

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