

# DESIGN THINKING



EMPATIZAR

¿Qué le pasa a las personas (o a una empresa o institución)?

DEFINIR

¿Por qué?

IDEAR

¿Cómo lo solucionamos?

PROTOTIPAR

¿Cómo lo hacemos?

TESTEAR

¿Funciona?  
Feedback

# EMPATIZAR



Consiste en un profundo conocimiento y comprensión de las necesidades y problemas de las personas usuarias de un producto o servicio, de un Aprendizaje Servicios, de un proyecto educativo, de un evento en un grupo-clase, etc. En este punto es muy importante analizar el entorno de esas personas usuarias.





# PROTOTIPAR

Consiste en transformar la/s idea/s en realidad a través de una representación física, visual, interactiva, rápida y económica.





## TESTEAR

Consiste en probar el prototipo con una representación de las personas usuarias. De este modo obtendremos una preciada y magnífica información sobre la validez de nuestra propuesta, qué aspectos pueden mejorarse, etc.



## IDEAR



Consiste en generar todas las opciones que se nos ocurran. Sin filtros. A veces las mejores ideas provienen de las alianzas más inesperadas. Después, con ese listado de ideas, se realizará una criba para quedarnos con las mejores (porque son más interesantes, más factibles, más realistas, etc.)



## DEFINIR

Se trata de hacer un filtro de toda la información recabada y quedarnos con lo que realmente tiene "sustancia" (*valor*) para aportar una solución real, efectiva e innovadora al problema o necesidad planteado.

