

**COOPER
HEWITT**

**MANUAL DE
DISEÑO PARA
EL CAMBIO**

VERSIÓN PARA EL FACILITADOR

DESIGN



Smithsonian Design Museum

COOPER HEWITT: MANUAL DE DISEÑO PARA EL CAMBIO

CAMBIO + INNOVACIÓN

CONTENIDO

Cambio + Innovación

Introducción	A2
Diseño para el cambio en tu comunidad	A3
El proceso de diseño	A4
Piensa como un diseñador	A5
Cambio + innovación: Notas para el facilitador.....	A6

Observación + Definición

Actividad 1: Fija los parámetros del proyecto	B7
Actividad 2: Definición Define del problema	B8
Actividad 3: Piensa en el usuario	B10
Actividad 4: Entrevistas en la comunidad	B11
Actividad 5: Evalúa tus recursos	B13
Actividad 6: Observación directa	B14
Observación + definición: Notas para el facilitador	B16

Generación de Ideas

Técnica 1: Tormenta de ideas.....	C22
Técnica 2: Combinación	C23
Técnica 3: Mapa mental	C25
Generación de ideas: Notas para el facilitador.....	C27

Prototipo + Evaluación

Técnica 1: Promo/Tráiler	D28
Técnica 2: Guion gráfico	D30
Técnica 3: Boceto/Diagrama	D32
Técnica 4: Modelo	D33
Prototipo: Notas para el facilitador	D34
Actividad 1: Reúne comentarios	D35
Evaluación: Notas para el facilitador.....	D36

Despegue

Actividad 1: Presenta	E37
Actividad 2: Ejecuta.....	E38
Inicio: Notas para el facilitador	E39

MANUAL DE DISEÑO PARA EL CAMBIO

Con este manual te demostraremos paso a paso de qué manera el proceso de diseño puede conducir a innovaciones importantes en tu comunidad. El diseño para el cambio en una comunidad no solo es responsabilidad de los líderes políticos o los diseñadores profesionales, sino que podría ser una tarea para los jóvenes y el ciudadano común. Esperamos que este marco de trabajo te aporte las herramientas necesarias para convertirte en un agente de cambio en tu comunidad.

La publicación del Manual de diseño para el cambio es posible gracias al valioso aporte de las subvenciones de la Institución Smithsonian para el acceso de los jóvenes a la innovación en las regiones rurales de los Estados Unidos.

Copyright © 2023 Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum

Publicado por Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum

2 East 91st Street, New York, NY 10128, USA

cooperhewitt.org

Impreso en los Estados Unidos de América

3 5 7 9 1 0 8 6 4 2

DISEÑO PARA EL CAMBIO EN TU COMUNIDAD

¡Vamos a empezar! Usa este manual como un marco de referencia para descubrir oportunidades y crear innovaciones que contribuyan a los cambios positivos en tu comunidad. Aplica alguna o todas las herramientas de diseño y las estrategias de innovación, según tus metas y limitaciones específicas.

Por ser residente de tu ciudad o pueblo, puedes crear innovaciones que satisfagan las necesidades de tu comunidad. Para empezar, dibuja tus experiencias y escucha atentamente a las personas que te rodean para tener una nueva perspectiva acerca de las dificultades que podrías encontrar. Asegúrate de escuchar a los demás, observa lo que te rodea con una nueva perspectiva, y colabora con otros para asumir riesgos y pensar de manera creativa acerca de la forma de resolver los retos colectivos de tu comunidad.

Para empezar

OBSERVACIÓN + DEFINICIÓN	Actividades 2, 3, 5
GENERACIÓN DE IDEAS	Técnica 1
PROTOTIPO + EVALUACIÓN	Técnica 3, 4
DESPEGUE	Actividad 1

Utiliza el módulo Cambio + innovación para guiarte en el proceso de diseño y las actitudes principales antes de dedicarte a las diferentes actividades.

Utiliza los elementos del gráfico situados a la izquierda, que presentan una introducción rápida a través de todo el proceso. Si el tiempo te lo permite, trata de agregar actividades y técnicas de cada sección para crear un conjunto de experiencias más sólidas que favorezcan una conexión más fuerte con la comunidad y aumenten la importancia de la repetición y la ejecución.

EL PROCESO DE DISEÑO

Los diseñadores utilizan herramientas y estrategias específicas para abordar dificultades complejas. Podemos agrupar las herramientas y estrategias en etapas bien diferenciadas que favorezcan la innovación.

- **Observación + definición** — Mira y escucha atentamente al mundo que te rodea y determina qué desafíos pueden convertirse en oportunidades.
- **Generación de ideas** — Considera todos los posibles métodos y soluciones a tu reto de diseño sin excluir nada todavía.
- **Prototipo + evaluación** — Crea maneras de compartir y probar las mejores ideas para que puedas perfeccionarlas y realizar mejoras.
- **¡Despegue!** — Aplica tu solución en el mundo real y vigila cómo progresa; sigue haciendo mejoras.

Para fines de este manual, hemos simplificado mucho el proceso de diseño. Por eso, mostramos los pasos en un gráfico lineal que no representa las aplicaciones flexibles y, a menudo, cíclicas de los diseñadores. En la práctica, el proceso de diseño no es lineal. Es posible que descubras que es más fácil empezar con una técnica o deseo particular para considerar varias veces las mismas actividades durante tu proyecto a fin de ajustar y perfeccionar tu idea.



PIENSA UN COMO DISEÑADOR

Los diseñadores usan el proceso de diseño para evitar trabarse, en especial cuando un problema puede parecer demasiado difícil de resolver. Cada etapa del proceso de diseño se relaciona con una manera de pensar específica que ayuda a guiar el trabajo del diseñador y apoya los mejores resultados posibles.

- **Curiosidad** — Cuando estés observando y definiendo el problema, ten curiosidad y cuestiona todo, hasta las cosas que sabes. Pregúntate siempre “¿por qué?” y contesta tus propias preguntas lo mejor que puedas.
- **Diversión** — Para generar las mejores ideas, no preguntes “¿por qué?”; mejor pregunta “¿por qué no?”. Imagínate un mundo con infinitas posibilidades.
- **Deliberación** — Usa prototipos para considerar tus ideas y opciones con sumo cuidado. Evalúa tus ideas y escucha los puntos de vista de los demás. ¿Servirá la solución propuesta para satisfacer las necesidades de la comunidad? ¿Cuentas con los recursos adecuados? ¿Hay espacio, dinero o tiempo suficientes?
- **Valentía** — ¡Respira profundo y despega! Hay que ser valiente para compartir algo con el mundo. Debes saber que tu proyecto quizá no sea perfecto, pero es un paso hacia el logro de tus metas.
- **Imparcialidad** — ¡Enfrenta las situaciones y las dificultades desde una perspectiva nueva! Asegúrate de apartar todas las suposiciones o creencias que pudieras tener de las experiencias vividas por otros, de manera que puedas diseñar para el problema real que tienes frente a ti. Esta actitud debe aplicarse todo el tiempo, pero hay que ser tener especial cuidado cuando la raza, cultura o habilidad de esas otras personas es diferente de la tuya.

