



EREA+

FUNDACIÓN
**ARAGÓN
EMPRENDE**

EREA+

Emprendimiento e innovación

**Herramientas de Design
Thinking para Innovar en el
medio rural**



 **GOBIERNO
DE ARAGON**

 **GOBIERNO
DE ESPAÑA**
VICEPRESIDENCIA
TERCERA DEL GOBIERNO
MINISTERIO
PARA LA TRANSICIÓN ECOLÓGICA
Y EL RETO DEMOGRÁFICO



Secretaría
General
para el Reto
Demográfico

1. ¿Qué es el design Thinking?

2. ¿Cómo se aplica?

Investigación

Ideación

Prototipado



¿Qué es el design thinking?



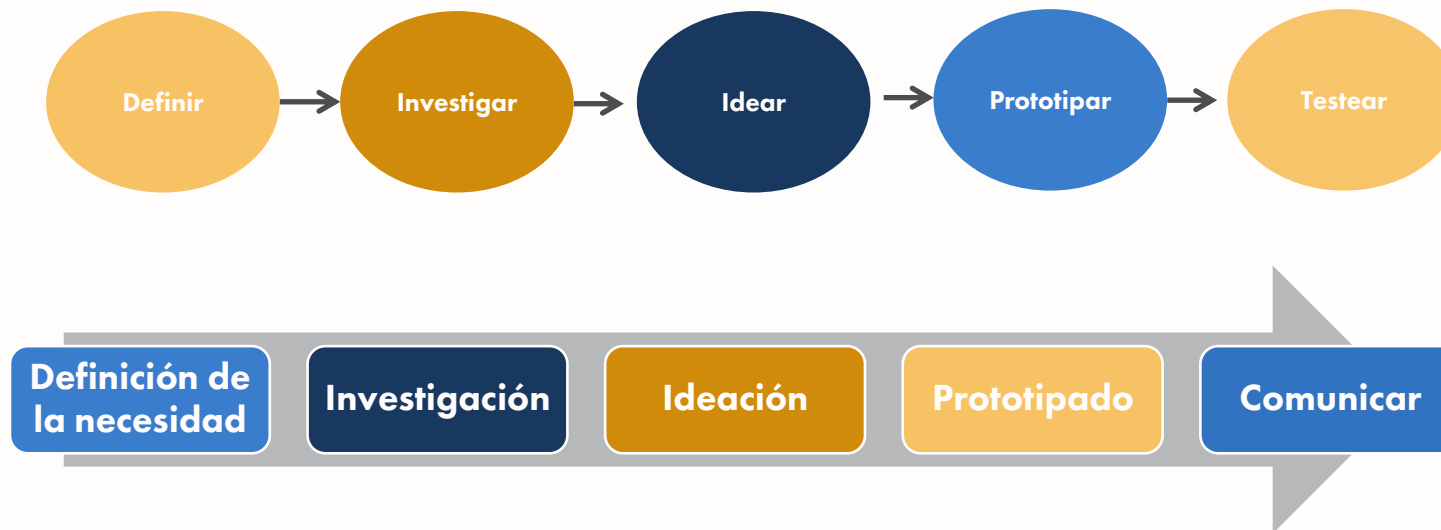




<http://muhimu.es/pobreza-desarrollo/hippo-water-roller/>

Design Thinking

Es una metodología para la resolución de problemas práctica y creativa que buscan un mejor resultado



