



# Design Thinking

Etapa 3 - Idear

***Describir los conceptos fundamentales de la investigación UX y del diseño centrado en el usuario para la obtención de un producto que brinde una experiencia de uso acorde a los objetivos del negocio.***

***Describir los conceptos fundamentales de Design Thinking y sus etapas (empatizar, definir, idear, prototipar y probar identificando sus principales técnicas y su importancia en diseño de productos centrados en el usuario.***

- Unidad 1: Design Thinking
- Unidad 2: Arquitectura de la información y prototipado



**Te encuentras aquí**

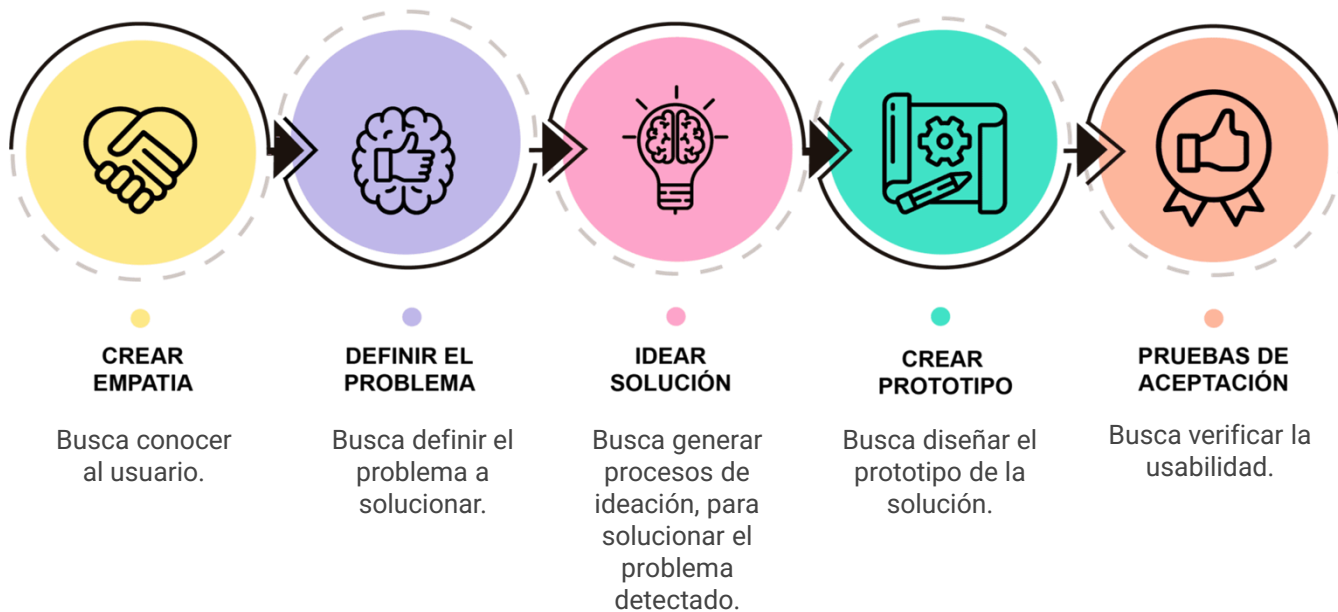


## ¿Qué aprenderás en esta sesión?

*Explica el propósito de la etapa “Idear” de acuerdo al método Design Thinking.*

# Recordemos

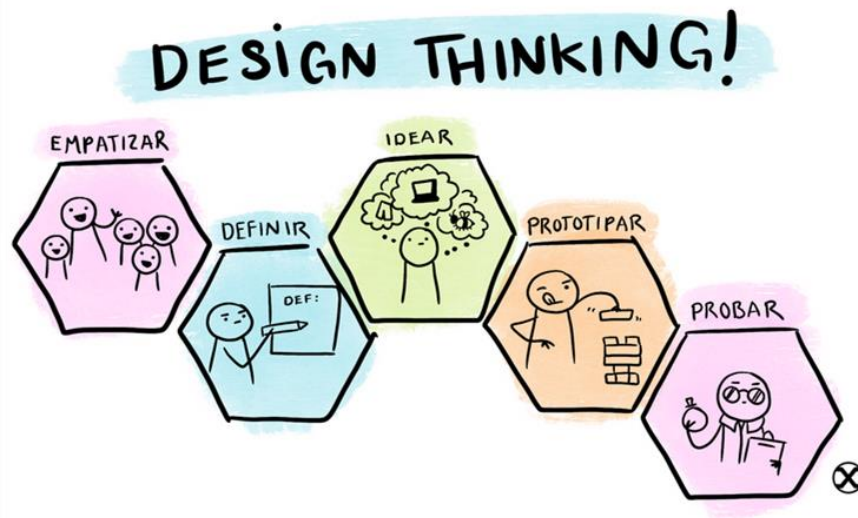




**`/* Idear */`**

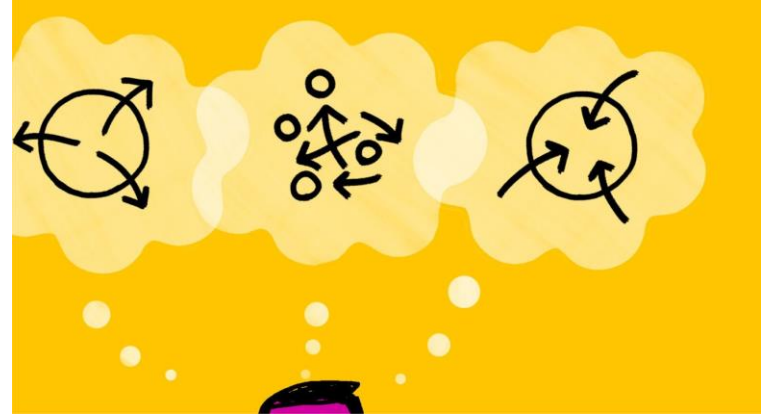
# Idear dentro de Design Thinking

- La etapa de Idear es la tercera en el proceso de Design Thinking ¡y es una de las más divertidas!



# ¿Qué significa idear?

- Después de que hemos identificado el problema a resolver, idear permite generar una gran variedad de soluciones sin hacer juicios de valor.





# La mentalidad de ideación

Para tener una sesión de ideación exitosa, debemos adoptar de forma consciente ciertos lineamientos.



# Objetivo de idear

- La fase de Ideación es crucial para que podamos cuestionar lo obvio, desafiar la norma y que así se nos ocurran ideas realmente nuevas.



