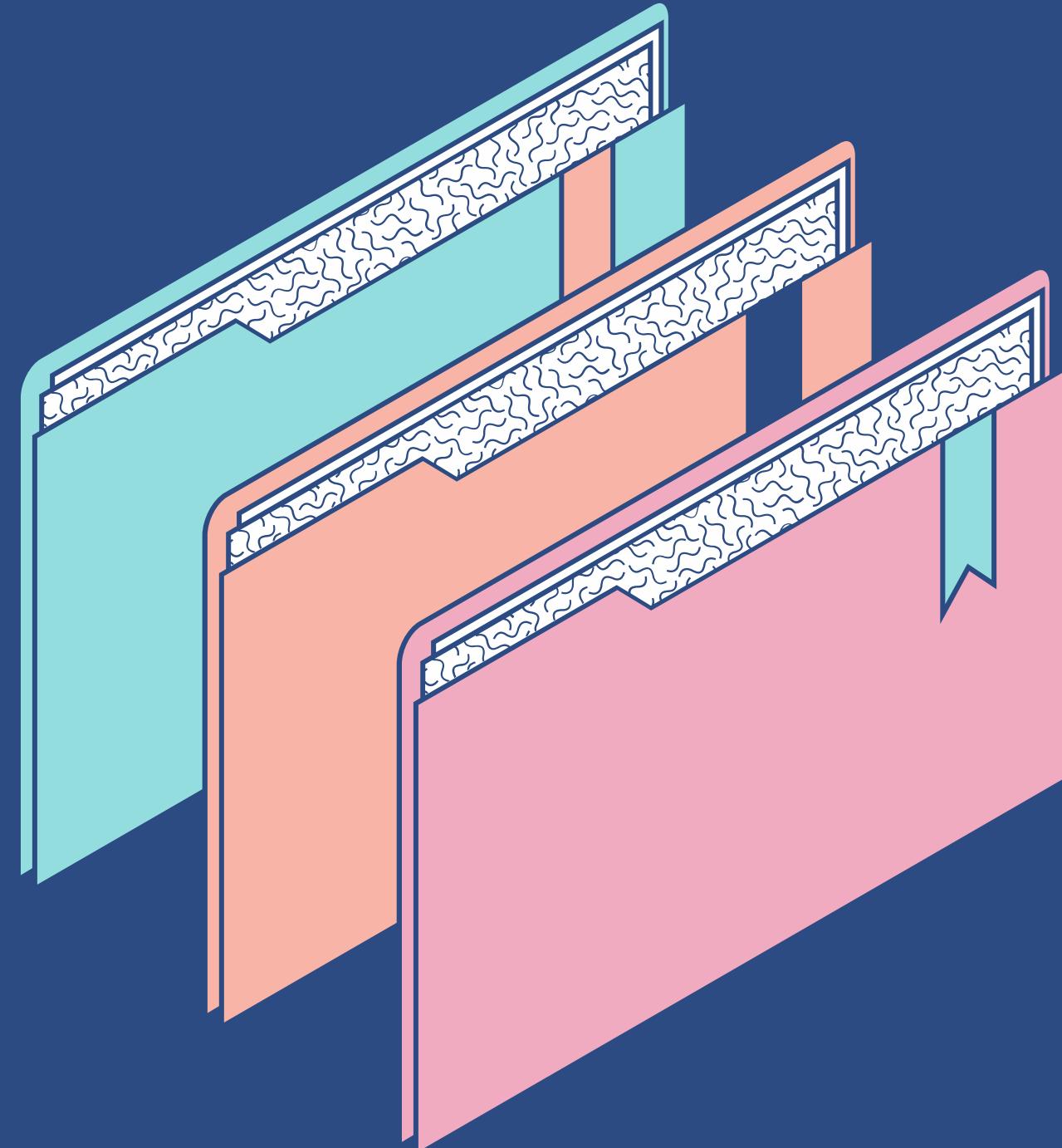




# DESIGN THINKING Y MOSCOW

INTEGRANTES:  
MARIA DE LOS ANGELES OLAYA GARCIA  
DAVID SANTIAGO EREZ RODRIGUEZ  
JUAN DAVID ARBOLEDA PERDOMO



# Definiciones

## DESIGN THINKING

- Metodología de innovación centrada en las personas, que busca resolver problemas complejos con soluciones creativas y viables.

# Fases Principales

Empatizar → comprender al usuario, sus necesidades y problemas.

- Ejemplo: entrevistas, observación, encuestas.

Definir → sintetizar la información y plantear el problema real.

