre la comunidad se desarrollan proyectos de diversas áreas temáticas, donde se utilizan recursos como la Impresora 3D, componentes electrónicos y placas Arduino.

¡Hace! Cuando creas con tus propias manos, aprendes una infinidad de nuevas cosas, ya que al resolver un desafío, estimulamos nuestra mente y cuerpo. Además con cada resultado hay una expresión de tí.

¡Cambia! Acepta los cambios que ocurrirán de manera natural durante tu recorrido de creación

¡Apoya! Busca comunidades y espacios en donde sea posible obtener apoyo emocional, financiero, político o institucional.

¡Participa! Únete al movimiento, busca redes de otros makers y descubre que les motiva en las ferias, eventos, exposiciones o diversos espacios en los que se reúna la comunidad.

¡Comparte! Es importante intercambiar conocimiento adquirido durante la creación, porque cuando se hace colectivo, este se multiplica y llega a infinitos espacios. computador(CNC).

Conoce Arduino:<https://arduino.cl/>

Aprende sobre el funcionamiento de la impresión 3D:
www.youtube.com/watch?v=UNMD_ZBxzHU

A diferencia de los inventor@s de otras épocas, hoy en día contamos con una infinidad de tecnologías modernas y una economía globalizada, que facilita el acceso al conocimiento y amplias redes de producción y distribución.

Durante el desarrollo de tu proyecto, queremos que la actitud que predomine en tí y en tu equipo sea similar a lo que invita este movimiento a través del manifiesto de acciones:

¡Da! Ofrece tu conocimiento y capacidad creadora para que a través de ello las personas reciban una parte de tí.

¡Juega! Diviértete con lo que estás realizando. Atrévete a sorprenderte, emocionarte y sentirte orgullos@ de los que descubras.

¡Aprende! Atrévete a indagar en espacios no explorados, ya que probablemente en la aventura será necesario aprender de nuevas técnicas, materiales y procesos. También descubrirás tus habilidades y sobre los temas que te interesan.



MAKER=
Hacer, Inventar
y Crear



¿Cuál es nuestro rol?

Necesitamos adquirir conocimientos para ser consumidor@s, usuario@s y productor@s de tecnologías locales, crític@s e inteligentes. Es importante comprender su incidencia en nuestra cultura, su intervención en nuestra organización social, económica y la relación con el medio ambiente. También debemos cuestionar el propósito detrás de los productos tecnológicos y exigir la creación de propuestas sostenibles.

¡Involúcrate! y busca comunidades de makers que hoy están trabajando por mejorar aspectos del presente con impacto en el futuro. En diversas regiones de Chile, puedes encontrar espacios makers, donde te puedes integrar y acercar a estas nuevas tecnologías.

Fab Labs

Son laboratorios de fabricación digital para uso personal o local. Sus espacios sirven de aprendizaje porque están equipados de diferentes tipos de máquinas y herramientas que proceden al desarrollo y a la creación de objetos físicos. Están más ligados a la sociedad que a las industrias. En Chile existen en varias regiones.

Makerspace

Se trata de un espacio físico asociado a las nuevas tecnologías, el diseño gráfico o la ingeniería. Son a menudo abierto para actividades informales y no programadas. La gente, de diferentes niveles, se reúne para construir cosas, probar soluciones, generar redes de trabajo o compartir recursos.



- **Antofagasta**
Fab Lab Atacama-AIS

- **La Serena**
Technolab_EDU

- **Valparaíso**
• **Valparaíso Makerspace**
• **FABLAB UV**
• **FAB LAB USTM**
• **FAB LAB Aconcagua**
• **FAB LAB Olmué**

- **Santiago**
• **Stgo Maker Space**
• **FAB LAB UChile**
• **FAB LAB Santiago**
• **FAB LAB INACAP**
• **FAB LAB UAI**
• **PROTEIN LAB**
• **FAB LAB UC**
• **FAB LAB ABG**
• **FAB LAB USTM**
• **FAB HAUSE UC**

- **Concepción**
FAB LAB Concepción

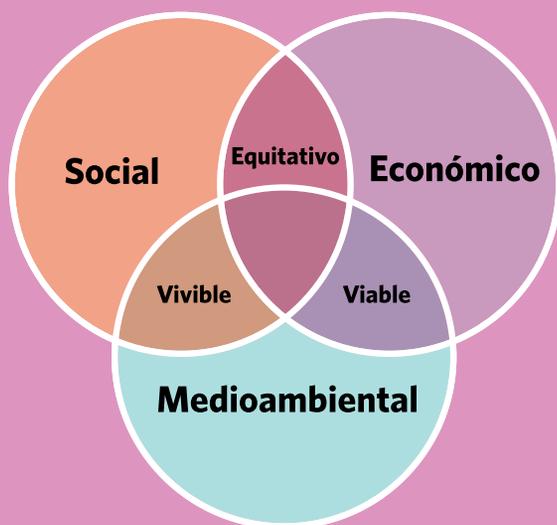
- **Magallanes**
FAB LAB Austral
U de Magallanes

Ser inventor o hacedor es ser un Maker. Es importante recordar que cada vez que tomemos la decisión de crear, podemos hacerlo con un enfoque sostenible.

Debemos ser conscientes que como humanidad nos encontramos en una situación compleja. Como resultado de nuestras conductas de consumo y el interés en un crecimiento principalmente económico, es que existe un agotamiento de los recursos naturales, contaminación de aguas, suelos y aire, desigualdad social, entre otras consecuencias.

Cuando hablamos de un desarrollo sostenible, nos referimos a la generación de un modelo de desarrollo que permita aumentar el bienestar individual y colectivo y que al mismo tiempo garantice un uso sostenido de los recursos naturales.

Un desarrollo sostenible, involucra un crecimiento en base a 3 dimensiones principales: económica, social y ambiental. Se considera que una actividad es sostenible cuando logra combinar estos tres pilares y garantizar equidad, viabilidad y habitabilidad.



FOMENTEMOS UN DESARROLLO SOSTENIBLE

¿Cómo podemos aportar?

Si bien, promover un desarrollo sostenible debe ser políticas de los estados, muchas de las grandes transformaciones de la historia se han construido desde la ciudadanía.

Entre las acciones más conocidas y que puedes poner en práctica tanto en tus actividades diarias como en el desarrollo de este proyecto son las "3R".

Reducir: Es la más importante de las 3R, ya que promueve por sobre todo el cuestionarnos nuestros hábitos de consumo y antes de comprar, preguntarnos sobre la verdadera necesidad de hacerlo. El mejor residuo es el que no se genera.



Reutilizar: Implica dar un segundo uso a los objetos modificando de manera física las características del producto. Muchas veces el uso que le damos, no necesariamente tiene relación con el objetivo por el cual fue fabricado dicho objeto.



Reciclar: La más conocida y menos eficiente de la 3R. Este implica tomar todos los materiales que son "Desechos" y cambiarlo químicamente en su estructura, aplicando diversos procesos y energía para transformarlo nuevamente en "materia prima" y devolver al ciclo.



17 Objetivos por el

Desarrollo Sostenible

Los objetivos por el desarrollo sostenible son una serie de desafíos globales para conseguir un futuro sostenible para tod@s. Se interrelacionan entre sí e incorporan problemáticas a las que nos enfrentamos día a día como la pobreza, la desigualdad, el clima, la degradación ambiental, la prosperidad, la paz y la justicia.

La meta es cumplir con estos objetivos para el año 2030 y por ende se hace el llamado a todas las personas naturales, emprendimiento, organizaciones, instituciones, gobiernos a involucrarse y trabajar por ello.

Aquí te compartimos brevemente a qué se refieren los 17 objetivos y un ejemplo de emprendimiento que lo aborda. Puedes profundizar la información y ejemplos de acción en la web de la ONU.

1 FIN DE LA POBREZA



ODS1: FIN DE LA POBREZA

Para lograr este objetivo, el crecimiento económico debe ser inclusivo, con el fin de crear empleos sostenibles y de promover la igualdad. Referente de acción: @greenglasschile

2 HAMBRE CERO



ODS2: HAMBRE CERO

El sector alimentario y el sector agrícola ofrecen soluciones claves para el desarrollo y son vitales para la eliminación del hambre y la pobreza. Referente de acción: @hemisferiosustentable

3 SALUD Y BIENESTAR



ODS 3: SALUD Y BIENESTAR

Para lograr los Objetivos de Desarrollo Sostenible, es fundamental garantizar una vida saludable y promover el bienestar universal. Referente de acción: @junglestudio

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



ODS4: EDUCACIÓN DE CALIDAD

La educación es la base para mejorar nuestra vida y el desarrollo sostenible. Referente de acción: @lab4u

5 IGUALDAD DE GÉNERO



ODS 5: IGUALDAD DE GÉNERO

La igualdad entre los géneros no es solo un derecho humano fundamental, sino la base necesaria para conseguir un mundo pacífico, próspero y sostenible. Referente de acción: @ninaspro

6 AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO



ODS6: AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO

El agua libre de impurezas y accesible para todos es parte esencial del mundo en que queremos vivir. Referente de acción: @aguadetodos

7 ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE



ODS 7: ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE

La energía es central para casi todos los grandes desafíos y oportunidades a los que se enfrenta el mundo en la actualidad. Referente de acción: @endurance_electric

8 TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO**ODS 8: TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO**

Debemos reflexionar sobre este progreso lento y desigual, y revisar nuestras políticas económicas y sociales destinadas a erradicar la pobreza.

