

Laura Naveira
Design Thinking

www.bilbapp.es | www.theuxgarage.com | info@bilbapp.es





DESIGN THINKING
THE UX GARAGE



ARRANCANDO UNA STARTUP

Idea



Modelo de Negocio

Restricciones





DESIGN THINKING
THE UX GARAGE



I D E A

Te imaginas que...

@WeAreBilbapp #Bilbapp18





DESIGN THINKING
THE UX GARAGE



I D E A



@WeAreBilbapp #Bilbapp18





MODELO DE NEGOCIO

QUÉ
vas a ofrecer

a **QUIÉN**
va dirigido

CÓMO
lo vas a hacer

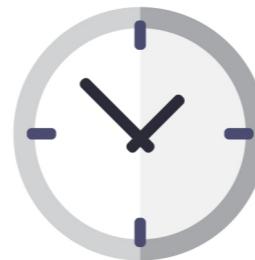
CÓMO
monetizar



DESIGN THINKING
THE UX GARAGE



RESTRICCIONES



TIEMPO



DINERO

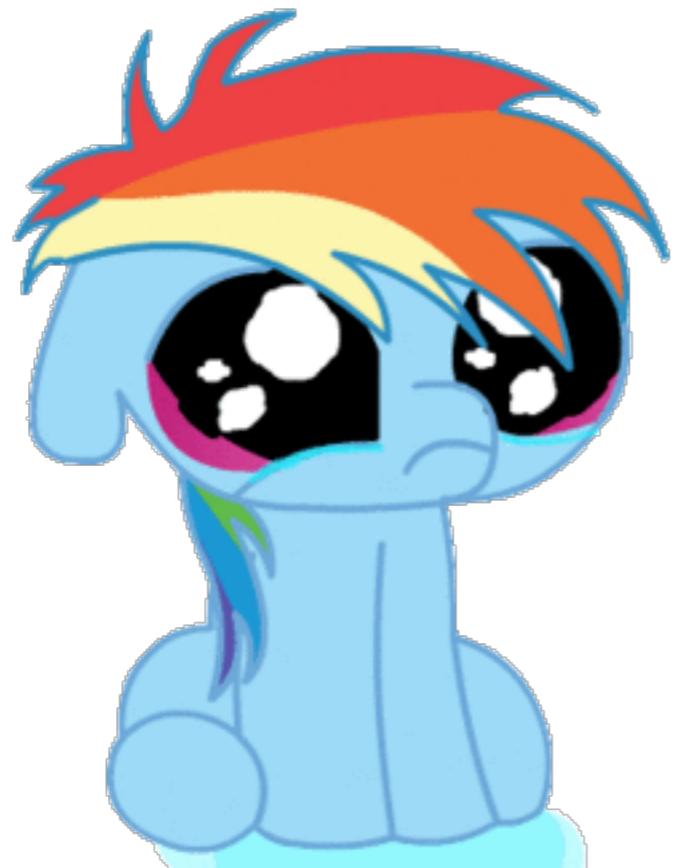
@WeAreBilbapp #Bilbapp18





DESIGN THINKING
THE UX GARAGE

bilbapp



¿Cóooooomoooo?

