

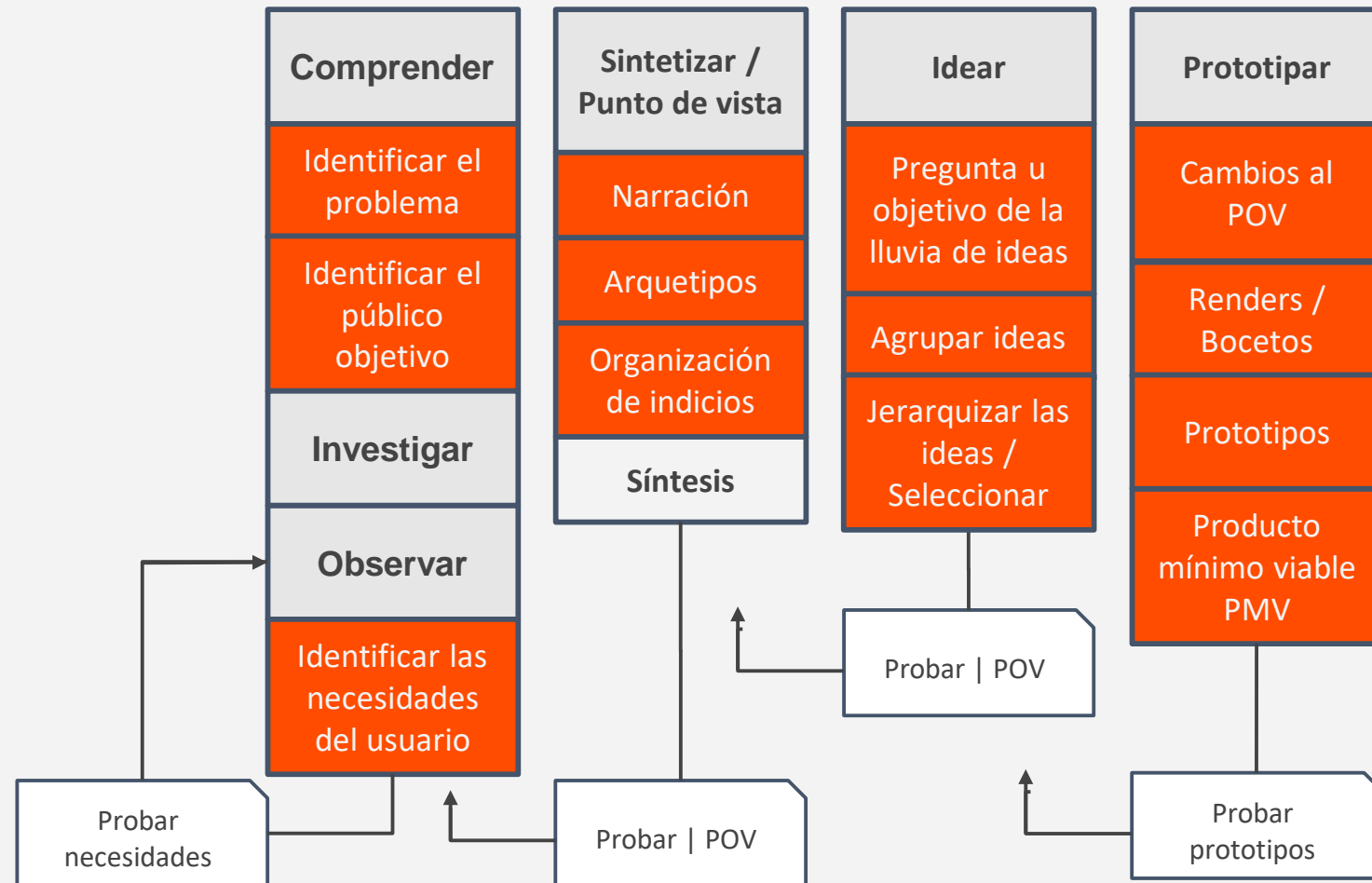
Taller 4 - Clase 4

Diseño de producto



¿Por qué investigar?

- Para solucionar un problema primero hay que entenderlo.
- La investigación es un estudio sistemático para establecer hechos.



¿Por qué investigar?

Se adquiere nuevo vocabulario.

Se entienden procesos
que no son familiares.

Se busca comprender las necesidades,
puntos de vista y objetivos de las
personas que venden, compran, usan y
mantienen un producto o servicio.



Para tomar decisiones basadas en
hechos y no en opiniones.

Para respaldar el diseño con datos y no
solo con su experiencia profesional.

Para identificar quien es su público
objetivo y que es lo que usted debe
construir para ellos.

¿Cómo empezar a investigar?

