

# Design Thinking



Mg. Lita Cervantes

# ¿Qué es Design Thinking?

Es un enfoque para la innovación centrado en el ser humano que se nutre de un kit de herramientas de los diseñadores para integrar:

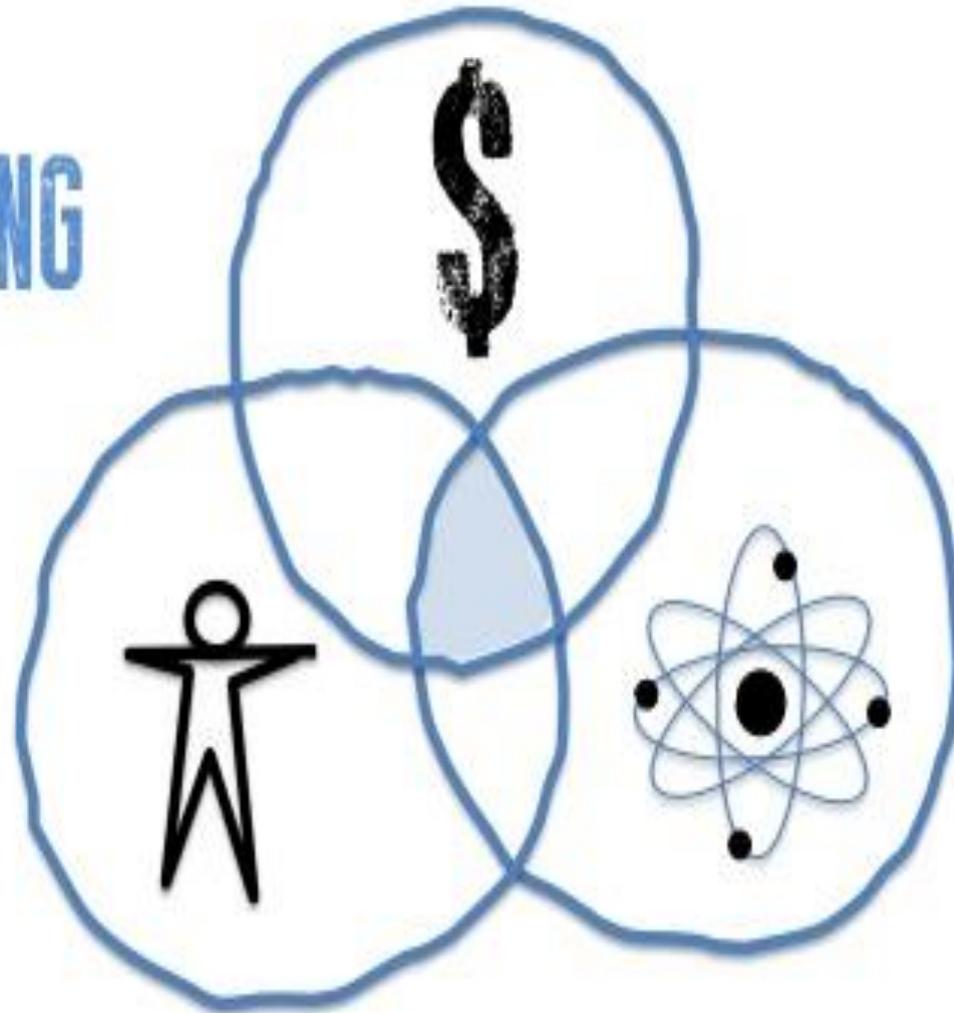
1. las necesidades de las **personas**
2. las posibilidades de la **tecnología**, y
3. los requisitos **económicos** para el éxito del negocio.

