

# Seminario 0 – Pensamiento de Diseño

(Design Thinking)





# ¿Que es?

- × Forma de **resolver problemas** de manera **innovadora y creativa**.
- × Pensando como lo hace un **diseñador** ...
- × **Observar la conducta humana** sobre el producto para llegar a su desarrollo.
- × **Tim Brown** (2005).Universidad de Stanford y CEO de la consultora de diseño IDEO.....  
(1969 – Herbert Simon, sociólogo y economista)



# ¿Que es?

- × Es una **disciplina** que usa la sensibilidad y los métodos de los **diseñadores** para hacer coincidir las **necesidades de las personas** con lo que es **tecnológicamente factible** y con una estrategia **viable de negocio**, de forma que se pueda convertir en **valor para el cliente** y en una **oportunidad para el mercado**”

(Tim Brown - CEO de IDEO)



Tim Brown | TEDGlobal 2009

## Tim Brown urge a los diseñadores a pensar en grande

[https://www.ted.com/talks/tim\\_brown\\_urges\\_designers\\_to\\_think\\_big?language=es#t-1687](https://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big?language=es#t-1687)





# ¿Que es?

- × “Enfoque de **resolución de problemas** desde el punto de vista del usuario final, con **soluciones creativas**, mediante el desarrollo de una comprensión profunda de necesidades insatisfechas dentro del contexto y los límites de una situación concreta”



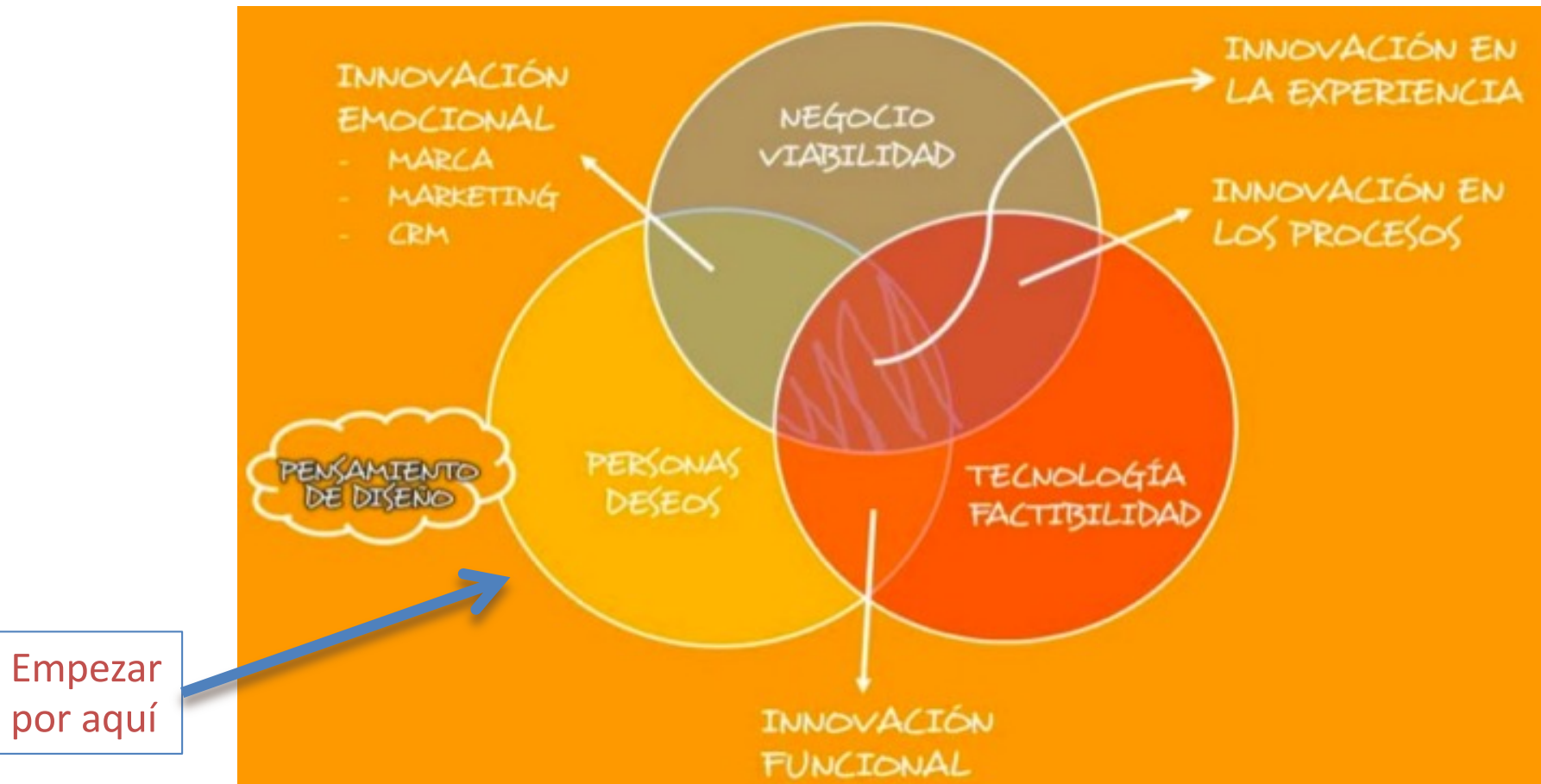
# ¿Que es?

## Definición usando palabras ....

- Creativo e innovador
- Veloz y ágil
- Adaptable y flexible
- Apasionado
- Bien dirigido
- Divertido
- Inspirado
- Disruptivo
- Atrevido



# Persona + Negocio + Tecnología



**Innovar** de forma Factible, Deseable y Viable



# Persona + Negocio + Tecnología

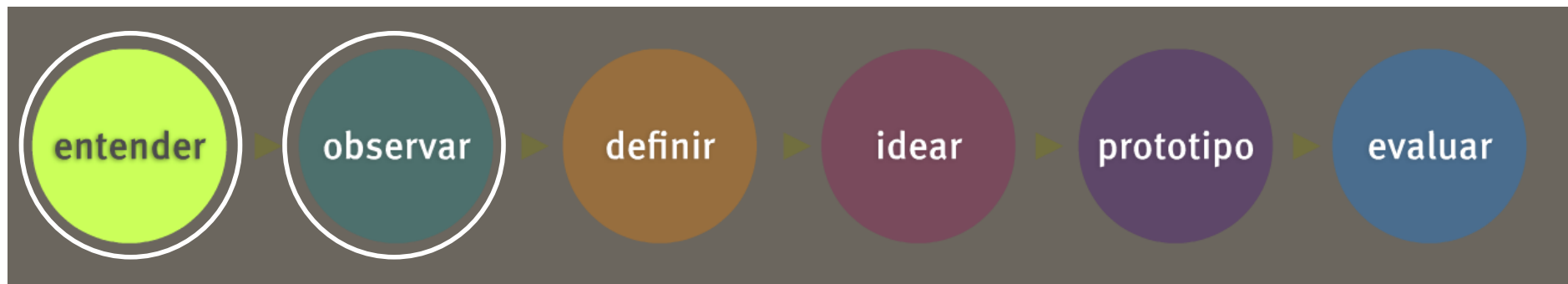
---

- × Observar las necesidades y tendencias.
- × Buscar una solución **humanamente deseable, técnicamente viable y económicamente rentable.**



