

# Design Thinking



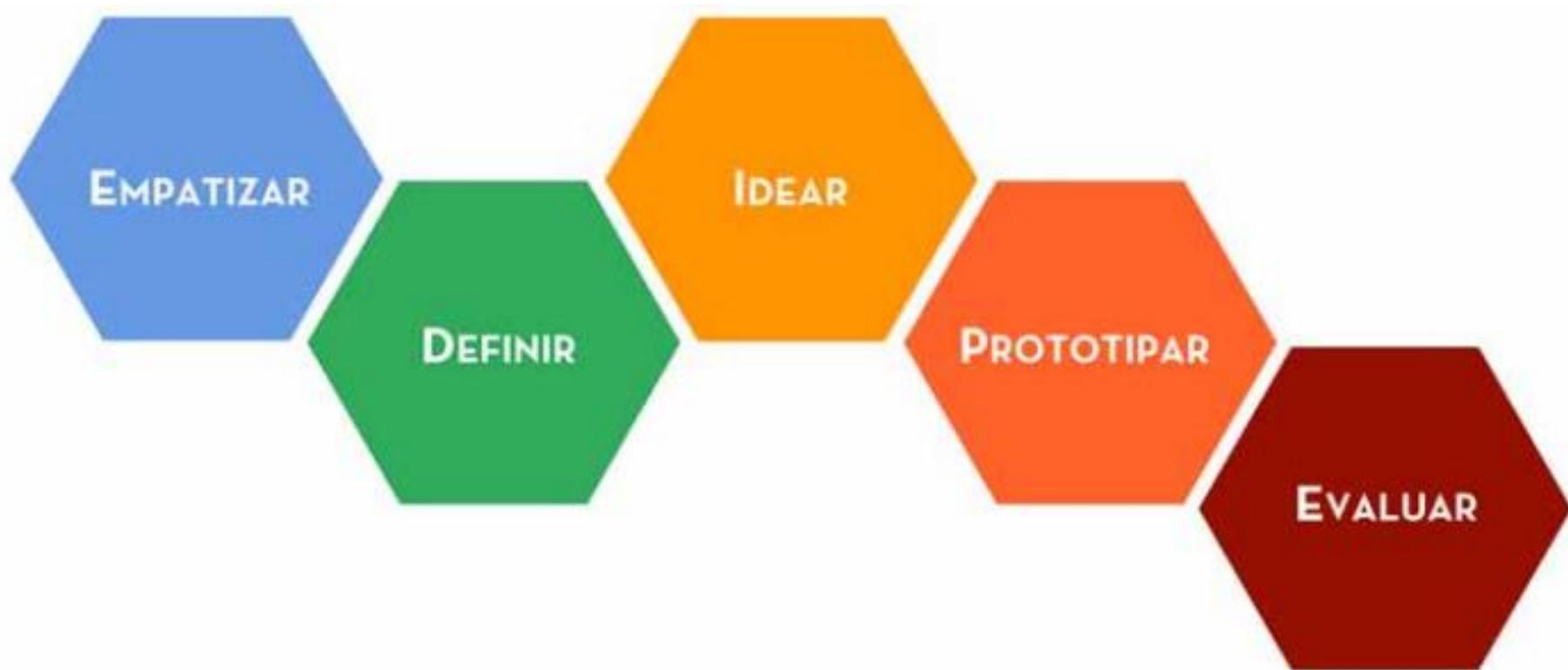
Taller: Diseño de un Prototipo

# ¿Qué es Design Thinking?

- Pensamiento de diseño
- Es una metodología para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.
- Se empezó a desarrollar de forma teórica en la Universidad de Stanford en California (EEUU) a partir de los años 70, y su primera aplicabilidad con fines lucrativos como "Design Thinking" la llevó a cabo la consultoría de diseño IDEO, siendo hoy en día su principal precursora.

