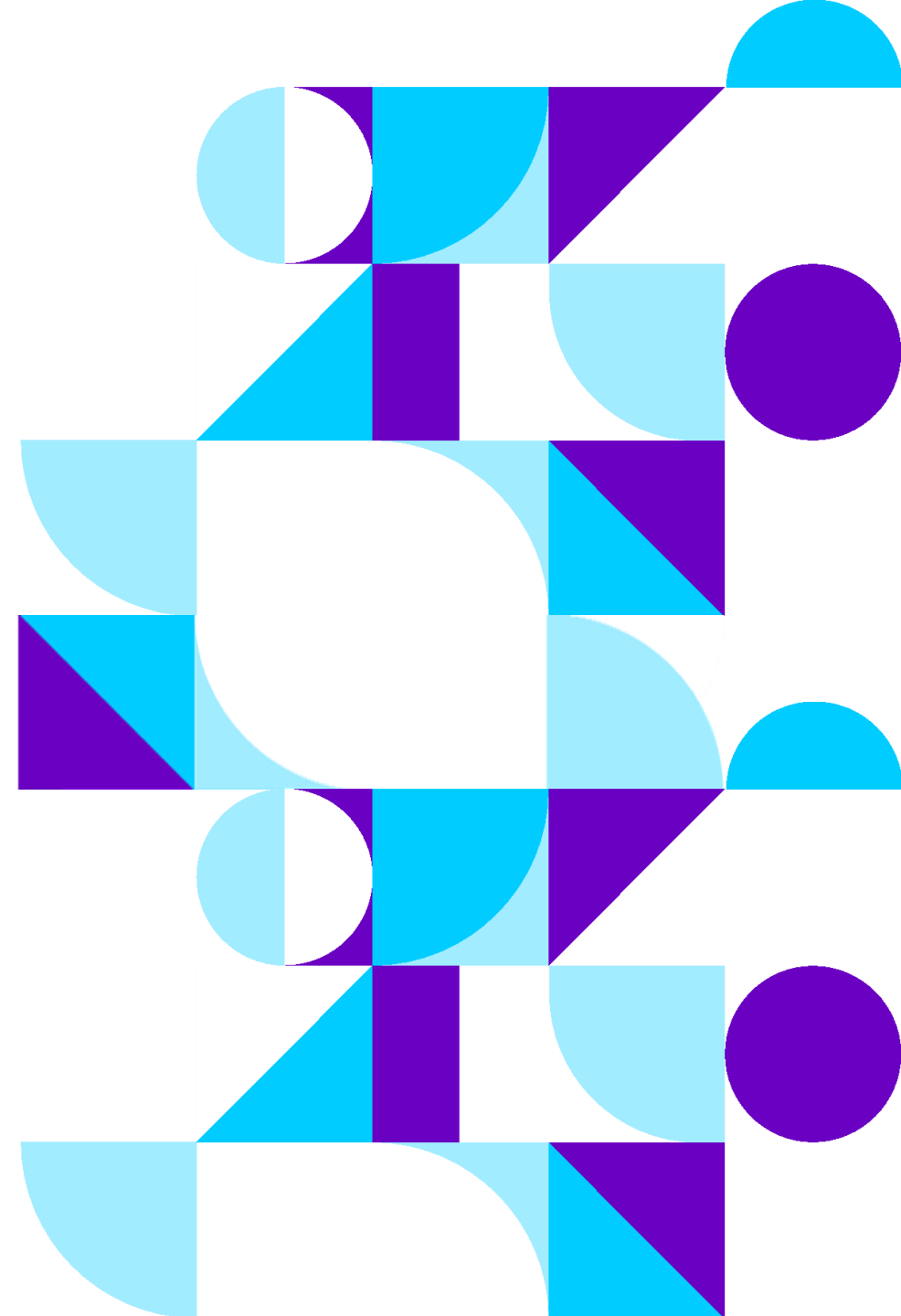


DAW_Diseño de Interfaces Web



UF2.3 – Design Thinking: Idear



Contenido

- Introducción a la fase de Ideación
- POV – How might we?
- Brainstorming
- Evaluar las ideas