-Tim Brown, presidente y CEO de IDEO

**Negocio**  
(viable)

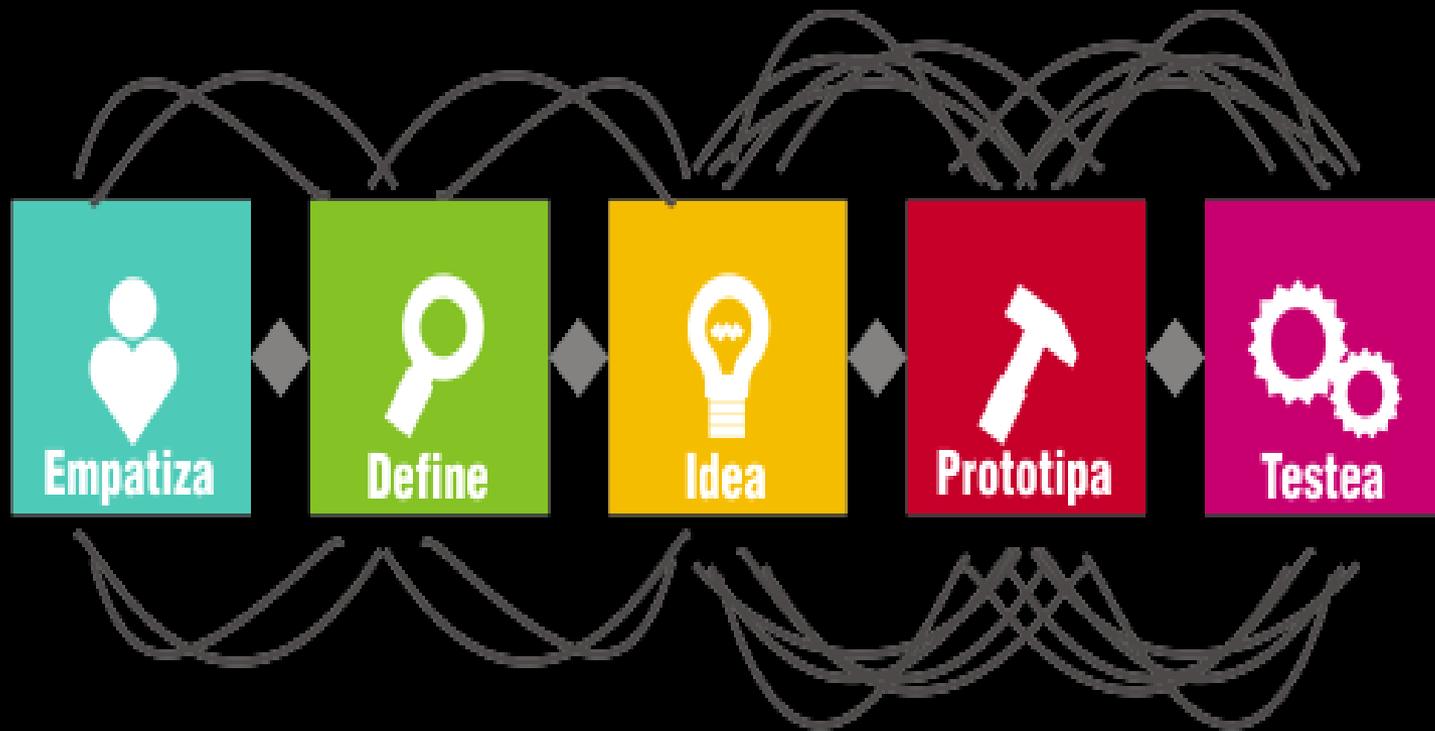
# DESIGN THINKING

**Personas**  
(Desirable)



**Tecnología**  
(Factible)

# Design Thinking



¿Qué

## PIENSA Y SIENTE?

Lo que realmente importa  
Principales preocupaciones  
Inquietudes y aspiraciones

¿Qué

## OYE?

Lo que dicen los amigos  
Lo que dice el jefe  
Lo que dicen las personas influyentes

¿Qué

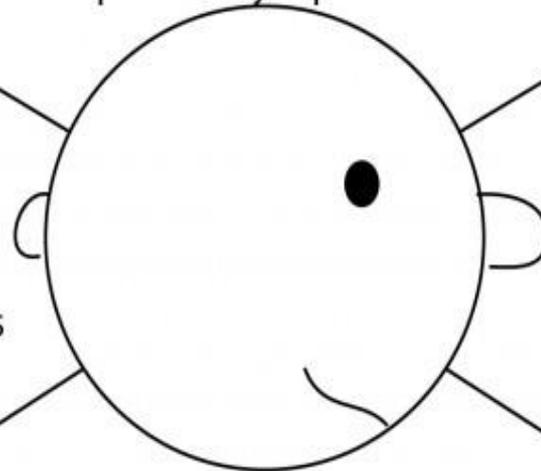
## VE?

Entorno  
Amigos  
La oferta del mercado

¿Qué

## DICE Y HACE?

Actitud en público  
Aspecto  
Comportamiento hacia los demás



**definir el problema**

Todo  
tapado...  
Menos los ojos  
desde luego  
que cultura  
más machista,  
cruel y  
dominadora...



Todo  
destapado...  
Menos los ojos  
desde luego  
que cultura  
más machista,  
cruel y  
dominadora...



