

By Ing. Ronal Varela leanJesús



"Un emprendedor ve oportunidades donde otros ven problemas"

Michael Gerbe







"Si buscas resultados distintos, no hagas simpre lo mismo"

Albert Einstein







Usado para resolver problemas o abordar desafíos

1. PENSAMIENTO DE DISEÑO







PENSAMIENTO DE DISEÑO



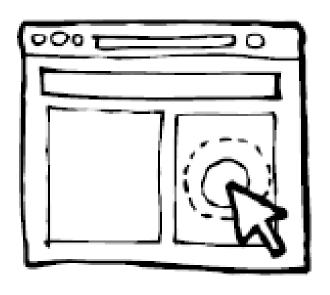
- DHC: Diseño centrado en el ser humano.
- Es un enfoque creativo usado para resolver problemas.
- Comienza con las personas y termina con el diseño de la solución adaptada a las necesidades de las personas.
- Se trata de construir una gran empatía con las personas.
- No es una secuencia de pasos.
- Es un proceso dinámico (varía).
- Al principio parecerá un caos, pero habrá resultados

SE PUEDE UTILIZAR EN

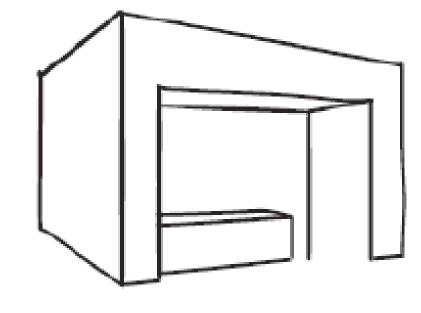
Productos



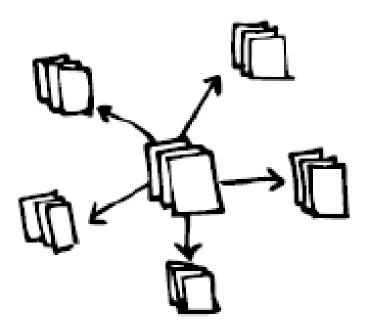
Servicios



Espacios



Sistemas



PROCESO DE DISENO

INSPIRACIÓN

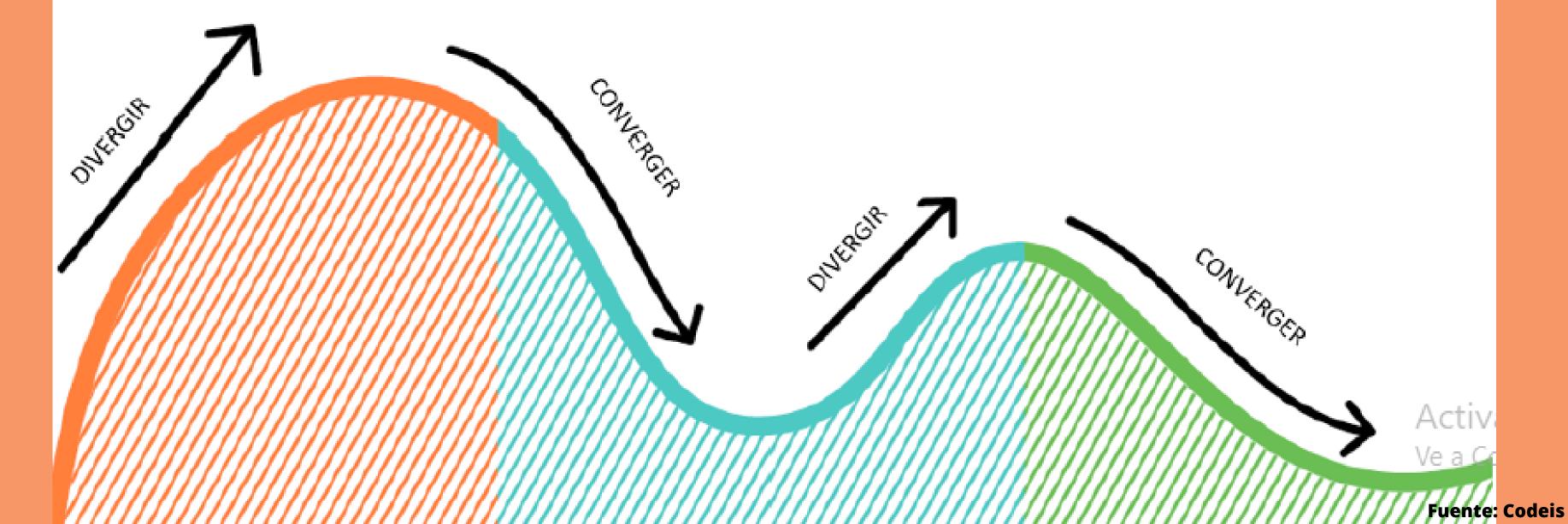
Tengo un desafío de diseño ¿Cómo comienzo? ¿Cómo conduzco una entrevista? ¿Cómo me mantengo centrado en el ser humano?

