

Fases para el Diseño de Soluciones:

1. Definición del Problema

Es esencial tener claridad sobre el problema específico que estás resolviendo. En este caso, el problema podría ser la falta de acceso o la baja calidad de formación en inglés para los trabajadores del sector turístico en el Cauca, una región que podría no tener suficientes recursos educativos locales.

2. Investigación y Análisis

Realiza un análisis de las necesidades de los usuarios y del mercado. Pregunta clave: ¿Qué buscan los trabajadores turísticos? ¿Cómo aprenden mejor?

- **Análisis de la competencia:** Investigar qué están haciendo otras plataformas similares como Duolingo, Open English, o incluso soluciones locales.
- **Entrevistas con el público objetivo:** Realiza entrevistas a trabajadores del sector turístico para obtener insights sobre sus hábitos de aprendizaje y las barreras que enfrentan.

3. Generación de Ideas y Soluciones

Una vez comprendido el problema y las necesidades del mercado, comienza la fase de ideación. Algunas soluciones podrían ser:

1. **Plataforma Educativa Modular**
 - Crear un sistema de lecciones modulares que aborden temas específicos del sector turístico, como vocabulario especializado, conversaciones prácticas (ej. guiar a un turista, explicar rutas), y redacción de correos profesionales en inglés.
 - Implementar distintos niveles de dificultad (básico, intermedio, avanzado).
2. **Aplicación Móvil de Aprendizaje**
 - Desarrollar una aplicación móvil que sea accesible sin conexión, teniendo en cuenta que muchos usuarios podrían no tener acceso constante a internet. La aplicación debe ser ligera y permitir el aprendizaje en cualquier lugar, ideal para los trabajadores turísticos que tienen horarios flexibles.
3. **Gamificación y Certificación en Blockchain**
 - Implementar elementos de gamificación para que el aprendizaje sea más interactivo y motivador, como recompensas, niveles y desafíos.
 - Incorporar un sistema de certificación que use tecnología blockchain, garantizando la autenticidad de los logros educativos y proporcionando valor adicional a los usuarios en términos de empleabilidad.
4. **Soporte en Tiempo Real**
 - Ofrecer la opción de clases en vivo o soporte en tiempo real donde los usuarios puedan interactuar con profesores o tutores en línea, resolviendo dudas específicas sobre temas turísticos.
5. **Plataforma de Aprendizaje Basada en la Comunidad**

- Crear una comunidad en línea donde los usuarios puedan compartir experiencias, ejercicios y consejos sobre cómo mejorar su inglés en el contexto del turismo. Este enfoque colaborativo puede fomentar el aprendizaje entre pares.
-

4. Priorización de Soluciones

De todas las ideas generadas, es fundamental priorizar aquellas que sean:

- **Viables técnicamente:** Es importante asegurarse de que la solución elegida sea posible con los recursos y el equipo disponible.
- **Viables económicamente:** Evaluar los costos de desarrollo, implementación y mantenimiento de cada solución.
- **Escalables:** La solución debe poder crecer a medida que aumente la demanda, ya sea en más usuarios, más contenido o más funcionalidades.
- **Deseables para los usuarios:** Basado en la investigación de mercado, seleccionar las soluciones que más resuenen con las necesidades y preferencias de los usuarios.

Para priorizar, puedes utilizar un **Matriz de Prioridad de Soluciones**, que considere los siguientes criterios:

- **Impacto en el usuario**
 - **Costo de implementación**
 - **Facilidad de implementación**
 - **Tiempo de desarrollo**
-

5. Prototipado y Pruebas

Una vez seleccionada la solución más prometedora, es hora de crear un prototipo. Esto puede ser un modelo simplificado de la plataforma que permita a los usuarios interactuar con algunas de las funcionalidades básicas y proporcionar retroalimentación.

- **Prototipo mínimo viable (MVP):** Desarrollar una versión básica de la plataforma que resuelva el problema principal (por ejemplo, una app con lecciones y un sistema básico de seguimiento del progreso) y lanzarla a un grupo reducido de usuarios para pruebas.
 - **Recoger retroalimentación:** Basado en los comentarios de los primeros usuarios, puedes iterar y mejorar el producto.
-

6. Desarrollo del Producto

Con el prototipo validado, comienza el desarrollo a gran escala. Algunas consideraciones clave en esta fase son:

- **Desarrollo técnico:** Construir la plataforma con las características necesarias, asegurándose de que sea segura, escalable y fácil de usar.
- **Marketing y promoción:** Preparar el lanzamiento y las campañas de promoción, como el marketing de contenidos, publicidad digital o asociaciones con empresas turísticas locales.
- **Soporte post-lanzamiento:** Tener un equipo listo para resolver problemas de los usuarios, ajustar el producto según las necesidades y ofrecer actualizaciones.

7. Monitoreo y Ajustes

Después del lanzamiento del producto, es fundamental seguir monitoreando su desempeño:

- **Monitoreo de uso:** Usar herramientas como Google Analytics o herramientas de monitoreo interno para analizar el comportamiento del usuario.
- **Evaluación de feedback:** Continuar recogiendo feedback a través de encuestas y análisis de comentarios de usuarios.
- **Iteración:** Mejorar el producto de manera continua basándose en los datos recopilados.

Solución	Ventajas	Desventajas
Plataforma Modular con Vocabulario Turístico	Adaptada al sector, accesible y flexible	Requiere gran cantidad de contenido y actualizaciones regulares
Aplicación Móvil Offline	Accesible en cualquier lugar, ideal para trabajadores turísticos	Depende del diseño para ser intuitiva y de fácil uso
Gamificación y Certificación en Blockchain	Atractivo, motivador, y confiable	Requiere inversión en desarrollo de tecnología blockchain
Soporte en Tiempo Real (Clases en Vivo)	Interacción directa con expertos, aprendizaje en tiempo real	Necesita equipo docente y recursos de tiempo
Comunidad de Aprendizaje entre Pares	Fomenta el aprendizaje colaborativo y creación de redes	Puede ser difícil de moderar o gestionar a gran escala