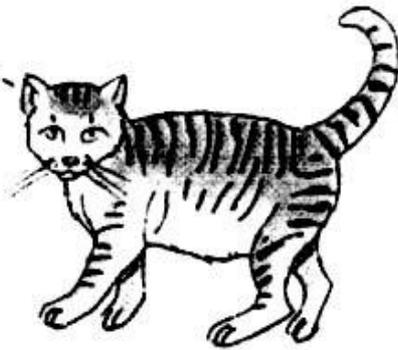
ELVIS

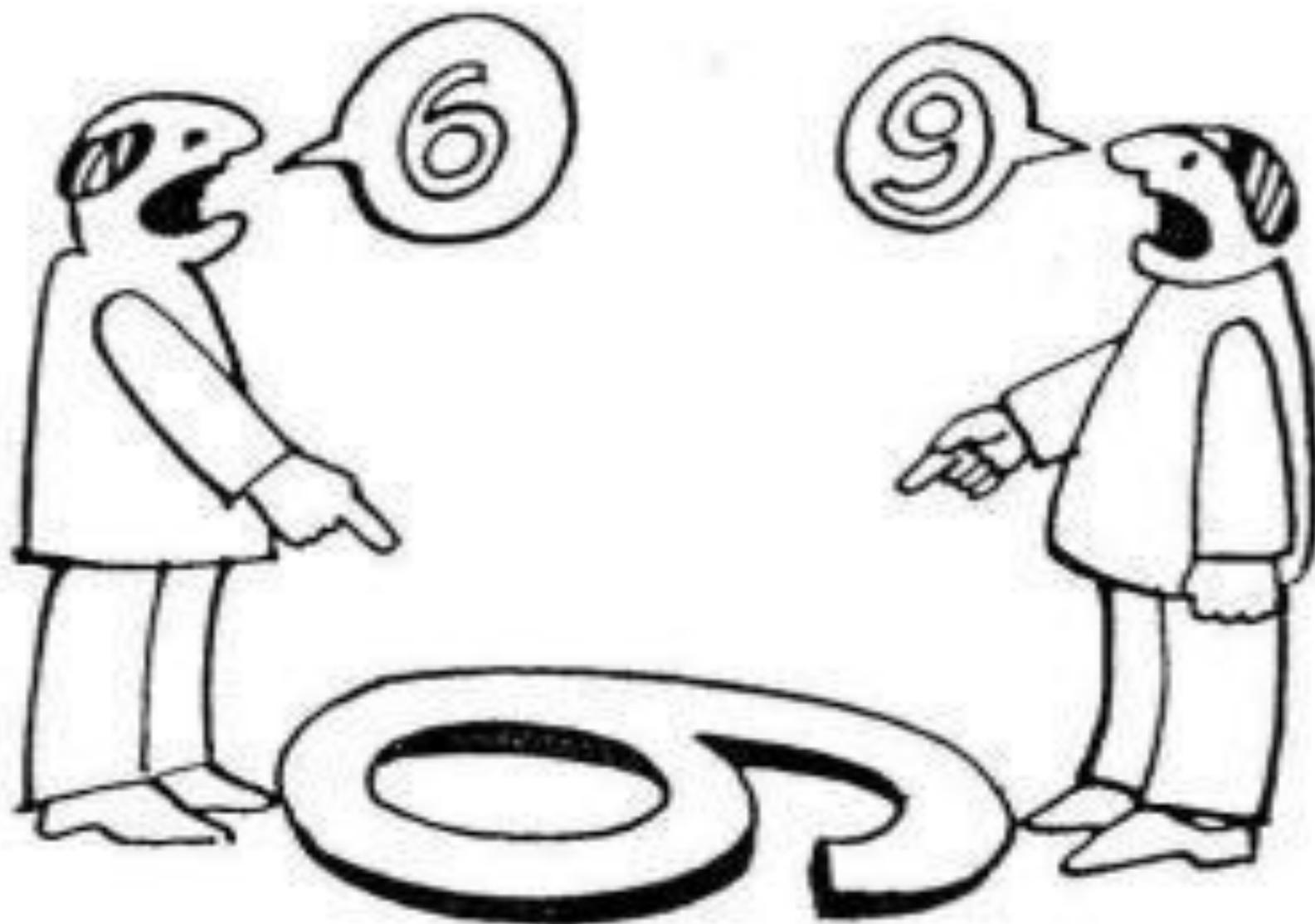




- Tener claro cómo ve el mundo el **usuario** para quien diseñamos.
- Definir el **real problema** que tiene la persona para la cual estamos diseñando.

Definiendo  
(adoptando un punto de vista)





# Definiendo (Adoptando un punto de vista)

El usuario \_\_\_\_\_(Persona)\_\_\_\_\_

necesita \_\_\_\_\_(necesidad - deseo)\_\_\_\_\_

porque sorprendentemente (piensa, cree, sostiene...)

---

---

---

idear

# Testear: evaluar el prototipo

- Compartir su idea prototipo con uno o varios usuarios originales para conocer su retro alimentación (feedback)
- Esta fase es crucial, y nos ayudará a identificar mejoras significativas, fallos a resolver, posibles carencias.  
Durante esta fase evolucionaremos nuestra idea hasta convertirla en la solución que estábamos buscando.
- ¿Qué funciona, qué no funcionó?
- Técnicas utilizadas:
  1. Presentación del prototipo
  2. Preparación del pitch