

DESIGN THINKING



BANCO CHN
CRÉDITO HIPOTECARIO NACIONAL

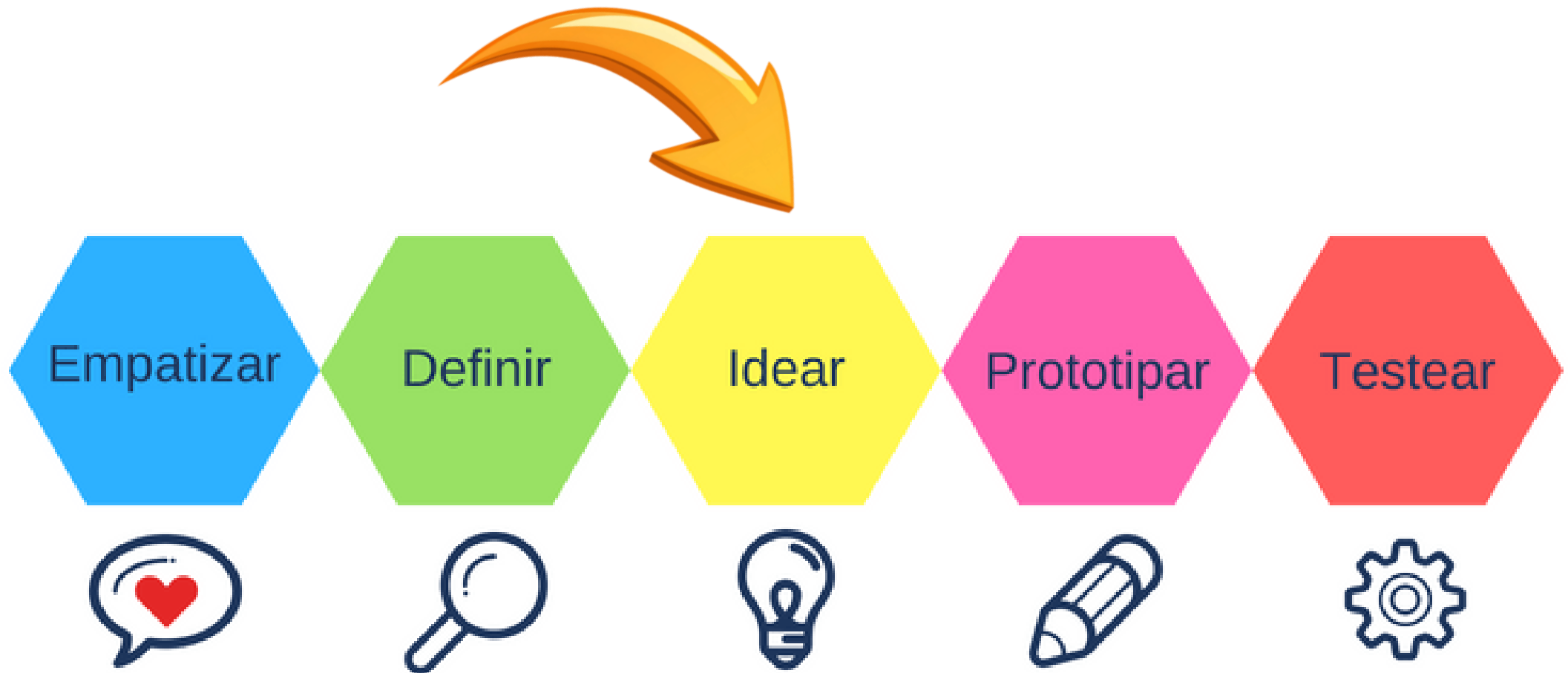
Sesión 2



DEPARTAMENTO DE
**EXTENSIÓN UNIVERSITARIA Y
PROYECCIÓN SOCIAL**
UNIVERSIDAD DEL ISTMO

Mgtr. Lorena Corado Elías

Las 5 Etapas del Design Thinking



Idear

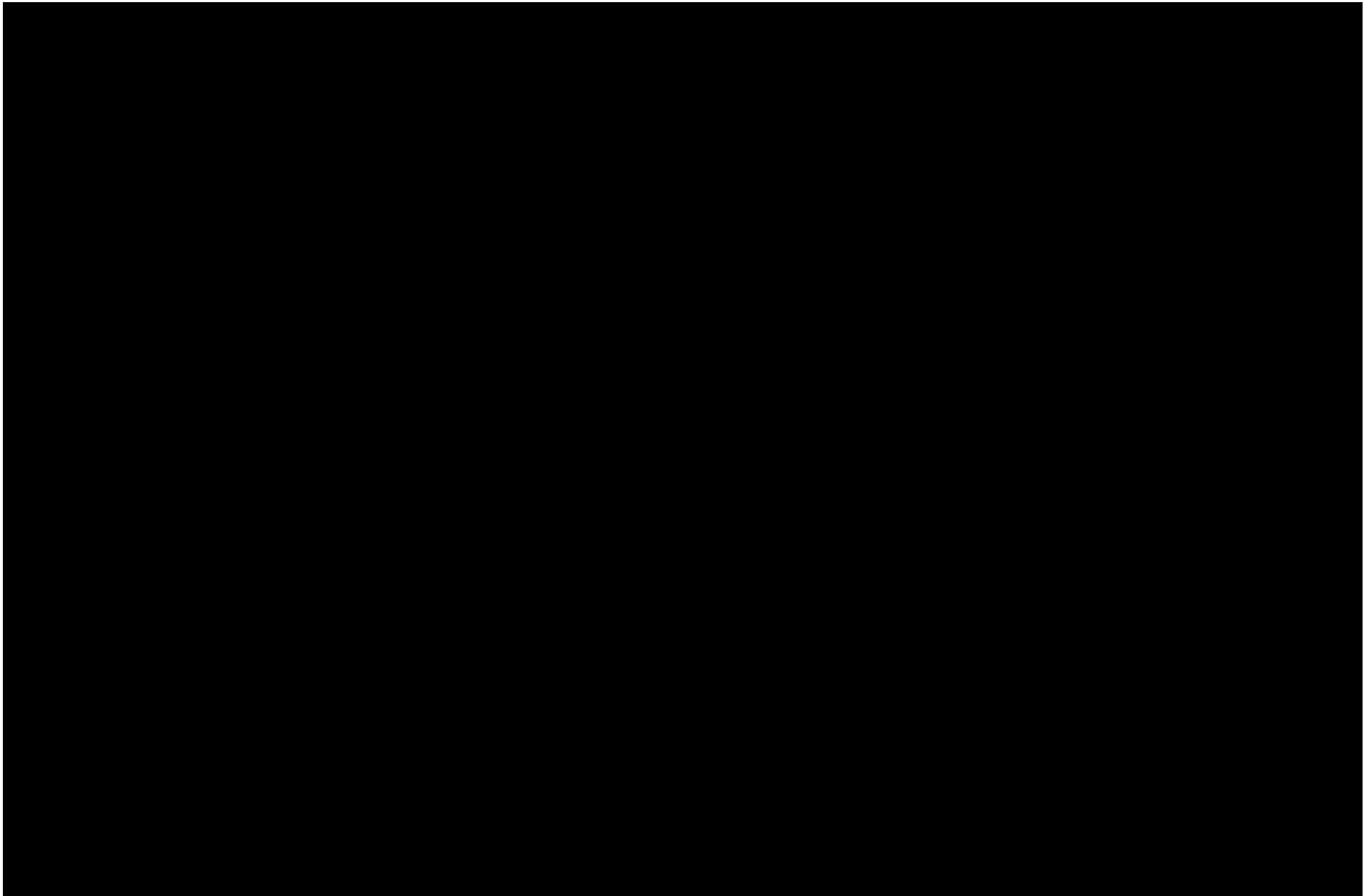


- Una idea es una representación mental que surge a partir del razonamiento o de la imaginación de una persona. Está considerada como el acto más básico del entendimiento, al contemplar la mera acción de conocer algo.



- La etapa de ideación en el proceso de Design Thinking es la tercera fase, después de la Empatía y la Definición del problema.
- Esta fase se centra en generar un amplio rango de ideas para resolver el problema o satisfacer las necesidades identificadas en las etapas anteriores. El objetivo principal es fomentar la creatividad y la innovación, explorando soluciones que pueden ser poco convencionales o radicales.





Características de la fase de Ideación

1. Diversidad de Ideas:

Durante la ideación, se busca generar la mayor cantidad de ideas posibles. La cantidad es clave, ya que incluso las ideas más inusuales pueden inspirar soluciones prácticas.



- **2. Ambiente Creativo:**

- Se fomenta un entorno libre de juicios donde todas las ideas son bienvenidas. Las sesiones de brainstorming, por ejemplo, son una herramienta común en esta etapa.





3. Colaboración:

El trabajo en equipo es fundamental. Los equipos multidisciplinares aportan diferentes perspectivas, lo que enriquece el proceso creativo.

4. Exploración de Alternativas:

No se trata de encontrar una solución única desde el principio, sino de explorar múltiples alternativas para luego seleccionar y refinar las mejores.