# Objetivo de idear

- Dar un paso más allá de las soluciones evidentes, aumentando el potencial de innovación de las soluciones.
- Aprovechar las distintas visiones y perspectivas de los miembros del equipo
- Descubrir áreas de exploración que no esperábamos encontrar.
- Actuar como un catalizador para el volumen y la variedad de opciones.
- Expresar las soluciones obvias para pasar de ellas y dejar espacio para empujar a nuevos niveles de innovación.



# ¿Qué hacemos para idear?

Una de las cosas más importantes al acercarnos al momento de idear, es que debemos planificar correctamente las actividades para asegurarnos de tener resultados ricos e interesantes.



# IDEAR

Design Thinking Fase 3



**PREPARAR ► ELEGIR TÉCNICA ► GENERAR ► EVALUAR**

# Ejercicio: El equipo homogéneo



# Ejercicio

## *El equipo homogéneo*

Estamos conformando el equipo para la sesión de ideación y los miembros del equipo corresponden a un perfil muy parecido: Ingenieros especialistas en tecnología con muchos años dentro de la empresa. El equipo se ve fuerte en conocimientos técnicos sobre lo que ya existe, saber si algo es factible o no, y tomar decisiones basadas en información. Sin embargo, existe preocupación por la homogeneidad del equipo, ya que puede afectar la mentalidad que se tenga al momento de idear. Por esta razón, hemos decidido buscar otros perfiles para incluir al equipo.

