

Taller 4 - Clase 4

Diseño de producto



**“Todo conocimiento es una
respuesta a una pregunta”**

Gaston Bachelard



¿Por qué investigar?

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



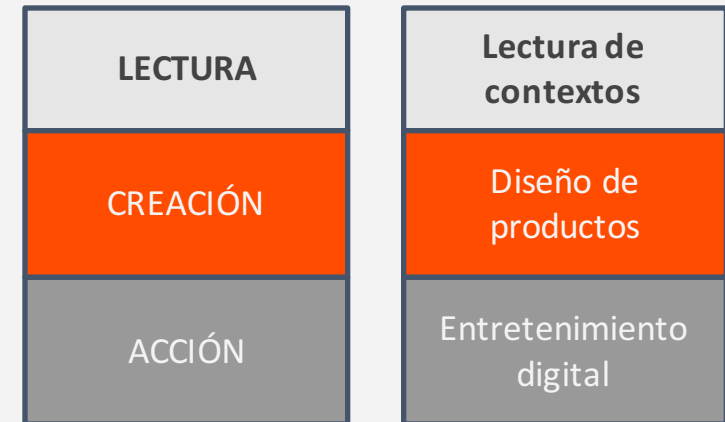
¿Por qué investigar?

Pretende **concientizar** al estudiante sobre las **herramientas de investigación** aplicadas a la ingeniería en diseño, partiendo de una mirada **centrada en el usuario** [Human centered design], que sirve de materia prima para el desarrollo de una **pregunta de diseño**.

Generando una **documentación** guía que se consolida como investigación. Estos insumos esenciales de investigación, parten de la sensibilidad de cada uno de los estudiantes **[Empatía]** y de su mirada frente al mundo, teniendo una metodología teórico-práctica que le permite al estudiante enfrentarse a la **lectura / creación / acción**.

Además permite que los estudiantes \ Ingenieros \ diseñadores identifiquen con claridad los componentes de un proceso investigativo formal.

Este proceso deberá consignarse y debe servir como referencia metodológica para futuros proyectos a desarrollar.



¿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?

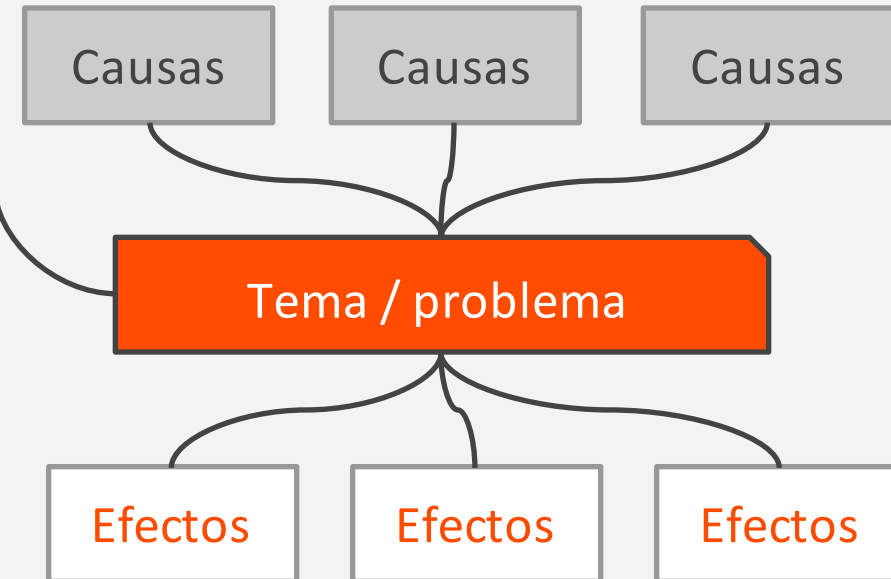
- 01 Observar la temática
- 02 Establecer el estado actual del tema
- 03 Puesta en común / Socializar
- 04 Variables del tema

