



*Reto*   
DESIGN THINKING



*Reto*   
DESIGN THINKING



 RETO A  
EMPRENDEDORES

¿Qué?  
¿Cómo?  
¿Por qué?

## Entrevista al Target – Segmento de Usuarios

Identifique cuál es el problema o necesidad respondiendo las preguntas ¿Qué? ¿Cómo? ¿Por qué?

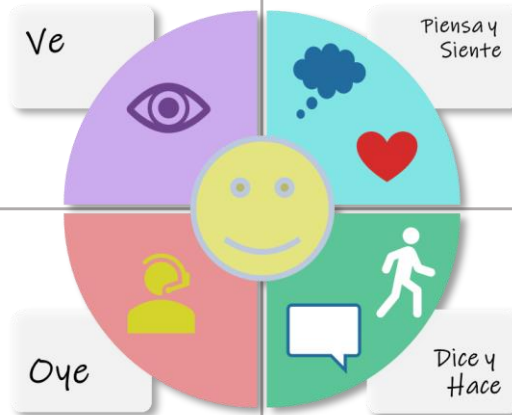
¿**Qué** está haciendo la persona? ¿Cuáles son las tareas o actividades visibles?  
Describe lo más obvio hasta lo más sorprendente

¿**Cómo** lo está haciendo? ¿Cuál es su lenguaje corporal? ¿Qué emociones expresa?  
¿Requiere esfuerzo? ¿Está feliz, frustrado...? ¿Hacerlo lo impacta positiva o negativamente?

¿**Por qué** hace esas tareas? ¿Qué motivaciones profundas lo llevan a hacerlo así?  
Pregúntale al usuario cual sería el uso ideal.

# Crea un Mapa de Empatía del Usuario del producto o servicio:

Escribe en cada cuadrante lo que **Ve** (TV, Youtube, Redes, Influencers) **Oye** (tipos de música, radio, TV, noticias), **Dice y Hace** (Deportes, Hobbies, Actividades Ocio, Trabajo), **Piensa y Siente** (Que lo motiva, qué lo frustra de usar el producto o servicio)





(Nombre)

Dale un nombre Típico al Usuario

# Buyer o User Persona

Completa la siguiente información que averiguaste del usuario típico que estás analizando

Foto Típica

Situación Familiar

Actividades

Un día típico en la vida de...

