

¿Qué es Design Thinking? La breve introducción.

De vez en cuando, uno entra en conflicto sobre cómo presentar su idea, ya sea en la oficina o simplemente para el proyecto final de un curso. Aquí es donde una habilidad como el **Design Thinking** es útil. En términos más básicos, **Design Thinking** busca alternativas a los datos presentes y luego elige uno que no solo se conecta bien con la audiencia, sino que también se ve profesional y fácil de usar.

Design Thinking puede ser útil para los estudiantes que buscan presentar sus hallazgos o profesionales en su presentación diaria. En este libro electrónico, aprenderá el arte de pensar de manera eficiente en un diseño original, impactante y que marque la diferencia.

Capítulo uno: Aprende a Empatizar

En otras palabras, esto significa conocer a su cliente, comprender mejor lo que él requiere de usted. Tiene que aprender y comprender que personas de todos los ámbitos de la vida interactuarán con usted a lo largo de su vida y cada una tiene algo único que agregar a su gabinete de **Design Thinking**.

Sin embargo, ¿son solo clientes?

La inspiración no se limita a un conjunto particular de objetos y, por consiguiente, tampoco debe tomarse solo de los clientes. Mire a su alrededor; hay mucha gente con la que puede empatizar. Comprender el proceso de cómo piensa la otra persona es el primer paso definitivo para saber qué es lo que esperan de usted. Esto no solo es importante para un diseñador que tiene clientes activos que exigen todo tipo de jugo, sino también una persona común que tiene una presentación prevista para mañana a las 9 a.m.

¿Con qué exactitud es útil la empatía?

Esto debería haber reunido su atención porque tiene la palabra proyecto en él. Y todos quieren que su plan se destaque. Permítanos decirle por qué la empatía con la gente es esencial para usted, incluso cuando trabaja en una oficina pequeña que tiene de ocho a diez empleados. Supongamos que tiene una presentación para mañana, frente a cinco de esas mismas personas en su oficina.

Estas cinco personas tienen una expectativa diferente de lo que escucharán de usted. Su objetivo colectivo es reunirlos a todos en la misma página para aprobar y aceptar sus sugerencias. La única forma de hacer esto es acercarse a ellos asegurándose de que no solo entiendan completamente lo que quiere decir, sino que lo hagan con el mínimo esfuerzo de su parte. Esto requiere un trabajo de diseño significativo que haga que todos entiendan su tono justo después de ver la diapositiva en el proyector.

Algunos beneficios más

No solo interactúa directamente con el uso de personas para el proyecto en el que está trabajando actualmente, sino que también lo ayuda a ampliar su visión para todos los proyectos venideros con respecto a lo que la próxima persona espera de usted. Para empezar, puede haber frentes que no conocía antes de interactuar con una persona que afectan su forma de pensar. Y déjenos decirlo, siempre hay frentes que no conoce. En lugar de hacer revisiones constantes a su trabajo, es mejor trabajarlo al máximo en el primer intento.

Antes de pasar al siguiente paso

Siempre sepa que empatizar es un proceso constante. No es algo que deba comenzar antes de un proyecto o en un determinado plazo. En cambio, es un ejercicio que mantiene su cerebro nítido y listo para buscar señales que son esenciales en su próximo proyecto.

Capítulo dos: Definición del Problema

Teniendo el poder de la empatía con usted, pasemos ahora directamente a la fase de diseño. La forma de hacerlo es primero definir el tema en cuestión. Esto requiere que sus intuiciones y hallazgos empáticos se traduzcan en la comprensión que tiene para el proyecto. Necesita uno para llegar a un acuerdo al conectar dos cosas: las demandas del cliente y su forma de lograrlo.

Como **Design Thinker**, ayudado con el poder no solo de lo que la persona frente a usted espera del diseño, sino también de lo que hará que el diseño vaya más allá y logre aún más que su objetivo deseado, su primer desafío más importante es hacer que el cliente acepte su visión. Para hacer esto, debe presentar su idea en una forma que él entienda y se relacione.

¿Por qué es importante definir el tema?

Al igual que el primer paso para cualquier cosa es saber qué se debe hacer, definir un problema de diseño también significa tener un control sobre el tema en cuestión para saber qué acciones se tomarán a continuación. Continuemos y le diremos qué es exactamente lo que un diseñador logra al definir el tema claramente antes de continuar trabajando activamente en él.