# ¿Cómo es el proceso?

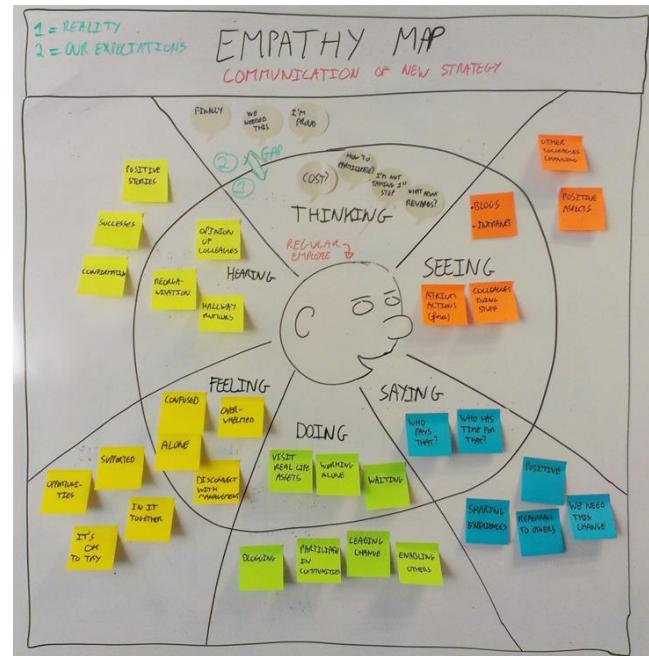
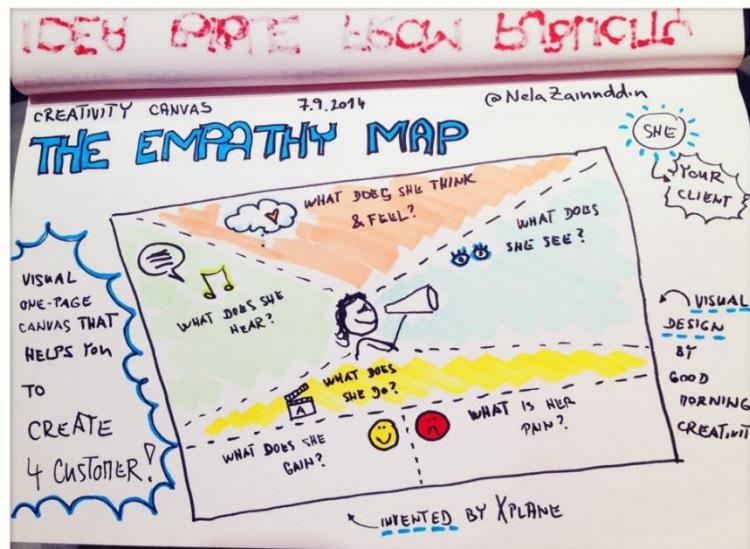
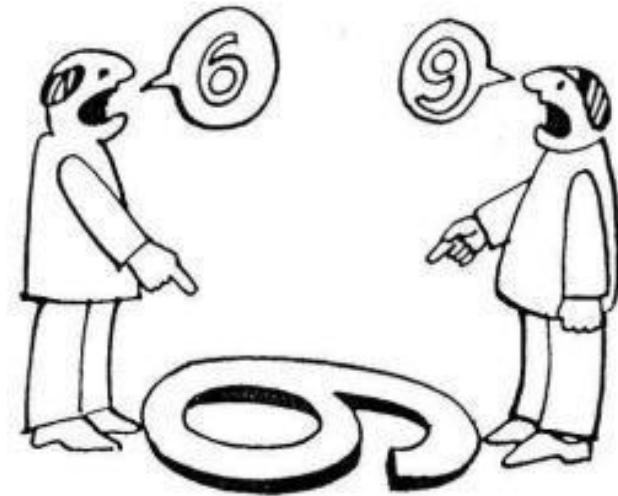
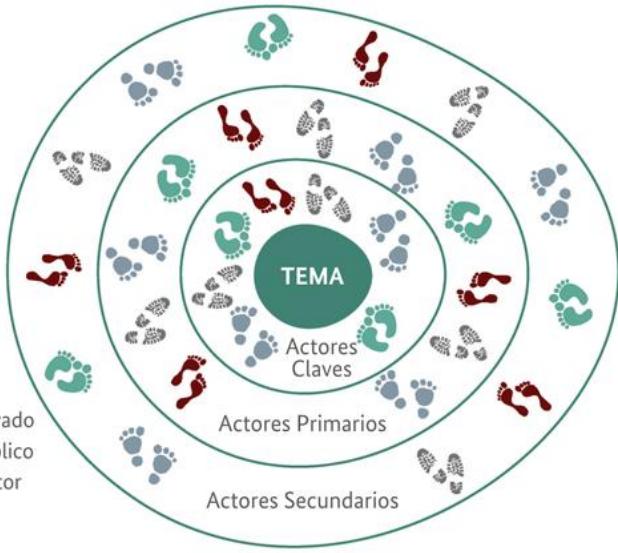
- 5 pasos elementales