NOTAS PARA EL FACILITADOR

PIENSA COMO UN DISEÑADOR

Deja espacio para la experimentación—Es esencial crear un ambiente alegre en el que no se juzgue a las personas, donde los estudiantes se sientan a gusto mientras intercambian sus ideas o sugerencias más inesperadas. Permitir a los estudiantes que intercambien sus ideas en forma anónima, o recompensarlos por presentar las ideas más extrañas o poco prácticas, puede ayudar a que se pierdan las inhibiciones acerca de “dar una respuesta equivocada” y contribuir a generar una amplia variedad de ideas que podrán analizarse y estudiarse más adelante. Algunas veces, parte de una idea “loca” es exactamente lo que debe hacerse para que la solución práctica funcione mejor.

El diseño nunca está terminado—Pensar en un producto como el iPhone puede ayudar a ilustrar la idea de un despegue. Aun después de compartir la primera versión de algo, hay mucho que aprender y muchas cosas que pueden corregirse, rediseñarse o mejorarse en versiones futuras si regresamos a las otras etapas del proceso de diseño.

COOPER HEWITT: MANUAL DE DISEÑO PARA EL CAMBIO

OBSERVACIÓN + DEFINICIÓN



OBSERVACIÓN +
DEFINICIÓN



GENERACIÓN
DE IDEAS



PROTOTIPO +
EVALUACIÓN



¡DESPEGUE!

OBSERVACIÓN + DEFINICIÓN

ACTIVIDAD 1

Fijar los parámetros del proyecto—¿Cómo definirías el éxito?

Es importante establecer metas y normas para tu proyecto desde el comienzo. Tener límites bien definidos ayudará a promover la innovación. Debes indicar quién participa en el proyecto, quiénes son las personas interesadas y lo que esperas lograr.



30–60 minutos



Papel y lápiz o bolígrafo

PROCEDIMIENTO

- Haz una lista de las personas interesadas en el proyecto, es decir, todas las personas que están participando o que se están beneficiando de él.
- Analiza y enumera las metas de tu proyecto, es decir, lo que esperas lograr. (Deberías tener solo de 2 a 3 metas principales).
- Haz una lista de los objetos o las tareas que debes terminar para lograr tus metas.

OBSERVACIÓN + DEFINICIÓN

ACTIVIDAD 2

Definición del problema—¿Qué oportunidades hay para innovar?

Los diseñadores identifican dificultades o problemas específicos para resolverlos. Entender y explicar el problema es un paso importante para encontrar una solución innovadora. La manera de definir un problema te ayudará a darte cuenta de cómo resolverlo. La definición incluirá información específica acerca de quiénes están viviendo el problema y lo que podrían necesitar para resolverlo con éxito



15-45 minutos



Papel y lápiz o bolígrafo

PROCEDIMIENTO

- Haz una lista de dificultades o frustraciones que experimentas en la vida diaria.
- De esa lista, elige un problema que te interese; sería mejor si se trata de un problema que afecta también a otras personas.
- Comienza diciendo “Cómo podemos nosotros...” y convierte tu dificultad en una pregunta.
- Revisa y mejora la pregunta “Cómo podemos nosotros...” para asegurarte de que has aclarado la oportunidad, que se sabe quién usará el diseño y cuál es el resultado que se busca.
- Una buena pregunta para empezar no es demasiado específica ni demasiado general. Antes de decidir cuál será la versión final de la pregunta, fíjate si puedes crear una versión que sea más detallada y específica, así como otra que sea más amplia y general.
- La pregunta no debe nunca incluir una solución.

CÓMO PODEMOS NOSOTROS...

HOJA DE ACTIVIDADES

Cómo podemos nosotros	<i>hacer el parque más accesible</i> OPORTUNIDAD	para	<i>familias con niños</i> USUARIO	a fin de	<i>ayudarlas a explorar su parque de forma segura</i> RESULTADO
Cómo podemos nosotros	_____	para	_____	a fin de	_____
Cómo podemos nosotros	_____	para	_____	a fin de	_____
Cómo podemos nosotros	_____	para	_____	a fin de	_____
Cómo podemos nosotros	_____	para	_____	a fin de	_____
Cómo podemos nosotros	_____	para	_____	a fin de	_____
Cómo podemos nosotros	_____	para	_____	a fin de	_____
Cómo podemos nosotros	_____	para	_____	a fin de	_____
Cómo podemos nosotros	_____	para	_____	a fin de	_____
Cómo podemos nosotros	_____	para	_____	a fin de	_____

OBSERVACIÓN + DEFINICIÓN

ACTIVIDAD 3

Piensa en el usuario—¿Quién se beneficiará de tu innovación?

Los diseñadores crean innovaciones para beneficiar a otras personas, los “usuarios”. Aunque cada usuario es único, los diseñadores suelen agruparlos en una comunidad de personas que tienen rasgos o características similares. Todos estos usuarios experimentan la misma dificultad y pueden dar opiniones importantes acerca de la manera de innovar.



15–45 minutos



Papel y lápiz o bolígrafo

PROCEDIMIENTO

- Haz un perfil de usuario con la definición de la comunidad de usuarios para la que estás diseñando. Escribe los rasgos que tienen en común. ¿Se trata de un cierto grupo demográfico o de un lugar? ¿Tienen intereses, dificultades, experiencias o valores comunes?
- Determina si tu equipo de diseño forma parte del grupo de usuarios. Además, decide cómo se incluirán otras voces de la comunidad en el proceso.
- Si tu equipo no tiene una forma de incluir a los miembros de la comunidad con los que te gustaría diseñar, considera cómo ajustar o ampliar el grupo de usuarios hasta que los incluya.

IDENTIFICA A TU GRUPO DE USUARIOS

Nombre de tu grupo de usuarios:

Lista de los rasgos que comparten:

Describe la dificultad que tienen en común:

OBSERVACIÓN + DEFINICIÓN

ACTIVIDAD 4

Entrevistas en la comunidad—¿Qué piensan tus usuarios acerca de la dificultad?

Resumen: Habla directamente con la gente que forma parte de tu grupo de usuarios para entender sus experiencias y determinar cuáles son sus necesidades. Las entrevistas te permiten entender mejor otras perspectivas que no puede descubrirse fácilmente haciendo una búsqueda en internet o consultando un libro. Durante tus entrevistas, trata de escuchar más y hablar menos, y ten mucha curiosidad acerca de la experiencia de tus usuarios.



