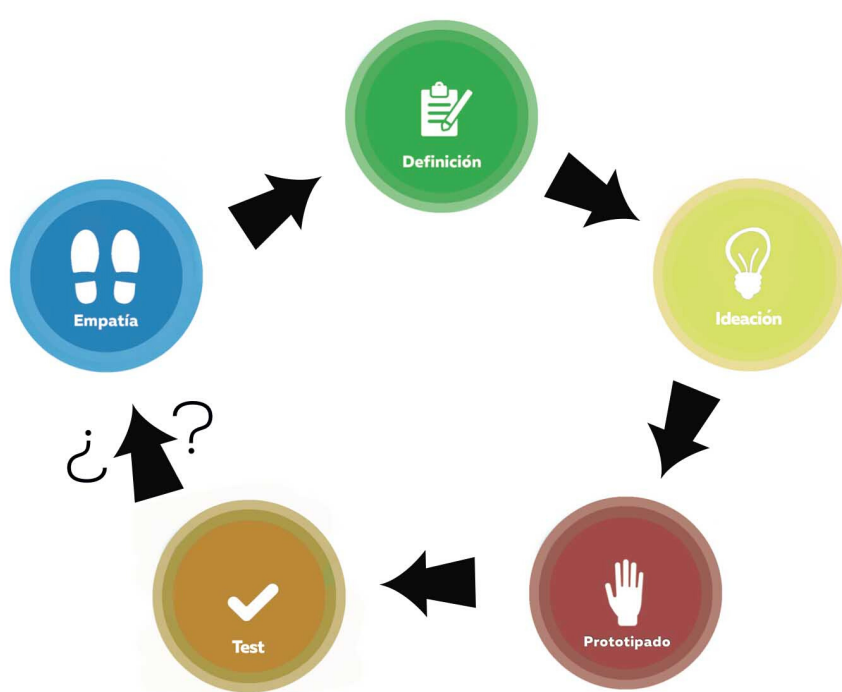


## INTRODUCCIÓN

Design Thinking es una metodología centrada en el usuario y orientada a la acción, cuyo objetivo es generar soluciones de acuerdo a problemas detectados en un determinado marco de trabajo. Comparte el espíritu de las Metodologías Ágiles y busca el error para aprender rápidamente. Su objetivo es ofrecer a equipos de desarrollo una metodología con la que avanzar y testear rápidamente sus hipótesis y crear una cultura creativa e innovadora dentro de las empresas y las aulas.

## ETAPAS

Desing Thinking consta de 5 etapas. Las flechas marcan el orden del proceso. Una vez completado y llegado a la validación o test, la flecha viene acompañada de una interrogación. El motivo es que, dependiendo del feedback que nos de el usuario, decidiremos a qué punto del circuito debemos volver. A través de un proceso iterativo que nos acerque cada vez más hacia aquello que satisface sus necesidades y deseos.



## EMPATÍA



La primera fase de un proceso de Design Thinking es empatizar. Al diseñar para otros, el primer paso será ponernos en sus zapatos, entender qué es verdaderamente relevante para ellos y así poder crear innovaciones significativas.

## DEFINICIÓN



Definir es probablemente la parte más delicada de un proceso de Design Thinking, ya que si no lo hacemos de la forma adecuada, arrastraremos errores durante todo el proceso. Enmarcar el problema adecuado es la única manera de crear la solución correcta.

## IDEACIÓN



En las fases anteriores, centramos nuestros esfuerzos en comprender y concretar la información obtenida en focos de acción. Ahora, se trata de empezar a crear soluciones para los problemas concretos encontrados, combinando el pensamiento racional y la imaginación. El objetivo no es encontrar la idea correcta, si no encontrar la mayor cantidad de ideas posibles.

## PROTOTIPAR



Prototipar es el momento de los makers, de todos aquellos que se sienten cómodos utilizando sus manos para pensar. Las ideas van a ser aterrizadas y a convertirse en tangibles. Para que de esa manera el usuario no solo imagine propuestas, sino que pueda tocarlas. Se trata de crear una versión rápida y simplificado del mundo real.

## VALIDAR



Validar es el momento en el que mostramos al usuario lo que hemos diseñado para él. Consiste en solicitar el feedback y opiniones sobre los prototipos que se han creado, siendo una oportunidad para ganar confianza y empatía por las personas para las cuales está diseñado.

## CONCLUSIÓN

Design Thinking es una metodología muy útil si se busca obtener resultados rápidos, pero es necesaria una colaboración extrema y radical de los involucrados, estar consciente del proceso y enfocarse en los valores humanos.