

Unidad 3

La Creatividad y la Innovación: Design Thinking y sus fases para resolver problemas o necesidades de los usuarios.

Objetivo

Favorecer el uso de herramientas que fomenten alternativas de solución a los problemas o necesidades de los usuarios a través de la creatividad y la innovación utilizando el Design Thinking.

Módulo 4

Prototipar

Contenido

- Design Thinking: Prototipar.
- Las distintas formas de prototipar.
- Prototipos de todo tipo.

Design Thinking: Prototipar

Prototipar: Definición



Esta fase es la principal dentro de la metodología. La elaboración de prototipos rápidos y baratos nos da la oportunidad de poner a prueba y perfeccionar nuestras ideas, agilizando el proceso de diseño. Por eso, uno de los principios del pensamiento de diseño es: “no lo digas, muéstralo”. Eso quiere decir, que en vez de explicar mucho, es mejor hacer planos, bosquejos, esquemas o estructuras tridimensionales para que la otra persona pueda tener una idea más exacta de lo que estamos imaginando.



Las distintas formas de prototipar

Formas de prototipar rápidas y baratas

Plano de producto/servicio

En este caso se elabora un diseño en el que se recoge la forma y características del producto o servicio. Un ejemplo de aplicación podría ser una nueva bicicleta con distintas características. Se mostraría la forma de sus ruedas, la del manillar, asiento... en definitiva, todo lo relevante que queramos validar con el usuario. Si es pertinente, pueden hacerse diferentes planos que muestren distintas perspectivas y foco en algunos detalles.

Storyboard

Este prototipo gráfico representa la interacción del usuario con el producto o servicio. En él, se recoge “la película” que cuenta sus funcionalidades y cómo estas dan solución a necesidades del usuario. No hace falta contar con grandes ilustraciones en su diseño. Pero sí con dibujos que le permitan entender claramente lo que cada viñeta representa.

Folleto

La característica adicional que incluye el folleto dentro de la categoría de prototipos es que incluye un discurso comercial. Y también fotos y un ordenamiento y priorización de la información. Es mejor utilizarlo en fases avanzadas de prototipado de un producto o servicio. En el que además exista alguna noción de tono de comunicación e identidad de marca.

Formas de prototipar rápidas y baratas

Rol playing

Para prototipar a veces solo es necesaria una representación de la forma de uso de un producto. O de un servicio. Se trata de simular la interacción incluyendo las características que resultan relevantes para el usuario.