Referente de acción: @workskill_chile
Referente de acción: @greenglässchile

9 INDUSTRIA INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA**ODS 9: INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURAS**

Las inversiones en infraestructura son fundamentales para lograr un desarrollo sostenible.

Referente de acción: @oddindustries

10 REDUCCIÓN DE DESIGUALDADES**ODS 10: REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES**

Reducir la desigualdad en y entre los países. Referente de acción: @fruandes

11 CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES**ODS 11: CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES**

Las inversiones en infraestructura son cruciales para lograr el desarrollo sostenible.

Referente de acción: @fmingako

12 PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLE**ODS 12: PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES**

El objetivo del consumo y la producción sostenibles es hacer más y mejores cosas con menos recursos.

Referente de acción: @adc_circular

13 ACCIÓN POR EL CLIMA**ODS 13: ACCIÓN POR EL CLIMA**

El cambio climático es un reto global que no respeta las fronteras nacionales. Referente de acción: @wwf_chile

14 VIDA SUBMARINA**ODS 14: VIDA SUBMARINA**

Conservar y utilizar en forma sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible. Referente de acción: @greenpeace

15 VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES**ODS 15: VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES**

Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, la degradación de las tierras y detener la pérdida de biodiversidad. Referente de acción: @planificable

16 PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS**ODS 16: PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS**

Acceso universal a la justicia y la construcción de instituciones responsables y eficaces a todos los niveles. Referente de acción: @redprodepaz

17 ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS**ODS 17: ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS**

Revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible.

Referente de acción: @colabuc
Referente de acción: @ninaspro

PENSAMIENTO DE DISEÑO PARA CREAR UN PROYECTO INNOVADOR

Aunque el término “Diseño” sea habitualmente asociado a la calidad y/o apariencia estética de los productos, esta es una disciplina que tiene por objetivo máximo promover el bienestar en la vida de las personas, centrándose en resolver problemas complejos a través de la creación de soluciones útiles y significativas.

Para conseguir esto, hace uso de métodos que ayudan a transformar la información en ideas, identificar oportunidades, incrementar la rapidez y efectividad de la creación de nuevas soluciones.

Existen diversas metodologías que se han creado para guiar el proceso creativo. En esta guía utilizaremos la metodología del “Pensamiento de diseño”, ya que reúne un conjunto de herramientas que fomentan la proactividad, al enfrentar y resolver problemas. Permite generar ideas innovadoras y centra su eficiencia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Es un enfoque profundamente humano que se basa en la capacidad de ser intuitivo para interpretar lo que se observa y de desarrollar propuesta emocionalmente significativa.

Tiene 4 principales características:

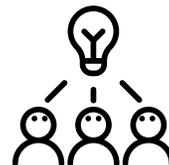
Está centrado en el ser humano:

Comienza desde la empatía profunda y la comprensión de las necesidades y las motivaciones de las personas, todas aquellas con las que se enfrentan día a día en su entorno cercano.



Es colaborativo:

Un proceso de creación se beneficia cuando hay perspectivas múltiples. Varias mentes son siempre más eficientes para encontrar la solución a un problema que una mente aislada.



Es experimental:

Está permitido tomar riesgos, fracasar y aprender de los errores, porque esto no harás llegar a nuevas ideas, obtener opinión sobre ellas y luego mejorarlas. Teniendo en cuenta la dimensión de las necesidades, tu proyecto siempre estará en constante progreso.



Es optimista:

Antes que ver un problema, veremos una oportunidad de mejorar. La creencia fundamental es que tod@s podemos generar un cambio, sin importar cuál sea la magnitud de la necesidad, la falta de tiempo o lo reducido del presupuesto.

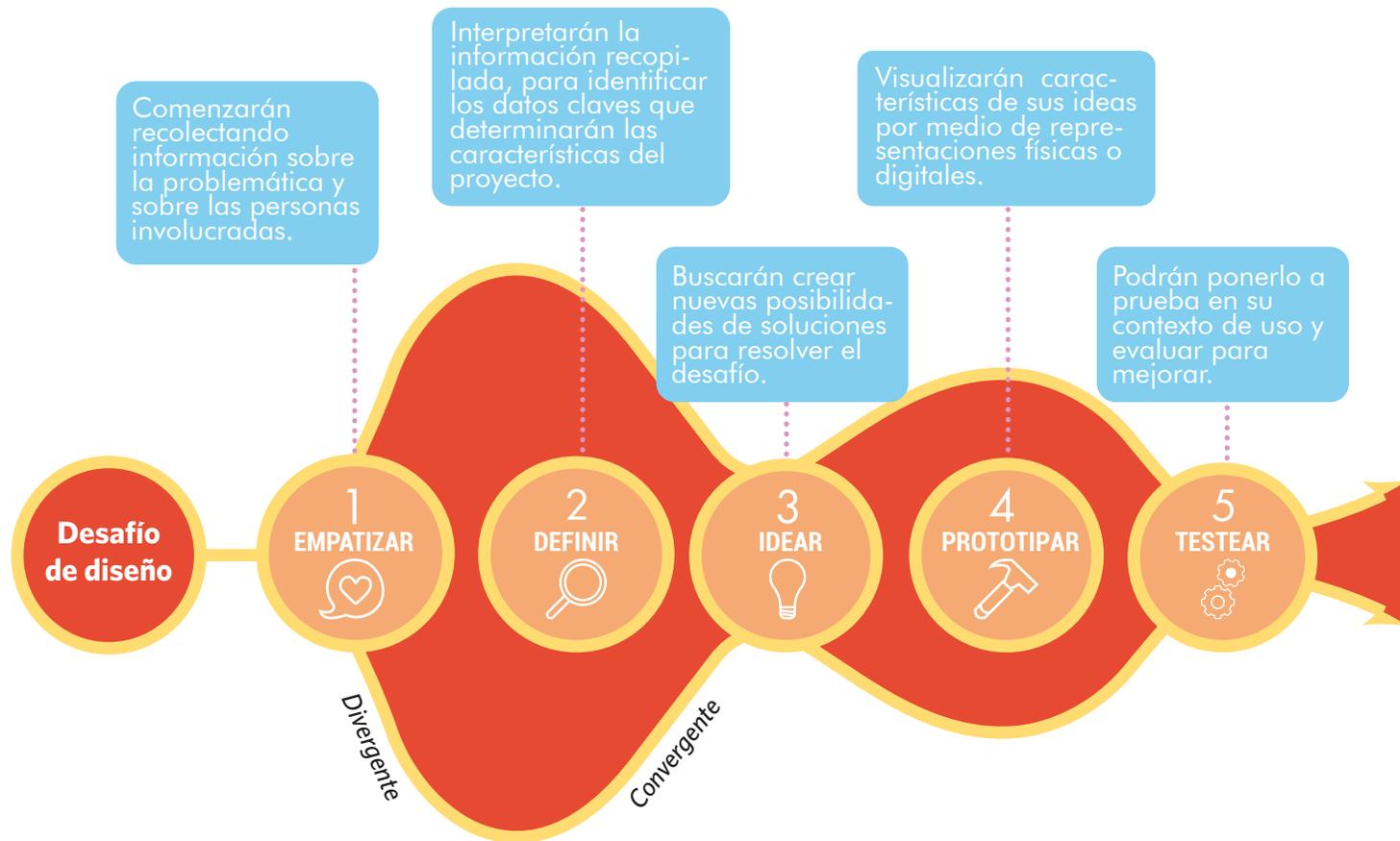


¿Cualquiera puede diseñar?

¡Absolutamente sí!

Es importante entender que todos, en varios momentos del día, estamos diseñando. Al resolver tareas cotidianas como decidir qué cocinar de almuerzo, estamos aplicando diferentes criterios para tomar las decisiones correctas que nos permitirán alcanzar un resultados esperados.

