

# Diseño del proyecto: BMC, Design Thinking y prototipado

*Diseñar un proyecto no es tener una idea brillante en la ducha y ponerse a construir. Es entender a quien lo va a usar, dibujar el modelo en una hoja y enseñar una maqueta fea para descubrir cuanto antes lo que no funciona.*

---

# Objetivos de la unidad

- Aplicar las cinco fases del Design Thinking a un problema real del entorno del alumnado.
- Rellenar un Business Model Canvas simplificado de nueve bloques para la idea del proyecto.
- Distinguir prototipo, MVP y producto final, y construir un prototipo de baja fidelidad con materiales de aula.
- Reconocer el ciclo construir-medir-aprender de Lean Startup y diferenciar iteración de pivot.

---

# Conceptos clave

- **Design Thinking**
- **empatizar**
- **definir**
- **idear**
- **prototipar**
- **testear**
- **Business Model Canvas**
- **propuesta de valor**
- **segmento de clientes**
- **Lean Startup**
- **construir-medir-aprender**

---

# Design Thinking: empezar por las personas

El **Design Thinking** es una manera de resolver problemas que pone a las personas en el centro.

---

# Lean Startup: construir, medir, aprender

El **Lean Startup** es la metodología que el emprendedor estadounidense **Eric Ries** publicó en su libro homónimo de 2011, basándose en su experiencia construyendo *startups* en Silicon Valley y en las ideas del *lean manufacturing* japonés (Toyota).

---

# El Business Model Canvas

El **Business Model Canvas (BMC)** es una plantilla de una sola hoja que sirve para describir cómo funciona un proyecto. La inventó el suizo **Alexander Osterwalder** en 2010 con su libro *Business Model Generation* y se ha convertido en la herramienta más usada del mundo para diseñar modelos de negocio.

---

# Prototipado: enseñar antes de construir

Un **prototipo** es una maqueta —incompleta, barata, rápida— de lo que queremos construir. Sirve para enseñarlo a alguien y obtener feedback antes de invertir tiempo y dinero de verdad. Hay tres niveles de fidelidad, cada uno responde a una pregunta distinta.

---

# Cómo integrar todo en el proyecto capstone

Las tres metodologías no compiten entre sí: se combinan. Una manera práctica de organizar las próximas cuatro semanas en clase:

---

# Conexión con la Unit 10

Esta unidad ha cubierto la **parte 1 del proyecto capstone**: diseñar el modelo y prototiparlo. La Unit 10 trabajará la **parte 2**: validación con datos, plan de comunicación y el *pitch* final delante del resto de la clase. Las dos unidades juntas son el cierre del Bloque D y del curso entero.

· [profedeeconomia.es](http://profedeeconomia.es)