

Ejemplo de Metodología Design Thinking para la Creación de un Software de Gestión de Inventarios

Metodología centrada en el
usuario

1. Empatizar

Objetivo: Comprender las necesidades de los usuarios responsables de inventarios.

Acciones:

- Entrevistas con gerentes de logística y empleados.
- Identificar problemas como falta de visibilidad y errores de stock.

Hallazgos:

- Necesidad de alertas automáticas cuando el inventario esté bajo.
- Generación de informes automáticos.
- Interfaz sencilla para usuarios no técnicos.

2. Definir

Objetivo: Sintetizar y definir el problema central.

Problema definido: 'Los usuarios necesitan un sistema que les permita gestionar inventarios de manera eficiente, con visibilidad en tiempo real y generación automática de informes.'

Enfoque: Crear una herramienta fácil de usar que minimice errores.

3. Idear

Objetivo: Generar ideas para resolver el problema.

Acciones:

- Sesión de brainstorming para explorar funcionalidades.

Ideas:

- Notificaciones automáticas cuando el stock esté bajo.
- Dashboard en tiempo real.
- Integración con códigos de barras.
- Acceso móvil.

4. Prototipar

Objetivo: Crear un prototipo para probar ideas.

Acciones:

- Diseñar un prototipo con dashboard de inventario.
- Crear formularios para agregar productos y gestionar stock.
- Funcionalidad de notificaciones automáticas y reportes básicos.

5. Evaluar

Objetivo: Probar el prototipo y recibir retroalimentación.

Acciones:

- Presentar el prototipo a los usuarios clave.
- Recoger comentarios sobre facilidad de uso y funciones.

Iteraciones:

- Mejorar la interfaz y agregar filtros a los reportes.
- Ajustar el sistema de notificaciones.

Resultado Final

Un software de gestión de inventarios con las siguientes características clave:

- Dashboard en tiempo real con alertas.
- Gestión de stock simplificada.
- Reportes automáticos personalizables.
- Notificaciones automáticas para inventarios bajos.
- Interfaz amigable para usuarios no técnicos, accesible desde dispositivos móviles.