IDEACIÓN

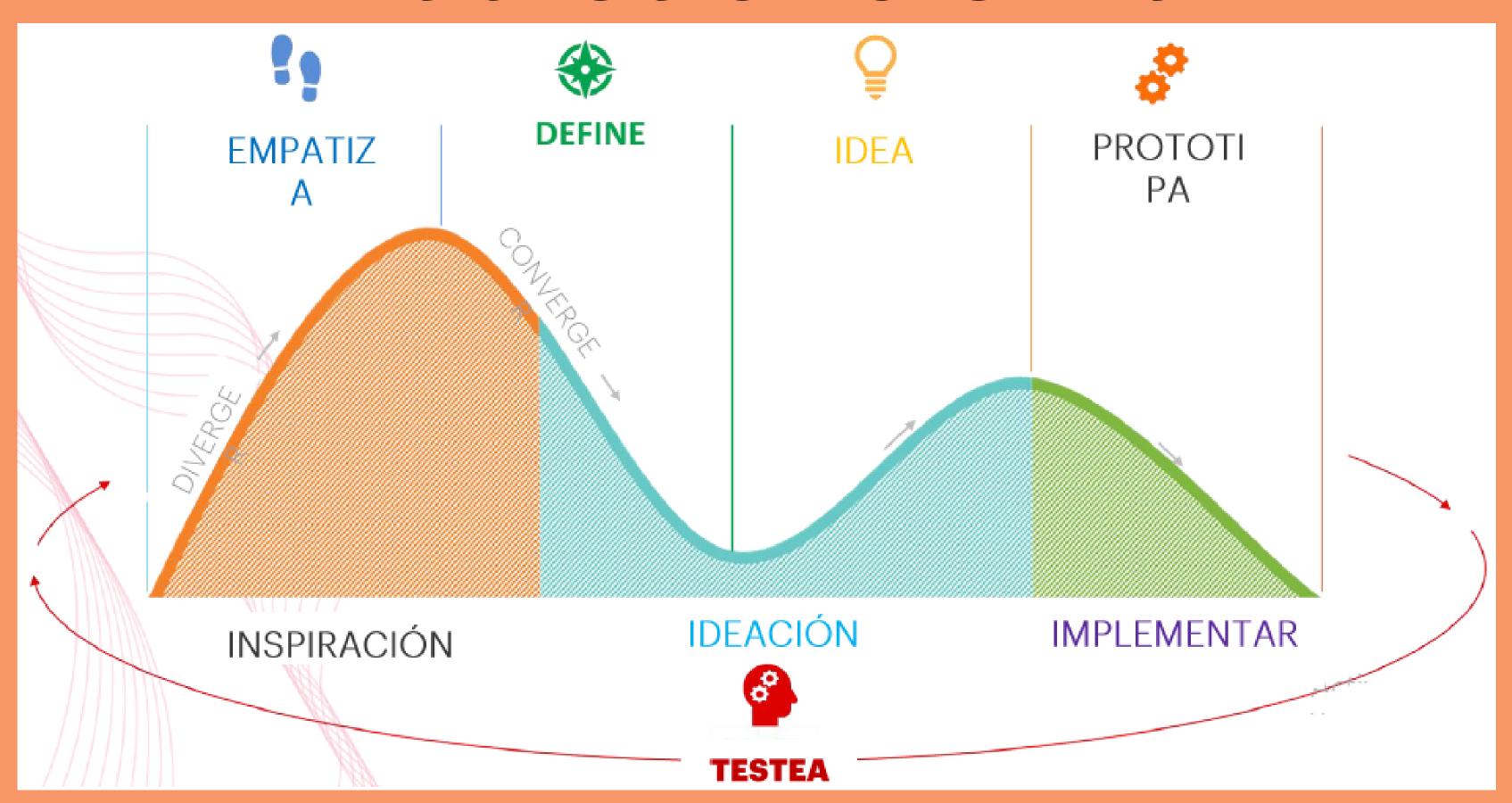
Tengo una oportunidad de diseño ¿Cómo interpreto lo que aprendí? ¿Cómo convierto mis percepciones en ideas tangibles? ¿Cómo hago un prototipo?