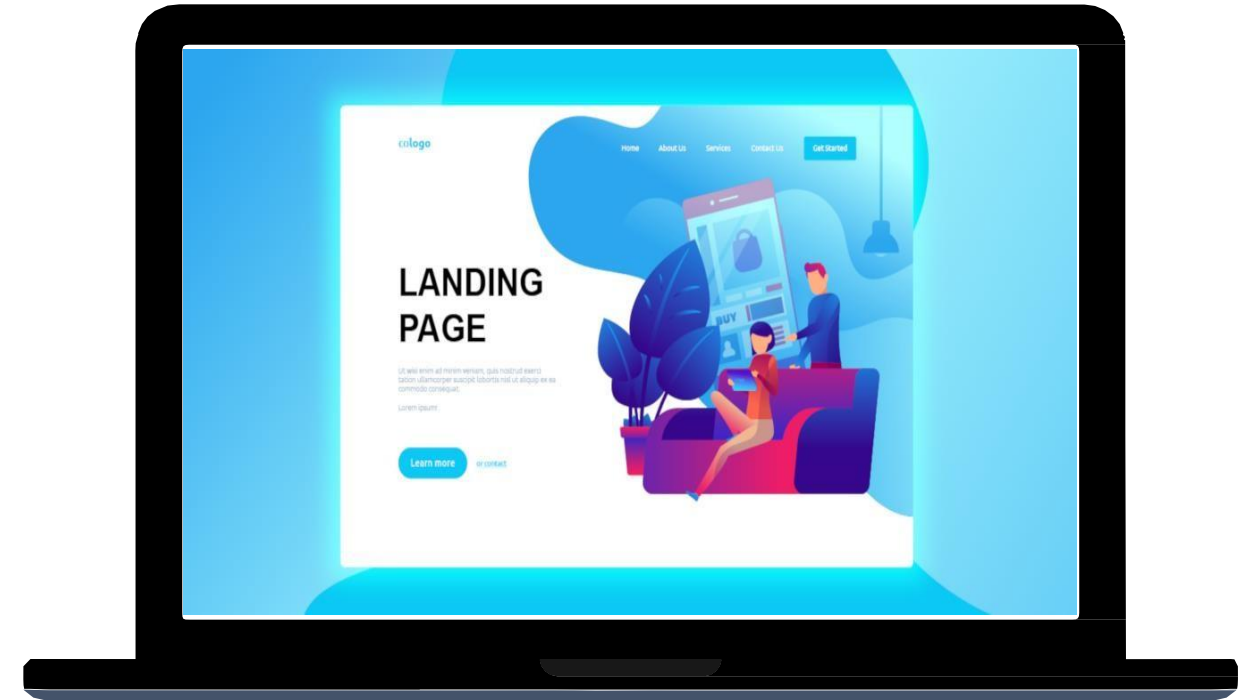
Pantallazos

En los casos anteriores el prototipo podría crearse con boli y papel. Si decidimos sofisticarlo, podemos recurrir al ordenador. Y al diseño de pantallazos que nos permitan no solo recoger la historia del producto o servicio. Sino también como se integrarían dentro de una web.



Formas de prototipar que requieren de más tiempo e inversión

Landing Page: Se trata de una página web desde la que mostrar el producto o servicio. Y también una llamada a la acción, como si ya estuviese en venta. Hoy, contamos con gestores de contenidos que nos permiten, en muy poco tiempo, tener una web a nuestra disposición. De todos ellos el más utilizado es WordPress. Con poco dinero y recursos como bancos de fotografía resulta sencillo generar un prototipo. La desventaja es que si nadie en el equipo sabe cómo utilizar WordPress perderás agilidad en posibles interacciones. Dado que necesitarás constantemente hacer cambios de acuerdo al feedback que te vaya dando el usuario.

