

HERRAMIENTAS PARA INNOVAR

BREVE

INTRODUCCIÓN

AL DESIGN

THINKING

eklos
by ABInBev



¿Qué es innovación?

JUEGO EN PAREJAS



¿Qué es Design Thinking?

Un proceso de
diseño



Un conjunto de
métodos

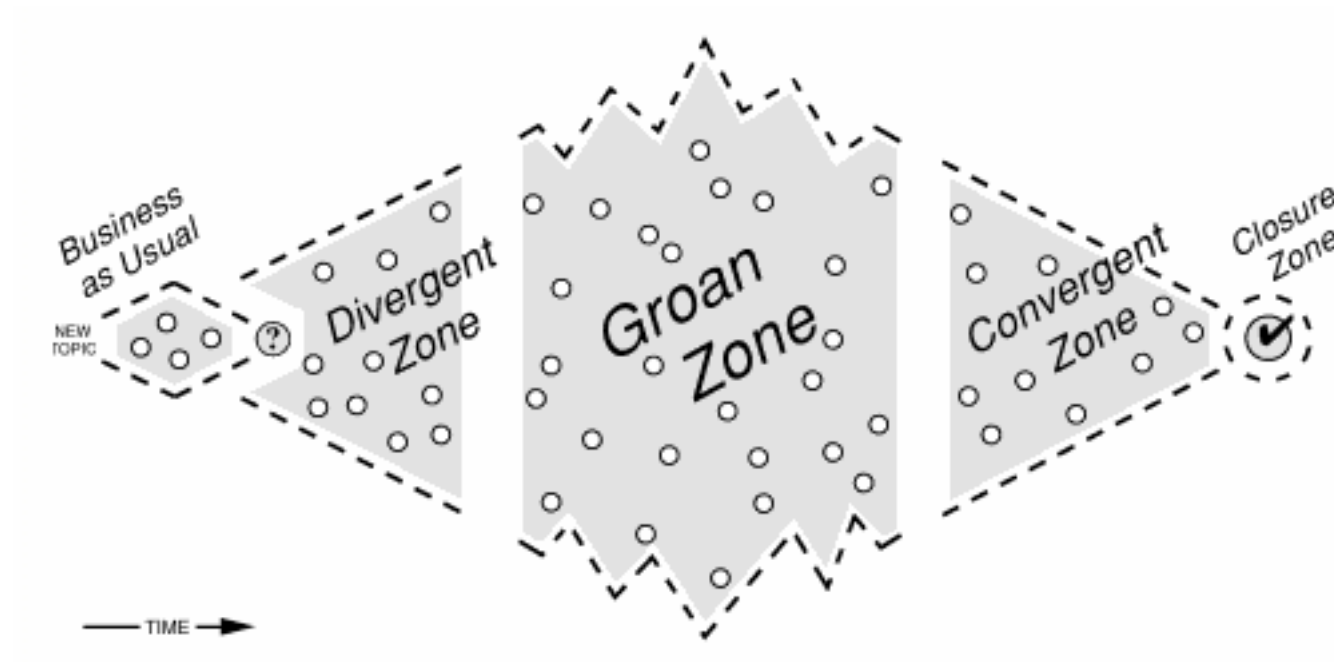


Una actitud



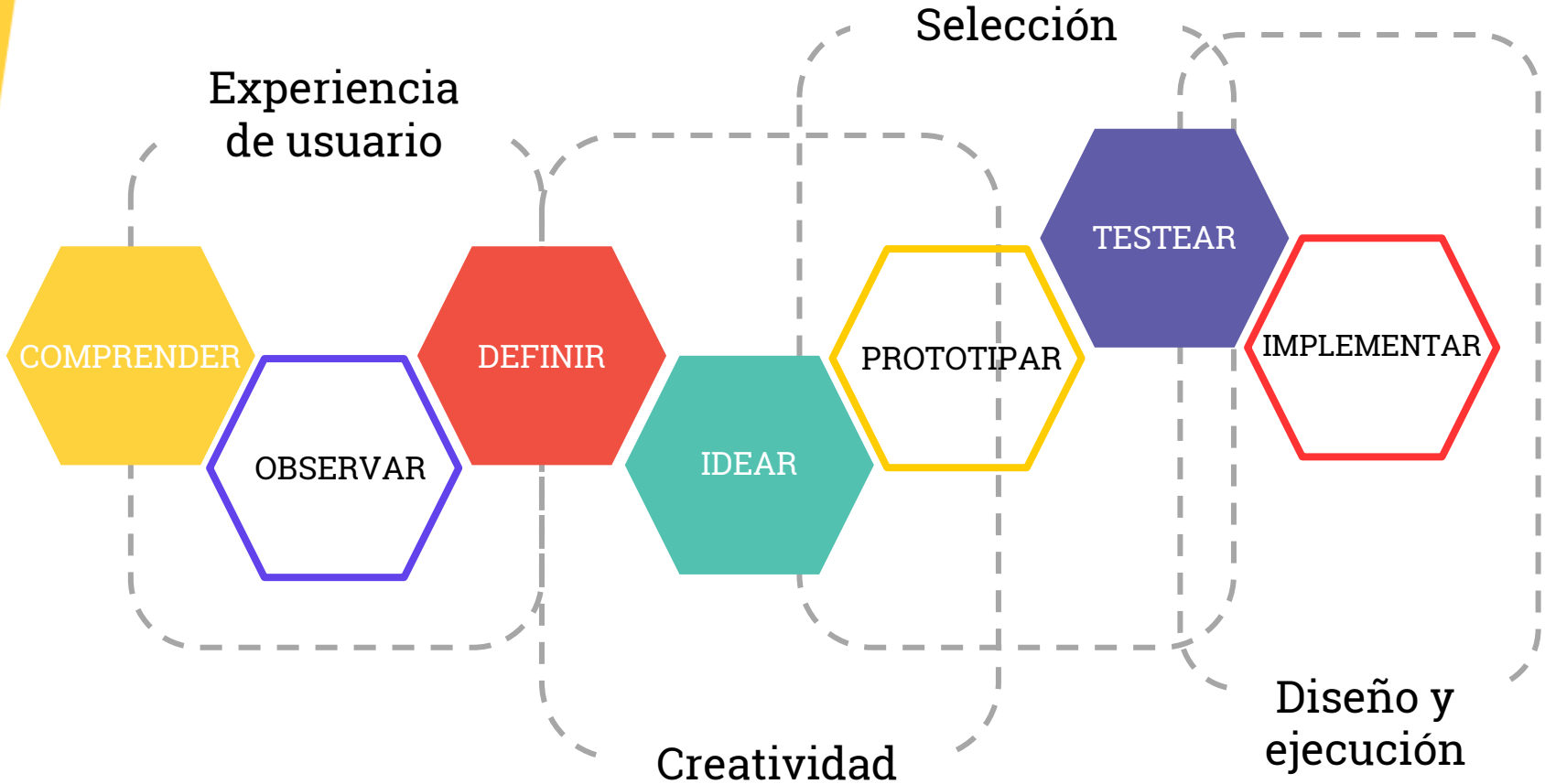
¿Qué hace?

- » Expande el proceso de diseño para resolver
- » problemas complejos, atravesados por la ambigüedad y la incertidumbre.



¿Cómo es el proceso?

Proceso ITERATIVO de búsqueda de la innovación



Experiencia de usuario

- » Observar, empatizar, interactuar, sumergirse
- » Descubrir emociones, pensamientos y valores que guían los comportamientos
- » Identificar las necesidades de la gente (pueden estar conscientes o no)

¿Recuerdan haber logrado algún hallazgo sobre experiencia de usuario?

¿Para qué es importante este paso antes de definir el problema?





Definir

Sintetizar lo investigado

- » Elaborar un problema específico y significativo
- » a partir de un punto de vista original y elaborado en base a lo observado

¿Se les ocurre algún ejemplo?

¿Para qué sirve contar con esta definición?





Idear

¿A quiénes nos dirigimos?

- » Primero surgen las ideas obvias, bienvenidas
- » Luego ir más allá: buscar cantidad y variedad

¿Vivieron brainstorming grupal?