20 minutos de preparación; 20 a 60 minutos por entrevista



Papel, lápiz o bolígrafo, o dispositivo de grabación

PROCEDIMIENTO

- Elige a varios miembros de tu grupo de usuarios para entrevistarlos.
- Pregúntales a los posibles entrevistados si están dispuestos a compartir su experiencia relacionada con tu reto de diseño y programa una fecha y hora para la entrevista. Si estás haciendo una grabación digital, asegúrate de pedirle permiso al entrevistado para grabarlo.
- Escribe tus preguntas con anticipación y limita el número de preguntas que harás (entre 5 y 8).
- Prepara preguntas abiertas para alentar a la persona entrevistada a que exprese sus opiniones y experiencias con franqueza. (Decir “¿Qué piensas/ves/sientes ...” puede ser una buena manera de iniciar una pregunta).
- Designa a una persona para que haga las preguntas y, por lo menos, un miembro más del equipo para que tome notas durante la entrevista. Si tienes el permiso del entrevistado, también es buena idea grabar la entrevista.
- Asegúrate de presentarte y de presentar también el proyecto de manera que la persona a la que entrevistas entienda el contexto de tus preguntas.
- Una vez que hayas terminado la entrevista, analiza tus hallazgos.

ENTREVISTA EN LA COMUNIDAD

HOJA DE ACTIVIDADES

ENTREVISTA	
<i>Nombre del entrevistado</i>	
<i>Fecha de la entrevista</i>	
<i>Notas de la entrevista</i>	

DESPUÉS DE LA ENTREVISTA	
<i>¿Hay algo de la entrevista que te sorprendió?</i>	
<i>¿Expresó el entrevistado opiniones que coinciden con tus otros hallazgos?</i>	
<i>¿Hay alguna información que contradice tus otros hallazgos?</i>	

OBSERVACIÓN + DEFINICIÓN

ACTIVIDAD 5

Evalúa tus recursos—¿Cuáles son tus recursos actuales?

Resumen: Tu comunidad local tiene recursos abundantes que puedes utilizar como inspiración y para apoyar tu innovación. Crea una lista de recursos disponibles en tu comunidad que se encuentren en la biblioteca, la sociedad histórica, los archivos del gobierno y en más lugares.



30 minutes–60 minutes



Paper and writing tool or shared document

PROCEDIMIENTO

- Empezando con lo que sabes de memoria, crea una lista de los recursos específicos que se encuentran en tu comunidad.
- Usa las categorías que figuran a continuación para organizar tu lista.
 - Físicos/infraestructura (edificios y servicios de alcantarillado)
 - Financieros (subvenciones y subsidios)
 - Humanos (personalidades y figuras históricas)
 - Intelectuales (aptitudes y capacidades especiales)
 - Políticos (funcionarios elegidos y grupos comunitarios)
 - Naturales (parques, especies de plantas autóctonas y fenómenos naturales)
 - Sociales (grupos de voluntarios, clubes y equipos)
 - Culturales (historias únicas, alimentos locales y costumbres especiales)

OBSERVACIÓN + DEFINICIÓN

ACTIVIDAD 6

Observación directa—¿Puedes ver oportunidades para la mejora y la innovación?

Resumen: La gente puede comportarse de maneras inesperadas. Es importante olvidarse de toda suposición que puedas tener acerca de tu reto de diseño y que observes lo que realmente está sucediendo. Es posible que veas situaciones positivas —como varios vecinos ayudándose entre ellos— que quieras mejorar y ampliar. Otras observaciones quizá sean comportamientos indeseables —como arrojar basura o vandalismo— que quieras eliminar o limitar. Si utilizas todas tus herramientas de observación podrás ver tu reto con nuevos ojos.



1–6 horas



Papel, lápiz o bolígrafo, o cámara

PROCEDIMIENTO

- Haz una lista de los lugares donde tus usuarios se enfrentan al reto que describiste en tu pregunta ¿Cómo podemos nosotros?.
- Determina cómo y cuándo puedes observar el reto cuando está sucediendo. Si el reto ocurre solo a horas específicas del día o ciertos días de la semana, ¿podrías estar allí para observar?
- Observa con cuidado, prestando atención a los detalles más pequeños. Imagínate que eres detective y usa todos tus sentidos para reunir información y pistas acerca de tu reto.
- Observa en especial lo que está haciendo la gente. ¿Se están usando los espacios y objetos para lo que fueron pensados? ¿Ha desarrollado ya la gente sus propias innovaciones o soluciones alternativas?
- Según el lugar, quizá sería útil regresar a una hora diferente para ver cómo podría haber empeorado o mejorado el reto (las cosas podrían empeorar en un día lluvioso o mejorar si en el fin de semana no hubo ninguna novedad).
- Anota tanta información como te sea posible acerca de tus observaciones. Toma fotografías/ filma videos/haz bocetos/grabaciones de audio/etc. Escribe lo que ves, oyes o hueles.

OBSERVACIÓN DIRECTA

HOJA DE ACTIVIDADES

Lugar: _____

LO QUE VEO	LO QUE HUELO
<i>Dibuja o toma una fotografía de cualquier cosa de interés.</i>	<i>¿Hay algunos olores o aromas particulares?</i>
LO QUE TOCO	LO QUE OIGO
<i>¿Con qué objetos está interactuando la gente o qué está manipulando? ¿Dónde hay mayor actividad?</i>	<i>Graba o describe los sonidos. ¿Está la gente diciendo algo interesante relacionado con tu reto?</i>

NOTAS PARA EL FACILITADOR

FIJA LOS PARÁMETROS DEL PROYECTO

Establece las limitaciones—Describe las limitaciones del proyecto a través de tres aspectos: tiempo, recursos y personas. Asegúrate de que los estudiantes entienden los parámetros de su proyecto de manera que puedan manejar la incertidumbre del proceso de diseño. Demasiada incertidumbre puede paralizar la creatividad del estudiante.

Calendario—Elabora un calendario para el proyecto en el que se describa cuánto va a durar, así como los principales hitos y productos a entregar. Comienza a partir de la fecha de la última presentación y asigna el mayor tiempo posible a la Observación + definición.

Recursos—Determina las limitaciones del proyecto. ¿Tiene que servir en un lugar o a un grupo de usuarios en particular? ¿Se convertirá en una solicitud de subvención o en una propuesta comunitaria? De ser así, comienza a trabajar a partir de estos requisitos para determinar los recursos necesarios.

Gente—Ayuda a los estudiantes a entender las personas y organizaciones que están participando en el proyecto, ya sea de manera directa o indirecta. La exploración y el desarrollo del estudiante deben ser las prioridades y no alguna meta opuesta del proyecto.

Tareas y objetos—Los estudiantes deben saber con exactitud qué objetos necesitan producir para cumplir con los requisitos del proyecto. Define tareas que describan con claridad los productos a entregar y animen a los estudiantes a agregar otros, a medida que el proyecto va tomando forma.

ALGUNOS PRODUCTOS A ENTREGAR SUGERIDOS SON:

- Presentación visual (esto puede ser un conjunto de diapositivas, un cartel, o hasta un video corto).
- Presentación oral (los estudiantes deben poder presentar su proyecto final en 10–15 minutos). Prototype or model (using whatever media is best to communicate their idea).
- Prototipo o modelo (el mejor medio para que comuniquen su idea).
- Propuesta escrita del proyecto (un informe escrito del proyecto que incluya un resumen del proceso seguido por el estudiante, quien explicará su diseño y expondrá otros detalles, como el presupuesto o los próximos pasos).