Frases y Pensamientos que lo caracterizan

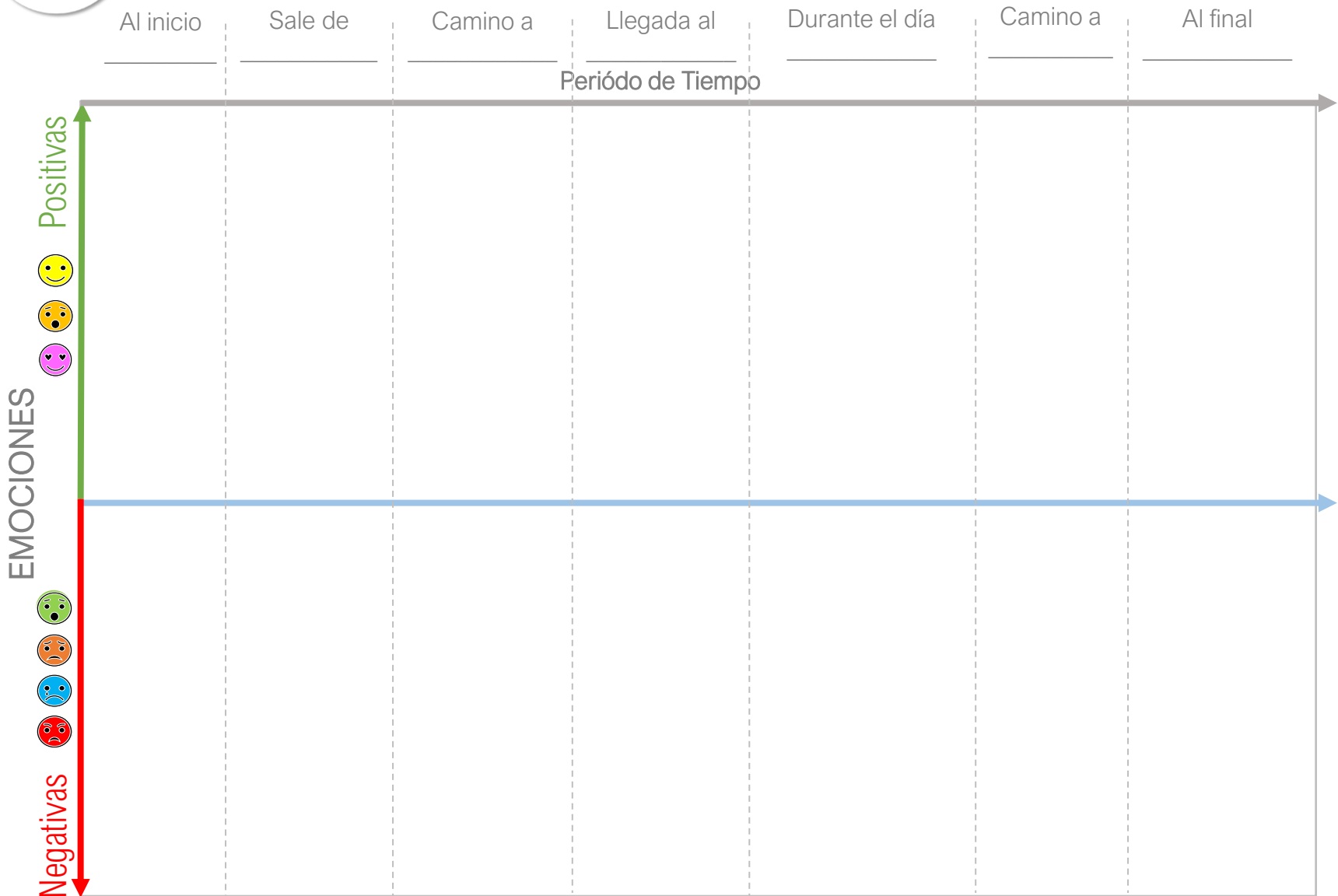
Qué lo motiva

Qué lo frustra



# Grafica un Mapa de Trayectoria del Usuario

Un día en la vida de: (Nombre del Usuario que usa el producto o servicio) \_\_\_\_\_



Escribe una frase corta de las tareas que hace el usuario en el transcurso del tiempo y dibuja una carita de cómo se siente el usuario en cada tarea



# Cómo explorar las necesidades y generar empatía con el usuario

<b>1. ¿Qué tareas hace el usuario?</b> Escribe una a una. Una tarea es una de las actividades menores que debe hacer el usuario para hacer una actividad mayor.	<b>2. ¿Cómo se siente el usuario al hacerlas?</b> Marca con una X las emociones que siente el usuario con esta tarea Contento - apurado - preocupado - decepcionado - molesto	<b>3. ¿Qué es lo que más le importa al usuario de hacer la tarea?</b> Marca con una X (Tiempo - dinero - ecosistema - comunidad - familia)	<b>4. Identifica las tareas que son dolores de cabeza para el usuario</b> Marca con una X si se siente así	<b>5. ¿Qué problemas o necesidades tiene el usuario con estas tareas que marcaste como dolores de cabeza?</b>	<b>6. ¿Cómo estaría más feliz el usuario al hacer cada tarea?</b> Sus deseos o expectativas
1.			<input type="checkbox"/>		
2.			<input type="checkbox"/>		
3.			<input type="checkbox"/>		
4.			<input type="checkbox"/>		
5.			<input type="checkbox"/>		
6.			<input type="checkbox"/>		
7.			<input type="checkbox"/>		
8.			<input type="checkbox"/>		
9.			<input type="checkbox"/>		
10.			<input type="checkbox"/>		
11.			<input type="checkbox"/>		
12.			<input type="checkbox"/>		
13.			<input type="checkbox"/>		





*Reto*   
DESIGN THINKING



 RETO A  
EMPRENDEDORES





FORMULA EL PROBLEMA O NECESIDAD

El (Usuario) necesita una manera de (verbo)

Porque (describe los problemas o necesidades explícitas o implícitas del usuario)