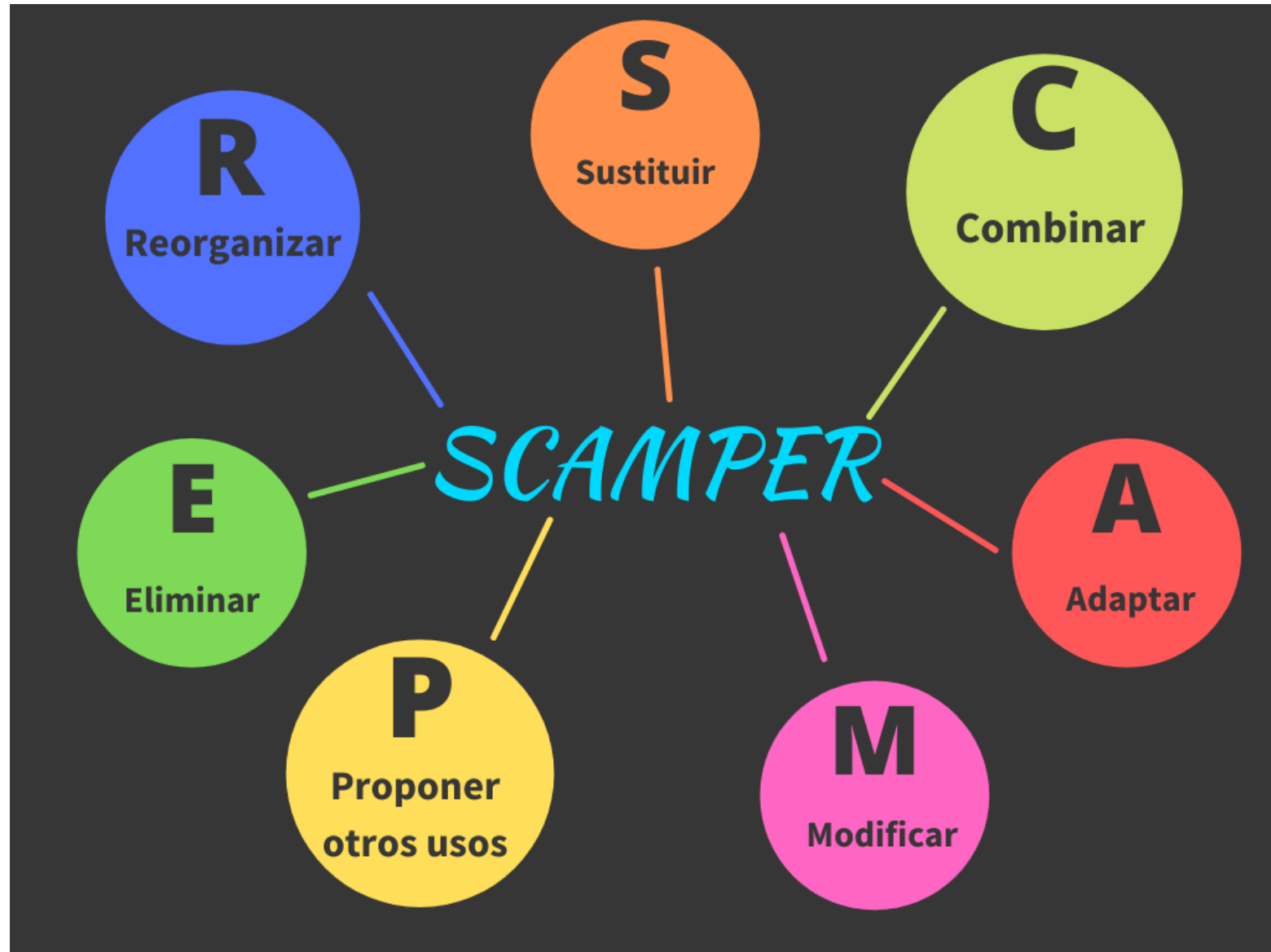




5. Uso de Técnicas Creativas:

Algunas técnicas comunes incluyen:

- ☐ Brainstorming: Sesiones donde los participantes proponen ideas sin restricciones.
- ☐ SCAMPER: Técnica para modificar ideas existentes a través de preguntas (Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner otros usos, Eliminar, Reorganizar).
- ☐ Mapas mentales: Visualización de ideas y conexiones entre ellas.
- ☐ Sketching: Dibujo rápido de conceptos para visualizar ideas.





¿Qué es?

Es una representación espontánea de pensamientos que se ramifica desde un concepto central

¿Cómo se hace?

Puede incluir elementos significativos como imágenes, dibujos, líneas curvas y múltiples colores.

Características

El tema es más específico al centro, las ideas del perímetro son cada vez mas específicas.

Cómo hacer un

mapa mental

por Carla Rodríguez

Orígenes

A Porfirio, un filósofo del siglo III, se le atribuye el crédito de la creación de mapas visuales de la obra Categorías de Aristóteles.

¿Para qué usarlo?

Lluvia de ideas, estudio y análisis, tomar notas, toma de decisiones, proyectos creativos, planificación, desarrollo personal, entre otros.

Datos Curiosos

Pueden aumentar la retención de ideas debido al impacto visual de los diagramas.



Sketching





Resultados Esperados

Al final de la fase de ideación, se debe tener una lista de ideas potenciales que puedan ser prototipadas y probadas en las siguientes etapas del proceso de Design Thinking. La calidad de las ideas no es tan importante en esta etapa; lo que importa es la cantidad y la variedad, ya que estas ideas serán filtradas y desarrolladas en las fases posteriores.

La ideación es crucial porque permite explorar el máximo de posibilidades antes de converger en una solución concreta.