En primer lugar, proporciona una cantidad perfecta de enfoque y perspectiva sobre el problema. Este tipo de conocimiento le permite profundizar en la comprensión de lo que el proyecto requiere en realidad. En segundo lugar, en caso de que trabaje con un equipo, es de mayor importancia que todos ustedes estén en la misma página y entiendan los requisitos del proyecto igualmente bien. Definir el problema desde el principio garantiza además que cada miembro del equipo esté en la misma página.

Más ventajas para definir antes de tomar medidas

¿Alguna vez pensó en cómo una idea puede ser un escalón para otro proyecto también? Muchos diseñadores creen en el largo plazo, ya que les permite tener no solo un proyecto al definirlo, sino también muchos más en proceso. En la mayoría de las veces, como diseñador, puede trabajar con un equipo encargado de completar un proyecto entero. Estos proyectos están divididos en varias secciones, cada una encabezada por un solo miembro del equipo.

Para que el proyecto tenga el mismo aspecto, la coordinación es esencial entre los lados para que cada componente parezca formar parte de una familia más importante y bien formada. Esto, una vez más, no es posible a menos que todos los miembros que trabajan en su parte del proyecto entiendan completamente la definición de lo que están tratando. Una vez hecho esto correctamente, ya está listo para avanzar al siguiente paso, que también implica sacar la pizarra si tiene una.

Capítulo tres: Formando Ideas

Esta podría ser su parte favorita. La mayoría de las personas lo conocen como lluvia de ideas. Es esencial comprender que una vez que se alcanza esta etapa, la parte donde define los objetivos del proyecto termina activamente. A partir de ahora, es un requisito previo que todos comprendan completamente las demandas de un proyecto y solo puedan contribuir al plan de acción.

¿Por qué necesita una sesión separada para obtener ideas?

Esta es de hecho una pregunta muy válida. Después de todo, ¿por qué no se puede seguir adelante con el buen método antiguo de prueba y error, ver cuál funciona durante el proceso? La respuesta es simple. Es mucho más ineficiente de lo que se cree. La mejor forma de solucionar cualquier problema y no solo el diseño, es sopesar todas las opciones posibles entre sí y luego adoptar solo la mejor de ellas.

Con ideas y lluvia de ideas, es muy posible que su equipo comience a pensar fuera de la caja en busca de soluciones. De la forma tradicional, existe un mayor riesgo de que su equipo pierda el enfoque y determinación a medida que fallen sus planes. Solo con la decisión de seguir adelante, las fallas los harán decididos a fijar su camino y a buscar dónde salieron mal las ideas en lugar de perder toda esperanza.

Más beneficios que vienen con ideas

Puede trabajar solo o con un equipo, pero solo hay formas específicas que le permiten trabajar en todo su potencial. La ideación es uno de esos métodos debido a cómo saca todas las direcciones que el proyecto puede adoptar en su camino hacia la finalización. La lluvia de ideas colectiva también permite que su equipo armonice entre sí, entendiendo no solo el proyecto, sino también la empatía entre ellos (¿recuerda el capítulo uno?). En este camino, también hay una gran posibilidad de descubrir algo que nunca imaginó que podría pensar, suponiendo, que proviene del miembro más reservado de su equipo. Por último, es imperativo para cualquier equipo de diseño idear juntos como una forma de garantía de calidad para su trabajo.

Garantizar contenidos de calidad y soluciones es tan importante como satisfacer las necesidades de un cliente. La idea de ayudar a cualquier equipo en ese sentido ya que desestiman las ideas más comunes a favor de buscar algo audaz y bello, que tenga un impacto instantáneo en lugar de tener al espectador entrecerrando los ojos por un minuto o dos antes de comprender lo que significa.

Capítulo cuatro: Presentación de Prototipos

Bienvenido a la parte más emocionante del proceso de Design Thinking. Si cree que se divirtió todo este tiempo, preparese para quedarte boquiabierto con la intensidad creativa de esta etapa, porque, aunque técnicamente solo implica verificar su idea final para la prueba final, hay mucho más que puede agregar todo el tiempo.

Hasta ahora, lo más lejos que su concepto ha salido de su cerebro probablemente esté en una hoja de papel. Con un prototipo, puede viajar a múltiples dimensiones. Puede pasar de su computadora portátil a hilos que conectan cada factor en un tablero y de allí a una computadora que hace el diseño básico y de ahí a infinitas posibilidades.

