

## Design Thinking Professional Certificate (DTPC®)

### Preguntas de Apoyo V012020

1. ¿Cuál es la mejor manera de comunicar tu visión?
  - a) Creando experiencias, usando elementos visuales ilustrativos y contando buenas historias.
  - b) Al imponer su punto de vista sobre ellos porque usted sabe mejor que ellos.
  - c) Proporcionándoles información detallada sobre la motivación de su investigación.
  - d) Solo dales el documento de visión, son lo suficientemente inteligentes como para entender.
  
2. ¿Qué significa enfocarse en los valores humanos?
  - a) Criticar sus decisiones y enseñarles cuáles deberían ser sus valores.
  - b) Hacer que parezca que te importa lo que piensan los usuarios, pero haciendo lo que crees que es mejor.
  - c) Usar su plataforma para educarlos acerca de la ética.
  - d) Tener empatía con las personas, está diseñando y utilizando sus comentarios para desarrollar aún más su idea.
  
3. ¿A qué se refiere “claridad de elaboración”?
  - a) Asegurarse de que la sala en la que imparte su discurso esté limpia.
  - b) Tener un documento accesible y fácil de entender.
  - c) Produzca una visión clara y precisa para enfrentar los desafíos difíciles.
  - d) Ninguna de las anteriores.
  
4. ¿Por qué es importante abrazar la experimentación?
  - a) Porque un prototipo no es solo una validación para su idea.
  - b) Porque la construcción de prototipos es una parte esencial del proceso de innovación.
  - c) Porque la experimentación permite pensar y aprender.
  - d) Todo lo anterior.

5. ¿Cómo puede uno ser consciente del proceso?
  - a) Sepa lo que está haciendo.
  - b) Sepa dónde se encuentra en el proceso de diseño, qué métodos quiere usar y cuáles son sus objetivos.
  - c) Tener una visión clara.
  - d) Manténgase actualizado con su trabajo.
  
6. ¿Qué significa ser parcial hacia la acción?
  - a) Sea parcial y solo apoye a las personas que le gusten.
  - b) No pienses; ¡solo hazlo!
  - c) Estar orientado a la acción; Si bien esto no significa que descuides el poder del pensamiento y el discurso, debes asegurarte de que te centres en hacerlo.
  - d) Ninguna de las anteriores.
  
7. ¿Qué es 'Colaboración Radical'?
  - a) Reunir innovadores con diversos puntos de vista y permitir ideas y soluciones innovadoras a través de la diversidad de la cosecha.
  - b) Reunir innovadores con puntos de vista diversos y forzarlos a trabajar en lo que usted piensa que es el enfoque correcto.
  - c) Reunir innovadores con puntos de vista diversos y estimularlos a luchar entre ellos para ver cuál gana.
  - d) Tomando el consejo de todos, pero haciendo lo que creas correcto.
  
8. ¿Por qué la empatía es la base de un proceso de diseño centrado en el ser humano?
  - a) Porque si está centrado en el ser humano, necesita comprender lo que el individuo desea.
  - b) Porque eso es lo que dice el libro.
  - c) Porque la empatía permite el desarrollo de mentes más críticas.
  - d) Porque si dices que eres empático, la gente te escuchará más.

9. ¿Qué necesitas hacer para ser empático?
- a) Observar.
  - b) Participar.
  - c) Sumergir.
  - d) Todo lo anterior.
10. ¿Por qué es importante un enfoque empático?
- a) Porque el problema que está tratando de abordar rara vez es el suyo.
  - b) Para que las personas se sientan atraídas por tu idea.
  - c) Todos afirman estar centrados en el ser humano, debemos decir que somos empáticos, de lo contrario los competidores ganarán.
  - d) Ninguna de las anteriores.
11. ¿Por qué es importante observar si desea desarrollar un enfoque empático centrado en el ser humano?
- a) Observando lo que hace la gente y le permitirá desarrollar una comprensión de lo que los impulsa.
  - b) Ver a las personas interactuar le brinda información sobre lo que piensan y sienten; esto te ayudará a aprender sobre sus necesidades.
  - c) A y B.
  - d) Ni A ni B.
12. ¿Por qué debemos comprometernos con los demás?
- a) Entonces podemos decirles lo que es correcto para ellos.
  - b) Entonces podemos demostrar que nuestro enfoque es el mejor.
  - c) Para que crean que los estamos escuchando.
  - d) Para que podamos entender completamente cuáles son sus puntos de vista, pensamientos y necesidades.

