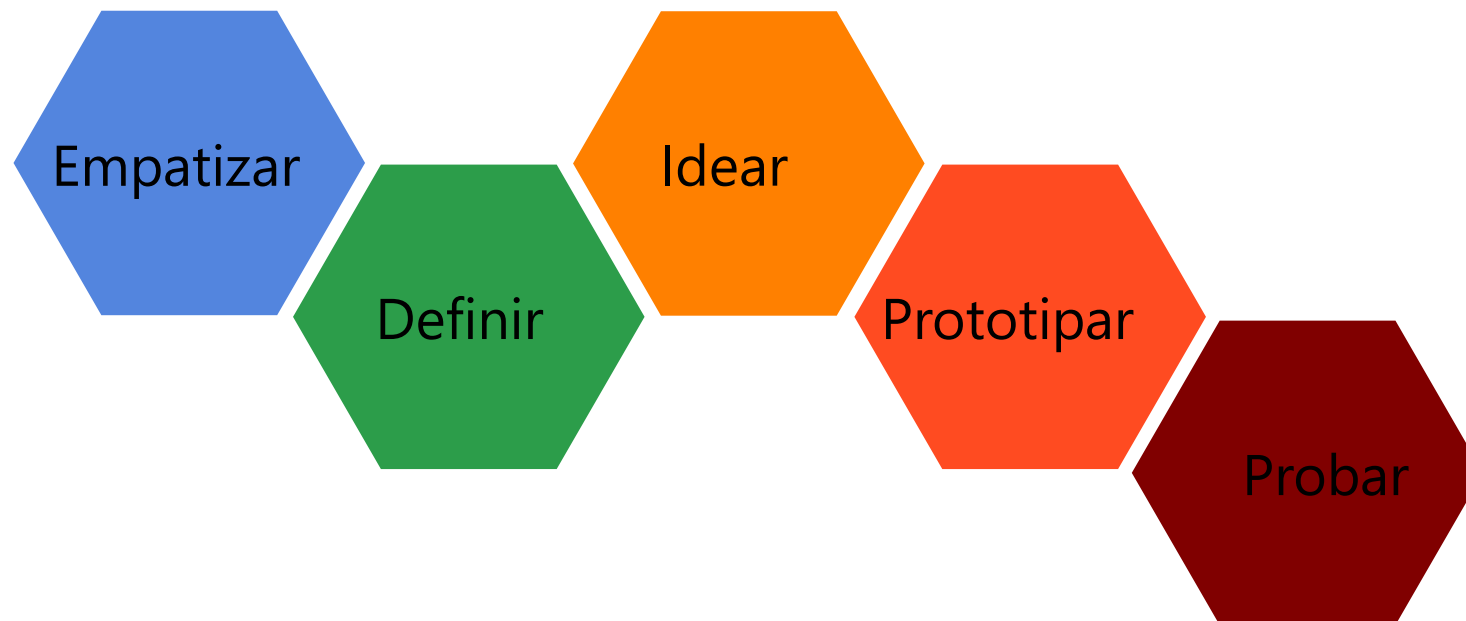


DISEÑO DE INTERACCIONES PARA APLICACIONES MÓVILES

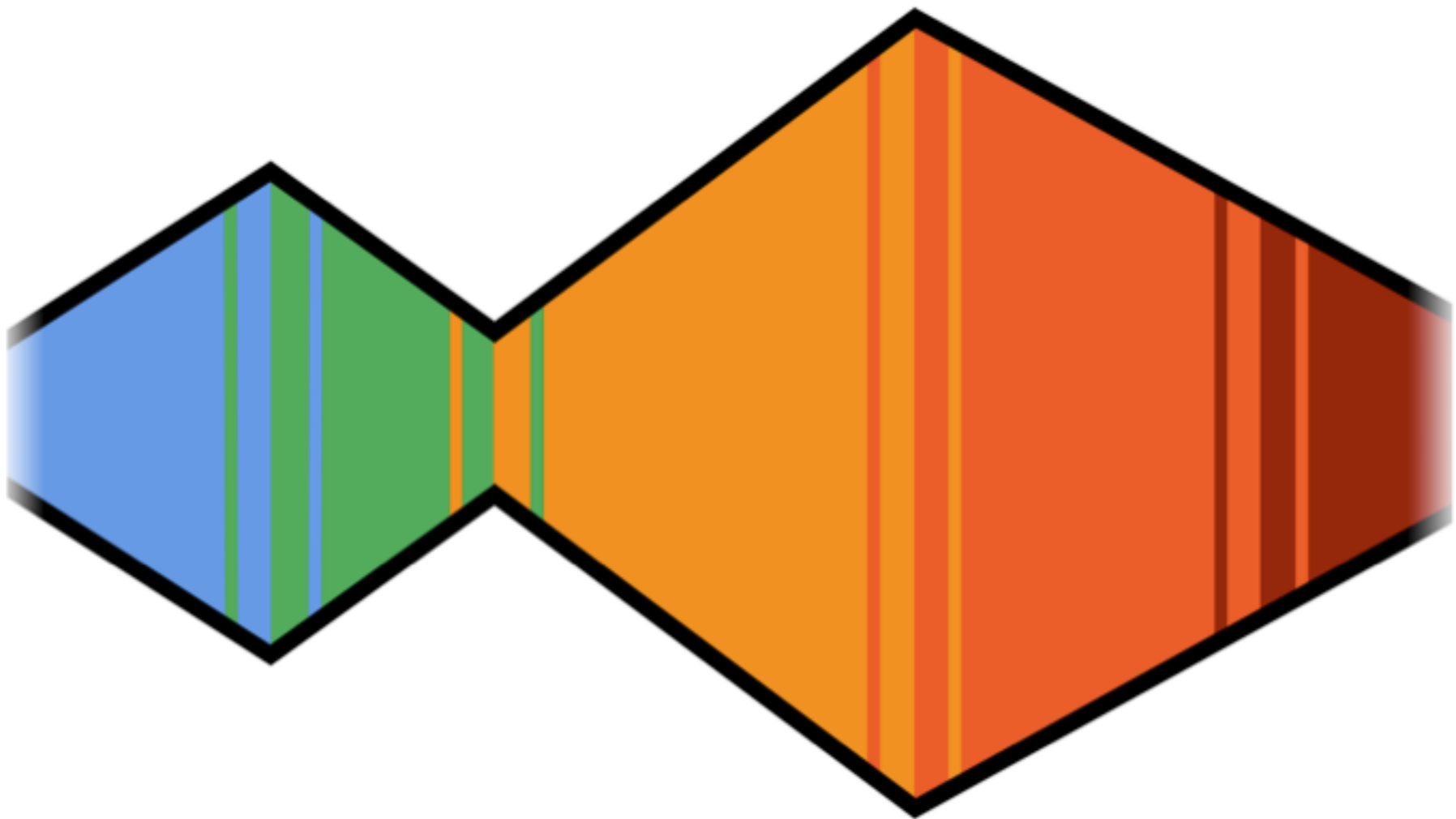
Facultad Informática UNLP
Andrés Rodríguez 2019