@WeAreBilbapp #Bilbapp18





DESIGN THINKING
THE UX GARAGE



DESIGN THINKING

@WeAreBilbapp #Bilbapp18





DESIGN THINKING
THE UX GARAGE



DESIGN THINKING

Problemas
complejos



Soluciones
Innovadoras

@WeAreBilbapp #Bilbapp18





STAKEHOLDERS

Todos aquellos que participarán durante el proceso

Internos

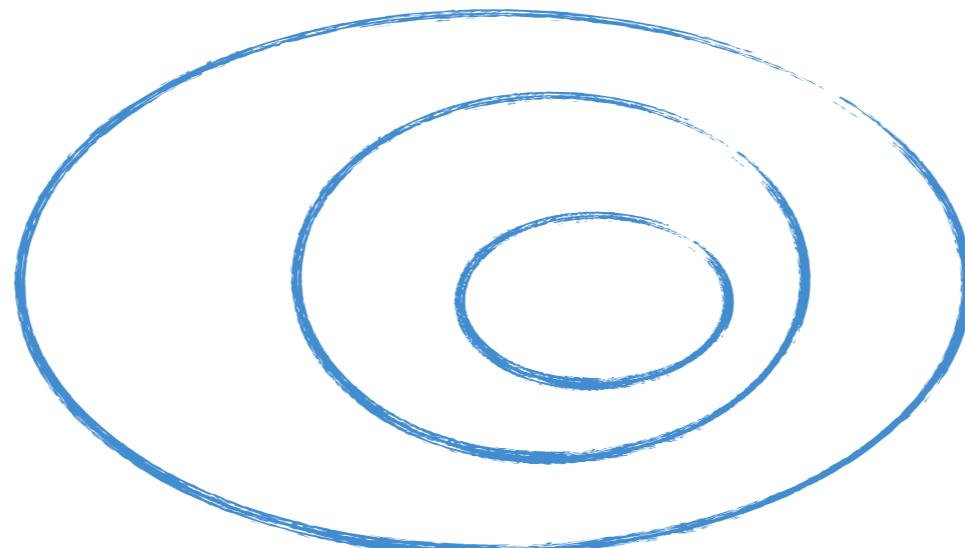
empleados, accionistas,
socios...

Conectados

usuarios, entidades
financieras, distribuidores,
proveedores...

Externos

gobierno, medios de comunicación,
comunidades, foros, grupos de presión,
sociedad en general...



STAKEHOLDERS

Todos aquellos que participarán durante el proceso

Internos

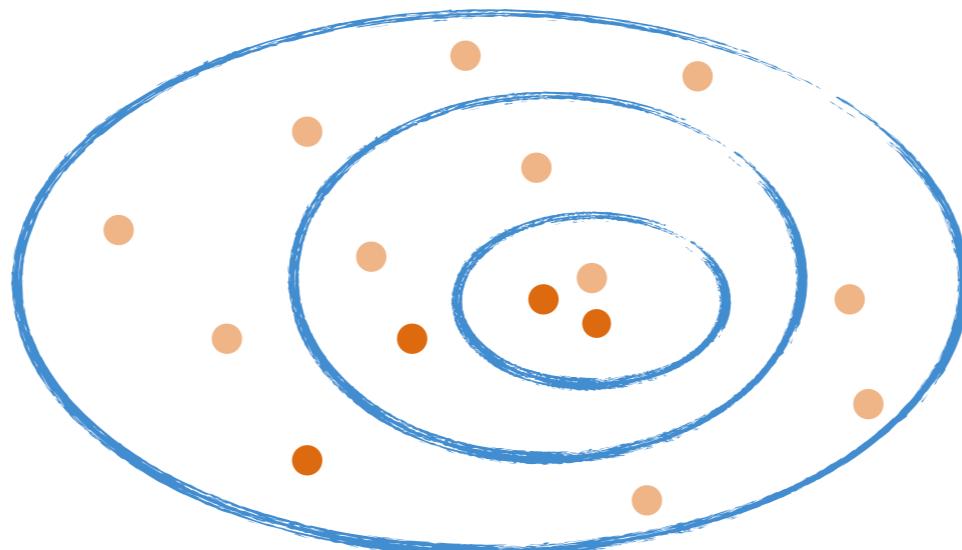
empleados, accionistas,
socios...

Conectados

usuarios, entidades
financieras, distribuidores,
proveedores...

Externos

gobierno, medios de comunicación,
comunidades, foros, grupos de presión,
sociedad en general...



Priorización en función al poder y al interés sobre el proyecto.

Agilidad del proceso asegurando así un margen de reacción asumible para no perder tiempo ni dinero.



DESIGN THINKING

1

EMPATIZAR

Observar
Investigar
Identificar problemas o necesidades de los usuarios

2

DEFINIR

Objetivos basados en los problemas / necesidades de los usuarios

3

IDEAR

Planteamiento de **soluciones** innovadoras para las necesidades planteadas

4

PROTOTIPAR

Representación de una o más ideas para ver si funcionan.

5

TESTEAR

Probar los prototipos con los usuarios y aprender de lo que funciona y lo que no.





