

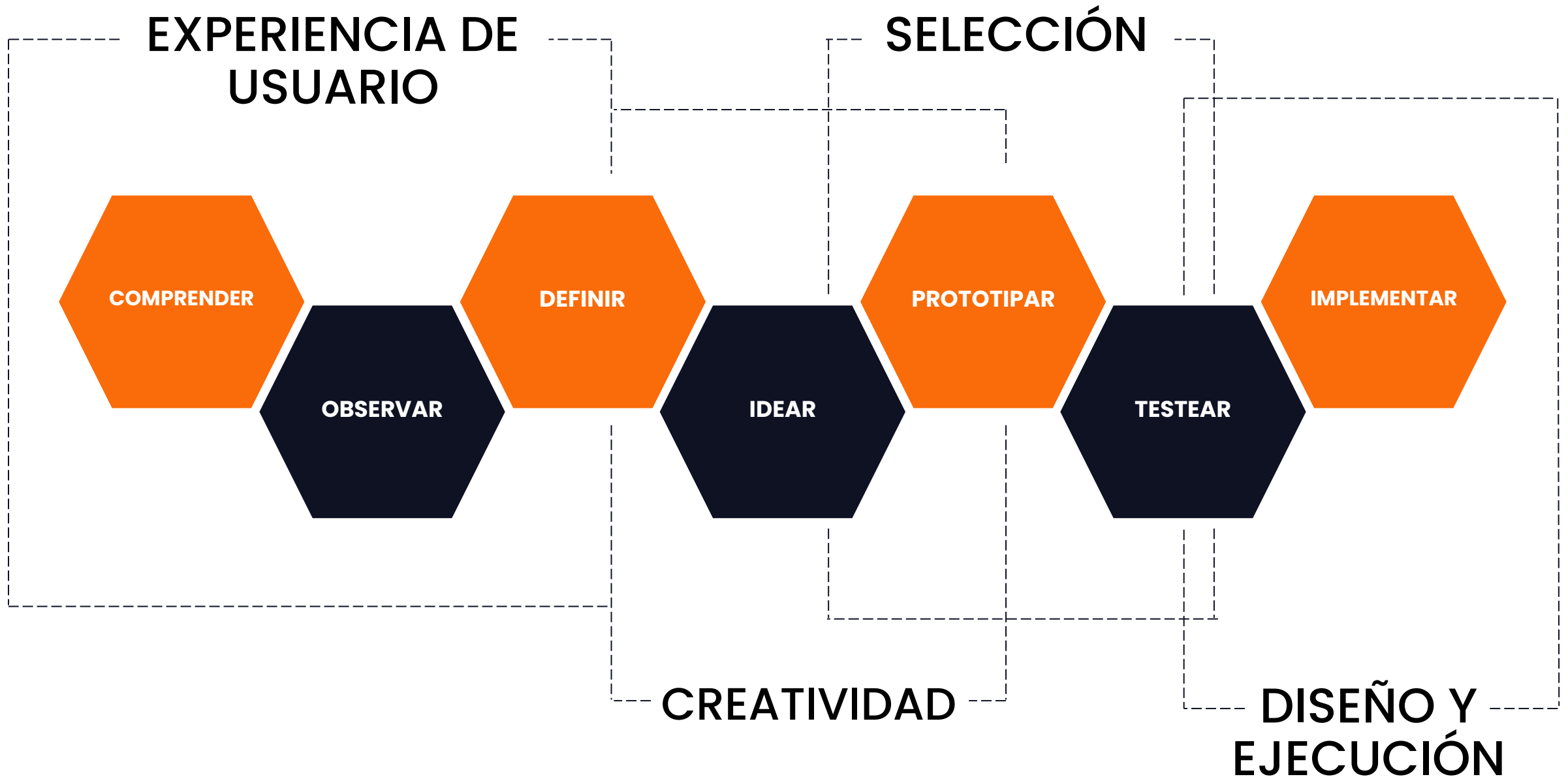


# NUESTRO USUARIO – NUESTRO RETO

---

Cultura del Emprendimiento – Carlos Varela

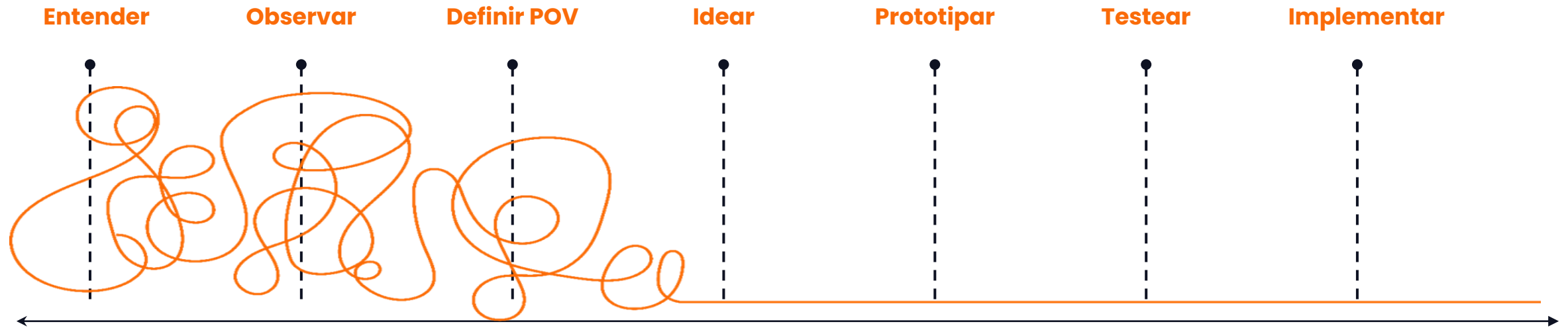


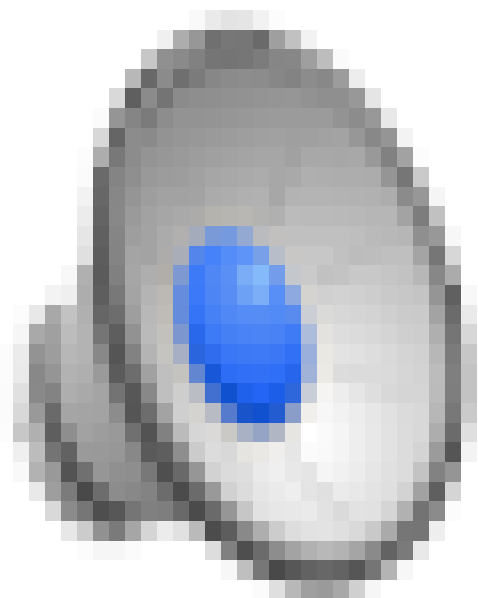


# DESIGN THINKING

---

Learning







# ¿Qué es el POV?

---

Un punto de vista (PdV o POV por las siglas en inglés de Point of View) es una definición del problema significativa y procesable que nos permitirá en la fase de ideación generar ideas de manera orientada a los objetivos que pretendemos alcanzar

El POV combina la información obtenida y el conocimiento sobre las personas y sus necesidades que hemos obtenido durante la fase de empatía



# Un buen punto de vista

---

- Tiene un enfoque claro, concreto y conciso.
- Fija claramente los límites del problema. Define el problema. Resulta inspirador.
- Nos guiará en la búsqueda de soluciones, y nos permite evaluar ideas competitivas.
- Es atractivo y capta la atención



## El esquema de un POV podría ser el siguiente:

[Descripción de una persona] necesita [necesidad] porque [percepción (insight) (algo irresistible o inevitable)].





# Ejemplos

---

## Persona

Estudiante universitaria que vive en el centro

Un señor mayor que vive solo en una zona rural

Un apicultor gallego

## Necesita

Desplazarse de manera rápida y cómoda al campus

Hacer ejercicio físico

Protegerse de las abejas

## Percepción / Insight

Quiere aprovechar bien su tiempo para hacer todas sus tareas y que le quede tiempo libre para sí misma

Prefiere seguir siendo independiente que tener que marcharse a vivir a una residencia asistida

Quiere coger la mayor cantidad de miel posible sin estropear las colmenas o tener que salir corriendo

# Ejemplos

---

## Caso

Gestionando el  
estrés

## Mal PdV

Un niño necesita manejar el estrés cuando está haciendo un examen, porque si no tiene una alta probabilidad de suspender debido a los nervios