DESIGN THINKING

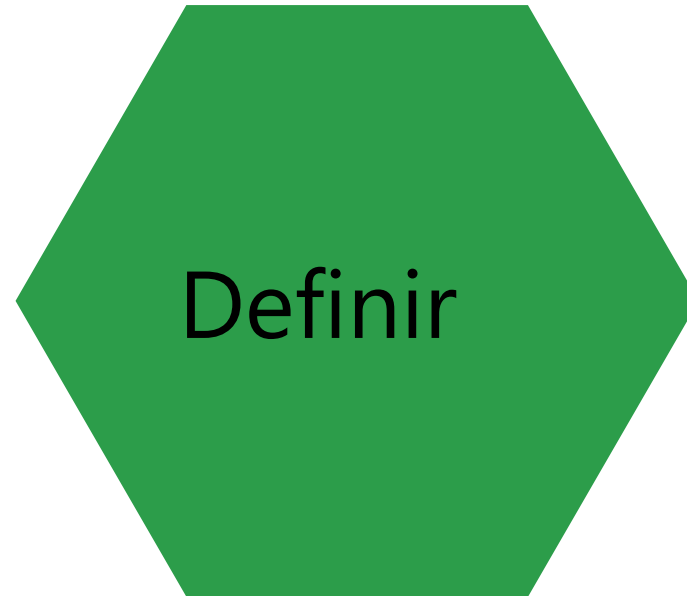


DESIGN THINKING





Entender



Focalizar



ENTENDER NUEVOS HALLAZGOS

OBSERVACIÓN



ADVERTIR ALGO

INFERENCIA



“ESTO
SIGNIFICARÁ...”

HALLAZGO

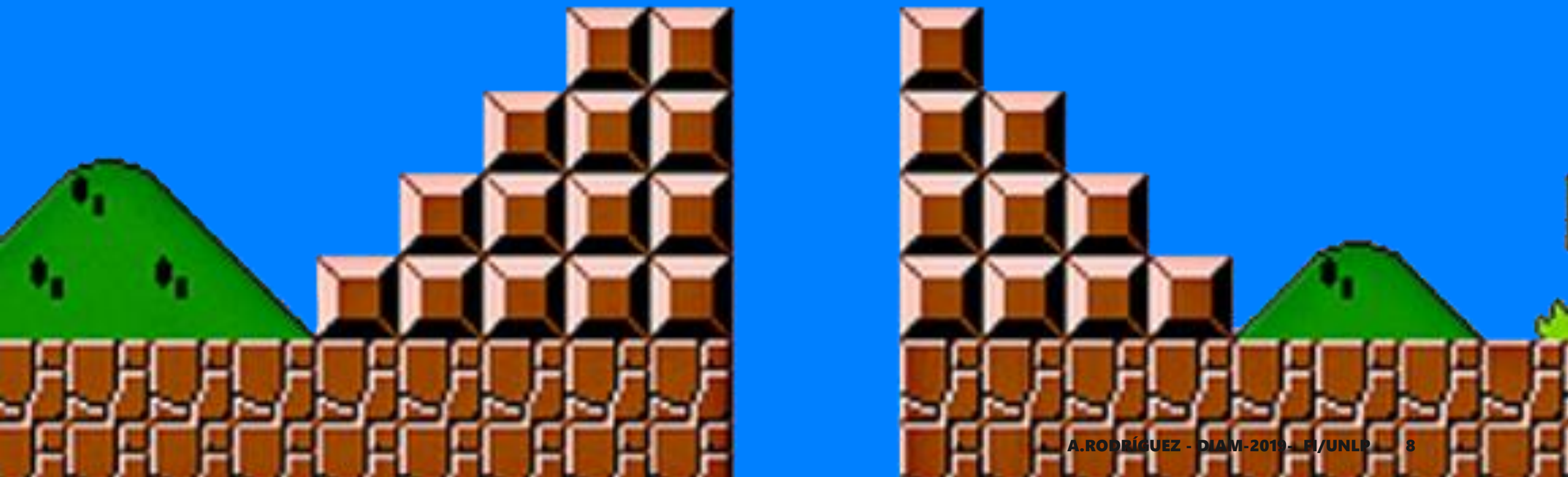


APRENDIZAJE
OPERATIVO
ACERCA DE LA
GENTE

OBSERVACIÓN

INFERENCIA

HALLAZGO





DEFINIR



FOCALIZAR EN
UN DESAFÍO
SIGNIFICATIVO

FOCALIZAR ESCRIBIENDO UN “PUNTO DE VISTA”

Un único y conciso reencuadramiento del problema que esté basado en las necesidades del usuario y los hallazgos

FOCALIZAR ESCRIBIENDO UN “PUNTO DE VISTA”

Encontramos a

(usuario extremo que inspira)

Nos sorprende que

(hallazgo, verbo que refleja la necesidad)

Sería un cambio importante

(Afirmación sintética que apalanca la solución, no una justificación de la necesidad)

PUNTO DE VISTA: CÓMO?

Desempacar el trabajo de empatía

Saltar de las **observaciones** a identificar al **usuario, sus necesidades y los hallazgos**