Responde a la siguiente pregunta:

- ¿Qué formas de pensar le faltan al equipo? Considerando que queremos sumar personas con esa mentalidad al equipo.
- Menciona al menos 3 formas de pensar.



**/\* Técnicas para idear soluciones \*/**

## Perfil de usuario / cliente

- Elaboración de una ficha por cada persona con la que se haya interactuado en la fase de Empatía, describiendo sus hábitos y necesidades.
- Su objetivo es mantener presente a estos usuarios a los que va dirigida la solución a definir.



## Técnica: Perfil de usuario

Se usa en Definición

[¿Cómo se utiliza esta técnica?](#)



Propósito  
  
 Evidencia  
  
 Fecha:

Nombre	Edad	Objetivos
Foto		
Paisaje		Descripciones
Edad  Profesión  Estado  Ciudad  Arquetipo	Personalidad	

Acerca de mí:

---

El perfil de usuario es una herramienta que ayuda a definir el usuario ideal para un producto o servicio. Se trata de una persona ficticia que representa al usuario objetivo del proyecto.

Este perfil se crea basándose en la investigación de mercado y en la experiencia del equipo de trabajo. El perfil de usuario ideal debe ser realista y alcanzable, pero también debe ser inspirador y motivador.

El perfil de usuario ideal puede ayudar a tomar decisiones más informadas sobre el diseño, el desarrollo y el marketing de un producto o servicio. También puede ayudar a identificar las necesidades y deseos de los usuarios y a crear soluciones que los satisfagan.



[www.dingo.es](#)



# Técnicas para idear soluciones

## Storyboard

- Escribir y dibujar una historieta o cómic.
- Detalles que nos permitan plasmar la idea de la mejor manera posible.
- Es importante que esta historieta contenga la experiencia que vivirá el usuario



Storyboard que muestra una historia acerca de cómo una usuaria puede llegar a través de una aplicación a un lugar determinado.

# Técnicas para idear soluciones

## *Lluvia de ideas*

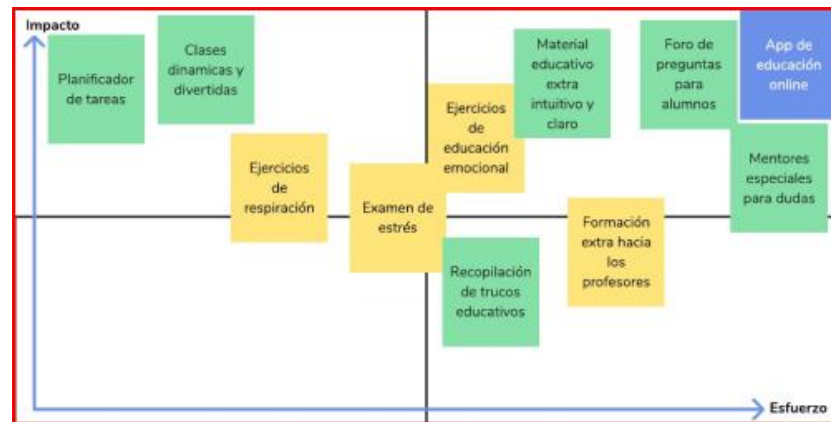
- Se trata de lanzar el mayor número de ideas posible en un entorno divertido y cómodo para los participantes.