IMPLEMENTACIÓN

Tengo una solución innovadora ¿Cómo hago real mi concepto? ¿Cómo evalúo si está funcionando? ¿Cómo planifico para la sostenibilidad?



PROCESO DE DISENO



FASE DE INSPIRACIÓN

- Aprende directamente de las personas mientras te sumerges en sus vidas.
- Entiende a profundidad sus necesidades.



Aqui aprendes a definir tu problema:

- 1. Enmarcar tu reto de diseño.
- 2.Investigar.
- 3. Crear un plan.
- 4. Investigar en campo.

FASE DE IDEACIÓN





- Busca sentido a lo que aprendiste de la gente.
- Identifica oportunidades para diseñar y prototipar posibles soluciones.
- Su enfoque es:SOLUCIONES

FASE DE IMPLEMENTACIÓN



- Trae tu solución a la realidad.
- Para luego traerlo al mercado.
- Su enfoque es: DISTRIBUCIÓN.
- Sabrás si tu solución es exitosa porque habrás mantenido a las personas que buscas servir en el centro del proceso.

ATENCIÓN...!



Para resolver el problema necesitamos pasar la cantidad correcta de tiempo alrededor del problema para entender el reto, proponer ideas, conectar, prototipar y emerger.





Mentalidades DCH

- 1. Empatía.
- 2. Confianza creativa.
- 3. Construir.
- 4. Aprende del fracaso.
- 5. Abraza la ambigüedad.
- 6. Optimismo
- 7. Itera

Definir bien tu problema es esencial.

2. RETO DE DISEÑO







RETO DE DISEÑO



 Primero debes darte cuenta si tu reto tiene un impacto definitivo y te permite una variedad de soluciones.



PASOS PARA RETO DE DISEÑO

- 1. Escribe tu reto de diseño a modo de pregunta.
- 2. Oriéntalo a un impacto definitivo, que permita una variedad de peguntas.
- 3. Que no sea demasiado abierto o demasiado cerrado.
- 4.! Haz todo de nuevo!



IMPORTANTE...!

Tener la pregunta correcta, es la clave para llegar a una buena solución.

¿Cuál es el problema que quieres resolver?

- Mejorar la vida de los niños
- Enmárcalo en pregunta
 - ¿Cómo podemos mejorar la vida de los niños?
- Escribe el impacto definitivo que quisieras tener
 - Queremos que cada niño ce comunidades de escasos recursos puedan desarrollarse bien

- 3. ¿Cuáles son posibles soluciones? (sé amplio)
 - Mejor nutrición, padres comprometidos con niños pequeños para estimular el desarrollo del cerebro, mejor educación sobre paternidad, centros de educación para niñez temprana, mejor acceso a cuidado neonatal y vacunas
- Escribe algo del contexto y restricciones
 - Como los niños no tienen control de sus circunstancias, debemos dirigirnos a los padres
 - Queremos que la solución funciones en diferentes regiones

- ¿Quieres mejorar la pregunta inicial? Pues ¡Inténtalo de nuevo!
 - ¿Cómo podrían los padres en comunidades de bajos recursos asegurar que los niños prosperen en sus primeros cinco años?

