

< aprendé programando >



DESIGN THINKING.

CLASE 4: Design Thinking y sus etapas





Design thinking puede ser descrito como una disciplina que usa la sensibilidad y los métodos de diseño para articular las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia de negocios viable puede convertir en valor para el cliente y oportunidad de mercado.

Tim Brown, 2008
Harvard Business Review



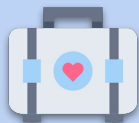
DESIGN THINKING COMO MÉTODO CIENTÍFICO.

Usando una analogía, podemos decir que el design thinking se asemeja al método científico. El método científico, que posibilitó tantos avances e innovaciones, fundamentalmente nos propone observar la realidad, postular una hipótesis y comprobarla mediante la experimentación. De forma similar, podemos decir que en DT observaremos a los usuarios para postular hipótesis del negocio y comprobarlas a través de prototipos. esto significa que podremos seguir una serie de pasos ordenados que nos orienten al logro de nuestros objetivos.

MINDSET DEL DESIGN THINKING.

**Mostrar,
no decir.**

1



2

**Centrarse en
los valores
humanos.**

**Claridad
artesanal.**

3



4

**Abrazar la
experimentación.**

**Ser consciente
del proceso.**

5

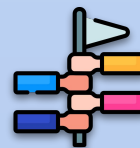


6

**Sesgar hacia
la acción.**

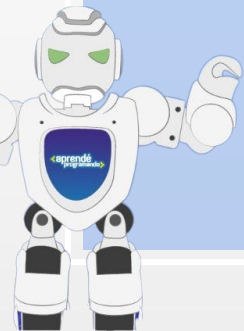
**Colaboración
radical.**

7

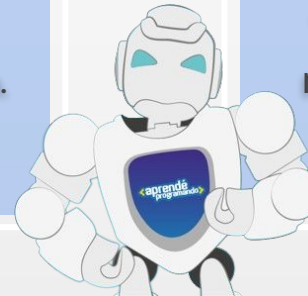


DIFERENTES MODELOS DE DESIGN THINKING.

El Premio Nobel de Economía Herbert Simon menciona el término por primera vez, en su libro *La ciencia de lo artificial* (1969).



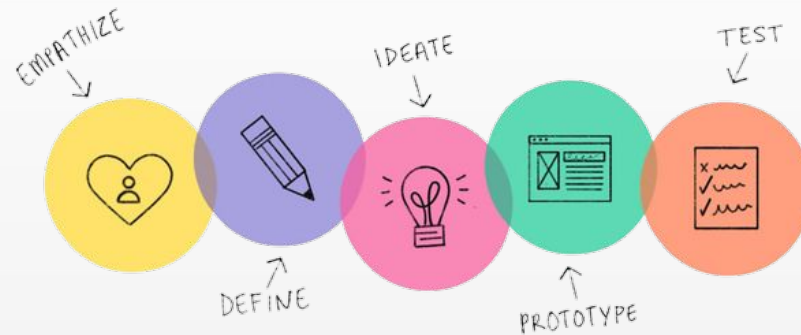
En la metodología de Gropius, se define el rol de diseñador de producto y aplica dinámicas del design thinking, como el trabajo en equipo, la eliminación de las jerarquías en el proceso de innovación y el enfoque del proyecto en las necesidades del usuario.



Quienes popularizaron la disciplina fueron los fundadores de IDEO (1991): David Keller con la creación de la Stanford Design School y Tim Brown en 2008 con un paper en la misma universidad.

