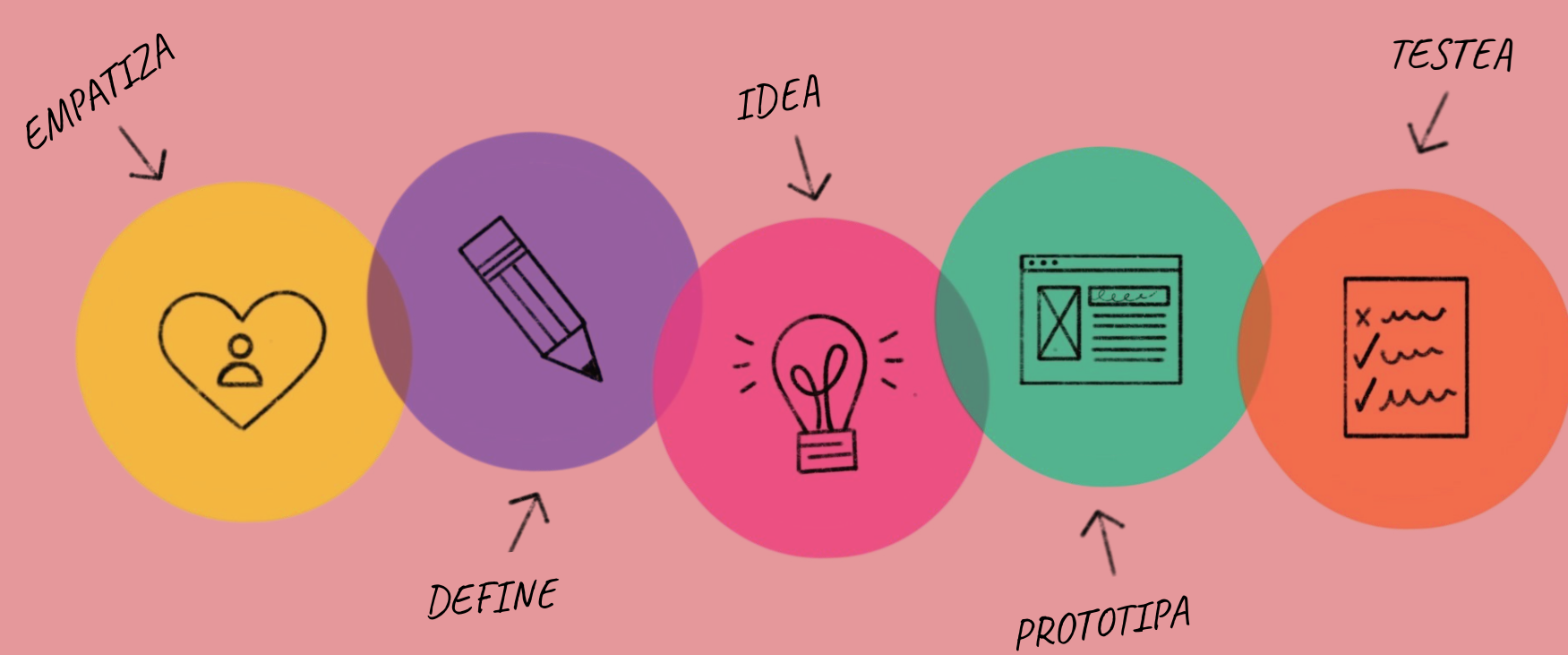


Design Thinking

U.T.N. - Facultad Regional de Córdoba - Cátedra de Ingeniería de Software
2019 - 4K2 - Grupo 3: Athina Bringas - Ailín Asis - José Amiune - Santiago Prandi

INTRODUCCIÓN

El Design Thinking es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto y su objetivo es generar ideas innovadoras.



¿En qué consiste el proceso?

El proceso de Design Thinking se compone de cinco etapas, *Empatía, Definición, Ideación, Prototipado y Testeo*.

Se comienza recolectando mucha información, generando una gran cantidad de contenido, que crecerá o disminuirá dependiendo de la etapa.

A lo largo del proceso dicho contenido se va afinando hasta desembocar en una solución que cumpla con los objetivos del equipo. Y seguramente, incluso los supere.

Empatiza

El proceso de Design Thinking comienza con una profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados en la solución que se está desarrollando, y también de su entorno. Debemos ser capaces de ponernos en la piel de dichas personas para generar soluciones consecuentes con sus realidades.

Define

Durante la etapa de Definición, se debe seleccionar la información recopilada durante la fase de Empatía y conservar lo que realmente aporta valor y lleva al alcance de nuevas perspectivas interesantes. Se identifican problemas cuyas soluciones serán clave para la obtención de un resultado innovador.

Idea

La etapa de Ideación tiene como objetivo la generación de un sinfín de opciones. No debemos quedarnos con la primera idea que se nos ocurra. En esta fase, las actividades favorecen al pensamiento expansivo y se deben eliminar los juicios de valor. A veces, las ideas más estrambóticas son las que generan soluciones visionarias.

Prototipa

En la etapa de Prototipado las ideas se vuelven realidad. Construir prototipos hace las ideas palpables y ayuda a visualizar las posibles soluciones, poniendo de manifiesto elementos que se deben mejorar o refinar antes de llegar al resultado final.

Testea

Durante la fase de Testeo, se prueban los prototipos con los usuarios implicados en la solución que se está desarrollando. Esta fase es crucial, y ayuda a identificar mejoras significativas, fallos a resolver, o posibles carencias. Durante esta fase evoluciona la idea hasta convertirse en la solución que se estaba buscando.

Generar ideas innovadoras.

“Se busca conectar los dos hemisferios cerebrales, tanto el lógico y racional como el artístico y emocional, en una misma dirección.”

Tim Brown

“Design Thinking es como exploramos y resolvemos problemas; Lean es nuestro framework para testear nuestras creencias y aprender en nuestro camino hacia los buenos resultados; y Agile es como nos adaptamos a condiciones cambiantes con Software.” Jonny Schneider

Basarse en la solución y no en el problema.

Observar el mundo con ojos de diseñador.

CONCLUSIÓN

En el proceso de Design Thinking, no se suponen pasos lineales, sino que continuamente se puede ir de uno a otro y cada uno influye en los demás. El usuario y sus necesidades serán transversales en todo el proceso. Además siempre se tendrá que ir evaluando o redefiniendo la estrategia. Es algo ágil y móvil.

Bibliografía:

- Schneider Jonny – Understanding Design Thinking, Lean, and Agile – Editorial O'Reilly, 2017
- <http://www.designthinking.es/inicio/>
- <https://www.jimmypons.com/que-es-el-design-thinking>
- <https://www.doctorjekyll.com/blog/que-es-el-design-thinking>
- http://index-of.co.uk/Software-Testing/AGILE_TESTING_-_A_PRACTICAL_GUIDE_FOR_TESTERS_AND_AGILE_TEAMS.pdf



Link de este póster