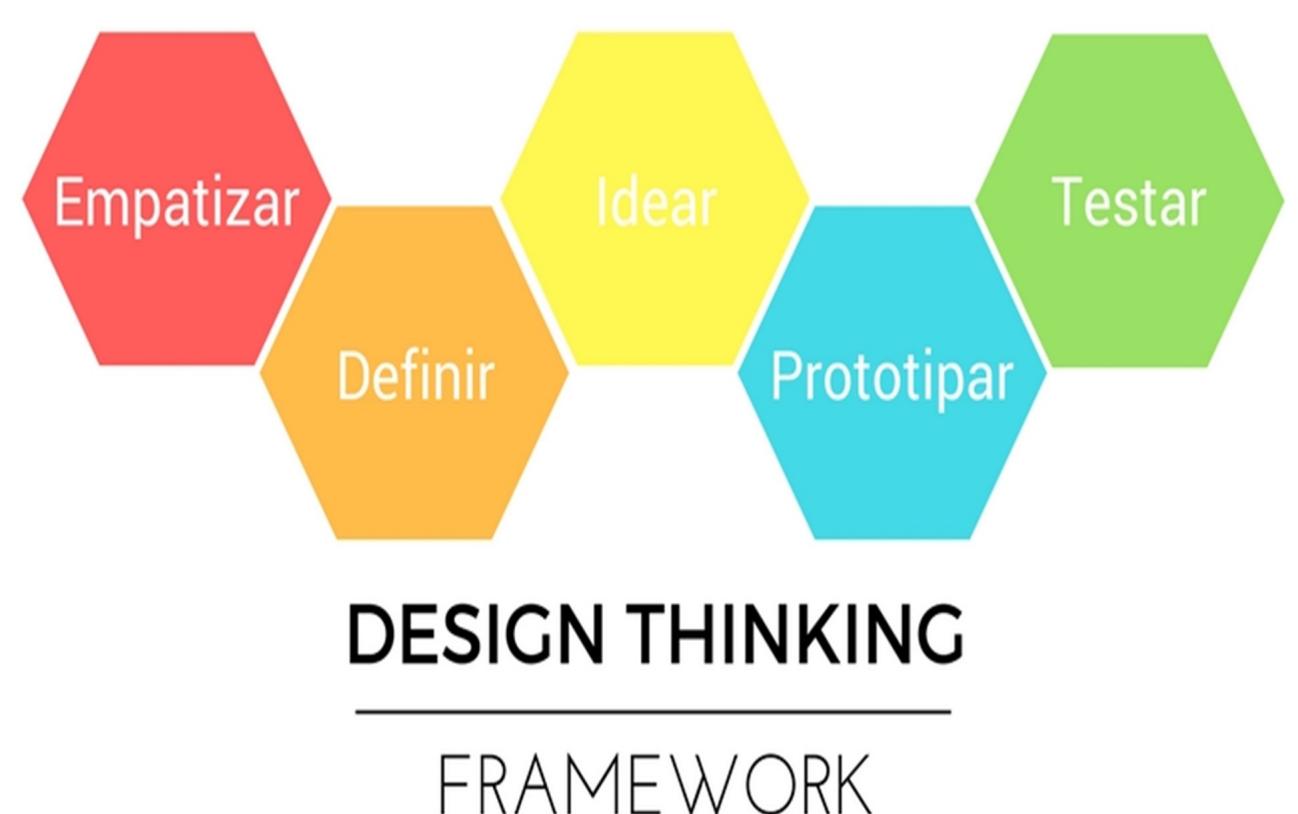


DESIGN THINKING

Autores
Lucas Ferreyra – Gustavo Peralta – Facundo Murga – Santiago Benavidez

Objetivos

Es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto. De ahí su nombre, que en español se traduce de forma literal como "Pensamiento de Diseño", aunque nosotros preferimos hacerlo como "La forma en la que piensan los diseñadores".



Materiales y métodos:

EMPATIZA: Comienza con una profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando, y también de su entorno. Debemos ser capaces de ponernos en la piel de dichas personas para ser capaces de generar soluciones consecuentes con sus realidades.

DEFINE: Quedarnos con lo que realmente aporta valor y nos lleva al alcance de nuevas perspectivas interesantes. Identificaremos problemas cuyas soluciones serán clave para la obtención de un resultado innovador.

IDEA: Generación de un sinfín de opciones. En esta fase, las actividades favorecen el pensamiento expansivo y debemos eliminar los juicios de valor. A veces, las ideas más estrambóticas son las que generan soluciones visionarias.

PROTOTIPA: Construir prototipos hace las ideas palpables y nos ayuda a visualizar las posibles soluciones, poniendo de manifiesto elementos que debemos mejorar o refinar antes de llegar al resultado final.

TESTEA: Probaremos nuestros prototipos con los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando. Esta fase es crucial, y nos ayudará a identificar mejoras significativas, fallos a resolver, posibles carencias.

DESIGN THINKING



EMPATHIZE



DEFINE



IDEATE



PROTOTYPE



EVALUATE

Resultados

En primer lugar hay que decir que se trata de una forma de trabajo necesariamente colectiva y colaborativa. Luego, que es un proceso sumamente empático, que exige ponerse en los zapatos del otro, en este caso usuario o cliente. Y, por último, es también una disciplina que trabaja con la experimentación: probar, fallar, aprender y volver a probar genera un conocimiento colectivo de muchísimo valor, especialmente cuando el proceso se logra en un marco reducido de tiempo y recursos. Esta metodología tiene como resultado generar altos niveles de innovación en el campo de la resolución de problemas.

Bibliografía

[Change by design – Tim Brown](#)

<http://www.designthinking.es>

Conclusiones:

1. Design Thinking es una metodología inspirada en la resolución práctica y creativa de los problemas o cuestiones con el objetivo de conseguir un mejor resultado.
2. Es entendida como la capacidad esencial de combinar la empatía, la creatividad y la racionalidad para satisfacer las necesidades del cliente y el éxito de la empresa.
3. Esta metodología de resolución de problemas es aplicable a cualquier ámbito que requiera un enfoque creativo.