
Seminario 0 – Pensamiento de Diseño

(Design Thinking)





¿Que es?

- ✗ Forma de **resolver problemas** de forma **innovadora y creativa**.
- ✗ Pensando como lo hace un **diseñador** ...

- ✗ **Observar la conducta humana** sobre el producto para llegar a su desarrollo.
- ✗ **Tim Brown** (2005).Universidad de Stanford y CEO de la consultora de diseño IDEO.....
(1969 – Herbert Simon, sociólogo y economista)



¿Que es?

- ✖ Es una **disciplina** que usa la sensibilidad y los métodos de los **diseñadores** para hacer coincidir las **necesidades de las personas** con lo que es **tecnológicamente factible** y con una estrategia **viable de negocio**, de forma que se pueda convertir en **valor para el cliente** y en una **oportunidad para el mercado**”

(Tim Brown - CEO de IDEO)



Tim Brown | TEDGlobal 2009

Tim Brown urge a los diseñadores a pensar en grande

16:35

Share
Add to list
Like
Recommend

https://www.ted.com/talks/tim_brown_urges_designers_to_think_big?language=es#t-1687





¿Que es?

- ✗ “Enfoque de **resolución de problemas** desde el punto de vista del usuario final, con **soluciones creativas**, mediante el desarrollo de una comprensión profunda de necesidades insatisfechas dentro del contexto y los límites de una situación concreta”



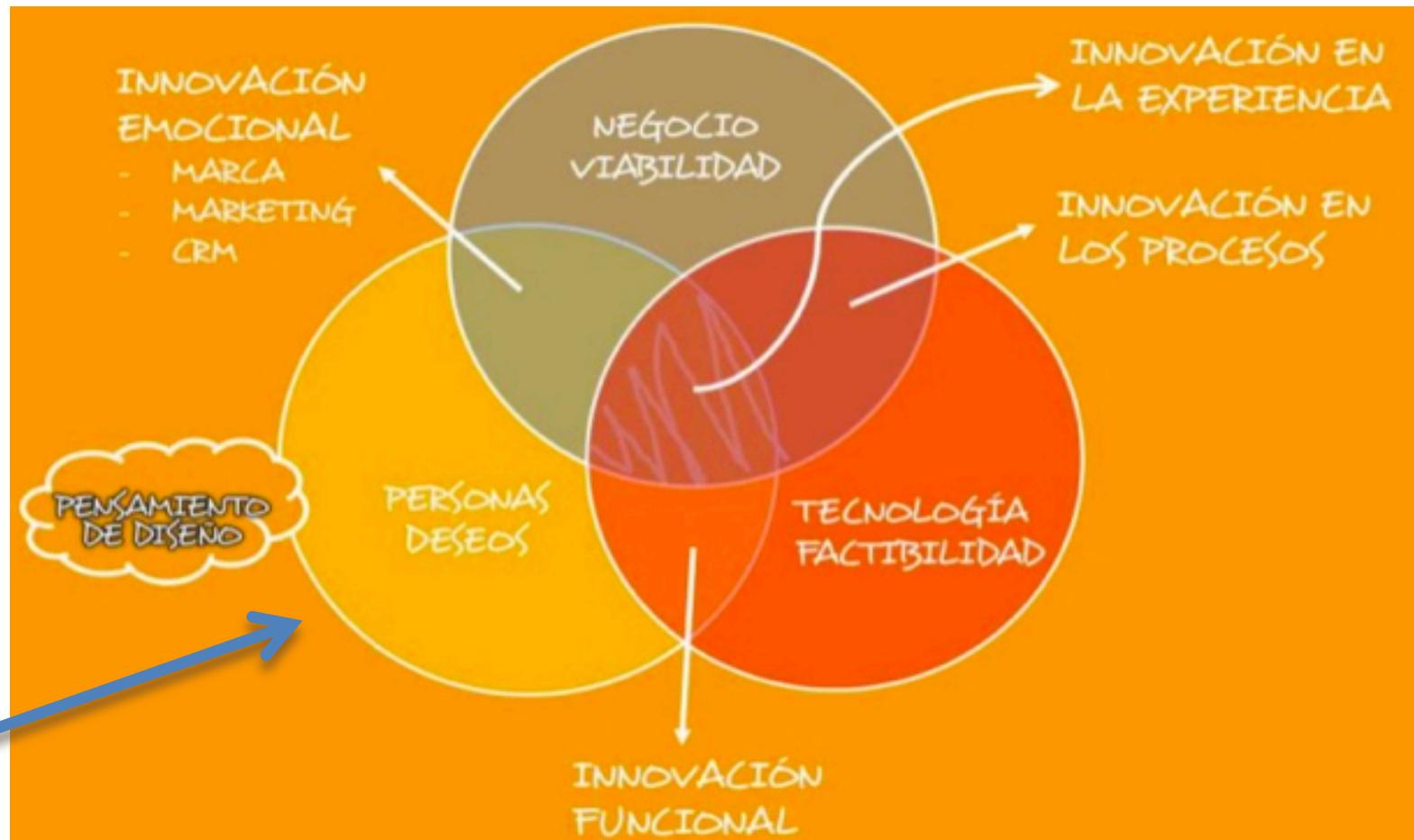
¿Que es?

Definición usando palabras

- Creativo e innovador
- Veloz y ágil
- Adaptable y flexible
- Apasionado
- Bien dirigido
- Divertido
- Inspirado
- Disruptivo
- Atrevido



Persona + Negocio + Tecnología



Innovar de forma Factible, Deseable y Viable

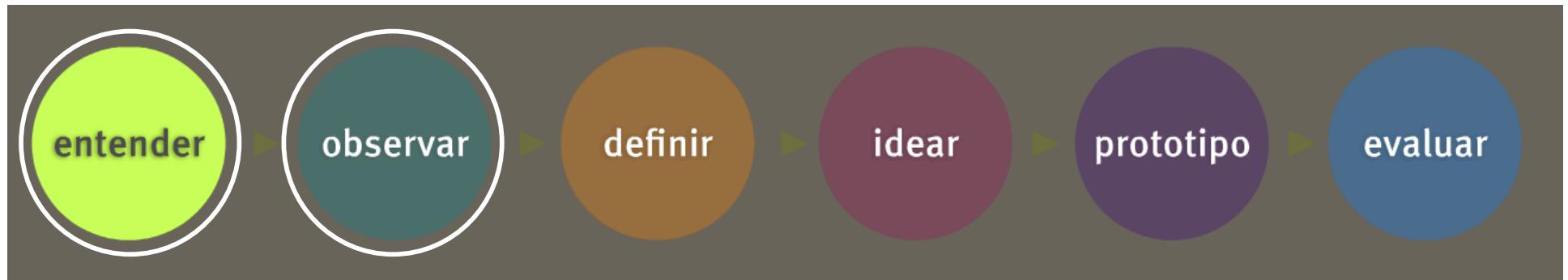


Persona + Negocio + Tecnología

- ✖ Observar las necesidades y tendencias.
- ✖ Buscar una solución **humanamente deseable, técnicamente viable y económicoicamente rentable.**