- Ejemplo: redactar un “punto de vista” claro.

Idear → generar la mayor cantidad de ideas posibles.

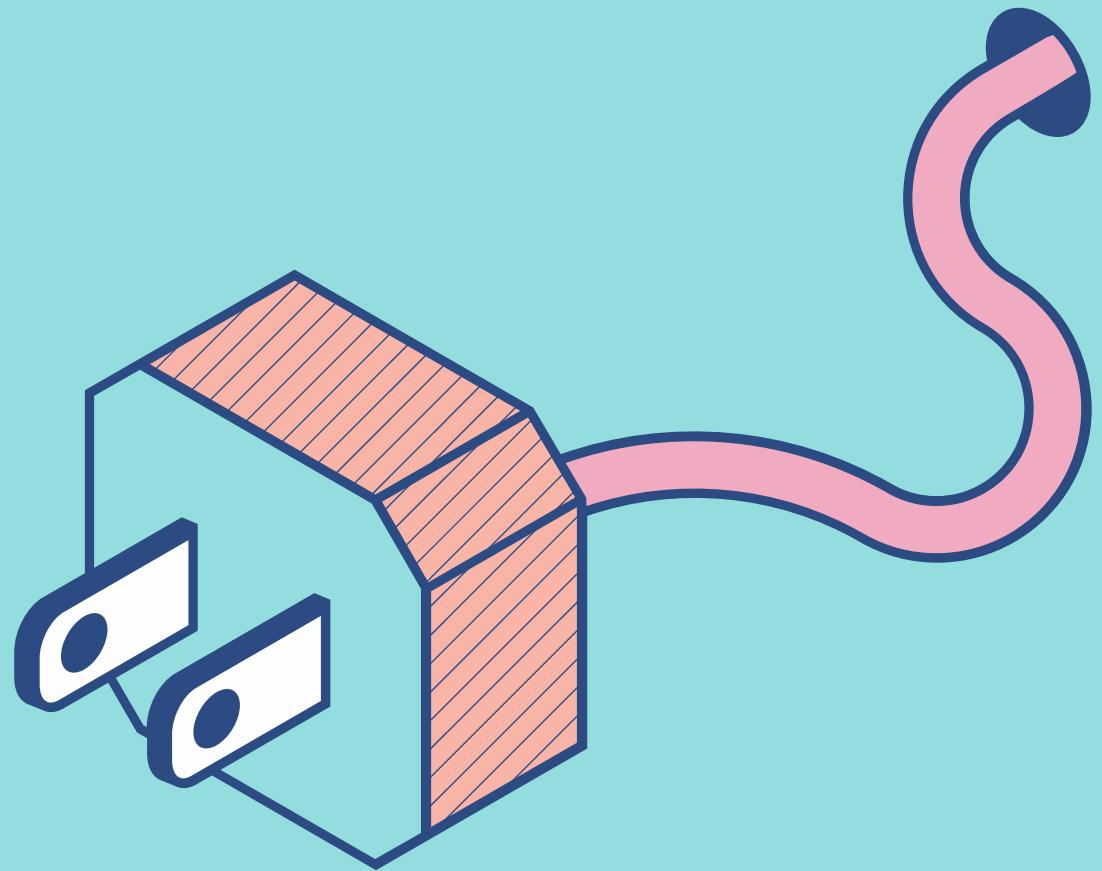
- Ejemplo: brainstorming, mapas mentales.

Prototipar → crear versiones simples de las soluciones.

