

Design Thinking



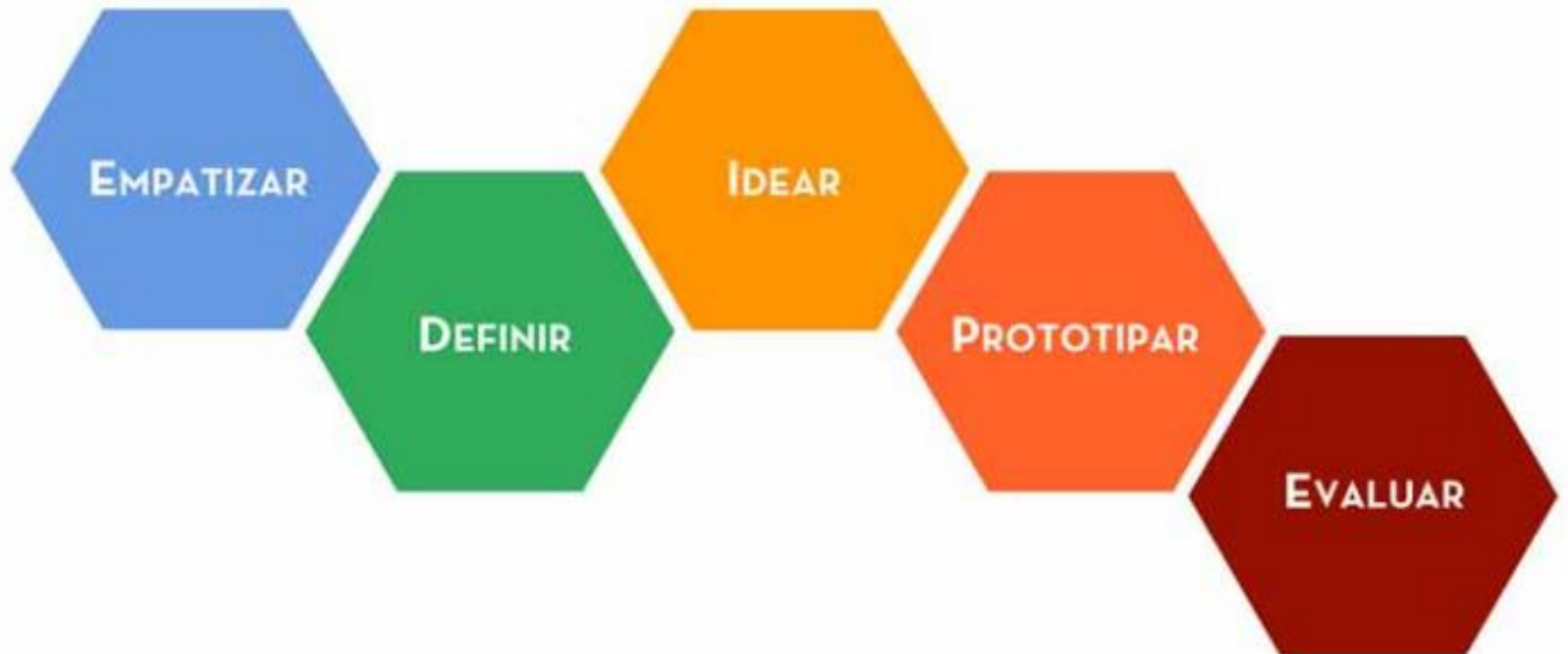
Taller: Diseño de un Prototipo

¿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?