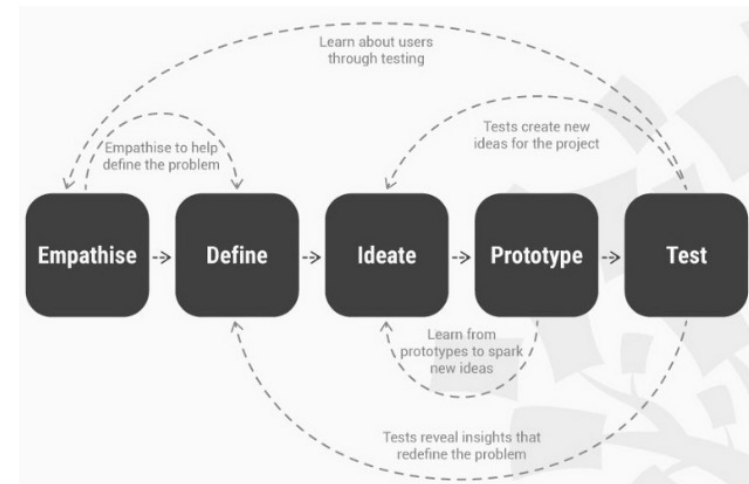


# 1. Etapa. Empatizar



- **Empatizar** con los usuarios.
- Involucrarse en sus procesos.
- Mirar, escuchar y **comprender**.

Diseñamos para otros.





# 1. Etapa. Empatizar

---

- ✕ Es un error pensar que sabemos lo que quieren y necesitan nuestros clientes.
- ✕ Empatizar con los usuarios es la base del pensamiento de diseño porque es lo que permite a los diseñadores **cuestionar la norma y romper los patrones de pensamiento tradicionales.**



# ¿Que buscamos? En los usuarios ...

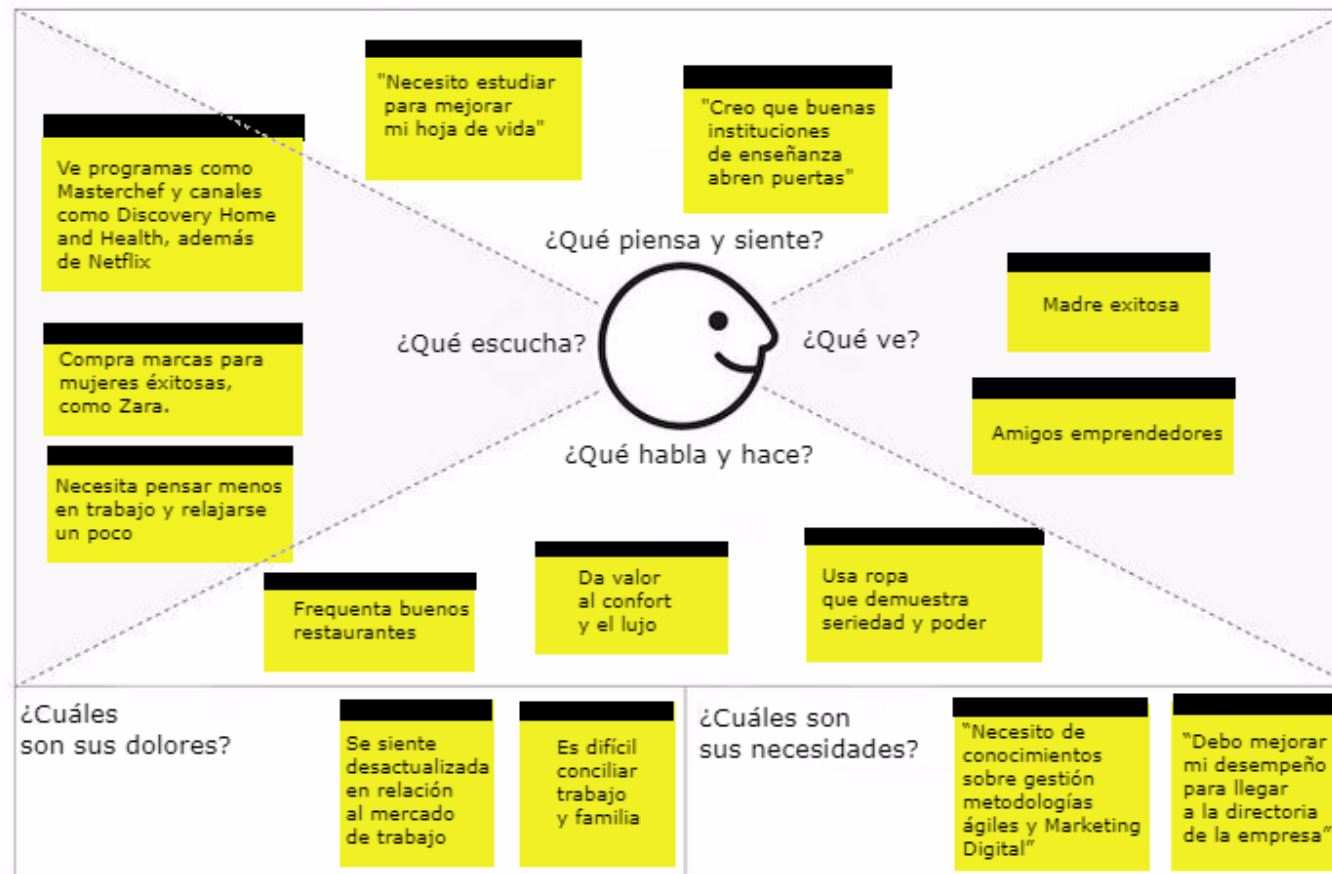


Comprender las cosas que hacen y el porque, sus necesidades físicas y emocionales, como conciben el mundo y que es significativo para ellos.