Principios del design thinking



HUMAN
CENTERED



RADICAL
COLLABORATION



MINDFUL of
PROCESS



SHOW
DONT
TELL



CULTURE
OF
PROTOTYPING

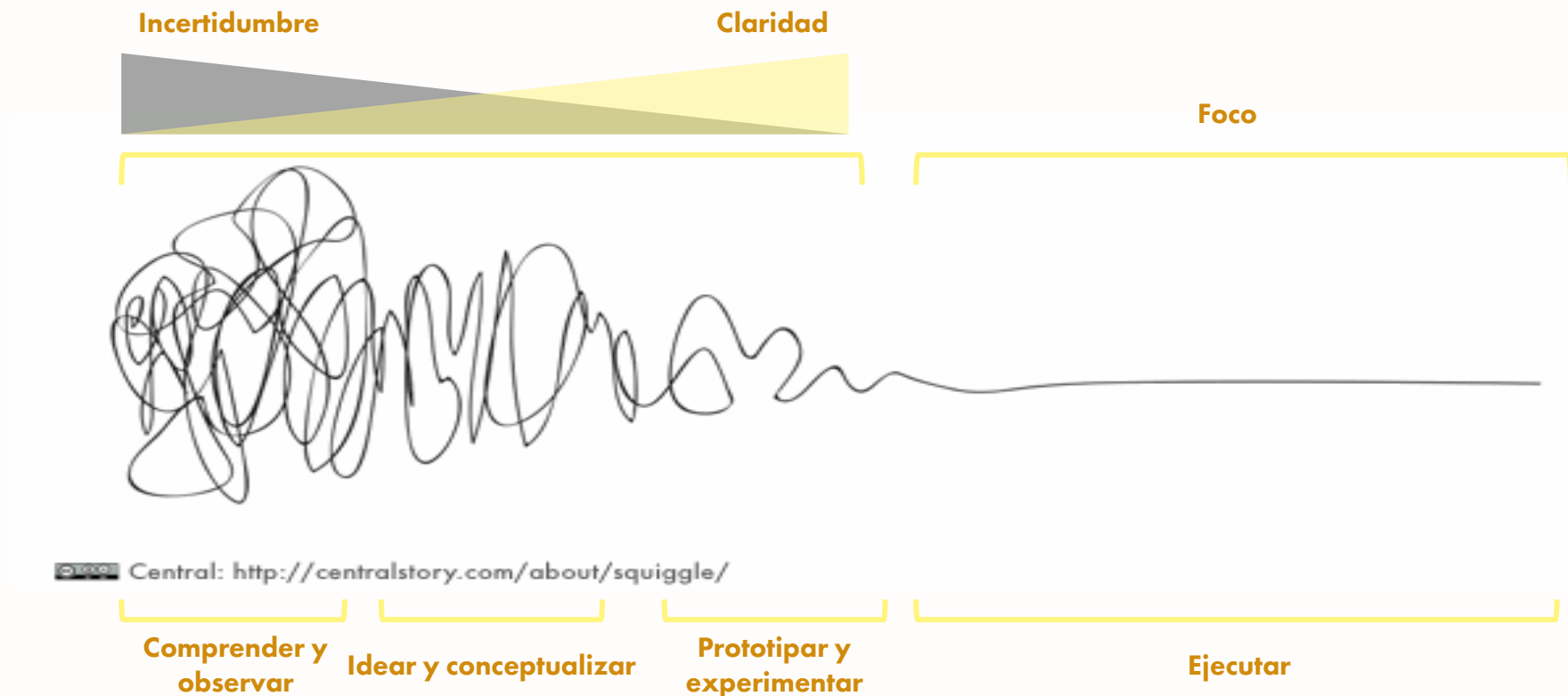


BIAS
TOWARD
ACTION

Institute of Design at
Stanford



El proceso de design thinking



¿Cómo se aplica?



1

**Comprendamos, investiguemos,
observemos**

2

**Ideemos, busquemos opciones,
alternativas, posibilidades**

3

**Prototipemos, experimentemos,
contrastemos**



1

**Comprendamos, investiguemos,
observemos**

2

Ideemos, busquemos opciones,
alternativas, posibilidades

3

Prototipemos, experimentemos,
contrastemos



Comprendamos, investiguemos, observemos

- Análisis del entorno: mercados y sectores (clientes, proveedores, competidores, productos sustitutos).
- Foco en la persona: entrevistas, clientes potenciales y extremos, mapa de la empatía, customer journey mapping
- Visualización, futurización



Foco en la persona y empatía

Tener empatía por las personas para las cuáles se está diseñando y la retroalimentación de estos usuarios es fundamental para lograr un buen diseño.

Comprender las cosas que hacen y su porqué.



1

Comprendamos, investiguemos,
observemos

2

**Ideemos, busquemos opciones,
alternativas, posibilidades**

3

Prototipemos, experimentemos,
contrastemos

Personas



Juan, 21 años, 2º curso de Ingeniería Técnica Industrial en el campus de Getafe. Vive en Getafe, en un piso compartido con otros tres compañeros de la facultad. Le gusta viajar, escuchar música y el fútbol. Hace más de cuatro años que navega, se considera experimentado y por eso, utiliza Internet para realizar todos los trámites que puede. Hace poco le han regalado la Playstation 2 para su cumpleaños.

Relación con la tecnología:

Tiene ordenador propio y ADSL que comparte con sus compañeros de piso. Utiliza su cuenta de correo y el Messenger, para comunicarse con sus amigos y con sus compañeros de clase. La tecnología forma parte de su entorno y la ve como una ventaja en todos los sentidos. Le gustaría comprarse todos los "cacharritos" que salen al mercado, pero por ahora no tiene mucho dinero. El teléfono móvil es un aparato imprescindible en su vida.

