

CÁTEDRA INGENIERÍA DE SOFTWARE -2019 -

4K3 - GRUPO 1

Acosta, Nicolás Amaya, Estefanía Doffo, Tamara Jofré, Gastón Moré, Milagros Pereyra, Evangelina

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el éxito de las organizaciones se debe a la implementación de nuevas metodologías de trabajo, que fomentan a buscar soluciones desde perspectivas más innovadoras, de forma más eficaz y exitosa. Entre ellas y la que ha erigido en los últimos tiempos es el design thinking.

SQUÉ ES?



Es una metodología centrada en el usuario y orientada a la acción. Su principal objetivo es generar soluciones de acuerdo a problemas detectados en un determinado marco de trabajo. Esta metodología se basa en la lógica, la imaginación, la intuición y el razonamiento sistémico para explorar las posibilidades de lo que podría ser y para crear los resultados deseados que benefician al usuario final.

EL TÉRMINO COMO TAL NACIÓ EN LA DÉCADA DEL 70 Y FUE ACUÑADO POR LA UNIVERSIDAD DE STANFORD.

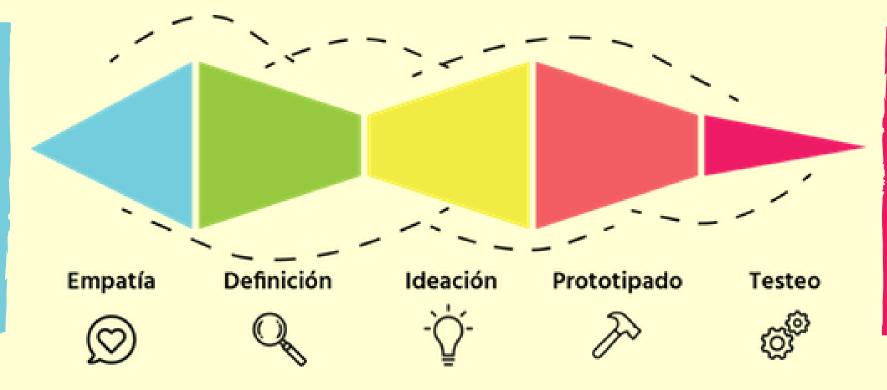
SUS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

- La búsqueda de la innovación centrada en la persona.
- La necesidad de la observación para descubrir las necesidades no satisfechas dentro de un contexto y las limitaciones de una situación particular.
- La iteración de las soluciones, que van completando nuevas ideas, probando con ajustando.
- La involucración de clientes o usuarios finales, que minimiza la incertidumbre y el riesgo de la innovación.
- El uso de las percepciones, en las que se confía, entendiéndose que complementan a los datos objetivos.

SU PROCESO

Se divide en un total de cinco fases. Estas no tienen que seguir ningún orden específico y, a menudo, pueden ocurrir en paralelo y repetirse de forma iterativa. Terminado el recorrido, la solución encontrada y validada con el usuario puede enriquecerse en una nueva iteración.

Se deja a un lado lo que se cree saber del tema y se conecta con las necesidades de los usuarios, comprendiendo sus experiencias y motivaciones, con el fin de identificar los principales insights



Se prueban los prototipos con los usuarios implicados. Es la parte final de este proceso interactivo que busca una mejor definición del problema y una mejor compresión del usuario.

Se agrupa toda la información recolectada para definir el problema principal y continuar en la búsqueda de las posibles soluciones.

Apoyado en los pasos anteriores el equipo de diseño puede comenzar a generar ideas para una posible solución. Métodos como el Brainstorming son efectivos.

Se crean versiones del producto a pequeña escala para determinar la mejor solución posible ante los problemas identificados.

CONCLUSIÓN

Esta metodología de resolución de problemas es aplicable a cualquier ámbito que requiera un enfoque creativo. Como tal, tiene un gran potencial transformador para las organizaciones por lo que su buena aplicación conllevará a alcanzar las metas deseadas.

Referencias

- http://www.designthinking.es/inicio/index.php
- https://retos-directivos.eae.es/design-thinking-que-es-caracteristicas-y-fases/
- https://estructurando.co/etapas-de-la-metodologia-pensamiento-del-diseno-o-design-thinking/