# Mapas de empatía

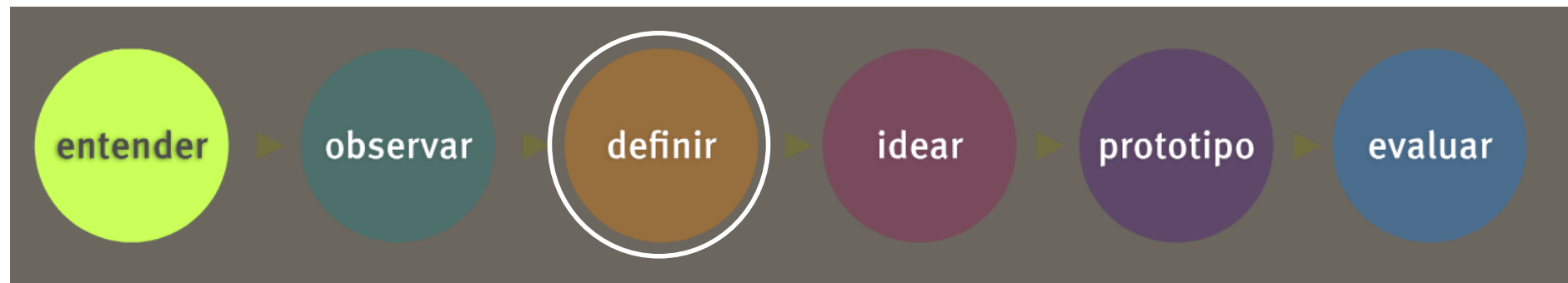
Nombre Juliana Edad 36 años



<https://www.rdstation.com/es/blog/mapa-de-empatia/>



## 2. Etapa. Definir

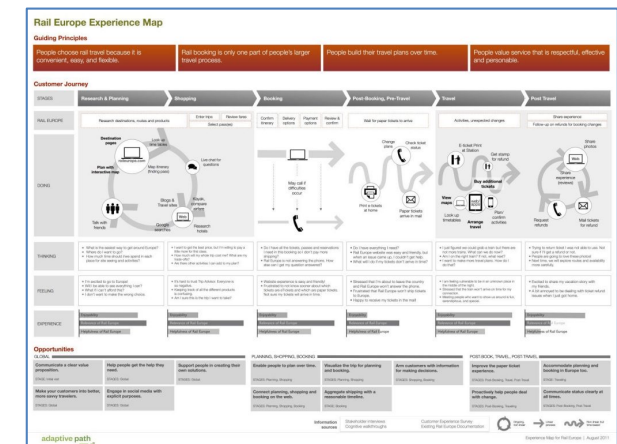
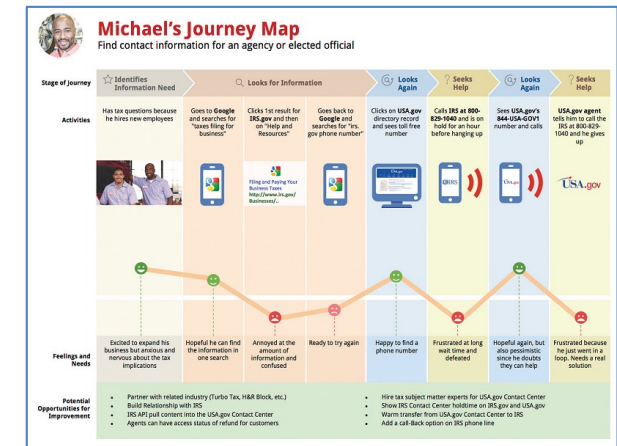
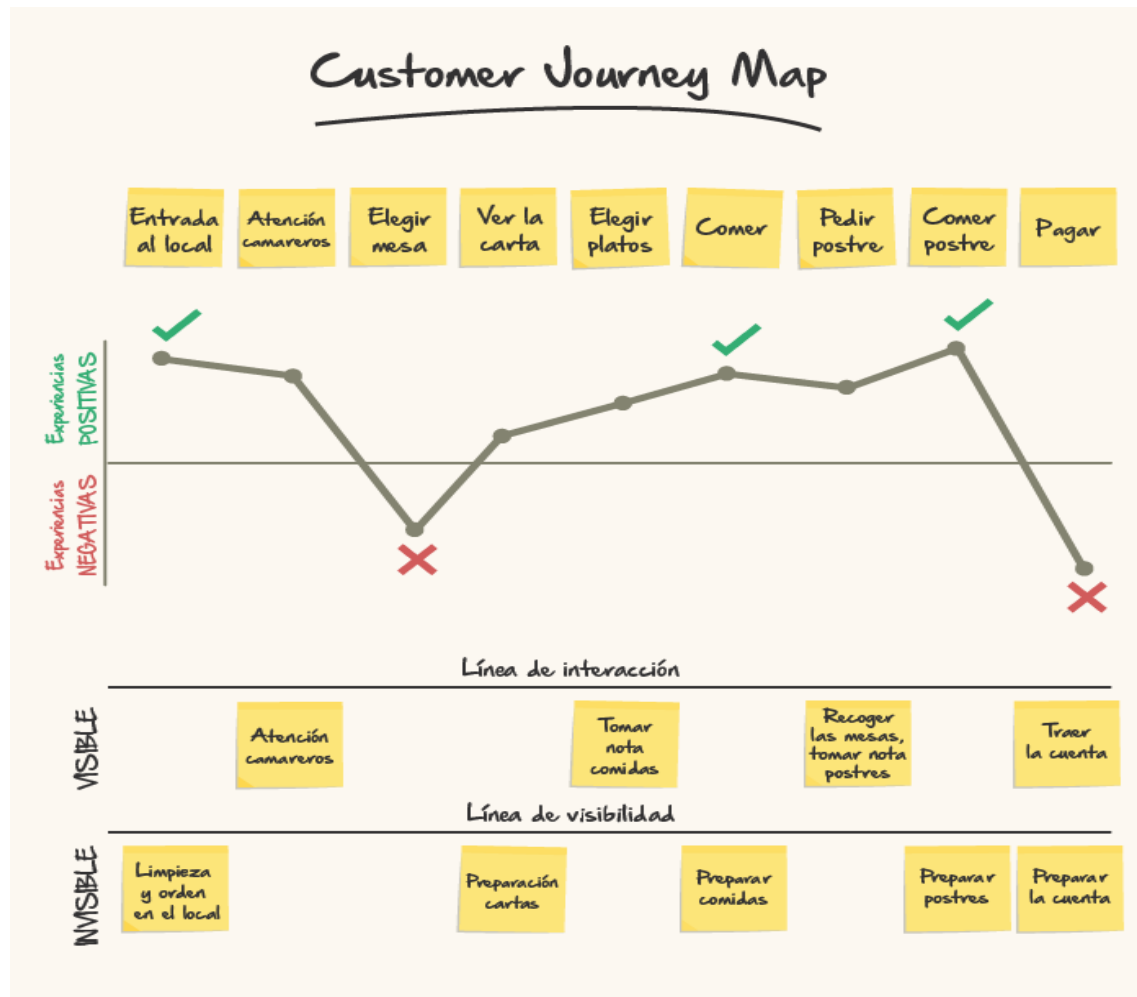


- Sintetizar la información.
- Identificar y enmarcar el problema (Foco de Acción).