¿CÓMO ES EL PROCESO?



Como puedes observar en el esquema, hay momentos en los que debes fomentar un pensamiento divergente, es decir, aumentar al máximo la información y posibilidades de acción. Esto sucede en las etapas de empatizar e idear.

En cambio, en las etapas de definir, prototipar y testear debemos seleccionar y disminuir las opciones, es decir, tener un pensamiento convergente.

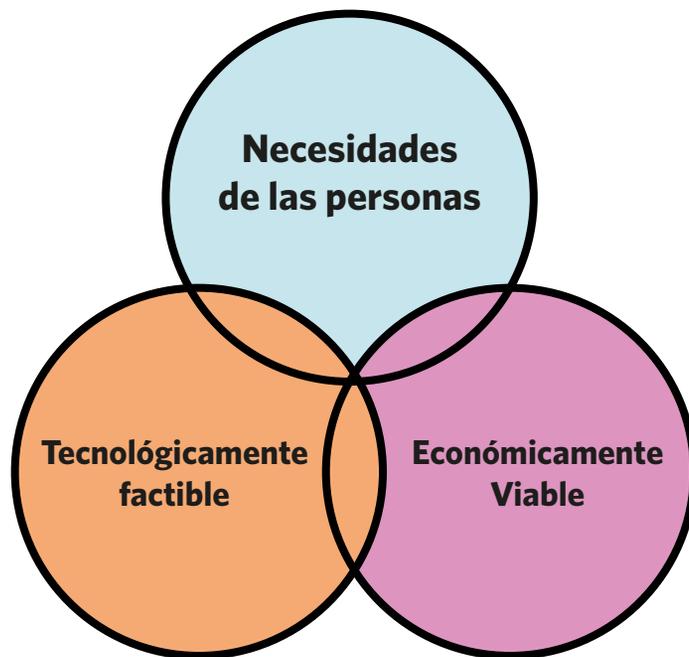
No es un proceso lineal. En cualquier momento podrán ir hacia atrás o hacia delante si lo ves oportuno.

Con el pensamiento de diseño lo que buscamos es generar una propuesta necesaria para las personas, tecnológicamente factible y económicamente viable.

Para definir lo que las personas necesitan, indagaremos en lo que nos digan y en lo que observemos. Entenderemos lo que estas personas desean y a lo largo del proceso de diseño debemos mirar el mundo a través de esa perspectiva.

Debemos hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible de hacer, ya que no podemos proponer una solución que no esté en nuestras manos materializar.

También es importante considerar que nuestro proyecto sea viable de financiar, ya que en el caso de que consigas hacerla llegar a las personas, necesitarás recursos para los costos de su implementación.



El contexto incide

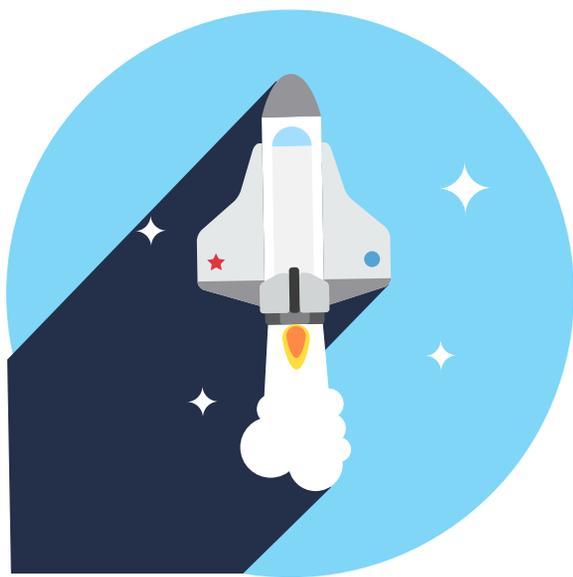
en la propuesta - solución

Para entender la relevancia del entorno en que ocurre nuestro desafío, usaremos como ejemplo el problema del acceso al agua. Si nos correspondiera resolver este problema, en una comunidad que vive a 5 kilómetros de la fuente de agua más cercana sería un análisis distinto al caso de resolverlo para familias en los cerros de Valparaíso.

O si ese problema ocurriera en el patio trasero de una casa en Santiago. En cada uno de los casos, el contexto es tremendamente importante para definir una propuesta de diseño.



COMENCEMOS EL PROYECTO!



En el viaje por este proyecto nuestro objetivo es Diseñar una solución para un problema que observemos en nuestra comunidad. Recuerda tener presente los conceptos que abordados sobre tecnología y sustentabilidad durante el desarrollo de tu propuesta.

Desde la próxima página encontrarás técnicas, métodos, consejos para guiarte a través de un proceso de creación de tu proyecto. Puedes usarla o adaptarla como lo estimes necesario.

Es importante que en este camino seas curios@ y observador. Debes ser empático, ponerte en la piel de los otros y dejar de lado tus prejuicios. Intenta mantenerte optimista y positivo. Pierde el miedo a equivocarte y mira los errores como oportunidades para aprender.

En el camino, habrán dinámicas de trabajo les llevarán fuera de su área de confort y es probable que junto a tu equipo se vean expuestos a instancias exigentes y muchas veces adversas.

Para ello es importante que de manera colaborativa, establezcan sus objetivos, analicen las herramientas que tienen a disposición y sumar cada fuerza que sea posible.

Las siguientes actividades de la guía, ha sido adaptadas por Ideo Maker, a partir del documento "Design thinking para educadores" versión traducida de Fundación Chile del toolkit IDEO <http://designthinkingforeducators.com/> bajo licencia CC BY-NC-SA 3.0

Desafío

EMPATIZAR



DEFINIR



IDEAR



PROTOTIPAR



TESTEAR

Difusión

Durante el proceso del desarrollo del proyecto, l@s estudiantes se verán expuesto a instancias exigentes y muchas veces adversas. En el camino habrán dinámicas de trabajo en equipo donde en ocasiones los lleven fuera de su área de confort. Ante eso sugerimos que junto al equipo de estudiantes, establezcan objetivos y que logren coordinarse, para sumar sus fuerzas y tiempos.

Para esta parte de la guía es fundamental que los integrantes del equipo exploten su capacidad de idear, encontrar nuevas maneras de abordar un problema y explorar con distintas alternativa soluciones posibles.

Aquí encontrarás diferentes ejercicios que te permitirán guiar el uso de las herramientas de esta metodología, Siéntanse libre de utilizarla o modificar algunos de ellos, ya que se puede adaptar dependiendo el contexto que se presenta.

Presentémonos (Individual)*Tiempo estimado: 20 minutos*

Es importante generar buen ambiente en las sesiones colaborativas, para eso comenzar presentándose es una buena práctica. A la vez agregar algún dato en particular puede generar lazos y descubrir afinidades en los estudiantes.

De manera individual, l@s estudiantes deberán completar esta información y compartirla con sus compañer@s de trabajo en su primera reunión.

Hola! Soy _____ tengo _____ años y las cosas que más me gusta en el mundo son _____ y _____.

Las dos cosas que menos me gustan en el mundo son 1. _____ y 2. _____. Y en este equipo de trabajo quiero _____.

Actividad 2: Definamos nombre del equipo (Grupal)*Tiempo estimado: 30 minutos*

Con la información que compartieron anteriormente, en grupo l@s estudiantes deberán realizar una lluvia de ideas para darle identidad a su equipo por medio de un nombre.

*revisa las reglas de la lluvia de idea en la página 31

El Nombre de Nuestro Equipo es:

- **Define un Desafío**

Cada proceso de diseño comienza abordando un problema específico e intencional, a lo que llamamos un desafío de diseño. Un desafío debería ser abordable, comprensible y realizable y estar bien delimitado —ni muy grande ni muy pequeño, ni muy vago ni demasiado simple—

- **Abordable**

Debe ser lo suficientemente específico para que el equipo tenga claro cuál es la situación a abordar, quienes participan de la situación y en qué contexto ocurre.

- **Comprensible**

Debe estar redactado con claridad y su redacción debe enunciar una posibilidad, el equipo debe haber investigado y reflexionado sobre la temática que se está abordando para aclarar en conjunto cuál será el objetivo final de su proyecto.

- **Elaborable**

Se deben aplicar criterios de factibilidad ¿con qué cuento para abordar el desafío? capacidades técnicas: recursos (materiales, espacios de trabajo), tiempo y capacidades humanas individuales y de equipo, diseñar para solucionar problemas complejos requiere un equipo humano diverso que piensen para humanos.