Reencuadrar el problema como **POV**



DESEMPACAR

HALLAZGOS

PUNTO DE VISTA

USAR LOS DATOS RECOLECTADOS

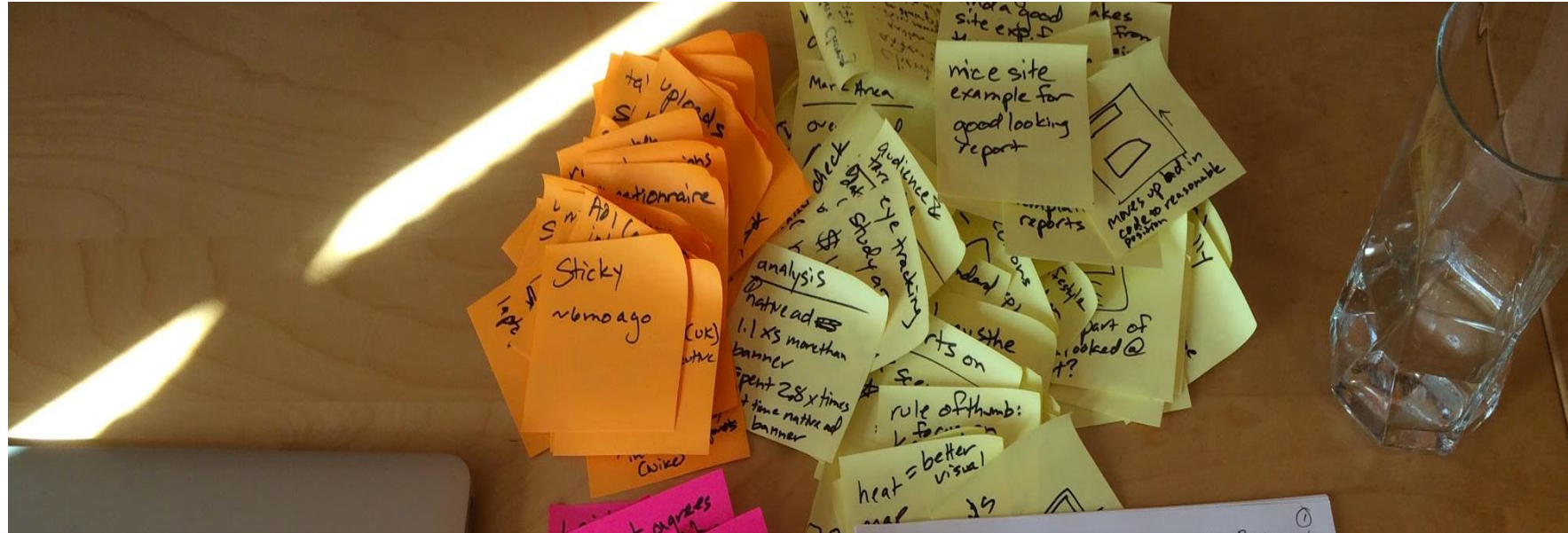
Entender qué es importante

Organizar por afinidades

- Agrupar la información y encontrar relaciones
- Colocar en superficies grandes



DESEMPACAR: TRANSCRIBIR



Transcribir las entrevistas en Post its

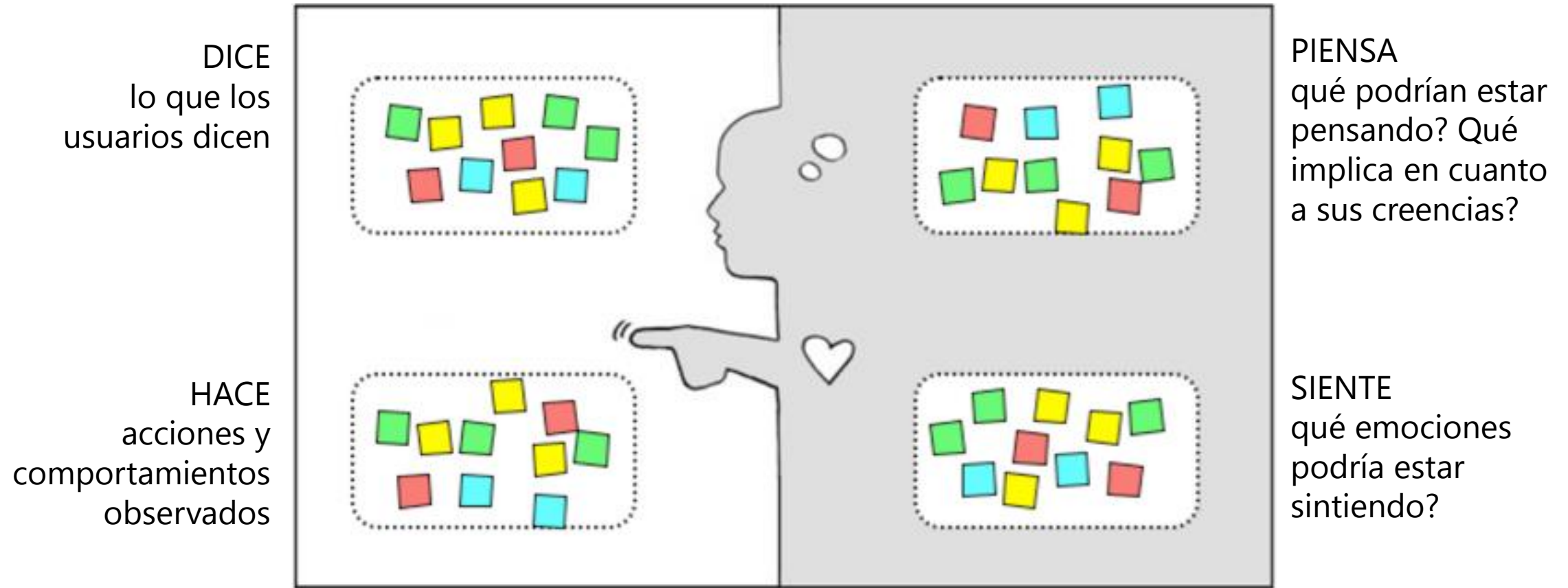
Un color por participante

Tomar notas con fibrones (obligo a capturar una idea)