## Buen PdV

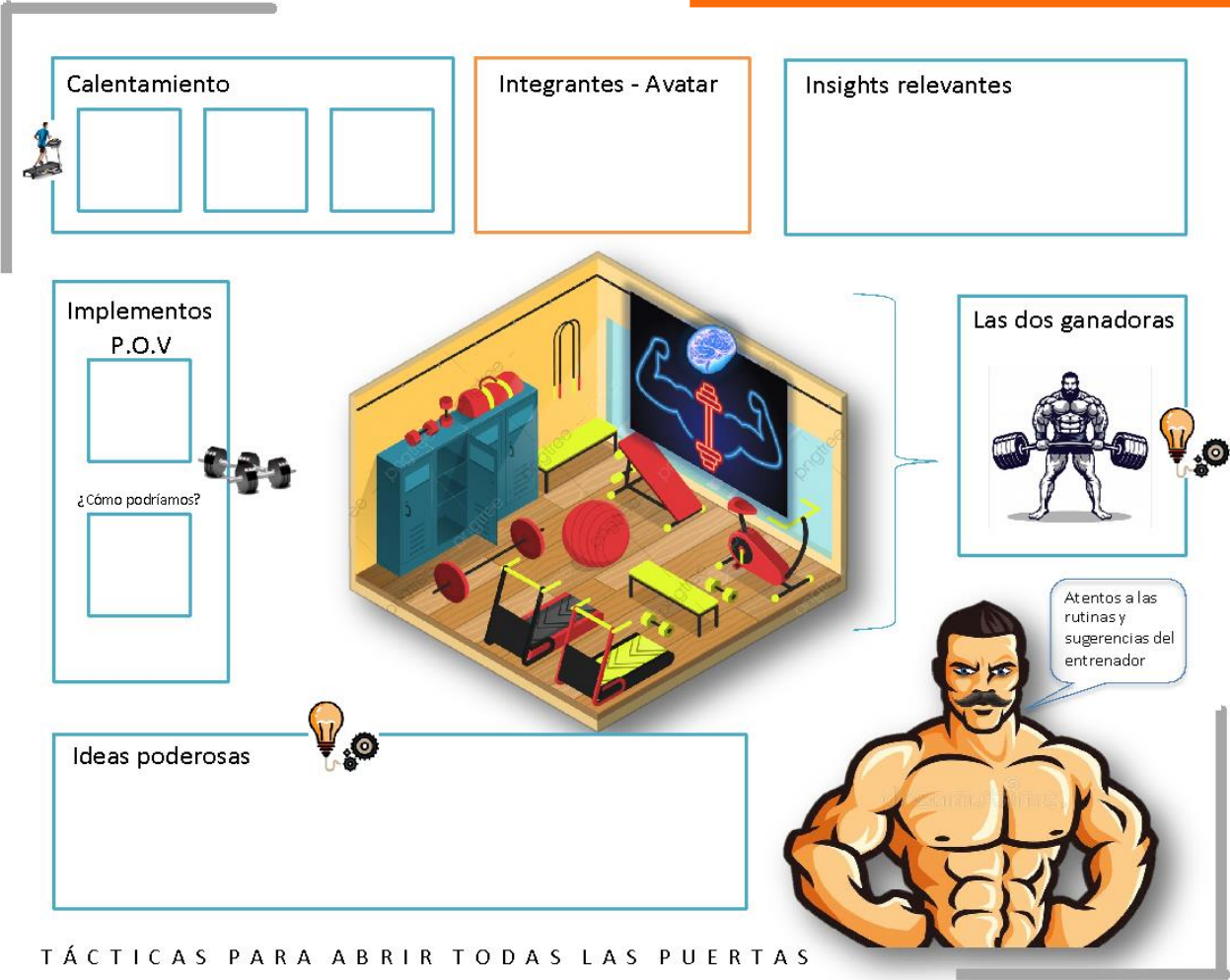
Un niño de primaria con un problema de estrés necesita sentir el apoyo del profesorado antes de un examen, porque reducir la presión sobre los peques es fundamental para garantizar un desarrollo cognitivo sano



# A TRABAJAR

Tiempo taller grupal 30 minutos

# Gimnasio Creativo





---

**Derechos reservados 2024 © - UCC: Concepto de diseño /  
Carlos Varela: Material de Apoyo y Contenido de Ambientes Digitales Institucionales.**

**\*Corporación Universitaria Taller Cinco Centro de Diseño - Vigilado MinEducación\***