NOTAS PARA EL FACILITADOR

DEFINE EL PROBLEMA

Incluye el contexto—Empieza con retos que sean importantes para el estudiante, pero trata de crear conexiones a los retos de diseño compartidos, siempre que sea posible. Considera si otros estudiantes o miembros de la comunidad enfrentan el mismo reto o alguno parecido.

Incluye el contexto—Los diseñadores piensan detenidamente en cómo plantean sus retos. Ayuda a los estudiantes a identificar posibles retos de diseño pidiéndoles que imaginen experiencias o situaciones concretas que podrían ser problemáticas. Considera la posibilidad de utilizar las siguientes secuencias para ayudarles a arrancar.

Temas: Transporte, entretenimiento, compras, comida y bebida, salud y ejercicio, educación, etc.

Un día en la vida: Rutina de la mañana, traslado al trabajo, escuela, clubes y deportes, trabajo o voluntariado, regreso a casa, etc.

Evita las soluciones—Las preguntas del estudiante que empiezan con “Cómo podemos nosotros...” deben despertar la curiosidad y centrarse en las oportunidades, no en las respuestas. La pregunta “¿cómo podríamos diseñar una nueva botella de agua?” producirá resultados muy diferentes a la pregunta “¿cómo podríamos diseñar una nueva forma de transportar el agua?”. Un lenguaje demasiado específico o que ofrezca una solución en la pregunta puede limitar las posibilidades creativas del proceso de diseño. En lugar de pedir una solución, pídeles a los estudiantes que incluyan el resultado deseado de su proyecto. Un ejemplo podría ser: “¿Cómo podríamos diseñar una nueva forma de transportar agua para los niños pequeños que evite que se derrame?”. Este tipo de pregunta aclara en qué consistirá el éxito.

Revisa y perfecciona—Cada equipo de estudiantes debe elegir una única pregunta que empiece con “Cómo podemos nosotros...”. Esta pregunta les servirá de “estrella polar” y les ayudará a navegar por el proceso de diseño. Sin embargo, ten en cuenta que la pregunta puede revisarse o ajustarse. Si los estudiantes tienen dificultades importantes a lo largo del proceso, considera la posibilidad de modificar el reto para hacerlo más amplio (o más específico) a fin de aumentar (o disminuir) el número de posibles soluciones.

SEGUIMIENTO:

- Si los estudiantes tienen muchas ideas o ya han reunido información a través de la investigación y la observación, pasa a la generación de ideas para encontrar posibles soluciones de diseño.
- Si otras estrategias de Observación + definición no se han utilizado todavía, pídeles a los estudiantes que reúnan más información acerca del tema de su pregunta “¿Cómo podemos nosotros?” mediante observación e investigación antes de elaborar soluciones.

NOTAS PARA EL FACILITADOR

CONSIDERA AL USUARIO

Asigna prioridad a la inclusión—Es fundamental que los diseñadores tengan en cuenta e incluyan a su grupo de usuarios en el proceso de diseño. Cuando los estudiantes estén eligiendo a un grupo de usuarios, aléjalos de las comunidades con las que no puedan relacionarse fácilmente. A lo largo del proceso de diseño, deben poder debatir el reto, intercambiar ideas y probar sus prototipos con miembros de su grupo de usuarios. Podemos expresar esta idea con la conocida expresión “nada para nosotros, sin nosotros”. Esto significa que no debe crearse nada para las personas sin incluirlas en el proceso. Este planteamiento evitará que se introduzcan innovaciones insensibles, o hasta perjudiciales, para las personas a las que se supone que se va a ayudar.

Las denominaciones son importantes—Las palabras son importantes. Los estudiantes deben elegir cuidadosamente el lenguaje que utilizan cuando se refieren a los usuarios o a comunidades específicas de usuarios. ¿Cómo desea la comunidad que se dirijan a ella? ¿Cuál es la comprensión común de los términos que deciden utilizar? ¿Es necesario explicar o comunicar claramente el nombre o la denominación? Es importante que los estudiantes comprendan y utilicen los términos específicos, aunque las diferencias parezcan sutiles.

Crea diversidad—Puede haber casos en los que los estudiantes tengan un acceso limitado a perspectivas y opiniones que no reflejen las suyas. Cuando sea posible, organiza grupos de trabajo, o invita a mentores y participantes externos, que ayuden a los estudiantes a pensar de forma amplia sobre su reto de diseño.

SEGUIMIENTO:

- Ayuda a los estudiantes a ampliar sus conocimientos sobre los usuarios que han elegido mediante entrevistas o encuestas en la comunidad.

NOTAS PARA EL FACILITADOR

ENTREVISTAS EN LA COMUNIDAD

Promueve la objetividad—Ayuda a que los estudiantes eviten cualquier prejuicio que puedan tener cuando hacen las entrevistas. Para esto debes revisar sus preguntas y ajustar la redacción cuando sea apropiado. Ayuda a los estudiantes a elaborar preguntas abiertas para que los entrevistados puedan expresar libremente sus opiniones, sin introducir tus propias ideas. Por ejemplo, “¿Qué es lo que no le gusta de utilizar el centro comunitario?” podría cambiarse a “¿Cuál ha sido su experiencia utilizando el centro comunitario?”.

Considera las encuestas comunitarias—Las encuestas (en papel o digitales) pueden ayudar a los estudiantes a recopilar información o a encontrar experiencias u opiniones comunes entre su grupo de usuarios. Lo mejor es utilizar una encuesta con un grupo grande de usuarios (más de 25 es un buen tamaño de muestra) para poder identificar tendencias en las respuestas.

SEGUIMIENTO:

- Apóyate en los resultados de las entrevistas o encuestas, y considera si es necesario refinar o ajustar la pregunta “¿Cómo podemos nosotros?” para abordar los retos que expresaron los entrevistados.
- ¿Han inspirado las entrevistas soluciones específicas u oportunidades potenciales? Dedícale algún tiempo a generar ideas.

NOTAS PARA EL FACILITADOR

EVALÚA TUS RECURSOS

Crea conexiones—Es posible que los estudiantes necesiten otros apoyos para conectarse con recursos en la comunidad no disponibles en internet. Si es posible, llama con anticipación a organizaciones locales como bibliotecas, sociedades históricas y ayuntamientos para determinar qué registros o recursos pueden ser valiosos para los estudiantes.

Divide y conquista—Para aumentar al máximo la eficiencia, los equipos o cada estudiante pueden recopilar información de distintas fuentes y añadirla a un único documento o herramienta de recursos accesible a toda la clase.

Calendario de la investigación—La evaluación de los recursos puede hacerse al principio del proyecto para ayudar a preparar el terreno, o introducirse a mitad del proyecto, una vez que se haya definido un tema o área de interés. La introducción previa puede inspirar retos inesperados o preguntas “¿Cómo podemos nosotros...?”, pero sin un objetivo claro la investigación también puede arrojar mucha información que no sea relevante para los proyectos individuales de los estudiantes.

