

22 abril

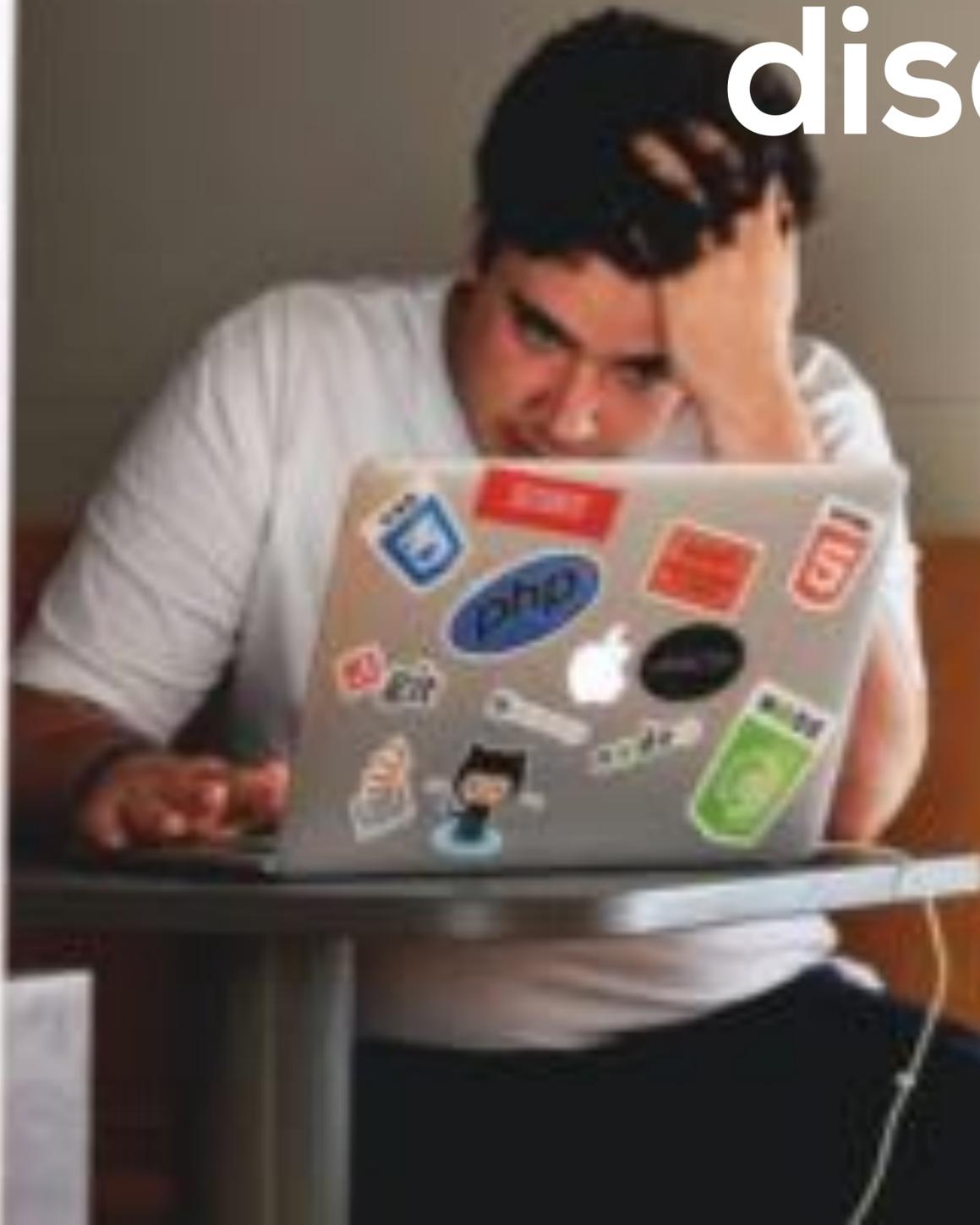
Design Thinking & Lean Startup



Revivir el
comercio local



¿Cómo diseñas?