¿cuál es el desafío del proyecto?



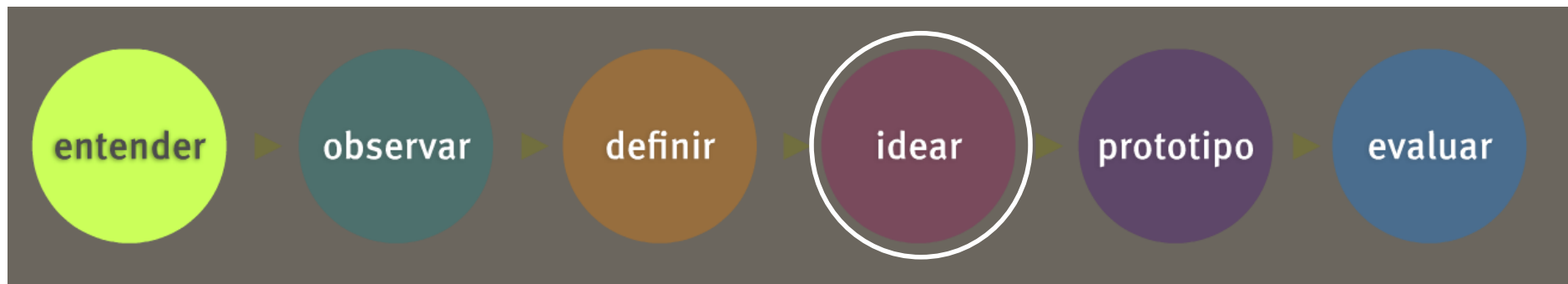
# Mapa de Experiencia del Cliente



<https://blog.fromdoppler.com/customer-journey-map-como-crear-uno/>



## 3. Etapa. Idear



- Genera múltiples ideas. Soluciones Creativas.
- No se evalúan las ideas.
- Aprovechar diferentes visiones.

“No es tener la idea perfecta,  
es tener muchas”





# Diseño participativo (Co-Diseño)





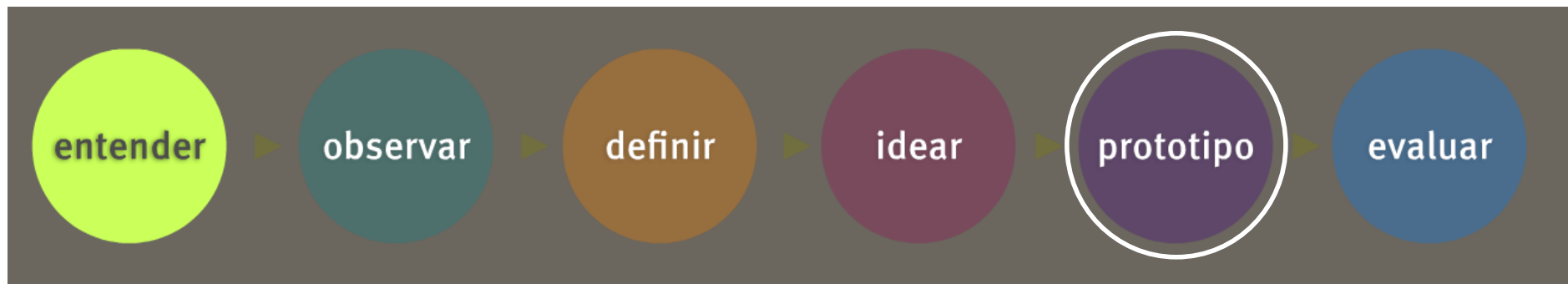


# Selección de ideas

CRITERIOS ORIENTADORES	IDEA 1	IDEA 2	IDEA 3	IDEA 4	IDEA 5	IDEA 6
CRITERIO 1	✓	✗	✓	✓	✗	✗
CRITERIO 2	✓	✓	✓	✓	✗	✗✓
CRITERIO 3	✗	✓	✗	✓	✗	✓
CRITERIO 4	✓	✗✓	✓	✓	✗	✗
CRITERIO 5	✓	✗	✓	✓	✗	✗
CRITERIO 6	✓	✗✓	✓	✓	✓	✓
CRITERIO 7	✗	✗	✗	✓	✗	✗
	8,0	8,0	9,5	11	4,0	7,5



## 4. Etapa. Prototipar



- Proceso de mejora y refinamiento
- Evaluar diferentes alternativas.
- Cometer errores antes y de manera barata.

Construir para “Aprender y pensar”.