NOTAS PARA EL FACILITADOR

OBSERVACIÓN DIRECTA

Observación de lo invisible—Los retos de los estudiantes pueden consistir en algo que les falta, como actividades extraescolares suficientes o un espacio seguro para practicar la patineta. Anima a los estudiantes que se encuentren en esta situación a que observen lo que la gente utiliza actualmente como alternativa a su idea.

Observa a la gente, no los espacios—Para muchos proyectos de estudiantes, puede que no haya un espacio o lugar específico en el que se plantea su reto. Por ejemplo, los estudiantes pueden descubrir que es difícil navegar por el sitio web de la biblioteca local cuando intentan acceder a los recursos. En este ejemplo, sería beneficioso observar a los miembros de tu grupo de usuarios utilizando el sitio web actual para comprender cómo lo utilizan y dónde encuentran obstáculos. Estas observaciones pueden combinarse con entrevistas a los usuarios.

SEGUIMIENTO:

- Según los resultados de las observaciones, la pregunta “¿Cómo podemos nosotros....?” puede ajustarse o el grupo de usuarios puede ampliarse o reducirse.
- ¿Te han inspirado tus observaciones soluciones concretas u oportunidades potenciales? Dedícale tiempo a generar ideas.

COOPER HEWITT: MANUAL DE DISEÑO PARA EL CAMBIO

GENERACIÓN DE IDEAS



OBSERVACIÓN +
DEFINICIÓN



GENERACIÓN
DE IDEAS



PROTOTIPO +
EVALUACIÓN



¡DESPEGUE!

GENERACIÓN DE IDEAS

TÉCNICA 1

Presentaremos tres técnicas diferentes. Usa una o todas.

Tormenta de ideas—Más es más



15–60 minutos



Notas Post-it® y marcadores

Resumen: ¡Deja volar tu imaginación! Trabaja en equipo para encontrar el mayor número posible de soluciones a tu pregunta “¿Cómo podemos nosotros....?”. Comparte las soluciones más originales, divertidas, ingeniosas o complicadas que puedas imaginar. Durante este paso, no hay ninguna mala idea. No critiques ni juzgues las ideas de nadie durante una tormenta de ideas (¡ni siquiera las tuyas!). Aprovecha las ideas de los demás.

PROCEDIMIENTO

- Asegúrate de que todos en el grupo conozcan la pregunta “¿Cómo podemos nosotros....?”.
- Usa un cronómetro (15 minutos es tiempo suficiente para una sesión de tormenta de ideas) e intenta generar el mayor número posible de soluciones antes de que se agote el tiempo.
- Esboza o escribe las ideas lo más rápidamente posible utilizando un post-it por idea. Usa titulares o palabras clave para describir tus ideas y evita dar demasiados detalles.
- Recompensa a los participantes que aporten más ideas o que tengan las ideas más originales.
- Organiza una sesión de grupo y una sesión individual de tormenta de ideas.
- Si es necesario, organiza varias sesiones de cada una.
- Termina cada sesión intercambiando y agrupando soluciones e ideas similares.

GENERACIÓN DE IDEAS

TÉCNICA 2

Combinación—Mezclar y combinar

 10-15 minutos

 Hoja de trabajo y lápiz o bolígrafo

Resumen: ¡Crea una nueva combinación! Esfuérzate por generar soluciones inesperadas combinando dos rasgos u objetos diferentes. Esta actividad exige que pienses en las distintas partes o funciones de tu idea y las reorganices o sustituyas, como si se tratara de un Mr. Potato Head. Prepárate para algunas ideas asombrosamente sorprendentes (y algunas demasiado insólitas).

PROCEDIMIENTO

- Dibuja o escribe tu idea principal encima de cada cuadrícula de combinación.
- Encima de cada cuadrado, agrega las “variables”, que pueden ser objetos, características u otros elementos.
- Intenta mezclar las dos ideas para crear una nueva; puede ser un Frankenstein o una navaja suiza.

JEMPLO DE COMBINACIÓN

Idea número1: *Audífonos*

<i>Verano</i> VARIABLE	<i>Otoño</i> VARIABLE	<i>Invierno</i> VARIABLE	<i>Primavera</i> VARIABLE
<i>Anteojos de sol con altavoces</i>	<i>Auriculares con cable hechos con hilo</i>	<i>Orejetas con música</i>	<i>Un paraguas que suena como una caja de música</i>

COMBINACIÓN

HOJA DE ACTIVIDADES

Idea numero 1: _____

VARIABLE

VARIABLE

VARIABLE

VARIABLE

Idea numero #2: _____

VARIABLE

VARIABLE

VARIABLE

VARIABLE

Nueva Idea: _____

VARIABLE

VARIABLE

VARIABLE

VARIABLE

GENERACIÓN DE IDEAS

TÉCNICA 3

Mapa mental—Diagrama tu idea



15–30 minutos



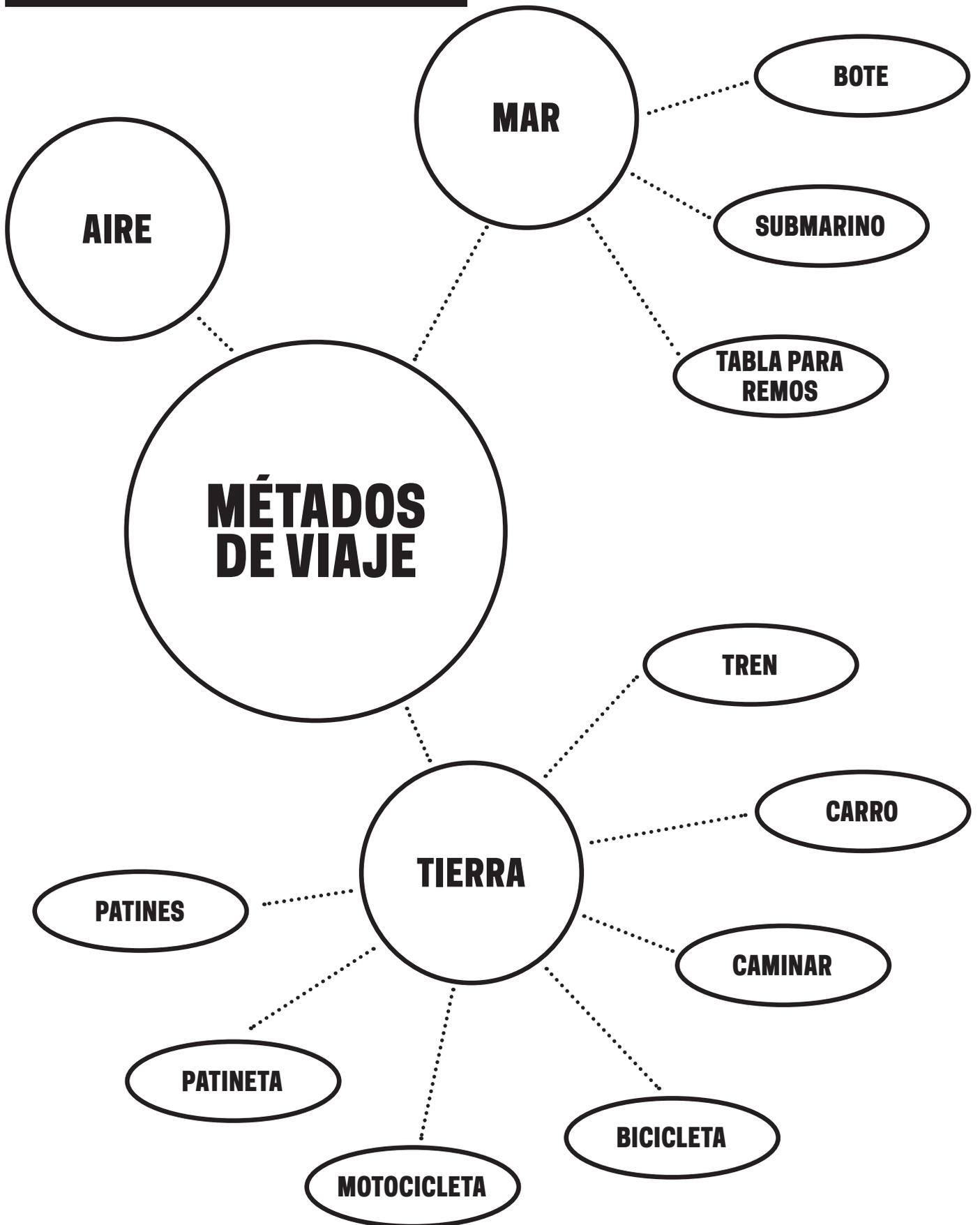
Hoja grande de papel o pizarra, lápiz o bolígrafo