70's Stanford University



Metodología - genera ideas innovadoras



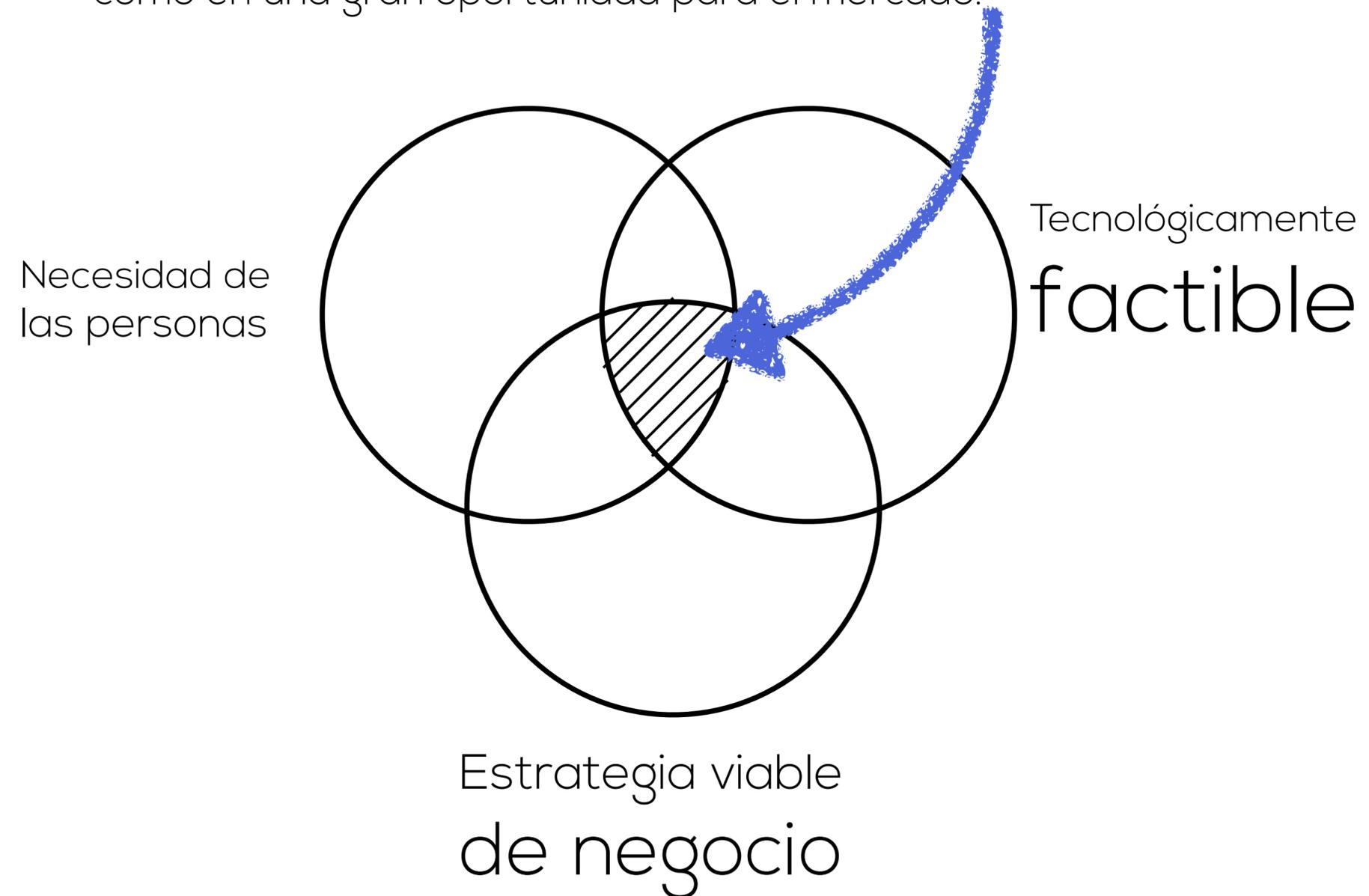
Su centro - entender y dar solución a problemas reales de los usuarios.



Origen - forma de pensar de los diseñadores, de ahí su nombre.

¿Qué es?