La pelota en el tribunal del cliente

Los prototipos son mejores cuando son interactivos. Incluso si diseña un póster que alguien debe aprobar, siempre es mejor en interactivo. Así sea algo tan pequeño como darle al espectador la opción de cambiar el fondo a otro color y volver al original.

Este tipo de control permite que la otra persona no solo tenga más perspectiva de cómo se ve una cosa en particular, sino que también les da la opción de tener el control, algo que todos disfrutan frente a un diseñador. Si bien esto puede parecer algo malo, con respecto a la satisfacción del cliente, es más de lo que podría pedir.

Para el diseñador, un prototipo interactivo es la mejor forma de una máquina de empatía, le permite entrar en la mente de su cliente como nadie más. Al final, el único problema al que se enfrentan los diseñadores a pesar de las pesadas reflexiones sobre su producto es que al cliente no le guste. Un diseño interactivo le da al cliente la opción de participar y elegir por sí mismo lo que puede ser reacio a confesar ante el diseñador de otra manera.

Sin embargo, ¿es esencial el prototipo?

Hablando en un lenguaje estrictamente técnico, se construye un prototipo para verificar qué tan bien funciona un producto. Del mismo modo, los prototipos de diseño tienen la única función de informar qué tan bien comunican su contenido. Pero en los últimos años, los pensadores creativos han comenzado a hacer múltiples usos de esta técnica simple.

Esto implica usarlo como una forma de empatizar, en primer lugar. A estas alturas, debe darse cuenta de la importancia del primer paso para pensar en el diseño y de cómo sigue apareciendo en casi todas las etapas. Los prototipos también le permiten explorar múltiples frentes simplemente jugando con lo

que ha creado. Al igual que interactuar con un niño, le permite profundizar en su cabeza sobre lo que le interesa y lo que le asusta, un prototipo es la mejor manera de saber qué dirección es adecuada para un proyecto y cómo afectará áreas específicas en determinadas circunstancias. Con eso hecho, solo queda un último paso para hacer que un diseño perdure como una huella en las mentes de todos los que lo ven.

Capítulo cinco: Pruebe su Construcción

Lo que aprendimos hasta ahora...

A estas alturas ya eres un experto en diseño. Has aprendido cómo empatizar con las personas para comprender mejor su perspectiva de la vida. Esto también le da una mejor comprensión de cómo se comunican y qué quieren compartir. Para ser sincero, esta habilidad no solo le ayuda en la industria del diseño. Es algo que está más allá de cualquier industria.

La empatía es una habilidad que, una vez dominada, dura toda la vida. También es útil en los momentos en que menos lo espera. Después de eso, incluso ha comprendido con éxito los conceptos básicos para definir el tema en cuestión. El Design Thinking gira en torno a esto. Un concepto equivocado puede llevarlo por un camino completo sin giros en U. Por eso es tan esencial que opte por la dirección correcta desde el principio.

Esto lo lleva más al centro, hacia la formación de ideas. Al saber exactamente qué le dice a la persona en promedio y haber definido los parámetros para un proyecto, usted decide establecer planes que comienzan a fluir uno por uno. No importa si trabajas solo o con un equipo, siempre que todos entiendan los requisitos de un proyecto y tengan sus mentes conectadas con respecto al tema, el esquema de color y todas las travesuras, su proceso creativo saldrá a la luz con armonía.

Por último, una vez hecho esto, viene la fase de creación de prototipos. Esto les permite a todos interactuar con el proyecto que han creado con mucho amor. También implica mejorarlo hasta el último bit antes de que salga al campo. Cualquiera que sea el proyecto, este es el último paso antes de sus aplicaciones físicas. Esto, por supuesto, nos lleva al último punto antes de que un proyecto pueda declararse completo.

La prueba real

Para muchos de ustedes, el prototipo fue probablemente el final de las pruebas para un proyecto. Sin embargo, no lo es. Para un diseñador, un prototipo es solo una forma de evaluar su creación, para tener una idea de cómo funcionará en el campo real. Este tiende a recorrer un largo camino, ya que el diseñador puede saber qué tipo de retoque es posible realizar en esta etapa y si será beneficioso o nocivo. Después de todo, es el creador quien entiende mejor su creación.

Dicho esto, las pruebas finales le dan al diseñador una última oportunidad para mejorar sus prototipos, ver si se requiere un pequeño retoque en el funcionamiento real del proyecto y lo más importante, llegar a conocer la felicidad que el público objetivo tiene frente a el.