Hábitos en Internet:

Se conecta casi a diario desde casa, también se conecta a menudo desde la biblioteca. Entra en Internet, tanto para acceder a Campus Global, como para buscar información, comprar entradas, contratar viajes o buscar el mejor precio para las compras que después realizará off line. Lee su diario deportivo on line y se descarga música por Internet.


Comportamiento en www.uc3m.es:

No suele navegar por la parte pública. El primer año accedía más, para buscar información sobre su carrera. Recuerda que algunas cosas estaban un poco escondidas. A C.G., accede casi a diario, mira el correo, busca horarios y notas. También lo utiliza para reservar libros en la biblioteca, dispensar asignaturas, consultar su expediente y solicitar la prueba de idiomas. Mejoraría la navegación y la personalización.

Su objetivo es crear perfiles personales ficticios y permite profundizar en el conocimiento de determinados usuarios.

Es una herramienta para reflexionar sobre quiénes son los principales actores relacionados con tu proyecto.

Who: Make a Persona

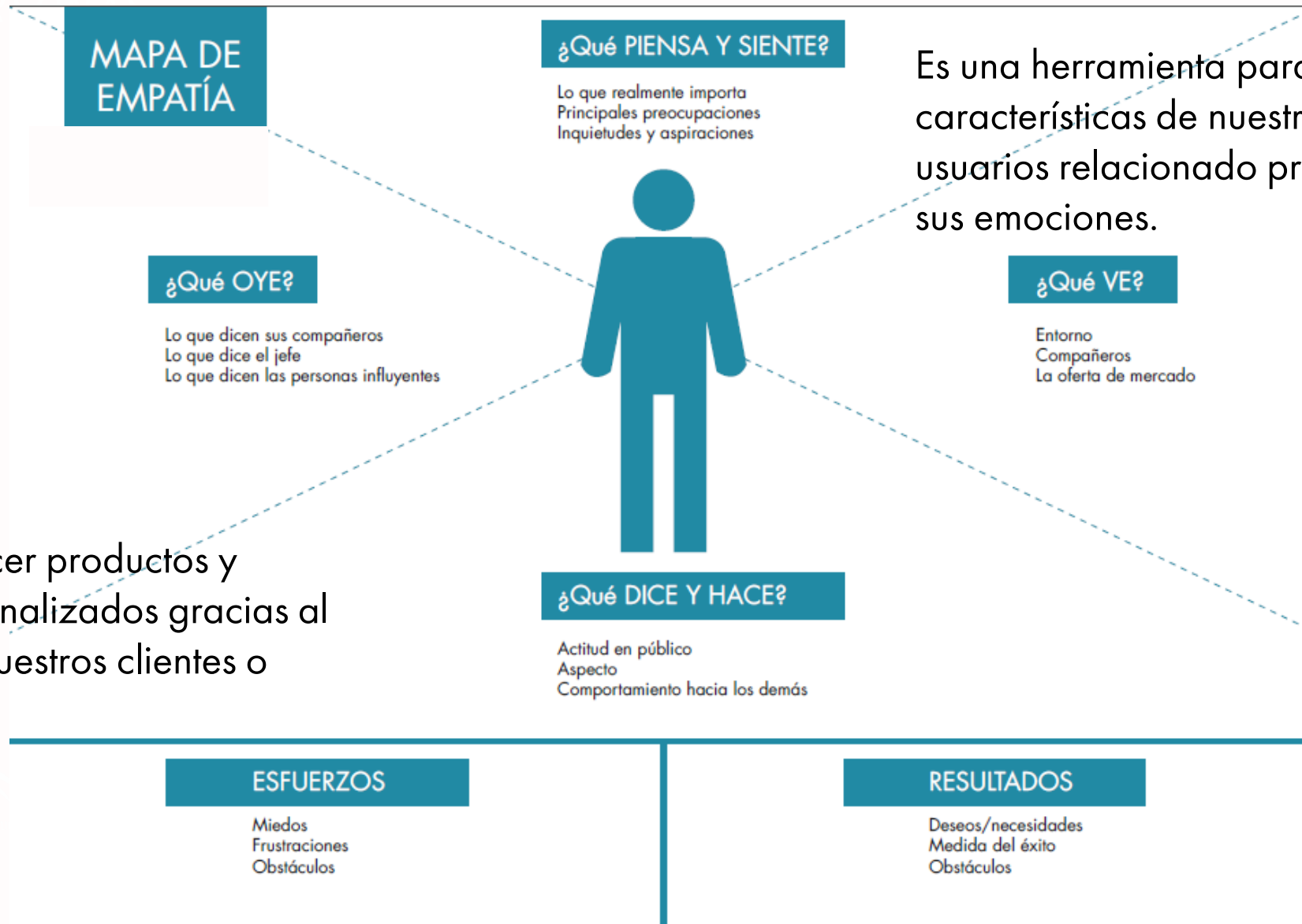
<p>"Mary"</p>  <p>Working Mom</p>	<p>Behaviors</p> <ul style="list-style-type: none"> • Has a housecleaner • Buys take-away 3 nights/wk • Frequently feels overwhelmed when she "forgets" something 	<p>Main Problems</p> <ul style="list-style-type: none"> • Find a babysitter • Time for herself • Lose weight
<p>Demographics</p> <ul style="list-style-type: none"> • 34 years old • Lives in Reading, works in London • Married, 2 kids • Household 125k/yr 	<p>Needs & Goals</p> <ul style="list-style-type: none"> • Help! Running errands, managing kids, keeping things running • Time for her girlfriends • To feel like she "has it sorted" • "To clone herself" 	<p>Where to find</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kids Store • Beauty Salon • Kids Parks