DESIGN THINKING

1

2

3

4

5

EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR

PROTOTIPAR

TESTEAR

QUÉ
vas a ofrecer

a QUIÉN
va dirigido

CÓMO
lo vas a hacer

CÓMO
monetizar

MODELO DE NEGOCIO





DESIGN THINKING

1

EMPATIZAR

2

DEFINIR

3

IDEAR

4

PROTOTIPAR

5

TESTEAR

QUÉ
vas a ofrecer

a QUIÉN
va dirigido

CÓMO
lo vas a hacer

CÓMO
monetizar

TIEMPO

DINERO

MODELO DE NEGOCIO



RESTRICCIONES

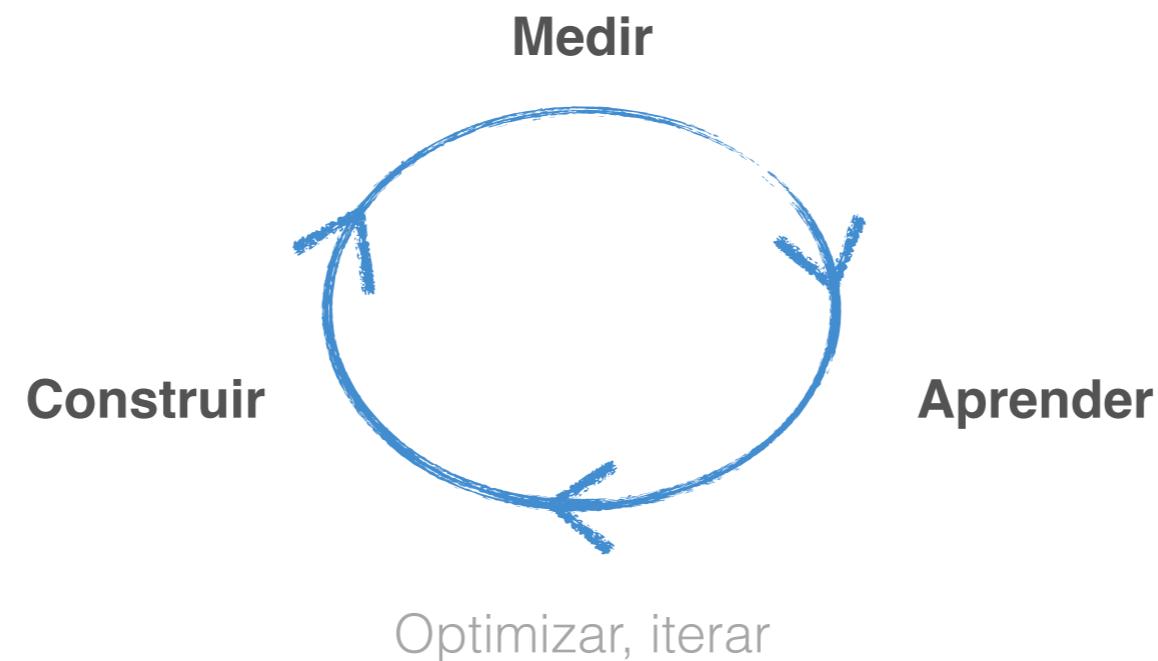




DESIGN THINKING
THE UX GARAGE



PROTOTIPAR Y TESTEAR



LEAN STARTUP

@WeAreBilbapp #Bilbapp18





DESIGN THINKING
THE UX GARAGE



A POR EL TALLER

@WeAreBilbapp #Bilbapp18





Acción

OffLine → OnLine

Una sala de conciertos,
cada cuál podrá elegir el tipo de música de la sala y el estilo general de la sala,
quiere lanzarse al mundo digital trasladando su negocio a una app con la que
aspiran a ganar más usuarios de la sala.

Objetivo

Ganar más usuarios de la sala.





Definir estilo de sala



5 mins





Mesa de trabajo

Planificación

PARTNERS CLAVE

¿Qué pueden hacer los partners mejor que tú o con un coste menor y, por tanto enriquecer tu modelo de negocio?

ACTIVIDADES CLAVE

¿Qué actividades clave hay que desarrollar en su modelo de negocio? ¿De qué manera las llevas a cabo?

PROPUESTA DE VALOR

¿Qué problema solucionamos? ¿Qué necesidad satisface? ¿Qué beneficios aporta?

RELACIÓN CON LOS USUARIOS

¿Qué tipo de relaciones esperan tus usuarios que establezcas y mantengas con ellos?

SEGMENTO DE USUARIOS

¿A quién nos dirigimos? ¿Qué segmentos consideramos? ¿Cuáles son prioritarios?

RECURSOS CLAVE

¿Qué recursos clave requiere tu modelo de negocio?

