

Design Thinking - Material didáctico secundaria · 41.º

Concurso Escolar ONCE

concursoescolaronce.es/material-secundaria/infografia

1 EMPATIZAR:

Cando observas e te fixas nas persoas afectadas, empatizas e te preocupas por botarlles unha man, es capaz de dar con solucións innovadoras que poden mellorar a situación.

- Percibir e comprender a problemática á que se quere dar solución.
- Comprender como reaccionan o resto de persoas e a sociedade ante un caso de soidade non desexada.
- escoitar e empatizar coas persoas afectadas pola problemática detectada.

2 DEFINIR:

Cando prestas atención ao problema e analizas as súas partes, es capaz de comprender que aspectos poden mellorarse e comezar a idear como facerlle fronte definindo unha solución.

- Analizar todos os aspectos que compoñen a problemática, incluídas as distintas persoas implicadas ou as distintas causas que dan lugar a situacións de soidade non desexada.
- Achegarse a posíbeis ideas que dean solución á situación.

3 IDEAR:

Cando reflexionaches sobre os aspectos que compoñen a problemática, es capaz de recompilar varias alternativas posíbeis que logren alcanzar a solución.

- Empregar a creatividade para xerar moitas opcións posíbeis que dean solución ás situacións de soidade non desexada do ámbito próximo.
- Debater en grupo sobre as mellores ideas creativas e innovadoras.

4 PROTOTIPAR:

Cando probas as posíbeis solucións e os seus resultados, es capaz de alcanzar solucións que impactan positivamente sobre as persoas ás que lles afecta a problemática.

- Dar forma ás ideas creando prototipos que proben a efectividade da solución.
- Experimentar coas alternativas propostas e analizar que se podería mellorar.