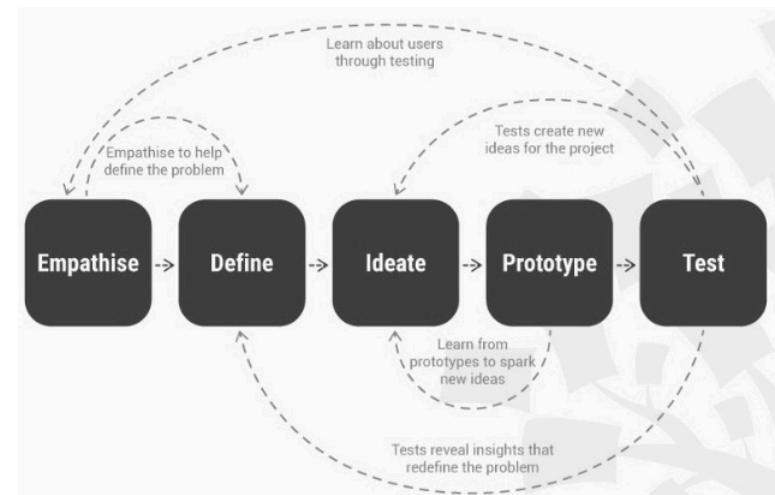


1. Etapa. Empatizar



- **Empatizar** con los usuarios.
- Involucrase en sus procesos.
- Mirar, escuchar y **comprender**.

Diseñamos para otros.





1. Etapa. Empatizar

- ✗ Es un error pensar que sabemos lo que quieren y necesitan nuestros clientes.
- ✗ Empatizar con los usuarios es la base del pensamiento de diseño porque es lo que permite a los diseñadores **cuestionar la norma** y romper **los patrones de pensamiento tradicionales**.



¿Que buscamos? En los usuarios ...



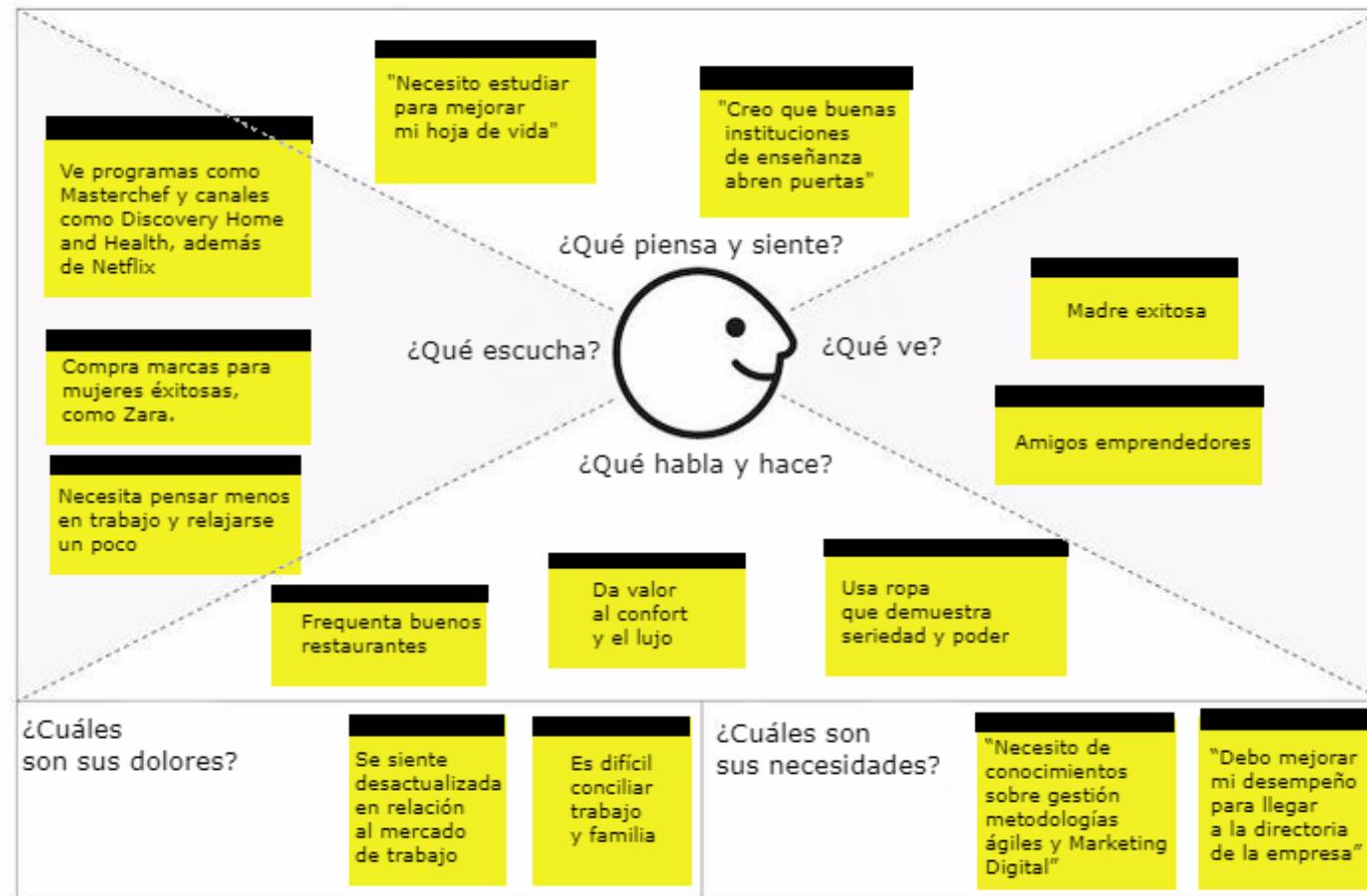
Comprender las cosas que hacen y el porque, sus necesidades físicas y emocionales, como conciben el mundo y que es significativo para ellos.



