

Desafío - Design Thinking

En este desafío validaremos nuestros conocimientos con relación a la metodología Design Thinking. Para lograrlo, necesitarás aplicar lo aprendido en todas sus etapas.

Lee todo el documento antes de comenzar el desarrollo **individual**, para asegurarte de tener el máximo de puntaje y enfocar bien los esfuerzos.

Tiempo asociado: 2 horas cronológicas.

Descripción

Aplicando los conceptos y herramientas aprendidas hasta ahora, deberás re-diseñar un sitio web o app e-commerce en donde se requiere conocer al usuario/cliente y cómo se relaciona con el servicio.

Para realizar este re-diseño, debemos elegir el rubro en el que queremos desarrollar nuestro proyecto y escoger una empresa que cuente con un sitio web o app vigente.

Rubros:

- Delivery
- Viajes
- Compras

Lo primero será identificar quiénes son los usuarios y situarnos en su lugar de forma de comprender sus aspiraciones, necesidades y frustraciones. Para esto, podemos crear un Mapa de Empatía de un perfil usuario del sitio o app. (Aplicar la técnica que sea más adecuada para el equipo).

Con la información obtenida acerca del usuario, vamos a converger, encontrar y definir la necesidad. Para esto, podemos comenzar creando una User Persona y luego definir el problema con el Punto de vista, para luego comenzar con la generación de ideas a los problemas previamente identificados, con el objetivo es contar con muchas alternativas de solución en donde ninguna idea sea descartada para luego transformarlas en un prototipo que ayude a visualizar y dar a entender la solución.

Requerimientos

1. Identificar quiénes son los usuarios del producto o servicio. Obtener la información necesaria sobre los usuarios para definir sus perfiles a grandes rasgos. **(2 Puntos)**
2. Empatizar con los usuarios, poniéndose en sus zapatos y entendiendo sus necesidades, frustraciones, miedos y expectativas. Realizar un Mapa de Empatía para dos o más de los perfiles de usuario identificados. **(2 Puntos)**
3. Crear la User Persona del perfil de usuario que queremos abordar específicamente y definir su necesidad principal como problema a resolver. Crear preguntas ¿Cómo podríamos?.. **(2 Puntos)**
4. Generar una gran cantidad de ideas que permita solucionar el o los problemas definidos anteriormente. Seleccionar las mejores ideas. **(2 Puntos)**
5. Materializar las soluciones ideadas en un prototipo. **(2 Puntos)**
(De manera opcional, se sugiere someterlo a pruebas con usuarios para comprobar si satisface las necesidades del usuario)



¡Mucho éxito!

Consideraciones y recomendaciones

- Revisa los contenidos y ejercicios trabajados durante la unidad.
- Puedes usar herramientas como miró y Figma.