

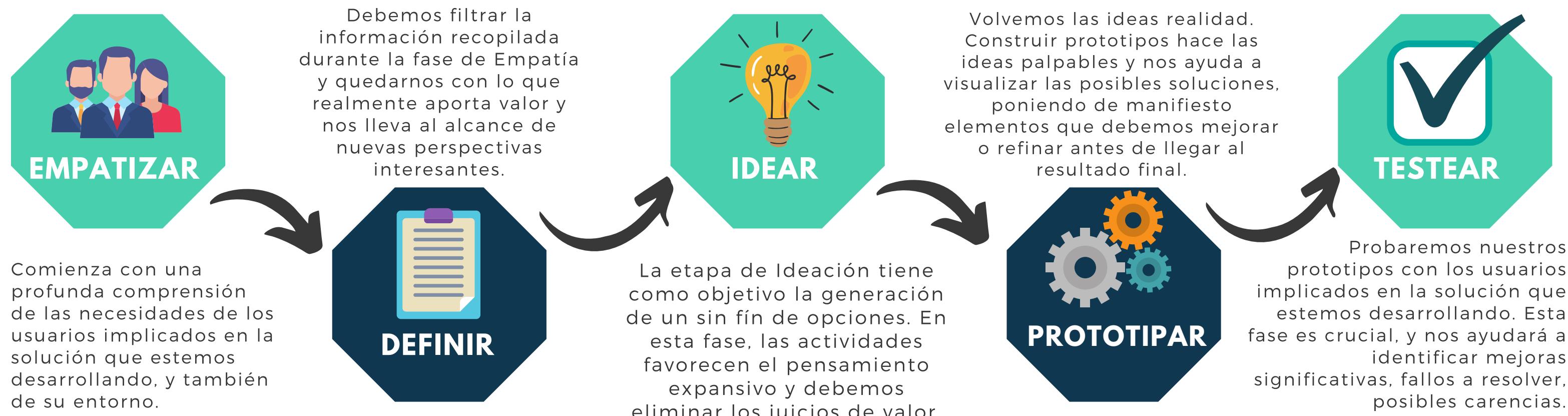
# DESIGN THINKING

CÁTEDRA DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

## INTRODUCCIÓN

Design Thinking es una metodología o proceso creativo en entorno a la generación de ideas, que permite balancear necesidades de las personas con la viabilidad técnica y económica, dando soluciones a problemas concretos. Se basa en el pensamiento de los diseñadores de productos. Comenzó a desarrollarse teóricamente en la Universidad de California (Estados Unidos) a partir de los años 70. Hoy en día es utilizado por grandes empresas tecnológicas.

## PROCESO DE DESIGN THINKING



## FACTORES DE ÉXITO



## CONCLUSIÓN

Mejora en Cultura de trabajo	71%
Procesos más Eficientes	69%
Integración de usuarios	48%
Disminución de costos	18%

Actualmente, Design Thinking posee múltiples aplicaciones como ser en la informática, educación y los negocios. Existen múltiples casos de éxito de grandes empresas que dan pauta que es una metodología muy rica y que ayuda a mejorar productos. Creemos que este proceso es muy popular por su facil aplicación, adaptabilidad a grupos de trabajo y ayuda a la comunicación entre los distintos usuarios involucrados.

Estudio realizado por Hasso Plattner Institute junto con la universidad de Standford, en 2015 para analizar el impacto del design thinking.

## REFERENCIAS

<https://www.designthinking.es/inicio/>

<https://thinkernautas.com/5-casos-exito-del-design-thinking>

GRUPO 7 - 4K4

ANDRÉS, ARIEL ALBERTO - BALMACEDA UEMA, FLORENCIA - DIAZ, NAHUEL  
GOYENECHEA, LAUTARO - LOMBO, JENIFER ROCÍO - MICHELETTI, MARTÍN  
MONTINI, SEBASTIAN - MONTUORI, PIETRO

