

Disseny del projecte: BMC, Design Thinking i prototipatge

Dissenyar un projecte no és tindre una idea brillant a la dutxa i posar-se a construir. És entendre qui l'usará, dibuixar el model en un full i ensenyar una maqueta lletja per a descobrir com més prompte millor el que no funciona.



Temps estimat de lectura: 18-20 min · Sabers LOMLOE:
D.1, D.2, D.3 · Abans de començar: Units 1-8 (esta és la
part 1 del projecte capstone, recull tot el treballat fins ara).
En acabar esta unitat sabràs: Aplicar les cinc fases del
Design Thinking (empatitzar, definir, idear, prototipar,
testejar) a un problema real.

“

*Tindre una idea és la part fàcil.
Convertir-la en un projecte
coherent és el difícil. En esta unitat
presentem dues eines potents que
s'usen en empreses reals: el
Business Model Canvas (model de
negoci en un full) i el Design
Thinking (procés per a dissenyar
centrat en persones).*



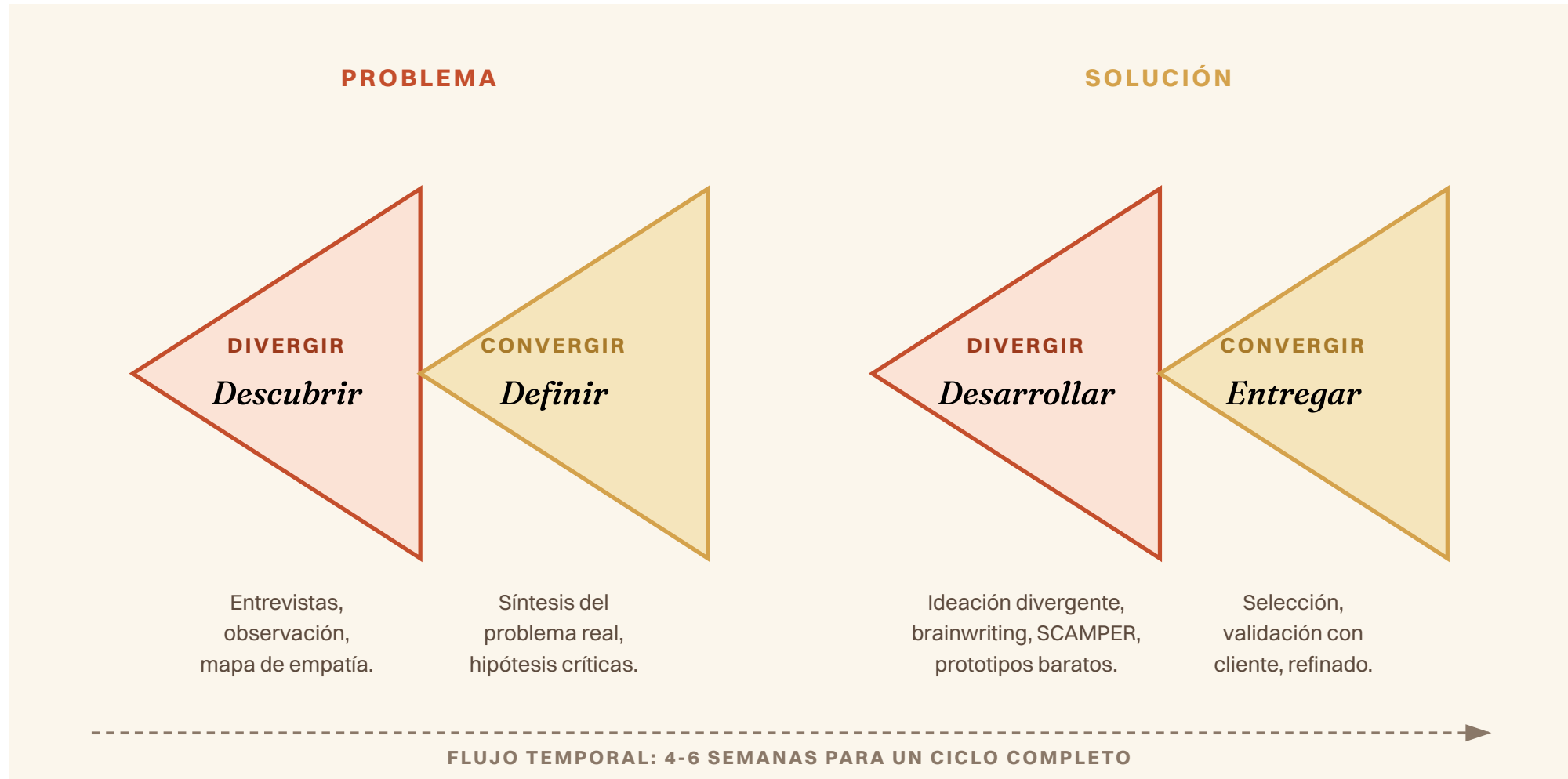
EL CAS

Un vídeo de 3 minuts aconsegueix 75.000 subscriptors abans que el...