CREATED USING
POWTOON



Empatizar



Definir



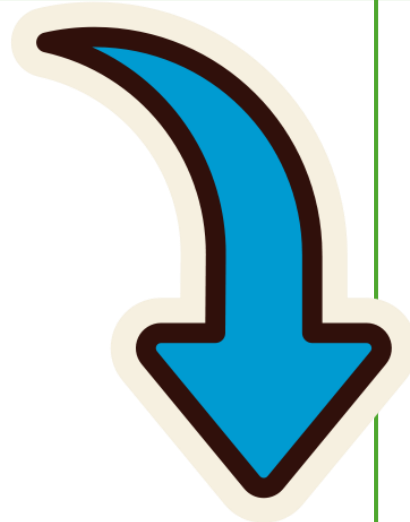
Idear



Prototipar



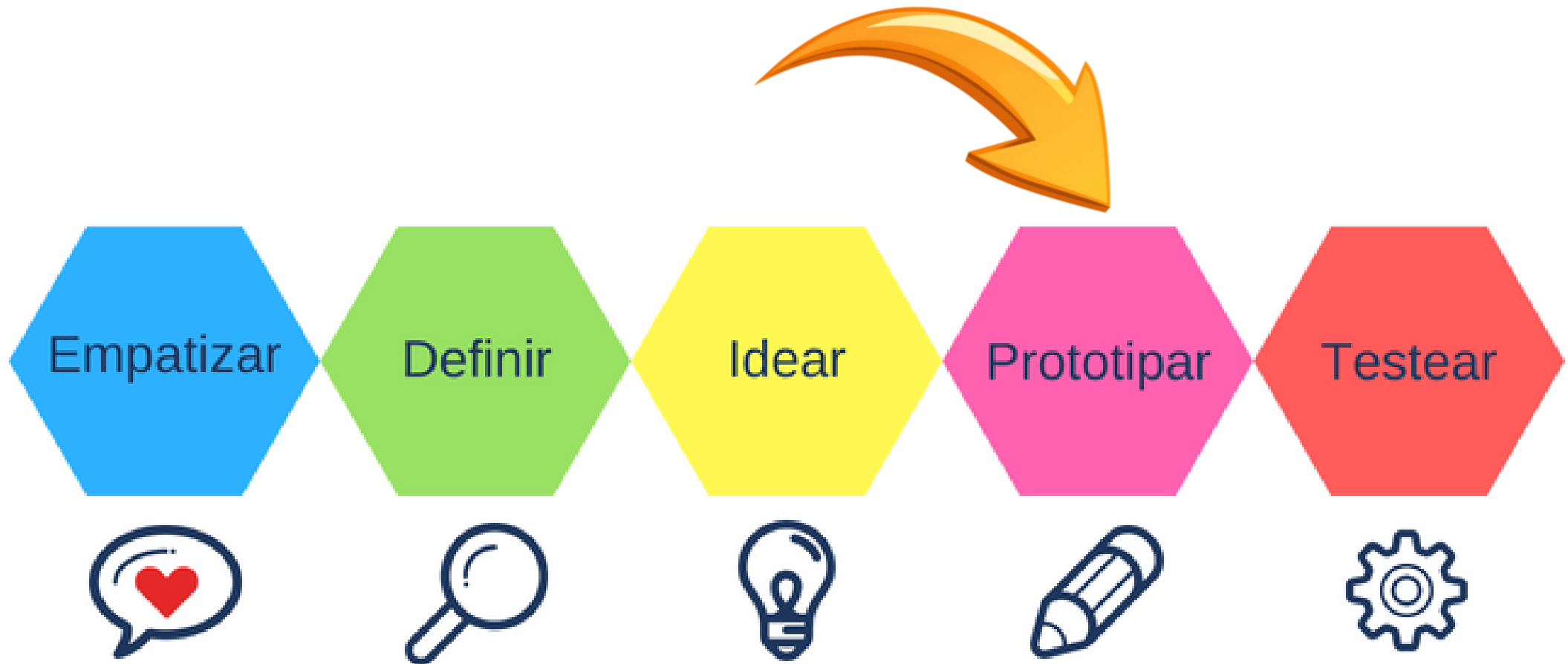
Testear



Tomamos 15 minutos para diseñar esta Etapa en Equipos.



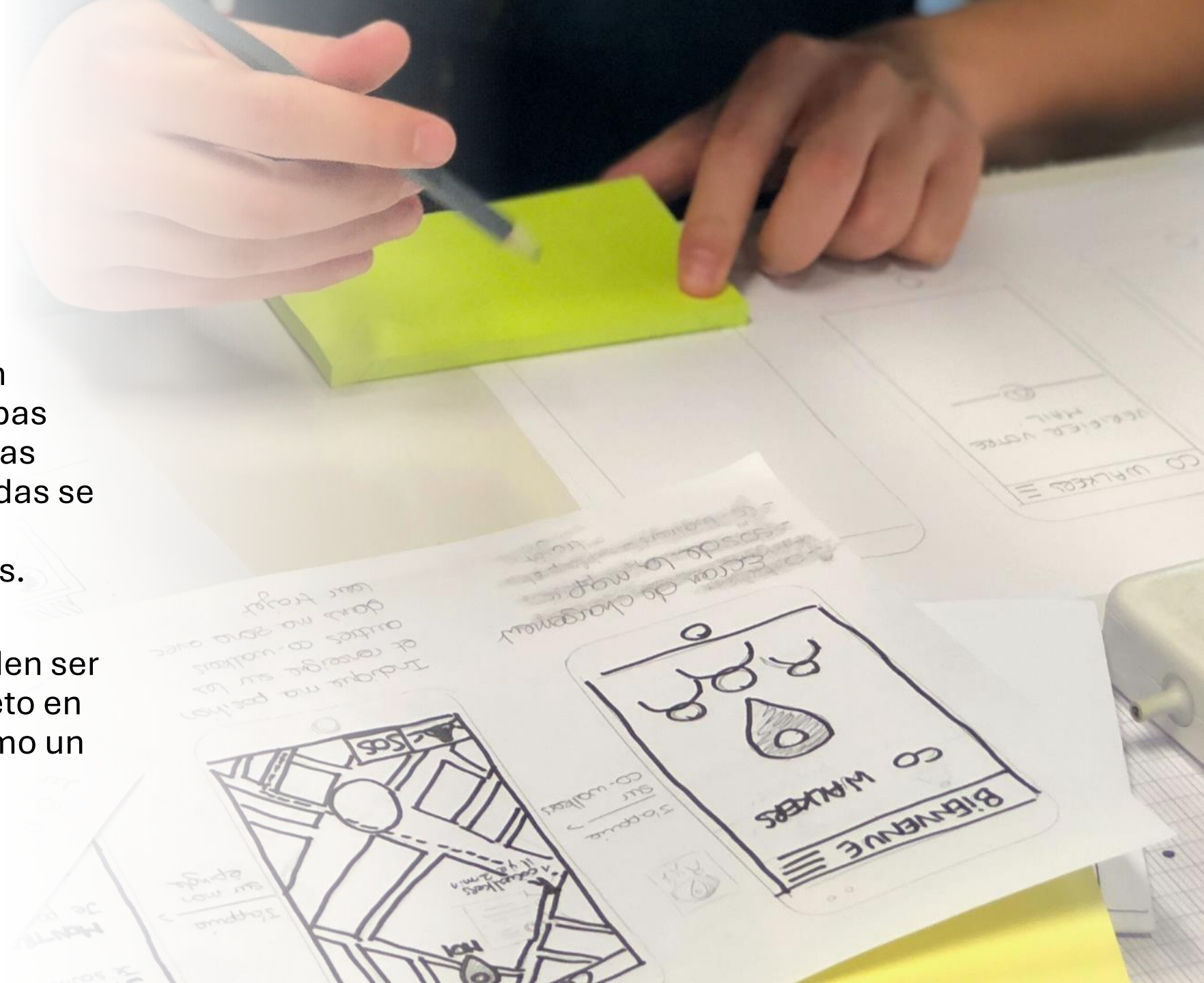
Las 5 Etapas del Design Thinking



Prototipar



- El prototipado en Design Thinking es una de las etapas clave del proceso, donde las ideas previamente generadas se materializan en representaciones tangibles.
- Estas representaciones, llamadas prototipos, pueden ser tan simples como un boceto en papel o tan avanzadas como un modelo funcional.



