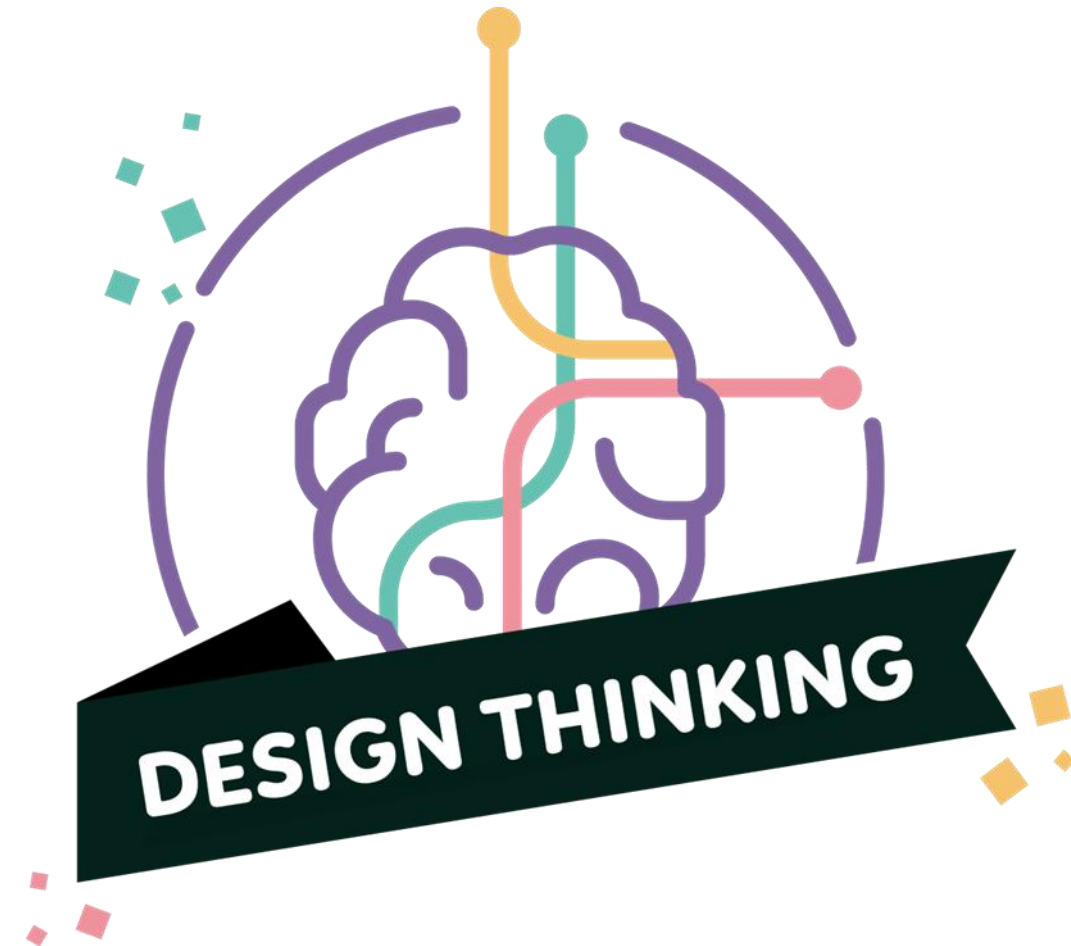


Esta metodología es aplicada al **centrarse en el usuario**, es allí cuando la innovación entra en juego, **proporcionando soluciones flexibles a la problemática identificada**. Por lo tanto, se debe partir a partir de la **necesidad principal de un usuario (lo que desea)** y complementarla con la viabilidad del negocio y su impacto económico y de otra índole dependiendo del sector a trabajar.



ELEMENTOS

1. Empatía

Empezamos por lo que las personas, usuarios o consumidores necesitan o quieren hacer, sus motivaciones y los problemas que buscan resolver.