Mapas de empatía

Nombre Juliana

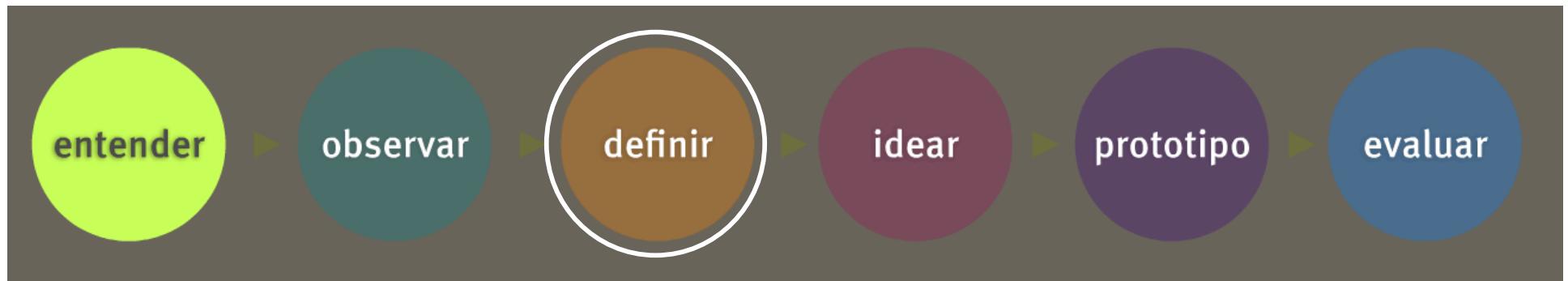
Edad 36 años



<https://www.rdstation.com/es/blog/mapa-de-empatia/>



2. Etapa. Definir

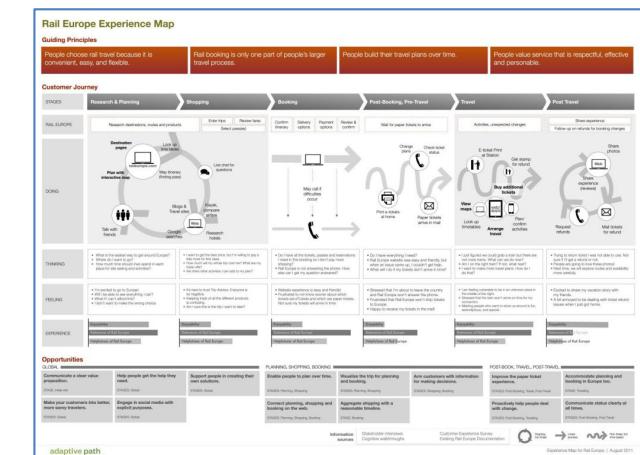
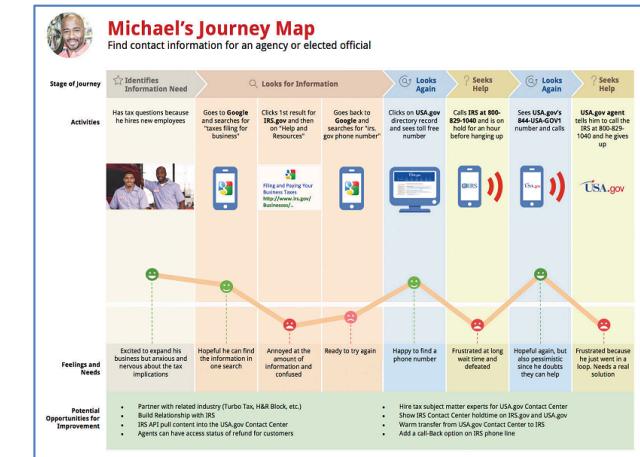
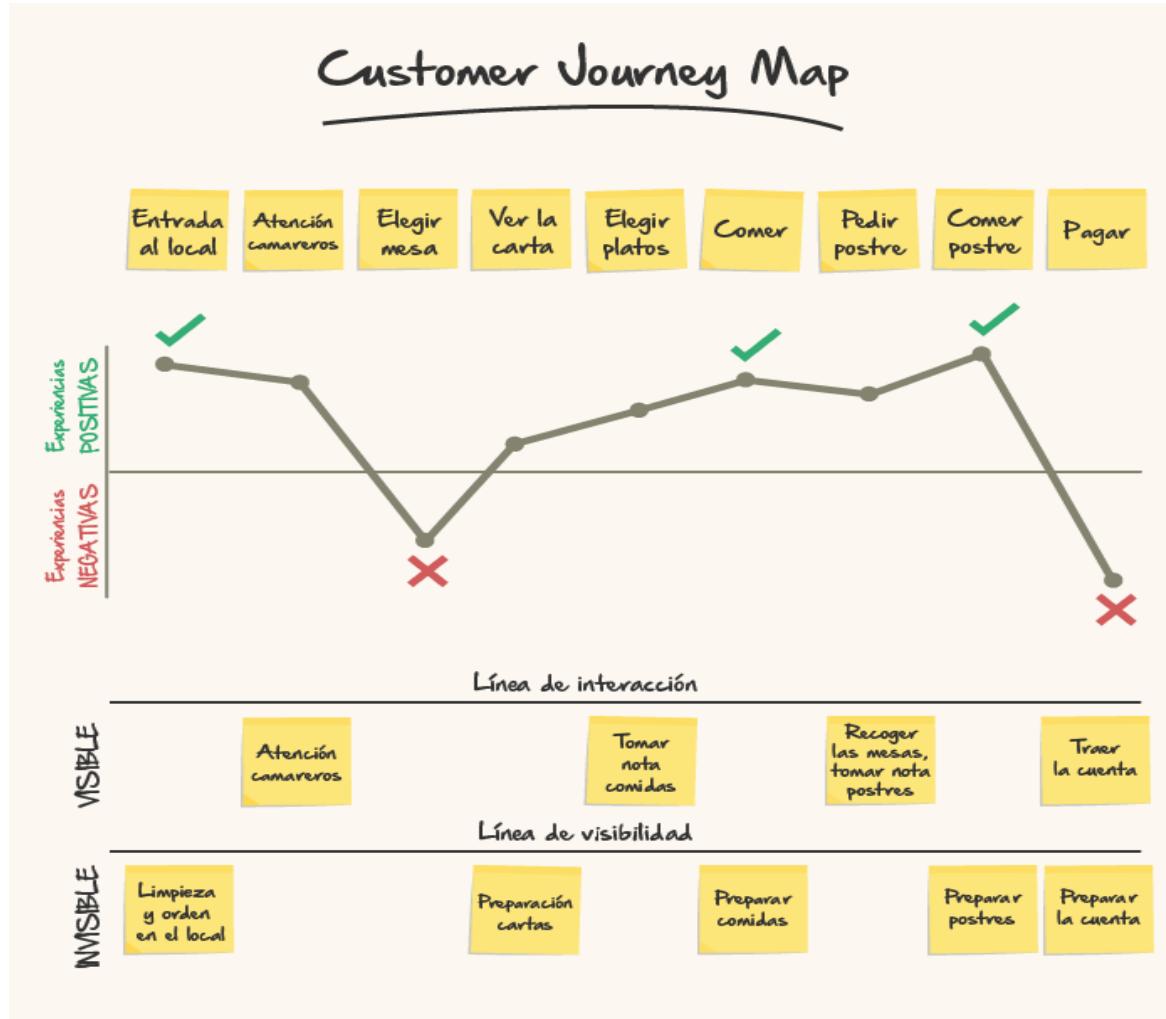


- Sintetizar la información.
- Identificar y enmarcar el problema (Foco de Acción).

¿cuál es el desafío del proyecto?