# Aprender y Mejorar

Aprendemos al hacer

Aprendemos con el usuario

**PROTOTOPIOS**  
(fidelidad)

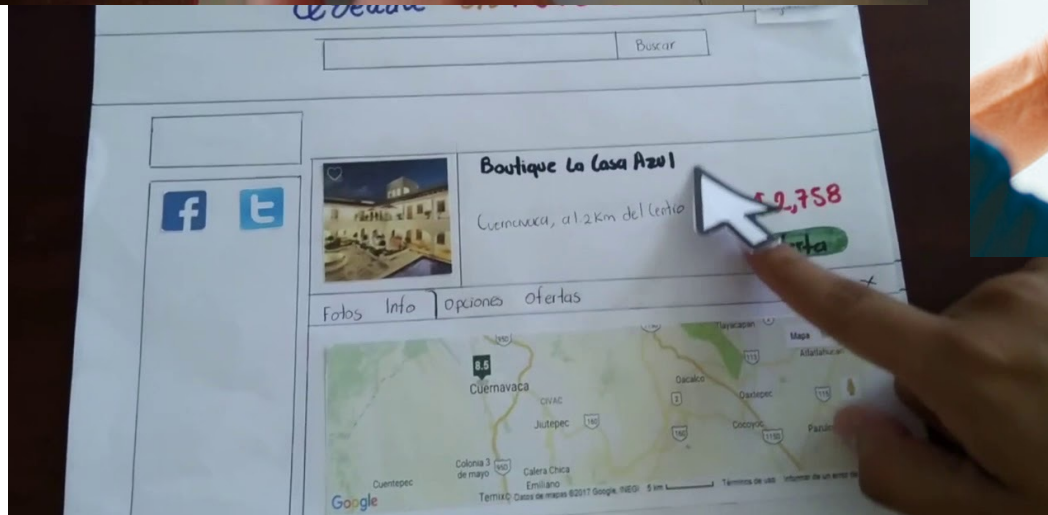
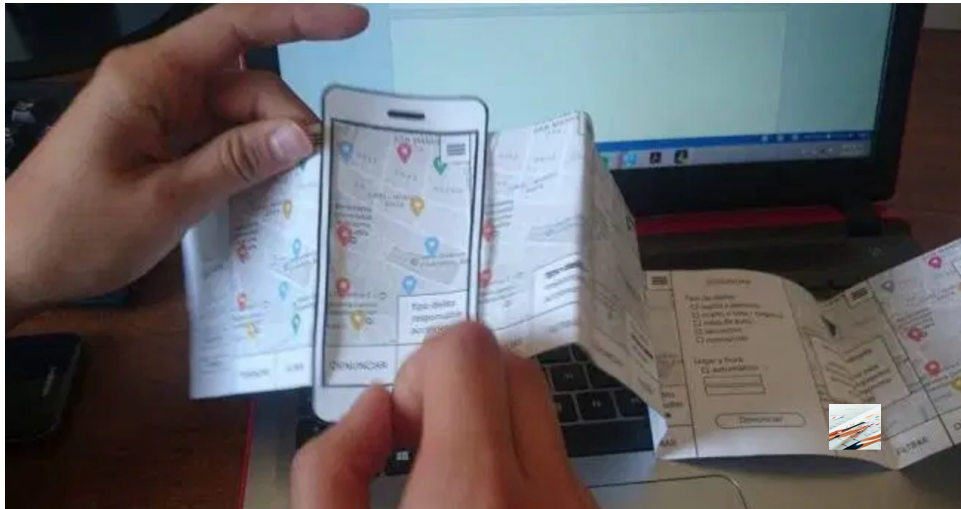
+

