

# Design Thinking

# ¿Qué es Design Thinking?

- Pensamiento de diseño
- Es una metodología para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.
- Se empezó a desarrollar de forma teórica en la Universidad de Stanford en California (EEUU) a partir de los años 70, y su primera aplicabilidad con fines lucrativos como "Design Thinking" la llevó a cabo la consultoría de diseño IDEO.

# Design Thinking



## **Empatizar**

Investiga a tu usuario para comprender sus necesidades



## **Definir**

Define los problemas que vive tu usuario y quieres solucionar



## **Idear**

Propon múltiples soluciones que resuelvan sus problemas



## **Prototipar**

Crea prototipos de la posible solución



## **Probar**

Pon a prueba tu solución para recibir feedback de tu usuarios

# Empatizar: comprender al usuario

- Profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando, y también de su entorno.
- Debemos ser capaces de ponernos en la piel o en los zapatos de dichas personas para ser capaces de generar soluciones consecuentes con sus realidades.
- Técnicas utilizadas:
  1. Mapa de Actores
  2. Observación encubierta
  3. Mapa de empatía

# Definir: el reto o el problema

- Entender la realidad existente, poniéndonos en el lugar de un usuario tipo.
- Seleccionar la información recopilada durante la fase de Empatía y quedarnos con lo que realmente aporta valor (insights) y nos lleva al alcance de nuevas perspectivas interesantes. Identificaremos problemas cuyas soluciones serán clave para la obtención de un resultado innovador.
- Técnicas utilizadas:
  1. Inmersión cognitiva
  2. ¿Qué, cómo, porqué? Aumentar la capacidad de observación. Tomar fotos.
  3. SCAMPER (aumentar el número de ideas)

# Idear: generar ideas de soluciones

- Generación de un sinfín de opciones. No debemos quedarnos con la primera idea que se nos ocurra. En esta fase, las actividades favorecen el pensamiento expansivo y debemos eliminar los juicios de valor. A veces, las ideas más estrambóticas son las que generan soluciones visionarias.
- Tormenta de ideas y prepararse para todo tipo de ideas creativas y soluciones como sea posible.
- Técnicas utilizadas:
  1. Tormenta de ideas “brain storming”
  2. Interacción constructiva, entrevistas
  3. Visualización empática

# Prototipar: modelo de la solución

- Volver las ideas en realidad
- Construir prototipos hace las ideas palpables y nos ayuda a visualizar las posibles soluciones, poniendo de manifiesto elementos que debemos mejorar o refinar antes de llegar al resultado final.
- Técnicas utilizadas:
  1. Mapa mental
  2. Storyboard
  3. Diseño de prototipos