FORMULA EL PROBLEMA O NECESIDAD

El \_\_\_\_\_  
necesita una manera de \_\_\_\_\_

porque \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_





## Escribe la mayor cantidad de ideas en corto tiempo, que pueden ser solución al problema

(Tip: Se aceptan ideas locas, no te autocensures, no las expliques, construye con base en las ideas de los demás, ponle sentido del humor)





Escriba aquí el producto o servicio que va a idear:

---



### Paso 1

Escribe todas las características o funciones que cumple este producto o servicio

### Paso 2

Escribe todas las características o funciones de la columna del Paso 1 anteponiéndoles la palabra **NO**

### Paso 3

Imagina y escribe las soluciones que cumplan cada negación del paso 2





Escribe aquí el producto o servicio que vas a idear:

---

**SCAMPER**

Responde en otra hoja las respuestas a las preguntas que te sugiere cada letra de SCAMPER

**S**

Sustituir

¿ Qué materiales, recursos, procesos, reglas se pueden Sustituir ?

**C**

Combinar

¿ Qué elementos, actividades, objetivos, recursos de pueden Combinar ?

**A**

Adaptar

¿ Qué otras ideas, recursos, elementos, espacios, actividades puedes Adaptar ?

**M**

Modificar

¿ Qué puedes Agregar, Modificar o Fortalecer para resaltar el valor que aporta?

**P**

Poner

¿ Puedes Ponerle otros usos a los elementos o al trabajo que haces?

**E**

Eliminar

¿ Qué elementos o actividades puedes Eliminar, Agilizar o Simplificar?