Arribem al Bloc D, el més llarg i el més pràctic de tot el curs. Fins ací hem treballat el perfil emprenedor (Bloc A), la lectura de l'entorn (Bloc B) i els recursos amb què es munta un projecte (Bloc C). El Design Thinking és una manera de resoldre problemes que posa les persones al centre.

*Per què un vídeo d'un producte que no existix
pot valdre més que el producte?*

Double Diamond: les dues fases de divergència i convergència del Design Thinking.





Per què este ordre importa

Qualsevol pot saltar-se la fase d'empatitzar i inventar-se la solució des de la taula de sa casa. El problema és que quasi sempre encertarem amb el símptoma i fallarem amb el remei. Els majors de l'exemple no necessiten una app — que els resulta complicada i poc fiable—; necessiten companyia nocturna i de cap de setmana.



§ 2

Lean Startup: construir, medir, aprender



IDEO va inventar el primer ratolí d'Apple en 90 dies aplicant Design Thinking

El Lean Startup és la metodologia que l'emprenedor estatunidenc Eric Ries va publicar en el seu llibre homònim de 2011, basant-se en la seua experiència construint startups a Silicon Valley i en les idees del lean manufacturing japonés (Toyota).



§ 3

El Business Model Canvas



El Business Model Canvas (BMC) és una plantilla d'un sol full que servix per a descriure com funciona un projecte. El va inventar el suís Alexander Osterwalder el 2010 amb el seu llibre Business Model Generation i s'ha convertit en l'eina més usada del món per a dissenyar models de negoci.

Business Model Canvas: 9 blocs d'un model de negoci (Osterwalder).





Prova-ho tu mateix: emplena els nou blocs del teu model de negoci directament en esta eina interactiva i descarrega el resultat. Com s'emplena a l'aula. La regla pràctica per a 4ESO: un full A3 o un paper continu a la paret, els nou requadres dibuixats amb retolador, i post-its de colors —un per idea, una idea per post-it—.



§ 4

Prototipatge: ensenyar abans de construir



Glovo va començar amb un MVP en un sol barri de Barcelona

Un prototip és una maqueta —incompleta, barata, ràpida— del que volem construir. Servix per a ensenyar-lo a algú i obtindre feedback abans d'invertir temps i diners de veritat. Hi ha tres nivells de fidelitat, cada un respon a una pregunta distinta. Baixa fidelitat: paper, cartó, role-play.



§ 5

Com integrar-ho tot en el projecte capstone



Les idees que t'has d'endur

Les tres metodologies no competixen entre si: es combinen. Una manera pràctica d'organitzar les pròximes quatre setmanes a classe: Setmana 1 — Empatitzar i definir. Cada equip tria un problema de l'entorn (institut, barri, família, consum digital), ix a fer almenys cinc entrevistes, emplena el mapa d'empatia i formula la...



§ 6

Glossari



Design Thinking: mètode per a resoldre problemes que posa les persones al centre i segueix cinc fases. Empatitzar: primera fase del Design Thinking; eixir a parlar amb les persones afectades pel problema per a entendre'l de veritat.



§ 7

Per a aprofundir



Recursos accesibles per a entrenar el disseny de projectes: d.school de Stanford — recursos oberts (dschool.stanford.edu/resources) — l'escola que va formalitzar el Design Thinking publica plantilles i guies descarregables gratis. En anglés, però molt visuals.



§ 8

Preguntes per a reflexionar



Estes preguntes no tenen una resposta única. Servixen per a discutir a classe o pensar en tancar la unitat: El Design Thinking demana eixir a parlar amb les persones abans de dissenyar res.



§ 9

Connexió amb la Unit 10



Esta unitat ha cobert la part 1 del projecte capstone: dissenyar el model i prototipar-lo. La Unit 10 treballarà la part 2: validació amb dades, pla de comunicació i el pitch final davant de la resta de la classe. Les dues unitats juntes són el tancament del Bloc D i del curs sencer.

Fins aquí la teoria

Continua al llibre de la unitat.