- La finalidad del prototipado es explorar ideas, testear hipótesis y obtener feedback de los usuarios de manera rápida y económica.



PROTOTIPAR

BOOKKRAAK

Home

BOEKEN ▾

LEDEN

uitleg

• VRIJLATEN •
BOEK REGISTREREN EN VRIJLATEN

• GEVOELEN •
IK HEB GEVOEL

ZOEK 🔍

I...

FILTER OP LAND

ALLE ▾

ZOEKEN ➡

■ RECENT VRIJLATEN

BOEKEN

FILTER op LAND

ALLE ▾



TITEL : WA REGEN KOMT ZONNESCMIJN
LAND : NEDERLAND
DOOR : ANNE



TITEL : INTERNET FOR DUMMIES
LAND : GREAT BRITAIN
DOOR : ANGELA



TITEL : TWENTY HANDS
LAND : USA
DOOR : MICHAEL



TITEL : OORLOG
LAND : NEDERLAND
DOOR : FRANS



TITEL : Biografie H. & d. BOOM
LAND : NEDERLAND
DOOR : JAN



TITEL : MUZIEK IS LEV
LAND : NEDERLAND
DOOR : ANNEMARIE



TITEL : VERDRIET
LAND : NEDERLAND
DOOR : KIM

Beste suzanne,
WAAR KAN IK JE BOEK
VAN HARRY POTTER
VINDEN?
GROETJES!

2800366995433 22 8772

Características Principales

1. Iterativo:

Los prototipos están diseñados para ser modificados y mejorados continuamente, basándose en el feedback recibido.



2. Rápido y Económico:

Se busca construir algo lo suficientemente rápido y con los recursos mínimos para obtener respuestas tempranas.



3. Enfocado en el usuario:

Los prototipos están diseñados para ser interactuados por los usuarios, con el fin de observar cómo interactúan con ellos y qué problemas o necesidades surgen.



4. Pruebas y Validación:

Permite validar si la solución planteada resuelve los problemas identificados y cómo puede mejorarse.



5. Divergencia y Convergencia:

Se puede empezar con múltiples prototipos diferentes para luego converger en uno o varios que representen la mejor solución posible.



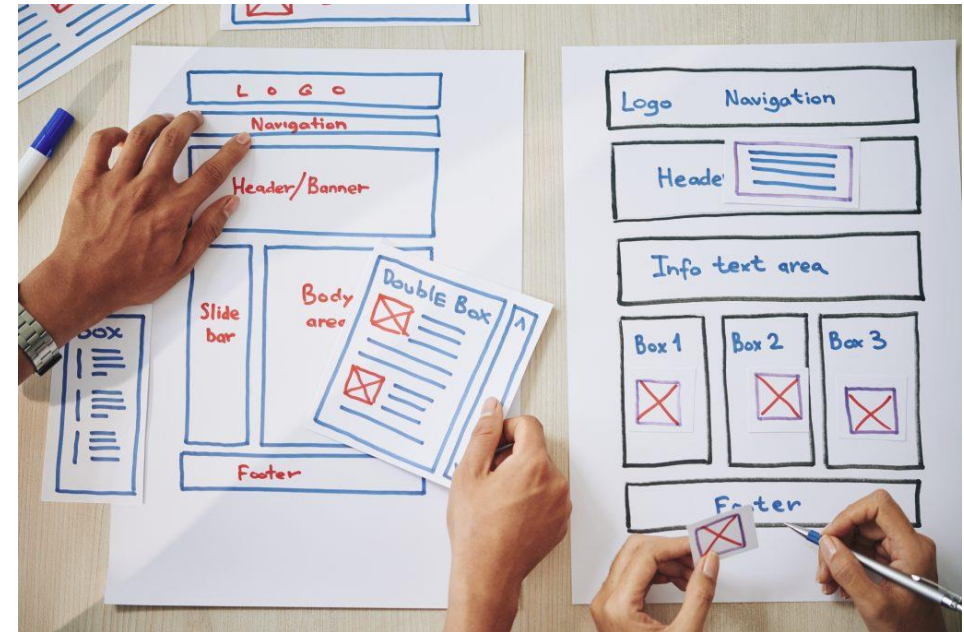
Ejemplos de Prototipos

1. **Bocetos:** Dibujo o esquema básico de la idea.
2. **Maquetas:** Modelos físicos, como papel o cartón, que simulan el producto final.
3. **Prototipos funcionales:** Versiones simplificadas del producto que permiten a los usuarios interactuar con él.



4. Wireframes:

Estructura visual que muestra la disposición de los elementos de una página o aplicación.



5. Storyboards:

Secuencias visuales que muestran cómo un usuario podría interactuar con el producto o servicio.



- En resumen, el prototipado en Design Thinking es una herramienta poderosa que permite a los equipos de diseño y desarrollo convertir ideas abstractas en algo tangible y funcional, para luego validar y mejorar continuamente en base a la retroalimentación real.



Niveles de Prototipado



#1 Físico

Se trata de tomar elementos físicos sencillos y construir cómo representaríamos un producto o servicio.