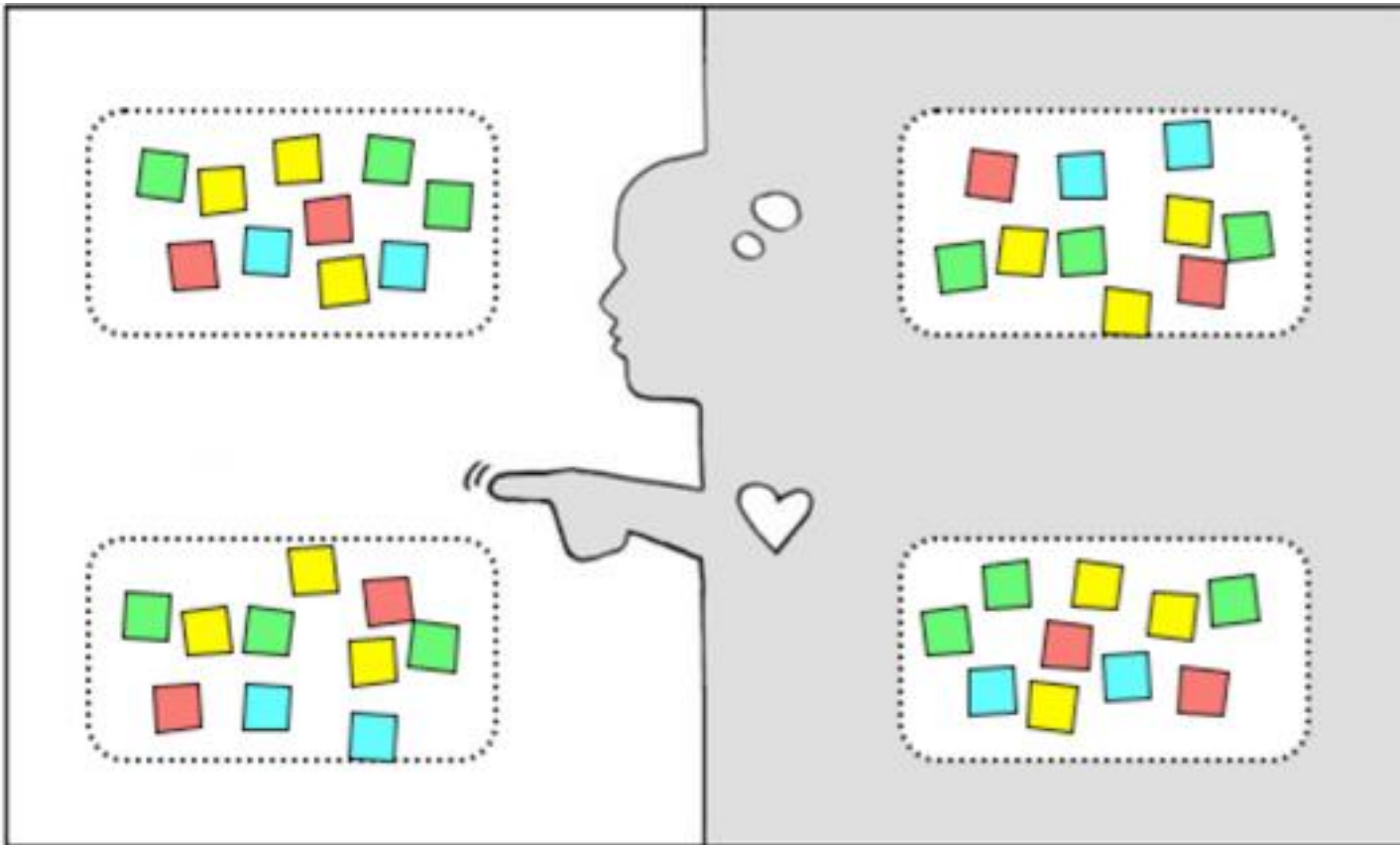
MAPA DE EMPATÍA



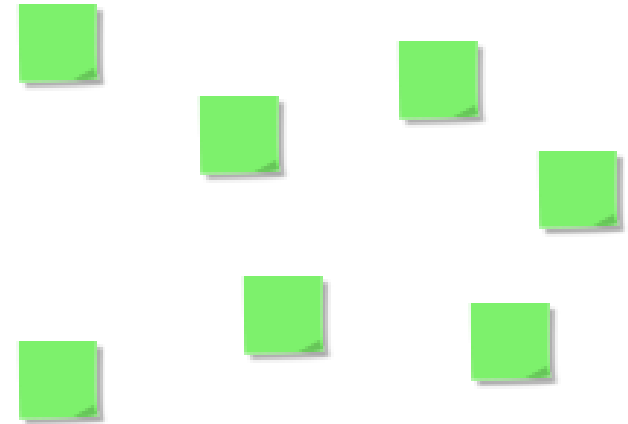
MAPAS DE EMPATÍA



MAPA DE EMPATÍA



Mantener una lista de tensiones, contradicciones, sorpresas



Usarla para descubrir necesidades y hallazgos

IDENTIFICAR NECESIDADES



Qué necesita?

Una escalera, más libros....

- NO, esas son soluciones

Reconocimiento de sus compañeros,
que ella trabaja duro?

Destacarse en un mundo donde
educación y conocimiento son
importantes?

Más tiempo social con sus padres para
leer juntos?

Estas necesidades son más fuertes e
inspiradoras pra el diseño

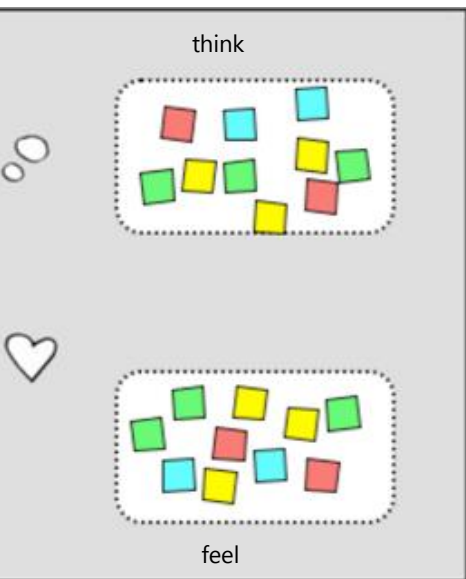
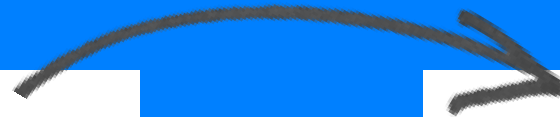


DESEMPACAR

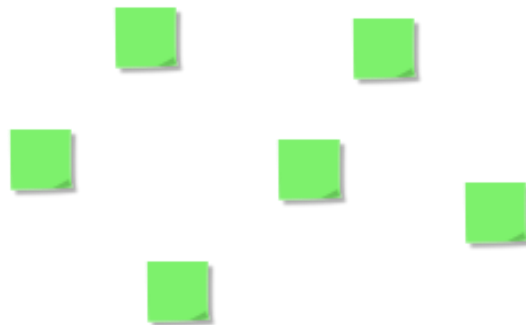
HALLAZGOS

PUNTOS DE VISTA (POV)

Me pregunto si esto significa...