# Empatizar: comprender al usuario

- Profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando, y también de su entorno.
- Debemos ser capaces de ponernos en la piel o en los zapatos de dichas personas para ser capaces de generar soluciones consecuentes con sus realidades.
- Técnicas utilizadas:
  1. Mapa de Actores
  2. Observación encubierta
  3. Mapa de empatía (sesión 2 Emphaty Map)

# Empatizar: técnicas

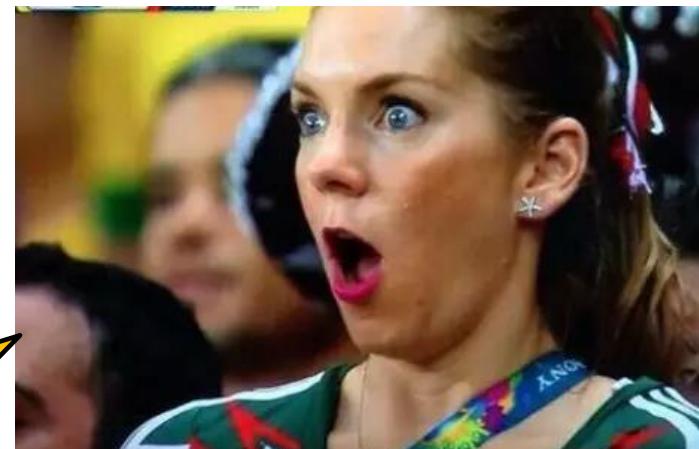


# Definir: el reto o el problema

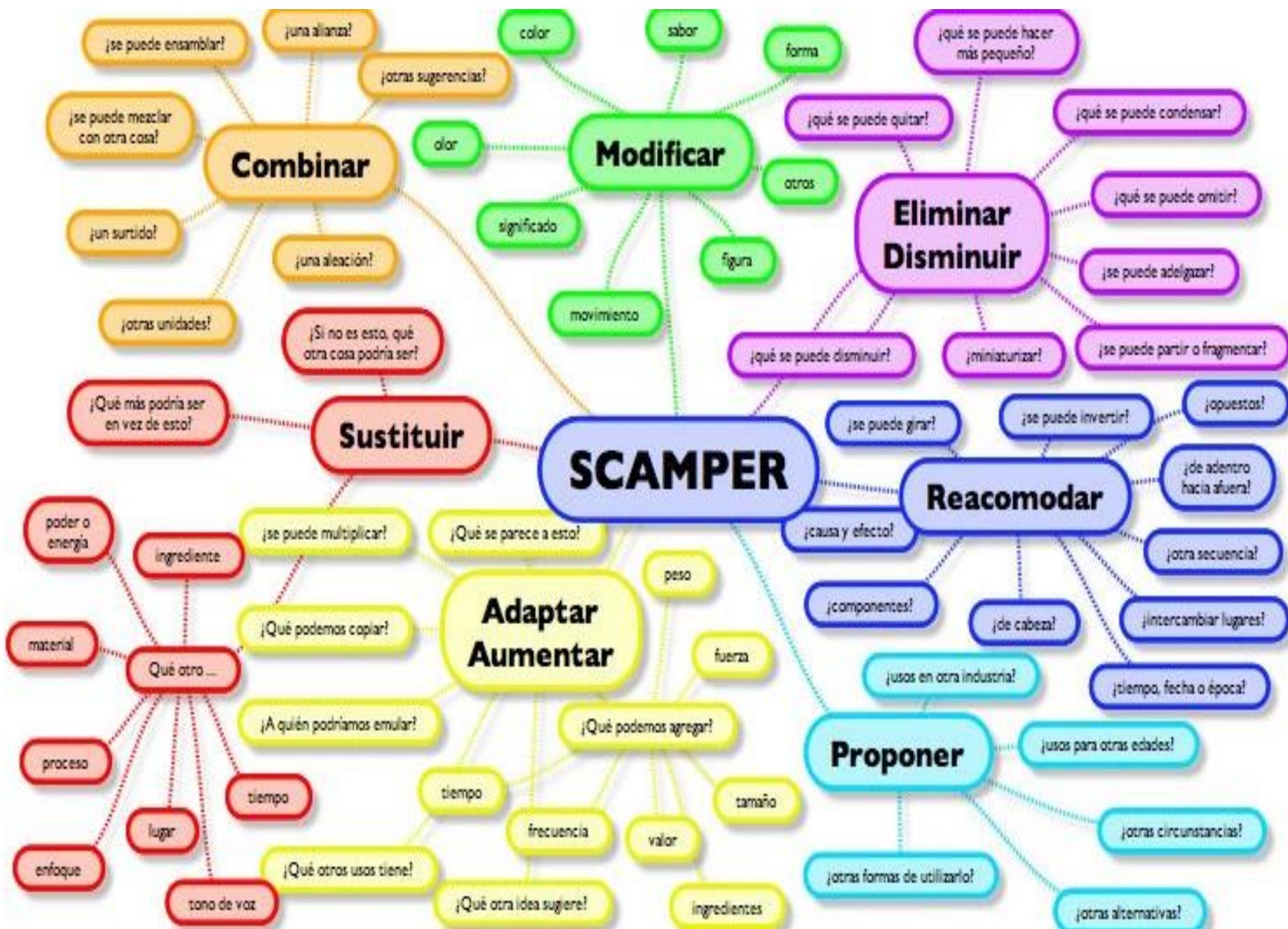
- Entender la realidad existente, poniéndonos en el lugar de un usuario tipo.
- Seleccionar la información recopilada durante la fase de Empatía y quedarnos con lo que realmente aporta valor (insights) y nos lleva al alcance de nuevas perspectivas interesantes. Identificaremos problemas cuyas soluciones serán clave para la obtención de un resultado innovador.
- Técnicas utilizadas:
  1. Inmersión cognitiva
  2. ¿Qué, cómo, porqué? Aumentar la capacidad de observación. Tomar fotos.
  3. SCAMPER (aumentar el número de ideas)

# Definir: imágenes

Inmersión cognitiva...ponerse en los zapatos del usuario...actuar como el. Hacer su rutina.