Excerpt from Luxr.co: <http://www.slideshare.net/clevergirl/luxr-one-day-workshop>



Mapa de empatía



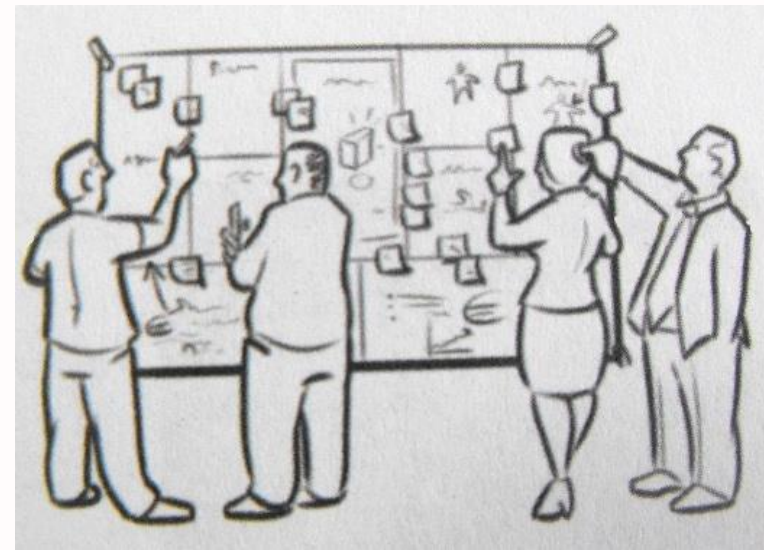
Es una herramienta para para definir las características de nuestros clientes o usuarios relacionado principalmente con sus emociones.

Su objetivo es ofrecer productos y servicios más personalizados gracias al entendimiento de nuestros clientes o usuarios.



Ideemos, busquemos opciones, alternativas, posibilidades

- Ejercicio de calentamiento o desinhibición
- Ejercicio de generación de ideas tradicional
- Ejercicio de generación de ideas disruptivas
- Técnicas de filtrado de ideas
- Técnicas de evaluación de ideas



4x4x4

4x4x4	
1	
2	
3	
4	



Dot voting

UNCONFERENCE TOPICS	
▪ Hackronyms	••
▪ Can social commerce save the planet?	••••
▪ Civic Participation Online	•
▪ The Autism Spectrum	•••
▪ Publishing in the New World	••••



1

Comprendamos, investiguemos,
observemos

2

Ideemos, busquemos opciones,
alternativas, posibilidades

3

**Prototipemos, experimentemos,
contrastemos**









Prototipemos, experimentemos, contrastemos

Esbozo de la idea en una servilleta, power point,
landing page, collage, role play, prototipo
experimental, beta, maqueta, etc.



Convertimos los **conceptos abstractos en tangibles** para contrastarlos con usuarios y otros stakeholders (**cocreación**), y así mejorarlos de forma continuab

	Prototype	Finished Product / Service
Elmo's iPhone Application		
Kitchen		
Nurses at Keiser Permanente Hospitals		







EREA+

Ecosistemas de Emprendimiento e
Innovación en el Medio Rural de Aragón