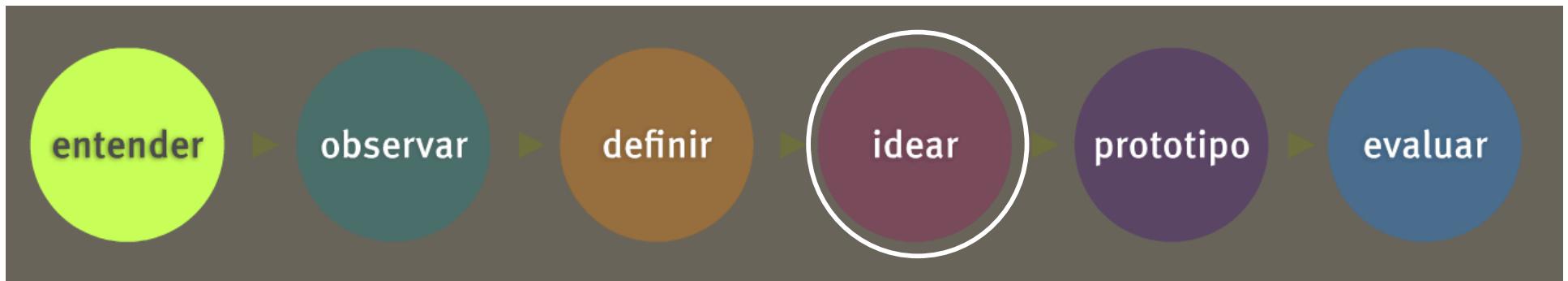
Mapa de Experiencia del Cliente



<https://blog.fromdoppler.com/customer-journey-map-como-crear-uno/>



3. Etapa. Idear



- Genera múltiples ideas. Soluciones Creativas.
- No se evalúan las ideas.
- Aprovechar diferentes visiones.

**“No es tener la idea perfecta,
es tener muchas”**



Diseño participativo (Co-Diseño)



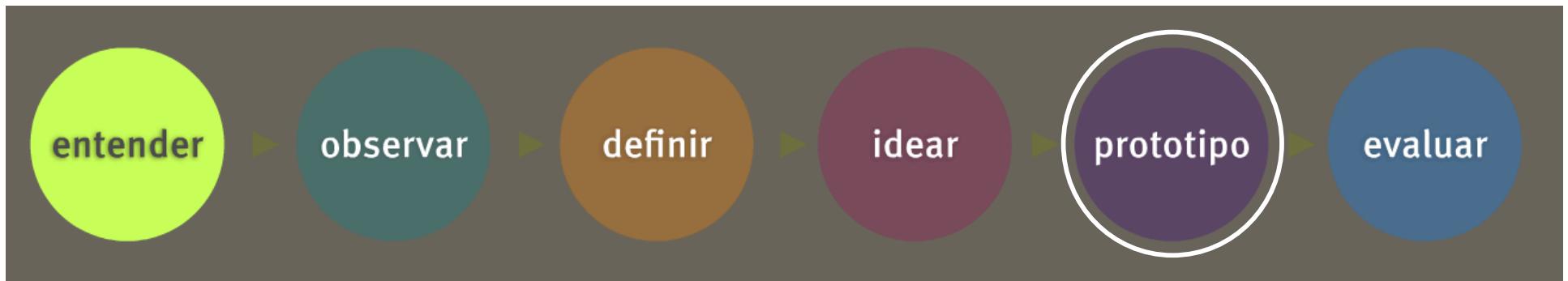


Selección de ideas

CRITERIOS ORIENTADORES	IDEA 1	IDEA 2	IDEA 3	IDEA 4	IDEA 5	IDEA 6
CRITERIO 1	✓	✗	✓	✓	✗	✗
CRITERIO 2	✓	✓	✓	✓	✗	✗✓
CRITERIO 3	✗	✓	✗	✓	✗	✓
CRITERIO 4	✓	✗✓	✓	✓	✗	✗
CRITERIO 5	✓	✗	✓	✓	✗	✗
CRITERIO 6	✓	✗✓	✓	✓	✓	✓
CRITERIO 7	✗	✗	✗	✓	✗	✗
	8,0	8,0	9,5	11	4,0	7,5



4. Etapa. Prototipar



- Proceso de mejora y refinamiento
- Evaluar diferentes alternativas.
- Cometer errores antes y de manera barata.

Construir para “Aprender y pensar”.



Aprender y Mejorar

Aprendemos al hacer

PROTOTIPOS
(fidelidad)

Aprendemos con el usuario

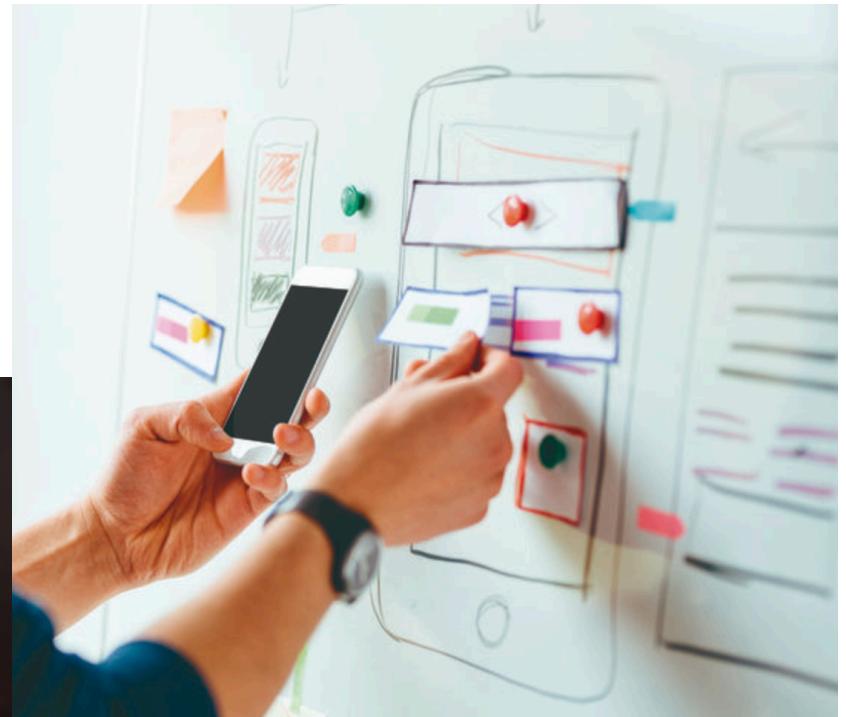
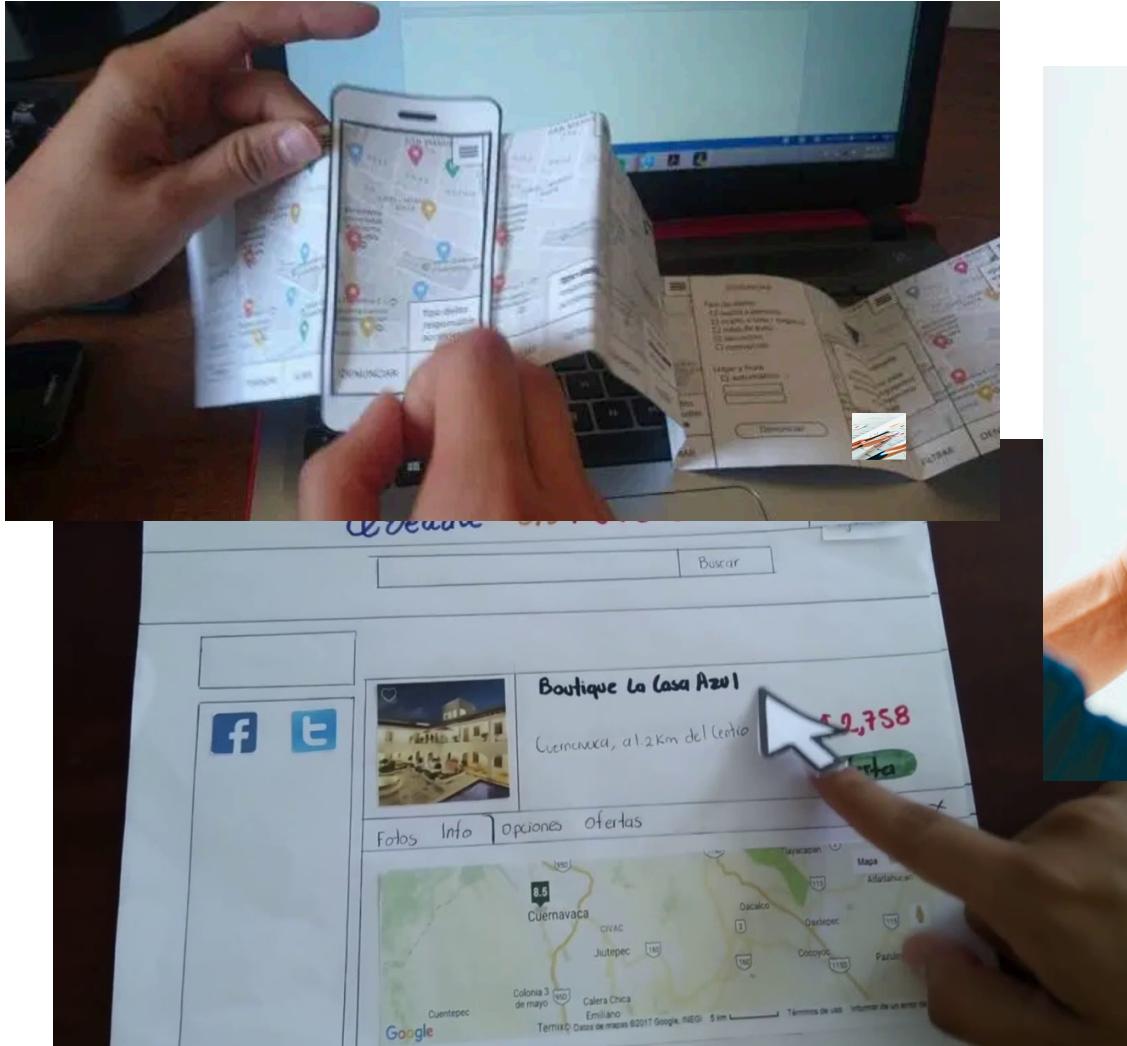
TESTS
(validación)



