

BLOG LN CREATIVIDAD Y TECNOLOGÍA

INICIO BLOG

ENTRADAS DISEÑO GRÁFICO

ENTRADAS IDENTIDAD CORPORATIVA

ENTRADAS TRANSFORMACIÓN DIGITAL

ENTRADAS MARKETING

ENTRADAS MULTIMEDIA



< Anterior Siguiente >

¿QUÉ ES DESIGN THINKING? PENSAMIENTO DE DISEÑO

¿THINKING?

EMPATIZAR
DEFINIR
IDEAR
PROTOTIPAR
TESTEAR



Visita nuestra Página Web Corporativa



Busca en nuestro Blog

Buscar...



En este Blog hablamos de

> Diseño gráfico (43)

Design Thinking es tener un pensamiento de diseño para analizar algo (un problema), tal y como lo haría un diseñador, evidentemente con la finalidad de encontrar una solución.

Para ello se utilizan las herramientas, componentes y aspectos creativos inherentes a la profesión de diseño y a la persona que realiza la acción de diseñar (el diseñador, el thinker). Expuesto así parece fácil pero ¿Qué hay detrás? Vamos a explicar en qué consiste el Design Thinking.

Design Thinking es una manera de ofrecer una solución a un problema. Descomponemos un problema, lo dividimos en partes más pequeñas, las analizamos, pensamos mucho, sin límites, todo lo que podamos y todo lo que se nos ocurra, de manera empática y junto a otros miembros del equipo, entonces estaremos mucho más cerca de encontrar la solución que buscamos.

La metodología Design Thinking tiene su origen como tantas otras cosas relacionadas con la innovación, en la Universidad de Stanford de California (www.stanford.edu) , la consultora de diseño IDEO (www.ideo.com) fue quien la aplicó por primera vez en proyectos comerciales en los años 70 y hoy en día esta compañía con su CEO Tim Brown a la cabeza (<https://www.ideo.com/people/tim-brown>) sigue siendo un referente en cuanto a Design Thinking e innovación se refiere.

Inicialmente esta metodología estaba muy relacionada con el desarrollo de producto pero poco a poco ha ido evolucionando y se ha convertido en una herramienta sensacional generadora de innovación con la que pueden surgir ideas en cualquier sector y situación, en desarrollo de productos o servicios innovadores, mejora

- > Identidad corporativa (29)
- > Arquitectura corporativa (1)
- > Branding (1)
- > Imagen corporativa (5)
- > Transformación Digital (14)
- > Diseño de páginas web (1)
- > Marketing (34)
- > Analítica web (4)
- > Creatividad (9)
- > Design Thinking (1)
- > Growth Hacking (1)
- > SEM (3)

de procesos, definición de modelos de negocio, mejora de la experiencia del usuario, etc.

Una característica fundamental de la metodología Design Thinking es que está centrada en el usuario y en los problemas que a éste se le pueden plantear y en la empatía. Estos 2 conceptos están estrechamente relacionados, es primordial hacer previamente una composición de lugar, un análisis de la situación, tener conciencia de donde estamos y qué necesitamos. Primero identificamos el problema que tenemos que resolver, incluso plantearemos nosotros nuevos problemas, nuevos interrogantes, nuevos cuestionamientos para contextualizar mucho mejor la situación, ser conscientes del punto de partida en todas las vertientes posibles, en 360 grados. Tenemos que ser curiosos y cuestionarnos todo con un gran deseo de mejorar y de aprender, cualidad primordial del Thinker. Que no se nos escape nada y tenemos que darnos cuenta de todo, de cosas que a simple vista o de manera rápida no pudiéramos apreciar o valorar. Tenemos que ser empáticos, por medio de la empatía nos integramos en el entorno y tratamos de adaptarnos a él. Nos identificamos con el usuario y su problema, fundamental para poder ayudarlo a resolverlo. El ambiente y el usuario nos condicionan y hay que conocerlos, entenderlos, fusionarnos y relacionarnos con él.