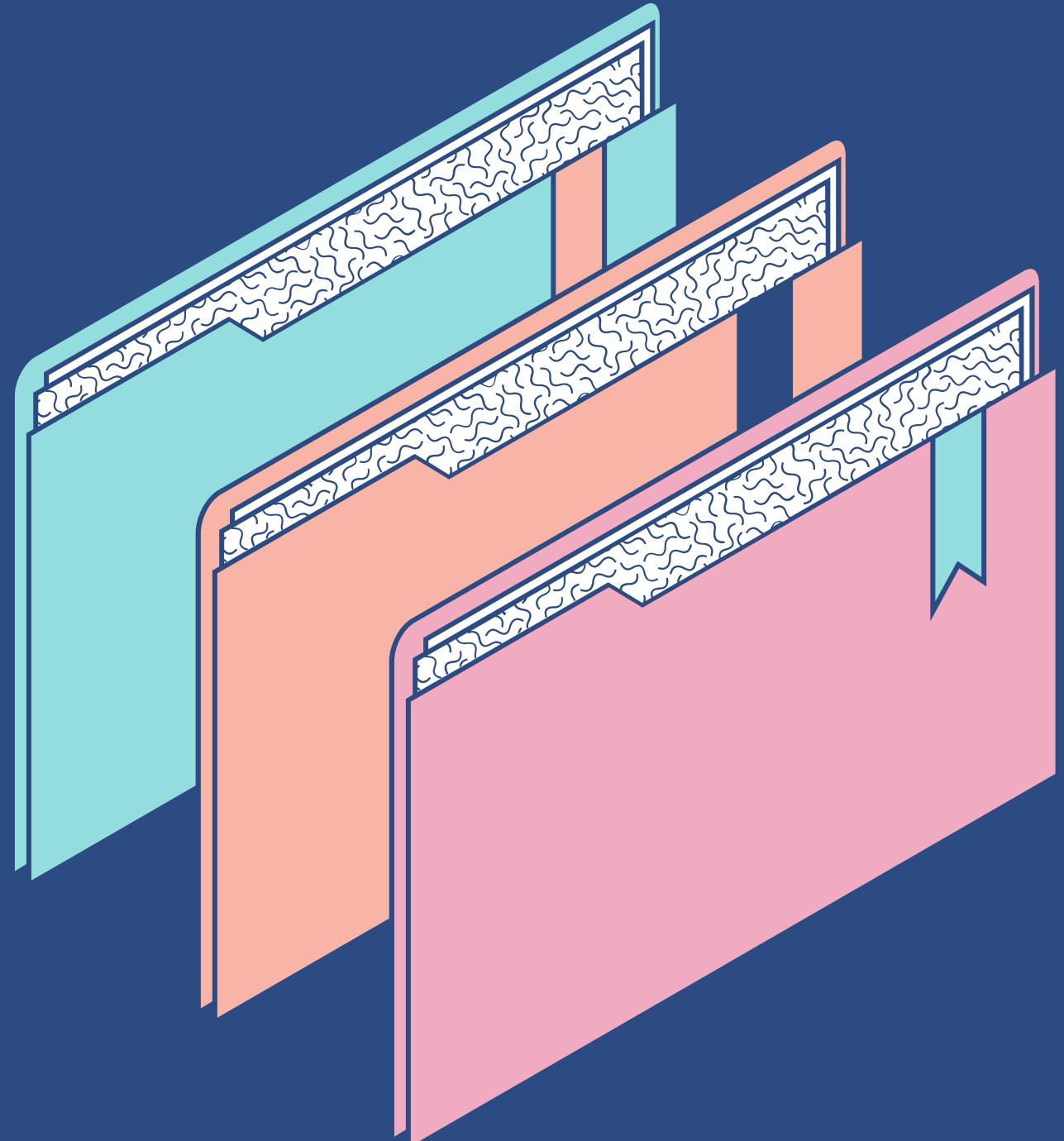
- Ejemplo: maquetas, wireframes, modelos físicos.

Testear → probar con usuarios reales y recoger feedback.

- Ejemplo: pruebas piloto, entrevistas post-uso.
- Ventajas



# Ventajas



## Ventajas

- Fomenta creatividad y trabajo en equipo.
- Reduce riesgos al validar ideas antes de invertir grandes recursos.
- Centrado en las personas, no solo en la tecnología.

# Ejemplos Practicos

## EJEMPLOS DE DESIGN THINKING

01

### APLICACIONES

- Una empresa que se encarga de desarrollar aplicaciones para móviles busca mejorar una aplicación teniendo en cuenta las necesidades de los clientes por lo que realizan encuestas de calidad, solucionan los inconvenientes que más quejas presentaron y lanzan una nueva versión de la aplicación.

02

### BANCO EN LÍNEA

Un banco necesita mejorar su servicio de "banco en línea". Para ello, los integrantes del grupo de design thinking analizan los comentarios de los usuarios y se dan cuenta de que deben incluir más opciones para operar de manera remota. Realizan las modificaciones necesarias y los clientes las evalúan de manera positiva.