13. ¿Cómo el compromiso guía los esfuerzos de innovación?
- a) El compromiso nos permite identificar a los usuarios correctos para diseñar.
  - b) A través del compromiso, podemos comprender diferentes enfoques y encontrar formas innovadoras de integrar dichos enfoques en nuestro diseño.
  - c) El compromiso nos permite descubrir las emociones que guían los comportamientos, lo que nos permite comprender cómo se comportarán cada uno.
  - d) Todo lo anterior.
14. ¿Qué significa sumergirse en la experiencia?
- a) Esto significa establecer una conexión emocional con los usuarios.
  - b) Sumergirse significa entusiasmarse con el proyecto.
  - c) Sumergirse en la experiencia se refiere a experimentar el diseño usted mismo para que pueda comprender la situación en la que se encuentran los usuarios.
  - d) Ninguna de las anteriores.
15. ¿Qué significa “definir”?
- a) Para identificar cuáles son sus objetivos.
  - b) Un resumen de su proyecto.
  - c) La síntesis de sus hallazgos de empatía y la comprensión de las necesidades del consumidor en un proyecto específico y significativo.
  - d) La generación de alternativas de diseño radicales.
16. ¿Cuál es el propósito de definir?
- a) Para que pueda responder fácilmente a cualquiera que pregunte de qué se trata su proyecto.
  - b) Para que sepa exactamente para qué desafío está trabajando y qué problemas está tratando de resolver.
  - c) Para que comprenda las preocupaciones de sus usuarios.
  - d) Para que tenga una declaración de problema procesable.

17. ¿Por qué la definición es tan importante para el proceso de diseño?
- a) Comprender el desafío significativo a abordar es fundamental para crear una solución exitosa.
  - b) Definir le permitirá siempre hacer un seguimiento de los problemas que está abordando y, por lo tanto, ayudar a crear mejores soluciones.
  - c) Una vez que los conocimientos que recibe se integran en su definición, cada acción posterior que realice se centrará automáticamente en el ser humano.
  - d) Todo lo anterior.
18. ¿Cuál es el propósito de un punto de vista (POV)?
- a) Un Punto de Vista facilita la lluvia de ideas.
  - b) Un Punto de Vista le permitirá desarrollar un objetivo de orientación que priorice el tratamiento de los conocimientos y las necesidades de sus usuarios.
  - c) El Punto de Vista es una buena herramienta para asegurarse de que todos los que trabajan en el proyecto estén en la misma página.
  - d) Un buen punto de vista impresionará a los usuarios.
19. ¿Qué no es un buen punto de vista (POV)?
- a) Uno que no proporciona un marco enfocado para el problema.
  - b) Uno que no inspira al equipo.
  - c) Uno que no proporciona una referencia para evaluar ideas completadas.
  - d) Todo lo anterior.
20. ¿Qué cualidades tiene un buen POV?
- a) Fomenta la lluvia de ideas.
  - b) Captura los corazones y las mentes de las personas.
  - c) Orienta los esfuerzos de innovación.
  - d) Todo lo anterior.

21. ¿Qué significa idear?
- a) La ideación se refiere a generar alternativas de diseño radicales.
  - b) La ideación se refiere a ser idealista y optimista sobre su proyecto.
  - c) La ideación se refiere a crear un marco para abordar su problema.
  - d) La ideación se refiere a entender lo que el usuario quiere y necesita.
22. ¿Cuál es el objetivo de la ideación?
- a) La ideación te ayuda a convencer a tus usuarios de que estás pensando.
  - b) Usted idea la transición entre identificar problemas a explorar soluciones para sus usuarios.
  - c) La ideación te permite convertirte en optimista y seguro.
  - d) La ideación le permite desarrollar un punto de vista coherente.
23. ¿Cuáles son los beneficios de la ideación?
- a) La ideación le permite ir más allá de soluciones obvias y aumentar su potencial innovador.
  - b) La ideación le ayuda a agregar volumen y flexibilidad a sus opciones de innovación.
  - c) La ideación obliga al equipo a pensar en soluciones más radicales y revolucionarias.
  - d) Todo lo anterior.
24. ¿Cuál es el principio fundamental de la ideación?
- a) Para asegurarse de evaluar y crear nuevas ideas simultáneamente.
  - b) Para asegurarse de que cada idea esté lista para usar.
  - c) Para asegurarse de conocer cuándo está generando nuevas ideas y cuándo está evaluando ideas.
  - d) Para asegurarse de que todo lo que hace está alineado con el punto de vista.

25. ¿Cuál es la diferencia entre generar ideas y evaluar ideas?
- a) Cuando generas ideas, piensas, y cuando evalúas ideas estás en acción.
  - b) Cuando generas ideas, no críticas, y cuando evalúas ideas no críticas.
  - c) Generar ideas se refiere a pensar en nuevas soluciones para abordar el desafío y evaluar ideas se refiere a pensar si la solución resuelve efectivamente el problema o no.
  - d) Ninguna de las anteriores.
26. ¿Cuál es el modo prototipo?
- a) Es una forma de ver sus ideas de forma más coherente creando una forma física de su solución.
  - b) Es el producto de diseño final.
  - c) Es un mecanismo para decidir cómo definir el problema.
  - d) Los prototipos se utilizan para engañar a los usuarios sobre cuál es su producto real.
27. ¿Cuándo son los prototipos más exitosos?
- a) Cuando el equipo de diseño puede experimentar e interactuar con ellos.
  - b) Cuando se ven bien.
  - c) Cuando se hacen rápidamente.
  - d) Cuando se hacen justo antes del producto final.
28. ¿Cómo ayudan los prototipos en el proceso de pensamiento?
- a) Le permiten mostrar cómo se verá su producto.
  - b) Te ayudan a demostrar que otros están equivocados.
  - c) Te enseñan más sobre el producto.
  - d) Le permiten probar y refinar soluciones y ver sus soluciones de manera colectiva y coherente.