Fotos...fotos...fotos



# Idear: generar ideas de soluciones

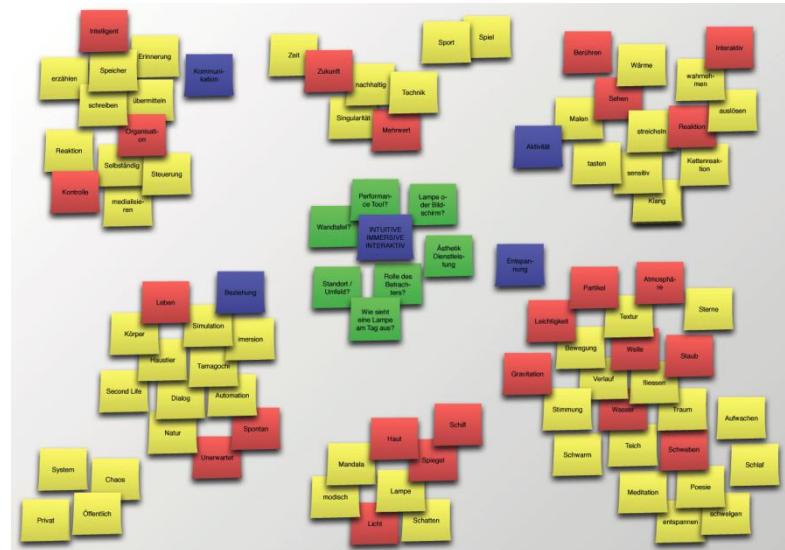
- Generación de un sinfín de opciones. No debemos quedarnos con la primera idea que se nos ocurra. En esta fase, las actividades favorecen el pensamiento expansivo y debemos eliminar los juicios de valor. A veces, las ideas más estrambóticas son las que generan soluciones visionarias.
- Tormenta de ideas y prepararse para todo tipo de ideas creativas y soluciones como sea posible
