

“INNOVANDO EN LA ECONOMÍA COLABORATIVA A TRAVÉS DE LAS PERSONAS”

#DESIGN THINKING



ThinkersC

¿Cuántas veces ocurre que, tras oír la palabra Transformación Digital, la reacción es de ...



“¿Qué es esto?”



Chemical plant . Barcelona, 1915-1920

1950



Want something good?

Of course you do.
You'll love the delicious taste
and wholesome refreshment
of ice-cold Coca-Cola.

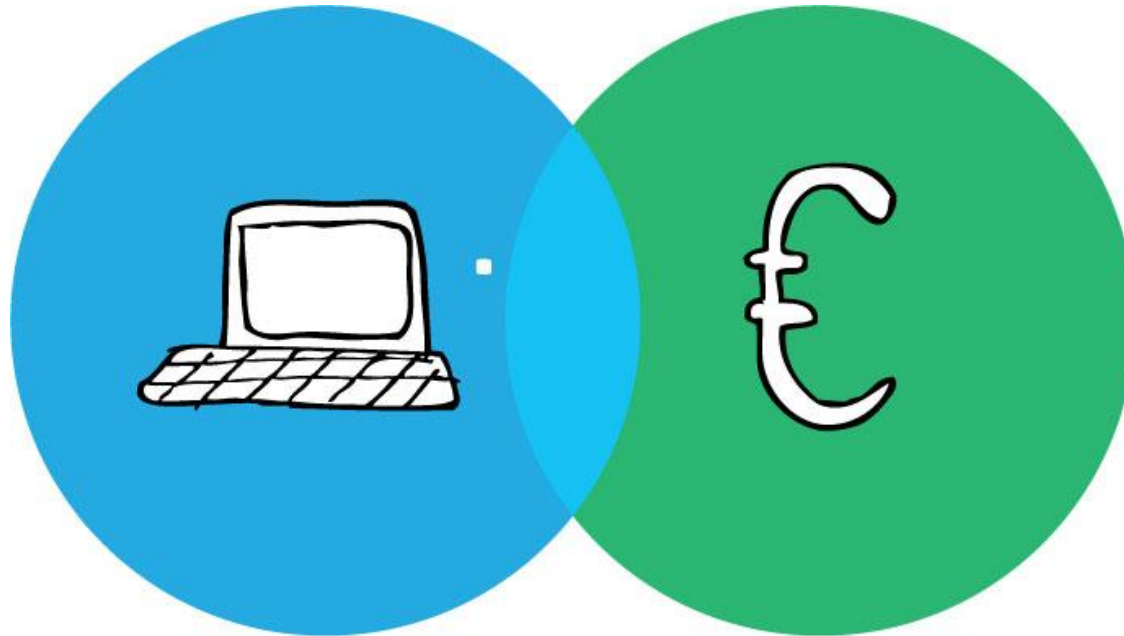


1970



HAVE A COKE

Tecnología + Negocios – Nuevos mercados

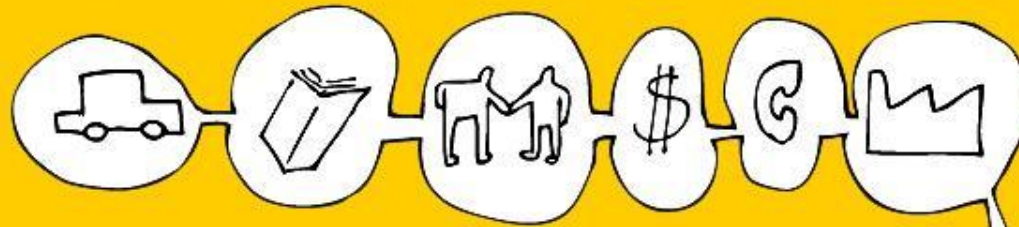




! Copyright 2015 © Thinkersco and/or its affiliates. All rights reserved!