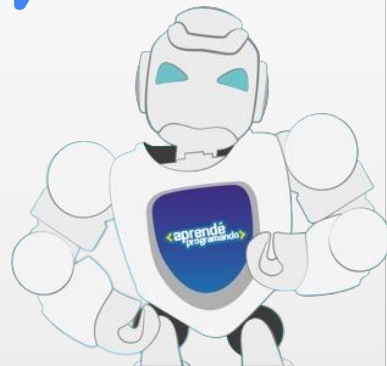
DESIGN THINKING

CLASE 4: ETAPAS

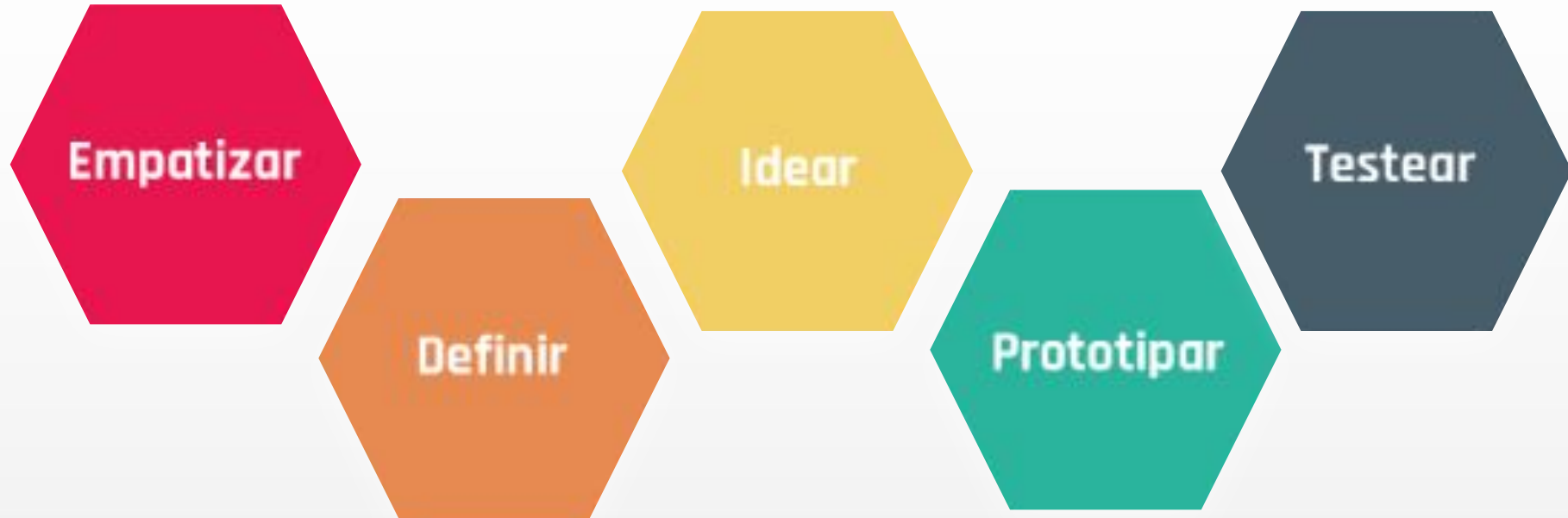




Como vimos, el *design thinking* es un enfoque de innovación centrado en las personas. Es sistemático y se ha desarrollado como metodología para la resolución de problemas complejos. Esto implica seguir una serie de pasos que han sido organizados como fases en las cuales podemos utilizar distintas herramientas para cumplir con nuestros objetivos.



MODELO DE STANFORD SCHOOL



Empatizar

Definir

Idear

Prototipar

Testear

Es la primera fase de un proceso de design thinking. Sirve para aproximarnos y conocer a fondo el desafío que queremos abordar como así también a los usuarios que forman parte de él. Es ponernos en los zapatos del usuario, entender que es verdaderamente relevante para ellos. conocer la experiencia que se vive en torno a este desafío y obtener información (insights) e interpretarla para saber cómo el usuario afronta la situación. Podemos hacerlo: observando, preguntando, escuchando y analizando. ¿Con quien empatizamos? Usuarios principales, usuarios externos, usuarios interesados, situaciones análogas.

Herramientas para empatizar:

- *Entrevistas cualitativas.*
- *Encuestas*
- *Observación encubierta*
- *Mapa de empatía*
- *Protopersona*
- *Benchmarking.*

Palabras clave:

- *Entrevistas*
- *Shadowing.*
- *Entendimiento.*
- *No juzgar.*

Empatizar

Definir

Idear

Prototipar

Testear

Es expresar de forma más específica el problema que se está tratando de resolver.

Una adecuada definición nos permite:

- Enfocarnos y darle un marco al desafío.
- Entusiasmar e inspirar al equipo.
- Orientar los esfuerzos.

Herramientas para definir:

- *User Journey*
- *Paint points.*

Palabras claves:

- *Personas.*
- *Roles.*
- *Decisiones.*
- *Desafíos.*
- *Puntos de dolor.*

Empatizar

Definir

Idear

Prototipar

Testear

El proceso de ideación tiene como objetivo ofrecer soluciones para el problema definido y lograr que los usuarios de la solución diseñada tengan una experiencia mejorada y superadora. Ideamos un equipo, utilizando herramientas y sin miedo a ser disruptivos ni al error.

Herramientas para idear:

- Brainstorming, Brainwriting
- Drawstorming
- Scamper
- Ideart

Palabras claves:

- *Compartir ideas.*
- *Todas las ideas son válidas*
- *Divergencia y convergencia.*
- *Pensamiento “sí y además”.*
- *Priorización.*

Empatizar

Definir

Idear

Prototipar

Testear

Un prototipo es un ensayo rápido y de bajo costo que nos permite fallar de forma veloz y con muy poco costo mientras aprendemos del usuario. Sirve para acercarnos más al usuario y vivir realmente su experiencia con la propuesta pensada en la etapa de idear. Haciendo prueba y error para mejorar el diseño.

Herramientas para prototipar:

- Prototipos
- Herramientas de testeo digitales y analógicos.
- Lienzo de propuestas de valor.

Palabras clave:

- Mockups, storyboards.
- Simpleza.
- Falla rápida.
- Interacción.

Empatizar

Definir

Idear

Prototipar

Testear

Es validar nuestro diseño con los usuarios. Es el “momento de la verdad” en el que mostramos a los usuarios lo que hemos diseñado para ellos y recibimos feedback. Sirve para definir cómo seguimos.

Herramientas para testar:

- *Elevator pitch.*
- *Escalera de feedback.*

Palabras claves:

- *Evaluar.*
- *Prototipo.*
- *Corregir.*
- *Devolver a iterar.*

¡MUCHAS GRACIAS!