Disciplina que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en valor para el cliente, así como en una gran oportunidad para el mercado.



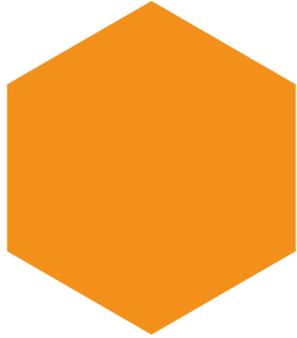
¿Quiénes lo usan?



¿Cómo se desarrolla?

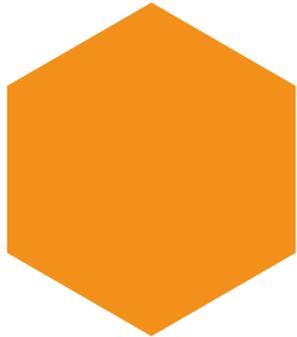


Mediante un proceso con 5 características diferenciales:



GENERACIÓN DE EMPATIA: Hay que entender los problemas, necesidades y deseos de los usuarios implicados en la solución que estamos buscando. Satisfacerlas es la clave de un resultado exitoso.

TRABAJO EN EQUIPO: Ya que pone en valor la capacidad de los individuos de aportar singularidad.



GENERACIÓN DE PROTOTIPOS: Ya que defiende que toda idea debe ser validada antes de asumirse como correcta. Se propicia el desarrollo de prototipos para detectar fallos.

CARÁCTER LÚDICO: Se trata de disfrutar durante el proceso, llegando a un estado mental en el que dar rienda suelta a nuestro potencial.



CONTENIDO VISUAL: Esto hace que pongamos a trabajar tanto nuestra mente creativa como la analítica, obteniendo resultados innovadores y factibles.

¿Cómo es la metodología?



Metodología de cuatro puntos



MATERIALES: Hazte con rotuladores, hojas de papel, notas adhesivas, lápices de colores, pegamento y una cámara de fotos. Serán nuestras herramientas para promover la comunicación visual, que es fundamental en la metodología.

EQUIPO: Cuanto más diverso sea, mejor. Así podréis sumar puntos de vista, conocimientos y experiencia. Es imprescindible que haya al menos una persona con conocimientos sobre la metodología que sepa guiar el proceso. Y aunque debe tener un núcleo estable de personas que participen hasta el final, se podrán sumar otras dependiendo de la fase en la que nos encontremos.

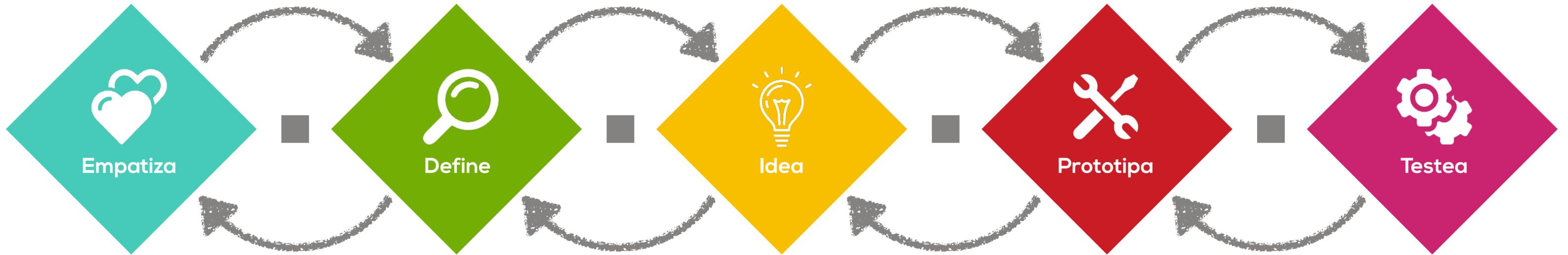


ESPACIO: Buscad un sitio lo suficientemente amplio para trabajar en torno a una mesa, con paredes libres donde pegar la información que vayáis generando. Pensad en un lugar luminoso e inspirador, que propicie el trabajo distendido y os haga sentir cómodos y con un buen estado anímico.