El proceso de Design Thinking lo realizamos por medio de 5 acciones fundamentales

EMPATIZAMOS

> SEO (4)

> Tendencias (2)

> Multimedia (14)

Suscríbete a nuestra revista digital
Bloom Magazine



... Y recibe las entradas de este
Blog en tu email



Comenzamos con una profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando o buscando y también de su entorno. Debemos ser capaces de ponernos en la piel de dichas personas para ser capaces de generar soluciones consecuentes con sus realidades. Tenemos que meternos en la piel y en la cabeza de los usuarios y de sus problemas

DEFINIMOS

Durante la etapa de definición filtramos la información recopilada durante la fase de Empatía y nos quedamos con lo que realmente aporta valor y nos lleva al alcance de nuevas perspectivas interesantes. Identificaremos problemas cuyas soluciones serán clave para la obtención de un resultado innovador.

IDEAMOS

La etapa de Ideación tiene como objetivo la generación de cuantas más opciones, mejor. No debemos quedarnos con la primera idea que se nos ocurra. En esta fase, las actividades favorecen el pensamiento expansivo, no hay límites y no tenemos que tener prejuicios de valor. Todo puede valer y en muchas ocasiones las ideas más raras son las que generan las soluciones más innovadoras.

PROTOTIPAMOS

Thousands
of teens in
foster care
can't wait
to share their
firsts with you.

Learn About Adoption



Por medio del prototipado construimos un modelo "rápido" que nos ayudará a dar forma a lo que hasta ahora era una idea o concepto. A partir de este momento ya existe algo físico, algo que podemos visualizar o que podemos tocar, aunque por supuesto se puede tratar de algo virtual en el caso de una aplicación informática, etc. Bajamos al plano real o de la tierra lo que hasta ahora era algo etéreo.

La característica de hacer un modelo o prototipo "rápido" conecta con la idea de Producto Mínimo Viable (MVP Minimum Viable Product) de la metodología Lean Startup, hacemos algo que no nos consuma demasiados recursos ni demasiado tiempo para poder probarlo cuanto antes (fase posterior de TESTEO), se saca al mercado se analiza, se aprende de los errores y se mejora, fundamental este flujo de actuación "rápido" que es transversal y se utiliza en muchas de las metodologías de gestión actuales.

TESTEAMOS

Enlaza con la fase anterior en la que habíamos creado el prototipo, ahora lo probamos con la ayuda del público objetivo hacia el que se orienta la solución que estamos desarrollando. Una vez obtenido el feedback, incorporaremos las conclusiones para mejorar la solución que buscamos.

Un resumen gráfico sencillo de todo el proceso de diseño lo tenemos en el garabato de Daniel Newman. En él podemos observar como del aparente caos y de la incertidumbre, de los pensamientos "Out of the

**¿Estarías
dispuesto a
pagar por
utilizar**

box", de las múltiples ideas y caminos, por medio de la investigación y de la creación de prototipos todo se va clarificando. Al final resulta el enfoque, la solución, simple y sencilla. De esta manera se produce la innovación (No necesariamente Innovación Disruptiva) y el diseño.

servicios como Twitter y Facebook?

☐ Sí

☐ No

☐

Escribe tu propia

respuesta

Vota

Ver los
resultados Crowdsignal.com

Existen multitud de técnicas creativas para facilitar la generación de ideas innovadoras, entre ellas podemos destacar:

SCAMPER

Sustituye, Combina, Adapta, Modifica, Pon en otros usos diferentes, Elimina y Reduce. Esta técnica fue desarrollada por Bob Eberlee, consiste en cambiar algo de función, pensar en algo pero con una nueva utilidad o funcionalidad, sería como asociar a algo que ya existe una nueva idea de uso o concepto. Con el resultado se obtienen a

veces cosas sorprendentes que antes nunca hubiéramos imaginado. Recuerda, Substitute Combine Adjust Modify Put to other uses Eliminate Reverse.

CUSTOMER JOURNEY

Centrado en la experiencia de usuario, en el uso o recorrido que hace un usuario de un servicio, una aplicación o un producto, en este caso es fundamental la recolección de datos y en base a ellos se detectan fallos y se diseñan soluciones para la mejora.

Se ha ramificado mucho y hoy podemos hablar de Customer Journey aplicado no solamente a la experiencia de usuario sino a otros entornos como el branding, las marcas lo utilizan para conocer como pueden ser elegidas por los usuarios, analizamos las personas y en función de sus gustos y características buscamos posibles puntos de contacto donde podamos darnos a conocer donde marca y persona interseccionen buscando el objetivo final para las marcas que es que los usuarios las elijan.