Desafío



EMPATIZAR



DEFINIR



IDEAR



PROTOTIPAR



TESTEAR

Difusión

Actividad 3: Sueños y Quejas (Individual)

Tiempo estimado: 30 minutos

Encontrar un desafío no es una tarea fácil y no existe solo un tema correcto para abordar, por eso anima a los estudiantes a trabajar con un tema que les parezca interesante. La herramienta sueño y quejas ayudará a que los estudiantes definan un problema, para eso es fundamental que lo relacionen con su contexto.

Paso 1: Los estudiantes, de forma individual, deberán pensar en las comunidades en las que participan y escoger una (colegio, familia, equipo deportivo, comuna, amigos del barrio, etc.)

Paso 2: Luego los estudiantes deberán escribir 5 quejas de esa comunidad ¿qué cosas funcionan mal?, ¿qué debería cambiar?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Paso 3: Los estudiantes deberán escribir 5 sueños para esa comunidad. ¿qué haría que esa comunidad funcione a la perfección?

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Paso 4: Finalmente los estudiantes deberán elegir; ¿Cuál de todas las quejas según su criterio sería más importante de abordar?

Paso 5: En su próxima reunión los estudiantes deberán compartir la comunidad y la queja escogida

Actividad 4: ¿Cómo podríamos? (Grupal)

Tiempo estimado: 45 minutos

Paso 1: De forma grupal, los estudiantes comenzarán presentando los resultados obtenidos en la actividad anterior, recuérdales tomar nota de cada cosa importante de la que se converse.

Paso 2: Luego los estudiantes deberán discutir y escoger la idea más importante a abordar como proyecto y anotar, la comunidad y queja escogida:

Paso 3: La queja debe ser presentada como un desafío, recuérdales que el diseño más que ver problemas, ve oportunidades. Para conseguir eso, proponles que discutan e intenten escribirla usando la pregunta propositiva: ¿Cómo podríamos?. Pueden intentar varias opciones. por ejemplo:

¿Cómo podríamos permitir que los ancianos que viven solos, tengan entretenimiento?

¿Cómo podríamos disminuir el uso de electricidad en la casa?

¿Cómo podríamos diseñar el espacio de nuestra clase para centrarlo en los estudiantes?

La idea es que intenten formular más de una pregunta hasta que encuentren una que les parezca acertada.

¿Cómo podríamos?.....

Este será su desafío de diseño

El punto de partida de todo el proceso y el propósito por el cual trabajarán como equipo.

¡Buen trabajo!

Sugerencia: si en el camino descubren que el desafío escogido no les gusta o escapa de sus posibilidades resolverlo, los estudiantes pueden volver a esta etapa y escoger un nuevo reto.



Actividad 5: ODS (Individual)

De forma individual invita a l@s estudiantes a pensar y responder la siguiente pregunta : ¿Con cuál/es Objetivos por el desarrollo sostenible se relaciona nuestro desafío?

.....

.....

Actividad 6: (Grupal) Creen un Plan de Proyecto

Tiempo estimado: 45 minutos

Una vez que hayan decidido en qué desafío trabajar, de forma grupal, l@s estudiantes pueden empezar a planificar su proyecto de diseño.

Paso 1: Haz que se dividan Labores ;
¿Cuál será su responsabilidad en este equipo?

.....

Paso 2: Algo muy importante a la hora de desarrollar un proyecto es la planificación de las jornadas de trabajo, invítalos a responder las siguientes preguntas:

¿Cuántas horas a la semana le dedicaremos al proyecto?

.....

¿Qué día nos reuniremos para trabajar en equipo?

.....

¿Por qué medio nos reuniremos?

.....

Etapa 1: Empatizar

El proceso del pensamiento de diseño comienza con una profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados en la solución que estamos desarrollando, y también de su entorno. Debemos ser capaces de ponernos en la piel de dichas personas para generar soluciones consecuentes con sus realidades. En esta etapa construiremos bases de información relevante para la creación de soluciones significativas, abrirse a nuevas oportunidades e inspirarse para crear nuevas ideas. Con la correcta preparación, esto puede ser revelador y dará una buena comprensión del desafío de diseño.

Por medio de las siguientes actividades se espera que l@s estudiantes aprendan más sobre su tema y conozcan los dolores o dificultades del su usuario.

Actividad 1: Comprender el desafío (Grupal)

Tiempo estimado: 45 minutos

Para comenzar esta actividad debemos tener en cuenta que el tema que se abordara se relaciona con el desafío planteado por los estudiantes en la fase previa.

Como equipo, l@s estudiantes deberán discutir y responder las siguientes preguntas sobre el desafío que eligieron para trabajar.

¿Por qué queremos trabajar con este tema?

¿Qué sé sobre este tema?

¿Qué no sé del tema?

Sugerencia: una vez que l@s estudiantes identifiquen lo que no saben, puedes sugerirles buscar esta información en la web.



Aprende de los Usuarios

El usuario es aquella persona a la que afecta directamente la situación que vamos a abordar como desafío. Es necesario conocer de él y su relación con el desafío, usando algunas herramientas como entrevistas individuales, documentación propia de las personas o entrevistas de grupo. También pueden buscar fuentes de información en internet.

Actividad 2: Contactar usuarios (Grupal)

Tiempo estimado: 15 minutos

De forma grupal, l@s estudiantes deberán completar lo siguiente:
 Nuestro usuario es:

.....

¿Conocen a más personas con la misma situación?

.....

.....

¿Podrán contactarlos y planificar una entrevista?

.....

.....

Busquen candidat@s para su entrevista:

.....

.....

Actividad 3: Entrevista al usuario con fotos (Individual)

Tiempo estimado: 50 minutos

Paso 1: Contacta a tu usuario

L@s estudiantes deberán pedir al usuario que durante un tiempo determinado haga fotos de su experiencia en relación con el desafío que se este trabajando. También que incluya fotos de algunas de las actividades que realiza durante el día. (Recordar que queremos el máximo de información para nuestro proyecto).

Por ejemplo, si investigamos un desafío relacionado al reciclaje, el usuario deberá hacer fotos de sus cubos de reciclaje, de dónde están situados, del momento de ir a los contenedores, etc. Las fotos que el usuario estime oportunas. Posteriormente cuando lo entrevistamos, le pediremos que nos explique por qué ha hecho esas fotografías, indagando más en las respuestas mediante las preguntas que le formulemos.

Paso 2: Entrevista al usuario

Posteriormente l@s estudiantes deberán reunirse con el usuario y pedirle que les muestre fotos. Recuérdales realizar todas las preguntas que se relacionen con el desafío que están abordando.

Haz que formulen preguntas que exploren el tema que necesitan. Plantéenlas como preguntas abiertas, como: "háblame sobre una experiencia...", "¿cuáles son las mejores/peores partes de...?", "¿me puedes ayudar a entender más sobre..."

Haz que anoten sus observaciones:

.....

.....

Paso 3: Haz que compartan sus resultados en la próxima reunión.

.....

Desafío

EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR

PROTOTIPAR

TESTEAR

Difusión

Actividad 4: Aprende de los expertos (Individual)

Tiempo estimado: 50 minutos

Los expertos pueden entregar información sobre una temática en profundidad y ser de ayuda especialmente cuando se necesita aprender una gran cantidad de información en poco tiempo.

Paso 1: De forma individual, haz que l@s estudiantes se contacten con alguna persona que consideres tu o ellos, que saben mucho sobre el tema.

Paso 2: Pídeles que realicen una entrevista con preguntas referentes a su desafío.

Actividad 5: Referentes (Individual)

Tiempo estimado: 30 minutos

Paso 1: De forma individual l@s estudiantes deberán realizar una búsqueda de tecnologías asociadas a su desafío, que responda las siguientes preguntas:

¿Con qué objetos se relaciona su problema?
¿cómo se soluciona actualmente?.

Recomiéndales que utilicen herramientas como pinterest para buscar imágenes que les ayude a comprender mayores detalles de su desafío.
<https://www.pinterest.cl/>



Etapa 2: Define

Durante esta etapa debemos interpretar los relatos, apuntes, historias relevantes reunidas en la fase anterior, transformando esta información en conocimiento significativo. Para este proceso es fundamental converger gran parte de los datos que se recopilamos. No es sencillo clasificar, intencionar e interpretar oportunidades de diseño en los relatos de los usuarios.

Para no perder detalle, recomiéndale a l@s estudiantes tomar apuntes durante el desarrollo de cada actividad.

Su perspectiva evolucionará y cambiará a lo largo de esta etapa. Mientras logran un entendimiento más claro de la información recopilada, pueden relacionarlas con su desafío y usarlas como inspiración.

En estas actividades l@s estudiantes deben contar sus experiencias, asociar las similitudes entre las ideas expuestas por el grupo y encontrar las oportunidades de diseño entre los relatos adquiridos en la etapa de empatizar.

