



# **Design Thinking**

## **VideoNoticia**

Nombre del instructor: Indhira Suero Acosta

Nombre de la actividad: Creación de un video noticia usando el design thinking o pensamiento de diseño.

### Descripción de la actividad

El alumnado desarrollará una propuesta de video noticia siguiendo cada uno de los pasos del Design Thinking o Pensamiento de Diseño. Este trabajo grupal puede asignarse como una práctica de medio término o un proyecto final. Si la actividad se asigna como una práctica de medio término, se recomienda que solo se entregue la propuesta. De indicarse como proyecto final, debería pedirse, además de las evidencias del proceso creativo, una entrega completa del programa en YouTube.

### Propósito del aprendizaje

El estudiante creará una propuesta de video noticia en YouTube, empleando los pasos del design thinking: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.

### Evaluación

El profesorado podrá evaluar la actividad con una rúbrica. Este producto se divide en dos partes: una primera para evaluar el proceso de creación (práctica de medio término) y una segunda, para evaluar también el producto y su presentación (proyecto final).

## Rúbrica para valorar un Videonoticia elaborado con Design Thinking\*

Proceso de creación			
<i>Fases del proceso</i>	Por debajo de las expectativas	Se acerca a las expectativas	Cumple con las expectativas
<b>Comprensión y aplicación del paso “empatizar”</b>	<p>No siguió el primer paso del proceso de design thinking, y evidencia falta de comprensión del concepto. Desconsidera las necesidades e intereses de la audiencia.</p>	<p>Demuestra evidencias del primer paso del proceso de design thinking, pero no comprende el concepto en su totalidad. No considera a fondo las necesidades e intereses de la audiencia.</p>	<p>Demuestra evidencias del primer paso del proceso de design thinking y comprende el concepto. Desarrolla una visión sobre las necesidades e intereses particulares de la audiencia objetivo.</p>
<b>Comprensión y aplicación del paso “definir”</b>	<p>No siguió el segundo paso del proceso de design thinking, y evidencia falta de comprensión del concepto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Le falta enmarcar un problema con un enfoque directo.</li> <li>● No genera criterios para evaluar ideas y contrarrestarlas.</li> <li>● Su definición no captura los intereses de la audiencia.</li> </ul>	<p>Presenta evidencias del segundo paso del proceso de design thinking, pero, a medias, cumple con los siguientes criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Enmarca un problema con un enfoque directo.</li> <li>● Genera criterios para evaluar ideas y contrarrestarlas.</li> <li>● Captura los intereses de la audiencia.</li> </ul>	<p>Demuestra evidencias del segundo paso del proceso de design thinking, y cumple con los siguientes criterios a completitud:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Enmarca un problema con un enfoque directo.</li> <li>● Genera criterios para evaluar ideas y contrarrestarlas.</li> <li>● Captura los intereses de la audiencia.</li> </ul>

<b>Comprensión del paso de “idear”</b>	No siguió el tercer paso del proceso de design thinking, y presenta falta de comprensión del concepto.	Presenta evidencias del tercer paso del proceso de design thinking, pero generó pocas ideas durante el brainstorming.	Muestra evidencias del tercer paso del proceso de design thinking, y generó una cantidad considerable de ideas que ofrecen diversas alternativas de donde elegir como posibles soluciones.
<b>Comprensión del paso de “prototipar”</b>	No siguió el cuarto paso del proceso de design thinking, y evidencia falta de comprensión del concepto.	Demuestra evidencias del cuarto paso del proceso de design thinking, pero generó pocos prototipos para ser evaluados.	Demuestra evidencias del cuarto paso del proceso de design thinking, y generó una cantidad considerable de prototipos para ser evaluados.
<b>Comprensión del paso de “evaluar”</b>	No siguió el quinto paso del proceso de design thinking, y evidencia una falta de comprensión del concepto.	Muestra evidencias del quinto paso del proceso de design thinking, pero no presenta suficientes opiniones y retroalimentación de usuarios y colegas.	Presenta evidencias del quinto paso del proceso de design thinking, y presenta suficientes opiniones y retroalimentación de usuarios y colegas.
<b>Producto</b>			
<b>Criteria</b>	<b>Por debajo de las expectativas</b>	<b>Se acerca a las expectativas</b>	<b>Cumple con las expectativas</b>
<b>Contenido</b>	<p>Presenta un contenido poco atrayente y práctico para su destinatario.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Carece de variedad y no posee secciones claras.</li> <li>El texto en imágenes no apoya y refuerza el mensaje del video.</li> </ul>	<p>Presenta un contenido dividido en diversas secciones. Cumple, a medias, los siguientes requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Variedad y secciones definidas.</li> <li>El texto en imágenes apoya y refuerza el mensaje del video.</li> </ul>	<p>Presenta un contenido variado, práctico y dividido en diversas secciones. Cumple con los siguientes requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Variedad y secciones definidas.</li> <li>El texto en imágenes apoya y refuerza el mensaje del video.</li> </ul>
<b>Aspecto visual</b>	El vídeo posee una calidad visual y resolución deficientes.	El vídeo posee una calidad visual y resolución adecuadas, pero presenta algunas fallas.	El vídeo posee una calidad visual y resolución excelentes, sin fallas considerables.

<b><i>Sonido</i></b>	El audio carece de calidad.	El audio tiene una buena calidad, pero presenta algunas fallas.	El audio tiene una buena calidad, sin fallas considerables.
<b><i>Ortografía</i></b>	El texto en pantalla presenta una cantidad considerable de errores gramaticales, ortográficos y de puntuación.	El texto en pantalla presenta un uso aceptable de la gramática. Tiene algunos errores ortográficos y/o de puntuación.	En el texto en pantalla se hace buen uso de la gramática, ortografía, puntuación y edición.

**\*Modelo de rúbrica adaptado de:** Buck Institute for Education. (2013). Creativity & Innovation Rubric for PBL.