¿Cómo ordenan las ideas?





Prototipar

¿A quiénes nos dirigimos?

- » De la cabeza al mundo físico
- » Un prototipo para que el usuario experimente e interactúe
- » Sirve para conectar, entusiasmar, explorar, evaluar

¿Hicieron algún prototipo?

¿Qué les pasó a los demás con el prototipo?

¿Qué les pasó a ustedes?



Testear

“Prototipa como si tuvieras razón y testea como si estuvieras equivocado”

- » Sirve para corregir y lograr la calidad del producto, también para aprender y mejorar
- » Siguiendo paso: iterar o implementar (o renunciar)

¿Les tocó testear un producto?
¿Ustedes crearon entornos de test?
¿Cómo les fue?





Implementar

¿A quiénes nos dirigimos?

- » Una vez implementado, se puede profundizar en la experiencia de usuario.
- » Puede llevar a desarrollo iterativo y/o a diseñar nuevos productos.

¿Algún ejemplo de un producto que usen o consuman y que les gustaría que incorpore cambios?



Algunos métodos de alto impacto

- » Entrevistar sin juzgar y escuchando en serio
- » Mapa del desafío, ¿para qué? ¿obstáculos?
- » Historias de usuario
- » Después del brainstorming: matriz de facilidad e impacto
- » Retrospectivas ágiles (“matriz para el feedback”)
- » Comunicación No Violenta (“me gusta, desearía, y si...”)
- » Storytelling



REFLEXIONES DE CIERRE

¡GRACIAS!

eklos
by ABInBev