- 01 Observar la temática
- 02 Establecer el estado actual del tema
- 03 Puesta en común / Socializar
- 04 Variables del tema

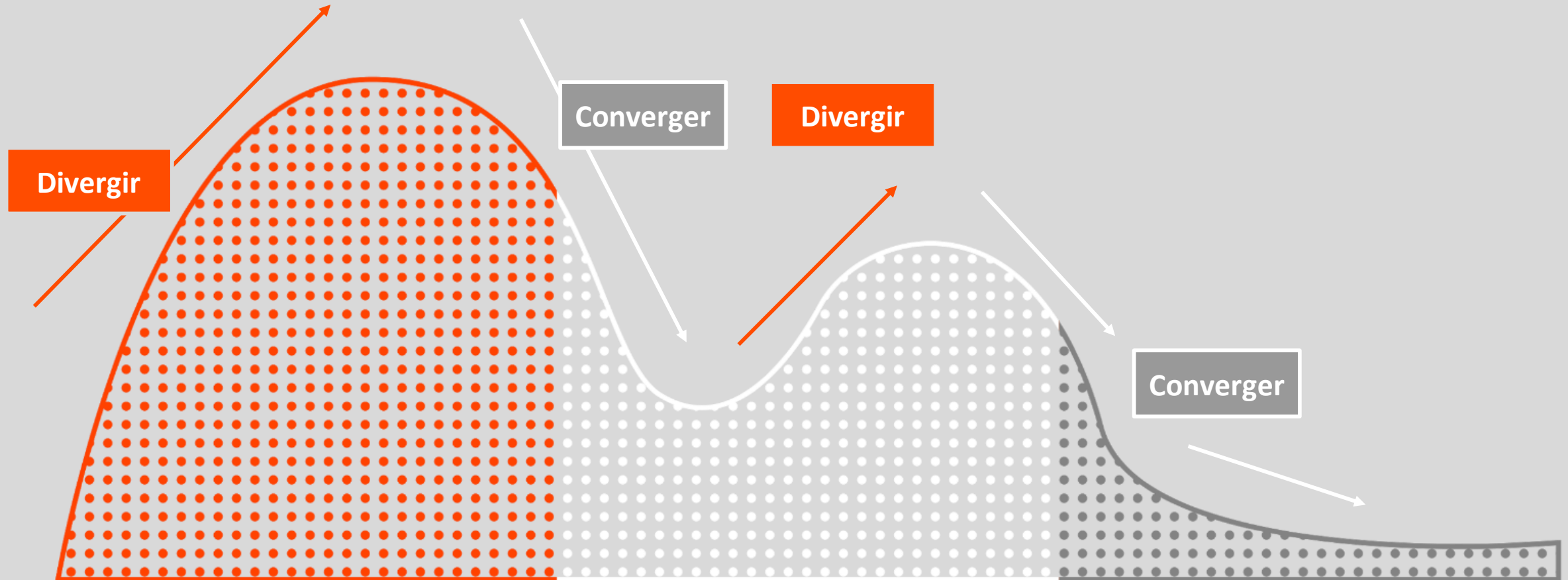
- 05 Definición del tema
- 06 Ubicación geográfica del tema
- 07 Protagonistas del tema



Divergir

Converger

Sintetizar



¿Qué es Divergir?



Expandir el conocimiento preestablecido, abrirse a nuevas posibilidades en el tema de estudio, establecer síntesis concretas y luego re pensarlas, investigar a fondo y explorar nuevos puntos de vista, analizar con fundamentos hallados en el usuario objetivo.

¿Qué es Converger?



Próxima clase

Divergir

Preguntas retrospectivas sobre los temas

Los jóvenes son adictos a los videojuegos

?

- ¿Esto es un fenómeno que pasa en todo el mundo?
- ¿Todos los jóvenes son adictos?
- ¿Qué es una adicción?
- ¿A qué otras cosas son adictos los jóvenes?
- ¿Qué tipos de juegos son los más adictivos?

Ejercicio

1. Elija un tema y responda las siguientes preguntas
 - a. ¿Qué es el problema?
 - b. ¿Por qué es importante solucionar el problema?
 - c. ¿Por qué sucede el problema?
 - d. ¿Cómo ocurre?
 - e. ¿Dónde ocurre?
 - f. ¿Cuándo ocurre? ¿Cuándo es un problema?
 - g. ¿Quién sufre el problema? ¿A Quién le interesa solucionarlo?