2. Fuera de la caja

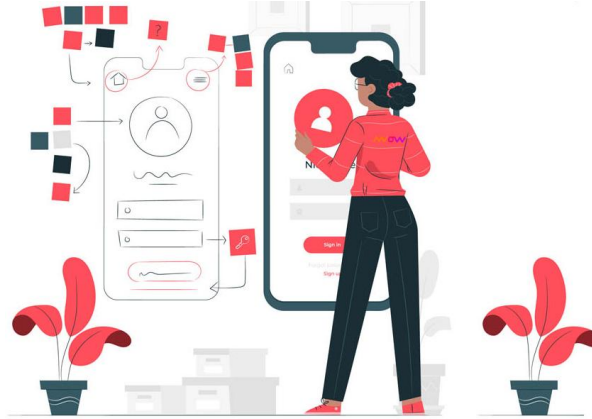
Design Thinking estimula a mirar situaciones de un modo diferente y encontrar nuevas soluciones que van más allá y mejoran las alternativas existentes.

Necesitas la habilidad de mirar todos los aspectos diferentes de un problema.

3. Experimentación

Dejar de discutir y empezar a trabajar. Hacer las ideas tangibles. Prototipar es pensar con las manos.

Fallar es una parte necesaria del proceso para tener éxito. Experimentar con prueba y error es clave.

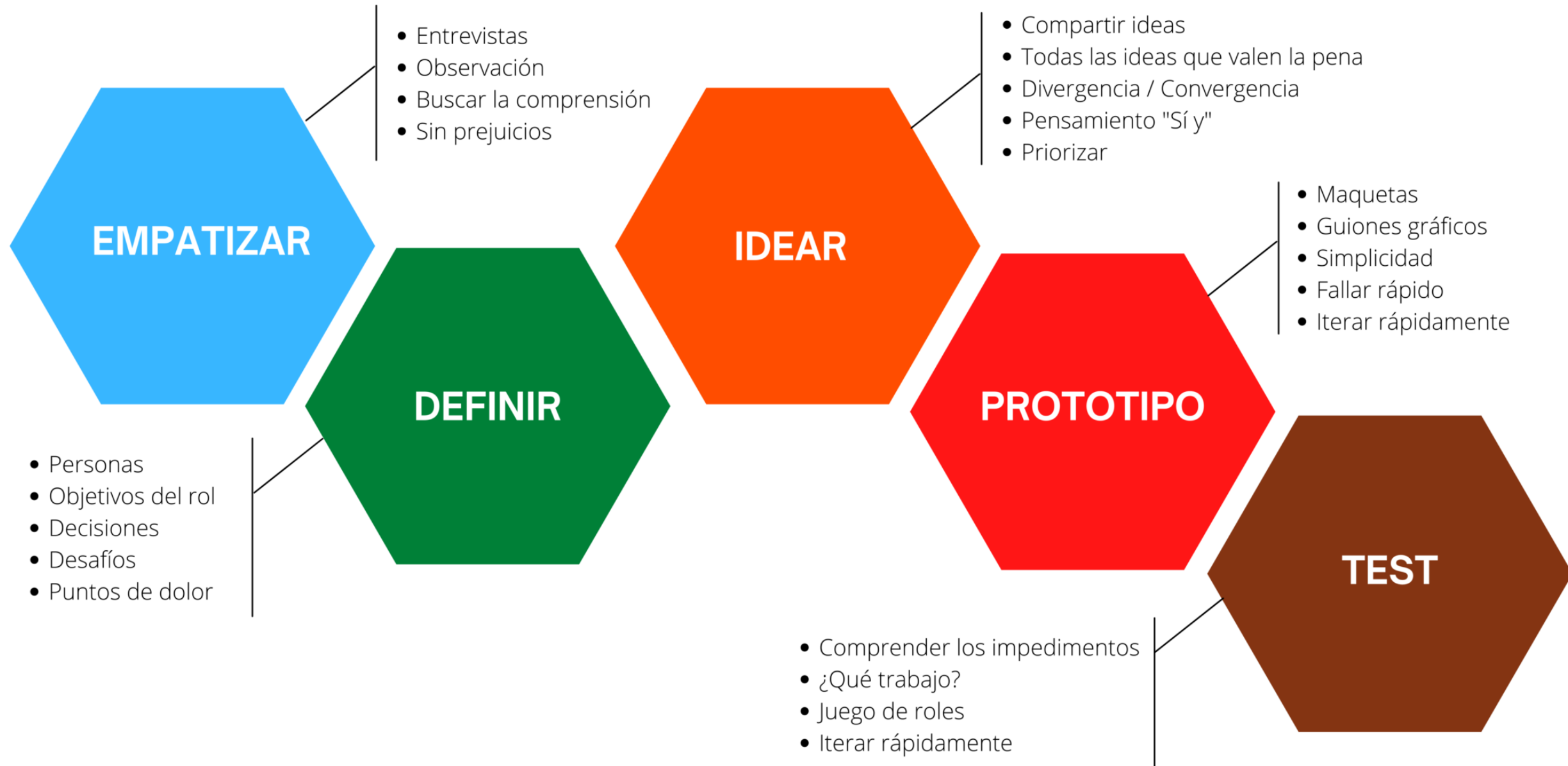


4. Iteración

El camino al éxito no sigue una línea recta.

