

GUIA PARA EL APRENDIZAJE CLASSROOM 06 “Prototipo de mi Servicio”

NOMBRE DE ALUMNO.....CURSO.....

ASIGNATURA.....NIVEL.....

UNIDAD: Diseño de mi propuesta

CONTENIDO: Modelo de Negocios

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

OA 4 Comunicar propuestas de soluciones para reducir los efectos perjudiciales proyectando posibles escenarios de cambio y sus impactos, utilizando herramientas TIC, considerando diferentes tipos de objetivos y audiencias, teniendo en cuenta aspectos éticos y aplicando normas de cuidado y seguridad.

Objetivo Guía: “Organizar y representar funcionamiento de mi servicio”

INTRODUCCIÓN:

-Al trabajar con el Modelo de Negocios logramos desarrollar el funcionamiento del servicio. Organizamos y estructuramos sus diferentes partes. Para nosotros debiese estar más menos claro cómo va a funcionar nuestro servicio y qué problemas resolveremos a nuestros diferentes usuarios mediante nuestra Propuesta de Valor.

Por lo tanto, ahora corresponde diseñar **como se verá nuestro servicio**, y cómo funcionará en relación a nuestros clientes. Para ello es que haremos un prototipo de nuestra solución.

Un **prototipo** es un primer modelo **que sirve como representación o simulación** del producto final y que nos permite verificar el diseño y confirmar que cuenta con las características específicas planteadas. Ayuda a entender como se verá nuestro servicio o producto una vez que sea fabricado y producido.

Prototipar Servicios
innokabi.com

Desarrollo.

En el trabajo realizado en la “Guía para el Aprendizaje n°5” se trabajó con la herramienta llamada “**Modelo de Negocios**”, mediante el cual al igual que un rompecabezas, se armaron las diferentes partes que componen a nuestra propuesta. Desde cuáles serán los clientes a de qué forma se obtendrá dinero y como se usará.

El problema es, a pesar de ya entender bien nuestra propuesta, aún no sabemos cómo se verá. Y esto es una parte fundamental en todo diseño de servicios.

Primero, retomaremos una herramienta trabajada en la guía n°4: el “Mapa de Experiencia del Usuario”, solo que ahora aplicada a nuestro propia propuesta.

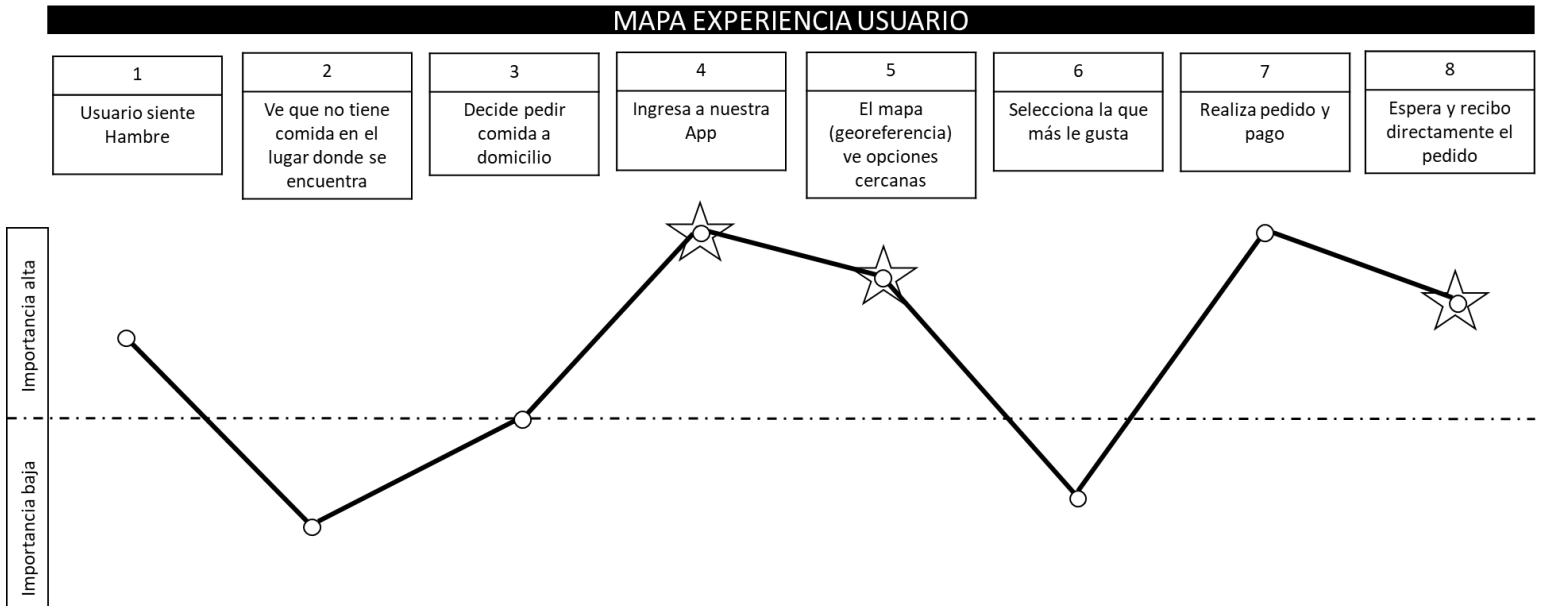
Luego, diseñaremos el cómo se verá nuestro servicio en tres etapas:

- 1.-Diseño de un logo
- 2.-Diseño de la indumentaria para nuestro servicio
- 3.-Croquis para mostrar el espacio (físico o digital) donde funcionará el servicio que proponemos.

A. Mapa Experiencia del Usuario 2.0

Como recién recordamos, esta herramienta ya la trabajamos un par de guías atrás. Ahora la retomaremos, pero será usada para analizar y organizar nuestra primera propuesta.

En primer lugar, se enumerará del 1 al 8 los pasos de funcionamiento de nuestro servicio. Ver ejemplo:



Una vez que se hayan anotado y enumerado las 8 etapas del servicio propuesto, corresponde clasificarlas con un punto ° según su nivel de importancia para nosotros. Mientras más alto, más importante; mientras más bajo, menos importante.

Y por último, se seleccionarán los tres puntos que consideremos más importantes y se le dibujará una estrella. Hay que recordar que cada uno conoce su propia propuesta, por lo tanto queda a criterio de cada uno qué pasos anotar y como clasificarlos.

B. Diseño de Logo e indumentaria

Toda organización, sea cual sea, necesita una forma de identificarse y distinguirse del resto. Desde un club de fútbol, banda musical, país o empresa. Siempre van a necesitar distinguirse del resto, para ello es que se usa principalmente lo que se conoce como "Branding". Esto es el uso de diferentes estrategias de marketing para construir una marca.

En este trabajo haremos uso de dos: diseño de logo e indumentaria.