TODO ESTA BASADO
EN MODELOS DE LA ERA
INDUSTRIAL

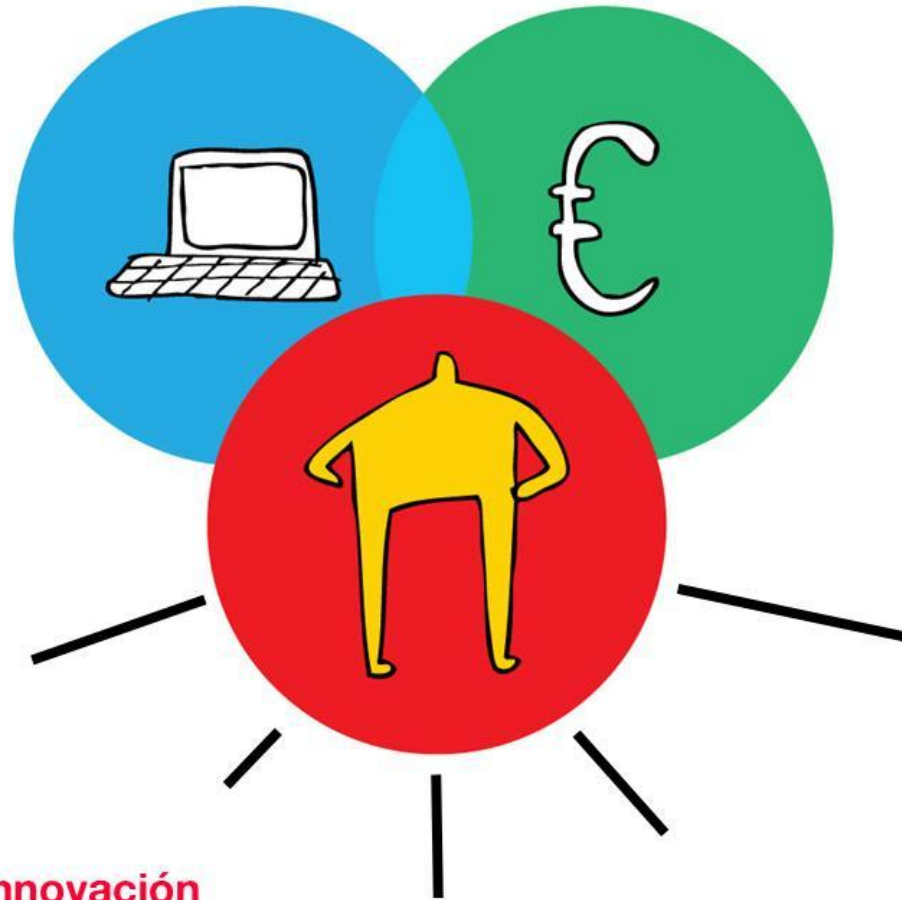
Y ESTA
FALLANDO

NO ES UNA CRISIS,
ES UN CAMBIO HISTORICO

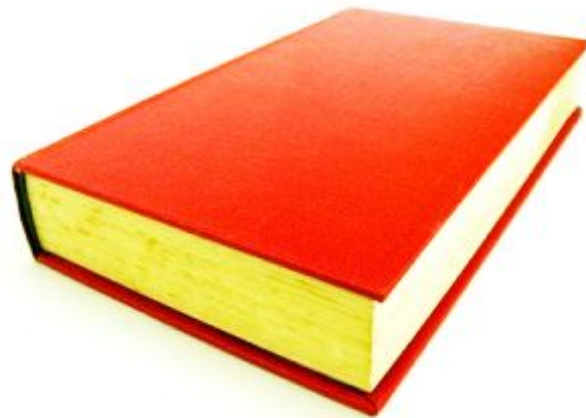


*Don Tapscott,
World Economic Forum Member*

Tecnología + Negocio + Persona – Deseos //Necesidades



Pilares de la innovación







Mercedes-Benz









& **Bla Bla Car**

COBERTURAS INNOVADORAS PARA
COMPARTIR COCHE EN LARGA DISTANCIA



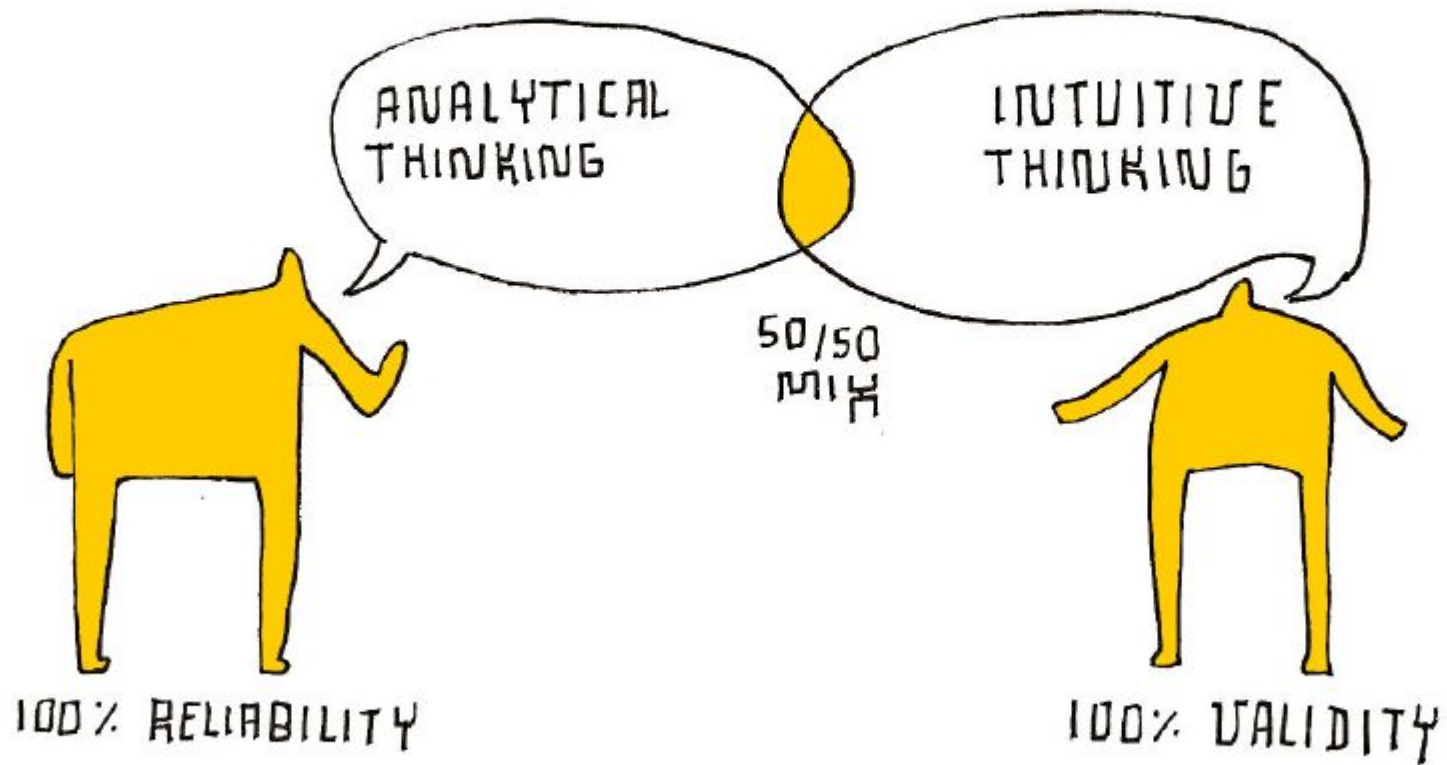
*“El valor no está en lo que puedes
ofrecer, sino en lo que las
personas esperan de ti”*

*“El límite no está en la Tecnología,
sino en las personas”*

Pero...