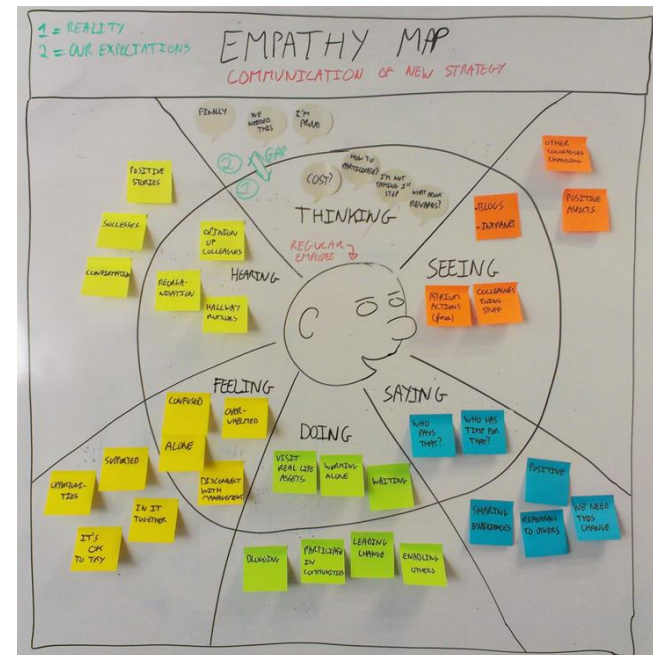
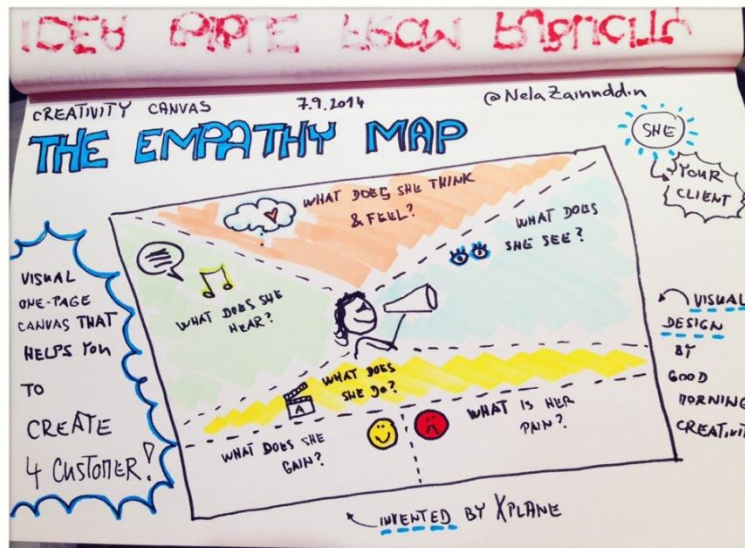
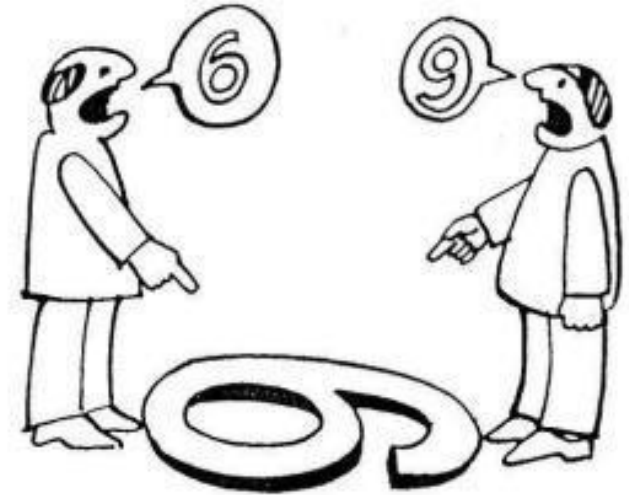
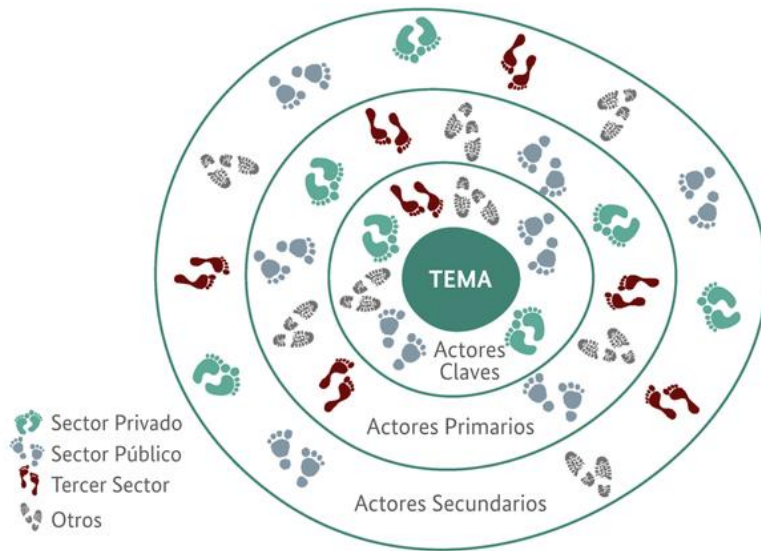
- 5 pasos elementales