**TESTS**  
(validación)

**PRUEBAS**  
(contextualidad)



# Prototipos de baja fidelidad





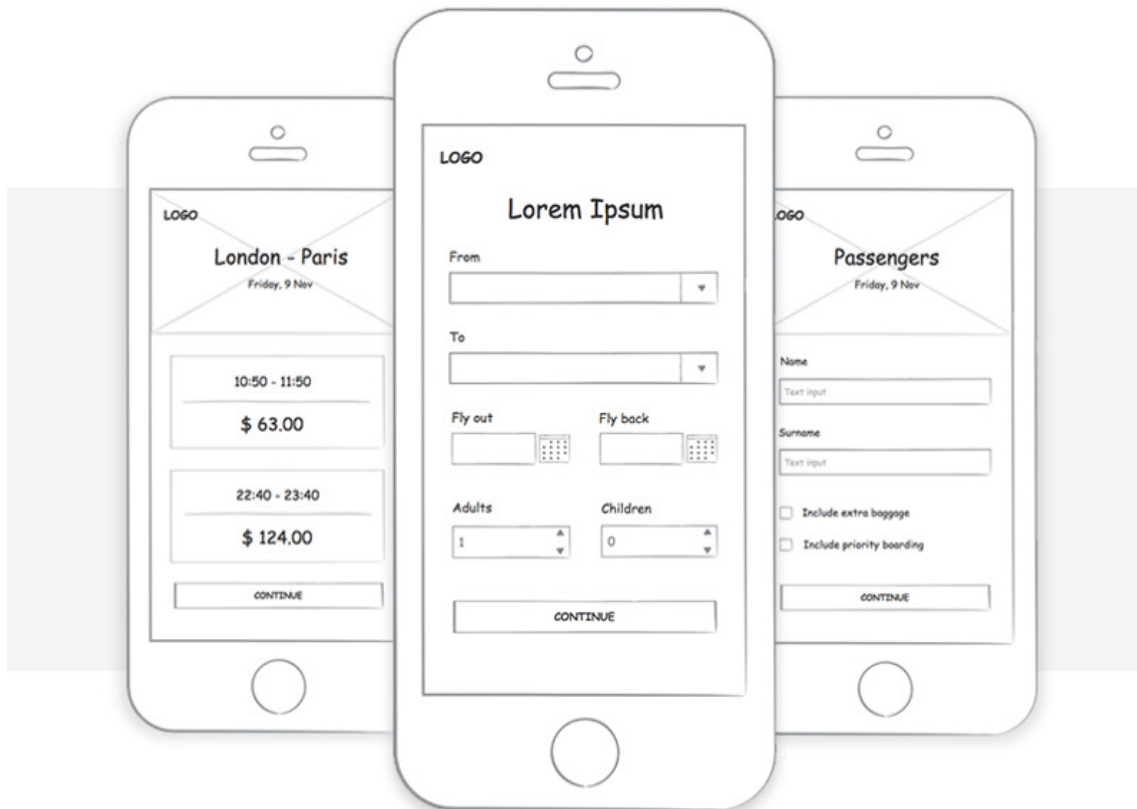
# Prototipos de baja fidelidad





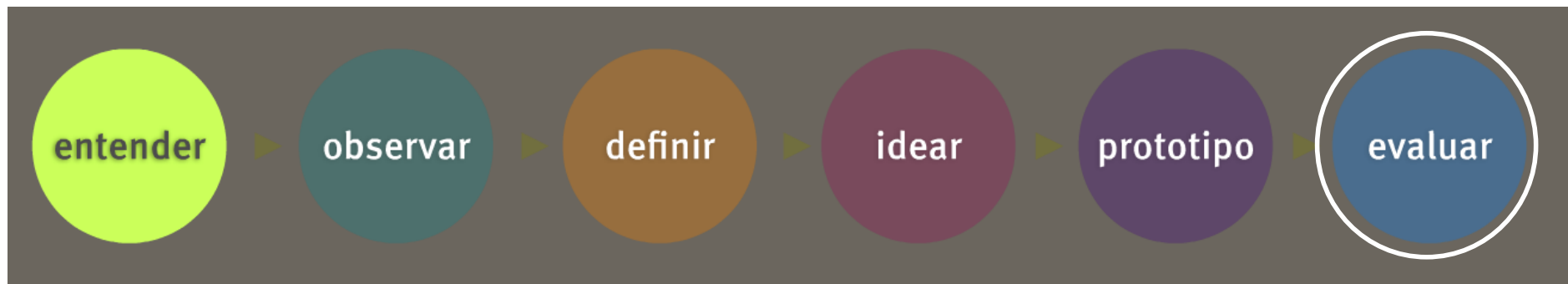


# Bocetos y Paneles de Diseño





## 5. Etapa. Evaluar

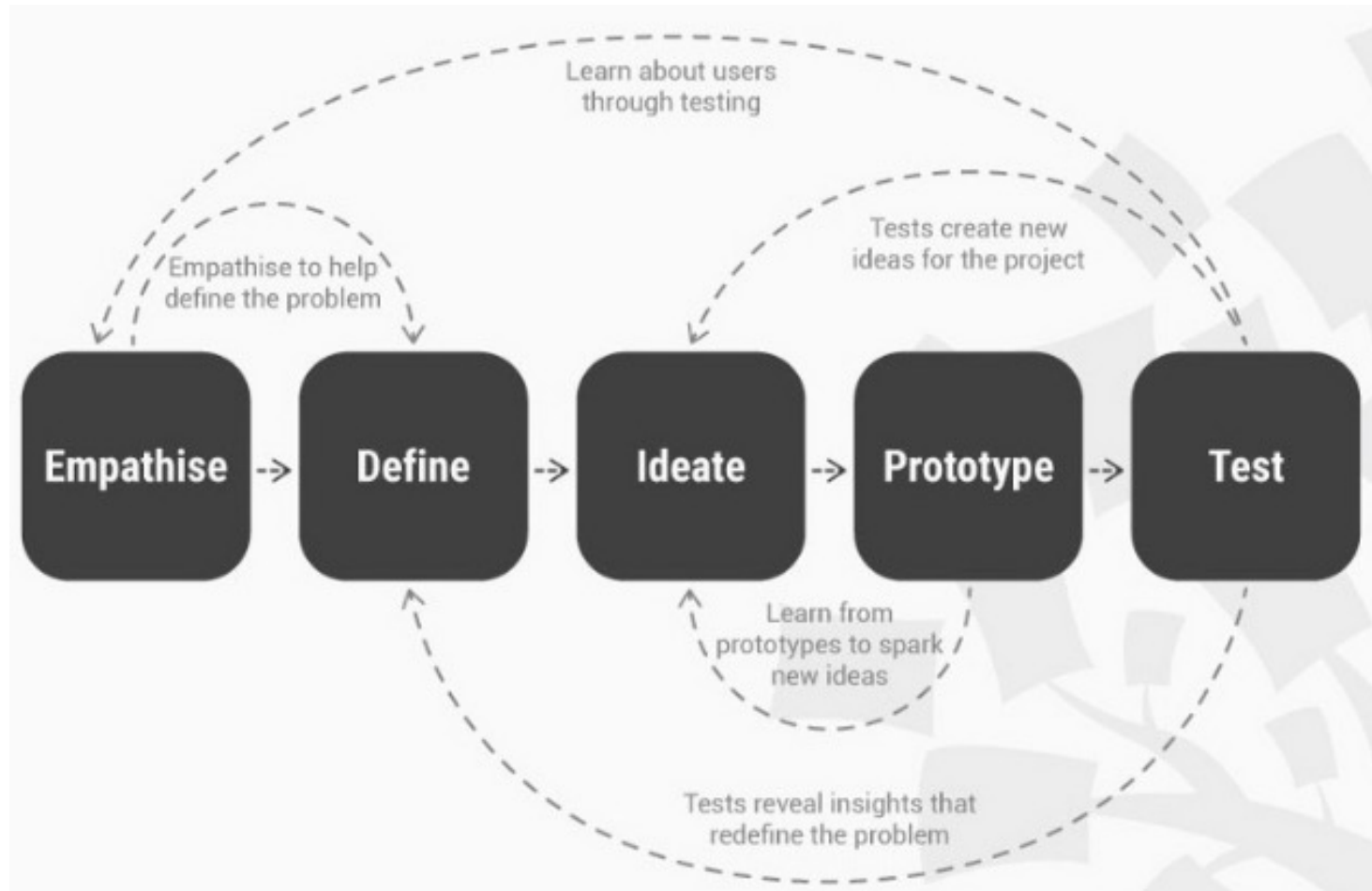


- Solicitar realimentación de los prototipos.
- Evaluar pensando que estamos equivocados.
- Evaluamos todo el proceso.
- No lo digas, muéstralo. Crear experiencias similares.