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

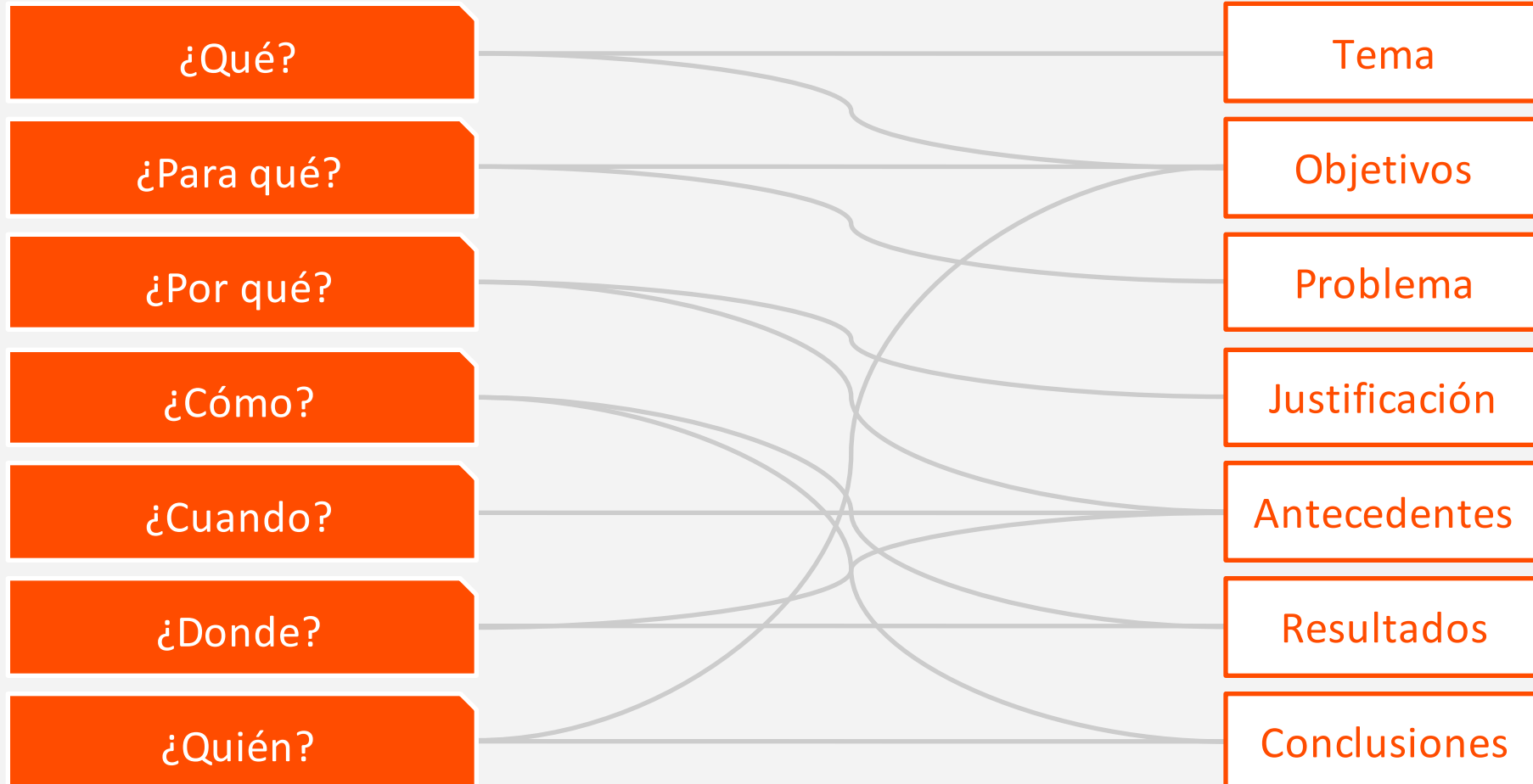


¿Cómo empezar a investigar?

- 01 Crear un mapa problematizador
- 02 Un mapa de análisis
- 03 Empezar a preguntarse
- 04 ¿Cuáles es el **pasado, presente y futuro** del tema?



¿Cómo empezar a investigar?



¿Cómo empezar a investigar?



Sumergirse en el tema estudiándolo; es decir, pensándolo, investigándolo, cuestionándolo, revisando en detalle las posibles causas y efectos centrados en el usuario, acudiendo a los recursos de información, colecciones y repertorios culturales; indagando en las cualidades, características y condiciones de la problemática, experimentando y probando, iterando y reiterando posibles puntos de vista, estableciendo relaciones con los materiales hallados en el proceso de investigación / diseño.

Aquí, todas las preguntas son válidas; la búsqueda es una constante.

La continua puesta en práctica de lo que se va aprendiendo acompaña al proceso de investigación.

El asombro y la curiosidad, preguntarse ¿Por qué? en cada cosa, nos permite re-plantear nuestra propia realidad. Intentando buscar nuevas respuestas, incluso a preguntas ya resueltas.



