Iván David Valderrama Corredor

Diseño de producto - tarea 5 (101 claves para la innovación)

¿Que me gustó?

* Me gustó bastante el “Diseño de la experiencia” ya que es verdad, los clientes ahora buscan en la innovación: emociones y significados; la empresa que logre innovar con productos que generen una experiencia de disfrute en todas sus fases como decía el texto y una experiencia sensorial tendrá asegurado un gran puesto en el mercado.

¿Que no me gustó?

* A pesar de que yo uso los post-it no me gusta mucho el concepto de usarlos para una lluvia de ideas ya que podría generar desorden visual y sobrecarga de ideas generando aún más problemas para creación y diseño de un producto, aunque son una buena ayuda visual en algunos casos su tamaño, color y el significado de trabajo que estás implica, no son lo que se necesita para un proceso de inspiración.

¿Con qué estoy de acuerdo?

* Es claro que aunque muchas personas tienen maneras diferentes de aprender, lo visual es la forma de comunicación más simple, colectiva y efectiva así que confirmo cuando el autor dice: *“la gran idea dibujada en la parte trasera de una servilleta y nos muestra el poder de lo visual en la solución de un problema, ¡incluso usando elementos que cualquiera puede dibujar!”* Ya que hasta un Niño con un simple dibujo entendería cómo usar un producto.

¿En que discierno con el autor?

* No concuerdo mucho con el autor en tanto a la “Evolución del riesgo” porque nombra factores que afectan sólo un porcentaje de la posibilidad del éxito es decir, por ejemplo, la inspiración no siempre es un seguro de que logre un mejor direccionamiento correcto, de igual forma no siempre el balance de diseño y ejecución logran una estrategia de innovación exitosa.

Título:

* Herramientas para la creación y diseño de un buen producto.