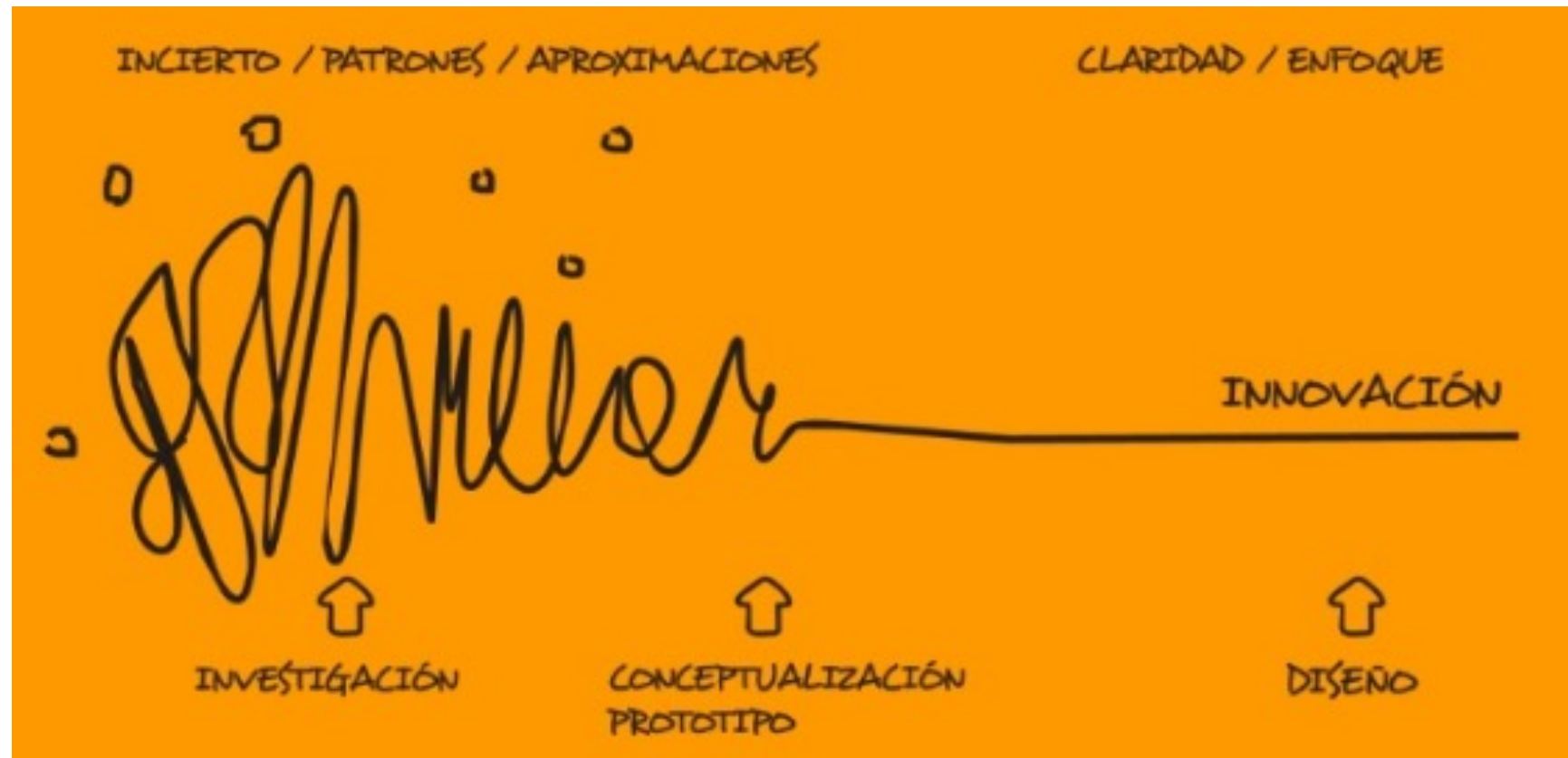
Tenemos la oportunidad de aprender sobre los usuarios y las soluciones.



# Etapas – Enfoque Iterativo

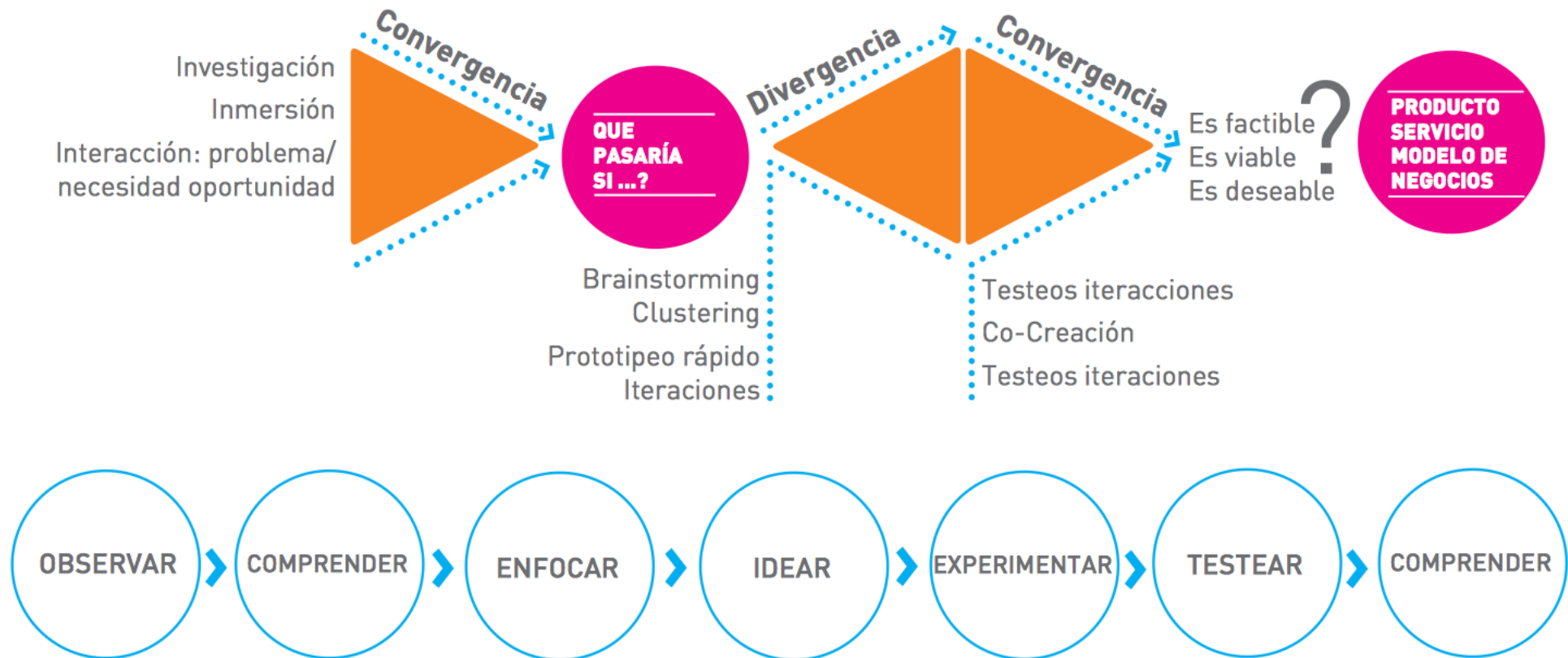








# Método de innovación





# Principio en los que se basa

---

1. Esta orientado a **la acción**. Experimentar. Actuar para aprender. Prototipos.
2. Esta bien con **el cambio**. Provocador. Disruptivo. Creativo.
3. Es **antropocéntrico**. Centrado en las personas no en los productos. Colaborativo.
4. Integra la **previsión**. Imaginar el futuro y explorar la **incertidumbre**.



# Principio en los que se basa

---

5. Es un proceso constructivo **dinámico**. Iterativo.
6. Se fomenta la **empatía**. Aprendizaje y experimentación creativa.
7. Se reducen **los riesgos**. Aprender de los fracasos.
8. Crear productos **deseables**. Nueva estrategia empresarial.



# Bibliografía

**Design Thinking en Español** Aprende Comparte Conecta

¿Qué es el Design Thinking?

¿Quiénes lo utilizan?

¿Cómo funciona?

¿En qué consiste el proceso?

¿Cuáles son las técnicas?