Actividad 1: Narra una historia (Grupal)

Tiempo estimado: 50 minutos

Paso 1: De forma grupal, l@s estudiantes deberán compartir la información que recopilamos en las entrevistas de la etapa anterior. Que cuenten o comenten las historias que más les llamaron la atención, sin preocuparse de juzgar. Haz énfasis en que tomen atención de los relatos de sus compañer@s.

Recomiéndales la utilizar la siguiente estructura para su relato: Yo me reuní con _____ tiene _____ años y vive en _____ a _____. La historia más memorable y sorprendente fue _____ le importa mucho _____ y le motiva _____.

También se frustra _____ Su contexto es _____.

Recomiéndales agregar toda la información que consideren relevante y que puede aportar con el desafío.

Desafío

EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR

PROTOTIPAR

TESTEAR

Difusión

Paso 2: Después de escuchar a cada integrante, deben darles sentido a sus relatos. Para esto es importante identificar los temas que puedan tener relación y sean relevantes para resolver nuestro desafío.

Deberán responder las siguientes preguntas:

¿Qué fue lo que más mencionaron las personas?

¿Alguien dijo lo contrario?

¿Algunos comportamientos o situaciones se repitieron?

Haz que formulen las preguntas necesarias para conectar sus relatos.

Paso 3: Luego deberán agrupar sus respuestas y seleccionar las frases que más se relacionen con el desafío. Que conviertan las ideas más importantes en títulos:

.....

.....

.....

Actividad 2: Formulen oportunidades (Grupal)

Tiempo estimado: 50 minutos

Para poder ayudar a las búsqueda de oportunidades se debe transformar la información relevante en preguntas propositivas tipo “¿cómo podríamos...?”.

Empezar cada oración con esta pregunta, es una invitación a entregar aportes, sugerencias y exploración.



Utilizaremos nuevamente esta herramienta para pensar en posibles soluciones para el desafío, en base a la información recopilada. Esta se hace valiosa cuando es posibles captar una oportunidad de solución desde lo relatado.

Paso 1: De forma grupal, l@s estudiantes deberán escribir 5 preguntas que comienzan con ¿Cómo podríamos?, estas preguntas resultaran ser claves para idear soluciones en las siguientes etapas.

1. ¿Cómo podríamos...
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Paso 2: Luego deberán seleccionar 3 preguntas para la lluvia de ideas de la siguiente etapa.

- 1.
- 2.
- 3.

Actividad 5: Referentes (Individual)

Tiempo estimado: 30 minutos

Paso 1: De forma individual, Haz que realicen una búsqueda de imágenes de las tecnologías asociadas en los relatos.

Que respondan las siguientes preguntas:

¿Con qué objetos se relaciona el usuario?

¿cómo se soluciona actualmente su problema?

Recomiendales utilizar herramientas como pinterest para buscar imágenes que te ayuden a comprender mayor detalle de tu desafío. <https://www.pinterest.cl/>

Desafío

EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR

PROTOTIPAR

TESTEAR

Difusión

Etapa 3: Idear

La etapa de Ideación tiene como objetivo la generación de un sin fin 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 extraordinarias son las que generan soluciones visionarias.

En la primera instancia de esta etapa, se fortalecerá el pensamiento divergente, mientras que para cerrar el proceso de idear, se debe guiar hacia un pensamiento convergente, el cual en las etapas posteriores nos permitira materializar nuestras soluciones.

Actividad 1: Lluvia de ideas condicionada (individual)

Tiempo estimado: 50 minutos

Paso 1: De forma individual, haz que revisen nuevamente las reglas de la lluvia de ideas.

Paso 2: L@s estudiantes deberán realizar una lluvia de ideas condicionada utilizando las 3 preguntas seleccionadas en la actividad 2 de definir. La idea es que creen la mayor cantidad de soluciones para su problema, sin olvidar las condiciones establecidas. Puedes escribirlas o dibujarlas (determinen un tiempo acotado para la generación de ideas).



con cada pregunta de la actividad 2 de definir, deberán responder:

1) ¿Cómo podríamos solucionar?:
(con la pregunta 1, que es _____)

¿Usando redes sociales?
¿Con tecnología alien?
¿Con tecnología del año 2050?

2) ¿Cómo podríamos solucionar?:
(con la pregunta 2, que es _____)

¿Usando robótica?
¿Si estuviéramos en marte?
¿Usando colores?

3) ¿Cómo podríamos solucionar?:
(con la pregunta 3, que es: _____)

¿Usando electrónica?
¿Usando simulación?

Escribe tus propias condiciones y aumenta las opciones de ideas!

Paso 3 : Haz que compartan sus resultados con el equipo y complementen sus ideas.

Podrían plantearse las siguientes preguntas:

¿Hay ideas que se parecen? ¿Qué se pueden unir? ¿complementar?

Paso 4 : L@s estudiantes deberán seleccionar las 3 ideas más interesantes.

- 1.
- 2.
- 3.

Desafío

EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR

PROTOTIPAR

TESTEAR

Difusión

Reglas de la lluvia de ideas

Estas siete reglas harán su sesión de lluvia de ideas efectiva, centrada y divertida. Preséntala al comienzo de cada sesión, incluso si solo sirven como recordatorio para los participantes con experiencia.

- Aplaza el juicio. En esta etapa no hay “malas ideas”. Habrá mucho tiempo para acotarlas después.
- Fomenta las ideas extravagantes. Incluso si una idea no parece realista, puede gatillar una gran idea en alguien más.
- Construye sobre las ideas de otros. Piensa en “y” en lugar de “pero”.
- Mantente enfocado en la temática. Para sacar más provecho de la sesión, mantén presente la pregunta de tu lluvia de ideas.
- Una conversación a la vez. Es necesario escuchar todas las ideas, de modo que se pueda construir sobre ellas.
- Sé visual. Dibuja tus ideas en vez de solo anotarlas. Las figuras y los bocetos simples pueden decir más que mil palabras.
- Busca la cantidad. Fija una meta abrumadora y luego supérala. La mejor manera de encontrar una buena idea es pensando en muchas ideas.



Actividad 2: Evaluación de ideas (Grupal)

Tiempo estimado: 50 minutos

Ya en esta etapa, l@s estudiantes deben decidir cual de las tres opciones trabajarán como proyecto y evaluar si es posible llevarlo a cabo.

Paso 1: L@s estudiantes deberán escribir en la tabla las 3 ideas seleccionadas y bajo de ella las características que lo hacen abordable, comprensible y elaborable.

	Idea 1	Idea 2	Idea 3
Elaborable			
Comprensible			
Abordable			

Paso 2: Haz que l@s estudiantes evalúen y seleccionen la que les parezca más adecuada.

Desafío

EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR



Difusión

PROTOTIPAR

TESTEAR

Actividad 3: Hagan un boceto la idea (individual)

Tiempo estimado: 50 minutos

Para comenzar a visualizar la idea, deben realizar dibujos rápidos o bocetos de esta.

Intensiva el uso de esta instancia para que se pregunten sobre algunas características de la idea.

Paso 1: L@s estudiantes deberán realizar al menos 3 bocetos de la idea seleccionada, no hay que dibujar a la perfección, aquí lo que importa es plasmar las ideas que tenemos sobre algunos de sus atributos.

Paso 2: L@s estudiantes deberán crear respuestas sobre sus características:

¿De qué material es?

¿Cómo se usa?

¿Es posible repararlo?

¿Qué tamaño tendrá?

Incentivalos para que generen sus propias preguntas, pueden basarse en las etapas del sistema de producción circular.

Actividad 4: Presenten la idea (Grupal)

Tiempo estimado: 50 minutos

Paso 1: De forma grupal, haz que l@s estudiantes deberán responder las siguientes preguntas sobre su idea seleccionada.

¿Qué es?

¿Qué problema resuelve?

¿Cómo funciona?

¿Cómo beneficia a la comunidad?

Etapa 4: Prototipar

En esta etapa se materializan las ideas que se han obtenido en las fases anteriores, utilizando la herramienta de prototipado, la cual puede ser de manera digital o física. De esta forma se logra visualizar y probar de manera rápida y económica tanto las características esenciales como generales de nuestro proyecto, lo que permite observar diferentes elementos que se deben mejorar. A la vez los prototipos permiten mostrar las ideas a otras personas recibiendo opiniones externas y referencias de nuevas soluciones.

Un buen prototipo debe permitir analizar e interpretar, respondiendo las siguientes preguntas:

- ¿Podemos construirlo?
- ¿Va a funcionar?
- ¿Va a funcionar como se pretendía?
- ¿Cómo de pequeño/grande podemos hacerlo?
- ¿Cuánto cuesta producirlo?
- ¿Cuánto tiempo duran las baterías?
- ¿Cómo lo van usar las personas?