Resumen: Utiliza los mapas mentales como una forma visual de diagramar información y generar ideas. Crea un mapa mental para diagramar y organizar los componentes y hacer visibles las relaciones entre ellos. Si organizas la información de esta manera te resultará más fácil descomponer conceptos amplios en partes más manejables, identificar cosas que hayas pasado por alto y destacar oportunidades interesantes.

PROCEDIMIENTO

- Escribe el tema o idea principal en el medio del diagrama.
- Separa la idea en sus secciones o componentes básicos y dibújalos como ramas que salen de la idea principal.
- Toma cada rama individualmente y sigue organizándola en secciones y listas cada vez más pequeñas.

EJEMPLO DE MAPA MENTAL



NOTAS PARA EL FACILITADOR

TORMENTA DE IDEAS

Deja espacio para la experimentación—Durante la fase de tormenta de ideas, todos deben abstenerse de juzgar sus ideas y las de los demás. Una idea que al principio parece descabellada puede ser la clave que falta para revelar la innovación.

La cantidad es mejor que la calidad—Invita a los estudiantes a moverse con rapidez durante la tormenta de ideas. Resulta útil fijar un número mínimo de ideas por estudiante al principio de la actividad. Con este método se alienta a los estudiantes a seguir adelante y aportar ideas, aunque estas no sean perfectas. Para encontrar el número mínimo recomendable en relación con el tiempo asignado, es una buena regla calcular 1-2 ideas por minuto.

Estructura el tiempo—Puede ser útil dividir la tormenta de ideas en segmentos más cortos de tiempo. El primer segmento puede utilizarse para que los estudiantes propongan ideas individualmente. En el segundo segmento, los estudiantes pueden pasar a trabajar con sus compañeros o en grupos pequeños para fomentar la colaboración.

COMBINACIÓN

Las actividades de combinación son una forma excelente de ayudar a generar ideas cuando los estudiantes están estancados o centrados en una única solución. Pedirles que combinen la idea que les gusta con características o requisitos alternativos puede ayudarles a salir del estancamiento y superar el obstáculo.

Piensa por conjuntos—Ayuda a los estudiantes ofreciéndoles conjuntos de variables que puedan utilizar. Los rasgos no tienen por qué estar relacionados con la idea principal. ¿Cómo sería la idea si estuviera hecha por Bike, sus abuelas, McDonald's o Yoda?

MAPA MENTAL

Organiza lo complicado—Un mapa mental es una manera excelente de generar ideas y de entender conceptos complejos.

COOPER HEWITT: MANUAL DE DISEÑO PARA EL CAMBIO

PROTOTIPO + EVALUACIÓN



OBSERVACIÓN +
DEFINICIÓN



GENERACIÓN
DE IDEAS



PROTOTIPO +
EVALUACIÓN



¡DESPEGUE!

PROTOTYPE + EVALUATE

TÉCNICA 1

Presentaremos cuatro técnicas diferentes. Usa una o todas.

Elige una o dos de las mejores ideas de tu tormenta de ideas y visualízalas utilizando un prototipo que te ayude a comunicarles tu idea a los demás.

Promo/Tráiler—Crea un video promocional o infomercial corto para tu idea.



1–3 horas



Dispositivo para grabar (teléfono celular, tableta o laptop) y software sencillo para editar (iMovie, Animoto, WeVideo, etc.)

Resumen: Haz que tu idea se convierta en viral con un video o una promoción impactante. Utiliza las herramientas que tienes a tu disposición para representar un boceto, crear un video al estilo de las “personas influyentes” o filmar un anuncio que comunique tu solución de diseño. Asegúrate de incluir tu pregunta “¿Cómo podemos nosotros....?” y una breve descripción de tu diseño; aclara a quién va dirigido y destaca cualquier característica especial que sea importante que la gente conozca.

PROCEDIMIENTO

- Utiliza un guion gráfico para planificar tu video y explicar tu idea, manteniendo la duración total del video entre 30 y 90 segundos.
- Si te resulta útil, escribe un guion de lo que vas a decir exactamente. Explica cómo funciona tu diseño y quién se beneficiará de su uso. Asegúrate de destacar cualquier característica especial.
- Filma y edita tu video, centrándote en contar la historia de tu diseño.

PRODUCCIÓN PLANIFICACIÓN

HOJA DE ACTIVIDADES

¿QUÉ DIRÍAS?	VISUALES	DURACIÓN
<i>El ayudante llevará todos tus paquetes y hará tu vida un 1000% mejor.</i>	<i>[Un robot sigue a una persona y carga todas sus bolsas]</i>	<i>5 segundos</i>

PROTOTIPO

TÉCNICA 2

Guion gráfico—Cuenta la historia de cómo alguien interactuará con tu diseño.



30–60 minutos



Papel y marcadores o bolígrafos, o software de dibujo

Resumen: Algunos diseños no cobran vida hasta tanto no se utilicen. Si la experiencia del usuario es muy importante para tu solución de diseño, puedes utilizar un guion gráfico para explicar paso a paso la experiencia de tu diseño. ¡Es como dibujar un cómic para inspirarse!