PRUEBAS
(contextualidad)



Prototipos de baja fidelidad



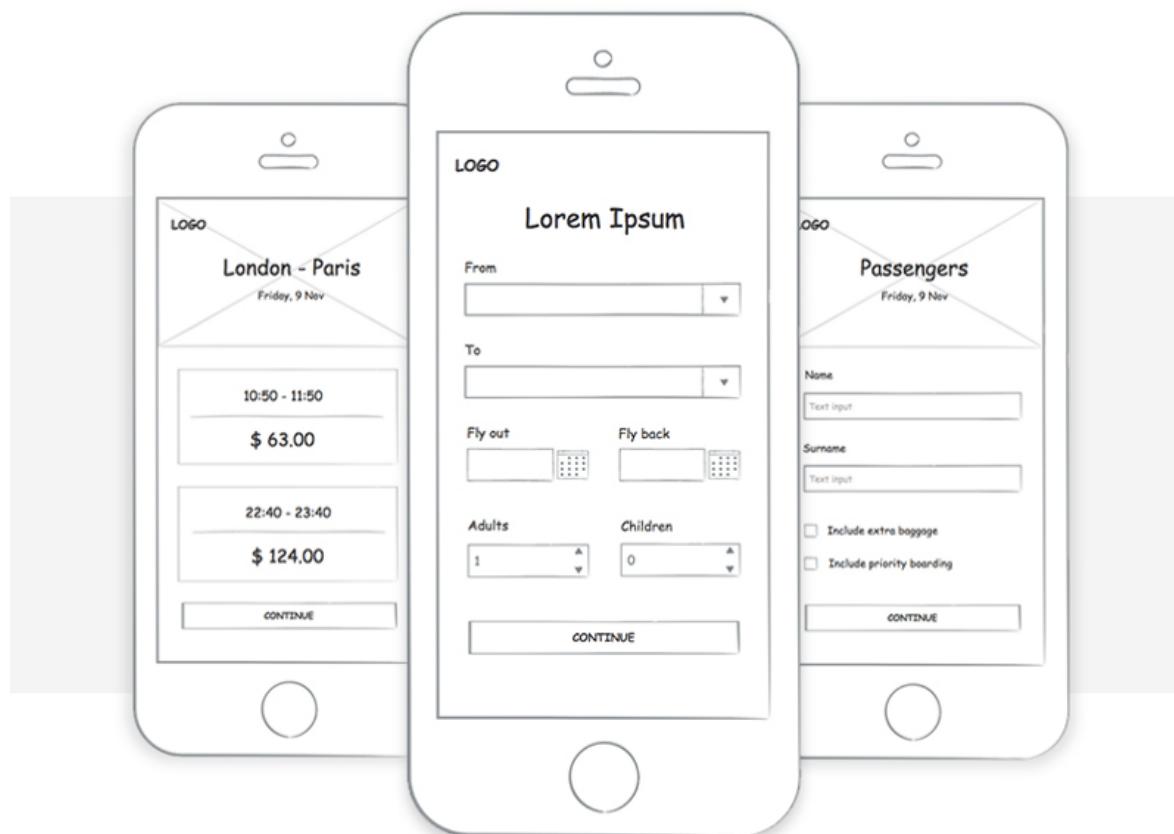


Prototipos de baja fidelidad



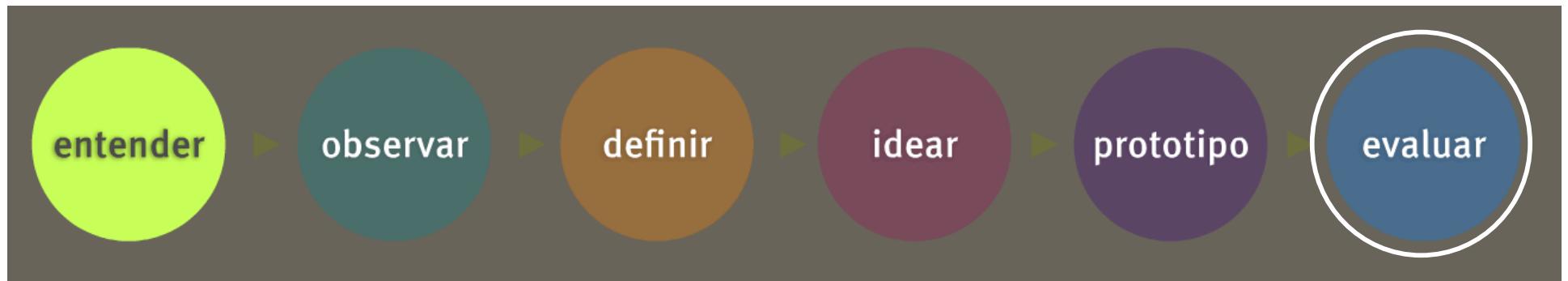


Bocetos y Paneles de Diseño





5. Etapa. Evaluar

