

Design Thinking

para liderar la **innovación educativa**



Guión gráfico

Realiza dibujos simples y de baja resolución que permitan visualizar tu idea de principio a fin.

La actividad que se presenta a continuación, se basa en el manual [“Design Thinking para liderar la innovación educativa”](#) desarrollado por el CILED. Dicha actividad corresponde a la **cuarta fase** de la metodología del Design Thinking: la fase de **“Prototipar”**.

Guion gráfico

Realiza dibujos simples y de baja resolución que permitan visualizar tu idea de principio a fin.

Hay muchos tipos de prototipos. Uno de ellos es el guion gráfico (o "storyboard"), el cual es una representación visual de una historia o proceso, a través de cuadros que contienen dibujos, fotos, imágenes u otros (muy similar a un "comic"). Su objetivo es representar, de forma muy simple, elementos clave de la solución que se está diseñando, con el fin de seguir iterando.

Pasos:

01. Una vez **elegida la idea** que se quiere probar como posible solución, definir cuáles son los **aspectos o interacciones que se quiere mostrar** a través de un **guion gráfico**. Puede ser que se quiera prototipar la idea completa o ciertos aspectos específicos.

* Recordar que no es necesario que la idea esté completamente desarrollada y perfecta. De hecho esto podría jugar en contra, ya que en general las personas se sienten más cómodas dando feedback sobre una idea que está "en proceso" v/s una idea que se ve demasiado "acabada".



Tiempo:
60 minutos.

Materiales:
Post-it, hojas de papel, papelógrafo; o herramientas digitales como Power Point, Word u otros.

Participantes:
Equipo de diseño
(máximo 6 personas).

Cuándo usar:
· Cuando se quiere mostrar una idea de forma gráfica y simple.

02. Definir los **momentos específicos** que se van a representar, realizando un **punteo en viñetas**.

Por ejemplo: Si la idea fuera realizar “Jornadas entre apoderados”

- Momento en que el apoderado recibe la invitación.
- Primera reunión y tema asignado a trabajar en grupo.
- Lluvia de ideas con el grupo.
- Envío de todas las ideas, por grupo Whatsapp del curso.

03. **Representar los momentos** definidos en un **formato tipo comic**. En primer lugar dibujar en una hoja, cartulina u otros, la cantidad de **cuadros estáticos** que se requiera, según cuántos momentos se quiere representar, dejando un espacio para texto al lado (o abajo) de cada uno.

04. **Completar cada cuadro** con **dibujos, fotos o la técnica que se haya definido**, y acompañar cada uno de un **breve texto** (de descripción o diálogos).

* Otra forma de completar el guion gráfico es realizar el dibujo de cada cuadro en un post-it, para luego ir pegando cada uno en la hoja común.

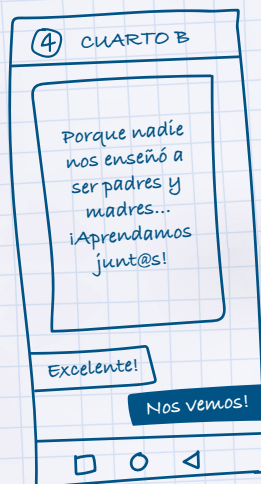
05. Tener presente que para los dibujos, u otra técnica que se use, **no es necesario en ningún caso lograr una alta calidad artística**. Lo relevante es que los dibujos o representaciones gráficas, junto a la descripción de cada cuadro, ayuden a representar e imaginar los elementos clave de la solución o idea.

06. Una vez terminado considerar que el prototipo puede servir para, en una siguiente fase, presentarlo a un grupo de personas para pedirles feedback, o también puede usarse para analizar la idea y seguir pensando sobre el concepto general.

Ejemplo:

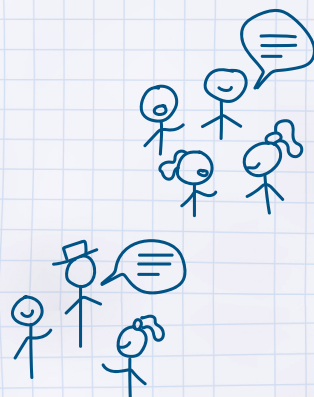
Guion gráfico: Escuela de Padres

Dibujo 1:



Invitación a apoderados por Whatsapp

Dibujo 2:



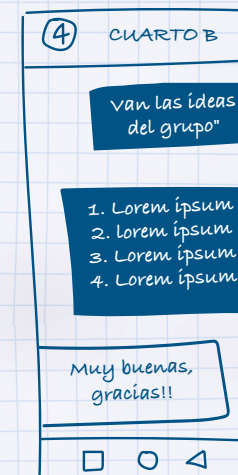
En la primera reunión de apoderados, se organizan grupos y a cada uno se le asignan diferentes problemáticas que están viviendo los estudiantes del curso.

Dibujo 3:



Cada grupo realiza una lluvia de ideas según la problemática que le tocó.

Dibujo 4:



Un encargado(a) por grupo, envía por el whatsapp del curso, las ideas que se propusieron en su respectivo grupo.