CANALES

¿A través de qué canales / medios contactarás y atenderás a tus clientes?

ESTRUCTURA DE COSTES

¿Cuál es la estructura de costes de tu modelo de negocio?

FLUJOS DE INGRESOS

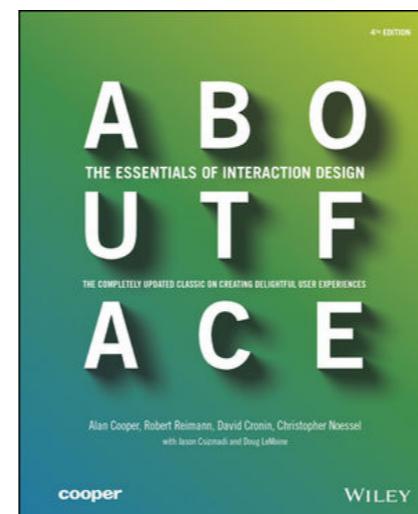
¿Qué valor están dispuestos a pagar tus usuarios por la solución que propones? ¿Mediante qué formas de pago? ¿Qué márgenes obtengo?





Personas

Las Personas son arquetipos basados en patrones de comportamiento revelados durante el proceso de investigación de usuarios y se construyen con el propósito de ser una herramienta de comunicación durante el diseño del producto.



About Face: The Essentials of Interaction Design
Alan Cooper



Personas

Mejora la comunicación

entre cliente, *stakeholders*, desarrolladores y otros diseñadores.

Lenguaje simple y común

para discutir las decisiones de diseño
y también ayuda a mantener el diseño centrado en los usuarios
en cada paso del proceso.



Ej. Persona

Foto

Nombre

Frase que define a la Persona

Datos relevantes de su **vida**. Edad, Profesión y a ser posible algo que le vincule al producto que estamos diseñando

AMPARO GARCÍA

"Mi mejor despertar es cuando sé que tengo un concierto al final del día"

Arquitecta de 38 años originaria de Albacete, tuvo que mudarse a Bilbao en 2013 por trabajo y se enamoró de la ciudad.

Le gusta disfrutar de su tiempo libre, es una enamorada de la música y la disfruta con sus amigos siempre que puede.

No tiene pensado moverse de Bilbao en un futuro cercano.

PERSONALIDAD

- Extrovertida
- Valora amistad
- Aventurera
- Inquieta
- Perfeccionista

MOTIVACIONES

- Quiere estar al día del panorama musical que le rodea.
- Disfrutar de una oferta cultural más amplia y variada con sus amigos.
- Se acercan las vacaciones y la temporada de festivales, yeyyyyy!!!

FRUSTRACIONES

- No encuentra una fuente única de información de lo que está pasando en la ciudad.
- No todos sus amigos comparten su pasión por la música en directo.
- Mejorar su inglés para entender las canciones de sus grupos favoritos.

TECNOLOGÍA

USOS	NIVEL
Ordenador	Internet
Tablet	Redes Sociales
Smartphone	Apps
Smartwatch	Software

Motivaciones.

Por qué el usuario está involucrado en el uso del producto

Frustraciones

Relacionadas con las necesidades no cubiertas actualmente en el campo que estamos investigando

Tecnología

Nivel de uso de la tecnología, dispositivos y aficiones relacionadas

Rasgos de su Personalidad



DESIGN THINKING
THE UX GARAGE



Definir Persona



15 mins

@WeAreBilbapp #Bilbapp18





DESIGN THINKING
THE UX GARAGE



Objetivo

de la Sala



Necesidades

de la Persona



Modelo de Negocio



MPV

Producto Mínimo Viable

@WeAreBilbapp #Bilbapp18





DESIGN THINKING
THE UX GARAGE



Definir MPV



15 mins

@WeAreBilbapp #Bilbapp18





User Journey Map

Identificar necesidades

Identificar lo que el usuario quiere conseguir al final de esa etapa, sus **necesidades**.
Queremos saber el **tiempo** que tarda en conseguir ese **objetivo**, su **contexto** (el 'escenario').
Identificar lo que la Persona espera del servicio.

