Clase 2:

Design Thinking: una mirada transversal

DigitalHouse>



Índice

- 1. Casos de DT reales
- 2. Fases del DT
- 3. ¿Quién es un design thinker?
- 4. Equipos multidisciplinarios
- 5. Trabajo final integrador



¿Cómo nos sentimos hoy? ¡Lo resumimos con 1 emoji!





¿Cómo les fue con el contenido de Playground?

- → Fases del DT
- → Modelos de DT
- → Casos y aplicación de DT



1 Casos de DT reales

Airbnb

Más de 300 alojamientos · 9 nov. - 13 nov.

Estadías en Roma

Flexibilidad para cancelar

Tipo de alojamiento

Precio

Reserva inmediata

Más

Antes de reservar, revisa las restricciones de viaje relacionadas con el coronavirus. Más información

SUPERANFITRIÓN

Triple room-Comfort-Ensuite-104

3 huéspedes - 1 dormitorio - 2 camas - 1 baño privado

Wifi - Aire acondicionado

* 4,76 (123 evaluaciones)



Departamento entero en Roma Centro Piazza Barberini

 $4\ hu\acute{e}spedes \cdot 1\ dormitorio \cdot 2\ camas \cdot 1\ ba\~no$ Wifi · Cocina · Aire acondicionado · Lavarropas

★ 4,54 (97 evaluaciones)



Hacia 2009 Airbnb era una start-up que casi quiebra. Los fundadores comenzaron a **analizar** el comportamiento de sus anuncios en Nueva York.

Se dieron cuenta de que había un patrón común en los cuarenta anuncios publicados: las fotografías no eran muy buenas. No tenían buena calidad porque se sacaban con el celular. Además, los propietarios no sacaban fotos todos los sectores de la casa.

¿Qué problema creen que esto traía para el usuario?





Los futuros huéspedes No se podían hacer una idea de dónde iban a vivir.

¿Cómo creen que resolvieron el problema?



¿Cuáles creen que son las características del design thinker?



Airbnb

Fueron al mundo real. Viajaron a Nueva York, contrataron un servicio profesional de fotos y fueron casa por casa para captar los lugares. Actualizaron todas las fotos.

Validación de resultados:

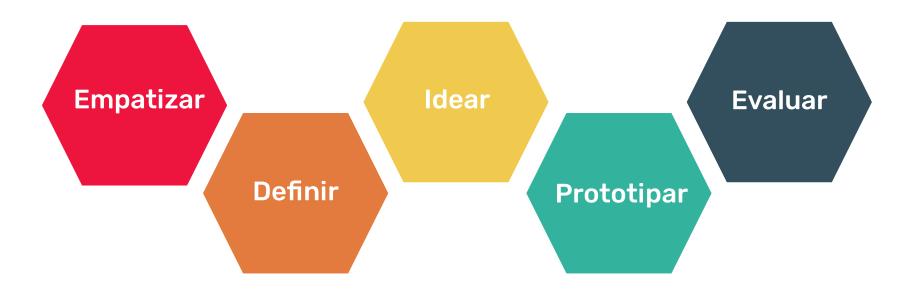
En una semana estaban duplicando las ventas, probando que por ahí era el camino y validaron su hipótesis.



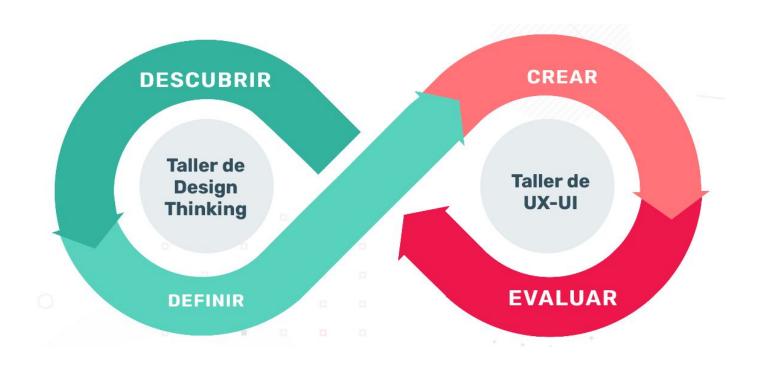
La web hoy

2 Fases del DT

Modelo de Stanford



DT en CTD



3 ¿Quién es un design thinker?