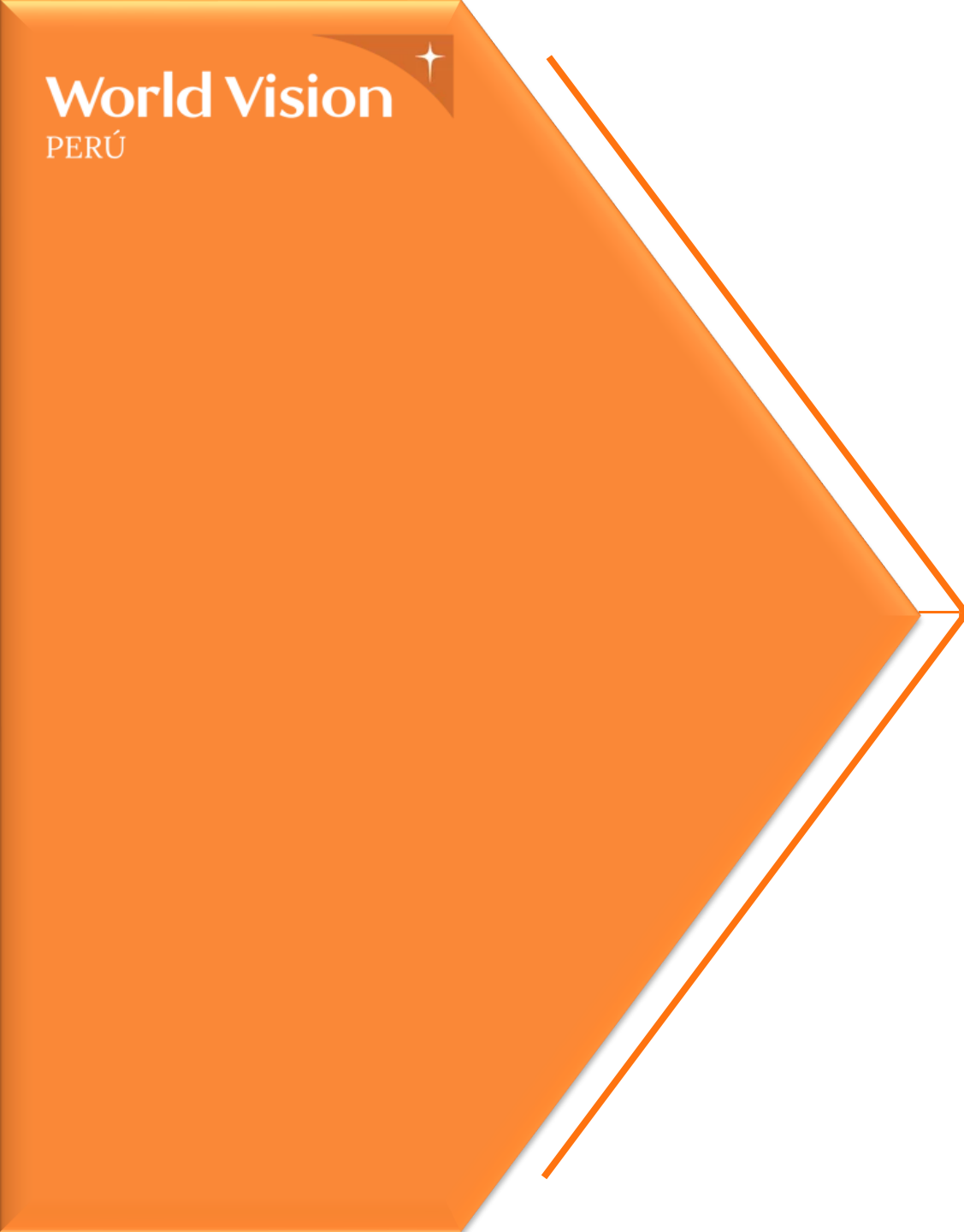


Por qué prototipar es avanzar

❖ Si es cierto que una imagen vale más que mil palabras, **un prototipo vale más que muchas imágenes**. O las potencia y les otorga un sentido. Decimos que prototipar es avanzar porque, cada vez que mostramos algo completo a un usuario, le damos la oportunidad de que nos devuelva feedback.

❖ Prototipar es avanzar por naturaleza porque supone confrontar hipótesis con el usuario. Hacerle partícipe de la evolución de nuestro diseño. Y, a partir de su feedback ir generando nuevas versiones cada vez más alineadas con sus necesidades y deseos.





Prototipos de todo tipo

Evaluación de prototipos



Cuando vamos a crear un prototipo, es importante que podamos recibir retroalimentación (opinión) de la mayor cantidad de personas posibles. Esto nos permitirá encontrar una buena forma de mejorar nuestro prototipo y así llegar con una versión final que realmente sea del gusto de las personas. Para ello podemos utilizar la Malla receptora de información.



La Malla receptora se basa en cuatro preguntas en cuatro cuadrantes que yo le haré a la persona que verá mi prototipo. Debajo de cada cuadrante pondré las respuestas y con eso mejoraré mi prototipo.

Evaluación de prototipos

Las preguntas son:



¿Qué información interesante ves en este prototipo?

Esto significa que le preguntemos a la persona que ve nuestro prototipo cuáles son esos puntos que más le llaman la atención y le parece importante e interesante.



¿Qué críticas constructivas podrías dar a este prototipo?

Esto significa que le pedimos a la persona que ve nuestro prototipo que nos de una crítica constructiva. Que nos indique qué elementos sienten que no están bien.



¿Qué preguntas te surgen a partir de este prototipo?

Esto significa que le pedimos a la persona que ve nuestro prototipo que nos indique todas las preguntas que han venido a su mente cuando lo ha visto. Es importante que nos diga todo, porque nos servirá para responderlas luego en nuestra segunda versión.



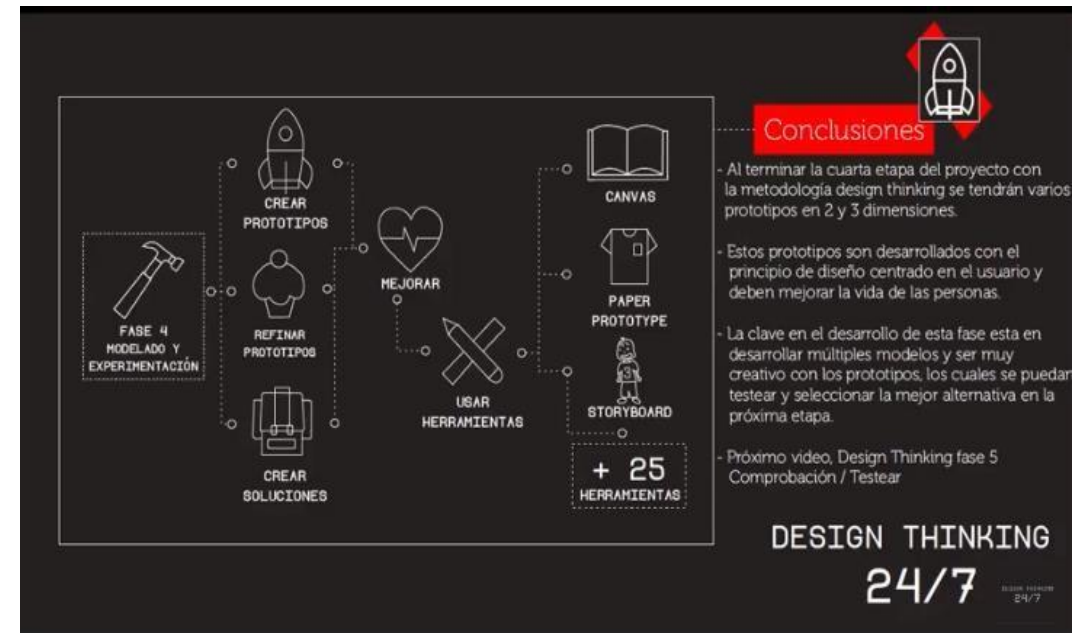
¿Qué nuevas ideas se te ocurren?