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

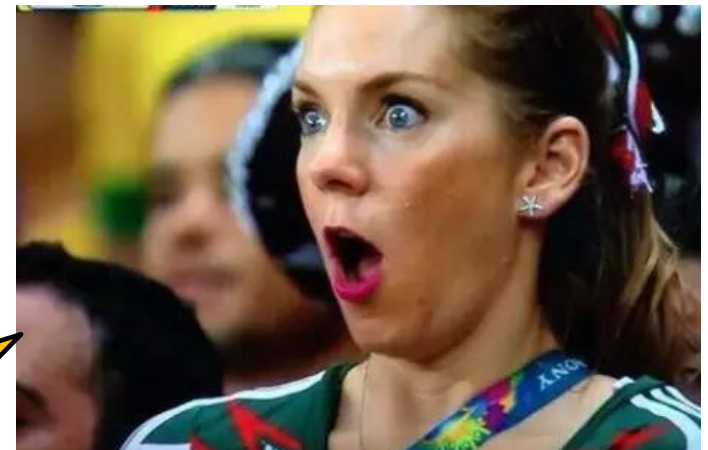


Definir: el reto o el problema

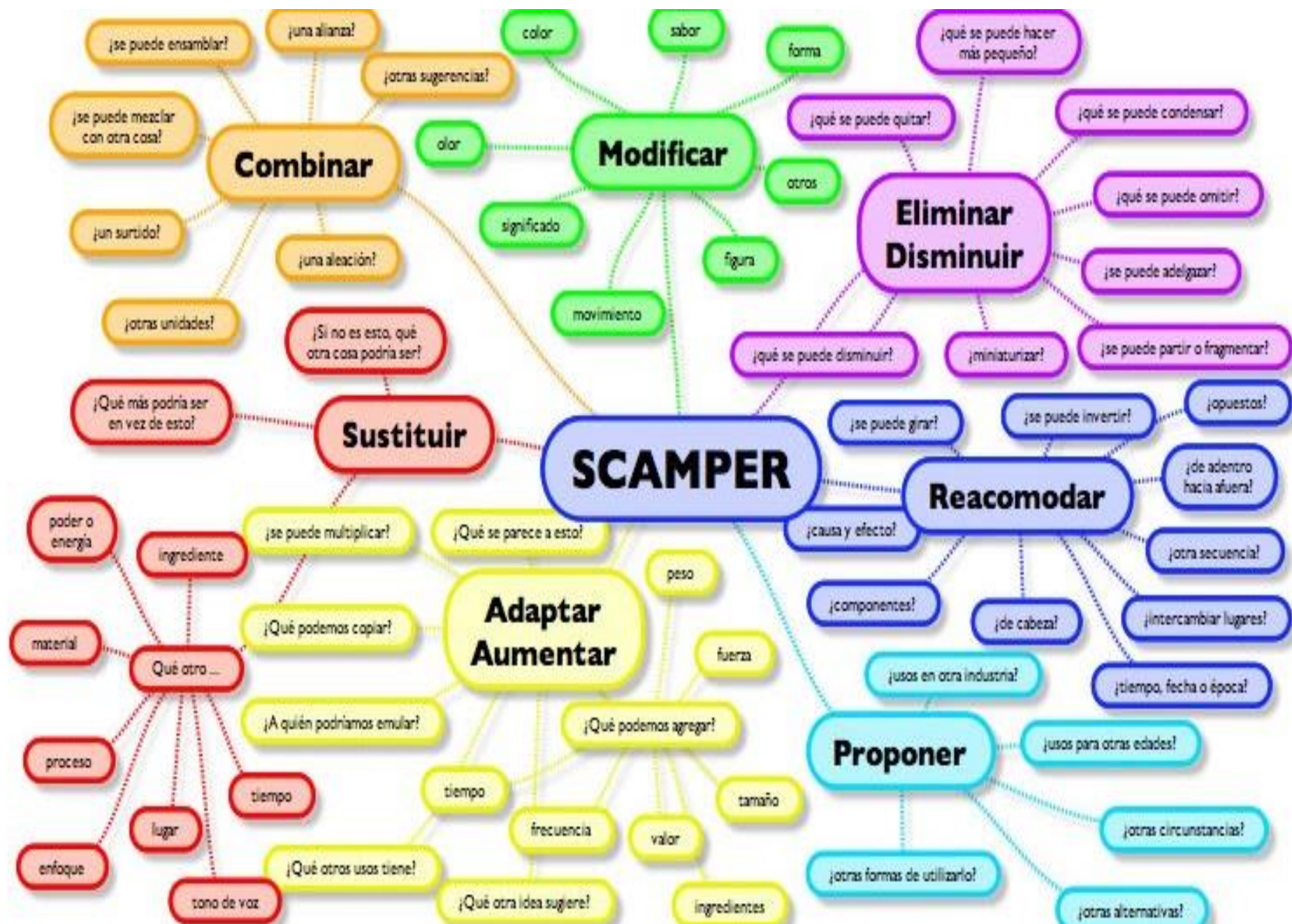
- Entender la realidad existente, poniéndonos en el lugar de un usuario tipo.
- Seleccionar la información recopilada durante la fase de Empatía y quedarnos con lo que realmente aporta valor (insights) y nos lleva al alcance de nuevas perspectivas interesantes. Identificaremos problemas cuyas soluciones 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