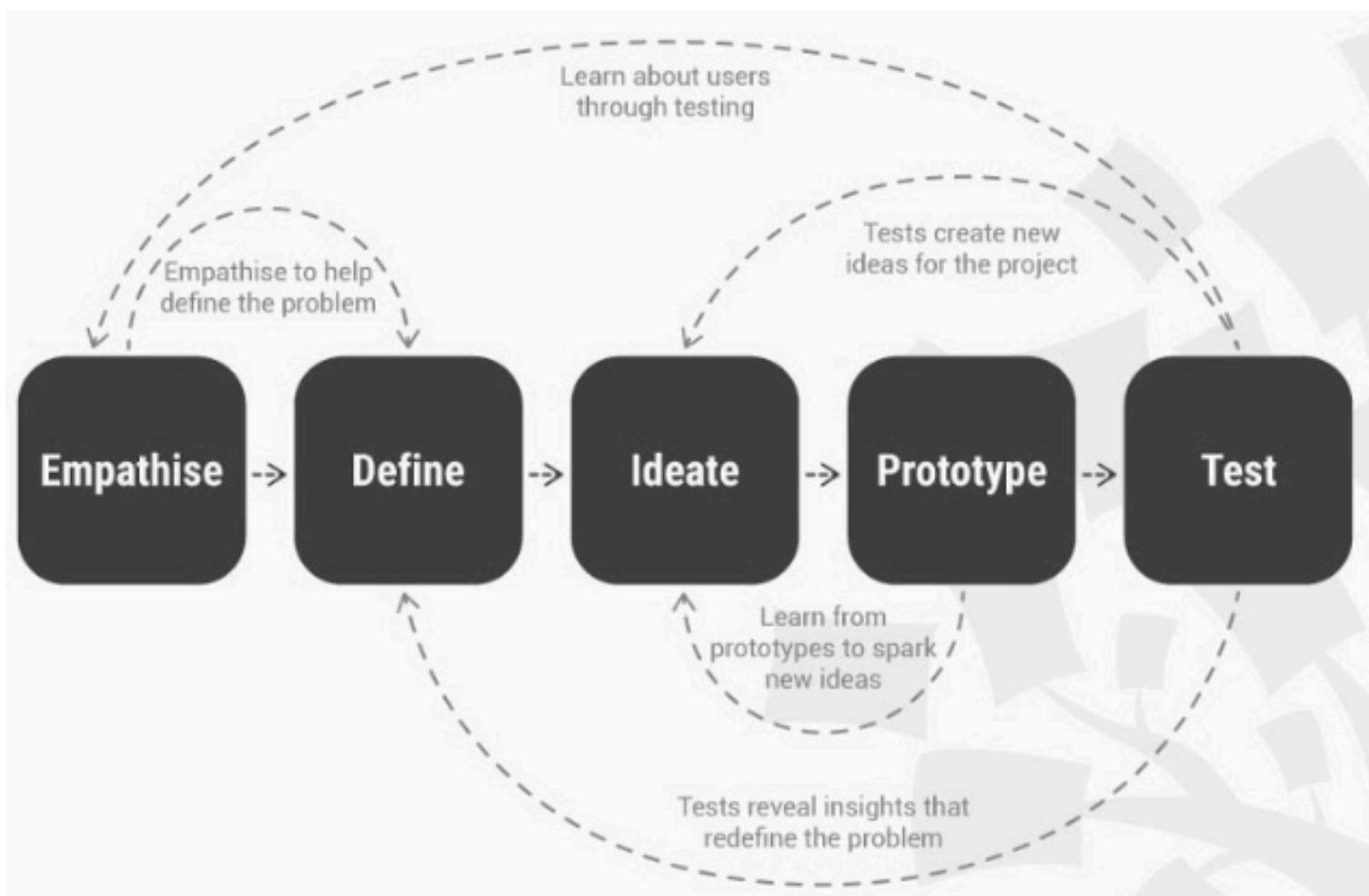


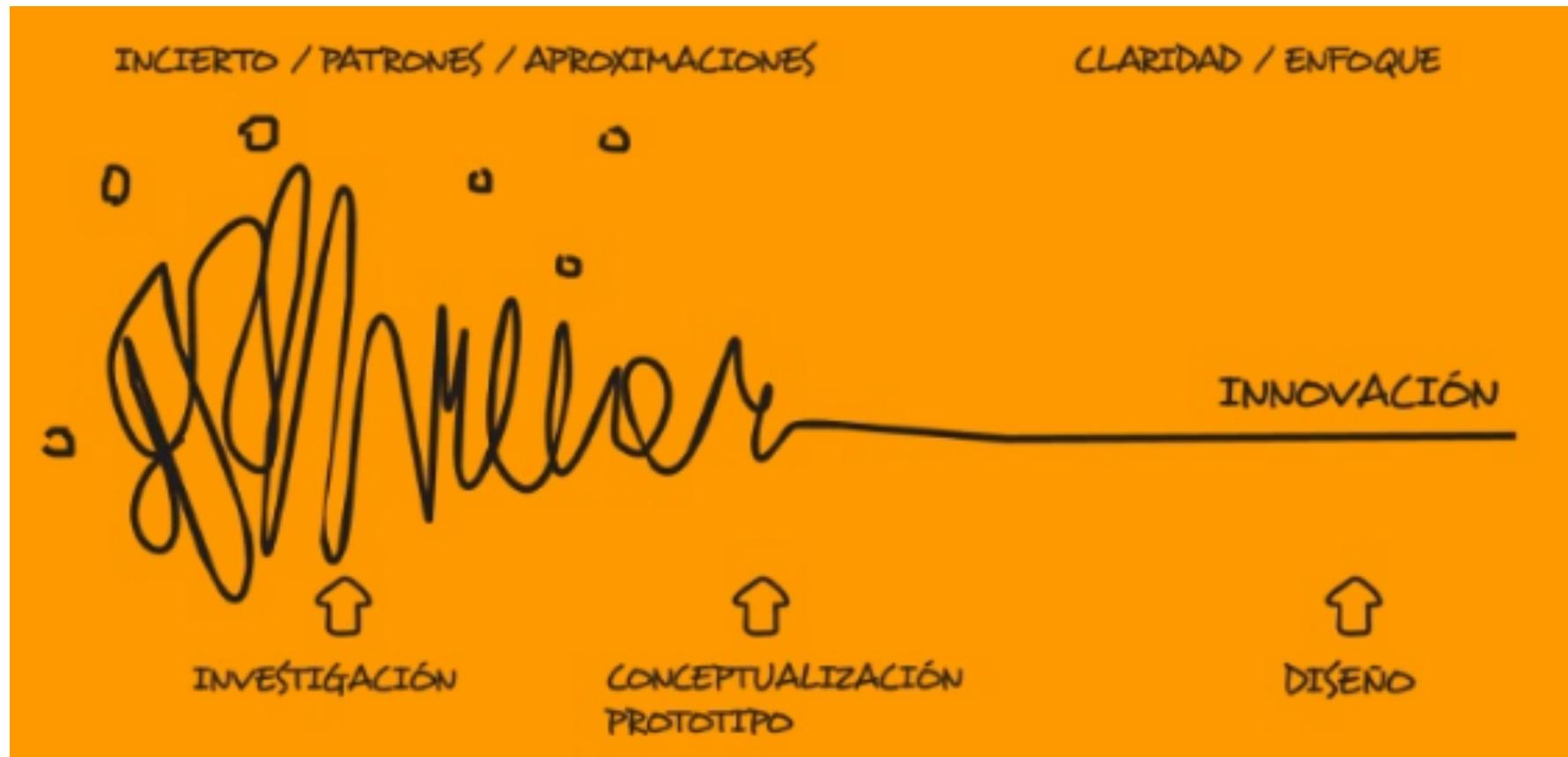
- Solicitar realimentación de los prototipos.
- Evaluar pensando que estamos equivocados.
- Evaluamos todo el proceso.
- No lo digas, muestralos. Crear experiencias similares.