*¿Cómo podemos innovar a
través de nuestro usuario?*

DESIGN THINKING



Designing ~~for~~ People

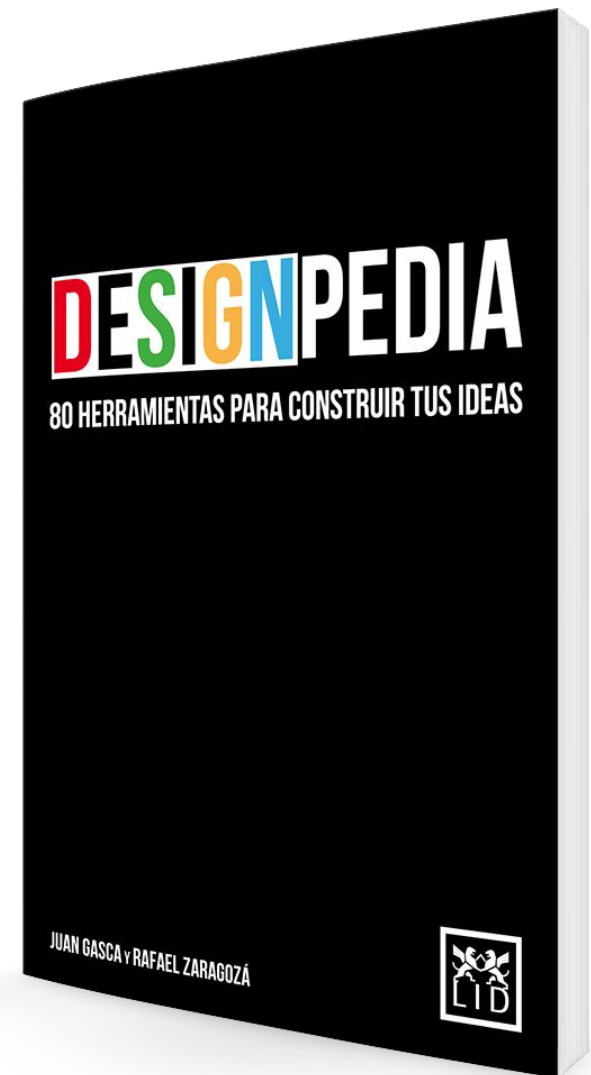
Designing WITH People

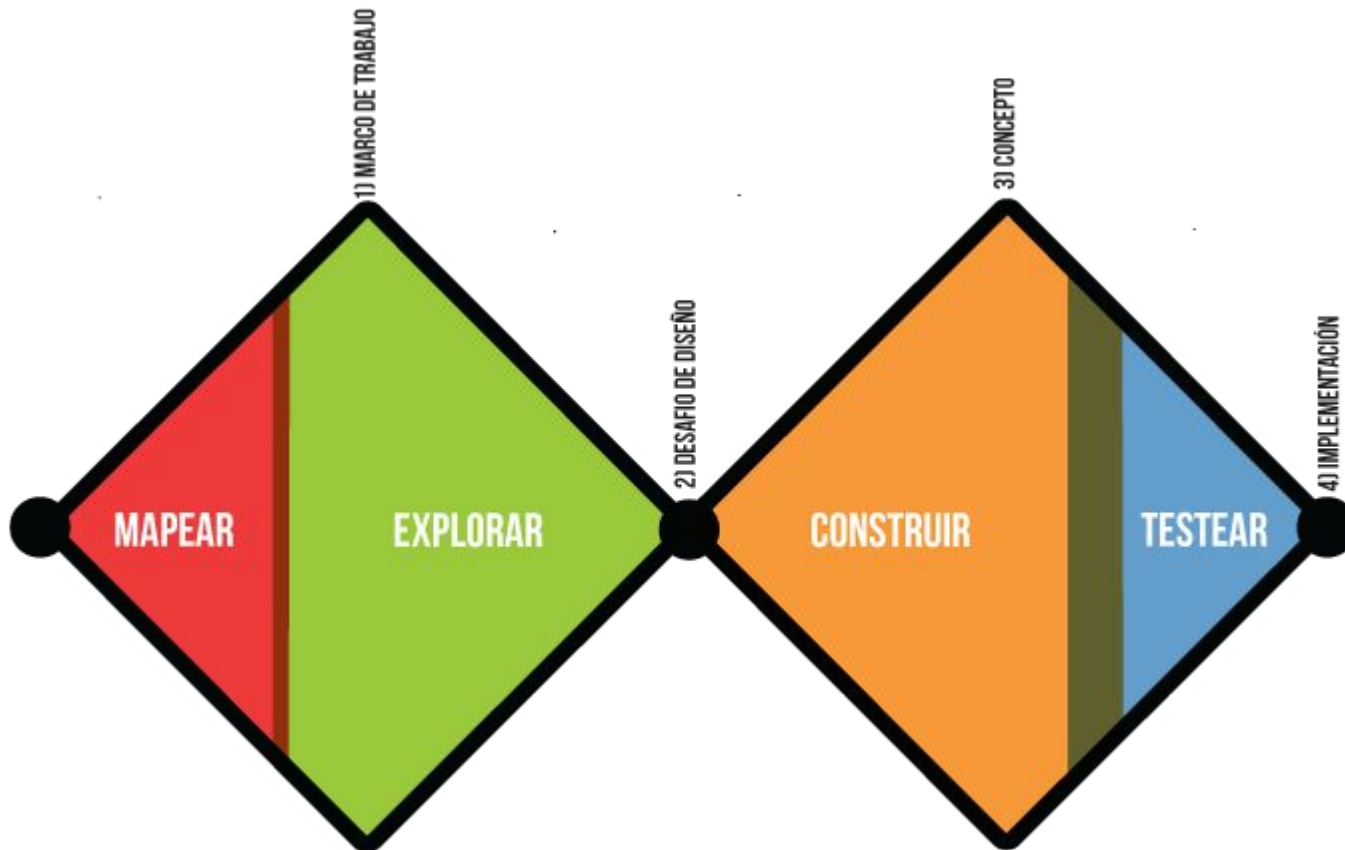




Momento Spam

Designpedia.info





DESIGNPEDIA

80 HERRAMIENTAS PARA CONSTRUIR TUS IDEAS

JUAN GASCA y RAFAEL ZARAGOZÁ



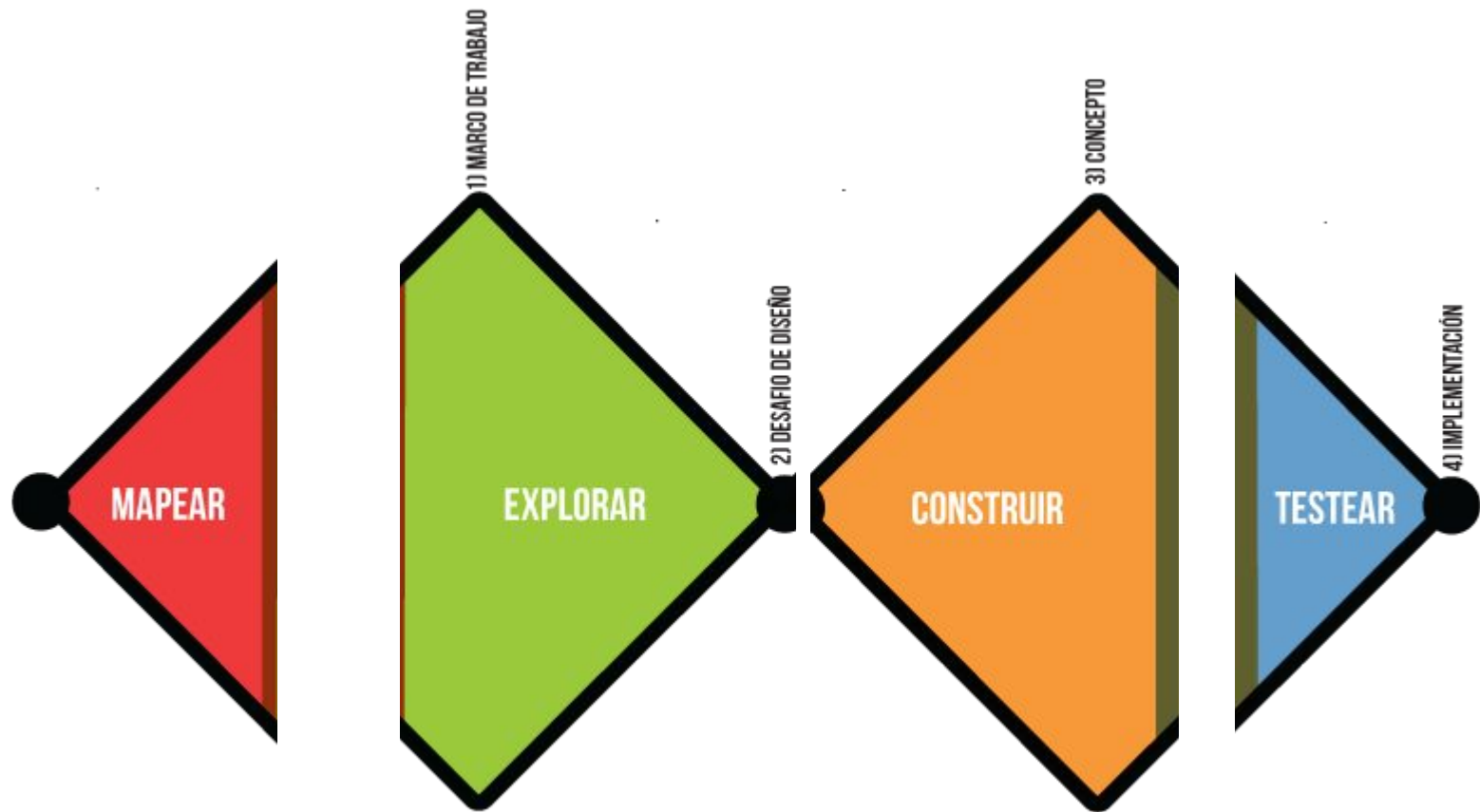
EMPRESA		CLIENTE/MERCADO	
5 Por qué Business Model Canvas DAFO Diagnóstico de la industria Análogos – Antílogos Diagrama de Sistemas ERAF In Out		Customer Journey Map Mapa de Empatía Persona Role Play Stakeholders Map	
INVESTIGACIÓN		SÍNTESIS	
Benchmarking Búsqueda en medios Buzz Reports Entrevista Cualitativa Entrevista Experto Focus Group Foto-Video Etnografía Investigación Remota Cliente Misterioso Perspectiva 360 Safari Shadowing Visita de Campo		POEMS Stakeholders map Matriz de Tendencias From... to... Mapa evolución Innovación Key Facts Insights Cluster Matriz 2x2 Persona Mapa de Empatía Mapa Activo de la Experiencia POV Desafío de diseño Brief Metáfora Problema	
IDEAR	PROTOTIPAR	HERRAMIENTAS	
Mapa de convergencia Brainstorming Selección de ideas What If Hibridación por agregación Hibridación por traslación Hibridación por síntesis Diseño de escenarios Mapa activo de la experiencia Sesiones de cocreación	Prototipo para empatizar Prototipo para pensar Prototipo para mostrar Prototipo rápido Prototipo Físico Prototipo Funcional Mínimo Producto Viable	Concept Sketch Storyboard Mock-Up Solution Diagram Role Play Wireframe Maqueta de Cartón Modelos 3D Customer Journey map Desktop Walkthrough Infografía Impresión 3D Storytelling Service Prototype Service BluePrint Business Model Canvas	
PREPARACIÓN		TÉCNICAS	
Road Map de Prototipado Matriz de Hipótesis Matriz de Feedback		Entrevista Cualitativa Focus Group Test Cuantitativo Test Usuario	

¿Cómo funciona designpedia?

www.designpedia.info



¿sabes cocinar...?



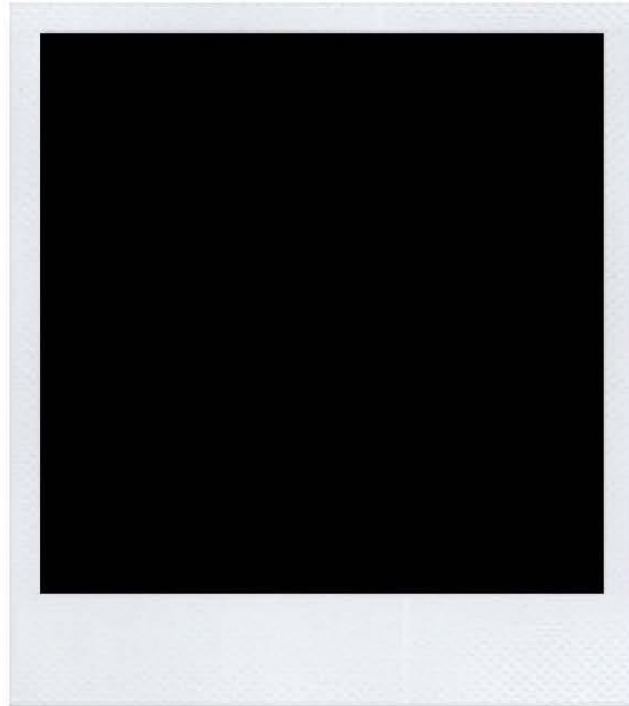
¿Qué cenamos hoy?

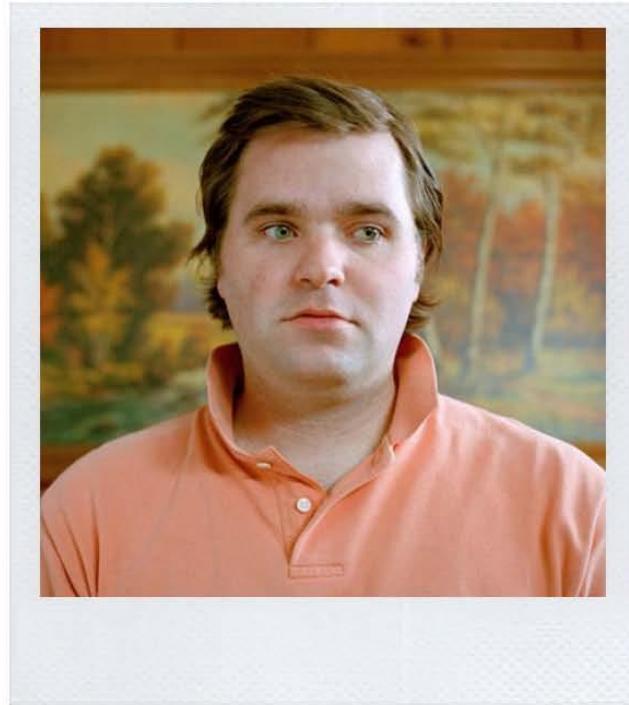
¿qué HAY EN LA NEVERA?