Cuando más dispuesto a transitar el camino de “entender-crear-aprender” estés, más chances de tener buenos resultados.

PROCESO



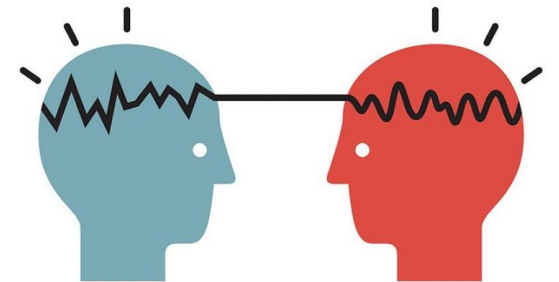
“Los problemas de mis usuarios son mis problemas”





Empatizar

Con la empatía entendemos los problemas de los usuarios y sus necesidades.

Con eso podemos trabajar y mejorar el producto.



- 
- 
- Si los usuarios no pueden escribir, es nuestro problema.
 - Si no saben como hacer una consulta, es nuestro problema.
 - Si no saben que palabra usar, es nuestro problema.
 - Si no pueden hablar el lenguaje , es nuestro problema.



Google



Google

tablha



Imágenes

Videos

Noticias

General

General MX 2023

General al momento

Conversiones

Cerca de 2,800,000,000 resultados (0.31 segundos)

Se muestran resultados de **tabla**

Buscar, en cambio, **tablha**

Google

tecnologia



tecnologia

tecnologia **definicion**

tecnologia **educativa**

tecnologias **disruptivas**

tecnologia **dibujos**

tecnologia **de alimentos**

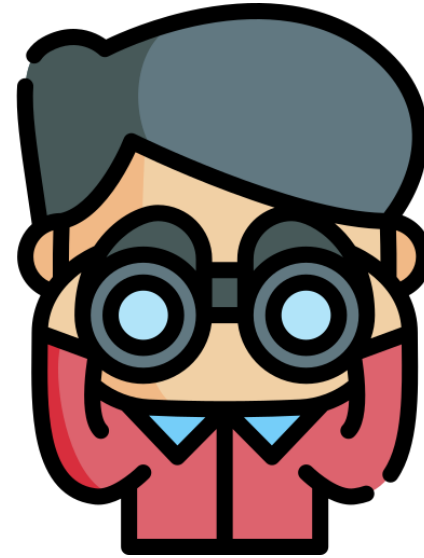
tecnologia **portada**

tecnologias **de la informacion**

tecnologia **epigenetica**



tecnologias **emergentes**

Pasos para empatizar



- Observar al usuario
- Ser el usuario
- Hablar con el usuario
- Entrevista en profundidad





El usuario va aceptar un cambio de características y de experiencias siempre que esto le posibilite alcanzar mejor su utilidad.



Definir



Hechos: Datos relevantes para entender el contexto o al usuario

Pain Points: Puntos de dolor o situaciones no deseadas

Bliss Points: Puntos de felicidad o situaciones deseadas

Workarounds: Soluciones informales a problemas actuales

Dilemas: Cuando se desean dos cosas que parecen incompatibles

Ideas: Soluciones que los usuarios proponen



Idear

La creatividad es la capacidad para generar nuevas soluciones originales. Esta capacidad se basa en la creación de nuevas asociaciones entre las **ideas que generamos y los conceptos que conocemos de otras disciplinas**. La creatividad consiste en conectar cosas que sabemos y tenemos en nuestro cerebro.



A los 5 años utilizamos
el **80%** de nuestra
capacidad creativa.

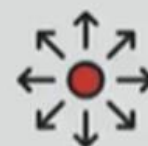


A los 18 años utilizamos
el **2%** de nuestra
capacidad creativa.