Tenemos la oportunidad de aprender sobre los usuarios y las soluciones.



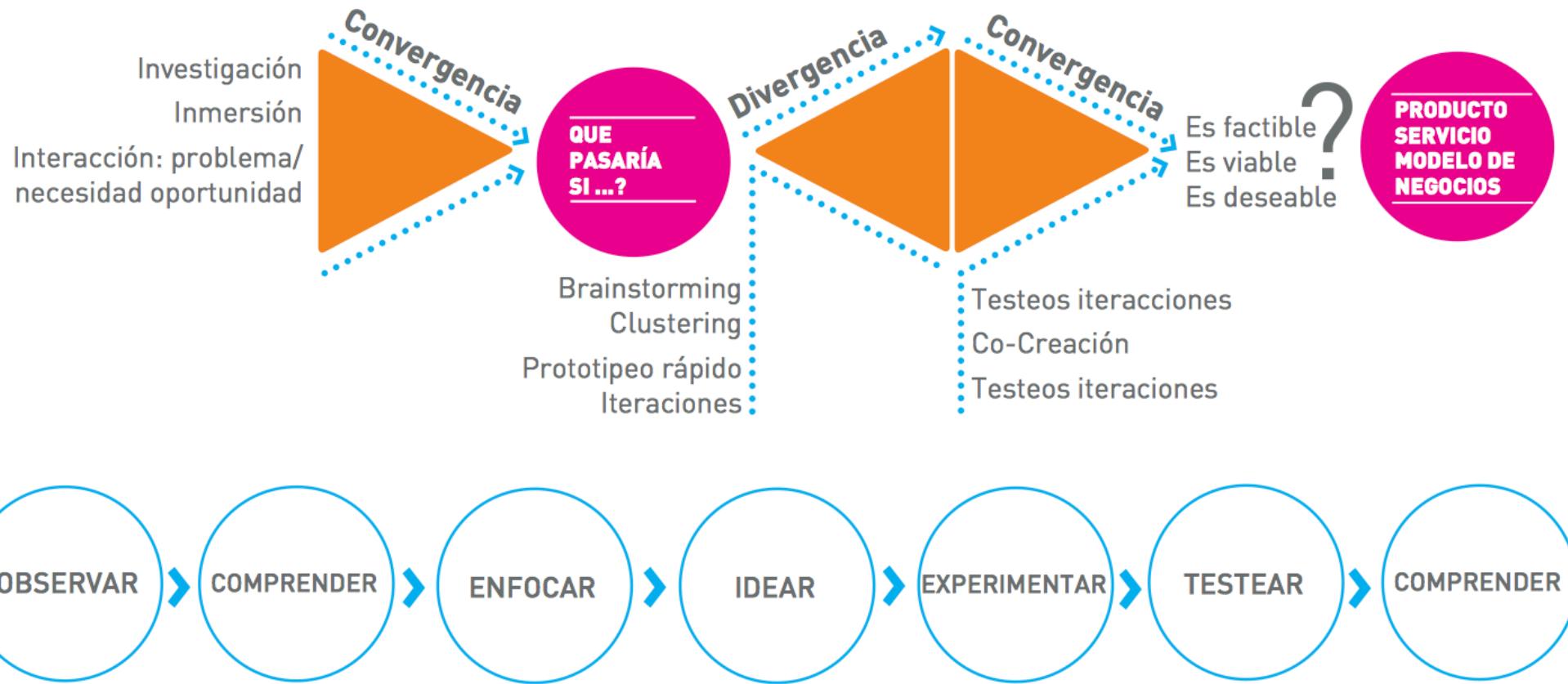
Etapas – Enfoque Iterativo







Método de innovación





Principio en los que se basa

1. Esta orientado a **la acción**. Experimentar. Actuar para aprender. Prototipos.
2. Esta bien con **el cambio**. Provocador. Disruptivo. Creativo.
3. Es **antropocéntrico**. Centrado en las personas no en los productos. Colaborativo.
4. Integra la **previsión**. Imaginar el futuro y explorar la **incertidumbre**.



Principio en los que se basa

5. Es un proceso constructivo **dinámico**. Iterativo.
6. Se fomenta la **empatía**. Aprendizaje y experimentación creativa.
7. Se reducen **los riesgos**. Aprender de los fracasos.
8. Crear productos **deseables**. Nueva estrategia empresarial.



Bibliografía

Design Thinking en Español

Aprende Comparte Conecta

¿Qué es el Design Thinking?

¿Quiénes lo utilizan?

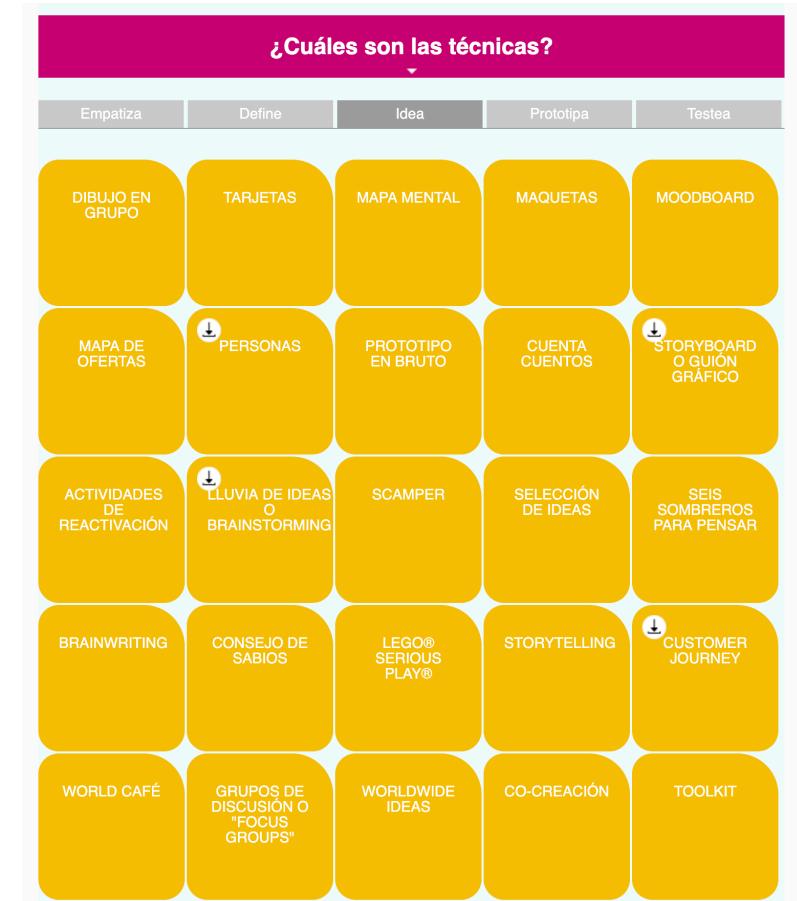
¿Cómo funciona?