Te ayudará a entender las causas y consecuencias

3. ÁRBOL DE PROBLEMAS

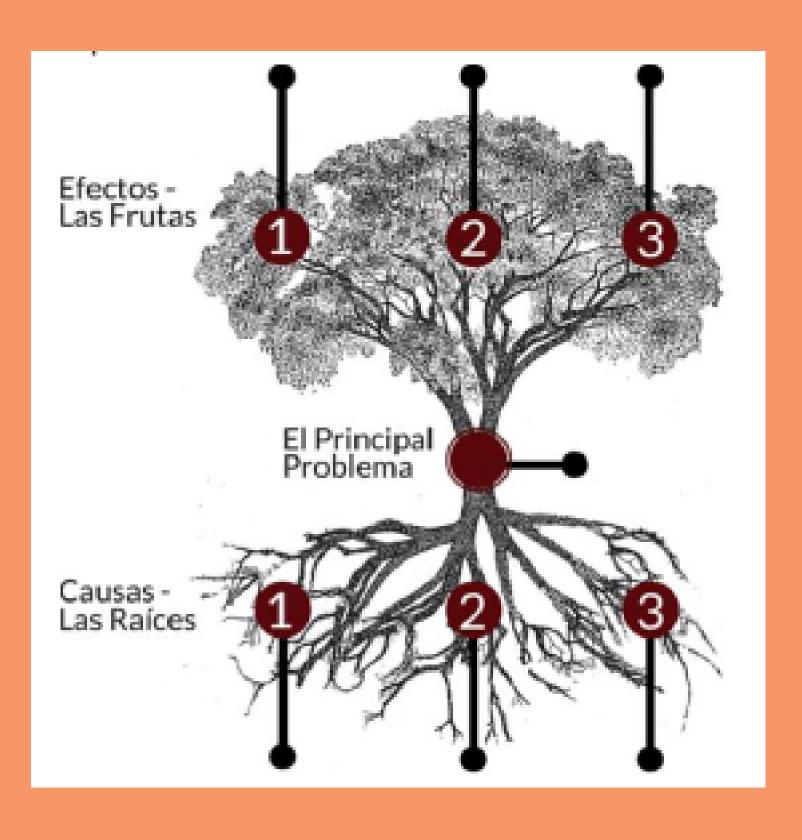








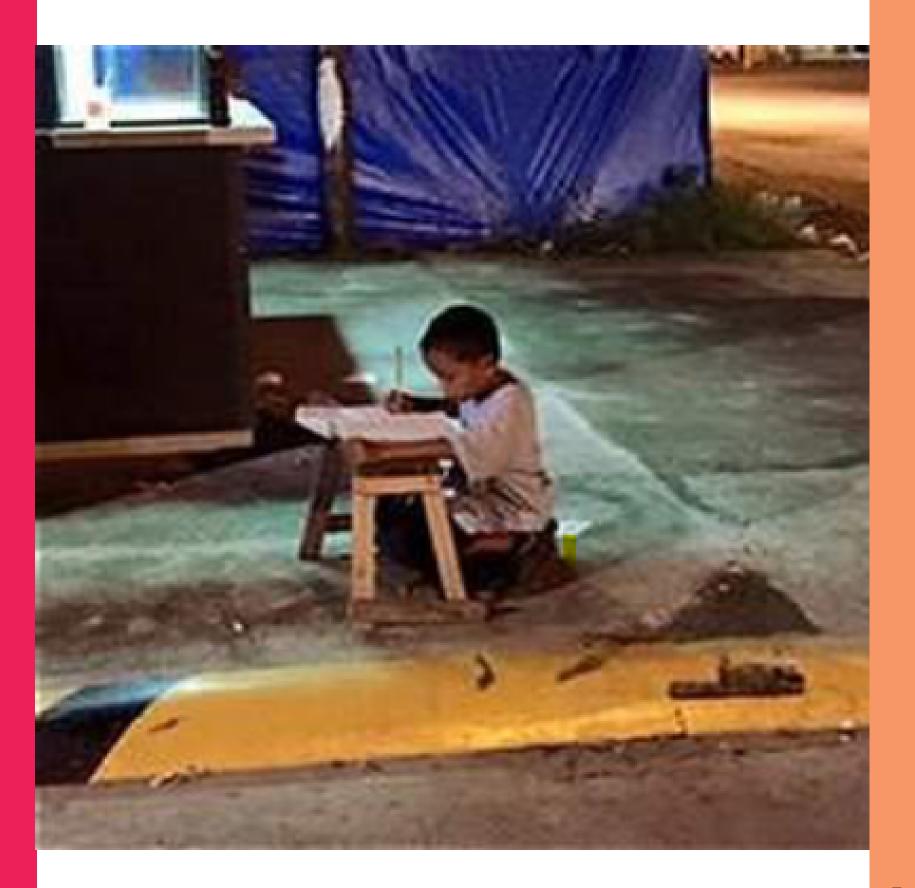




Se lo utiliza para comprender que un problema tiene raíces (causas) que da el paso a unos frutos (consecuencias)

