

ENTENDIENDO EL PROBLEMA

introducción

Es sumamente importante, a la hora de resolver un problema, primero entenderlo y comprender las necesidades de los usuarios antes de proponer soluciones apresuradas.

Es importante saber quién es nuestro cliente o usuario, reconociendo puntos de dolor y objetivos, además de lograr establecer una métrica que me informe si cumplí o no.

Debemos dejar de trabajar sobre nuestros supuestos (lo que nosotros creemos que necesita el usuario) encontrando una validación de los mismos, en caso contrario construir sin validar es costoso.

~~"build the thing right"~~ "build the right thing"

Product Discovery

No comprender las necesidades del usuario conlleva los siguientes riesgos:

- Que lo que hagamos no sea valioso ni relevante.
- Que la gente no sepa usar el producto.
- Que no contemos con el tiempo, habilidades o tecnología para hacerlo.
- Que no sea rentable o sostenible.

Hay técnicas que nos ayudan como:

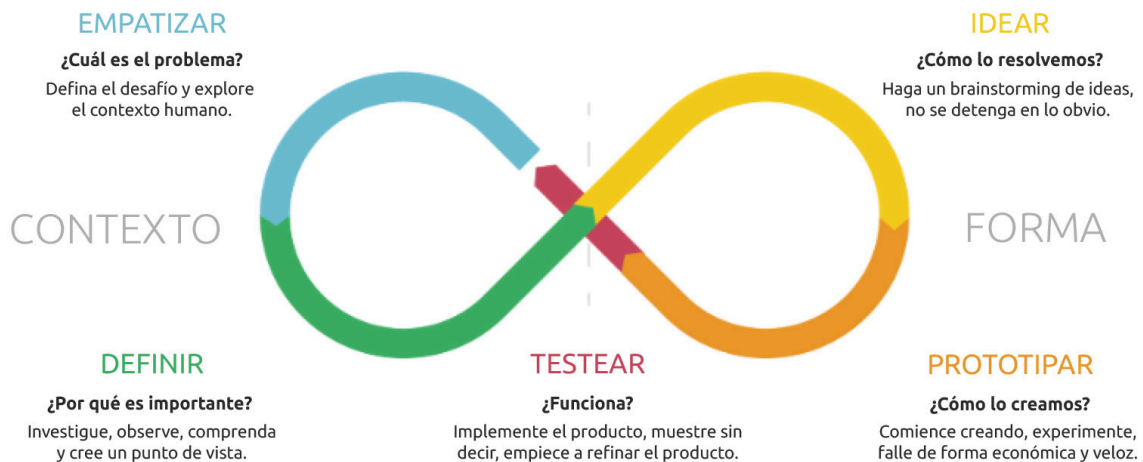
- Entrevistas a clientes.
- Customer Journeys.
- Mapa de empatía.

Design Thinking - Metodología de Diseño

Es un método para generar ideas innovadoras, que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.

DESIGN THINKING

UN FRAMEWORK PARA INNOVAR



Beneficios:

- Reduce los riesgos.
- Mejora la calidad.
- Aborda diferentes soluciones para un mismo problema y las convierte en oportunidades.
- Fomenta el trabajo en equipo.
- Se obtienen resultados tangibles y consistentes.

Sobre:

- Empatizar: conocer al usuario mediante entrevistas, historias de usuario, shadowing.
- Definir: POV.
- Idear: brainstorming.