ACTITUD: Debemos adoptar la que se denomina "Actitud del Diseñador". Ser curiosos, y observadores. Debemos ser empáticos, tanto con las personas como con sus circunstancias. Ser capaces de ponernos en la piel del otro. Cuestionarnos el Status Quo, y no cargar con prejuicios o asunciones. Ser optimistas y positivos. Perder el miedo a equivocarnos, y ver los errores como oportunidades.

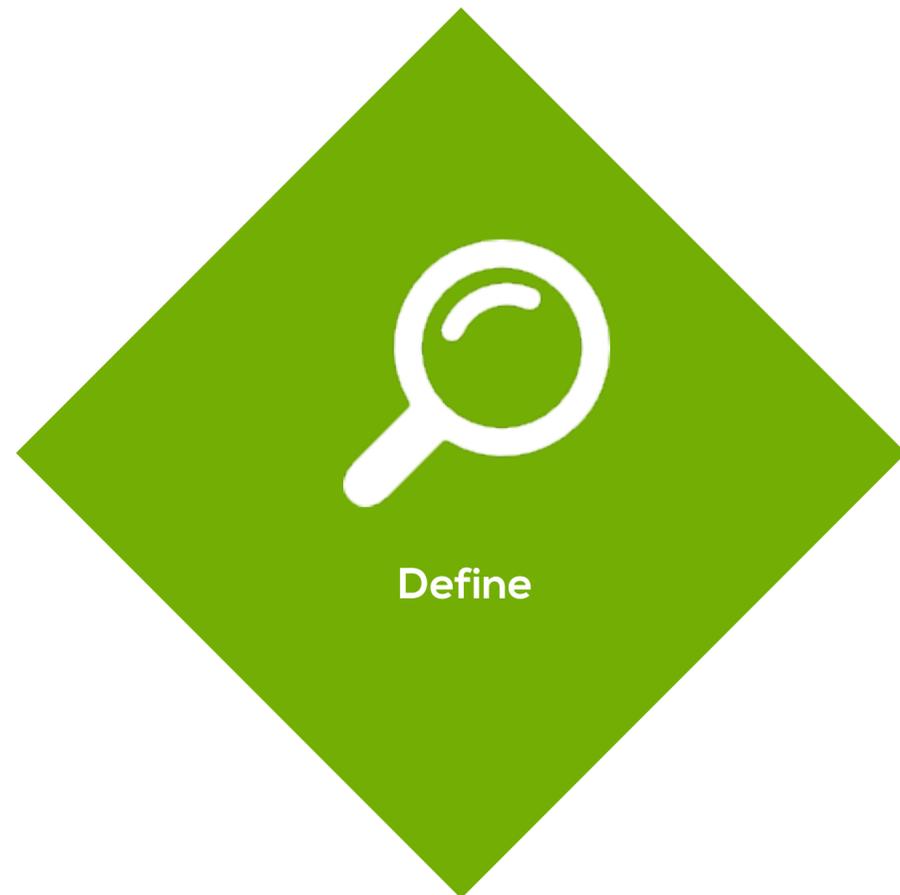


¿En qué consiste el proceso?

