

## Actividad: Diseño de una experiencia de compra sostenible

**Objetivo:** Aplicar el proceso de Design Thinking para crear una solución que mejore la experiencia de compra sostenible para jóvenes.

**Duración:** 50 minutos

**Materiales:** Papel, bolígrafos, post-its, cronómetro

**Desarrollo de la actividad:**

### 1. Introducción (5 minutos)

- Explicar brevemente el reto: "Diseñar una experiencia de compra sostenible para jóvenes"
- Formar grupos de 4-5 estudiantes

### 2. Empatizar (10 minutos)

- Cada grupo entrevista a otro grupo sobre sus hábitos de compra y preocupaciones ambientales
- Preguntas guía:
  - ¿Qué es lo más importante para ti al comprar ropa?
  - ¿Qué factores consideras al comprar ropa?
  - ¿Cómo defines "sostenibilidad" en el contexto de la moda?
  - ¿Cómo influye la sostenibilidad en tus decisiones de compra?
  - ¿Qué obstáculos encuentras para comprar de forma sostenible?
  - ¿Has comprado alguna vez ropa de segunda mano o en tiendas vintage?  
¿Por qué sí o por qué no?
  - ¿Qué información te gustaría tener sobre una prenda antes de comprarla para saber si es sostenible?
  - ¿Estarías dispuesto a pagar más por ropa sostenible? ¿Cuánto más?
  - ¿Qué marcas de ropa consideras que son sostenibles y por qué?
  - ¿Cómo crees que la moda rápida afecta al medio ambiente?
  - ¿Qué haces con tu ropa cuando ya no la quieres?
  - ¿Has intentado alguna vez reparar o modificar tu ropa en lugar de comprar nueva?

### 3. Definir (5 minutos)

- Los grupos sintetizan la información recopilada
- Definen el problema específico a resolver, por ejemplo:  
"Los jóvenes quieren comprar ropa sostenible pero encuentran difícil identificar opciones asequibles y de moda"

### 4. Idear (10 minutos)

- Lluvia de ideas: cada miembro del grupo escribe en post-its tantas ideas como sea posible
- Se comparten las ideas y se seleccionan las más prometedoras

### 5. Prototipar (10 minutos)

- Los grupos crean un boceto o diagrama de su solución
- Pueden ser aplicaciones móviles, sistemas de etiquetado, tiendas pop-up, etc.

#### **6. Evaluar (5 minutos)**

- Cada grupo presenta su prototipo a otro grupo
- El grupo evaluador proporciona feedback constructivo

#### **7. Reflexión final (5 minutos)**

- Discusión en clase sobre las soluciones propuestas y el proceso de Design Thinking
- Reflexionar sobre cómo el proceso ayudó a abordar la incertidumbre del reto inicial