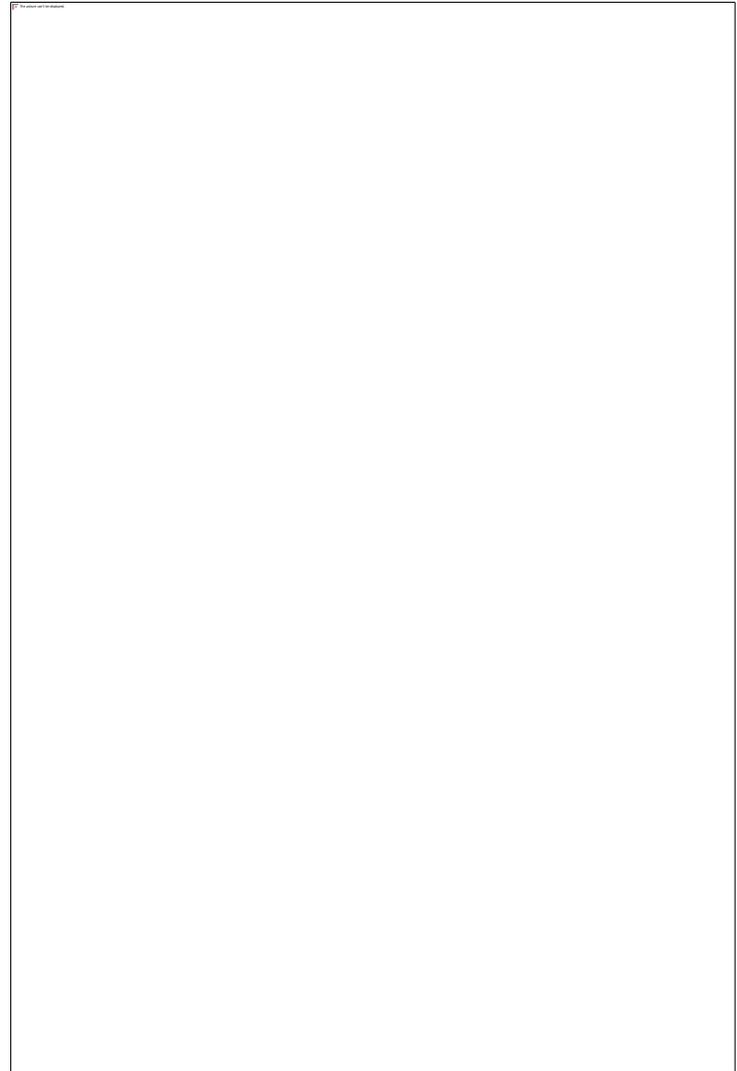


DESDE EL  
**DISEÑO**  
AL  
**EMPRENDIMIENTO**  
POR: DR. JOSÉ L. AYALA

# PROBLEMA 1

## 5 ( 10 X 30 )

- 10 universidades graduando a
- 30 estudiantes al año al cabo de
- 5 años son
- 1500 diseñadores en Puerto Rico



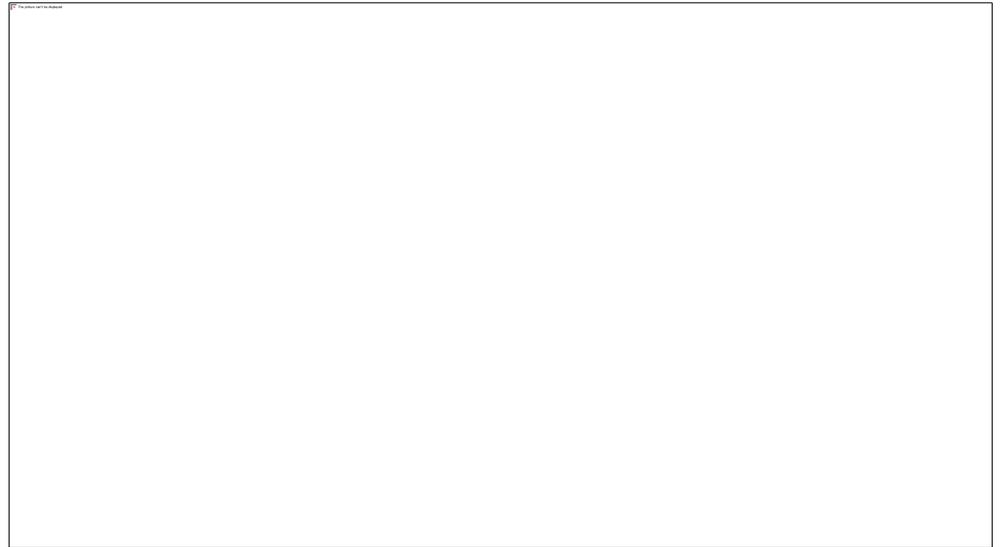
# SOLUCIÓN #1

**Solución: Graduar diseñadores que trabajen para otros.  
Graduar diseñadores que creen su propio negocio de diseño y que puedan exportar servicios. Destrezas en creación y administración de negocios (actualizada, dinámica y práctica)**

# PROBLEMA 2

## MOTIVACIÓN Y RENDIMIENTO ACADÉMICO

Los estudiantes de diseño no estaban motivados. No lograban visualizar de manera integrada las destrezas adquiridas en los cursos mediante pequeños ejercicios y su futura aplicación en un entorno real.



