



FICHA ACTIVIDAD

1. Título de la actividad

Proyecto App

Profesor: Juan Manuel Barceló

Asignatura: Multimedia (3º Periodismo)

2. Descripción

Elaboración de una app para móviles siguiendo la metodología Design Thinking.

Los alumnos cubren todas las etapas del proceso: empatía, definición, ideación y prototipado. Es importante señalar esta última, ya que elaboran dos prototipos: uno en baja definición y otro en alta definición (interactivo).

3. Objetivos

De aprendizaje:

- Aplicar la metodología Design Thinking a un proceso generativo de Innovación multimedia.
- Aprender el manejo de aplicaciones de prototipado tanto en baja como en alta definición.
- Desarrollar habilidades de trabajo en grupo.

Laborales:

- Adquisición de conocimientos de prototipado en baja y alta definición de software demandado por el mercado y que encaja con el perfil de nuestros estudiantes de Periodismo.
- Adaptación de nuestros estudiantes de Periodismo al concepto de arquitectura de la información, cada vez más requerido en empresas de cualquier sector.

4. Desarrollo de la dinámica

1. Cada estudiante elabora un **proyecto multimedia de apps para móviles** según la metodología de creación de innovación del Design Thinking.

2. Se comienzan los pasos del proceso de Design Thinking, empezando por la **empatía**, para descubrir los deseos y necesidades de los usuarios. La investigación contextual y las entrevistas son las dos técnicas principales usadas en esta etapa.
3. Seguidamente, pasamos a la **definición del problema**, según los datos obtenidos en la anterior etapa.
4. El siguiente paso es la **ideación**. Aquí se desarrollan técnicas de aperturas de ideas como el **cardsorting**. En este punto se empiezan ya a concretar los primeros **mockups en baja definición** con la aplicación Balsamiq.
5. Finalmente, y tras varias iteraciones, se realiza el **proyecto en alta definición** con la aplicación Axure.

5. Resultados

- Los alumnos desarrollan su capacidad de búsqueda de soluciones mediante el uso de una metodología que asegura la adaptación real de propuestas a problemas concretos.
- Los alumnos aprenden aplicaciones de uso real en las empresas, que cada vez más requieren expertos en información con conocimientos de creación de software.

6. Conclusiones

Esta actividad destaca por su valor en varias direcciones:

- Introduce a los alumnos en el **proceso de creación de innovación** que exigen las empresas hoy en día.
- **Amplía las miras** de los alumnos al contemplar en todo momento varias soluciones para cada problema que se plantea.
- Desarrolla el **pensamiento creativo**, ya que no se buscan soluciones ya existentes sino novedosas.
- Fortalece la **motivación y autoestima** de los alumnos, ya que se enfrentan a numerosos retos a los que tienen que darles solución por ellos mismos.
- Incrementa la comprensión de que sólo el **trabajo colaborativo** puede ofrecer soluciones reales a problemas reales.
- Además, la alta capacidad de transferencia a otras actividades o materias de esta metodología la hacen especialmente **útil**.