- Bienvenidas las ideas salvajes!!!
- Técnicas utilizadas:
  1. Tormenta de ideas “brain storming”
  2. Interacción constructiva, entrevistas
  3. Visualización empática

# Idear: técnicas utilizadas

## 1. Tormenta de Ideas – Ideas salvajes

## 2. Interacción constructiva, entrevistas

### 3. Visualización empática – Comunicación empática

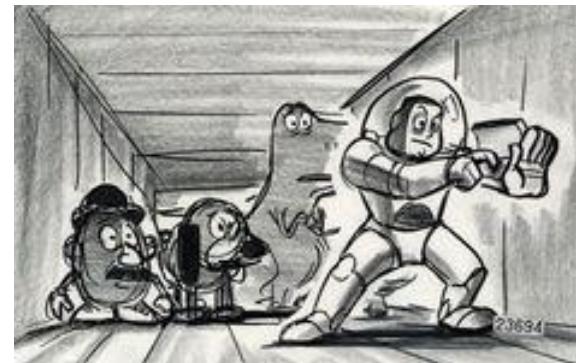
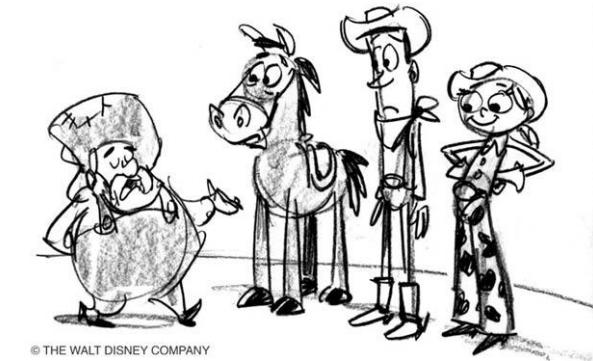
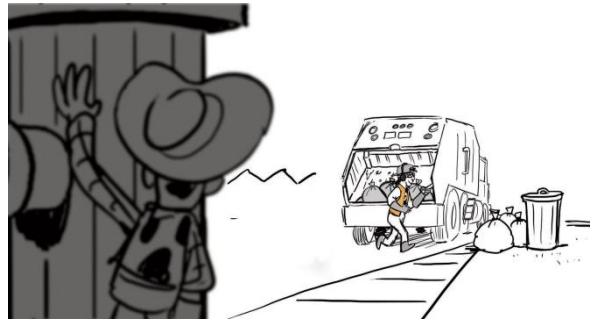
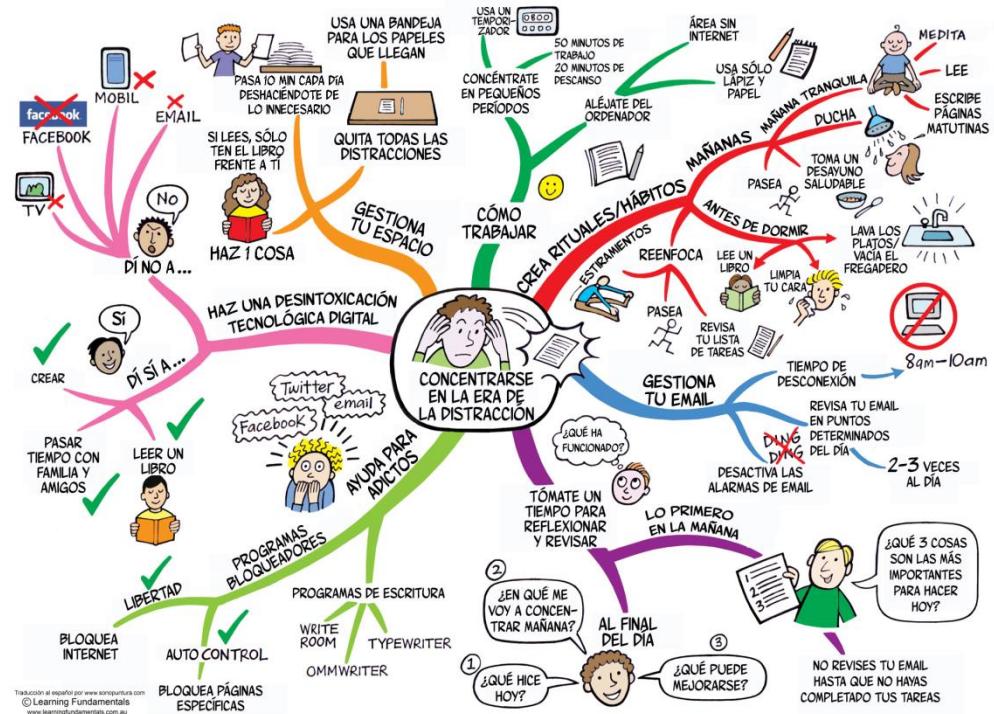


