**Metodología Design Thinking**

#### **Fase 1: Empatizar (Investigación y Definición)**

* **Objetivo:** Comprender al usuario, su contexto y necesidades para identificar problemas clave.
* **Actividades:**
  + **Research UX:** Entrevistas, observaciones y encuestas para recolectar datos sobre el usuario y su entorno.
  + **Levantamiento de funcionalidades y requerimientos:** Análisis de lo que el sistema o producto debe ofrecer según las necesidades identificadas y el alcance que tendrá el proyecto.

#### **Fase 2: Definir (Ideación y Propuesta)**

* **Objetivo:** Sintetizar la información recolectada en problemas claros y estructurados para resolver.
* **Actividades:**
  + **Arquitectura del sitio:** Diseño de mapas del sitio y definición de la estructura general del producto.
  + **User Persona, Customer Journey y Blueprint (Design Service):** Creación de arquetipos de usuarios y mapeo de su interacción con el sistema o servicio.
  + **Wireframes y Flujos de Usuario:** Diseño de baja fidelidad que explora los casos de uso y las historias de usuario.
  + **Iteración con stakeholders y desarrolladores:** Validación y ajustes de las propuestas iniciales.

#### **Fase 3: Idear (Diseño de Experiencia - UX)**

* **Objetivo:** Explorar soluciones creativas y diseñar cómo los usuarios interactuarán con el producto.
* **Actividades:**
  + **Prototipos de baja resolución:** Creación de prototipos rápidos para iterar sobre ideas.
  + **Iteración con stakeholders y desarrolladores:** Feedback temprano para refinar ideas antes de avanzar.

#### **Fase 4: Prototipar (Diseño de Interfaz - UI)**

* **Objetivo:** Materializar las ideas en diseños de alta fidelidad que puedan ser probados y evaluados.
* **Actividades:**
  + **Prototipos de alta fidelidad:** Diseños detallados para los dispositivos requeridos.
  + **Iteración con usuarios finales, stakeholders y desarrolladores:** Validación del look and feel del producto con todos los involucrados.
  + **Design System y Atomic Design:** Creación de sistemas de diseño y componentes reutilizables.
  + **Documentación:** Estandarización del diseño mediante guías y componentes para el desarrollo.

#### **Fase 5: Testear (Prototipo Listo para Desarrollo)**

* **Objetivo:** Evaluar el prototipo final con usuarios reales y preparar la entrega al equipo de desarrollo.
* **Actividades:**
  + **Prototipo interactivo:** Enfoque en acciones específicas o historias de usuario clave.
  + **Testeo con usuarios reales:** Validación de usabilidad y experiencia.
  + **Hand-off a desarrolladores:** Entrega final del prototipo con toda la documentación necesaria para implementarlo.