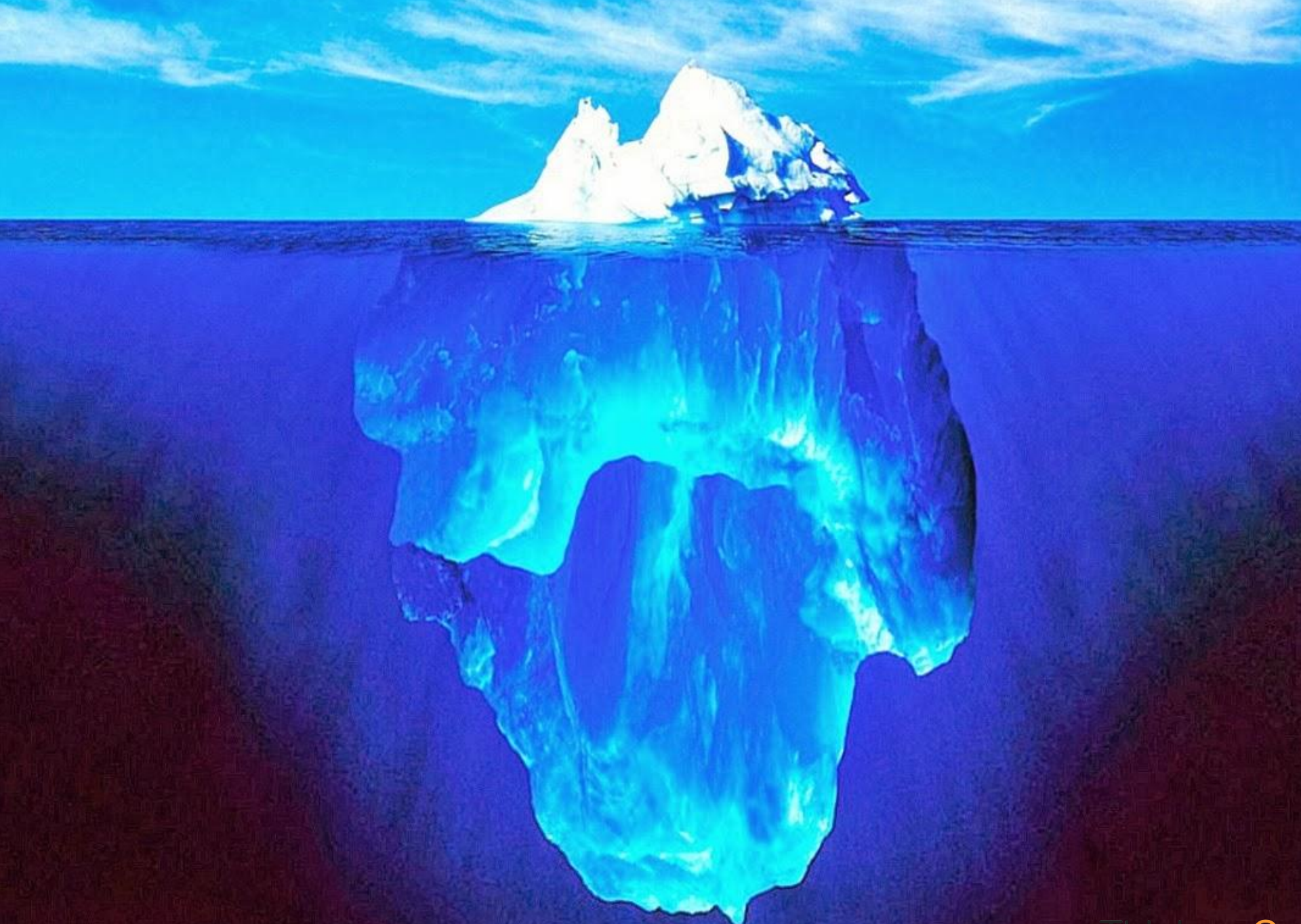
¿Cómo sería El plato ideal para esta ocasión?

¿te gusto el plato?

¿Para quién diseñas?