03

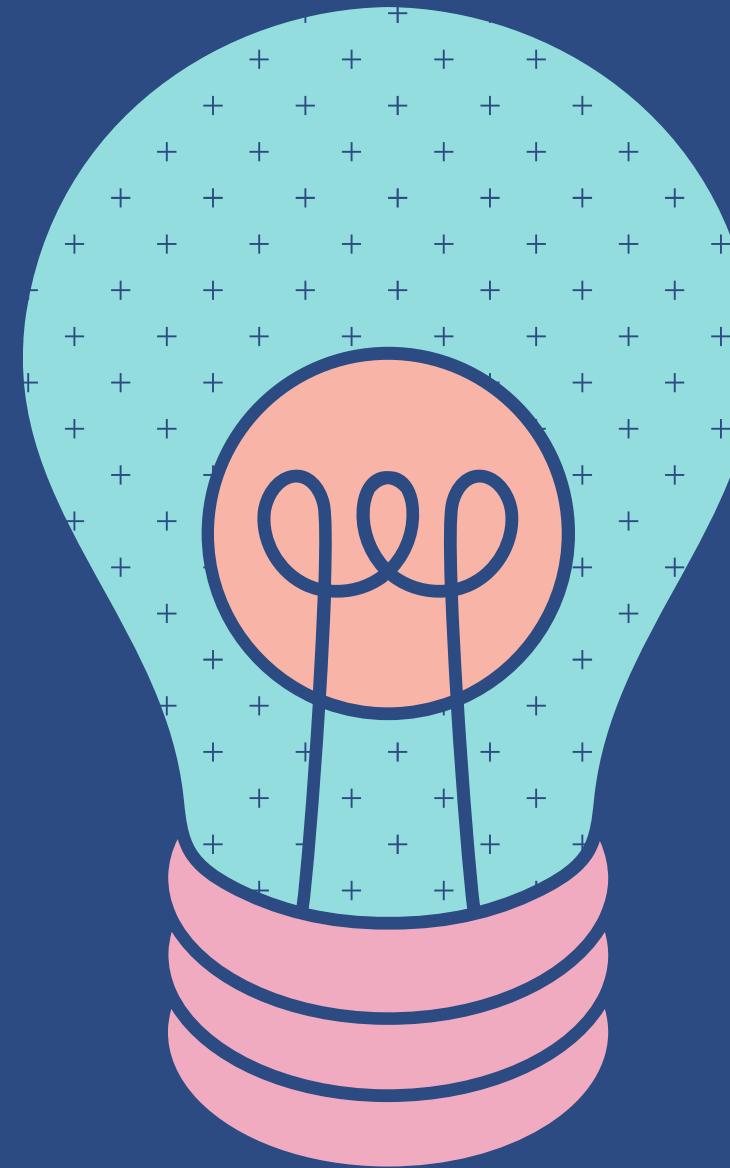
### SUPERMERCADO

Un supermercado no está generando muchas ventas. Para lograr que haya más clientes, se analiza qué productos se compran más, y surge una idea novedosa: tres veces por semana habrá una promoción de 2x1 en esos productos. Esta solución se prueba en el supermercado y, en los primeros meses, las ventas crecen exponencialmente.

# Definiciones

MOSCOW

**Técnica de priorización que clasifica requisitos o tareas según su importancia, asegurando que los recursos se enfoquen en lo esencial.**





## Categorías

- Must Have (Debe Tener): requisitos críticos, sin ellos el proyecto falla.
- Should Have (Debería Tener): importantes, pero no imprescindibles.
- Could Have (Podría Tener): mejoras opcionales, si hay tiempo y recursos.
- Won't Have (No Tendrá): lo que se acuerda no incluir en esta fase.

# Ejemplos Practicos

1. En una película de superhéroes (Preparando el plan final)  
Imagina que los Vengadores están planeando el asalto a la base del villano:

Must Have: Desactivar el escudo de energía de la base (si no, no entran).

Should Have: Recuperar el artefacto robado durante la huida.

Could Have: Capturar a los secuaces secundarios para interrogarlos.

Won't Have: Reconstruir los edificios dañados de la ciudad durante la batalla (no hay tiempo, la prioridad es el villano).

2. En una película de atracos (La Gran Estafa / Ocean's Eleven)  
El equipo está diseñando el robo al casino:

Must Have: Hackear las cámaras de seguridad y abrir la bóveda.

Should Have: Un vehículo de huida con las placas cambiadas.

Could Have: Un disfraz de lujo para que el equipo se vea impecable al salir.

Won't Have: Robar también las joyas de los clientes (demasiado riesgo para el plan principal).

3. En Harry Potter (Preparando la Copa de los Tres Magos)  
Si los organizadores usaran MoSCoW para la última prueba del laberinto:

Must Have: Un laberinto con muros mágicos y la Copa en el centro.

Should Have: Esfinges y criaturas mágicas para poner a prueba a los campeones.

Could Have: Fuegos artificiales de colores cuando alguien toque la Copa.

Won't Have: Trasladores que lleven a los alumnos fuera de Hogwarts (por seguridad... aunque ya sabemos qué pasó).