Tensiones
Contradicciones
Sorpresas



Hallazgos

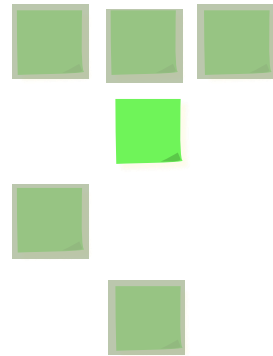


Identificar usuarios, necesidades y hallazgos

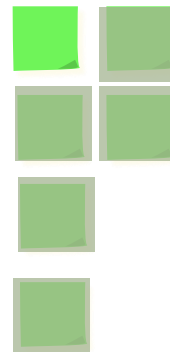


Combinar para crear un POV

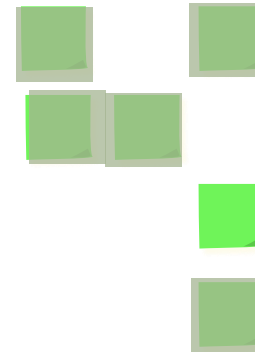
Usuario



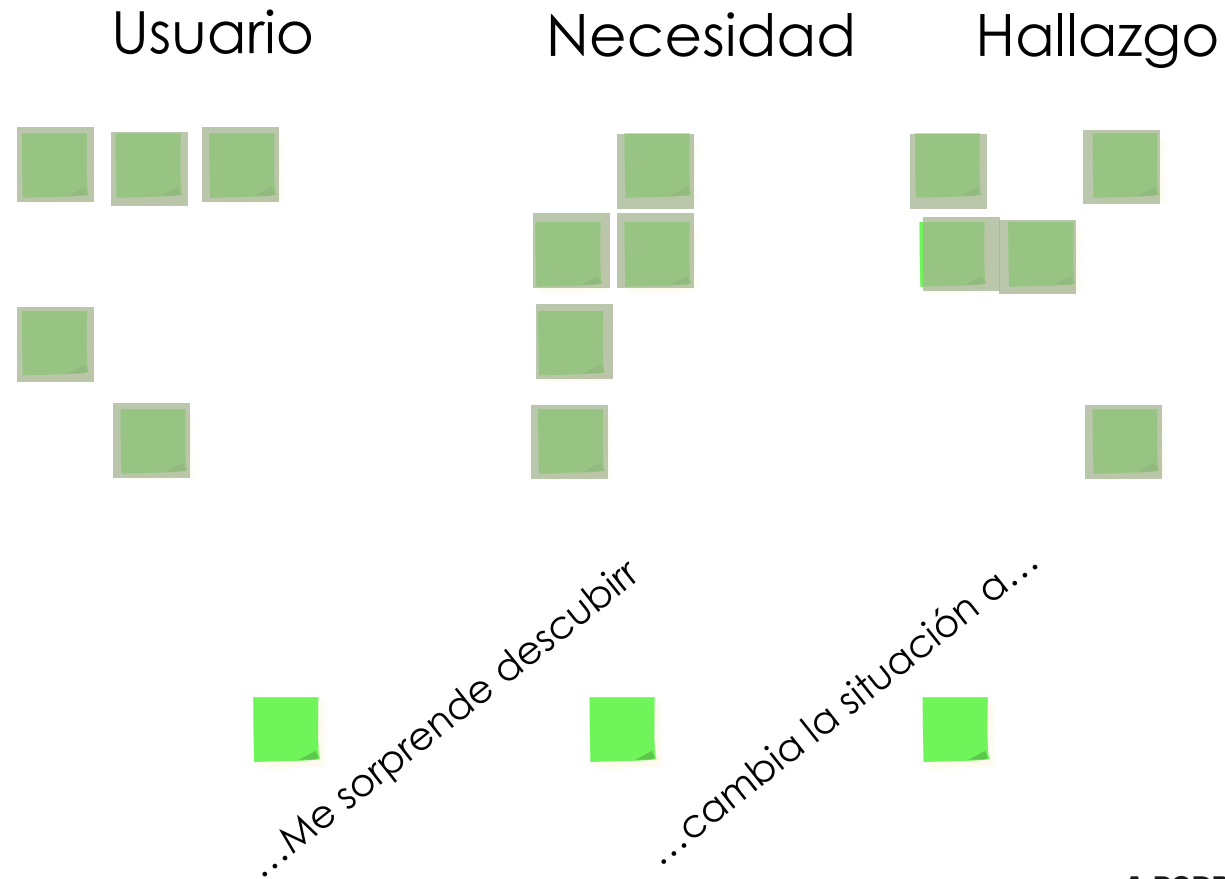
Necesidad



Hallazgo



Combinar para crear un POV





DESEMPACAR

HALLAZGOS

PUNTOS DE VISTA

PUNTO DE VISTA

Encontramos que...

(usuario extremo que es inspirador)

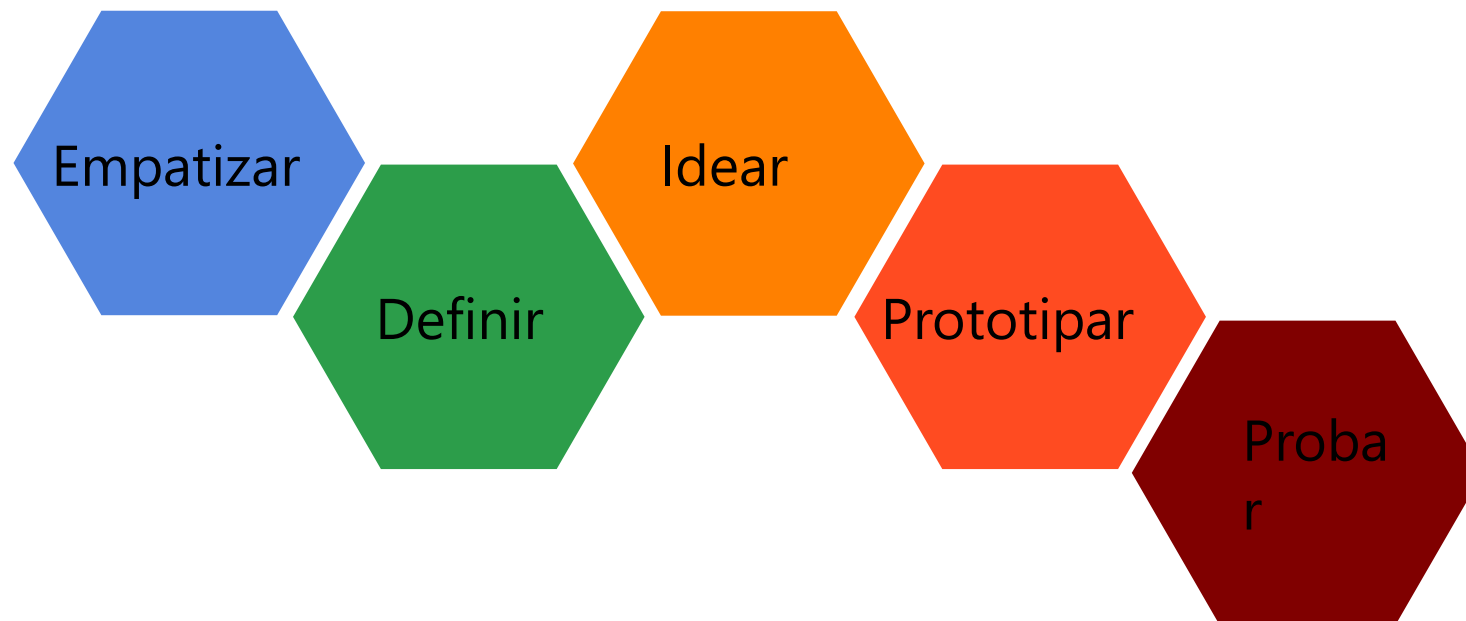
Nos sorprende comprender que...

(qué es lo aprendido?Cuál es su necesidad?)

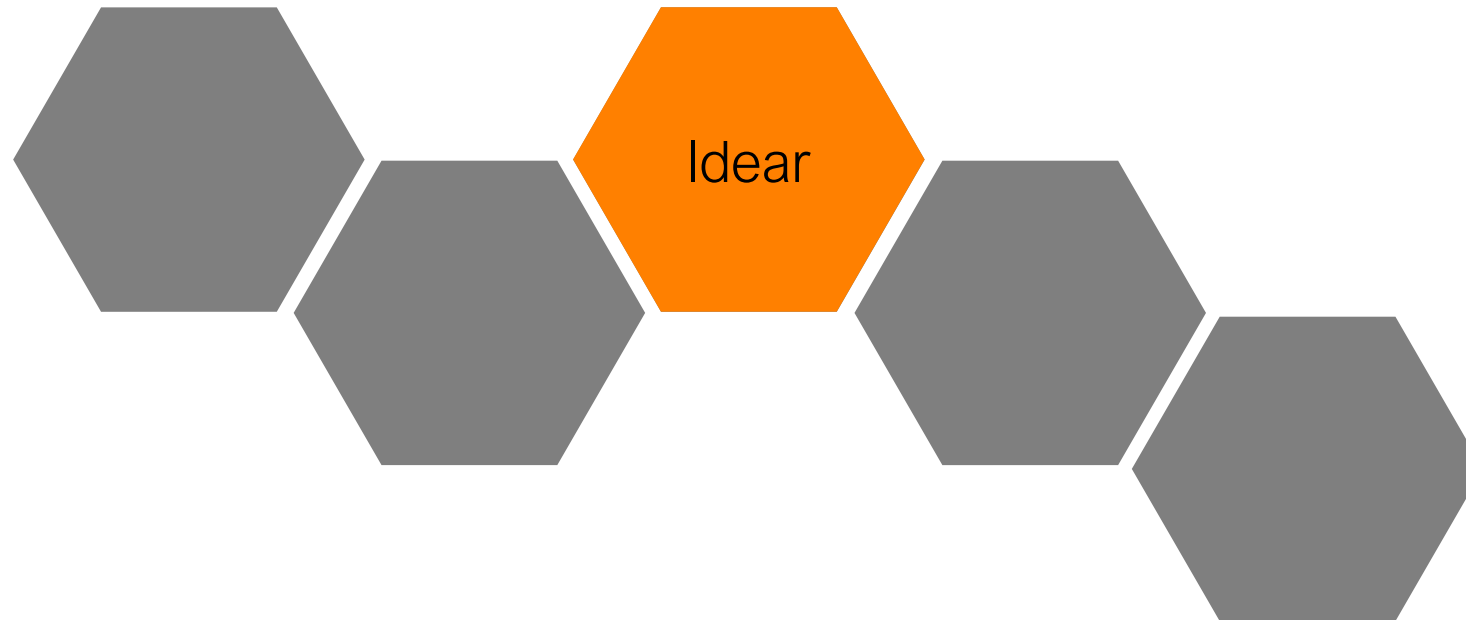
Sería un cambio importante si...