Buscamos la apariencia y si teóricamente resolveríamos el problema del usuario

Un servicio también se puede prototipar físicamente, a través de role playing o storyboards, que veremos más adelante.



#2 Experiencia

El siguiente escalón que tienes que recorrer para prototipar ideas es prototipar la experiencia de uso tanto si es de producto físico de servicio.

En algún proyecto he llegado a prototipar con un role playing como sería el momento de la venta y el equipo casi ha salido llorando, al descubrir todas las lagunas de la idea.

Pero mejor eso que tirar el dinero con un producto que nadie quiere

Recuerda que puedes **prototipar ideas en 2 momentos de la verdad**: en la compra y en el uso del producto o servicio.



#3 Entorno

Es el último escalón y consiste casi en **hacer una prueba piloto en un entorno real**.

Mientras que los prototipos anteriores los puedes desarrollar en modo “laboratorio”, siempre testando con clientes, en este se trata de llevar tu prototipo al mercado real.

A un punto de venta o a un punto de consumo.

En un proyecto, llevamos un tipo de envase de alimentación inteligente a una frutería real, para comprobar y observar el comportamiento de los usuarios, sin “laboratorio”.

PRUEBA
PILOTO

Empatizar



Definir



Idear



Prototipar



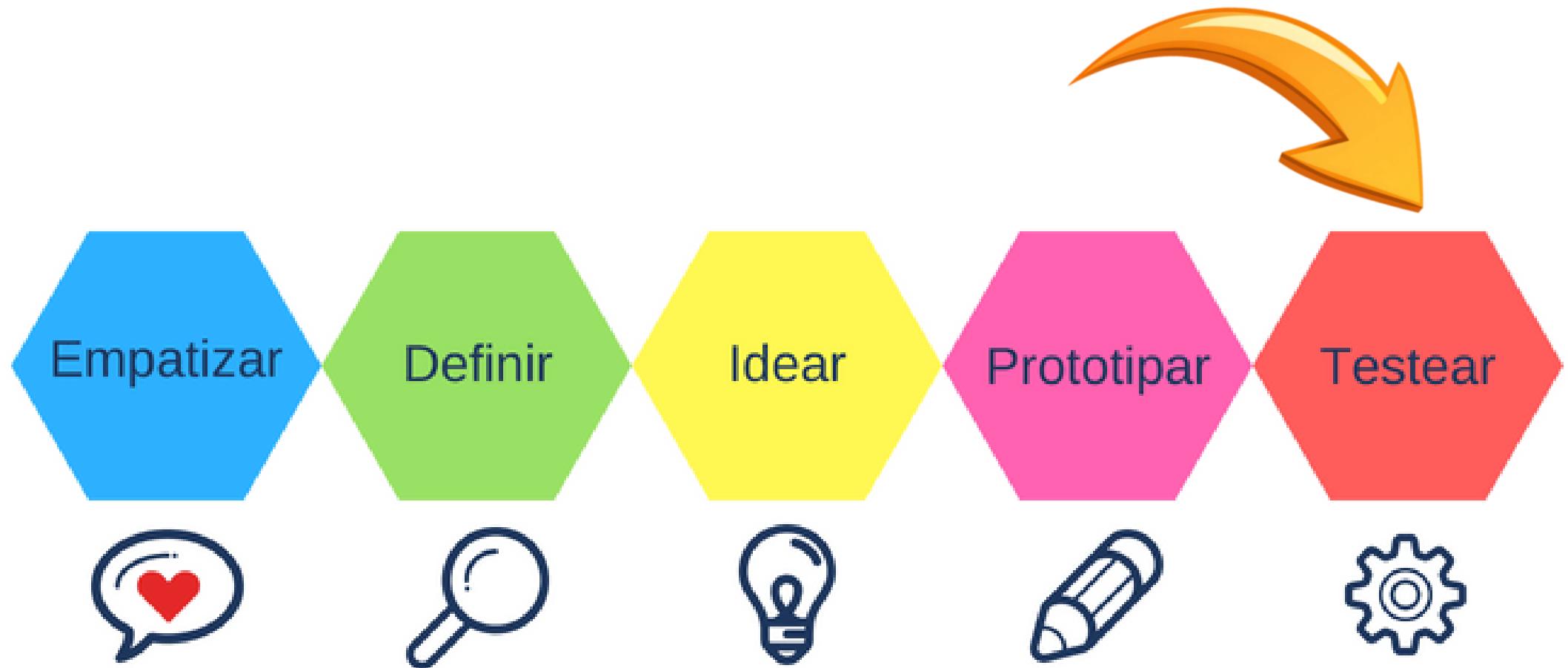
Testear



Tomamos 15 minutos para diseñar esta Etapa en Equipos.