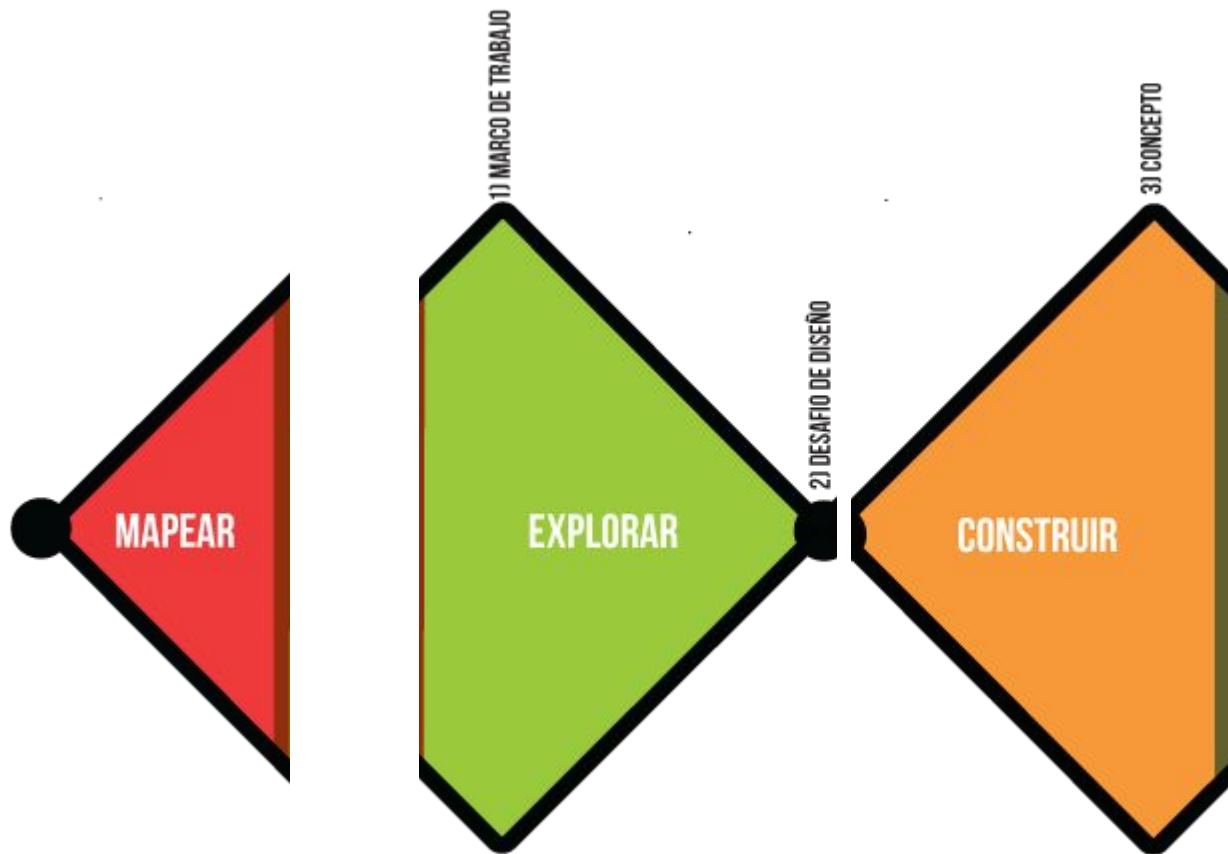




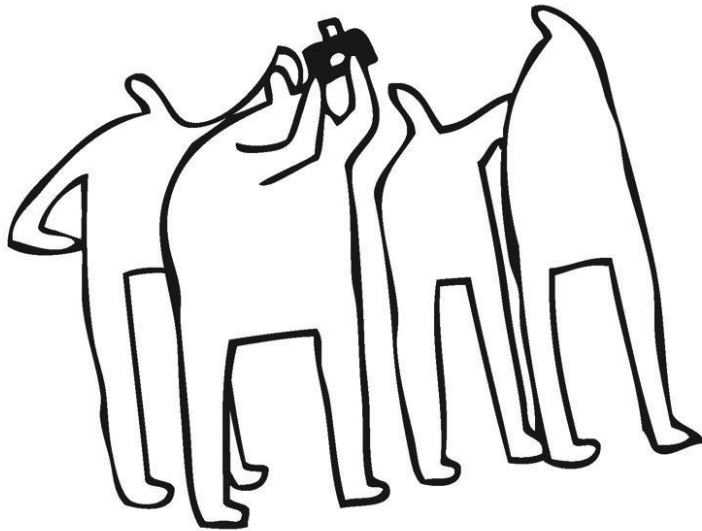




**Observe the
behavior as it is,
not as it should be .**



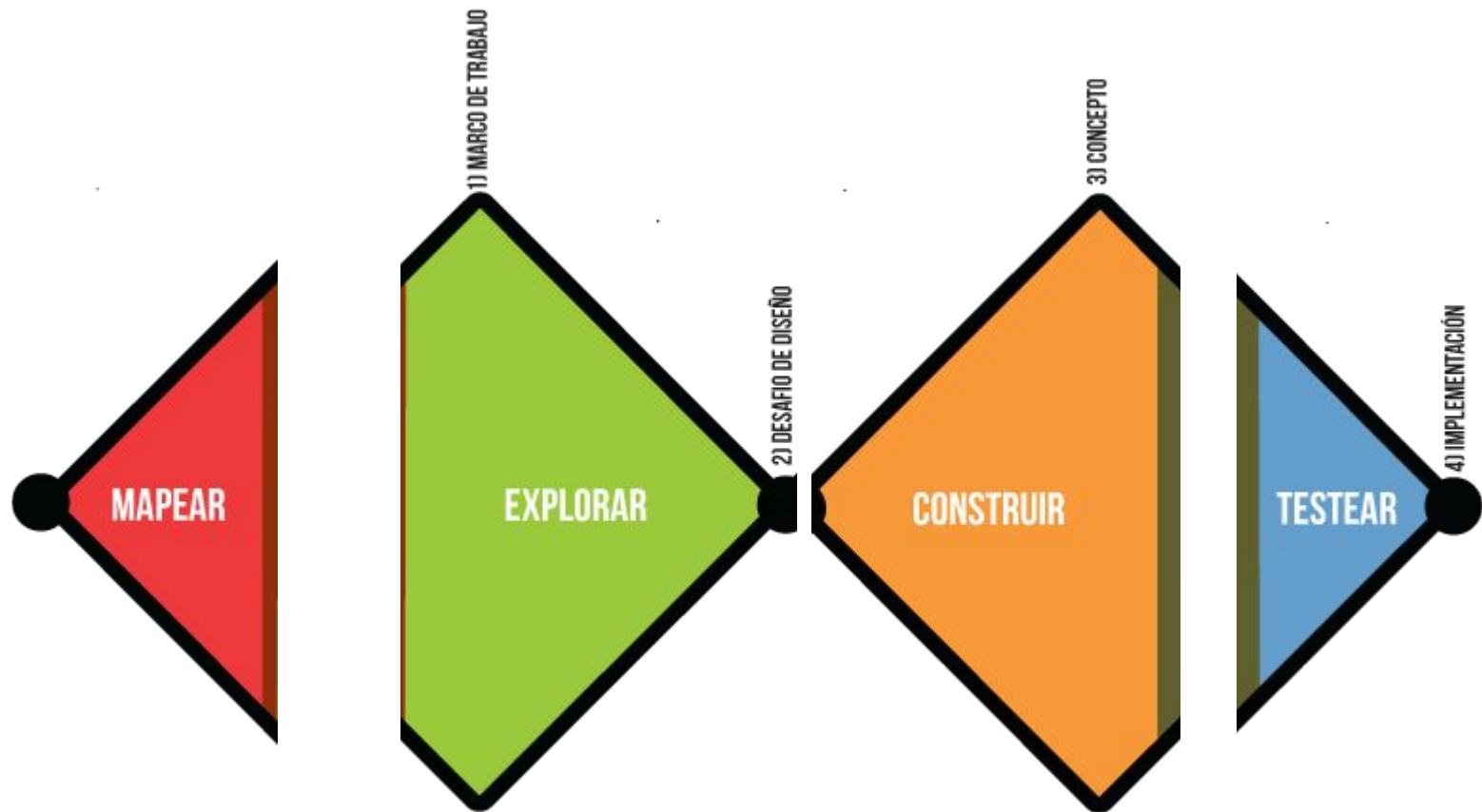
“Una IDEA sin
EJECUCIÓN
no vale
NADA”





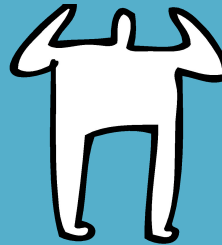
Las cosas no se dicen se
hacen, porque al hacerlas
se explican solas.

Woody Allen.



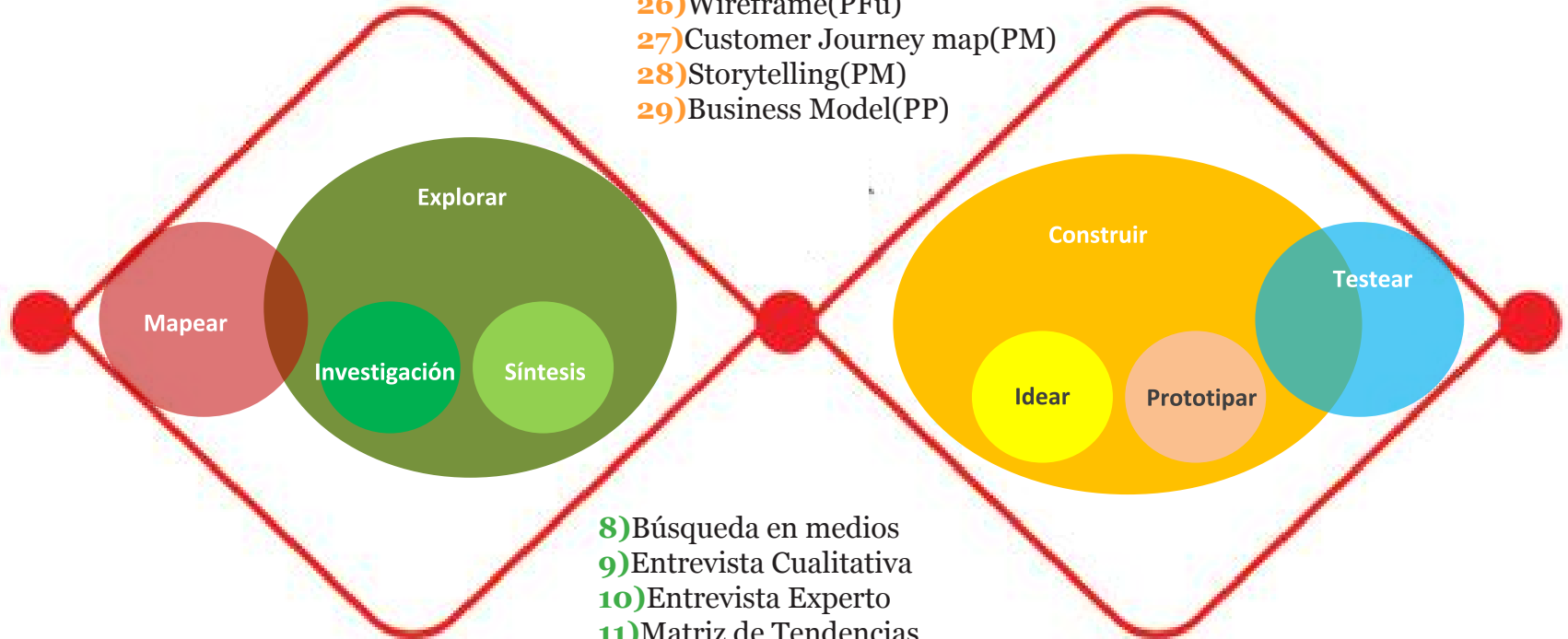
!Ayudame a ayudarte!

Jerry Maguire.



- 1) 5 Por qué
- 2) Business Model Canvas
- 3) DAFO
- 4) Diagnostico de la industria
- 5) Diagrama de Sistemas ERAF
- 6) Mapa de Empatía
- 7) Persona

- 18) Mapa de convergencia
- 19) Hibridación por síntesis
- 20) Diseño de escenarios
- 21) Mapa activo de la experiencia
- 22) Sesiones de cocreación
- 23) Concept Sketch (PE)
- 24) MockUp (PM)
- 25) Solution Diagram (PP)
- 26) Wireframe (PFu)
- 27) Customer Journey map (PM)
- 28) Storytelling (PM)
- 29) Business Model (PP)



DOVASE

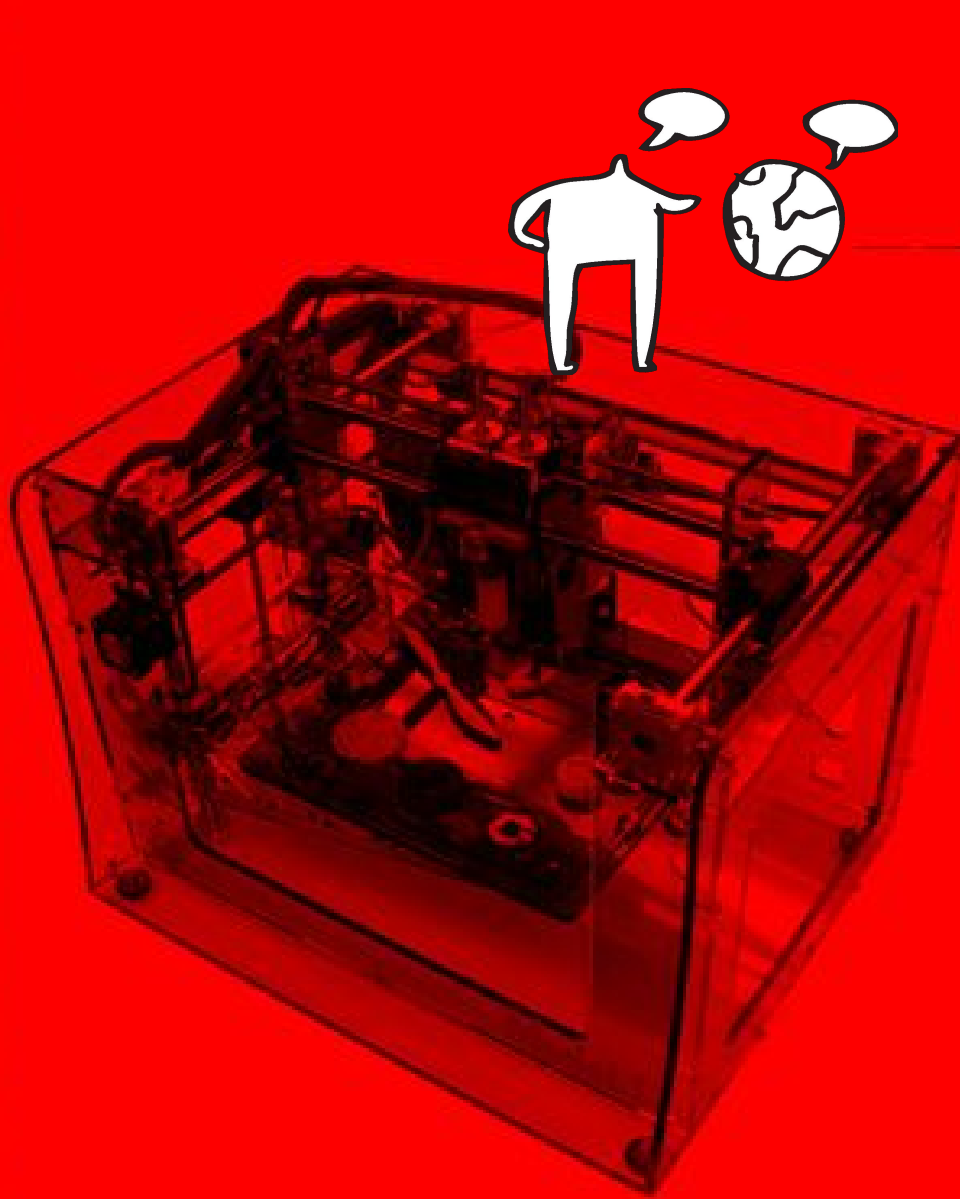
- 8) Búsqueda en medios
- 9) Entrevista Cualitativa
- 10) Entrevista Experto
- 11) Matriz de Tendencias
- 12) From... to...
- 13) Mapa evolución Innovación
- 14) Key Facts
- 15) Mapa de Empatía
- 16) Desafío de diseño
- 17) Brief