(cuál es el desafío? Encuadrarlo sin sugerir solución)

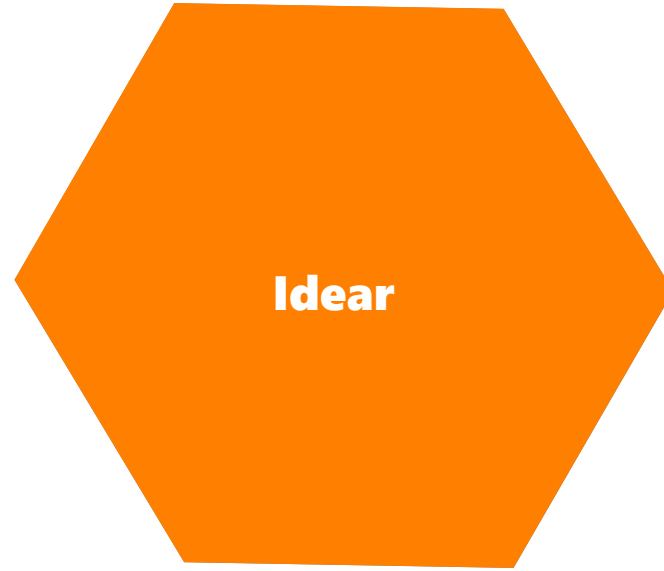
DESIGN THINKING



DESIGN THINKING

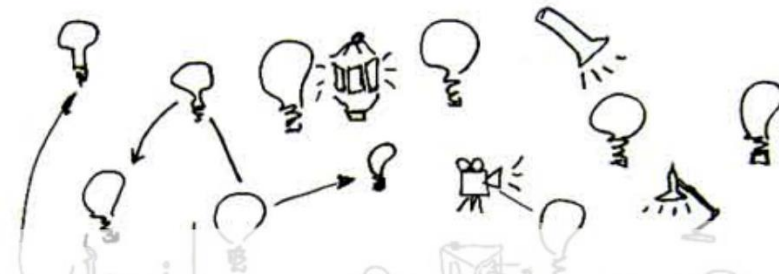


Potencial
de
innovación

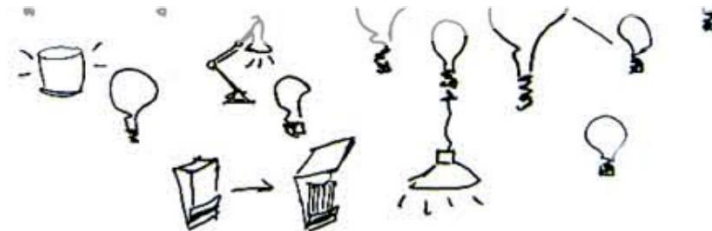


Separar
generación y
evaluación

CÓMO EMPEZAR?



CÓMO PODRÍAMOS ...?



POV:

Encontramos que Sonia, una madre de 3 hijos, apresurada, corriendo por el aeropuerto solo para esperar horas en la sala.

Nos sorprendieron los muchos juegos que ella inventa para entretener a sus hijos para que no irriten a sus frustrados compañeros de viaje.

Sería un cambio de juego traer a los otros pasajeros y las instalaciones del aeropuerto para ayudar a las familias a tener una mejor experiencia de viaje.



POV:

Encontramos que Sonia, una madre de 3 hijos, apresurada, corriendo por el aeropuerto solo para esperar horas en la sala. **Nos sorprendieron** los muchos juegos que ella inventa para entretener a sus hijos para que no irriten a sus frustrados compañeros de viaje.

Sería un cambio de juego traer a los otros pasajeros y las instalaciones del aeropuerto para ayudar a las familias a tener una mejor experiencia de viaje.

Dividir el POV en partes

HMW entretener a los chicos? HMW relajar a la madre?

Amplificar lo bueno. Remover lo malo

HMW separamos los chicos de los otros pasajeros?

Explorar lo opuesto

HMW hacemos que la espera sea lo más excitante del viaje?

Cuestionar los supuestos

HMW removemos por completo el tiempo de espera en el aeropuerto?

POV:

Encontramos que Sonia, una madre de 3 hijos, apresurada, corriendo por el aeropuerto solo para esperar horas en la sala. **Nos sorprendieron** los muchos juegos que ella inventa para entretener a sus hijos para que no irriten a sus frustrados compañeros de viaje.

Sería un cambio de juego traer a los otros pasajeros y las instalaciones del aeropuerto para ayudar a las familias a tener una mejor experiencia de viaje.

Aprovechar los adjetivos

HMW hacer que la prisa sea refrescante en lugar de acosar?

Identificar recursos inesperados.

HMW aprovechar el tiempo libre de otros pasajeros para compartir la carga?

Crear una analogía a partir de la necesidad o el contexto.

HMW hacer al aeropuerto como un spa?

Cambiar un status quo

HMW hacer que los niños juguetones y ruidosos sean menos molestos?