¿En qué consiste el proceso?

¿Cuáles son las técnicas?

Empatiza Define Idea Prototipa Testea

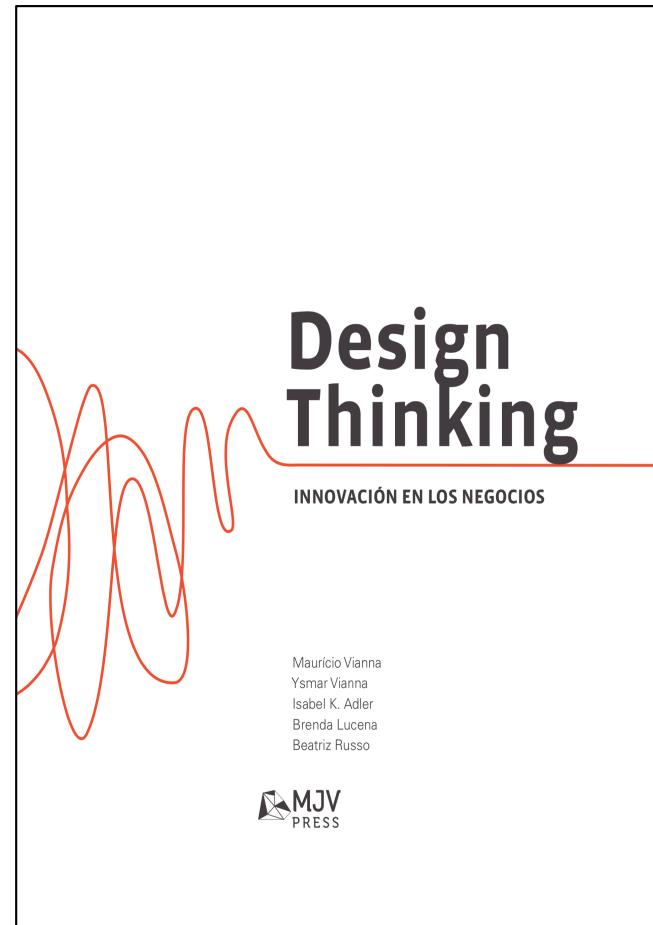
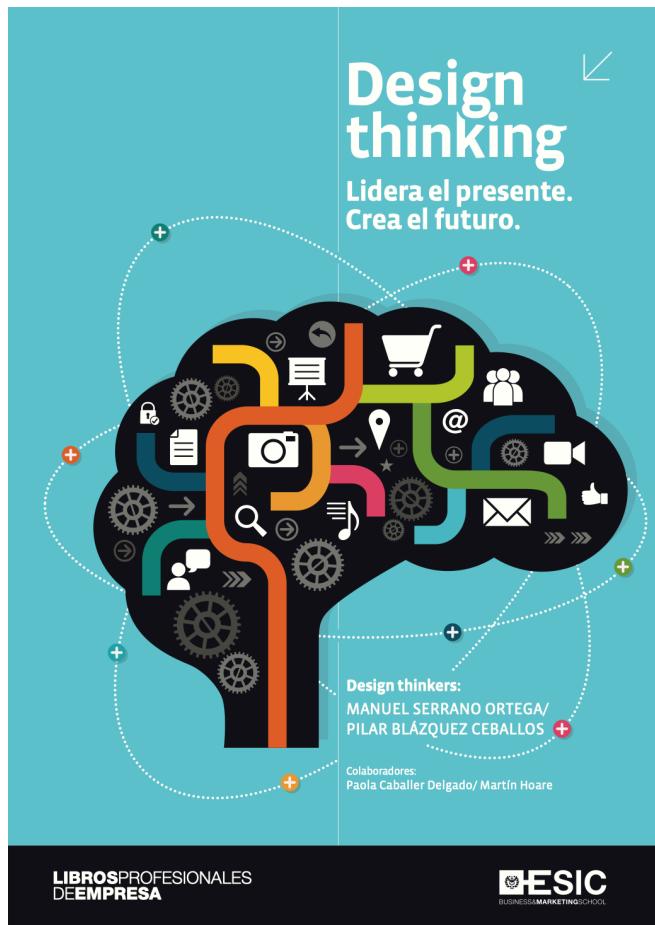
Mapa de actores Inmersión cognitiva Interacción Constructiva Mapa Mental Moodboard



<https://designthinking.es/inicio/index.php>



Bibliografía



[SWAD/LibroDesignThinking.pdf](#)

Bibliografía



Design Sprints Introduction Planning **Methodology** Resources Conference Google

Methodology Overview

Phase 1: Understand

Phase 2: Define

Phase 3: Sketch

Phase 4: Decide

Phase 5: Prototype

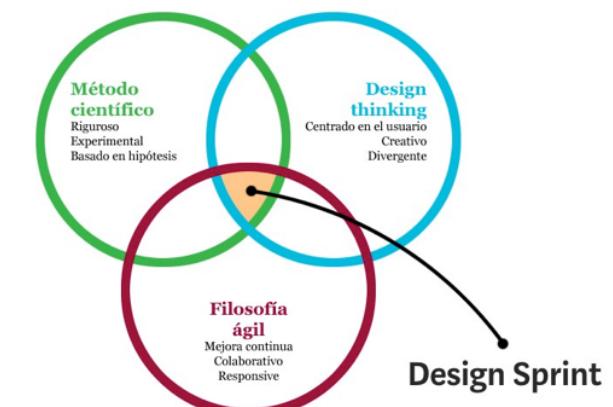
Phase 6: Validate

Design Sprint Methodology

The Design Sprint follows six phases: Understand, Define, Sketch, Decide, Prototype, and Validate.

While it is recommended to include all six phases of the methodology, there are certainly situations where you might want to run a shorter workshop utilizing these methods. These methods can help align a team on the right problem to solve or provide actionable solutions to a tightly scoped challenge that can be tested with users at a later date.

<https://designsprintkit.withgoogle.com>



SWAD/DesignSprint.pdf