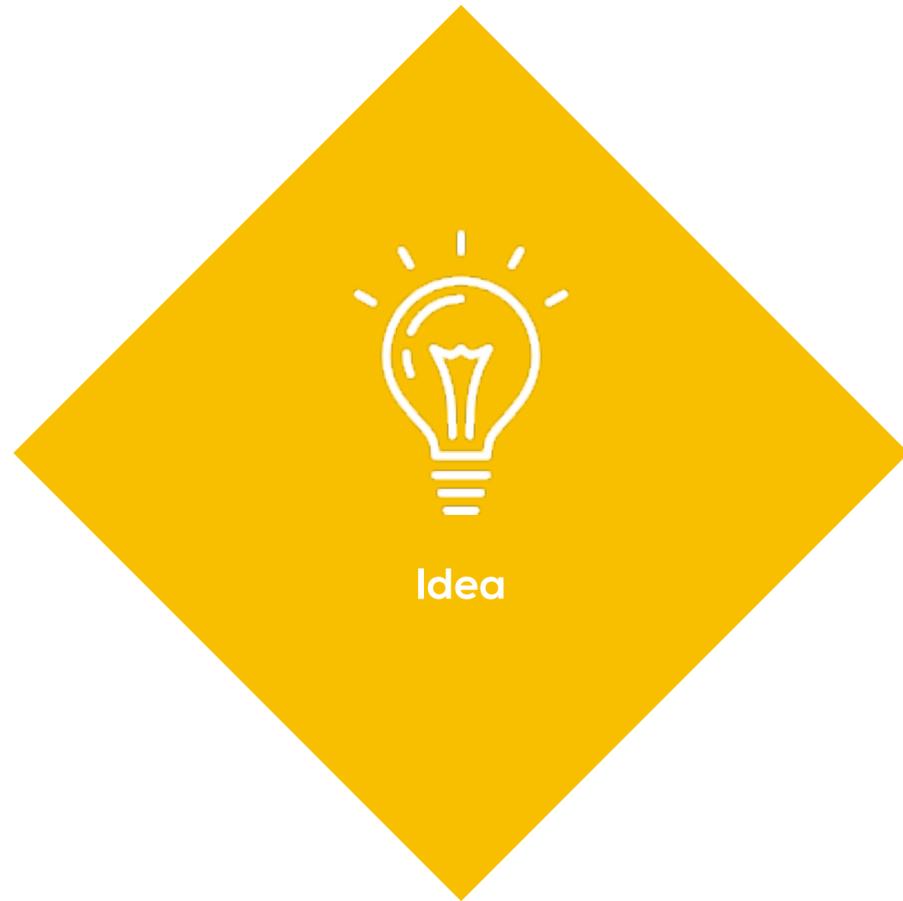




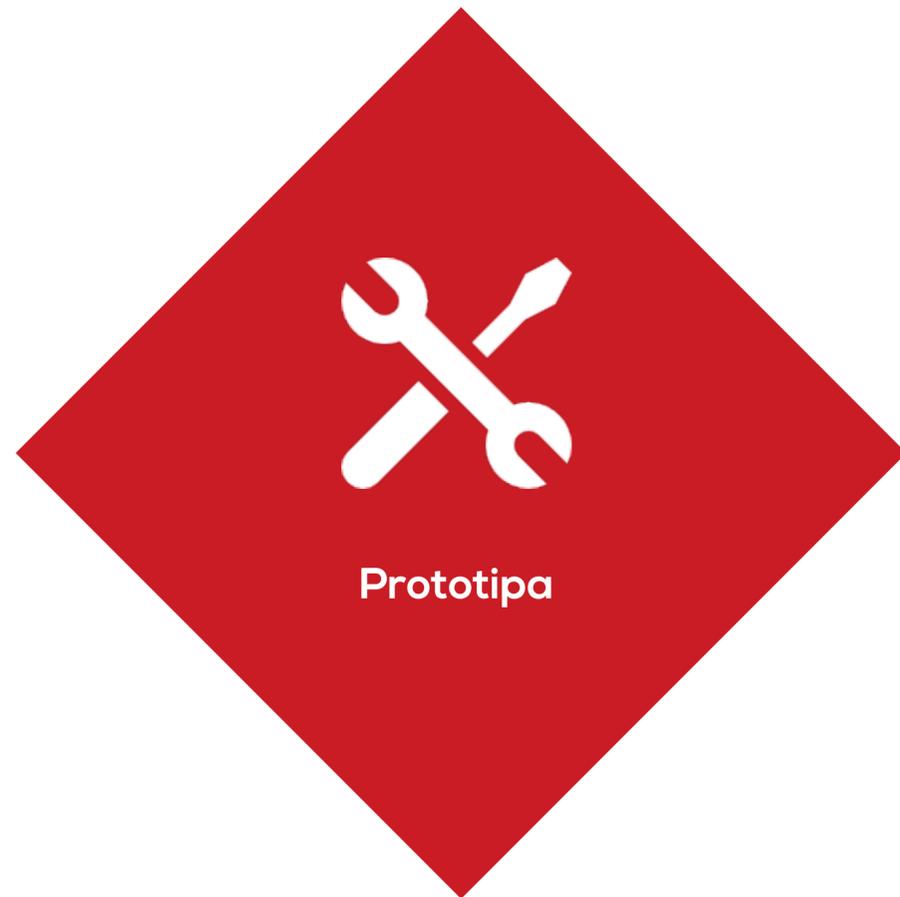
- El proceso comienza con una profunda comprensión de las necesidades de los usuarios.
- Profunda comprensión también de su entorno.
- Debemos ser capaces de ponernos en la piel de dichas personas.



