

IDEAR UN NUEVO PRODUCTO / DISEÑO DESDE LA PROPIA VISIÓN

OER: DESIGN THINKING, CREATIVE THINKING, CRITICAL THINKING, ART THINKING: APPLYING A DESIGN LED INNOVATION APPROACH TO THE ADVANCED TEXTILES SECTOR

Objetivo y alcance

El alcance de esta actividad de aprendizaje es familiarizarse con el enfoque de pensamiento artístico para llegar a posibilidades orientadas a avances que ayuden a los estudiantes a visualizar concretamente sus proyectos / ideas. El ejercicio está destinado a activar en la medida de lo posible las diferentes estrategias de pensamiento analizadas en los OER con el fin de generar soluciones innovadoras capaces de conseguir algo nuevo pero factible en el mercado.

Preguntas de la actividad

Aprovechando tu visión, sentimientos y experiencias, ¿qué soluciones innovadoras tienes en mente en relación con el desafío de diseño propuesto?

Objetivos del aprendizaje

- Comprender cómo funciona el pensamiento creativo, crítico y artístico y su interrelación con el pensamiento de diseño.
- Aplicar diferentes técnicas de pensamiento creativo;
- Utilizar el enfoque del pensamiento artístico para generar ideas radicales
- Crear un nuevo diseño / producto mediante la aplicación de innovación guiada por el diseño, con la finalidad de tomar decisiones ponderadas y tener éxito en el mercado

Categorías



Proceso de diseño



Negocios y marketing



Diseño de producto

Referencias

- Athuraliya, A. (2021, September). The Ultimate List of Visual Creative Thinking Techniques for Your Next Great Idea. Creately. Retrieved 2021, from <https://creately.com/blog/diagrams/creative-thinking-techniques/>
- Lebrecht, T. (2016). Art Thinking or The Importance of Inventing Point B. <https://medium.com/>
- Robbins. (2018). From Design Thinking to Art Thinking with an Open Innovation Perspective—A Case Study of How Art Thinking Rescued a Cultural Institution in Dublin. Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity, 4(4), 57. <https://doi.org/10.3390/joitmc4040057>
- Whitaker, A. (2016). Art Thinking—How to Carve Out Creative Space in a World of Schedules, Budgets and Bosses (1st ed.). Harper Collins: New York.
- Saso, K. (2017). Mind-set and skills to navigate through today's dynamic and uncertain world. Kyoto University of Art and Design.
- Jacobs, J. (2018). Intersections in Design Thinking and Art Thinking: Towards Interdisciplinary Innovation. Creativity: Theories – Research - Applications, 5(1) 4-25. <https://doi.org/10.1515/ctra-2018-0001>
- Khalifa, T. F. (2013). Design and Methodology for Technical Textiles. Journal of Textile Science & Engineering, 2013.

Material de soporte

- [OER](#)
- [Summary presentation](#)
- Plantillas para seis sombreros pensantes y técnicas SCAMPER

Equipamiento

- Imágenes significativas que activan el desafío de diseño
- Pósters
- Póster / Bloques de Lego / otros materiales para ensamblar para el prototipo
- Ordenador

A.

Visualiza tu propia visión teniendo en cuenta la brecha existente con la realidad actual

1.

Define un desafío de diseño relacionado con las nuevas aplicaciones textiles técnicas y reparte a los estudiantes algunas imágenes significativas

2.

Mirando las imágenes, los estudiantes escriben en pósits pensamientos, sentimientos y consideraciones que provienen de sus propias experiencias de vida.

3.

Se le pide a cada estudiante que identifique su „Qué pasaría si...“. Preguntas clave relacionadas con la asignación previa

4.

Los estudiantes se pondrán en pareja y participarán en entrevistas entre pares utilizando las preguntas definidas. Las respuestas también se escriben en post-its.

5.

Los estudiantes permanecerán en parejas y organizarán sus post-its utilizando el método de los seis sombreros pensantes (plantilla para entregar).

6.

Cada par de estudiantes visualizará su tablero combinado esbozando una visión

7.

Se invita a los estudiantes a hacer una lluvia de ideas „¿Cómo podríamos...“. Preguntas en relación con su visión para ver problemas que se encuentran dentro de la brecha entre la realidad actual y su visión, visualizando posibles soluciones



Alrededor de medio día



Individual
Grupo pequeño



Descubrir &
Definir

B.

Haz un prototipo de tu visión

1.

A partir de la visión definida durante el ejercicio anterior, se les pide a los estudiantes que piensen en servicios / productos existentes que podrían estar compitiendo con sus propias ideas de soluciones.

2.

Enumere las características de estos servicios / productos de la competencia, divídalos en diferentes categorías e imagine lo que el mundo necesitaría en cada categoría en el futuro (cosas que podrían considerarse normales en el futuro pero que aún no forman parte de la normalidad actual).

3.

Utilice la técnica SCAMPER (plantilla para proporcionar) para ayudar a idear un nuevo producto / diseño. Durante esta fase, establezca claramente los aspectos textiles técnicos clave, es decir, la selección de materiales; tecnología; técnicas de producción; funcionalidades; Propiedades.

4.

Se les pide a los estudiantes que prototipen sus ideas utilizando técnicas 2D (es decir, póster de collage) o 3D (es decir, bloques de Lego / ensamblaje de materiales)

5.

Cada grupo presentará su trabajo a los demás abriendo una discusión entre pares.



Alrededor de medio día



Grupo pequeño
Discusión



Desarrollar &
Entregar

SIX THINKING HATS



FACTS

What do you already know or need to find out?



BENEFITS

What are the positives, values and benefits?



CAUTIONS

What might go wrong?



FEELINGS

How does it make you feel? Consider fears, likes and dislikes.



CREATIVITY

What are the possibilities and alternatives?



PROCESS

Usually the session leader wears this hat and is responsible for organizing the process.

SCAMPER TECHNIQUE

S

SUBSTITUTE

C

COMBINE

A

ADAPT

M

MODIFY/ MAGNIFY

P

PURPOSE

E

ELIMINATE

R

REARRANGE/ REVERSE