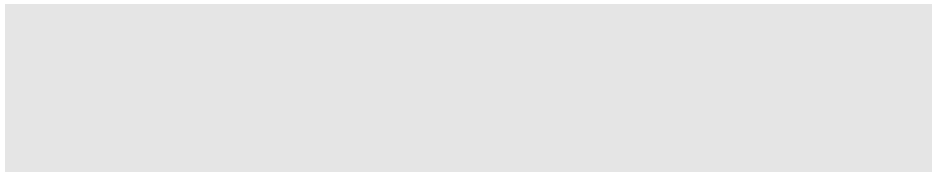
MAPA MENTAL

Es una herramienta visual por medio de la cual se favorece el afloramiento de ideas en base a sus conexiones con otras. Se coloca un tema principal en el centro del mapa y se van conectando a él conceptos concretos de forma ramificada.

Para que el Design Thinking se desarrolle es totalmente necesario favorecer un entorno creativo y espacios especialmente adaptados para que el pensamiento creativo pueda fluir.

En esta selección de vídeos podemos aprender más sobre Design Thinking y sus diferentes aplicaciones:

David Kelley de IDEO, explica que el diseño de producto se ha vuelto mucho menos enfocado en el hardware y más sobre la experiencia del usuario



Por razones de privacidad YouTube necesita tu permiso para cargarse.

I ACCEPT

Tim Brown urge a los diseñadores a pensar en grande, afirma que la profesión del diseño está preocupada por crear objetos divertidos y de moda mientras que preguntas urgentes, como el acceso al agua potable, demuestran que el diseño tiene un papel mucho más grande que desempeñar. Tim Brown pide un cambio a un "pensamiento del diseño" local, colaborativo y participativo.

Por razones de privacidad YouTube necesita tu permiso para cargarse.

I ACCEPT

Robyn Richardson trata la enseñanza como un concierto musical.
Enseñanza del diseño Pensando a su manera a través de redescubrir
los medios perdidos con sus estudiantes, Robyn anima a la gente a
replantearse lo que saben

Por razones de privacidad YouTube necesita tu permiso para
cargarse.

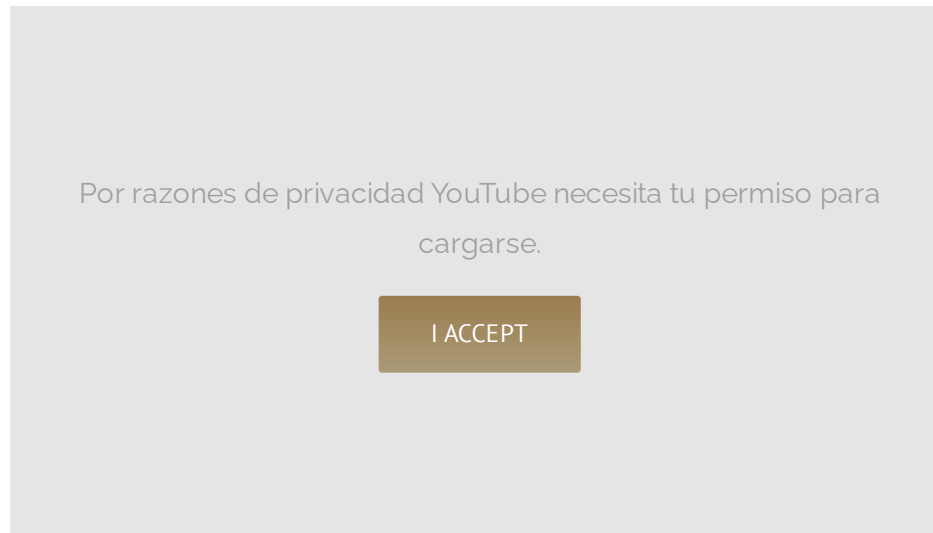
I ACCEPT

Design Thinking en español

Por razones de privacidad YouTube necesita tu permiso para
cargarse.

I ACCEPT

Tim Brown, From Design to Design Thinking



26 de mayo de 2017 | Categorías: Diseño gráfico | Etiquetas: creatividad, diseño, innovación, tendencias

16 Comments

VALIDACIÓN DE LA IDEA DE NEGOCIO. – abadilloeconomia 18/01/2018 en 19:51

[...] parece que estamos llegando al final del camino, todo esto gracia a la metodología LEAN STARUP Y DESING THINKING, que es el proceso que seguimos en clase. Para ello os cuento como ha sido este camino desde un [...]