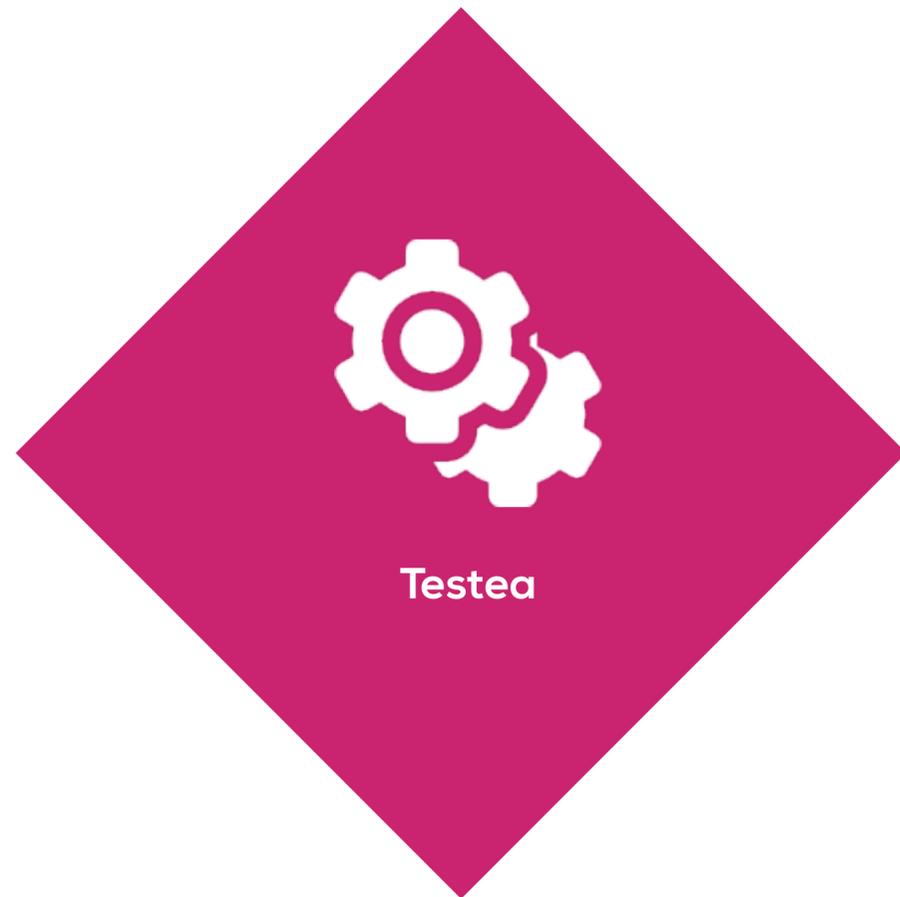
- Debemos cribar la información recopilada.
- Quedarnos con lo que aporta valor y proporciona nuevas perspectivas.
- Identificar los problemas cuya solución es clave.