Fase de Ideación

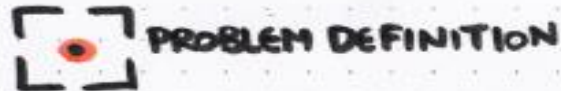
- En la etapa de ideación, los diseñadores **generan ideas, en forma de preguntas y soluciones**, a través de actividades creativas como **Brainstorming**. El objetivo es generar una gran cantidad de ideas, ideas que a su vez inspiren nuevas y cada vez mejores, que el equipo se pueda enfocar en las mejores, más prácticas e innovadoras, proporcionando el material de origen para construir prototipos y obtener soluciones innovadoras en manos de sus usuarios.
- Para tener buenas ideas, **debemos tener bien definido el problema que queremos resolver**.
- Podemos reformular los **POV** obtenidos en la fase de definición, en forma de pregunta, usando el método de pensamiento **How might we? (¿cómo podríamos...?)**. Es la mejor manera de abrir un brainstorming. Cada problema es una oportunidad para el diseño.
- Las sesiones de Ideación pueden ser divertidas y emocionantes, pero requieren mucha preparación y concentración de los miembros del equipo para ser fructíferas.

“ Usamos el formato How Might We porque sugiere que una solución es posible y porque te ofrecen la oportunidad de responderlas de diversas formas. Un HMW enmarcado correctamente no sugiere una solución en particular, pero le brinda el marco perfecto para el pensamiento innovador.

Ideo.org

How Might We?

@sketchingforux
UX Knowledge Piece Sketch #30



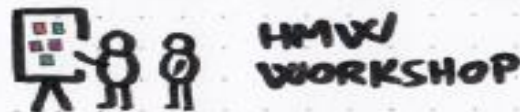
PROBLEM DEFINITION

THERE ARE DIFFERENT TEMPLATES AND NAMES, E.G.:

- PROBLEM STATEMENT
- POINT OF VIEW (POV) STATEMENT
- USER NEED STATEMENT
- INSIGHT STATEMENT

! BASED ON INSIGHTS, NOT ASSUMPTIONS

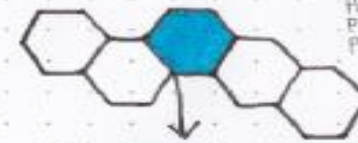
@sketchingforux



HMW WORKSHOP

- PREPARATION:
 - READ THE RESEARCH FINDINGS
 - FORMULATE PROBLEM STATEMENTS
 - DURING THE WS: CREATE A LIST OF POSSIBLE HMWs, THEN:
 - VOTE/PRIORITIZE
 - COMBINE
 - PICK THE ONES YOU WANT TO USE DURING IDEATION
- FOR PHRASING, CHECK OUT THE STANFORD D. SCHOOL'S METHOD

@sketchingforux



HMW'S ORIGIN: PROCTER & GAMBLE, POPULARIZED BY IDEO

HMWs: GREAT STARTING POINT FOR IDEATION



PREREQUISITE: WELL-DEFINED SPECIFIC PROBLEM (BASED ON INSIGHTS)

@sketchingforux



THE STATEMENT SHOULD CONTAIN:



WHO THE USER/TARGET AUDIENCE IS (HUMAN-CENTERED, NOT PRODUCT-CENTERED)



USER NEED (NOT A SPECIFIC SOLUTION)



REASON/GOAL/MOTIVATION

+ YOU CAN ADD CONTEXT, DESIGN CRITERIA, CONSTRAINTS, OBSTACLES

@sketchingforux



- WE DON'T KNOW THE SOLUTION IN ADVANCE
- OPEN-MINDED
- DIVERGENT



- THERE IS NO "ONE RIGHT SOLUTION"
- WE ARE HERE TO GENERATE LOTS OF IDEAS



- COLLABORATIVE TEAMWORK

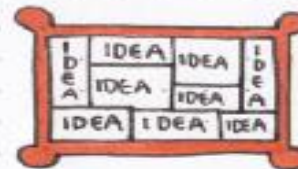
ONE POSSIBLE TEMPLATE:

[USER] NEEDS TO
[USER NEED] BECAUSE
[REASON/INSIGHT]

BASED ON THESE WE CAN FORMULATE HMW QUESTIONS

→ E.G. DURING A HMW WORKSHOP

@sketchingforux



A GOOD HMW

- ✓ RESEARCH-BASED
- ✓ FRAMED IN A WAY THAT SUPPORTS IDEATION
- ✓ ALLOWS FOR MULTIPLE IDEAS
- ✓ NOT TOO NARROW (E.G. IT IS NOT ABOUT A CERTAIN SOLUTION)
- ✓ NOT TOO BROAD - YOU NEED SOME MEANINGFUL STARTING POINTS

@sketchingforux

EXAMPLE HMWs



TOO BROAD

HMW IMPROVE THE EXPERIENCE OF INTERNATIONAL PAYMENTS?



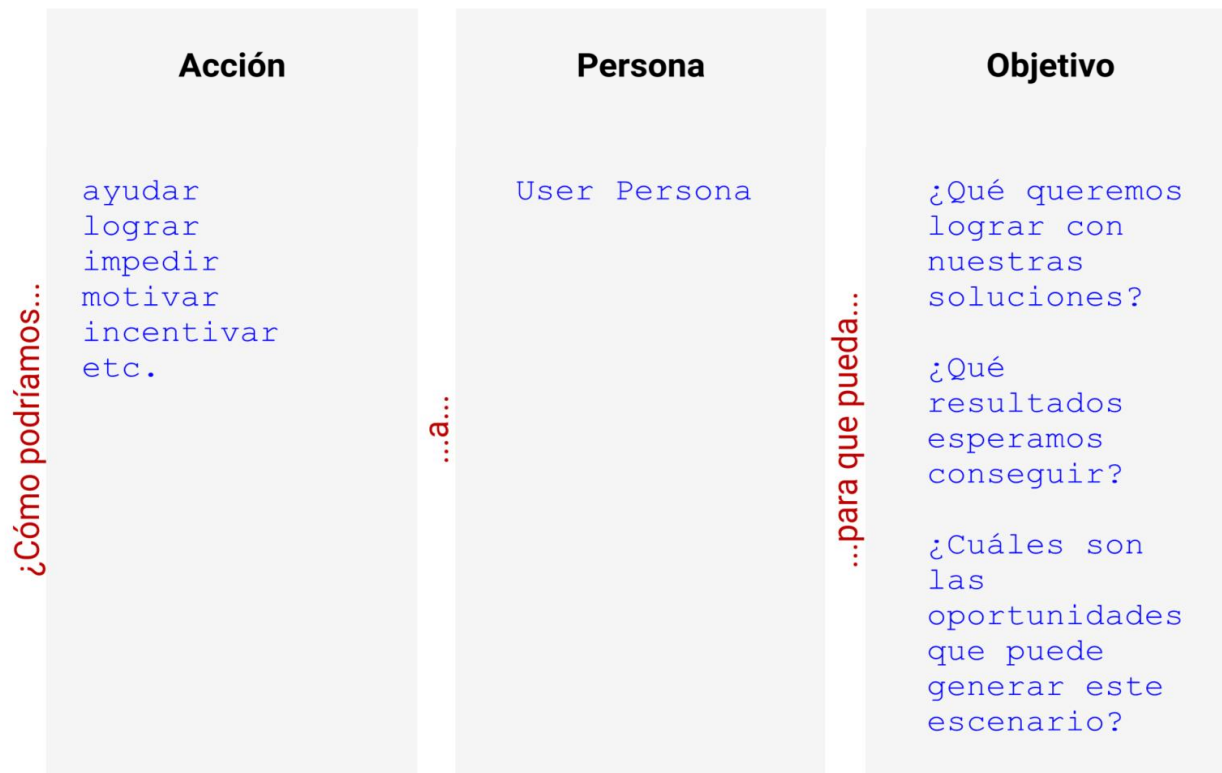
SWEET SPOT
HMW MAKE THE FEES OF INTERNATIONAL PAYMENTS MORE TRANSPARENT?

