# Design Thinking











## Empatizar

¿Qué le pasa a las personas (o a una empresa o institución)?

## Definir

¿Por qué?

## Idear

¿Cómo lo solucionamos?

## Prototipar

¿Cómo lo hacemos?

## Testear

¿Funciona? Feeback

Imágenes de la presentación de storyset en Freepik

@gafasdeFOL

# Empatizar

Consiste en un profundo conocimiento y comprensión de las necesidades y problemas de las personas usuarias de un producto o servicio, de un Aprendizaje Servicios, de un proyecto educativo, de un evento en un grupo-clase, etc.
En este punto es muy importante analizar el entorno de esas personas usuarias.

# Prototipar

Consiste en transformar la/s idea/s en realidad a través de una representación física, visual, interactiva, rápida y económica.

# Testear

Consiste en probar el prototipo con una representación de las personas usuarias. De este modo obtendremos una preciada y magnífica información sobre la validez de nuestra propuesta, qué aspectos pueden mejorarse, etc.

# Idear

Consiste en generar todas las opciones que se nos ocurran. Sin filtros. A veces las mejores ideas provienen de las alianzas más inesperadas. Después, con ese listado de ideas, se realizará una criba para quedarnos con las mejores (porque son más interesantes, más factibles, más realistas, etc.)

# Definir

Se trata de hacer un filtro de toda la información recabada y quedarnos con lo que realemente tiene "sustancia" (*valor*) para aportar una solución real, efectiva e innovadora al problema o necesidad planteado.

# DESIGN THINKING EN EL CURRÍCULUM

## RA4: PROPONER PRODUCTOS Y SERVICIOS (+ RA5 REPETIDO)

## RA5: REALIZAR ACTIVIDADES SOSTENIBLES












### EMPATIZAR +

**RA4a RA5a** Se caracteriza el modelo de producción y consumo actual.

### DEFINIR +

**RA4b RA5b** Se identifican los principios de la economía verde y circular.
**RA4c RA5c** Se contrastan los beneficios de la EV y EC.
**RA4f RA5h** Se identifican los procesos de producción y criterios de sostenibilidad aplicados.

### IDEAR +

**RA4d RA5e** Se aplican principios de ecodiseño.
**RA4e RA5g** Se analiza el ciclo de vida del producto.

### PROTOTIPAR +

**RA5f** Se aplican estrategias. sostenibles.
**RA5i** Se aplica la normativa ambiental.

### TESTEAR +

**RA5d** Se evalúa el impacto de las actividades personales y profesionales.
**RA4c RA5c** Se contrastan los beneficios de la EV y EC.
**RA4e RA5g** Se analiza el ciclo de vida del producto.

Imágenes de la presentación de storyset en Freepik

@gafasdeFOL

# TAMBIÉN TIENE CABIDA EN ESTA FASE:

**RA2a** Se han identificado los principales retos ambientales y sociales.
**RA2d** Se han identificado las medidas y acciones encaminadas a minimizar los impactos ambientales y sociales.

# TAMBIÉN TIENE CABIDA EN ESTA FASE:

**RA1e** Se han identificado los principales estándares de métricas para la evaluación del desempeño en sostenibiliodad y su papel en la rendición de cuentas que marca la legislación vigente y las futuras regulacione en desarrollo.

# TAMBIÉN TIENE CABIDA EN ESTA FASE:

**RA3c** Se han identificado las acciones necesarias para atender algunos de los retos ambientales y sociales desde la actividad profesional y el entorno personal.

# TAMBIÉN TIENE CABIDA EN ESTA FASE:

**RA1d** Se ha analizado la importancia de identificar los aspectos ASG más relevantes para los grupos de interés de las organizaciones relacionándolos con los riesgos y oportunidades que suponen para la propia organización.
**RA2b** Se han relacionado los retos ambientales y sociales en el desarrollo de la actividad económica.
**RA2c** Se ha analizado el efecto de los impactos ambientales y sociales sobre las personas y los sectores productivos.
**RA2e** Se ha analizado la importancia de establecer alianzas y trabajr de manera transversal y coordinada para abordar con éxito los retos ambientales y sociales.

# TAMBIÉN TIENE CABIDA EN ESTA FASE:

**RA3c** Se han identificado las acciones necesarias para atender algunos de los retos ambientales y sociales desde la actividad profesional y el entorno laboral.