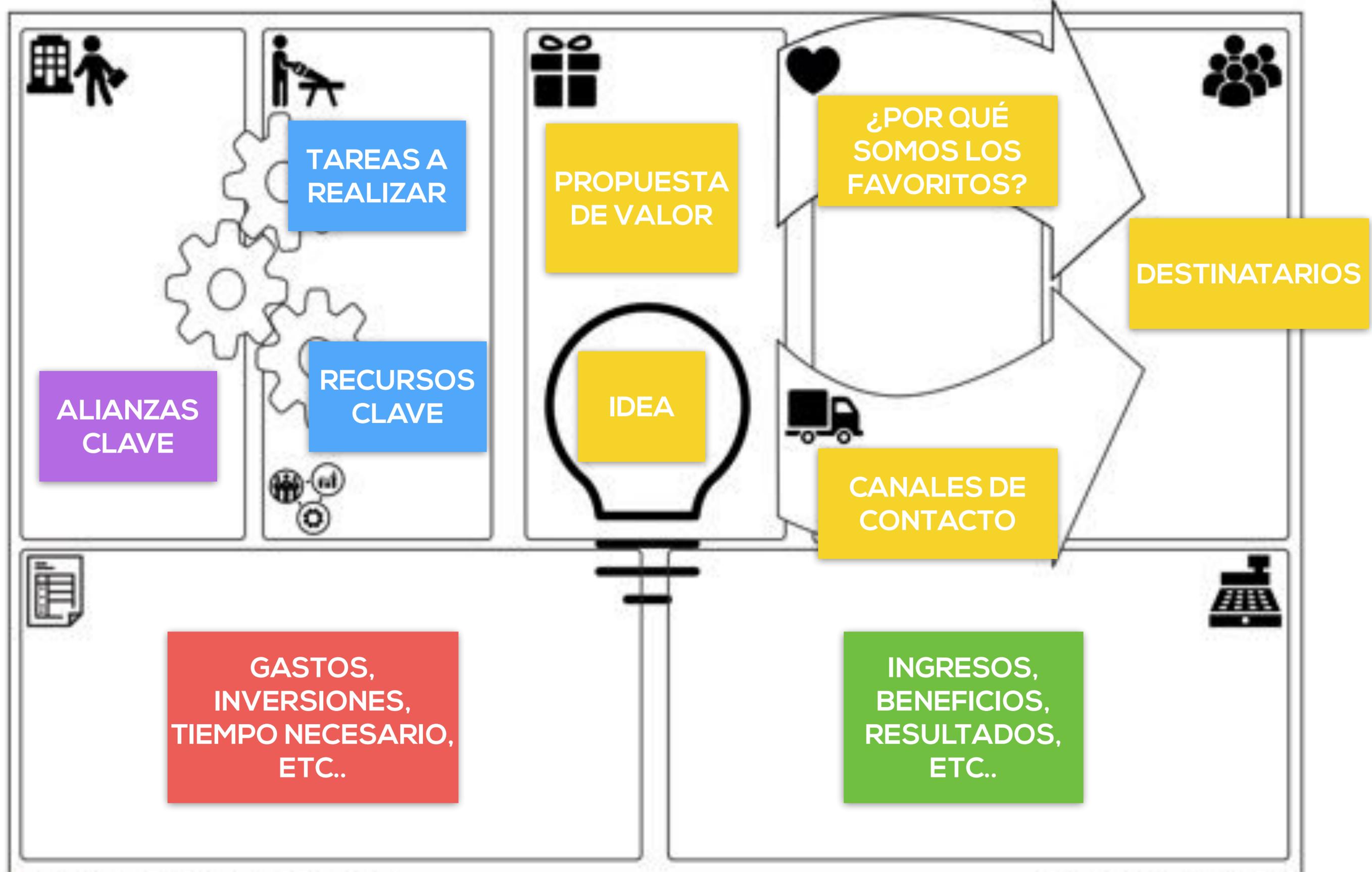
- Generar la mayor cantidad posible de opciones.
- Eliminar juicios de valor y favorecer el pensamiento expansivo.
- Generar soluciones visionarias.



- Convertir las ideas en realidad.
- Visualizar soluciones.
- Mejorar elementos necesarios para obtener resultado final.



- Probar prototipos con usuarios.
- Identificar mejoras significativas, fallos y carencias.
- Evolucionar la idea hasta convertirla en la solución definitiva.