ANATOMIA DE UNA BUENA PREGUNTA

Quién

Qué

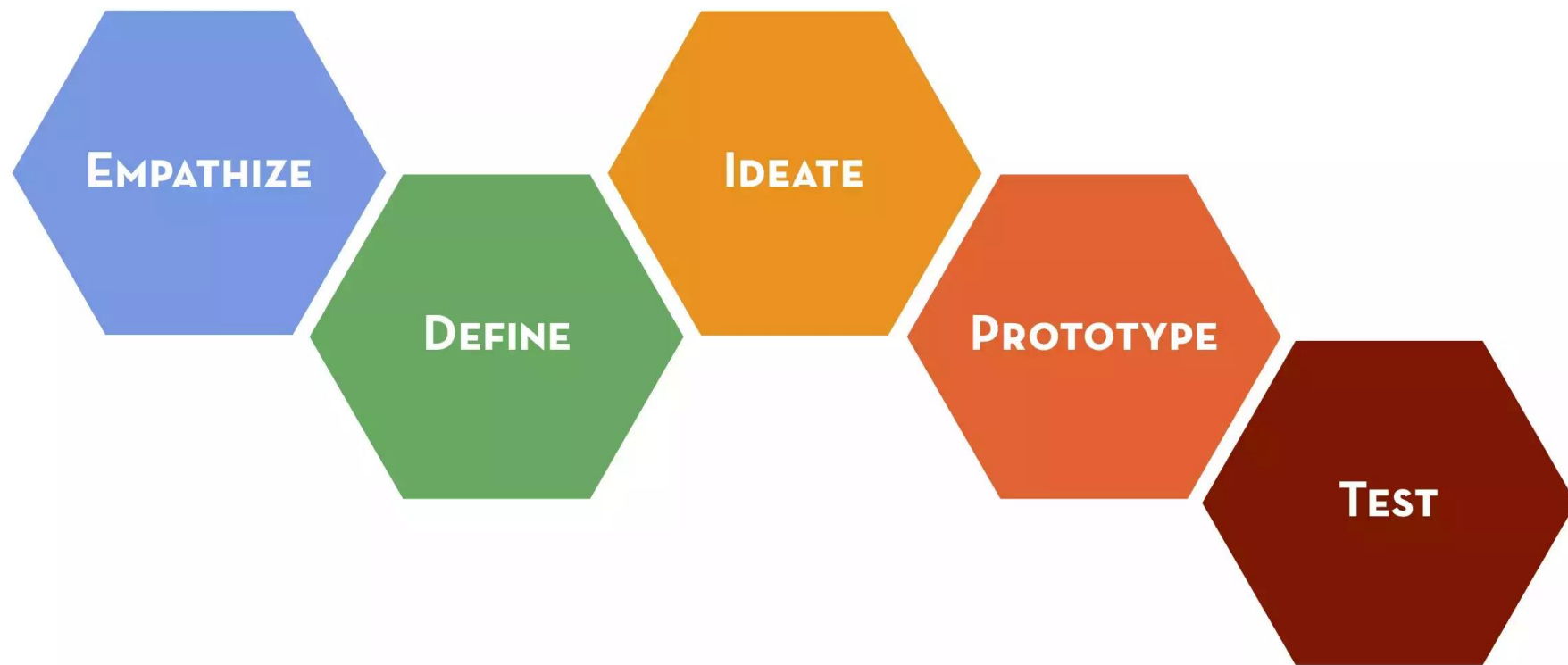
Cuándo

Dónde

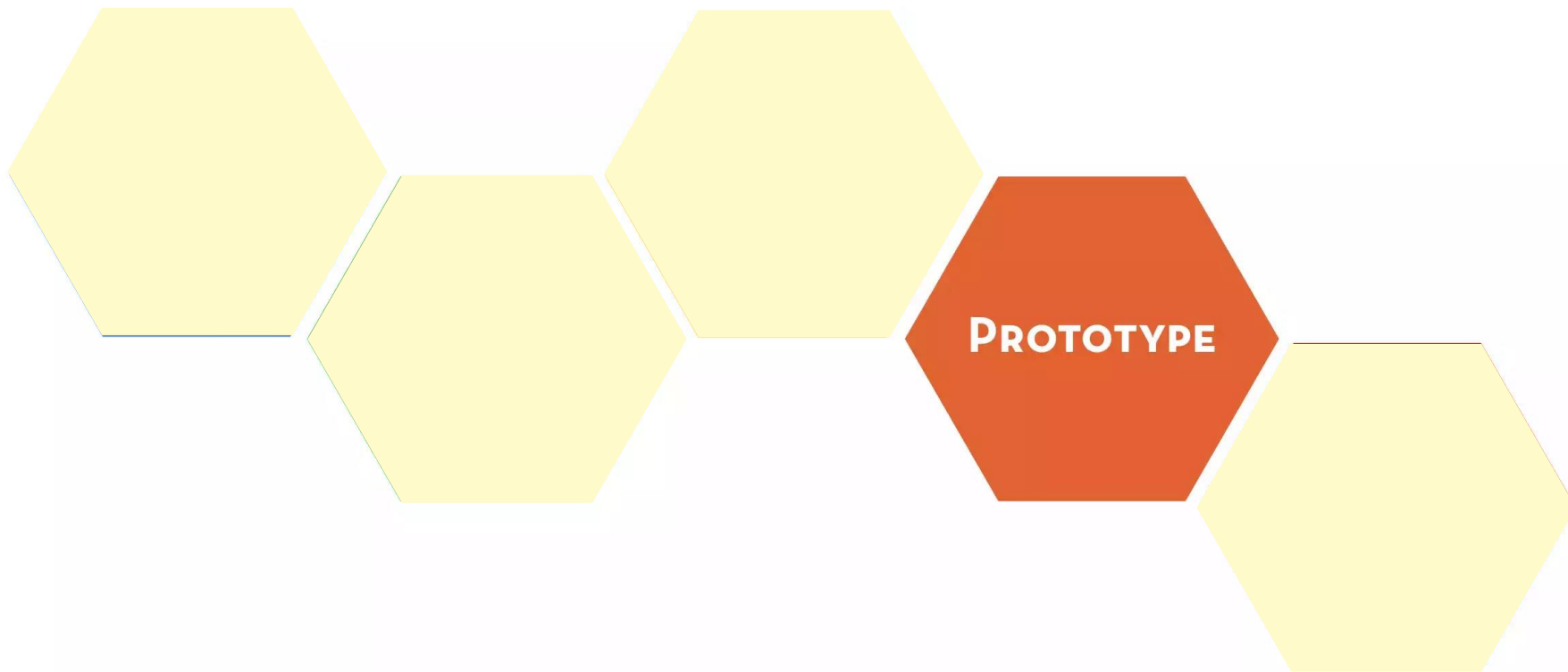
Por qué

Al menos debería haber tres en una pregunta de HMW

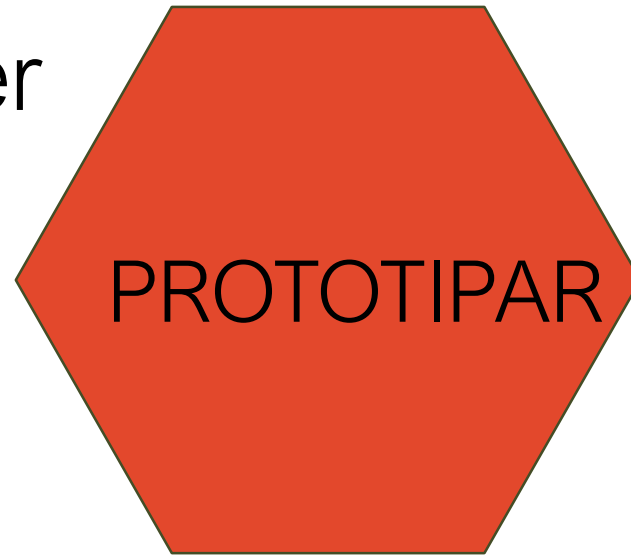
DESIGN THINKING



DESIGN THINKING



Para aprender



Para pensar

Se puede usar una **goma**
en el trablero de dibujo
o una **maza** en la
construcción