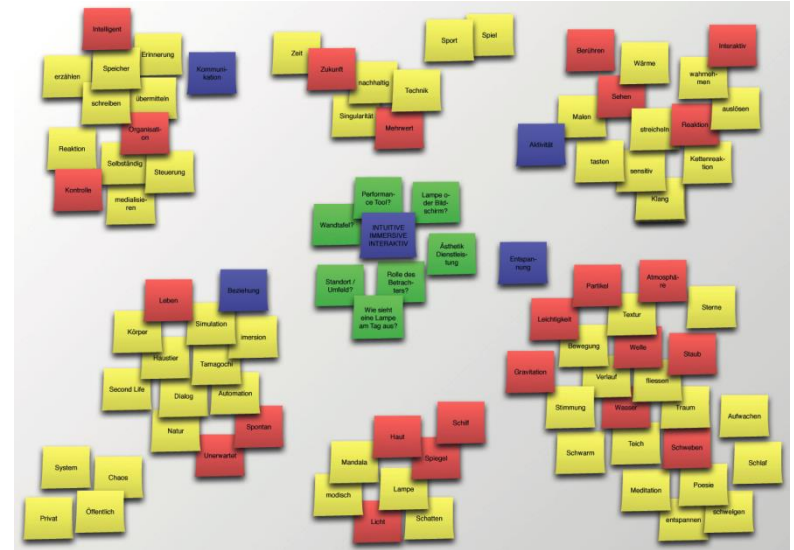


Idear: generar ideas de soluciones

- 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

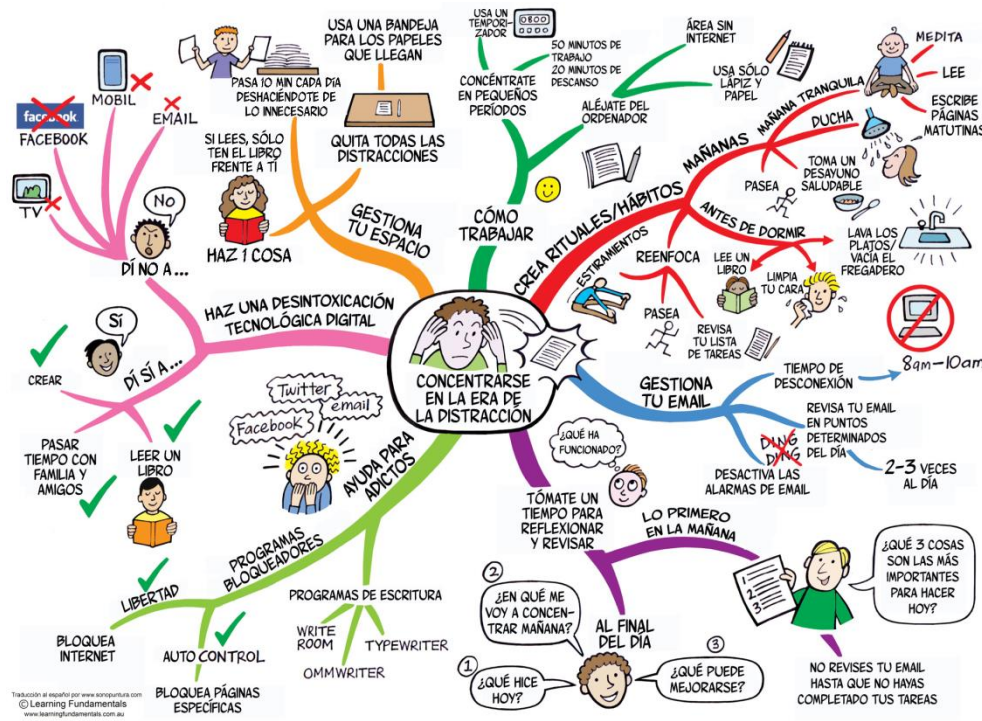
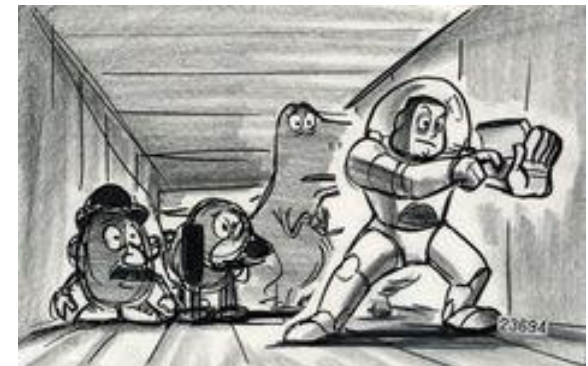
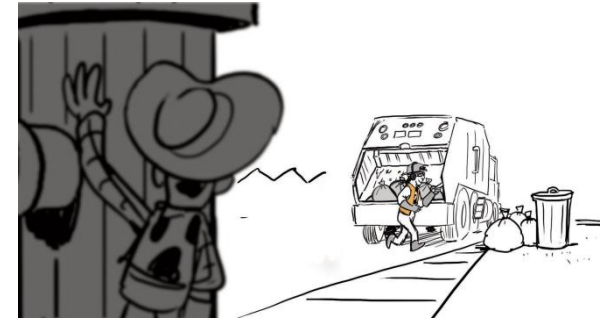


Prototipar: modelo de la solución

- 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 funciono, 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: empathaty 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