- 30) Road Map de Prototipado
- 31) Matriz de Hipótesis
- 32) Matriz de Feedback
- 33) Entrevista cualitativa
- 34) Test Cuantitativo
- 35) Test Usuario





MAPEAR. Empresa. 5 por qué



MAPEAR. Empresa. Diagnóstico de la industria



Explorar. Síntesis. Mapa de empatía



Construir. idear. Sesiones de cocreación



Construir. idear. Hibridación

①



UI/UX LE REVOLUTION



②

(integrado en web)



③



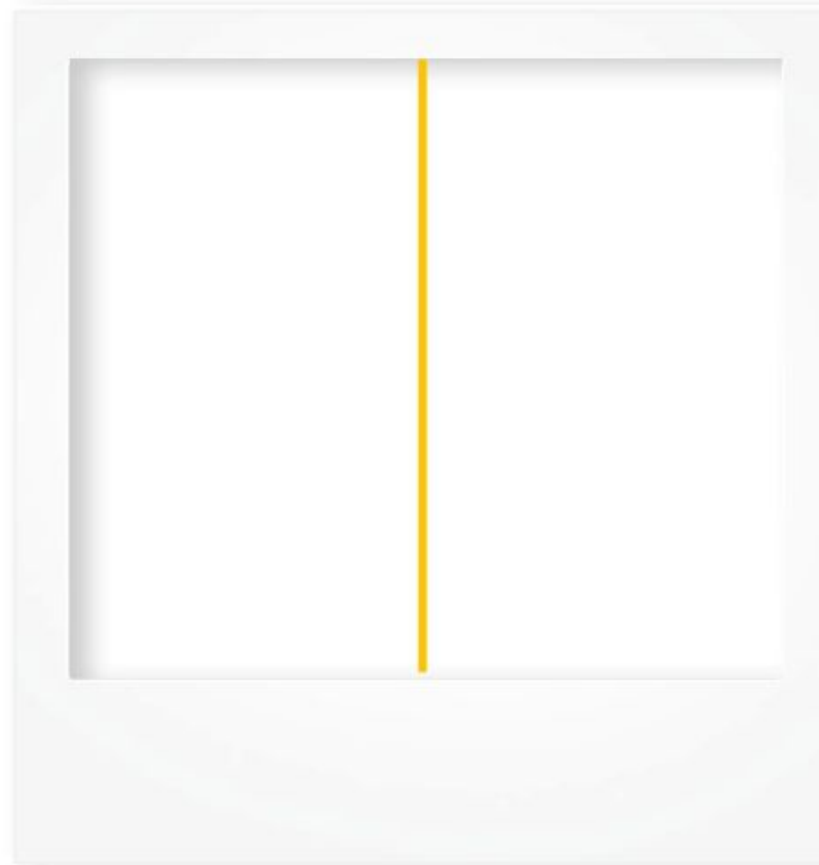
VIVE LE REVOLUTION

1. Crea tu pieza.
2. Escoge el color.
3. Indica el numero de piezas.
4. Envíala donde tú quieras.

ABOUT

VIDEO GALLERY

CONTACT



TAMAÑO 1

TAMAÑO 2

TAMAÑO 3

COLOR

A grid of 10 color swatches: red, blue, purple, green, orange, yellow, cyan, magenta, black, and white.