Frank Lloyd Wright

CLASSES DE PROTOTIPOS

formales



funcionales



prototype: **how?**

the bakery

the bakery

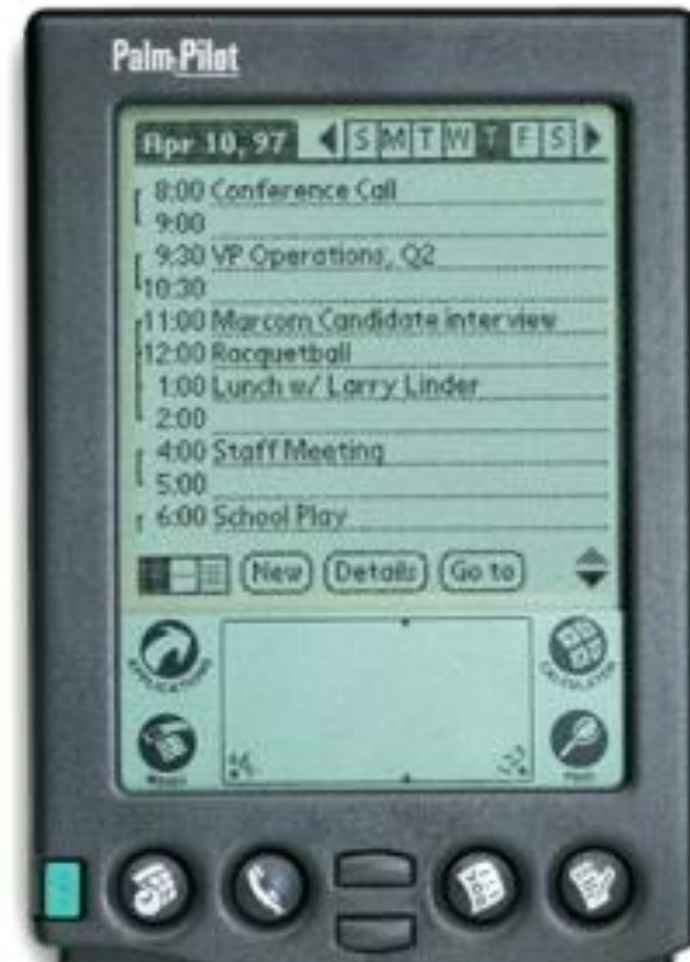
PROTOTYPING EXPERIENCE



INTERACTS LIKE = EXPERIENCE PROTOTYPE



PROTOTIPO DE EXPERIENCIA FAMOSO

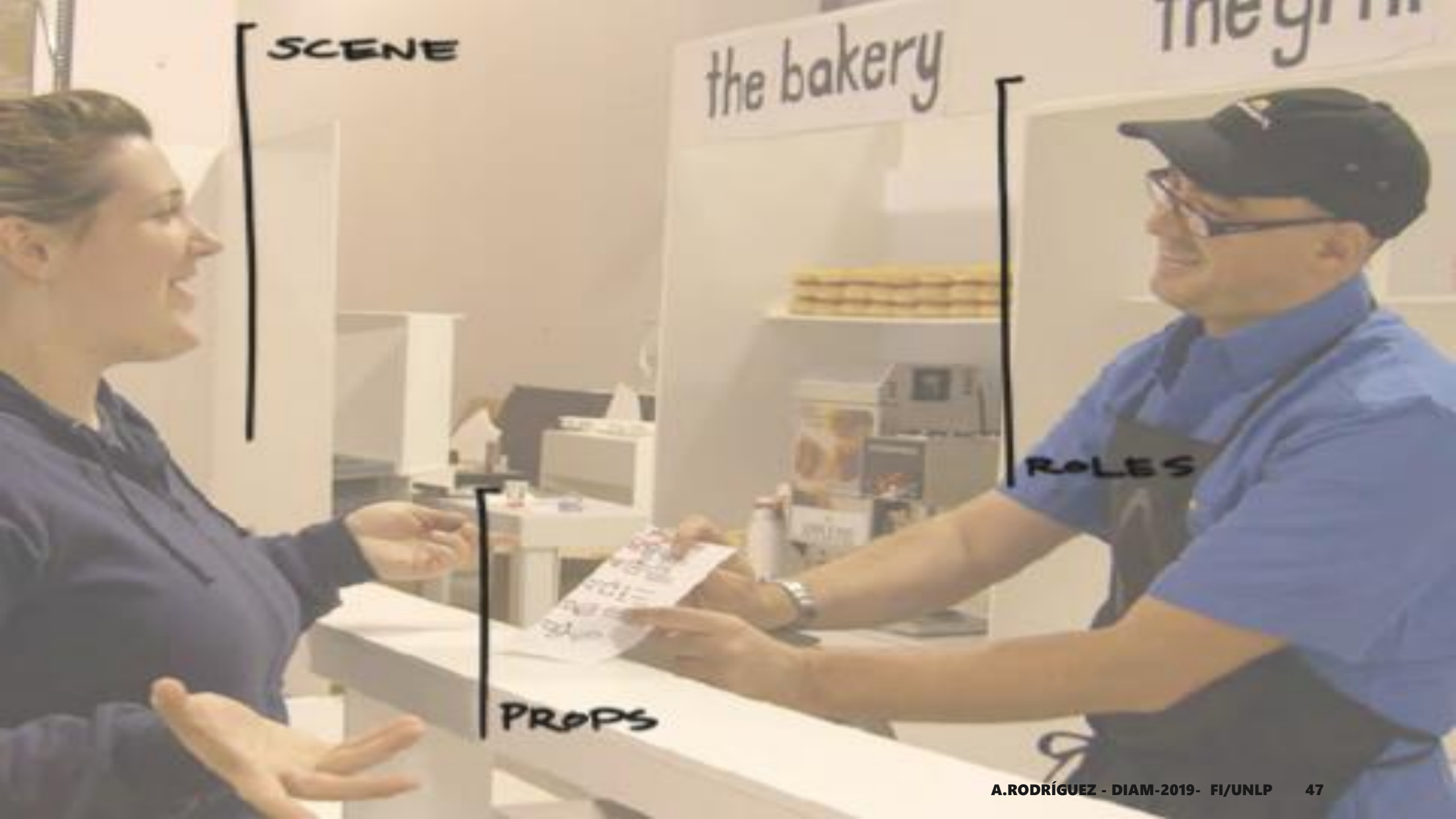


prototype: **how?**

the bakery

the grill





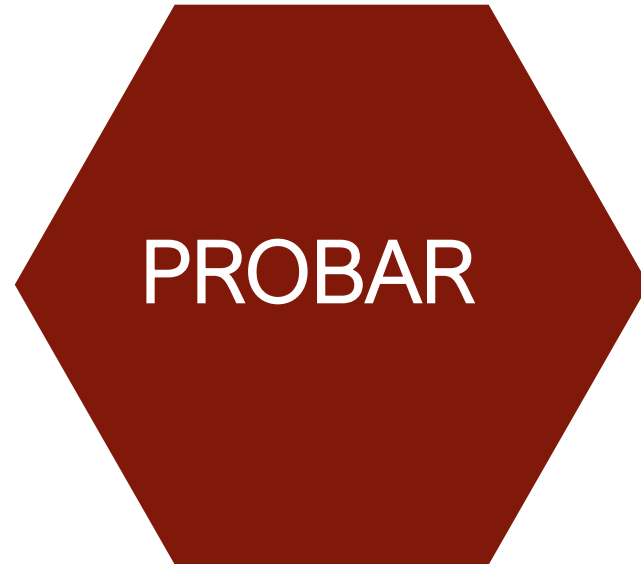
SCENE

the bakery

ROLES

PROPS

Qué información
nueva se obtuvo
sobre la
necesidad del
usuario?



qué información
se obtuvo sobre
la forma en que
la solución ataca
el problema?