Finalmente preguntarle qué ideas distintas se le ocurren para mejorarlo.

Videos: Para reflexionar

Prototipar

<https://www.youtube.com/watch?v=khN4JGmmeIE>



Módulo 5

Testear

Contenido

- Design Thinking: Testear, evaluar o validar.

**Design Thinking: Testear,
evaluar o validar.**

Validar: Definición



Validar es la quinta y última fase de un proceso de Design Thinking. Es el “momento de la verdad” en el que mostramos al usuario lo que hemos diseñado para él. **El final de un recorrido de generación de ideas**, que han sido aterrizadas en forma de prototipo. Ideas que han partido de una investigación previa y definición de **Focos de Acción** que recogían aspectos de especial valor para el usuario.



Como veremos a continuación, **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 recogido del usuario, qué acciones vamos a llevar a cabo para seguir acercándonos a la solución que encaja con sus necesidades y deseos.



Escuchar para validar correctamente

Al hablar con el usuario o cliente, nunca debemos olvidar nuestro principal objetivo: **obtener la información más genuina posible para saber si estamos conectando con sus necesidades y deseos.**

Por esta razón cuando mostremos nuestro prototipo debemos escuchar. Dejar de lado nuestros presupuestos y expectativas. Y **recordar que el usuario está en el centro de todo el proceso.** Y que es para él para quien diseñamos.

Validar: Consideraciones

Como han podido comprobar, validar es sinónimo de escucha. De observación y de hacerse muchas preguntas. Por eso saber recoger e **interpretar adecuadamente el feedback del usuario en Design Thinking es una clave para el éxito.**



En la recogida de información es fundamental que desarrollemos nuestras capacidades perceptivas. Y crear un entorno de confianza. Dejar que el usuario se exprese con libertad y sienta que has escuchado incrementará la **cantidad y calidad del feedback que recibáis.**



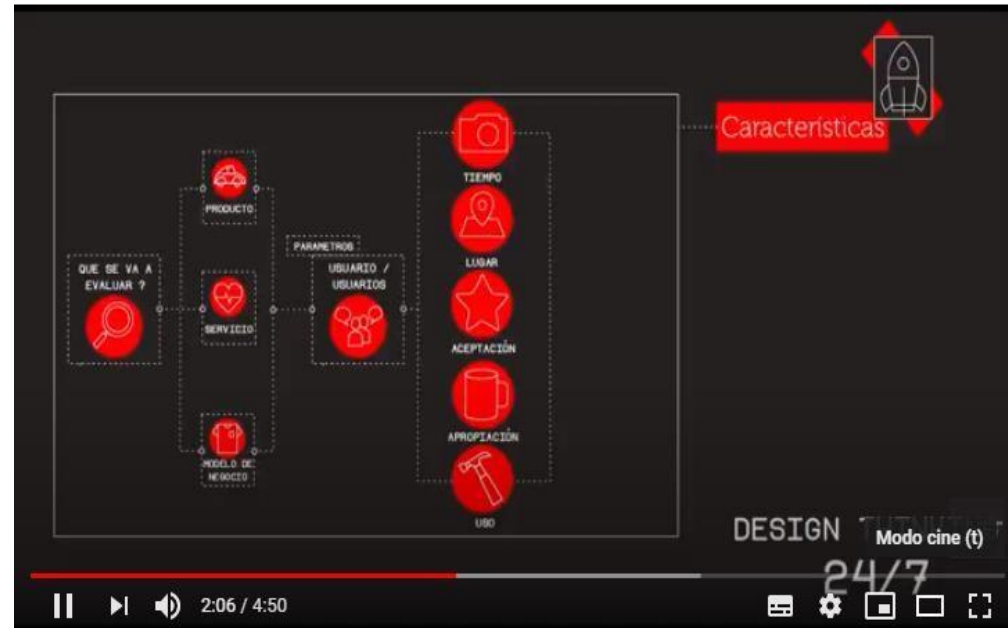
Como última recomendación, ved siempre al usuario como un aliado, no como uno enemigo. Si vuestro ego o la sensación de frustración comienza a influir en vuestro comportamiento todo será más complicado. **Pasar por la última fase de un proceso de Design Thinking tal y como la empezaste: empatizando.**



Videos: Para reflexionar

Testear o Validar

<https://www.youtube.com/watch?v=laiu3pkfGrg>



World Vision

Por los niños