Desafío

EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR

PROTOTIPAR

Modos de prototipar

El prototipado no tiene por qué ser perfecto desde la primera vez: los mejores prototipos cambian significativamente en el tiempo. Desafíalos a presentar al menos tres versiones diferentes de su idea, para que prueben múltiples aspectos de las soluciones que idearon en equipo.

Existen diferentes herramientas que les permitirán prototipar, primero se debe definir si lo harán de manera digital, física o ambas. A la vez determinar si elaboran un prototipo completo o enfocado en algún detalle en específico, para que l@s estudiantes reconozcan los recursos que tienen a disposición, ya que como se menciono anteriormente este proceso deber ser rápido y económico.

Prototipo orientado y prototipo general

El prototipo orientado tiende a concentrarse en unos pocos atributos del producto, mientras que el general es una versión a tamaño real y completamente operativa del producto. El prototipo orientado es más económico que el general, podrían definirse como un prototipo que muestra sus aspectos y un prototipo que muestra su funcionamiento.

Prototipo Físico:

Para comenzar este proceso es mejor utilizar materiales blandos, fáciles de moldear; como el cartón, papel, cartulina, espuma o plásticos. Estos materiales son más económicos y factibles de adquirir antes que los materiales más industrializados. La habilidad para moldear estos materiales permite simular bien diferentes texturas y formas, y aunque tal vez no se pueda conseguir la misma resistencia, nos permite proyectar y dimensionar las funciones principales de prototipos simples.



Desafío

EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR



Difusión

PROTOTIPAR

TESTEAR

Actividad 1: Crear un prototipo Físico (Individual)

Tiempo estimado: 50 minutos

Paso 1: Primero que todo, haz que l@s estudiantes busquen materiales que tengan a mano. sobre todo materiales de descarte como cartones, papel, cartulina, plastilina, palos de helado, etc. y herramientas como reglas, tijeras y corta-cartón, junto con algún adhesivo, como pistola de silicona o masking tape.

Paso 2: L@s estudiantes deberán desarrollar un prototipo de su idea solución. Pueden representarlo por completo o una parte específica que quieran observar.

Paso 3: Haz que tomen fotos de su prototipo y las compartan con su equipo en la próxima reunión.

Ejemplos de uniones con cartón.

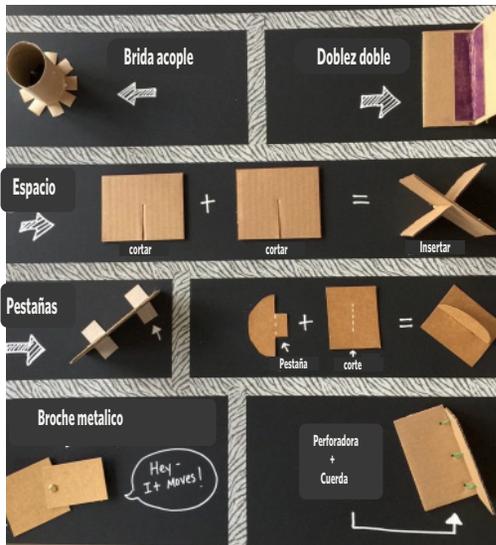


Imagen extraída y adaptada de <https://www.pinterest.cl/pin/120330621279001429/>

Consejos para el prototipado rápido con reutilización de materiales

- Aprovecha las formas de los materiales en beneficio de tu prototipo, si necesitas un cilindro, ¿será más fácil fabricar uno con cartón o utilizar un cilindro de papel higiénico o una botella de plástico vacía?.
- El cartón y el papel son los materiales más utilizados en este tipo de prototipo, son fáciles de trabajar y podemos usarlos de diferentes formas.
- Con cartón, podemos utilizar diferentes formas de unión, con cintas adhesivas, pestañas que encajan, dobleces y troquelados, etc.
- Para trabajar rápidamente, utilizamos cinta adhesiva masking tape y alguna tijera o corta-cartón (tip-top).
- La basura no existe, solo materiales mal utilizados, en este sentido todo material tiene un potencial uso, para eso necesitamos creatividad e imaginación. Utilicen envases plásticos, tapas de botella, cualquier tipo de caja, palos de helado, de maqueta o brochetas, alambre, elásticos, desechos electrónicos, etc.
- Menos es más, recuerda que el prototipo es una prueba de tu concepto, mantenla lo más sencilla posible y mejorala cuando vayas haciendo nuevos prototipos.

Desafío

EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR



Difusión

PROTOTIPAR

TESTEAR

Prototipo virtual:

Las nuevas tendencias tecnológicas en la computación han transformado y revolucionando la manera de prototipar, donde por medio de software CAD (diseño asistido por computadora) se puede modelar cualquier objeto a escala real e integrar al prototipo los materiales en que serían fabricados. Esto permite que los prototipos virtuales por medio de simulaciones entreguen datos relevantes para la proyección de la solución, permitiendo visualizar el objeto, ver cómo se ensamblan sus partes, calcular el peso y ejecutar programación. Estos softwares CAD pueden exportar el modelo en un archivo digital, que al enviarlo a una máquina asistida por computador CNC (control numérico computarizado) (impresoras 3D, Cortadora laser y Router CNC, entre otras) puede ser fabricado.

Este modo de prototipado, hace parecer que no es necesario prototipar de manera física, pero esto es relevante e indispensable, ya que el proceso debe ser de forma gradual: boceto, maqueta, modelado y la fabricación digital.

Aquí te dejamos algunos consejos de herramientas gratuitas para trabajar este tipo de prototipado.

Prototipo virtual:

Para generar un modelo 3D hay diferentes softwares, algunos paramétricos (El término "paramétrico" se refiere a las relaciones que existen entre todos los elementos del modelo, que permiten la coordinación y la gestión de cambios que proporciona el software. Estas relaciones se crean automáticamente por parte del software a medida que se va trabajando.) y otros no. En esta ocasión recomendamos Tinkercad, ya que se puede utilizar de manera online y es gratuito, solo necesitas un correo electrónico.

Te invitamos a revisar los siguientes videos, para sacarle el mayor provecho a esta herramienta:

https://www.youtube.com/watch?v=UjLtbtt_TUU&t=8s

Consejos para el prototipado digital

- Otros softwares de modelado disponibles en la red (en su mayoría de forma pagada) y que pueden servir para crear un prototipo digital son: Rhinoceros, Fusion 360, Inventor, Solidworks, Sketchup, Zbrush entre otros. Estos programas poseen un extenso número de tutoriales en internet para facilitar su uso.
- Para realizar dibujos en 2D, puedes utilizar Autocad, para un dibujo con estilo mas técnico, como para hacer planos y/o Illustrator, para dibujar de forma más ilustrada, ambos de licencia pagada.
- Algunos de los softwares se encuentran disponibles de manera gratuita con licencia de estudiante, como AutoCAD. Otra alternativa es buscar dentro de las comunidades de internet, que disponen del libre uso de algunos softwares.
- Si te cuesta imaginar o visualizar tus modelos, una buena alternativa es dibujar sus vistas en un papel en formato 2D o utilizar un objeto físico como plastilina o tu modelo físico, para luego modelar en 3D.
- Si tienes pensado materializar tu prototipo digital, por ejemplo que sea impreso en 3d y quieres que encaje o interactue con otras piezas, fíjate bien en sus medidas.

Desafío

EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR

PROTOTIPAR

ESTEAR

Difusión

Actividad 2: Crear un prototipo Digital con Tinkercad (individual)

Tiempo estimado: 50 minutos

Como te mencionamos anteriormente, para el proceso de prototipado digital utilizaremos Tinkercad:

Paso 1: Haz que individualmente, l@s estudiantes revisen los tutoriales de Tinkercad para aprender las herramientas básicas de modelado 3D.

<https://www.youtube.com/watch?v=VvItl5YOv3Y>

Paso 2: En base a lo aprendido con el prototipo físico, l@s estudiantes deberán modelar en Tinkercad una versión digital. Pueden moldearlo por completo o una parte específica.

Paso 3: L@s estudiantes deberán compartir el modelo con su equipo en la próxima reunión.

Si tienen posibilidad de acceder a usar una impresora 3D, pueden descargar su modelo en formato STL e imprimirlo.