Divergir

Buscar coincidencias con
nuestros intereses

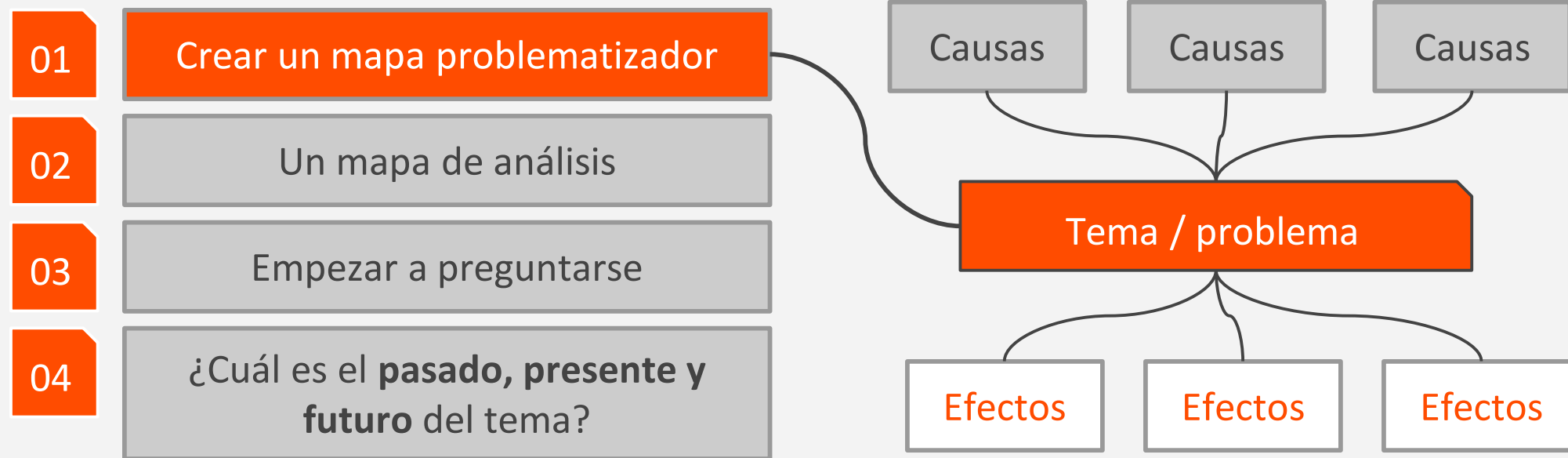
•

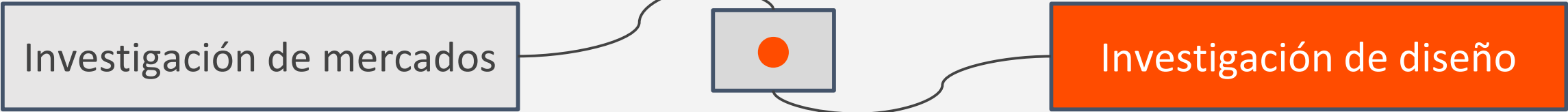
Use su tema o necesidad, arme nuevos
términos de búsqueda y busque

Necesidad + videojuego
Necesidad + serie animada
Necesidad + Campaña de publicidad
Necesidad + Campaña de cambio social
Necesidad + UX



¿Cómo empezar a investigar?





Global		Investigación de mercados	Investigación de diseño	
	Enfoque	Tamaño del mercado, ventas iniciales	Satisfacción con el uso, ventas iniciales	
	Personas involucradas	Clientes	Clientes y usuarios finales	Personal
	Métodos	Cuantitativos (generalmente encuestas) o cualitativos (grupos focales)	Principalmente cualitativos (entrevistas individuales y observación)	
	Para aprender sobre qué cosas sirven	Tamaño del mercado y demografía Que hace que la gente compre Que mensaje es atractivo	Que construir y como se debe comportar Que hace que la gente compre Que hace a la gente clientes fieles Que mensaje y estética será atractivo.	

Cuadro resumen / Herramienta de síntesis

Término de búsqueda	URL	Segmentos o comentarios interesantes	Conclusiones
Niños y tecnología	http://www.cbeebies.com/lat-am/grown-ups/helpful-articles?article=los-ninos-y-la-tecnologia	Muy pocos niños se sientan en silencio cuando ven la televisión; con frecuencia hablan sobre el programa, cantan, bailan, juegan, hablan con los personajes o conversan sobre otras cosas. A menudo, a los niños les gusta jugar mientras ven la televisión o hacer una representación posterior a las historias que han visto.	<p>Esta descripción es para niños de 3 a 5 años.</p> <p>Los contenidos para niños de ese rango de edad no deben ser muy largos porque sus períodos de concentración son cortos</p>

Para la próxima clase

-

Hacer cuadro resumen de investigación



Gracias