Ejemplo

Niños no tienen acceso a electricidad, por eso no tienen las condiciones adecuadas para realizar sus tareas escolares o leer. Eso limita su desarrollo cognitivo



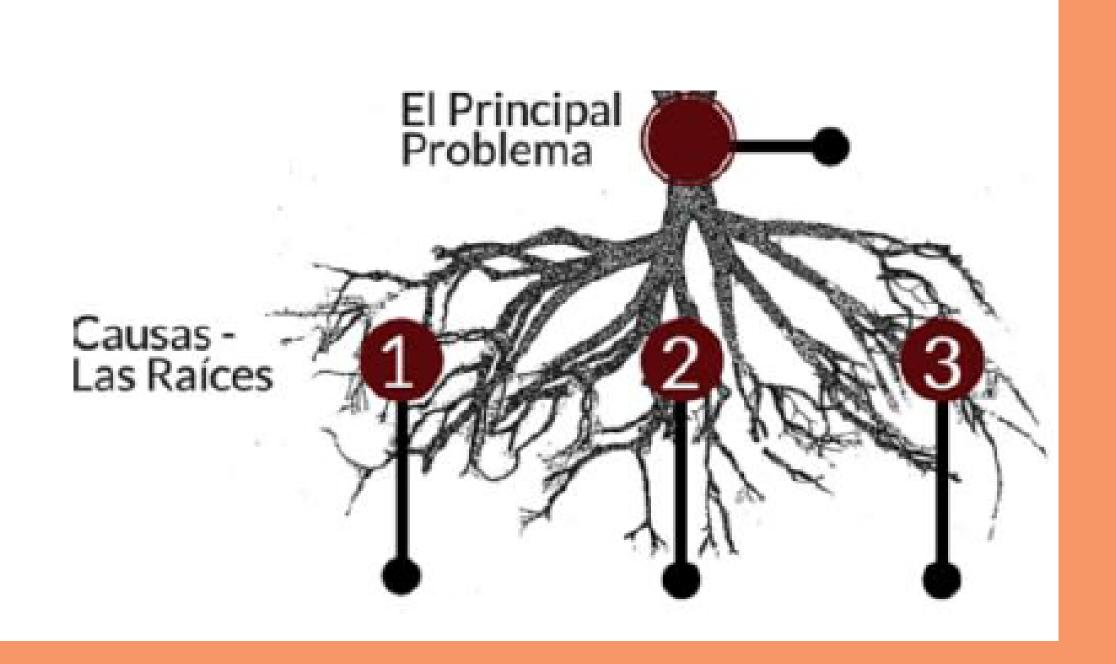
EJEMPLO - CAUSAS DEL PROBLEMA

Causas directas:

- Pobreza
- Falta de acceso

2. Causas indirectas:

- Asentamientos informales
- Falta de organización



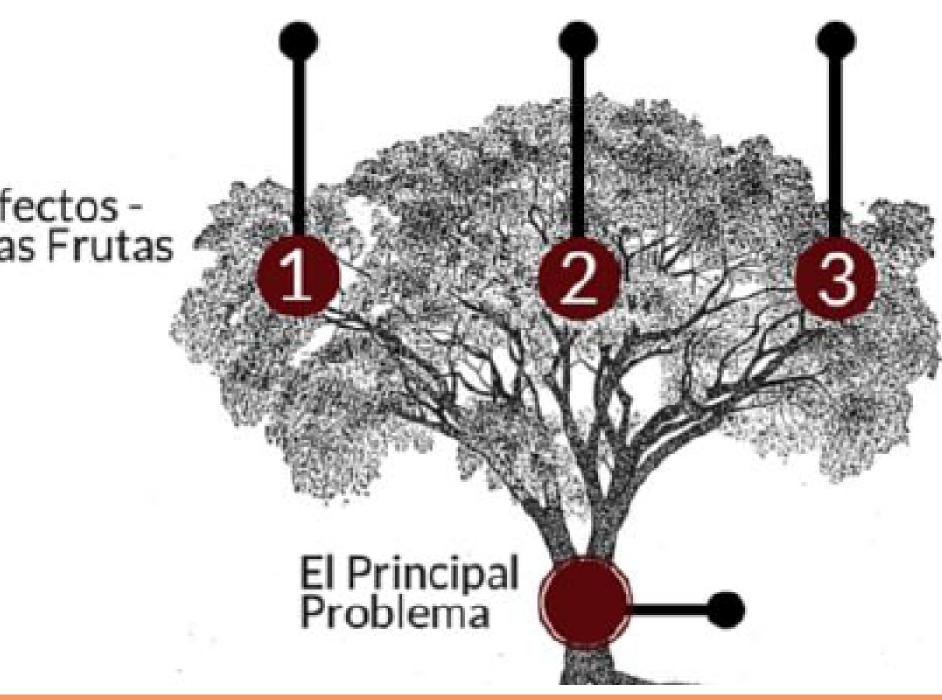
EJEMPLO - CONSECUENCIAS DEL PROBLEMA

1. Consecuencias directas:

- Desempeño académico Efectos pobre Las Frutas
- Poco desarrollo cognitivo

2. Consecuencias indirectas:

- Futuro incierto
- Delincuencia



Sirve para conocer a nuestro beneficiario con mayor profundidad.

4. MAPA DE EMPATÍA







MAPA DE EMPATÍA

Persona clave:

¿Qué piensa y siente tu beneficiario?

Lo que verdaderamente importa. Principales preocupaciones y aspiraciones.

¿Qué escucha tu beneficiario?

Lo que sus amigos dicen. Lo que personas a las que admiran dicen. Lo que sus familiares dicen.



¿Qué observa tu beneficiario?

Entorno/ambiente. Amigos. Lo que ofrece el mercado /industria.

¿Qué dice y hace tu beneficiario?

Actitudes en público. Apariencia. Comportamiento hacia otros.

Temores Frustaciones Obstáculos Lo que necesitan Elementos de éxito Es necesario tomar en cuenta el contexto del entrevistado













TIPO DE ENTREVISTA

- 1. Individuales (2 entrevistas).
 - 2. Grupos (2 entrevistas).
 - 3. Experto (1 entrevista).

Consejos para la entrevista

- 1. Sin público.
- 2. Asignar roles (Entrevistador, toma notas etc.).
- 3. Empezar con temas específicos.
- 4. Ir profundizando poco a poco.
- 5. Diles lo que estás tratando de aprender.
- 6. Escucha.
- 7. Hazle sentir cómodo al entrevistado.

Gracias!

Ningún proyecto prosperasi no hay buena dirección; los proyectos que alcanzan el éxitoson los que están bien dirigidos.

Proverbios 15:22 - TLA