# Técnicas para idear soluciones

## Matriz impacto - esfuerzo

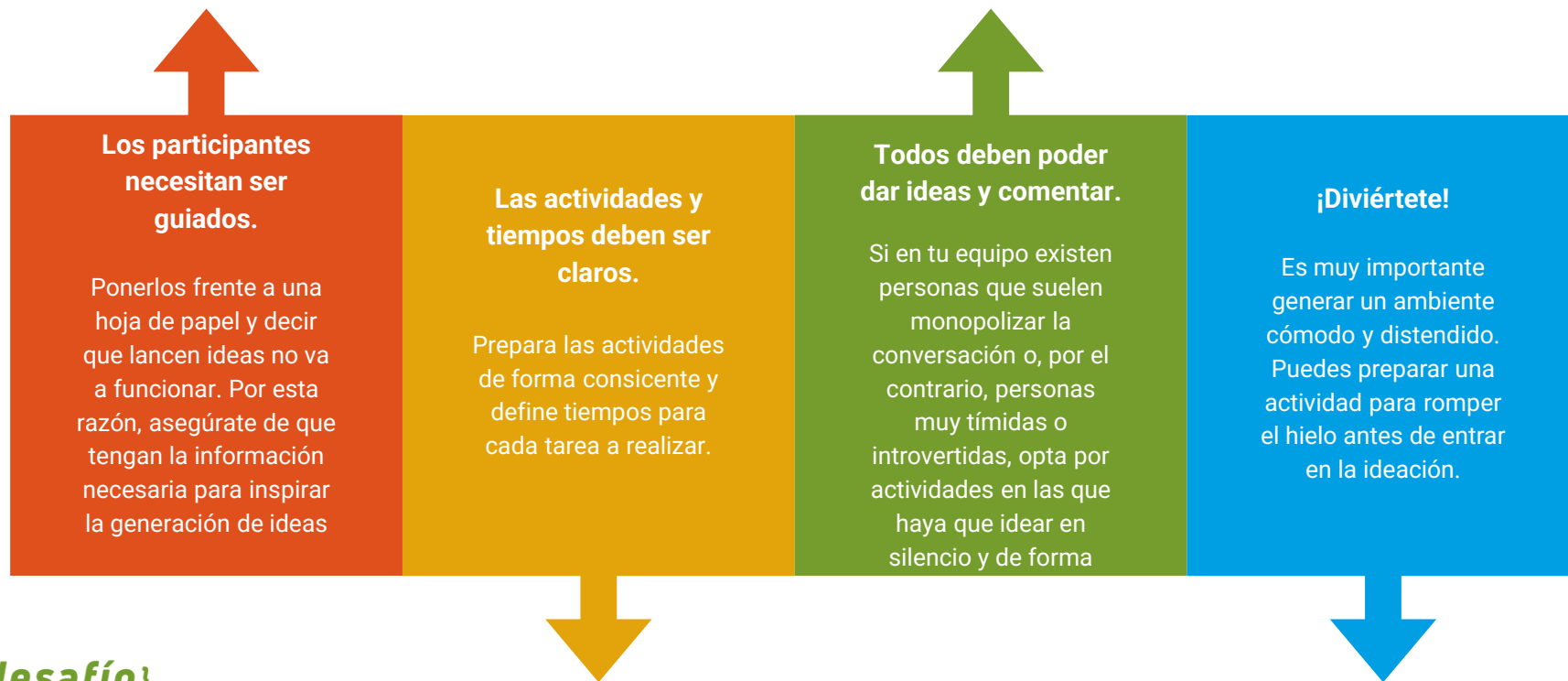
- Su objetivo es ordenar la lista de tareas pendientes y priorizarlas.
- Corresponde a una matriz compuesta por dos ejes.
- El eje X, horizontal, corresponde al esfuerzo.
- El eje Y, vertical, corresponde al impacto.



Investiguemos los pasos  
para realizar esta técnica



# Realizar una sesión de ideación exitosa



¿Con qué te quedas hoy?



¿Qué concepto te gustaría  
reforzar o profundizar?





## Próxima sesión...

*Identifica técnicas que pueden ser utilizadas en la etapa “Idear” para ser aplicadas de acuerdo al contexto de cada proyecto.*



**{desafío}**  
**latam\_**

*Academia de  
talentos digitales*