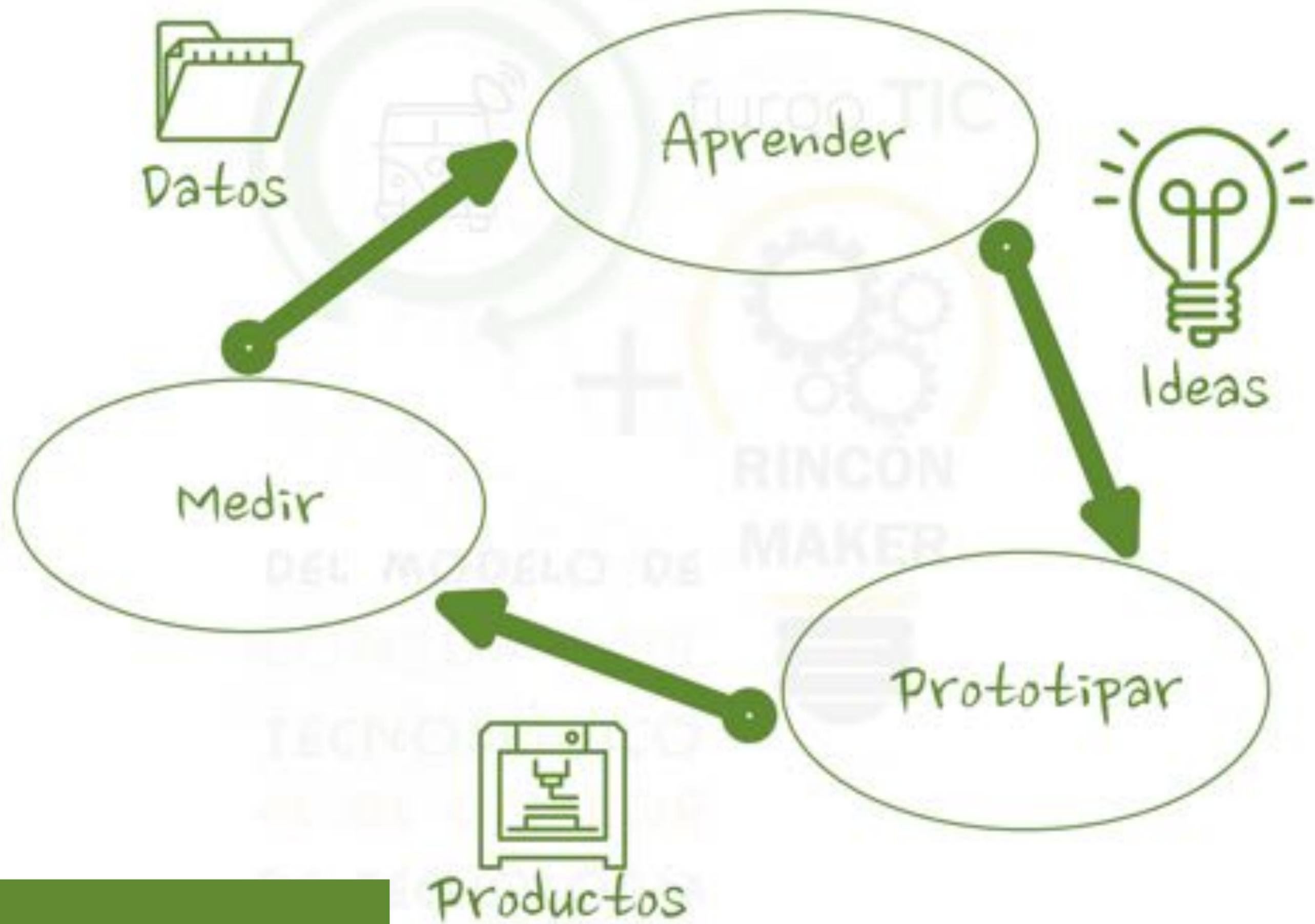
REDUCIR

HIPÓTESIS EXPERIMENTACIÓN



? ? ? ? ? ? ?





HIPÓTESIS

PRODUCTO MINIMO VIABLE

METRICA RELEVANTE

- ¡Espartanos!. ¿Cuál es vuestro oficio?.
- ¡Idear, Idear, Idear!

Muchas Gracias