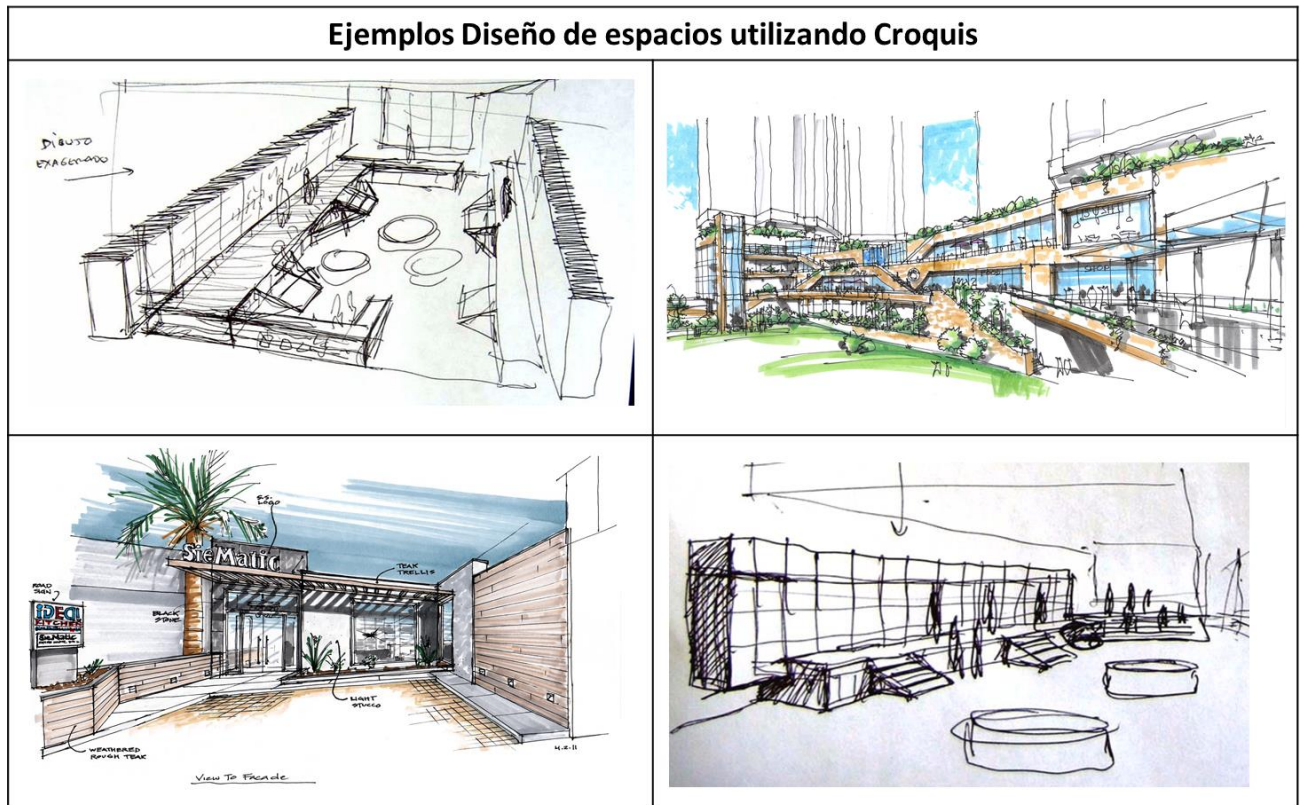
Como se ve en los recuadros, siempre hay una relación entre el diseño del logo (sus colores, forma y mensaje) y el diseño de la vestimenta de sus equipo de trabajo.

