

1. Empatizar



Author/Copyright holder: Teo Yu Siang and [Interaction Design](#) Foundation. Copyright licence: CC BY-NC-SA 3.0

Se realizaron entrevistas en línea, para poder entender cómo es la situación al tener que escoger un restaurante de comida. Basado en las entrevistas, nos dimos cuenta que los intereses, gustos y presupuestos de los asistentes en una situación de este tipo, mayoritariamente no son unánimes. Esto se desenlaza en situaciones interesantes. Por ejemplo, uno de los asistentes debía ceder, al azar o bien se dejaba para una próxima vez, entre otras. Esto nos indica que no hay una manera estandarizada ni popular de discernir que hacer o que no hacer.

Si bien es cierto todos hemos pasado por una situación similar, sin embargo, esta etapa nos hizo ver que es mucho más común y usual de lo que realmente parece. Además, nos deja ver que las interacciones humanas están basadas en que la mayoría de los asistentes estén conformes con la decisión final o bien, lograr la unanimidad.

2. Definir (el Problema)



Author/Copyright holder: Teo Yu Siang and [Interaction Design Foundation](#). Copyright licence: CC BY-NC-SA 3.0

Basado en la fase de empatizar, logramos deducir que no existe una forma general/usual/popular de resolver esta situación. Esto significa que, en la mayoría de los casos, hay más de un asistente que no está totalmente de acuerdo o satisfecho con la decisión tomada. Entonces, podemos definir el problema de la siguiente manera:

No existe una forma eficiente y óptima para discernir a que lugar ir a comer fuera de casa, que considere las preferencias de todos los asistentes.

3. Idear



Author/Copyright holder: Teo Yu Siang and Interaction Design Foundation. Copyright licence: CC BY-NC-SA 3.0

En esta fase, hicimos una lluvia de ideas. Las cuales fueron:

- Un número de teléfono que sirva como juez
- Un restaurante al cual a todos les guste
- Un buffet con todas las comidas posibles y meseros
- Crear grupos de amigos conforme a las preferencias alimenticias
- Un servicio a domicilio que le lleve la comida que cada uno quiere al lugar de reunión.
- Una lista física de todos los restaurantes y método de eliminación
- Una pastilla que modifique el sabor de tu comida exactamente como quieras
- Una aplicación que recomiende qué hacer

Luego de hacer una purificación de las ideas posibles, se decidió hacer una aplicación que recomiende qué hacer en estos casos.

4. Prototipar



Author/Copyright holder: Teo Yu Siang and Interaction Design Foundation. Copyright licence: CC BY-NC-SA 3.0

En esta fase se presenta el prototipo.

5. Probar



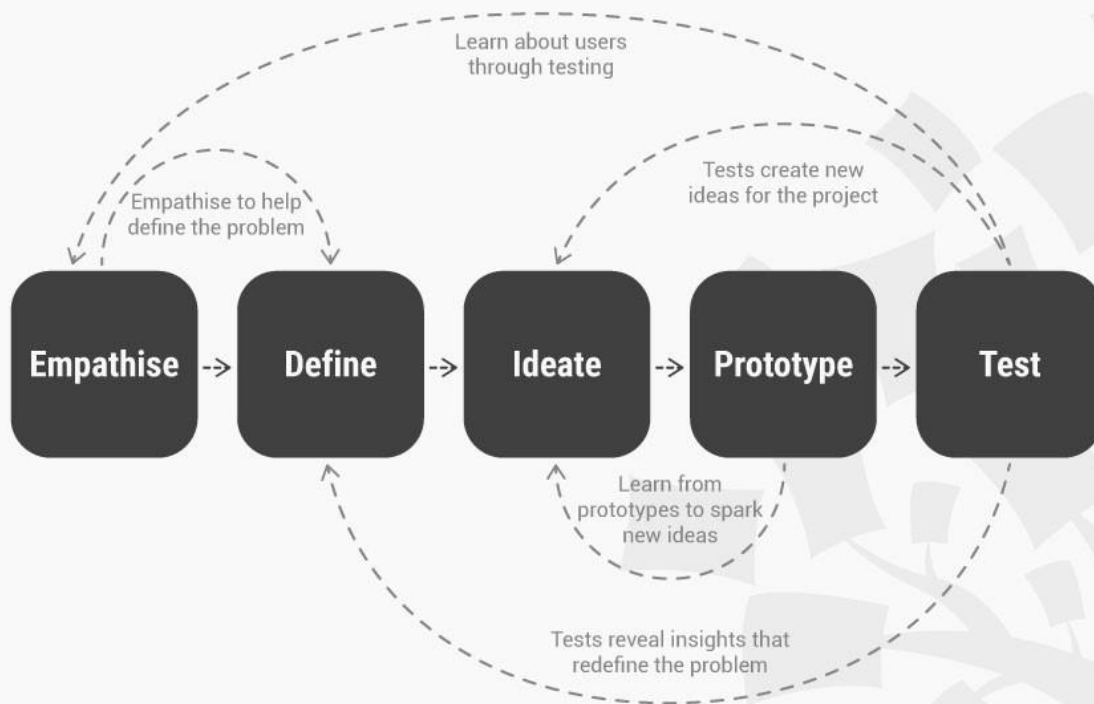
Author/Copyright holder: Teo Yu Siang and Interaction Design Foundation. Copyright licence: CC BY-NC-SA 3.0

Pruebas

The Non-Linear Nature of Design Thinking

We may have outlined a direct and linear Design Thinking process in which one stage seemingly leads to the next with a logical conclusion at [user testing](#). However, in practice, the process is carried out in a more flexible and non-linear fashion. For example, different groups within the design team may conduct more than one stage concurrently, or the designers may collect information and prototype during the entire project so as to enable them to bring their ideas to life and visualise the problem solutions. Also, results from the testing phase may reveal some insights about users, which in turn may lead to another brainstorming session (Ideate) or the development of new prototypes (Prototype).

DESIGN THINKING: A NON-LINEAR PROCESS



INTERACTION DESIGN
FOUNDATION

INTERACTION-DESIGN.ORG