Design thinker no se nace, se hace.

Son las personas clave para incorporar design thinking como parte del proceso de innovación de cualquier organización.

Logran efectividad con práctica y entrenamiento.

Los motivan los retos, son curiosos. Alternan entre la intuición y el análisis.

Características de un design thinker efectivo



Empatía

Presentan un enfoque hacia las personas y las diferentes perspectivas.



Pensamiento integrante

No solo confían en procesos analíticos. El foco está puesto en el problema.



Optimismo

Asumen que las soluciones potenciales son superadoras, aunque parezca difícil de lograr.



Colaborativo

Se rodean de personas de diferentes disciplinas para lograr soluciones completas.



Todos podemos ser parte del proceso de design thinking.





4 Equipos multidisciplinarios

Equipos multidisciplinarios

Están conformados por personas con diferentes experiencias profesionales y formaciones. Trabajan de manera conjunta para resolver un problema concreto.





Cuando hablamos de equipos multidisciplinarios...

¿Qué idea se les viene a la cabeza?

¿Tuvieron alguna oportunidad de trabajar con este tipo de equipos?

Ventajas de los equipos multidisciplinarios

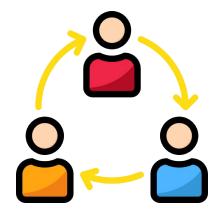
- Mayor perspectiva.
- Mayor rendimiento en competencias individuales.
- Garantía de seguimiento de los proyectos.
- Aprendizaje continuo.



Gestión de los equipos multidisciplinarios

Puede ser más compleja que la de uno unidisciplinario. Algunos de los consejos más útiles para su gestión son los siguientes:

- Autoridad y liderazgo bien definidos
- Definir correctamente los objetivos
- Definir correctamente el entorno laboral



5 Presentación de equipos y desafíos

Lo primero: el equipo

¡Nos conocemos!



Desafío 1

Adivinar cómo están compuestos los equipos

| EQUIPO |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

Desafío 1

Adivinar cómo están compuestos los equipos

| EQUIPO |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

HMW

BREAK

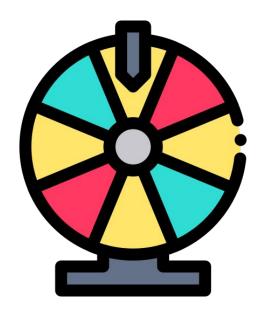
Actividad 1

Consigna grupal:

Van a tener 15 minutos con sus equipos para:

- Elegir un nombre representativo del equipo.
- Tirar la ruleta y responder lo que le toca a cada uno.

10 minutos de trabajo en equipo. 5 minutos de puesta en común.



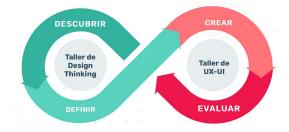
¿Qué es el proyecto integrador?



En equipos



Se trabaja sobre una problemática.



Se aplican las fases de DT hasta idear.

Estructura del trabajo - Productos a entregar

- Bitácora del proyecto: se trata de un documento en Google Slides que los estudiantes deberán ir completando clase a clase con las entregas.
- Presentación final: se trata de una presentación final donde cada equipo hace un pitch de su proyecto que comprenda las etapas de empatía, definición e ideación.



Tarea n.º 1

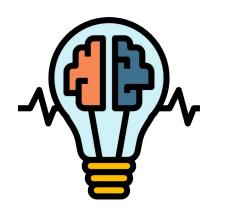
Completar en la bitácora lo trabajado en la clase de hoy.

¿Dónde vamos a encontrarnos?





Bitácora



¿Qué se llevan de la clase de hoy?

Linoit

Para la próxima clase

- Material asincrónico Clase 3.
- Completar bitácora.

¡Hasta la próxima!



DigitalHouse>