C. Diseño utilizando Croquis.

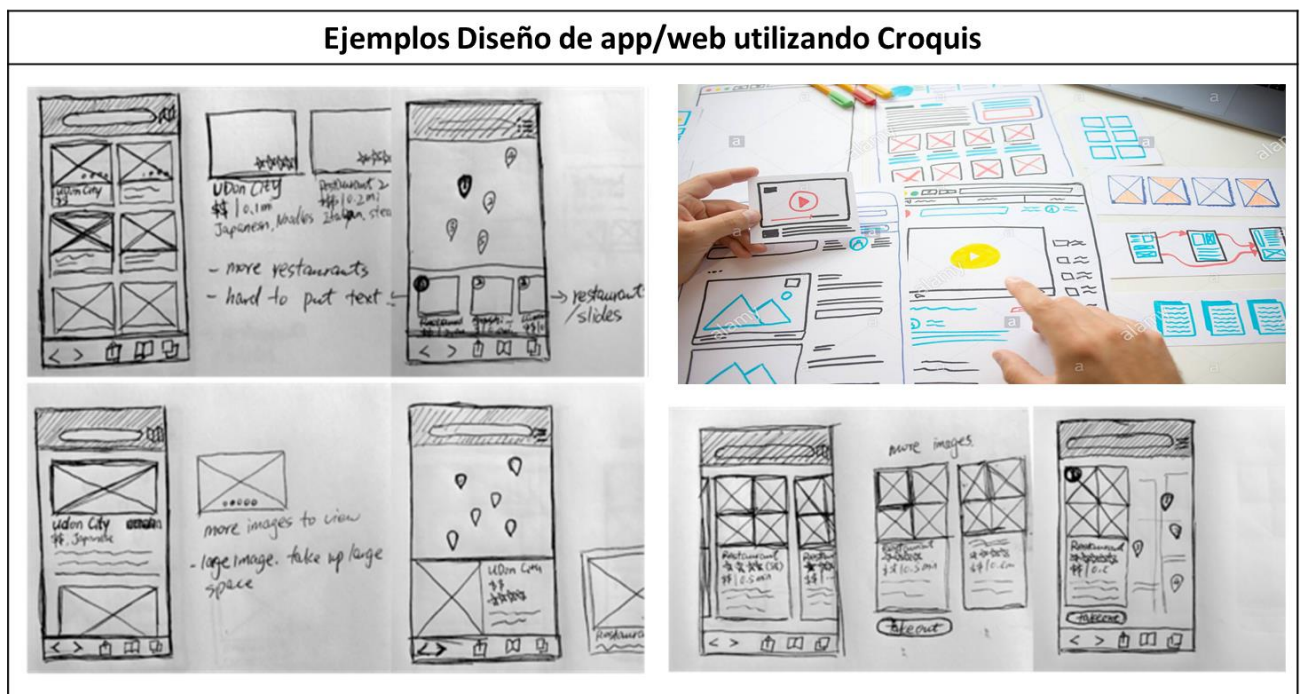
Cuando queremos comunicar una idea, existen variadas formas de hacerlo. Sin embargo, como se dice, una imagen vale más que mil palabras. Por lo tanto seguiremos este refrán, y usaremos el dibujo como medio para expresar nuestras ideas.

Mediante el trabajo con croquis sencillos se mostrará las primeras formas que tendrá el servicio que estamos pensando. Sin juzgar el nivel del dibujo, lo importante será comunicar nuestra idea o su funcionamiento mediante 2 croquis.

Puede que nuestro servicio funcione en un espacio físico concreto, como tienda, oficina o restaurante



O estemos pensando en un servicio de funcionamiento digital.



Lo importante será pensar de qué forma se entenderá mejor nuestra propuesta utilizando dos o más croquis. Por lo tanto, dependerá del tipo de propuesta que estemos pensando el que tipo de croquis realizaremos.

Obviamente se pueden usar diferentes modalidades de croquis si estamos pensando un servicio que combine lo físico con lo digital, como sería el caso de los delivery como Rappi o una app de teleconsultas para el sistema de salud.

Todo va a depender de lo que se quiera proponer.

II.- CIERRE, Actividad para medir lo aprendido (formato de trabajo).

A continuación, se presentará el formato e instrucciones para realizar la actividad propiamente tal de esta guía de trabajo en donde deberá diseñar su propuesta.

A. Mapa Experiencia del Usuario 2.0 (30 puntos)

MAPA EXPERIENCIA USUARIO

	1	2	3	4	5	6	7	8

Importancia alta

Importancia baja

B. Branding, diseño de logo e indumentaria (20 puntos)

Logo	Indumentaria

C. Mostrar idea, diseño usando croquis (20 puntos; 10 pts c/u)

Croquis 1

Croquis 2

En el Classroom se compartió también un formato digital en PowerPoitn para quien dese hacer el trabajo en computador.

RECURSOS COMPLEMENTARIOS:

Video de apoyo en el classroom de la asignatura

Consultas por mensajes vía classroom o al WhatsApp entre 10:30 y 12:30 am +56 9 4846 7691

Correo institucional: matias.sir@colegiofernandodearagon.cl

Puntaje Total: 70 puntos. Cada punto a trabajar y recuadro tiene 10 puntos, y hay 10 puntos por orden y cuidado en el trabajo.