TOO NARROW

HMW MAKE THE FEES OF INTERNATIONAL PAYMENTS STAND OUT MORE ON THE SUMMARY SCREEN?

@sketchingforux

How Might We?



¿Cómo podríamos **motivar** a **Pedro** para que pueda **asistir a conciertos más frecuentemente**?

¿Cómo podríamos **ayudar** a un **restaurante** para que pueda **tener un impacto positivo en las personas veganas**?

¿Cómo podríamos **transmitir confianza** a **clientes inseguros** para que puedan **confiar en la transparencia de nuestro servicio**?

Como resultado **obtendremos varias ideas** que aporten soluciones. Tenemos que plantear ideas, que le podemos ofrecer a nuestro usuario, pero **no un producto, una app o una funcionalidad**.

Fase de Ideación

- Este tipo de metodologías creativas necesitan que se hagan **en grupo con un moderador y requieren de una preparación previa.**
- Sentar al equipo con un papel en blanco y pedirles que propongan ideas probablemente resultará en un fracaso. Del mismo modo, hacer que todos simplemente griten sus propias ideas es probable que termine en otro fracaso. **Las personas necesitan orientación**, inspiración y actividades, de manera física y cognitiva, para comenzar el proceso.
- La ideación es un **proceso creativo** y exige estar concentrado, los involucrados deben contar con un **entorno que facilite el intercambio libre y sin prejuicios de ideas.**
- En lugar de usar una sala de juntas con el CEO sentado en la cabecera de la mesa, las sesiones de Design Thinking en general, y de Ideación en particular, requieren un espacio en el que **todos se consideren iguales.** Con espacio suficiente para que las personas se sientan cómodas, pero que los miembros del equipo no deban gritar para ser escuchados.
- También se debe **designar a alguien para que anote las ideas de los contribuyentes** y las dibuje o escriba en una pizarra. Si el proceso comienza a ralentizarse y las personas parecen encontrarse en un callejón sin salida, el facilitador debe imponer restricciones, tales como: "¿y si no hubiera una barra de navegación de nivel superior?" o "¿Cómo podríamos hacer la tarea si tuviéramos 8 años?".

Brainstorming

- El brainstorming es uno de los principales métodos empleados durante la etapa de ideación, aprovechando el pensamiento colectivo del grupo, interactuando entre sí, escuchando y construyendo sobre otras ideas.
- El **moderador** entrega a los participantes post-its y bolígrafos para anotar las ideas y decirlas en voz alta. De una idea se puede formar otra multiplicando los resultados y, así favorecer el trabajo colaborativo.
- Los post-its se pegan en una pizarra.
- El moderador deberá mantener la sesión neutral para evitar prejuicios.
- El filtro y descarte de ideas se realizará en el paso siguiente, una vez finalizada la sesión de brainstorming.
- Hay que estar concentrado en el problema a resolver porque es muy fácil perder el foco.



Brainstorming

Reglas de Brainstorming

Este método implica centrarse en **un problema a la vez**, mientras que los miembros del equipo se basan en las respuestas e ideas de los demás con el objetivo de **generar la mayor cantidad posible de soluciones** posibles. Estos pueden ser refinados y reducidos a las mejores soluciones.

1. Establecer un **límite de tiempo**, normalmente 1 hora.
2. Comenzar con la declaración del problema como **tema central, un POV** (o how might we?) y, **mantenerse enfocado en ese tema**.
3. **No es el momento de discutir** o cuestionar las ideas de otros miembros.
4. El énfasis está en la **cantidad**, más que en la calidad en esta etapa. **Construir sobre las ideas de los demás**: una idea generalmente se deriva de otra. El equipo continuará creando ideas que, con suerte, **se volverán progresivamente más refinadas** y dirigidas hacia el tema central.
5. **Trabajar de forma visual**: escribir dibujar una imagen para dar vida a una idea puede ayudar a las personas a pensar nuevas ideas o ver las mismas ideas de manera diferente.
6. **Una conversación a la vez**.

How Might We?

Ejemplo

¿Cómo podríamos **persuadir** a **Pedro** (padre de una niña de 5 años) para que pueda **confiar en una niñera**?