Touch Points

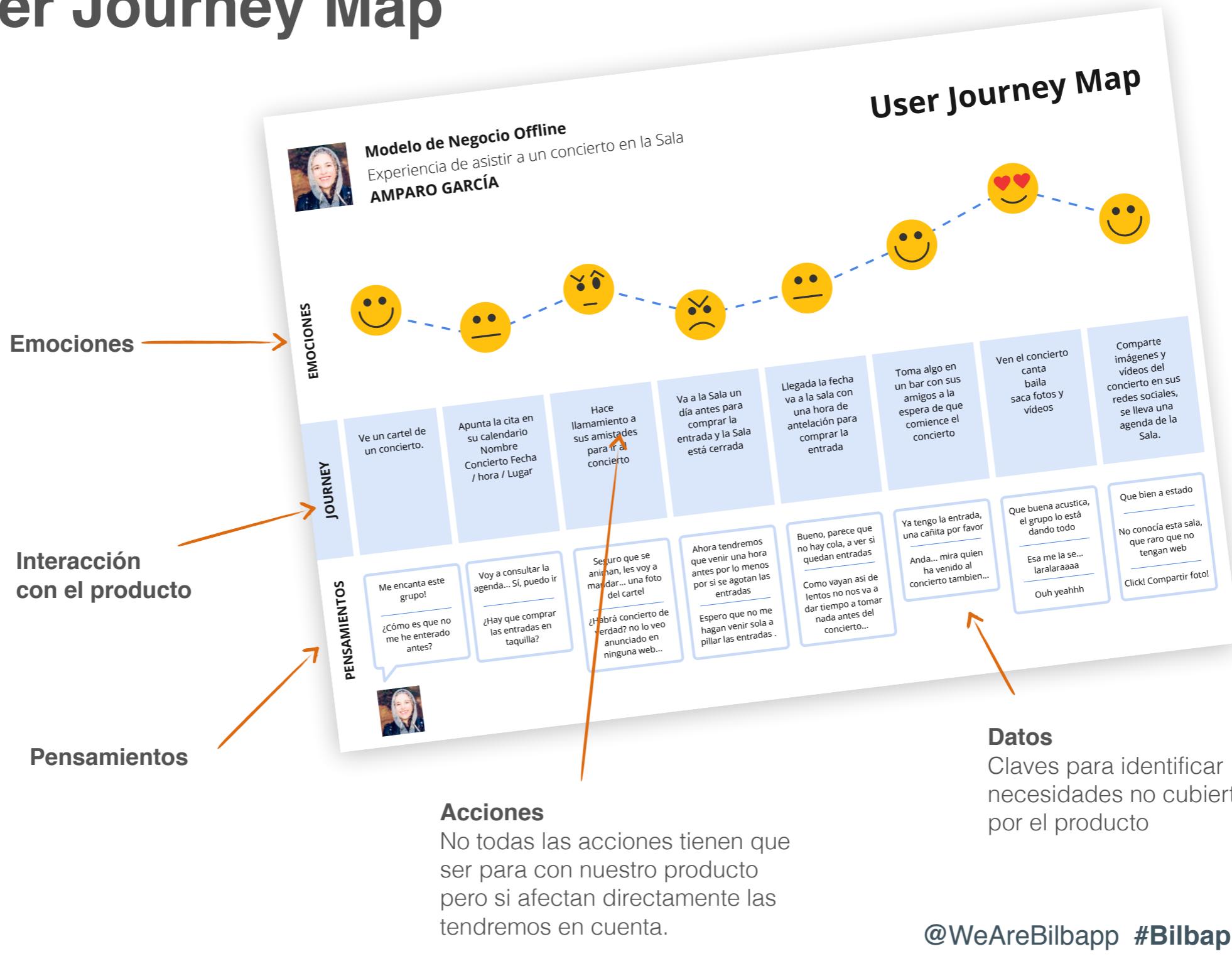
definir los **touch points** con los que entra el usuario en contacto con nuestro servicio.

Pensamientos

Detectar el **estado emocional y de satisfacción** del usuario a lo largo del proceso.



Ej. User Journey Map





DESIGN THINKING
THE UX GARAGE



Crear User Journey Map



15 mins

@WeAreBilbapp #Bilbapp18





www.bilbapp.es
[@WeAreBilbapp](https://twitter.com/WeAreBilbapp)



www.theuxgarage.com
[@theuxgarage](https://twitter.com/theuxgarage)

Eskerrik asko!!!

#Bilbapp18

Organizadores



Apoyo Institucional