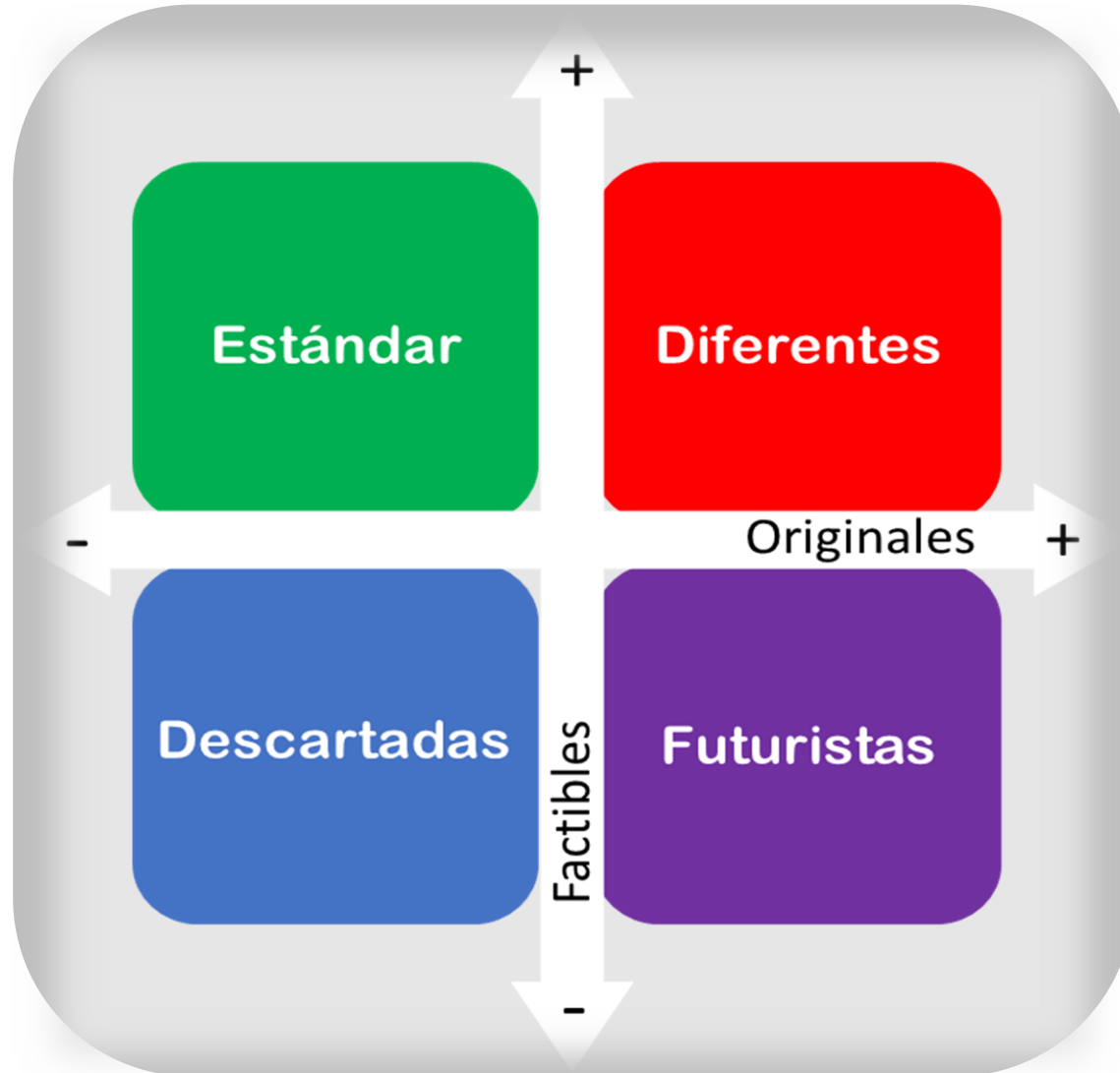
**R**

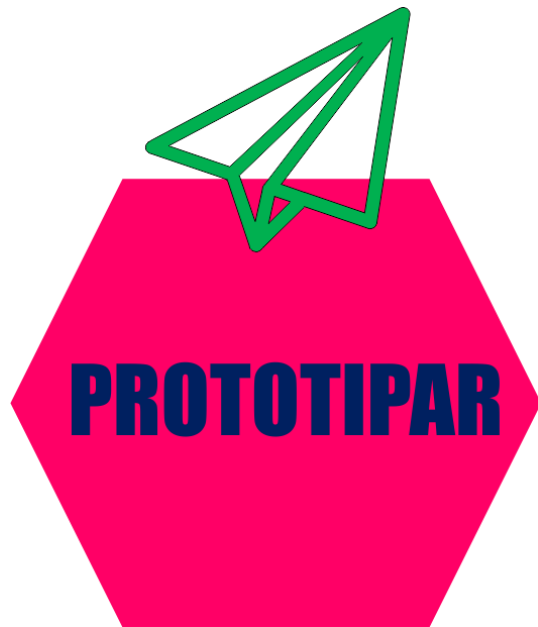
Reordenar

¿ Que tal si Reordenas la secuencia, la inviertes o reorganizas las actividades?



# Clasifica tus Soluciones de acuerdo a la Originalidad y Factibilidad de Hacer





*Reto*   
DESIGN THINKING



 RETO A  
EMPRENDEDORES



# Construye tus primeros Prototipos en Baja Resolución

## PROTOTIPOS DE BAJA RESOLUCION

### Prototipos de Productos

- En Papel
- En Cartón
- Maquetas
- Impresión 3D
- Mago de Oz

### Prototipos de Servicios

- Piloto
- Role Playing
- Story Telling
- Mapa de Trayectoria
- Landing Pages

Papel



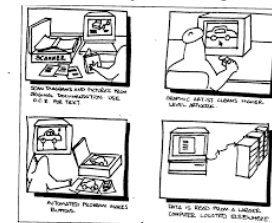
Cartón - Maqueta



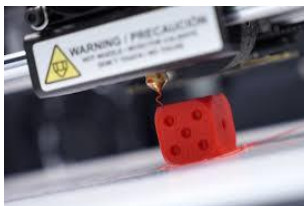
Role Playing



Story Telling



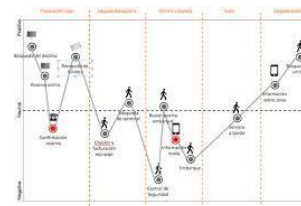
Impresión 3D



Mago de Oz- Hombre Máquina



Mapa de Trayectoria



Landing Pages









# ¿Pregúntale al usuario qué opina de la solución?



Clasifica las respuestas de los usuarios en alguno de los 4 cuadrantes