Nº PIEZAS

1

100€

OK



PREVIEW

© THINKERSCO 2011. ALL RIGHTS RESERVED
TERMS & CONDITIONS OF USE CREATED BY WADDEET

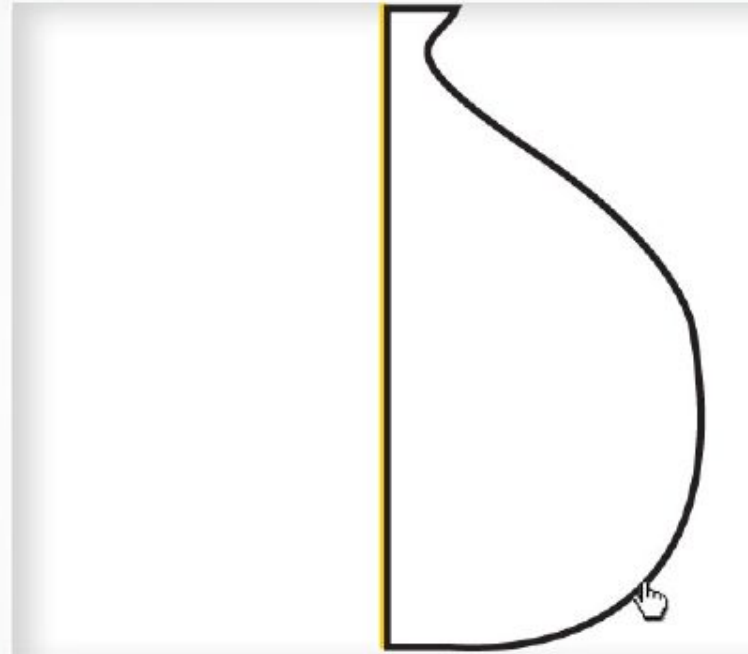
VIVE LE REVOLUTION

1. Crea tu pieza.
2. Escoge el color.
3. Indica el numero de piezas.
4. Envíala donde tú quieras.

ABOUT

VIDEO GALLERY

CONTACT



TAMAÑO 1

TAMAÑO 2

TAMAÑO 3

COLOR



Nº PIEZAS

1

100€

OK



PREVIEW

© THINKERSCO 2011. ALL RIGHTS RESERVED
TERMS & CONDITIONS OF USE CREATED BY WADDEET

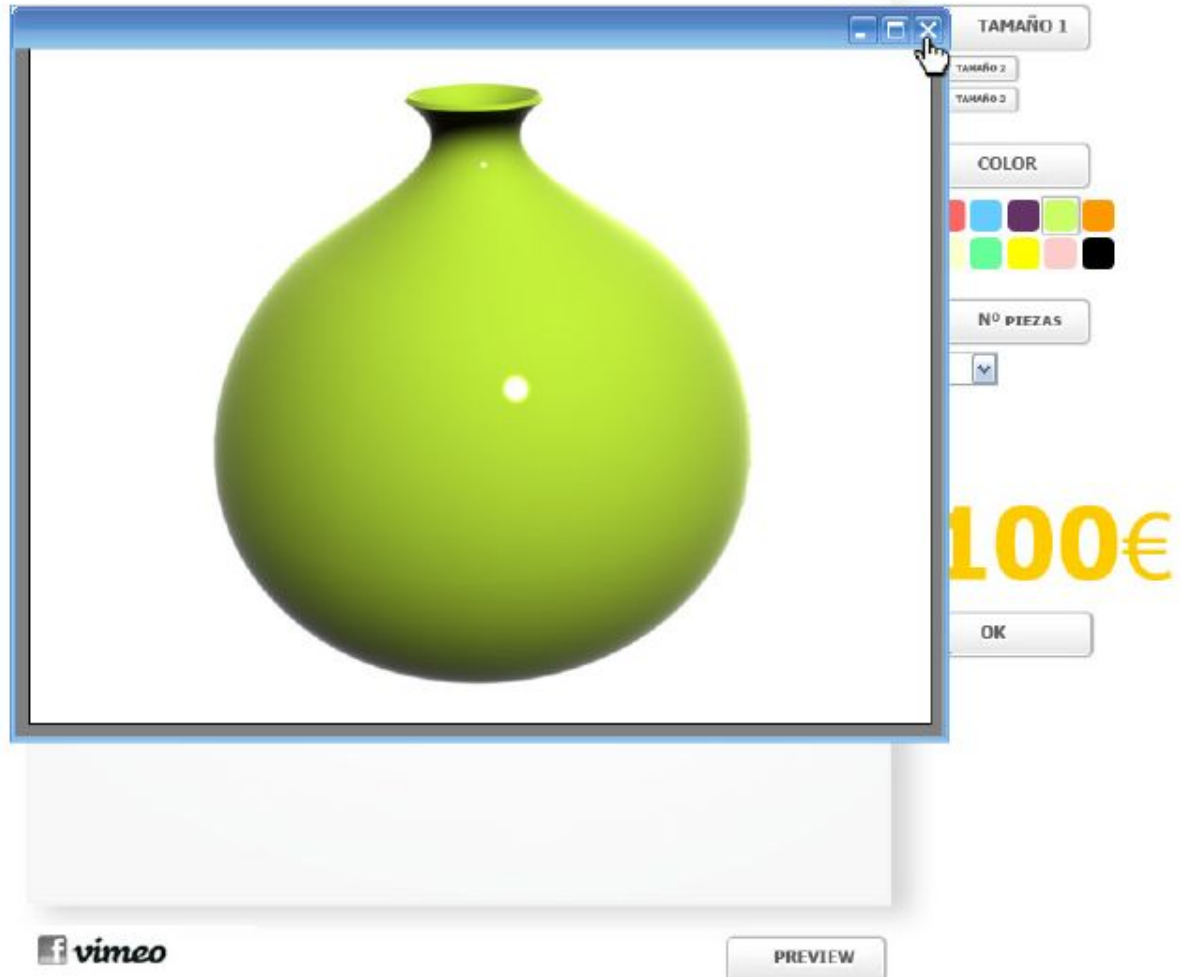
VIVE LE REVOLUTION

1. Crea tu pieza.
2. Escoge el color.
3. Indica el numero de piezas.
4. Envíala donde tú quieras.

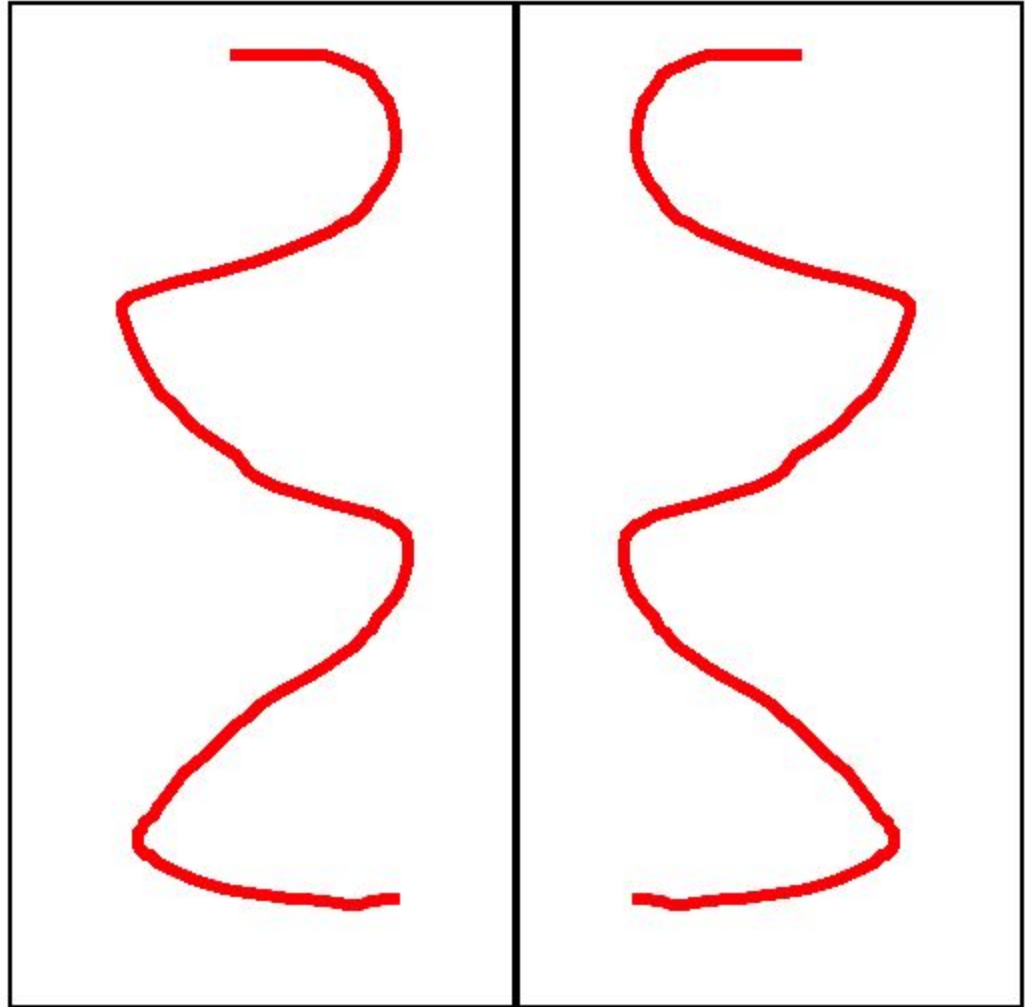
ABOUT

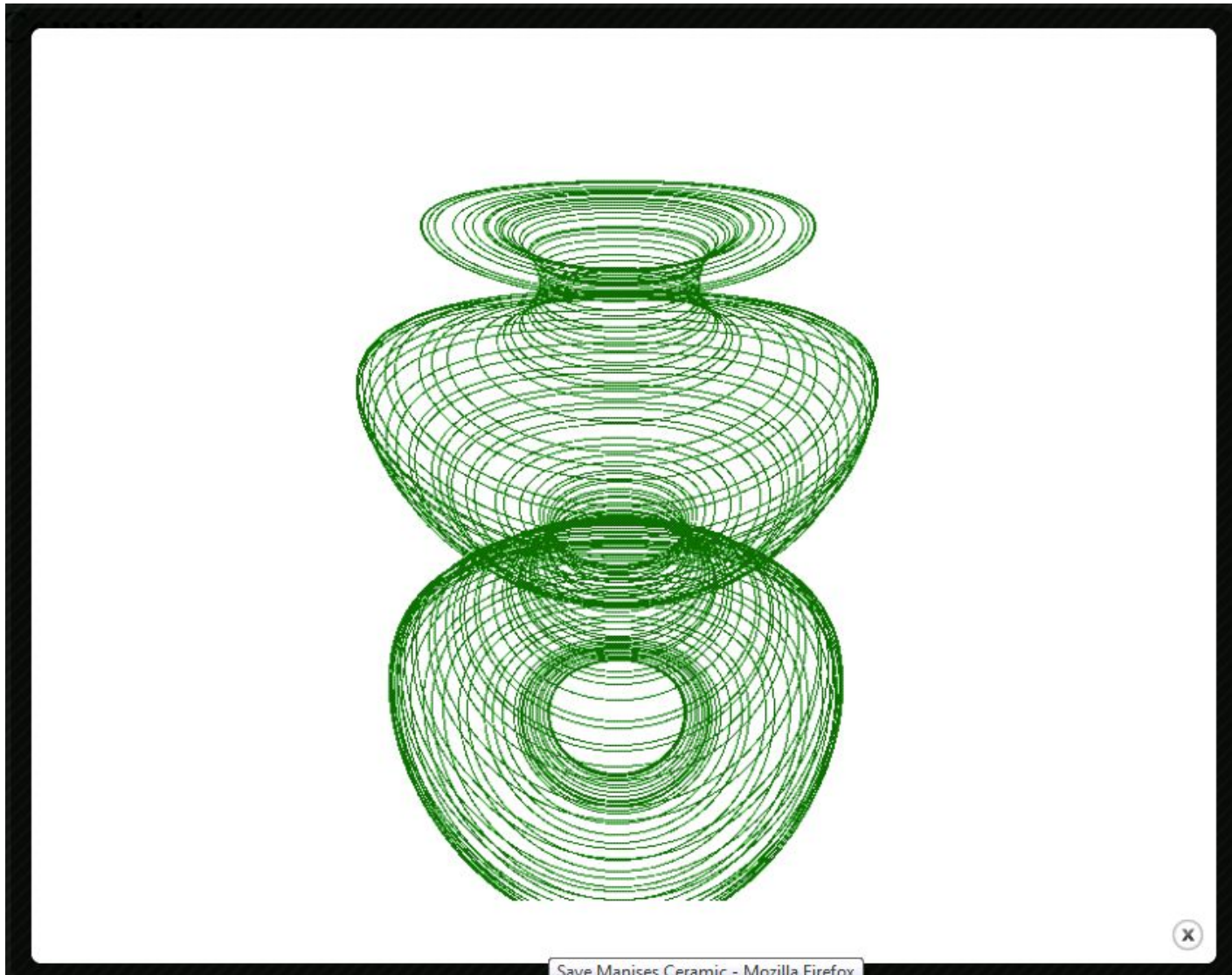
VIDEO GALLERY

CONTACT

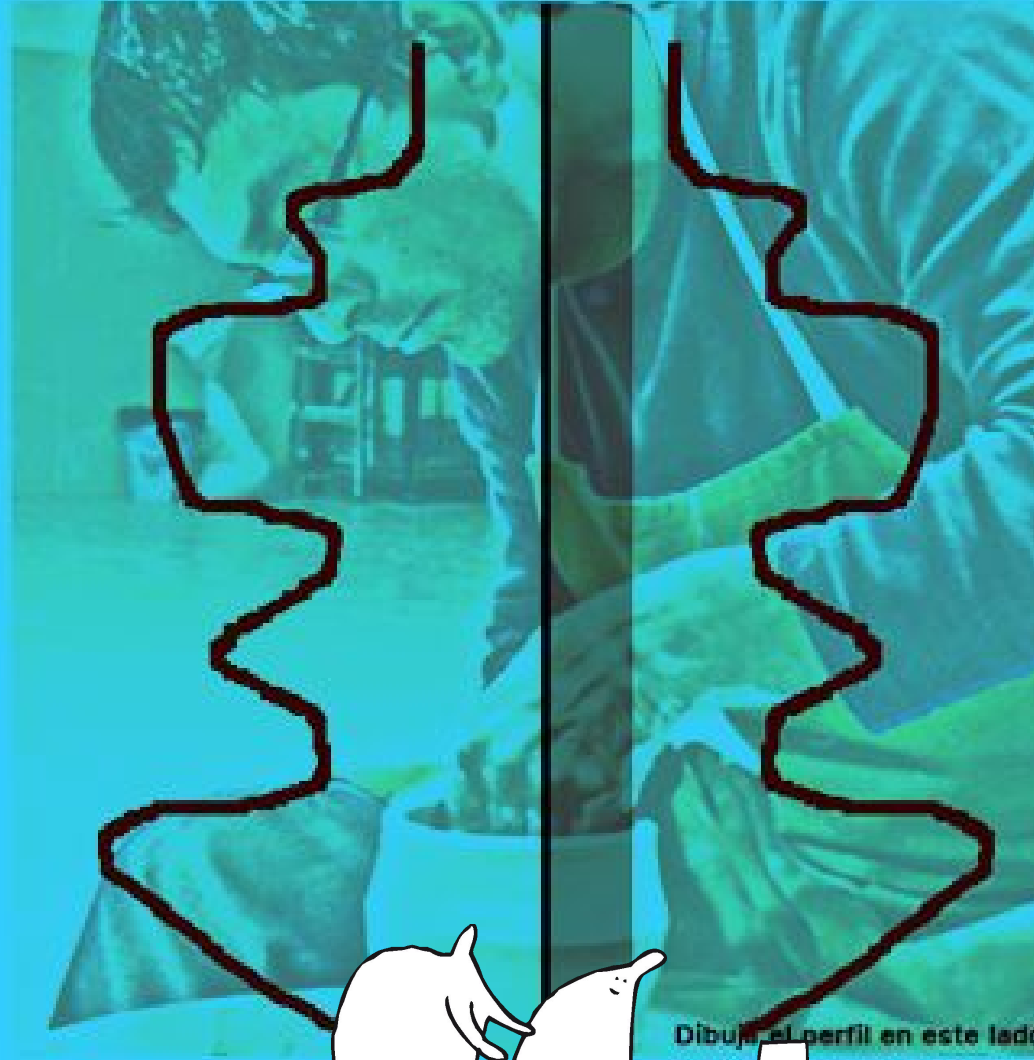


Save Manises Ceramic





Save Manises Ceramic - Mozilla Firefox



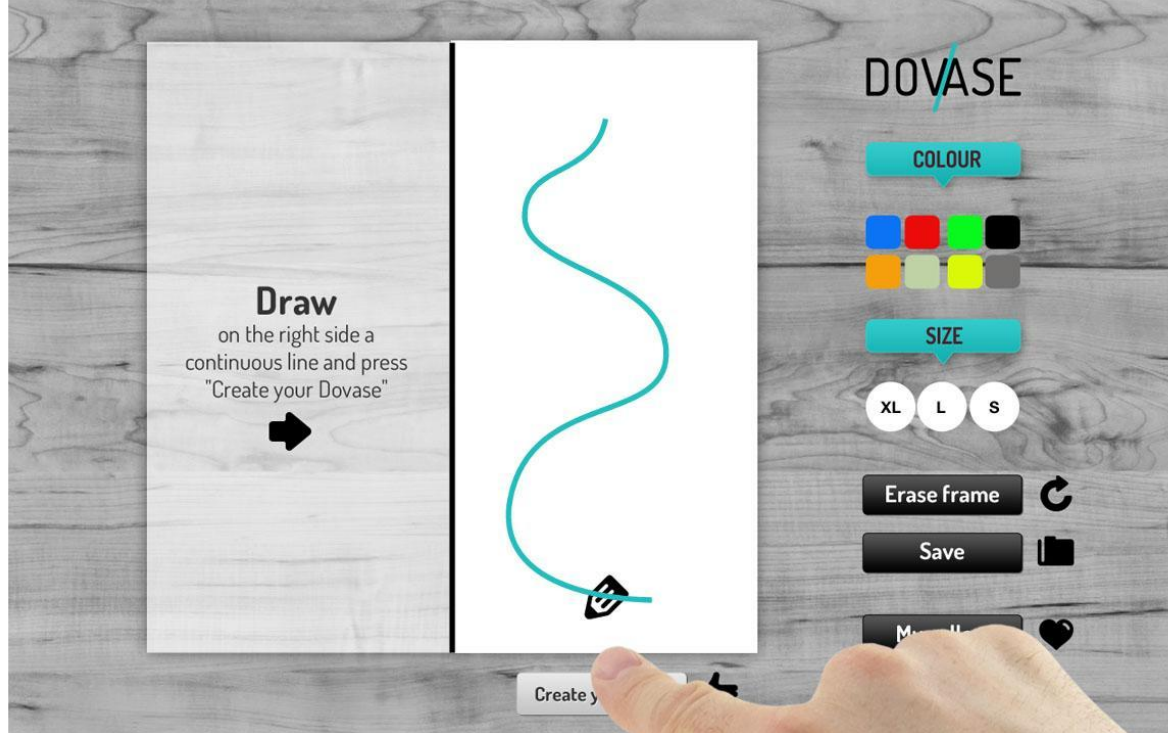
Testear. Técnicas. Test de usuario.







**SAVE
CERAMICS**



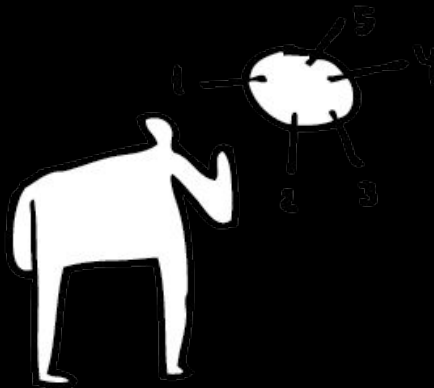
DOMANISES

<http://domanises.com/>





¿Cómo innovamos a través del cliente?



En los tiempos actuales ¿Qué podemos hacer por ellos?



Primero entender quién es
nuestro cliente y cuál es su
entorno...



PEDRO, 25 años