HAY DISTINTAS MANERAS DE SER CREATIVOS



Fluidez:
Surgen muchas
ideas similares, son
todas parecidas



Flexibilidad:
Muchas ideas
diferentes



Elaboración:
Ideas con un alto
nivel de detalle y
dedicación a cada
una



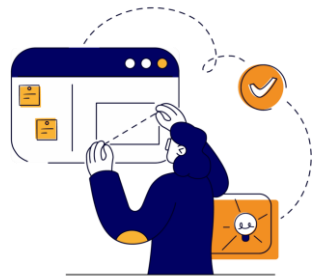
Radical:
Una idea
completamente
diferente a las otras,
única.

USER RESEACH

- **¿Qué problemas estamos resolviendo?**
- **¿Quién o quienes son mis usuarios?** (averigua el tipo de personas que utilizarán tu producto y, lo que es más importante, cuáles son sus objetivos).
- Nombre, a que se dedica, que funcionalidades utilizará en el software, Beneficios que le traerá el software, Capacidades Diferentes.
- **Aspectos Negativos** (Situaciones no deseadas en el Software por el usuario).
- **Aspectos Positivos** (Situaciones deseas en el software por el usuario, Funcionalidades).
- **Atajos** (Soluciones informales a problemas ¿Cómo soluciona el problema actualmente el usuario? (evidencias).
- **Ideas** (Soluciones que los usuarios proponen).

Prototipo

¿Cómo hacer un buen prototipo?



- Comprender a tu audiencia y el propósito.
- Prototipa solo lo esencial.
- Valora las imperfecciones.
- Considera múltiples alternativas, haz **A/B** testing.
- Cuida los recursos (tiempo y dinero).
- Sé ágil, falla rápido y barato.

Todo puede prototiparse: productos, interfaces, aplicaciones, experiencias, espacios.


Puedes inspirarte en las funciones innovadoras de la competencia.


A

Monto

\$ 100,000.00

Elige tu cuenta

 Card Holder
.... 5432 ☒

 Card Holder
.... 6546 ☐


Continuar

B

Monto

\$ 100,000.00

Elige tu cuenta

 5432 ☐  5876 ☐

 Card Holder
.... 5432 ☒

Continuar

GARRY LIVES BACK

We're so in a hurry to make good on our promise that we'll do nothing to harm you, we've not yet even passed on our first copy of *Freedom of the Press*. But it should stop there.

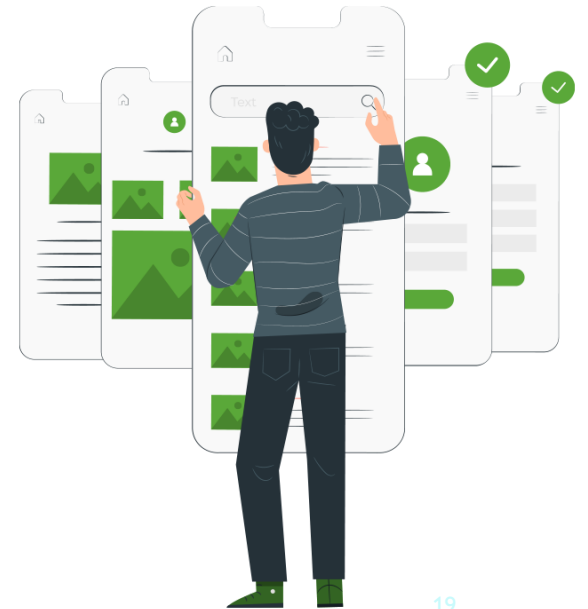
We also cannot wait for a change of management at the *Observer* (which is a pity). In waiting for a change of all who would give you the same as we people cannot be sure to do so in the next month.





Test

- Sesiones individuales
- Sesiones grupales, o focus groups
- A/B testing, probar dos productos a la vez
- Testeos de usabilidad



Tips para el momento de testear tu prototipo:

- ✓ Deja que el usuario sea el experto
- ✓ Pide a tu usuario que narre el proceso mientras interactúa con el prototipo
- ✓ Haz que te muestre cómo utiliza tu producto
- ✓ Pregunta por qué hizo las cosas de esa manera
- ✓ Documenta el feedback que ayude a tu innovación
- ✓ Ten una buena muestra de usuarios
- ✓ Detecta la necesidad en el feedback