# SOLUCIÓN #2

**Solución:** Desarrollar ejercicios que les permitan realizar trabajos donde se utilicen diversas destrezas que sean aplicadas en un entorno real.

# VISIÓN SIMPLISTA

## CREAR EMPATÍA ENTRE DISEÑO Y NEGOCIOS

En carreras de negocios y administración toman prestado el “Design Thinking”. Porque no tomamos en diseño prestado el “Business Thinking”

Diseño

- Design Thinking
- Comunicación
- Tecnología
- Visual
- Publicidad
- Estrategia

Emprendimiento

- Dinero
- Administración
- Ganancia
- Costo
- Estrategía

# **HERRAMIENTA UTILIZADA PARA LOGRARLO**

- **LEAN BUSINESS CANVAS**
- **METODOLOGÍA “STARTUP”**
- **CURSO DISEÑO DE PÁGINAS WEB (AGRA 4115)**

# ACTIVIDAD

## DISEÑAR LA INTERFACE Y EL PROTOTIPO DE UNA APLICACIÓN WEB.

1. Entrevistar a una cantidad de personas (20 o más) e indagar sobre problemas cotidianos que tienen.
2. Verificar aquellos problemas que se repetían y escoger uno.
3. Pensar en una solución por medio de una aplicación para dispositivos móviles.
4. Describir la solución y volver a preguntar a las mismas personas u otras nuevas, su opinión sobre la solución.
5. Crear un “Wireframe” de la interface de la aplicación en conjunto con la navegación
6. Utilizar alguna herramienta tecnológica para crear un prototipo
7. Poner a prueba el prototipo con un pequeño grupo focal

- 8. Diseñar la interface (Destrezas del diseño, color, forma, punto focal, etc. y destrezas de desarrollo digital)**
- 9. Presentar primeras propuestas para recibir críticas (hecho en clase entre alumnos y profesor)**
- 10. Desarrollar página promocional de la aplicación**
- 11. Desarrollar prototipo de navegación**
- 12. Probar usabilidad del prototipo con grupo focal de usuarios**
- 13. Mejorar prototipo**
- 14. Realizar presentación con “Pitch” en clase (se realizan preguntas por parte de jurado invitado y estudiantes “Sharktank”)**

# LEAN CANVAS MODEL

1. Problema
2. Segmento de clientes
3. Proposición de valor única
4. Solución
5. Canales
6. Flujo de Ingresos
7. Estructura de Costes
8. Métricas Clave
9. Ventaja Especial



# RESULTADOS INMEDIATOS

- **Estudiantes se motivan a completar el canvas completo**
- **Aumenta interés por desarrollar destrezas de programación para completar su aplicación**
- **Aumenta interés por perfeccionar su idea**
- **Quieren crear negocios**
- **Estudiantes aportan a otros y desarrollan grupos de apoyo**
- **Mejoran sus destrezas de diseño en la realización de la interface**
- **Pierden miedo a preguntar**

# RESULTADO A LARGO PLAZO

- **Estudiantes pasados quieren ser ayudante del profesor en próxima sección del curso**
- **Estudiantes siguen trabajando en el desarrollo de páginas webs de manera independiente**
- **Estudiantes ven a profesor como mentor luego del curso**



# EXPECTATIVAS

Estudiantes  
formando  
**STARTUPS**  
de las ideas  
generadas en  
clase



# HERRAMIENTAS USADAS

## Diseño:

- Photoshop
- Illustrator
- Adobe Muse

## Prototipos:

- Pop App
- Invision App
- Adobe Muse

## Páginas de presentación

- Strikingly

## Canvas

- Lean Stack

# EJEMPLOS

- [bit.ly/ayalauprm01](http://bit.ly/ayalauprm01)
- [bit.ly/ayalauprm02](http://bit.ly/ayalauprm02)
- [bit.ly/ayalauprm03](http://bit.ly/ayalauprm03)
  
- [bit.ly/ayalauprm04](http://bit.ly/ayalauprm04)



**A NIVEL CONCEPTUAL COMO  
PROFESOR HE DESCUBIERTO  
OTRO TIPO DE PROFESIONAL**



**DESIGNPRENEUR**