Si quieren aprender más sobre cómo funciona la impresión 3D, puede revisar este taller on line:

https://www.youtube.com/watch?v=UNMD_Z-BxzHU



Desafío

EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR

PROTOTIPAR

TESTEAR

Difusión

Etapa 5: Testea y Evolucionata

Durante la fase de testeo, l@s estudiante podrán poner a prueba sus prototipos con los usuarios implicados en el. Esta fase es crucial, y les ayudará a identificar mejoras significativas, fallas a resolver o posibles carencias. Durante esta fase la idea de l@s estudiantes evolucionara hasta convertirla en la solución que estaban buscando..

Actividad 1: Evaluación de la idea con los usuarios (Grupal)

Tiempo estimado: 50 minutos

Para que l@s estudiantes sepan si acertaron con su propuesta, será necesario ponerla a prueba con el usuario. Las personas que inspiraron su proyecto podrán ayudarles a evaluar si cumple o no con sus expectativas e incluso les podría sugerir mejoras para un próximo prototipo.

Para ello, de forma grupal, l@s estudiantes deberán presentar su idea a los usuarios que entrevistaron durante la etapa de empatizar.

Paso 1: Haz que contacten al usuario y se reúnan con el.

Paso 2: Ell@s deberán presentarle su idea y sus prototipos.

Paso 3: Luego l@s estudiantes deberán realizar las siguientes preguntas, que les permitirá obtener retroalimentación sobre sus ideas.

¿Qué le parece nuestra solución?

¿Se adapta a lo que necesita para solucionar su problema?

¿Qué es lo que más le gusta?

¿Qué le cambiaría o agregaría?

Actividad 2: Presenta y difunde tu proyecto (Grupal)

Tiempo estimado: 45 minutos

También, l@s estudiantes deberán compartir sus resultados con los expertos y personas que quieran escuchar su idea. Toda retroalimentación es bienvenida para mejorar su propuesta.

Paso 1: L@s estudiantes deberán crear una presentación de 3 minutos utilizando las siguientes preguntas para guiarse.

1. ¿Cuál es su idea?
2. ¿Qué problema resuelve?
3. ¿Con cuál ODS se relaciona?
4. ¿Cómo funciona?
5. ¿Cómo beneficia a la comunidad?

Actividad 3: Evolucionata tu idea (Grupal)

Tiempo estimado: 45 minutos

Paso 1: Haz que l@s estudiantes discutan sobre los comentarios obtenidos con los usuarios y expertos.

Paso 2: L@s estudiantes deberán responder las siguientes preguntas:
¿Qué cambios debemos realizar a nuestra propuesta?

¿Cómo podemos mejorarla?

Luego de que l@s estudiantes hayan identificado posibles cambios, pueden regresar a la etapa de prototipado e intentar nuevas propuestas.

Desafío



EMPATIZAR



DEFINIR



IDEAR



PROTOTIPAR



TESTEAR

Difusión

Comunica tu propuesta

Al tener los márgenes del proyecto más claros, deberán idear la forma más eficiente de comunicar su solución, señalando las características principales que deben comprender las personas que participan en su propuesta, de manera directa e indirecta.

Actividad 1: Comparte tu historia (Grupal)

Contar una historia es la mejor forma de comunicar su experiencia en el proceso de diseño. A continuación les invitamos a generar un relato basado en sus experiencias, agregando pequeños consejos para hacerla mucho más atractiva y generar diferentes oportunidades con ella.

Razones por la cual contar una historia

- 1.-Generan confianza
- 2.-Son fáciles de recordar
- 3.-Son fáciles de contar
- 4.-Brinda contexto a los datos
- 5.-Tod@s aman las historias
- 6.-Generan una mayor conexión con la audiencia
- 7.-Apela al lado emocional

Paso 1: Recopilar experiencias

De forma grupal, haz que l@s estudiantes acumulen recuerdos del proceso. Que recuerden los momentos que más les gustaron, los más sorprendentes y las experiencias más difíciles. Anoten cada una de ellas en un papel o utilicen post-it.

Pueden utilizar las siguientes preguntas guía:

- ¿Cuáles fueron las necesidades que hallaron y cómo las resolvieron?
- ¿Qué experiencia obtuvieron durante el proceso?
- ¿Qué momentos fueron los más gratificantes y cuáles fueron los más difíciles?

Paso 2: Elaboren una historia

Con los resultados obtenidos en la actividad anterior, haz que creen una historia breve y atractiva, enfocándose en los aspectos más importantes de su proyecto. Haz que describan lo que inspira su idea y cómo esta responde a las necesidades que descubrieron anteriormente, además de la información obtenida de los prototipos que han hecho.

Tomen en cuenta lo siguiente:

- 1- Comiencen creando una visión general de su proyecto.
- 2- Hablen sobre experiencias interesantes y compartan sus impresiones.
- 3- Sean explícitos e ilustrativos en sus descripciones.
- 4- Usen fotos o imágenes para ilustrar su historia.

Paso 3: Conozcan a su audiencia

Haz que piensen a quiénes van a transmitir su idea, que se pongan en los zapatos del oyente. No es lo mismo presentarles la idea a docentes, a sus padres, amigos o a un inversionista, cada quien tiene intereses distintos y para cada uno hay una forma diferente de comunicar su idea

haz que se pregunten:

- ¿Qué hará que se interesen en su historia?, ¿qué los motivará?, ¿qué quieren obtener de su audiencia?

Desafío



EMPATIZAR



DEFINIR



IDEAR



PROTOTIPAR



TESTEAR

Difusión

Paso 4: Subrayen el potencial

La idea es que elaboren una exposición provocadora para su idea. Emocionando a la audiencia con las oportunidades que ella@s ven. Para esto consideren los siguientes consejos:

1.-Expongan un punto de vista único:

¿Que es lo que hace especial su perspectiva que no tenga otra?

¿Cuales son sus motivaciones personales con el proyecto?.

¿Cual es el valor que su idea entrega al grupo involucrado?

2.-Transmitan lo que hay en juego: entreguen datos significativos, que generen impacto y que muestren que en realidad el problema requiere más atención de la que tiene.

Paso 5: Propaguen su historia

Haz que consideren diversos métodos para compartir su relato, creando material que les ayude a comunicar. Generen material que pueda compararse en redes sociales, si es necesario utilizar mensajes de correo electrónico, un artículo o material para la web de la escuela.

1.-Creen una pequeña descripción escrita y elijan el mejor material gráfico para difundir su idea

Recursos de Interés

Algunos videos de interés para refinar la presentación de tu proyecto son:

Videos:

- Elevator pitch, Educaixa:

https://www.youtube.com/watch?v=2b3x-G_Yjgvl

- Cómo presentar tu proyecto en público, Educaixa.

<https://www.youtube.com/watch?v=Z-TO9EabvUVY>

Recursos para presentación digital:

Sí deseas añadir apoyo visual a tu presentación te recomendamos estos recursos:

<https://www.slidescarnival.com/es>

Es una página con presentaciones pre-hechas, de modo de facilitar el armado de una presentación, utilizando recursos que tienen sinergia entre sí. Existen diferentes temáticas para elegir.

En estas páginas también encontrarás recursos gráficos de acceso gratuito, en diversos formatos.

<https://www.freepik.com/>

<https://www.flaticon.com/>

ALTO!! 

Lee atentamente estos consejos antes del trabajo de prototipado y uso seguro de internet

Objetivo

Aplicar normas de seguridad para prevenir situaciones de riesgo ya sea con elementos de corte, herramientas eléctricas, sustancias peligrosas o trabajo de búsqueda en internet.

Introducción

El trabajo de prototipado, se asemeja al trabajo realizado en un taller y trae consigo una serie de riesgos derivados del uso de herramientas, sustancias peligrosas y dispositivos eléctricos. Por otro lado, la búsqueda de elementos en internet también es un potencial riesgo si no se toman los resguardos adecuados.

Debido a esto, es necesario establecer algunas reglas y precauciones a la hora de utilizar estos recursos, ya que de su cumplimiento depende generar un ambiente de trabajo cómodo, ordenado y mucho más seguro para tod@s sus participantes.

Las situaciones de riesgo más comunes al trabajar con estos recursos son causadas por:

1

Golpes, cortes, electrocución y quemaduras

**2**

Manipulación incorrecta de herramientas manuales, eléctricas y sustancias peligrosas

**3**

Invasión de privacidad y no filtración de contenidos en internet



Normas para el trabajo en el taller

- Recuerda que el taller es un lugar de trabajo, evita; juegos bruscos, comer o fumar en este lugar.
- Utiliza ropa que cubra por completo tus brazos y piernas. Usa calzado cerrado. Evita utilizar prendas con lazos que cuelgan, mangas anchas o bufandas, estos podrían ser atrapadas por maquinaria en funcionamiento o por llamas.