Vibraciones: "agilismo" y esquemas limitados | inquietos 27/05/2018 en 16:08

[...] concepto lean (lo que incluye desde el kanban hasta el lean startup y el concepto de MVP) y el design thinking como modelo de aproximación a la resolución de problemas y al desarrollo de retos, configurado en [...]

EL Diseño de los Sitios Web: Brutalista Vs. Minimalista ¿Y la Experiencia del Usuario? - Agencia de Marketing Digital 14/06/2018 en 23:16

[...] su aspecto. Nuestra mayor comprensión de los comportamientos de los usuarios, los procesos de pensamiento de diseño y el aumento de procesos de diseño de primero el contenido han ayudado a hacer avanzar este [...]

Design Thinking: aprendiendo a pensar de forma innovadora | Tentulogo 31/08/2018 en 17:00

[...] Fotos: vía Pexels. Con información de: Innovation Factory Institute | Creativity at Work | Luisan | Bien [...]

Francisco Estrada 03/04/2019 en 19:33

En diseño de páginas web, ¿cuál es la mejor forma de aplicar esta metodología a procesos de diseño actuales?

JUAN VEGA 21/06/2019 en 02:20

muy buena explicación.

La inteligencia individual en un grupo de IC - Bien Común, Economía - Economía y Futuro 25/11/2019 en 22:56

[...] soluciones tentativas y de prueba y error. Así como practicar en grupo el pensamiento lateral, el desing thinking, metodología Metaplan, Brainstorming Inverso, ADKAR, técnicas de alto rendimiento el diagrama de [...]

JACQUELINE MERCADO HERRERA 26/03/2020 en 20:57

Como en forma sencilla puedes llegar al problema y dar soluciones rápidas y eficaz.

Pensamiento del Diseño – MARÍAdelPILAR 30/06/2020 en 20:19

[...] ¿QUÉ ES DESIGN THINKING? PENSAMIENTO DE DISEÑO [...]

[El Pensamiento de Diseño con el 1er Design Thinking] en EducarChile - Cursos Diplomados 19/08/2020 en 02:39

[...] que se hablan de estos aspectos, es importante destacar de una forma efectiva, todas esas herramientas que son importantes y reconocibles en base de una serie de conocimientos que busca garantizar el [...]

[El Manejo del 1er Design Thinking Como Elemento de Interacción Educativa para Estudiantes Chilenos] Chile - Cursos Diplomados 28/08/2020 en 19:06

[...] para obtener resultados confiables y llamativos, durante todo este procesamiento pueden observarse claras herramientas de atención y de aplicaciones de diversos programas, manifestaciones, herramientas y sobretodo la [...]

ENRIQUE ARMANDO MONTOYA ULLOA 28/09/2020 en 02:16

El pensamiento de diseño es muy útil para distintas formas de solución de problemas, debería ser empleado y enseñado de manera recurrente en las universidades.

Colaboración Anáhuac : Merkabá y alumnas guiadas por design thinking - DN - Merkabá Abrigos 26/10/2020 en 19:24

[...] a través de la materia Creatividad y diseño de la moda, trabajaron diversas metodologías de design thinking y gestión de proyectos de la mano del Mtro. Jorge Espinosa, dando como resultado una estrategia [...]

Competencias laborales más demandadas para el 2021 - ConTalent - ConTalent 07/01/2021 en 17:37

[...] ello, os recomiendo que empecemos a usar el Design Thinking como técnica para fomentar la creatividad en los equipos de trabajo. Además, no solo para [...]

Desarrollo de Conceptos | Curso Teórico 02/03/2021 en 15:59

[...] ¿QUÉ ES DESIGN THINKING? PENSAMIENTO DE DISEÑO [...]

Conceptos | 09/03/2021 en 06:26

[...] ¿QUÉ ES DESIGN THINKING? PENSAMIENTO DE DISEÑO [...]

Deja tu comentario

Comentar...

Nombre (requerido)

Correo electrónico (requerido)

Sitio web

☐ Guardar mi nombre, email y sitio web en este navegador para la próxima vez que comente.

PUBLICAR COMENTARIO