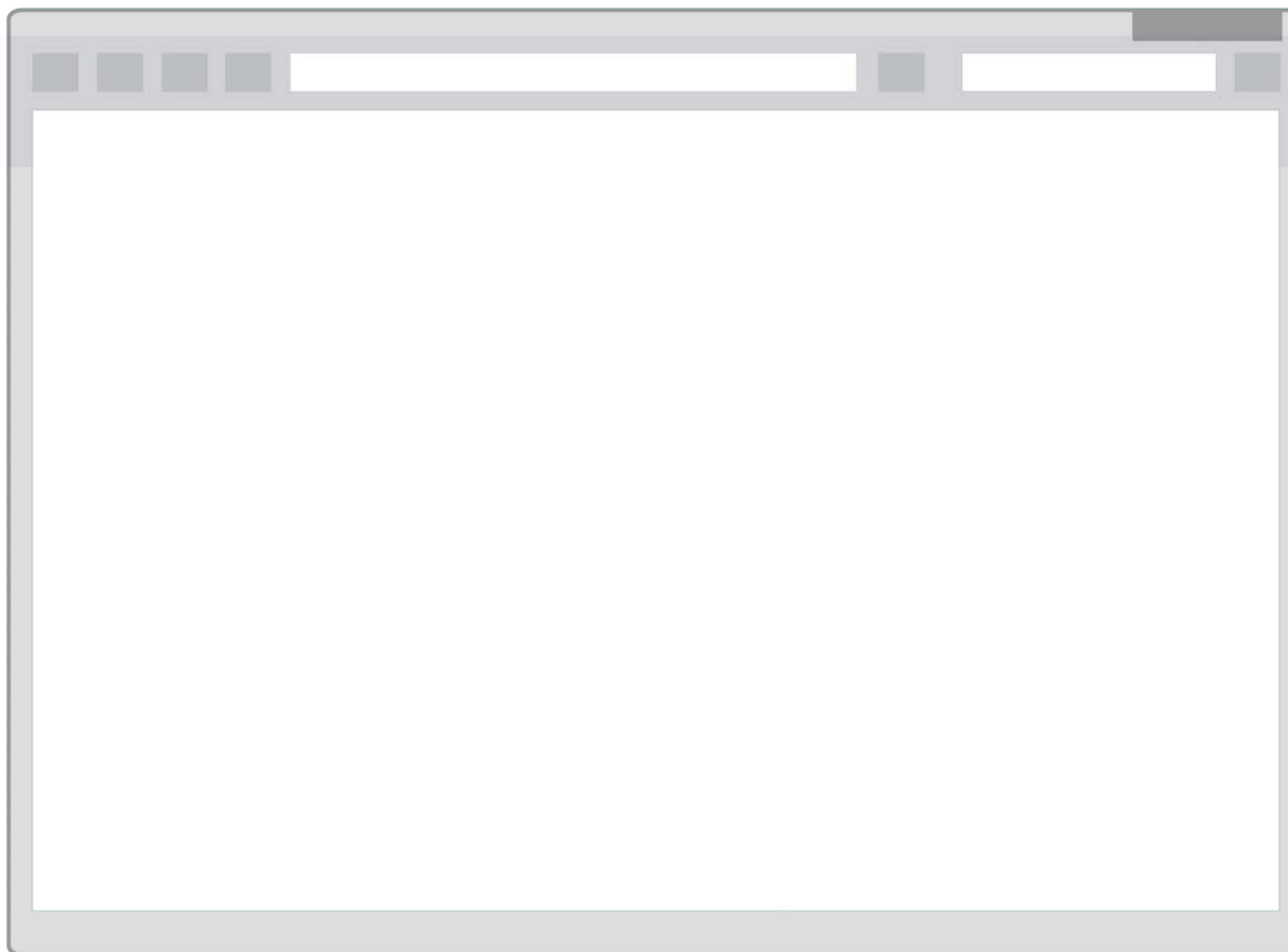
# Testear: evaluar el prototipo

- Compartir su idea prototipo con uno o varios usuarios originales para conocer su retro alimentación (feedback)
- Esta fase es crucial, y nos ayudará a identificar mejoras significativas, fallos a resolver, posibles carencias. Durante esta fase evolucionaremos nuestra idea hasta convertirla en la solución que estábamos buscando.
- ¿Qué funciona, qué no funcionó?
- Técnicas utilizadas:
  1. Presentación del prototipo
  2. Preparación del pitch



# Ejercicio

- Formación de Grupos (7 alumnos)
- Mismo tema para todos (Desafío – Challenge): prototipar con la metodología Design Thinking una interfaz web que ayude a conocer a los pokemons o presentar información del clima.



Page:

---

Project:

---

Client:

---

Author:

---

Notes:

---

---

---

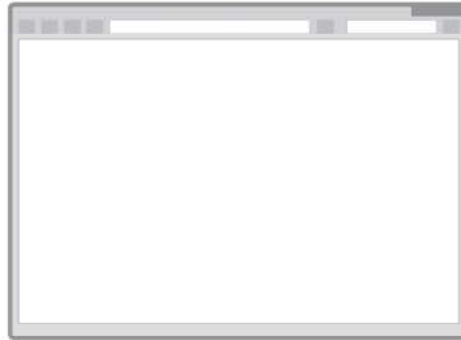
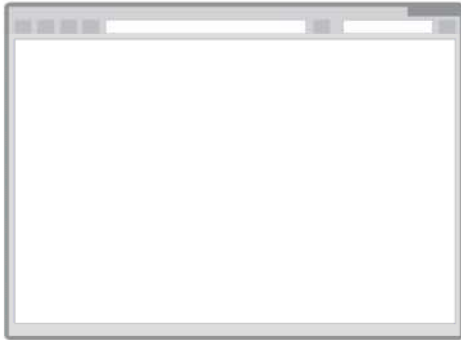
---

---

---

---

---



Page: \_\_\_\_\_

Project: \_\_\_\_\_

Client: \_\_\_\_\_

Author: \_\_\_\_\_

Notes: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_