- Utiliza elementos de protección al manipular herramientas, como guantes, lentes de seguridad o mascarilla, de ser necesario.
- Si tienes el pelo largo, mantenlo recogido durante la jornada.
- Mantiene limpio y ordenado el espacio de trabajo. De esta forma podrás trabajar con mayor comodidad y podremos encontrar nuestras herramientas o otros elementos fácilmente.



Manipulación de

Herramientas de corte



- Inspecciona cuidadosamente mangos, filos, zonas de ajuste, partes móviles, cortantes y susceptibles de proyección.
- Reemplaza cualquier parte defectuosa o corrige cualquier defecto antes de comenzar a utilizarlo.
- Utiliza la herramienta para lo que fue diseñada.
- Mientras utilizas las herramientas, procura mantener una postura corporal correcta y de tener una superficie donde apoyarte firmemente.
- Trabaja en un espacio cómodo. Si hay más personas en el taller, manten la suficiente distancia para no dañarlas mientras trabajas.

Manipulación de

Herramientas Eléctrica



- Cuando el trabajo implique riesgo para la vista ya sea por destello (soldadura al arco), salpicadura u objetos proyectados, utiliza anti-parras o anteojos adecuados de seguridad.
- Cuando el trabajo implique manipulación de elementos a altas temperaturas, elementos cortantes o herramientas de trabajo; como soldaduras, pistolas de calor, corte de metales, utiliza los guantes más adecuados para cada caso.
- Utiliza las herramientas para la función que fue diseñada. Mantenlas en buenas condiciones y examinalas antes de usarlas. Evita utilizar herramientas que tengan piezas sueltas o defectuosas.
- Asegúrate de que la herramienta eléctrica que uses tenga conexión a tierra, para prevenir posibles descargas eléctricas.
- Asegúrate de sostenerla firmemente antes de iniciar el trabajo.
- Cuando no la estés utilizando déjala en un lugar seguro y colócala de forma que su filo o punta no genere riesgos.

Manipulación de Sustancia Peligrosa



- Utiliza los elementos de protección necesarios antes de iniciar el trabajo.
- Si alguna sustancia salpica o toca tu piel, procura lavar inmediatamente con abundante agua.
- Manipular con responsabilidad, antes de utilizar informate qué es la sustancia que estas utilizando, para que sirve y qué precauciones o riesgos de uso considera.
- Utilizar un espacio de trabajo adecuado, donde puedas depositar el material sin riesgo, con ventilación en caso de ser necesario.
- Evita inhalar humos o vapores de compuestos químicos.
- Al terminar de utilizar cualquier sustancia, promueve el hábito de lavado de manos.
- Al terminar de trabajar con alguna sustancia, asegurate de almacenarla de forma adecuada.
- Si tienes algún desecho que depositar luego de trabajar con alguna sustancia, encuentra un lugar seguro donde hacerlo.



Seguridad de Datos e

Información en Internet

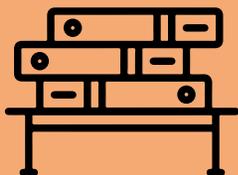


- No compartas tus datos o información personal con personas o páginas web desconocidas.
- Mantén activa y actualizada la configuración de protección de tu computadora como antivirus, firewall o otros.
- Practica la navegación segura, entra en sitios confiables. Si algún sitio te da mala espina, sal de ahí.
- A la hora de descargar un archivo, fijate bien, revisa la fuente y el archivo, podría tener un virus.



- Utiliza contraseñas seguras. Una de las formas más comunes de vulnerar nuestros datos es averiguando nuestras contraseñas, por esto utiliza mayúsculas, minúsculas, números; la combinación menos predecible para proteger tus datos. Otro consejo útil, es cambiar de forma periódica las contraseñas que utilizas.
- Si vas a utilizar una conexión pública, asegúrate de que sea segura.
- Al hacer transacciones en línea, asegúrate de que sea un sitio confiable.
- Ten precaución al interactuar con personas desconocidas.

Bibliografía



Leonard, A., & Conrad, A. (2018). La historia de las Cosas: De cómo nuestra obsesión por las cosas está destruyendo el planeta, nuestras comunidades y nuestra salud. Y una visión del cambio. Fondo de Cultura Económica.

Rodgers, P., & Milton, A. (2011). Diseño de producto. Promopress.

Hallgrímsson, B. (2013). Diseño de producto: maquetas y prototipos. Promopress.

Referencia Web



<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2019-10/Design_Thinking_para_Educadores.pdf

<https://www.youtube.com/watch?v=24CM4g8V6w8>

<https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/w3-propertyvalue-52088.html>

Referencia Web



http://www.comunidadmujer.cl/wp-content/uploads/2017/04/Guia-elaboracion-de-Proyectos_VF.pdf

<https://viviralmaximo.net/viaje-heroe/>

<https://www.makinglovemarks.es/blog/la-clave-es-el-por-que/>
<https://rieoei.org/historico/oeivirt/rie18a05.htm>

<https://centroestudios.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/100/2017/07/2006-PUC-Romero-1.pdf>

https://www.edu.xunta.gal/espazoAbalar/sites/espazoAbalar/files/datos/1464945204/contido/1_la_tecnologa.html

<https://www.diferenciador.com/ventajas-y-desventajas-de-la-tecnologia/>

https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Las_revoluciones_industriales Libro: La cuarta revolución industrial: Klaus Schwab [http://40.70.207.114/documentosV2/La%20cuarta%20revolucion%20industrial-Klaus%20Schwab%20\(1\).pdf](http://40.70.207.114/documentosV2/La%20cuarta%20revolucion%20industrial-Klaus%20Schwab%20(1).pdf)

<https://www.conicyt.cl/wp-content/uploads/2012/07/CyTConicytparaque.pdf>mentos/escolar/cultura-tecnologica-1335061.html

Referencia Web



<https://prezi.com/zjdld4kbu-ec/ejemplos-de-innovaciones-de-producto-de-proceso-de-marketi/>

http://www2.corfo.cl/boletincej/descargas/Libro_Casos-DelInnovacionCorfo.pdf

<https://www.youtube.com/watch?v=ykfp1WvVqAY&t=31s>

<https://www.watercalculator.org/wfc2/esp/q/household/>

<https://calcula.mihuella.cl/>

<https://mma.gob.cl/cambio-climatico/cc-02-7-huella-de-carbono/>

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000187309>

<https://ecoinventos.com/que-es-obsolencia-programada/>

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>

https://es.slideshare.net/ericsampayo/el-origen-de-la-sustentabilidad?from_action=save

https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/articulos-83222_recurso_pdf.pdf

<https://knowledge.autodesk.com/es/support/revit-products/learn-explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/2014/ESP/Revit/files/GUID-71F2C8EE-2A90-4076-A6C7-702082566DDF-htm.html>

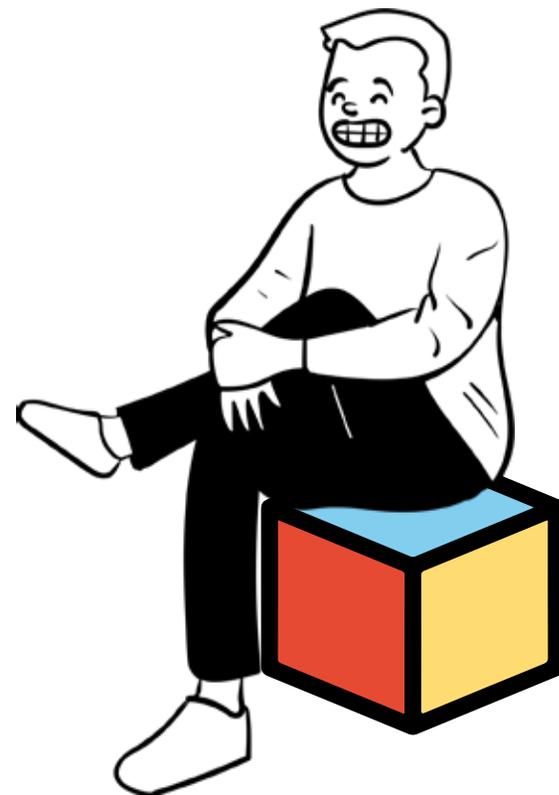
Referencia Web



<https://www.icv.csic.es/prevencion/Documentos/breves/FREMAP/herramientas.pdf>

<https://docplayer.es/11383142-Normas-de-seguridad-laboratorios-de-modelos-y-prototipos.html>

<https://blog.neothek.com/las-10-mejores-reglas-de-seguridad-para-internet/>





explora

PAREXPLORA
RMNORTE
PROYECTO ASOCIATIVO REGIONAL



Facultad de Ciencias
Químicas
y Farmacéuticas

ACCDiS
ADVANCED CENTER FOR CHRONIC DISEASES