Design for All 5 Senses | Jinsop

Lee

Investigación de mercados



Investigación de diseño

	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
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.

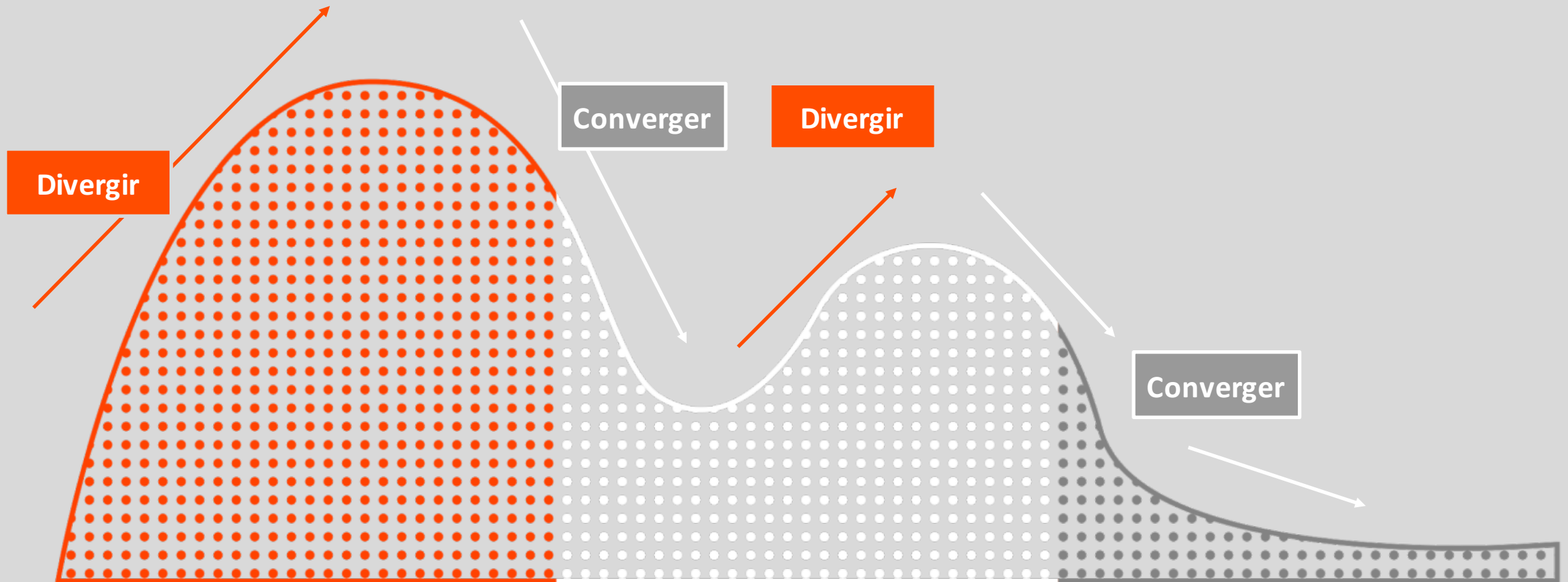
Personal

Global

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?

Repositorio



https://github.com/linithos/Taller4_20181

Temas

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



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



Comparación de herramientas para investigar



Métricas cuantitativas de tareas detalladas

Es bueno para esto

Definir detalles del diseño, por ejemplo, que tan grande debe ser una zona en ciertas circunstancias

No es bueno para esto

Entender lo que se debe diseñar y cuál es su comportamiento



Encuestas

Entender las variables demográficas del mercado

Entender lo que se debe diseñar y cuál es su comportamiento



Grupos focales

Recolección rápida de opiniones sobre la viabilidad de una idea de producto.
Reacciones a estéticas.

Entender el comportamiento de las personas y las diferencias entre las personas.



Pruebas de usabilidad

Demostrar que un problema existe

Entender lo que se debe diseñar y cuál es su comportamiento

Comparación de herramientas para investigar



	Es bueno para esto	No es bueno para esto
Entrevistas individuales	Entender cómo piensan las personas	Minimizar errores de autoreporte obteniendo detalles del comportamiento
Observación directa	Comprender cómo se comportan las personas en el contexto que usan un producto	Interpretar el comportamiento y entender cómo piensan las personas.
Entrevistas y observación	Comprender cómo se comportan las personas en el contexto que usan un producto y entender porque se comportan de esa manera.	Entender las variables demográficas del mercado.