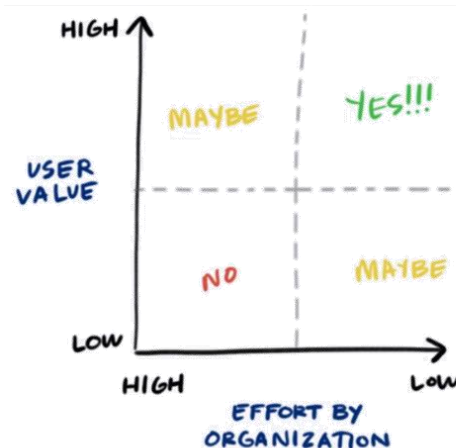


- ✗ **Un producto:** “una app que consiga niñeras on-demand”
- ✗ **Una funcionalidad:** “un buscador de niñeras con filtros y categorías”
- ✓ **Una idea:** “que Pedro pueda informarse sobre la reputación de las niñeras”

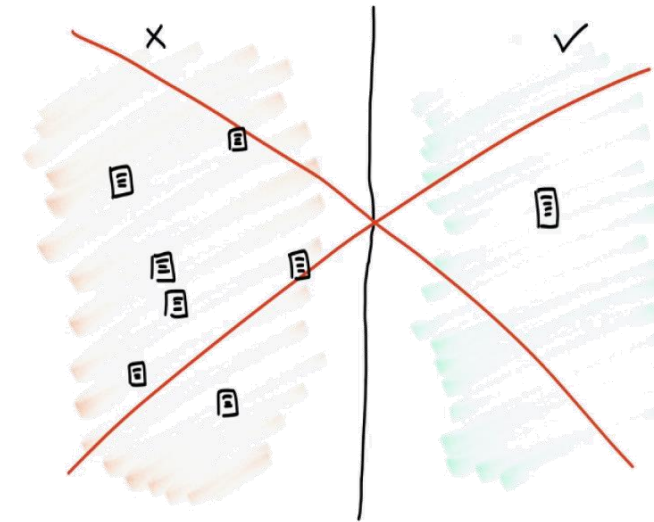
Evaluar las ideas

Una vez que se completa la sesión de Ideación, las ideas deben recopilarse, clasificarse, refinarse y reducirse, para que el equipo pueda seleccionar las mejores soluciones, ideas y estrategias de una lista corta.

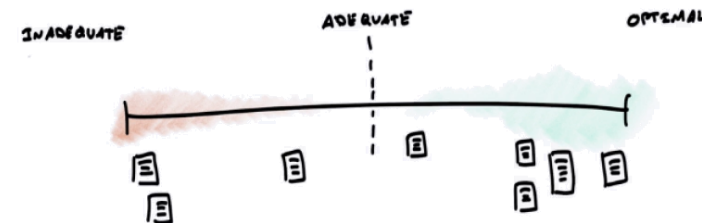
- No se debe clasificar las ideas como correctas o incorrectas, hay que buscar un equilibrio entre varios factores que nos lleven a la **mejor solución posible dentro de un determinado contexto**.
- Es mejor clasificar las ideas basándonos en un concepto de **espectro**, pudiendo considerar las ideas dentro de unas limitaciones y un contexto. Así podemos valorar muchas dimensiones de una misma solución.
- Otro método para descartar ideas es de las **matrices**:



Correcto vs incorrecto



Espectro



Evaluar las ideas

- **Post-it Voting o Dot Voting:** En una votación, todos los miembros reciben una cantidad de votos (normalmente $\frac{1}{4}$ del total de ideas), para elegir sus ideas favoritas.
- Las ideas que se generan en las sesiones de Ideación se anotan en post-it individuales, y los miembros pueden votar usando pegatinas (o un marcador para hacer un punto en la nota de post-it correspondiente a las ideas que les gustan). Este proceso permite que cada miembro tenga la misma opinión al elegir entre las ideas preseleccionadas.
- Cuando la votación termine, se puede discutir el resultado en grupo.





Instituto Tecnológico Edix_