

Proyectos

Directrices generales para los proyectos

Aunque se tendrán en cuenta los casos especiales, se recomienda encarecidamente que escoja un proyecto que satisfaga las siguientes condiciones:

- Deberá existir un mercado demostrable para el producto. Un buen modo de verificar una necesidad de mercado es identificar productos existentes que intenten satisfacer la necesidad. No es necesario que el producto sea una variante de otro ya existente, pero la necesidad de mercado que aborde su producto ha de ser claramente evidente. Tampoco hay necesidad de que el producto tenga un gran potencial económico, aunque no estaría mal que fuese al menos una oportunidad atractiva para una empresa en funcionamiento con productos o habilidades semejantes.
- La mayoría de los productos que se desarrollan en clase son artículos materiales y no servicios. Hay muchas de las ideas del curso que se aplican a servicios y productos de software (por ejemplo, necesidades del cliente y arquitectura de producto), pero otras no (por ejemplo, diseño para la fabricación). No obstante, el profesorado está dispuesto a escuchar propuestas de proyecto provenientes de estudiantes interesados en desarrollar empresas de software, servicios e Internet.
- Intente cerciorarse de que el producto no esté compuesto por más de 10 piezas. Si bien no se pueden anticipar los detalles del diseño, es fácil prever que una taladradora eléctrica tendrá más de 10 piezas y que un prensador de ajos puede tener menos de 10.
- Procure asegurarse de crear un prototipo del producto por menos de 1.000 dólares. Por ejemplo, es posible que una cuchilla de afeitar como la Mach3 de Gillette tenga alrededor de 10 piezas, pero se necesitan decenas de miles de dólares para crear un prototipo geoméricamente preciso.
- Ha de tratarse de un producto que no exija adelantos tecnológicos. (Sí, un airbag más compacto estaría bien, ¿pero se puede conseguir sin tener que inventar un nuevo producto químico?). No hay tiempo para ocuparse de grandes incertidumbres tecnológicas.
- Es aconsejable que tenga acceso a más de cinco usuarios potenciales del producto (más de 20 sería perfecto). Por ejemplo, sería difícil investigar sobre sistemas de irrigación agrícola sin salir de Cambridge.

Algunos consejos más:

- Deje sus ideas privadas para otro contexto; los debates en clase sobre los proyectos serán muy abiertos y no queremos vernos limitados por información con derecho de propiedad registrado.
- La mayoría de los buenos proyectos suelen tener al menos un miembro del equipo con un gran interés personal en el mercado objetivo.
- Es muy buena idea tener un contacto con una empresa comercial que tal vez esté interesada en el producto. (Un grupo firmó un contrato de licencia con una importante empresa de venta por correo con la que habían contactado durante la primera semana del curso. El producto que desarrollaron se convirtió en un éxito comercial).
- La mayoría de los productos no están muy bien diseñados, lo que demuestra la, en apariencia, baja calidad de los productos de consumo ordinarios (cuchillos multiusos, prensas de ajos o cucharas de helados, por ejemplo). La experiencia en esta clase nos ha demostrado que si escoge casi cualquier producto que cumpla con las directrices marcadas más arriba, podrá desarrollar un producto superior a cualquiera de los que en la actualidad se encuentran en el mercado. Un libro titulado THE DESIGN OF EVERYDAY THINGS (El diseño de las cosas cotidianas) por Donald A. Norman (Doubleday, 1990) expone algunos ejemplos de productos bien y mal realizados y ofrece una serie de principios generales para un buen diseño.
- El hecho de que haya utilizado un producto malísimo no significa que no exista otro mejor. Realice una investigación detallada para identificar productos y soluciones competitivos.