



# Cheat Sheet – Design Thinking

**Design Thinking** es un enfoque creativo e iterativo para resolver problemas centrado en las personas. Se utiliza especialmente en diseño de interfaces para crear soluciones útiles, usables e innovadoras.



## Características del Design Thinking

- **Empático:** parte de entender profundamente al usuario.
- **Iterativo y no lineal:** se puede avanzar o retroceder según lo aprendido.
- **Colaborativo:** equipos diversos aportan más perspectivas.
- **Visual y tangible:** se usan bocetos, esquemas y prototipos.
- **Orientado a la acción:** se aprende haciendo y probando.



**Regla de oro:** "Ningún prototipo es sagrado. Si los datos dicen que hay que cambiar, se cambia".



## Comparación: Design Thinking vs. Diseño Tradicional

Aspecto	Design Thinking	Diseño Tradicional
Enfoque	Centra el proceso en el usuario final y sus necesidades	Centra el proceso en requisitos técnicos o del negocio
Proceso	Iterativo y flexible	Lineal y secuencial
Prototipado	Temprano, simple y reutilizable	Final, costoso y cerrado
Test con usuarios	Desde las primeras versiones	Al final, cuando ya cuesta más cambiar
Participación del usuario	Constante en todo el proceso	Limitada o puntual



## Las 5 fases del Design Thinking

1. **Empatizar:** conocer las emociones, motivaciones y problemas reales del usuario.

- Entrevistas abiertas y observación contextual.
- Mapa de empatía y User Personas.
- 2. **Definir:** reformular el problema desde la perspectiva del usuario.
  - Formato útil: “¿Cómo podríamos ayudar a [usuario] a [necesidad] para que [beneficio]?”
  - Evitar confundir síntomas con causas reales.
- 3. **Idear:** generar muchas ideas sin juzgar.
  - Técnicas: brainstorming, Crazy 8s, SCAMPER.
  - El objetivo es explorar soluciones variadas.
- 4. **Prototipar:** crear versiones rápidas para probar ideas.
  - Baja fidelidad (papel), media (Figma) o alta (interactiva).
  - Se busca fallar barato y aprender rápido.
- 5. **Testear:** comprobar lo que funciona con usuarios reales.
  - Métodos: pensar en voz alta, test A/B, test de 5 segundos.
  - Observar lo que hacen, no solo lo que dicen.

## Iterativo y no lineal

El diseño UX no sigue una línea recta (paso 1 → paso 2 → paso 3), sino que **avanza, retrocede y se repite** según lo que se descubre en cada fase.

### Ejemplo:

Si al testear un prototipo de e-commerce los usuarios no encuentran el botón de compra, se vuelve a idear una solución. Si al definir el problema se descubre un sesgo (por ejemplo, solo se entrevistó a jóvenes), se regresa a empatizar.

🌟 **Frase clave:** “Probar y corregir es parte del camino, no un error”.

## Aplicado al diseño de interfaces

- **Empatía:** detectar necesidades reales (ej.: “ver disponibilidad del libro sin preguntar”).
- **Definición:** convertir problemas en retos de diseño (ej.: “reservar en 1 clic”).
- **Ideación:** propuestas creativas como QR en libros o recordatorios automáticos.
- **Prototipos:** wireframes con botones visibles, colores, y jerarquía clara.
- **Testeo:** corregir errores antes de programar (ej.: falta de contraste, pasos innecesarios).

### Ejemplo de aula:

- Problema: “Odio hacer cola para saber si un libro está disponible”.
- Solución: interfaz con botón “Reservar”, estado del libro en tiempo real y filtro por género.



## ¿Cuándo usar Design Thinking?

- Cuando el problema no está bien definido.
- Cuando se busca innovación centrada en el usuario.
- Cuando el equipo incluye perfiles variados.



**Frase clave:** “El Design Thinking diseña lo correcto. Los métodos tradicionales lo diseñan correctamente”.