# Prototipar: modelo de la solución

- Volver las ideas en realidad
- Construir prototipos hace las ideas palpables y nos ayuda a visualizar las posibles soluciones, poniendo de manifiesto elementos que debemos mejorar o refinar antes de llegar al resultado final.
- Técnicas utilizadas:
  1. Mapa mental
  2. Storyboard
  3. Diseño de prototipos

# Prototipar: técnicas utilizadas

- Mapa mental
- Storyboard
- Diseño de prototipos



# Testear: evaluar el prototipo

- Compartir su idea prototipo con uno o varios usuarios originales para conocer su retro alimentación (feedback)
- Esta fase es crucial, y nos ayudará a identificar mejoras significativas, fallos a resolver, posibles carencias. Durante esta fase evolucionaremos nuestra idea hasta convertirla en la solución que estábamos buscando.
- ¿Qué funcionó, qué no funcionó?
- Técnicas utilizadas:
  1. Presentación del prototipo
  2. Preparación del pitch

# Taller: Diseño de un Prototipo

- Formación de Grupos (5 alumnos)
- Materiales: papelógrafos, plumones, post its, masking tape.
- Mismo tema para todos (Desafío – Challenge): prototipar con la metodología Design Thinking un producto que ayude en la cocina de los hogares / un producto o servicio que facilite el aprendizaje en la universidad
- Pasos a seguir:
  1. Empatizar: emphaty map o mapa de actores
  2. Definir: inmersión cognitiva y fotos
  3. Idear: tormenta de ideas o visualización empática
  4. Prototipo: en papelógrafo con todos los materiales, mucha imaginación, dibujo.
  5. Testear: presentación a otro grupo.

## EMPATIZAR: Empathy map



## IDEAR: LLUVIA DE IDEAS



## DEFINIR: SCAMPER

S	ustituir: lugares, cosas, personas, horarios, funciones ...
C	ombinar: temas, funciones, emociones, conceptos, ideas
A	daptar: ideas, otros lugares, otros tiempos, usos
M	odificar: añadir algún concepto, idea, producto ...
P	roponer: para otros usos, explorar opciones
E	liminar: conceptos, usos, funciones, partes, tecnología ...
R	ordenar: invertir elementos, hacer lo contrario ...

## PROTOTIPAR: EN PAPEL