Empatiza	Define	Idea	Prototipa	Testea
Mapa de actores	Inmersión cognitiva	Interacción Constructiva	Mapa Mental	Moodboard

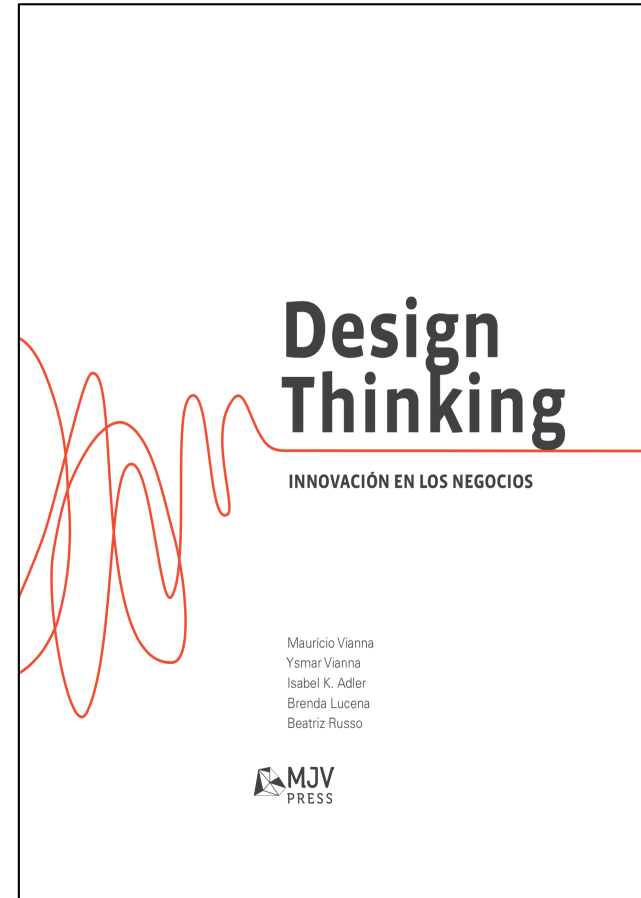
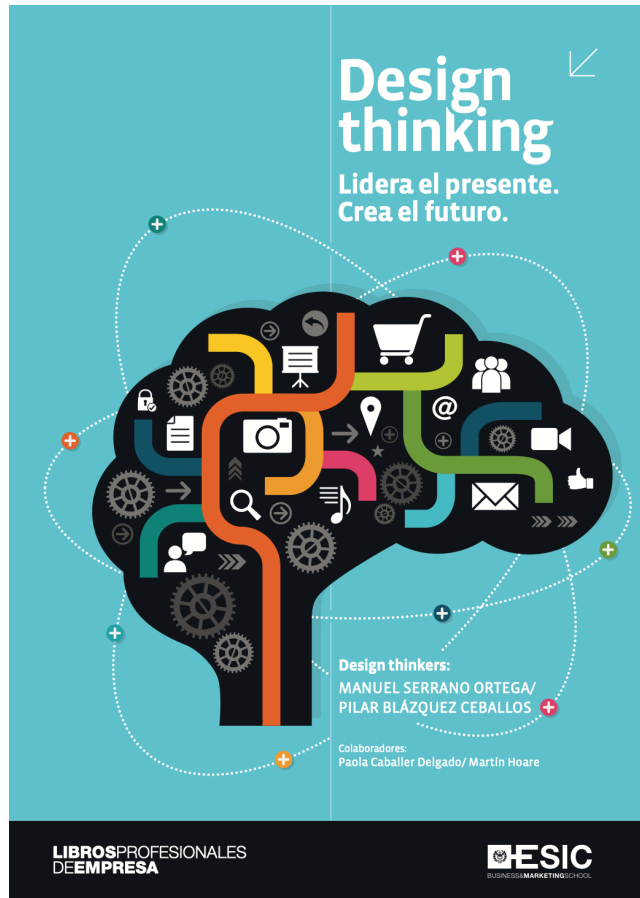
¿Cuáles son las técnicas?

Empatiza	Define	Idea	Prototipa	Testea
DIBUJO EN GRUPO	TARJETAS	MAPA MENTAL	MAQUETAS	MOODBOARD
MAPA DE OFERTAS	PERSONAS	PROTOTIPO EN BRUTO	CUENTA CUENTOS	STORYBOARD O GUION GRÁFICO
ACTIVIDADES DE REACTIVACIÓN	LLUVIA DE IDEAS O BRAINSTORMING	SCAMPER	SELECCIÓN DE IDEAS	SEIS SOMBREROS PARA PENSAR
BRAINWRITING	CONSEJO DE SABIOS	LEGO® SERIOUS PLAY®	STORYTELLING	CUSTOMER JOURNEY
WORLD CAFÉ	GRUPOS DE DISCUSION O "FOCUS GROUPS"	WORLDWIDE IDEAS	CO-CREACIÓN	TOOLKIT

<https://designthinking.es/inicio/index.php>



# Bibliografía



[SWAD/LibroDesignThinking.pdf](#)



# Bibliografía

Design Sprints

Introduction Planning **Methodology** Resources Conference

Google

Methodology Overview

Phase 1: Understand

Phase 2: Define

Phase 3: Sketch

Phase 4: Decide

Phase 5: Prototype

Phase 6: Validate

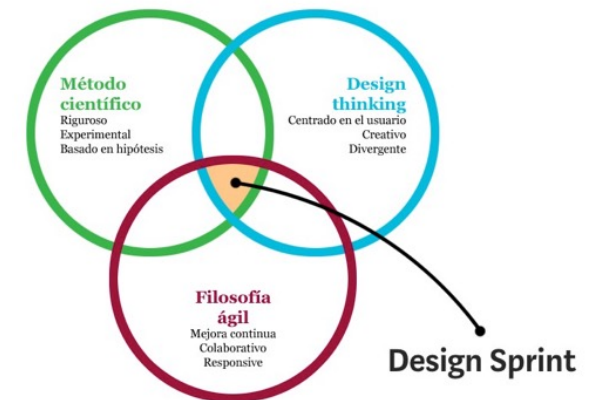
## Design Sprint Methodology

The Design Sprint follows six phases: Understand, Define, Sketch, Decide, Prototype, and Validate.

Resources  
Submit To The Kit

While it is recommended to include all six phases of the methodology, there are certainly situations where you might want to run a shorter workshop utilizing these methods. These methods can help align a team on the right problem to solve or provide actionable solutions to a tightly scoped to challenge that can be tested with users at a later date.

<https://designsprintkit.withgoogle.com>



SWAD/DesignSprint.pdf