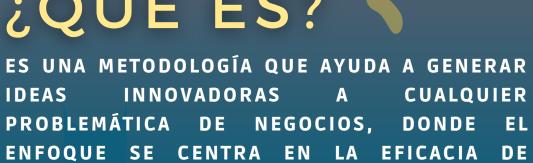
## INTRODUCCIÓN

El Design Thinking es una herramienta de gran utilidad enfocada a fomentar la innovación en las organizaciones de una forma eficaz y exitosa.

Un abordaje volcado en el ser humano que radica en la multidisciplinariedad, colaboración, concreción de pensamientos y procesos; caminos que conducen a soluciones innovadoras en los negocios.

# ¿QUÉ ES?

**IDEAS** 



ENTENDER Y DAR SOLUCIONES QUE ENTREGUEN VALOR A LAS NECESIDADES REALES DE LOS USUARIOS, BASÁNDOSE EN EL PENSAMIENTO CREATIVO, LA EMPATÍA Y LA EXPERIMENTACIÓN. PROVIENE DE LA FORMA EN LA QUE TRABAJAN LOS DISEÑADORES DE PRODUCTO.

# CARACTERISTICAS PRINCIPALES

- DISEÑO CENTRADO EN LAS PERSONAS: VALOR DE LA EMPATÍA.
- EXPERIMENTACIÓN Y PROTOTIPADO: SE TRATA DE UNA PARTE INTEGRAL DEL PROCESO DE INNOVACIÓN. SE PROTOTIPA PARA APRENDER Y PENSAR.
- ORIENTADO A LA ACCIÓN.
- ÚNICAMENTE": • "MUÉSTRALO, NO LO CUENTES **GENERA** EXPERIENCIAS, CUENTA HISTORIAS, SÉ VISUAL.
- EL PODER DE LA ITERACIÓN: CICLO TRAS CICLO LLEGAMOS A UNA MEJOR SOLUCIÓN.



Esta etapa apunta a conocer al público al que van a estar dirigidos nuestros esfuerzos. Conocerlos implica no solo indagar sobre cuestiones relacionadas con nuestro servicio, sino también sobre su vida diaria.

CONSISTE EN 5 ETAPAS, QUE SE RETROALIMENTAN Y POTENCIAN ENTRE ELLAS, LAS PODEMOS DIVIDIR EN DOS PARTES: ENCONTRAR PROBLEMAS Y PENSAR SOLUCIONES



### Idear

con diferentes actividades grupales, un equipo puede incubar una gran cantidad de ideas que luego serán filtradas para priorizar las más plausibles.



## Definir

Toda la información que recabemos nos va a permitir arribar a una (o varias) oportunidades de mejora

### **Testear**

Los prototipos se usan para ser probados con usuarios. Las conclusiones obtenidas a partir de ellos nos permiten iterar



El propósito de esta etapa es crear versiones reducidas y poco costosas del producto o servicio, donde se apliquen las ideas surgidas de la fase anterior

# Conclusion

Esta metodología de resolución de problemas permite mejorar constantemente la experiencia del producto que estemos creando, logrando causar un impacto positivo en los resultados.

### Cátedra ISW 2021 4K4 - Grupo 11

### **REFERENCIAS:**

- https://www.designthinking.es/inicio/
- https://blog.intive-fdv.com.ar/las-5-etapas-deldesign-thinking-y-sus-tecnicas/

Casuscelli Franco Diaz Luna Franco Emmanuel Fraga Lucas Ezio García Axel

Manzano Javier Moya Joaquin Odetti Agustín Tavella Nahuel Nicolas