Las 5 Etapas del Design Thinking

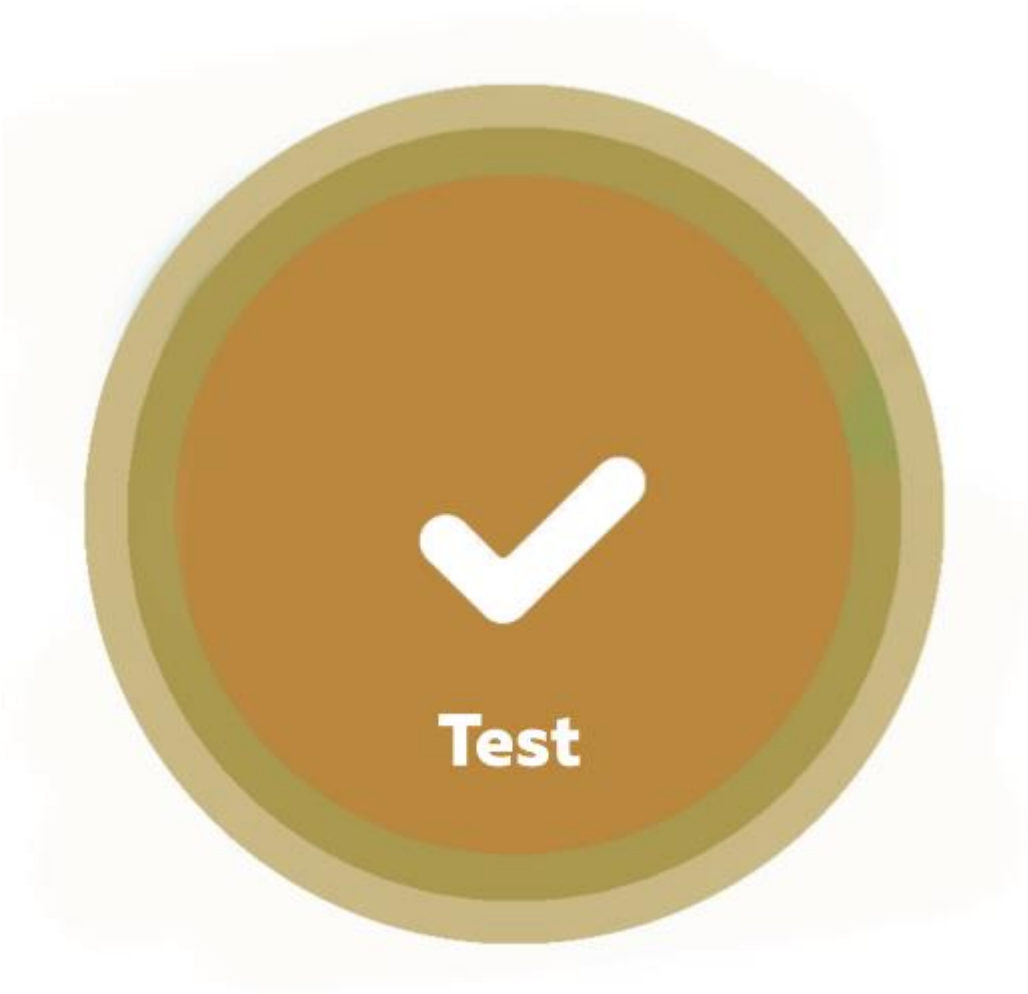


Testear



La última fase del Design Thinking es evaluar o también llamada testear. Podríamos decir que los prototipos se hacen pensando que son la solución, el testeo se realiza con la premisa de que el prototipo está equivocado. Lo relevante es realizar las pruebas con usuarios reales.





Validar no es sencillamente enseñar al usuario nuestro prototipo. Implica de una escucha de nuevo empática y desapegada de nuestras propias ideas y prejuicios. El final de esta fase marca además un punto de inflexión y de toma de decisiones estratégicas. Habrá que decidir, de acuerdo al feedback del usuario, qué acciones vamos a llevar a cabo para seguir acercándonos a la solución que encaja con sus necesidades y deseos.

¿Cómo se hace la validación en un proceso de Design Thinking?



1) Definimos los objetivos de la validación



2) Definimos la muestra y la guía de validación



3) Mostramos la solución al usuario y aprendemos de su feedback



5ª FASE VALIDACIÓN

Mostramos la solución al usuario



1) Definimos los objetivos de la validación

1. Fijación los objetivos de la validación:

En este primer punto se trata de establecer qué queremos validar. Definir qué nos resulta especialmente importante conocer del usuario en relación a la solución que le vamos a proponer.



2) Definimos la muestra y la guía de validación

2) Definición de la muestra y de la guía de validación:

Una vez que hemos determinado los objetivos, es el momento de elegir qué herramienta de validación utilizaremos. Las más comunes son la entrevista cualitativa o el Focus Group, pero también podemos servirnos de otras como la observación encubierta. Para la muestra, determinaremos cuántas serán las personas que validen nuestra solución. Y algo muy importante: deben formar parte del mismo arquetipo de usuario que utilizamos en la fase de Empatía.



3) Mostramos la solución
al usuario y aprendemos
de su feedback

3) Test de la solución:

Una vez definida la muestra, llega el momento de la verdad. Conducidos por la guía de validación que hemos preparado, mostraremos nuestra solución al usuario, y le veremos interactuar con ella, o contestarnos sobre las preguntas previamente diseñadas. Gracias a este feedback, aprenderemos qué aspectos debemos modificar o mantener de la solución en una nueva versión mejorada y más alineada con los deseos y necesidades de nuestro usuario.

Escuchar frente a vender para validar correctamente

Fase 5: Validación

El objetivo de la validación es conseguir **información lo más genuina posible** para saber si tu solución **resuelve los problemas de tu usuario** y conecta con sus necesidades y deseos.



Las preguntas que debo hacerme después de validar

Fase 5: Validación

Los tres caminos posibles
después de validar son:
Pasar a producción
Iterar
Abandonar el proceso



A partir de este feedback recibido,
Elegirás uno u otro.



1. Pasar a Producción: El feedback ha sido satisfactorio y vamos a pasar a la fase de diseño de modelo de nuestra innovación. El producto o servicio puede empezas a implementarse o fabricarse. Y si se trata de una solución o proceso pueden empezar las pruebas reales de implementación.



2. Iterar: Es la más habitual. Con la validación hemos obtenido un feedback que nos ha demostrado que es aquello que valora el usuario de nuestro prototipo, y que no. Ahora debemos elegir sobre qué parte volvemos a trabajar hasta la nueva validación.