PROCEDIMIENTO

- Piensa en la experiencia de utilizar tu diseño y divídela en una secuencia de pasos.
- Imagina los momentos más importantes de cada etapa y dibuja uno de ellos por cada cuadrado, como en un cómic.
- Utiliza recuadros para mostrar distintas ubicaciones o detalles si te resulta útil.
- Utiliza el guion gráfico para explicar tu proyecto y evaluar si la idea está clara o se necesitan más detalles.

GUIÓN GRÁFICO

HOJA DE ACTIVIDADES

ESCENA:	ESCENA:	ESCENA:

ESCENA:	ESCENA:	ESCENA:

ESCENA:	ESCENA:	ESCENA:

PROTOTIPO

TÉCNICA 3

Boceto/Diagrama—Dibuja cómo debe ser tu diseño y explica cómo funciona.



15–60 minutos



Papel y marcadores o bolígrafos, o software de dibujo

Resumen: Algunas veces una imagen vale más que las palabras. Dibujar o esbozar tu idea, aunque no seas un dibujante experto, es una forma excelente de comunicarles tu diseño a los demás. Si tu diseño es un objeto o un espacio físico, es mucho más fácil mostrar las distintas partes y su relación con un dibujo que con palabras.

PROCEDIMIENTO

- Haz un dibujo de tu diseño. Usa más de un ángulo, si fuese necesario.
- Utiliza dibujos lineales sencillos. Añade figuras lineales si son necesarias para ayudar a comunicar la escala o la forma en que la gente utilizará tu diseño.
- Agrega primeros planos de detalles o componentes importantes que quieras destacar.
- Añade texto que nombre las distintas partes de tu diseño o que proporcione contexto adicional.
- Muéstrales tus bocetos a otras personas para ver si tu diseño es claro y si se puede agregar o quitar algo para hacerlo más comprensible.

PROTOTIPO

TÉCNICA 4

Modelo—Crea un modelo físico o diorama de tu idea en acción.

 1-3 horas

 Materiales variados (papel, cartón, arcilla, objetos encontrados)

Resumen: Construir una maqueta de tu diseño es una manera excelente de mostrar su aspecto y cómo se relacionan entre sí las distintas partes. Las maquetas pueden construirse con casi cualquier material y deben hacerse de forma rápida y económica para ayudarte a entender tu diseño. Piensa en los materiales como representaciones: el papel puede sustituir al vidrio, o el cartón y la cinta adhesiva pueden representar el metal y el caucho en el diseño final. Utiliza modelos para representar la escala, la forma y la relación entre las distintas partes de tu diseño.

PROCEDIMIENTO

- Elige materiales sencillos y fáciles de utilizar para representar tu diseño final, y dedícales tiempo y esfuerzo a los detalles más importantes.
- Construye los elementos más pequeños en tamaño natural, pero los diseños más grandes, como edificios o parques, constrúyelos a menor escala.
- Complementa tu modelo con dibujos o bocetos si son necesarios para explicar partes importantes de tu diseño.
- Una vez que hayas terminado, considera mejoras o alternativas a tu diseño y crea otra versión de tu prototipo si fuese necesario.

NOTAS PARA EL FACILITADOR

GUIONES GRÁFICOS

Guiones gráficos y videos—Los guiones gráficos se utilizan en esta actividad para ayudar a desglosar y comunicar los pasos de una experiencia. Sin embargo, también pueden utilizarse como herramienta para ayudar a los estudiantes a crear una película o un video corto sobre su idea. Es importante entender que los guiones gráficos narran una historia visual en una secuencia específica; por lo tanto, los estudiantes deben centrarse en definir las partes importantes de la historia que quieren transmitir sobre su diseño.

BOCETO/DIAGRAMA

El dibujo no es un arte—Muchos estudiantes evitan dibujar porque creen que no dominan ese arte o porque sus dibujos no se parecen a la idea que tienen en la cabeza. Anima a los alumnos a que no piensen en si sus dibujos son bonitos o no, sino en si pueden ser entendidos fácilmente por los demás.

Capta los ángulos—Según sea la complejidad del diseño, suele ser útil crear varios dibujos del mismo, ya que cada dibujo aporta información adicional. En lugar de dedicar mucho tiempo a que los estudiantes creen un dibujo “bonito” y detallado, puede ser mejor pedirles que creen de 2 a 3 dibujos más rápidos que muestren el diseño desde varios ángulos o que resalten un detalle en particular.

MODELOS

Alienta la repetición—Con todos los prototipos, pero en especial con los modelos, es importante recordar a los alumnos que hacer algo “bonito” no es el objetivo principal. En su lugar, los alumnos deben pensar en la forma más rápida y sencilla de transmitir sus ideas y aprender de los prototipos que hagan. Para crear el prototipo de una bicicleta más cómoda, por ejemplo, no habría que preocuparse de cómo construir las ruedas (y quizá ni siquiera el cuadro) porque el asiento, las empuñaduras, el manubrio y los pedales son las partes que la gente toca más a menudo. Construir solo esas piezas para probarlas sería mucho más fácil y llevaría mucho menos tiempo que intentar construir un modelo de toda una bicicleta.

EVALUACIÓN

ACTIVIDAD 1

Reúne comentarios—Intercambia tus ideas con los usuarios y escucha lo que tienen que decir.

 30–60 minutos

 Presentación, materiales para tomar notas, participantes

Resumen: Mantente receptivo a las nuevas ideas y a las distintas perspectivas de tu grupo de usuarios. Aunque tengas una buena idea, los demás pueden aportar formas nuevas e inesperadas de mejorar tu proyecto. Aunque esta información puede darse de manera informal en una variedad de espacios, también debes asegurarte de programar algo de tiempo dedicado a compartir tus ideas y escuchar con atención. Fija un momento para intercambiar ideas con un pequeño grupo de compañeros, partes interesadas de la comunidad o asesores a lo largo del proyecto. Estos momentos de control te ayudarán a asegurarte de que vas por buen camino y de que tienes en mente al usuario o público final de tu proyecto.

PROCEDIMIENTO

- Escribe algunas notas sobre lo que compartirás sobre tu diseño. Utiliza alguno de tus prototipos como ayuda para explicarles tus ideas al grupo de usuarios.
- Presenta tu diseño a tu grupo de usuarios rápidamente y así tendrás tiempo suficiente para preguntas y conversación al final. Hasta podrías hablarles de los puntos en los que tengas dificultades o necesites ayuda.
- Escucha los comentarios que recibas y toma notas. No discutas ni estés en desacuerdo con las opiniones que se expresen; en lugar de eso, intenta comprender las distintas opiniones y pide más explicaciones si hay algo que no entiendes.
- Después de recoger los comentarios, dedica algo de tiempo a revisar tus notas y decidir qué sugerencias o ideas que has escuchado deberías utilizar en la siguiente versión de tu diseño.