Un par de años trabajando tras terminar la carrera de Fisioterapia.

No espera comprarse un piso en toda su vida.

La vida es corta para quedarse parado, siempre intentando descubrir mundo.

Sin novia, es algo que no le preocupa... ya habrá tiempo para ello.

Es un "RIDER", le encanta montar en bici.

- VESTIRSE

- IR VACACIONES

- LIGAR

MAPA DE EMPATÍA. EXPLORAR/SÍNTESIS

PROYECTO

FECHA

DISEÑADO POR

VERSIÓN

PIENSA

DICE

SIENTE

HACE

OYE

VE



Diseñado por: Thinkersco ©

"Si puede ser pensado puede ser diseñado"

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.
Para ver una copia de esta licencia, visite: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

DESIGNPEDIA™
WWW.DESIGNPEDIA.INFO

ThinkersC®
WWW.THINKERSCO.COM

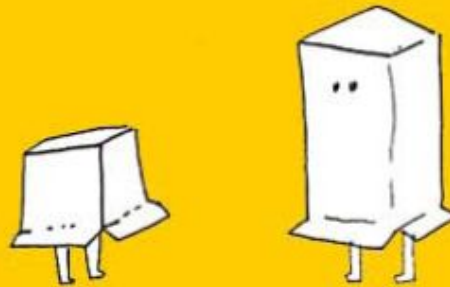
¿Qué le preocupa?
¿Qué le tiene despierto por la
noche?
¿Qué le gustaría conseguir?
¿Qué le motiva y por qué?

ENCONTRAR LA OPORTUNIDAD DE HACER
UN NEGOCIO COLABORATIVO PARA ÉL

!!!MOMENTO DE IDEAR!!!

Contar historias

Mejorar esas historias

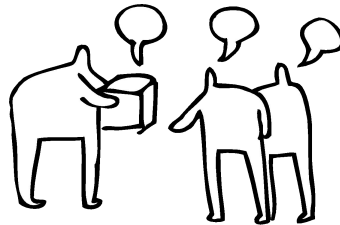


(Future of Design)

IDEAS TENEMOS TODOS

IDEAS TENEMOS TODOS
PERO TENEMOS QUE HACER IDEAS
QUE AYUDEN A NUESTRO CLIENTE

!Gracias!



ThinkersC