

## TALLER MODULO 2

### Escenarios y problemas

Identificad para cada uno de estos escenarios y problemas oportunidades para emprender. Os dejamos una columna para que escojáis libremente un escenario.

Observa con atención cualquier comportamiento distinto al habitual. No des nada por supuesto, no te quedes con la duda: observa, pregunta y anota.

Compórtate como un espectador, pero no dudes en experimentarlo también por ti mismo.

Las preguntas más habituales tienen que ser: ¿por qué...? y ¿por qué no...?

¿Qué te resulta extraño/anormal? ¿Podrías cambiarlo?

¿Qué tareas no se desarrollan de forma fácil o resultan del todo imposibles?

¿Qué falta para mejorar toda la experiencia?

ESCENARIOS			
PROBLEMA	CASA	CALLE	COLEGIO
No es fácil	<i>EJEMPLO. A mi abuelo le cuesta llamar por teléfono o utilizar el mando a distancia de la tele</i>	<i>Un lugar donde hacer skate o longboard</i>	<i>Organizarse los trabajos y los deberes</i>
No es fácil			
No es CÓMODO			
No es RÁPIDO			
No es BARATO			
No es ECOLÓGICO			

## SELECCIÓN DEL PROBLEMA

Colocad en esta parrilla los 5 problemas más interesantes entre los identificados en la pasada sesión y los descubiertos durante el trabajo de campo.

Valora cada problema con una puntuación del 1 al 5 (**1 = nada / 5 = mucho**) utilizando cada una de estas tres categorías:

El problema seleccionado es:

### Dificultad de las personas mayores para utilizar los teléfonos móviles.

- Relevancia: el problema afecta a mucha gente (5) o a poca (1).
- Eficiencia: la solución del problema será un cambio radical para el usuario (5) o será simplemente una mejora (1).
- Viabilidad: el problema lo podemos resolver nosotros mismos (5) o la solución queda fuera de nuestras posibilidades (1).

PROBLEMA	Relevancia	Eficiencia	Viabilidad	TOTAL
EJEMPLO <i>Dificultad de las personas mayores para utilizar los teléfonos móviles</i>	5	4	4	13

El problema seleccionado de mayor puntaje es: \_\_\_\_\_