NOMBRE DEL INTERESADO	COMENTARIO

NOTAS PARA EL FACILITADOR

EVALUACIÓN

Elabora preguntas clave—Antes de una presentación o de una sesión de comentarios, apoya a los estudiantes para que evalúen su proyecto y determina qué información podría ayudarles a seguir adelante. Tal vez estén dudando entre dos ideas muy diferentes (e igualmente buenas) o estén buscando lugares alternativos para celebrar un evento. Ayúdalos a preparar preguntas específicas para tu sesión de comentarios dedicados a la conversación en torno a estos retos importantes.

Consigue a los participantes—Selecciona el grupo que pueda aportar los mejores comentarios para la fase actual del proyecto. Si los estudiantes están diseñando una estructura o decidiendo su ubicación, puede ser útil seleccionar a personas con conocimientos técnicos de arquitectura, ingeniería, zonificación o permisos de construcción. (Cuando sea posible, piensa en seleccionar grupos en los que todos se sientan a gusto; por ejemplo, puede que los niños no se sientan tan libres para hablar si sus padres también están en el grupo).

Prepara el entorno—Durante una sesión de comentarios, diles a los participantes que primero se les hablará de los proyectos y luego se les pedirá su opinión y su participación. Los estudiantes deben ser lo más breves posible (de 3 a 8 minutos) para darles a los participantes la información suficiente que les permita opinar; no es necesario explicar todos los pasos del proceso en ese momento. Los prototipos de los alumnos pueden ayudarles a ilustrar y transmitir rápidamente sus ideas.

Escucha atentamente—Ayuda a los estudiantes a mantener la atención y a escuchar realmente los comentarios después de presentar sus proyectos (a menudo es un alivio para ellos terminar de hablar). Es mejor que los estudiantes no se pongan a la defensiva ni discutan sobre sus proyectos; también es importante aislarlos del lenguaje negativo o abusivo. Si los participantes se dirigen a los estudiantes de forma negativa o condescendiente, lo mejor es intervenir y recordarles a todos que el objetivo de los comentarios no es juzgar, sino buscar oportunidades para mejorar y evolucionar.

Toma notas—Asegúrate de que al menos un miembro del equipo de diseño se encargue de anotar las ideas, preguntas y reacciones clave que se expresen durante la sesión de comentarios. Es fácil olvidar lo que se dijo una vez que la sesión ha terminado, y las notas serán útiles para los estudiantes cuando estén planificando los próximos pasos.

Repasar y revisar—Una vez que los estudiantes hayan escuchado los comentarios, invítalos a repasar y comparar sus notas. Aunque es importante tener en cuenta las necesidades del grupo de usuarios, no todos los comentarios deben incorporarse al diseño modificado. Pide a los estudiantes que busquen las opiniones que sean pertinentes, útiles o viables. Deja que clasifiquen las distintas opciones y decidan qué ideas seguir y qué otras pasar por alto (por ahora).

COOPER HEWITT: MANUAL DE DISEÑO PARA EL CAMBIO

DESPEGUE



OBSERVACIÓN +
DEFINICIÓN



GENERACIÓN
DE IDEAS



PROTOTIPO +
EVALUACIÓN



¡DESPEGUE!

DESPEGUE

ACTIVIDAD 1

Presentar—Muéstrales tu diseño a otras personas.

Resumen: Presenta tus ideas y prototipos a una comunidad más amplia. Es un buen momento para practicar el enunciado de tus soluciones, recibir más comentarios y conocer a posibles socios.

PROCEDIMIENTO

- ¿Cómo contarás la historia de tu proyecto? Piensa en presentar investigaciones y datos que respalden la solución que propones. Piensa en cómo presentarás a tu usuario y qué prototipos explican mejor tu diseño. Selecciona solo los elementos necesarios para contar la historia de tu idea.
- Presenta con claridad tu pregunta “¿Cómo podemos nosotros....?”.
- Decide el papel que tendrá cada miembro del equipo en la presentación. Practica la presentación de un resumen conciso del proyecto. Trata de anticiparte a las preguntas y prepárate para ellas.
- Arréglate de acuerdo a la ocasión y presenta tu trabajo con confianza, sabiendo que tú y tu equipo han hecho una investigación investigado, han contado con otras opiniones y han reflexionado sobre el desarrollo de tu idea. Ningún proyecto es perfecto en su inicio, así que recuerda que esta es solo la primera versión y que las próximas serán mejores.
- Mantente receptivo a posibles socios y nuevas posibilidades. Todas las personas con las que hables tienen el potencial de impulsar tu idea, ponerte en contacto con la persona adecuada o indicarte el camino hacia el financiamiento.

DESPEGUE

ACTIVIDAD 2

Ejecuta—¡Pon tu idea en acción!

Resumen: Una vez que hayas diseñado tu proyecto, ¡es hora de hacerlo realidad! Revisa tu propuesta de proyecto y los pasos siguientes. Averigua qué pasos puedes dar de manera independiente y cuáles necesitarán apoyo externo y de quién. Da el primer paso de la ejecución y recluta los miembros del equipo necesarios para tu trabajo de innovación.



NOTAS PARA EL FACILITADOR

PRESENTA

Práctica, práctica, práctica—Anima a tus jóvenes diseñadores a practicar sus papeles antes del día de la presentación. Utiliza un cronómetro para ayudar a los estudiantes a modificar y estructurar sus presentaciones, o ponte serio y graba a los estudiantes haciendo un ensayo para ayudarles a identificar áreas de mejora. ¿Quién presentará la pregunta “¿Cómo podemos nosotros...?”? ¿Quién hablará sobre la investigación y las entrevistas? ¿Quién contará anécdotas divertidas o situaciones difíciles? ¿Quién presentará los prototipos?

Contar bien la historia—Ayuda a contar el proceso de diseño. Un prototipo acabado o un producto final tienen más significado y valor cuando el público entiende cómo evolucionó la solución. Esta transparencia del proceso ayuda a validar las decisiones de los estudiantes y agrega credibilidad a su solución.

No se olviden de celebrar—Asegúrate de que los estudiantes se diviertan haciendo la presentación. Es normal que estén nerviosos, pero también hay que recordarles que ya han terminado y que ahora pueden presumir de todo el trabajo que han hecho. Aquí es donde pueden brillar y compartir su experiencia con la comunidad.

EJECUTA

Este paso del proceso vendría después de la presentación a la comunidad.

Pocos proyectos pueden iniciarse exactamente como se han diseñado, pero esta puede ser una forma excelente de hacer que la comunidad piense en oportunidades. Empezar con una pequeña prueba piloto o probar un componente del proyecto es una forma estupenda de iniciarlo sin demasiado riesgo.

No todos los proyectos estarán terminados o listos para ejecutarse.

La experiencia de los estudiantes en el proyecto y la exposición de la comunidad a las oportunidades tienen un gran valor.

Si a tus estudiantes les apasiona iniciar el proyecto, invítalos a comunicarse con las partes interesadas, como líderes comunitarios, empresarios u organizaciones, para que les ayuden a hacer realidad sus ideas o parte de ellas.