3. Abandonar el proceso: Por la cuestión que sea, no vamos a continuar con el diseño del producto, servicio o innovación. Una razón puede ser comprobar que no hay mercado o audiencia para él. Otra, que las validaciones con el usuario nos muestran un feedback muy negativo. Sea cual sea el motivo, el proceso se interrumpe. Y dejamos de diseñar.

Fase 5: Validación

Recuerda esto siempre:
Cuando valides ¡NO vendas!

Se trata de entender a tu usuario del modo **mas genuino posible**. Tratar de convecerle de algo, es restar eficacia a su **valioso feedback**.

Empatizar



Definir



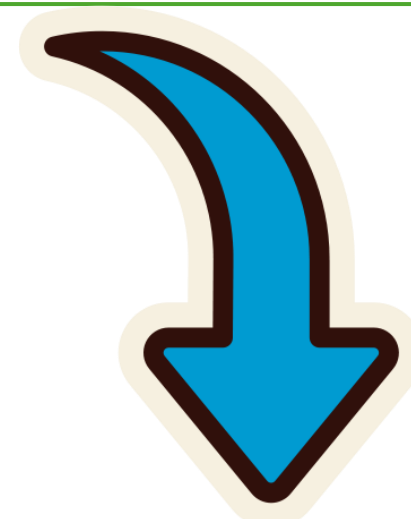
Idear



Prototipar



Testear

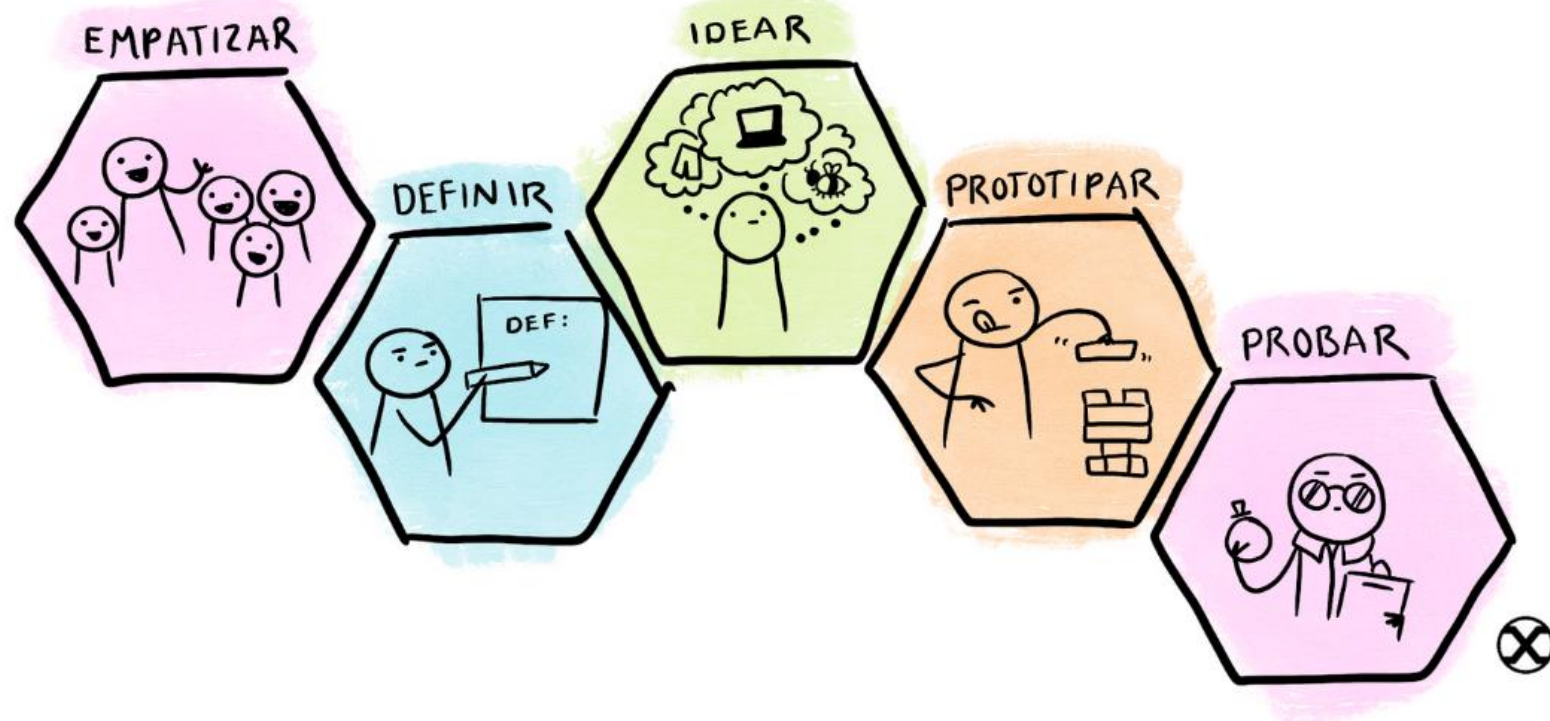


15 MIN

Tomamos 15 minutos para diseñar esta Etapa en Equipos.

Estas listo para hacer

DESIGN THINKING!



Empatizar



Definir



Idear



Prototipar



Testear



Finaliza tu proyecto y prepara tu
Presentación





EXAMEN
FINAL



Design Thinking

BANCO CHN
CRÉDITO HIPOTECARIO NACIONAL



DEPARTAMENTO DE
**EXTENSIÓN UNIVERSITARIA Y
PROYECCIÓN SOCIAL**
UNIVERSIDAD DEL ISTMO



GRACIAS