29. ¿Por qué es importante hacer un prototipo?
- a) Los prototipos permiten ganar empatía al profundizar su comprensión de la experiencia del usuario.
  - b) Te ayudan a refinar ideas y desarrollar múltiples soluciones.
  - c) Actúan como fuente de inspiración para soluciones más radicales.
  - d) Todo lo anterior.
30. ¿Dónde encaja el prototipo en el proceso de solución?
- a) Te ayudan a descubrir cuál es el desafío.
  - b) Ayudan a evitar que todos los que tienen malas opiniones se retiren.
  - c) Te ayudan a identificar las diferentes variables que afectan la creación de una buena solución y te ayudan a analizar el problema también.
  - d) Ayudan a convencer a los usuarios a invertir en su idea.
31. ¿Qué significan las pruebas?
- a) Es un modo preliminar en el que coloca una versión de baja resolución de su artefacto en el contexto de la experiencia de su usuario.
  - b) Es lo mismo que el modo prototipo.
  - c) Es una ejecución de prueba para el producto final.
  - d) Ninguna de las anteriores.
32. ¿Por qué es importante probar?
- a) Las pruebas crean bombo en los usuarios.
  - b) Las pruebas ayudan a demostrar que somos pragmáticos y responsables.
  - c) Las pruebas ayudan a obtener retroalimentación sobre las soluciones, a refinar las soluciones e integrarlas en el proyecto a través de aprender más sobre el usuario.
  - d) Las pruebas ayudan a asegurar que cualquier idea contraria se filtre.

33. ¿Cómo pueden las pruebas refinar prototipos?
- a) Ayuda a identificar problemas que el equipo de diseño no pudo ver.
  - b) Es un paso adelante.
  - c) Ayuda a demostrar que todos los demás están equivocados.
  - d) Es una buena forma de asegurarse de que el problema se defina correctamente.
34. ¿Cómo pueden ayudar las pruebas a aprender más sobre su usuario?
- a) Ayuda a construir la empatía a través de la observación y el compromiso.
  - b) Proporciona ideas que antes no se podían ver.
  - c) Ayuda a observar las experiencias de los usuarios y a producir soluciones más efectivas e innovadoras.
  - d) Todo lo anterior.
35. ¿Cómo puedes redefinir tu POV?
- a) Pensando largo y tendido sobre si lo que estás haciendo es una solución al desafío que estás enfrentando.
  - b) A través de pruebas; revela posibles fallas en el encuadre del problema.
  - c) Revisando minuciosamente el prototipo.
  - d) A través de fuertes críticas.
36. ¿Cuál es la primera etapa de un enfoque de diseño centrado en el ser humano?
- a) Definir el desafío.
  - b) El modo Prototipo.
  - c) Empatía.
  - d) Prueba.

37. ¿Cuál es la etapa final de un enfoque de diseño centrado en el ser humano?
- a) Empatía.
  - b) Ideación.
  - c) El modo Prototipo.
  - d) Prueba.
38. ¿Cuál es la diferencia entre definir e idear?
- a) Definir se refiere a enmarcar el desafío e idear se refiere a encontrar soluciones al desafío/problema.
  - b) Definir se refiere a entender las necesidades del usuario e idear se refiere a encontrar soluciones al desafío/problema.
  - c) Definir se refiere a enmarcar el desafío e idear se refiere a probar el producto.
  - d) Definir se refiere a encontrar soluciones al problema e idear se refiere a enmarcar el desafío.
39. ¿Cuál es el vínculo entre el modo prototipo y el modo de prueba?
- a) El modo prototipo es un avance del modo de prueba.
  - b) El modo prototipo es el primer intento de crear el producto, y el modo de prueba es el último intento.
  - c) El modo prototipo es una versión preliminar, mientras que el modo de prueba coloca el producto en el contexto de la experiencia del usuario.
  - d) El modo prototipo se usa para definir el problema, y el modo de prueba se usa para encontrar soluciones.
40. ¿Cuál es el orden de las cinco etapas del enfoque de diseño centrado en el ser humano?
- a) Definir, Idear, Empatizar, Prototipos, Pruebas.
  - b) Empatizar, Definir, Idear, Prototipos, Pruebas.
  - c) Empatizar, Idear, Definir, Probar, Prototipo.
  - d) Idear, Definir, Empatizar, Prototipo, Prueba

## Respuestas

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. A  | 21. A |
| 2. D  | 22. B |
| 3. C  | 23. D |
| 4. D  | 24. C |
| 5. B  | 25. C |
| 6. C  | 26. A |
| 7. A  | 27. A |
| 8. A  | 28. D |
| 9. D  | 29. D |
| 10. A | 30. C |
| 11. C | 31. A |
| 12. D | 32. C |
| 13. D | 33. A |
| 14. C | 34. D |
| 15. C | 35. B |
| 16. B | 36. C |
| 17. D | 37. D |
| 18. B | 38. A |
| 19. D | 39. C |
| 20. D | 40. B |