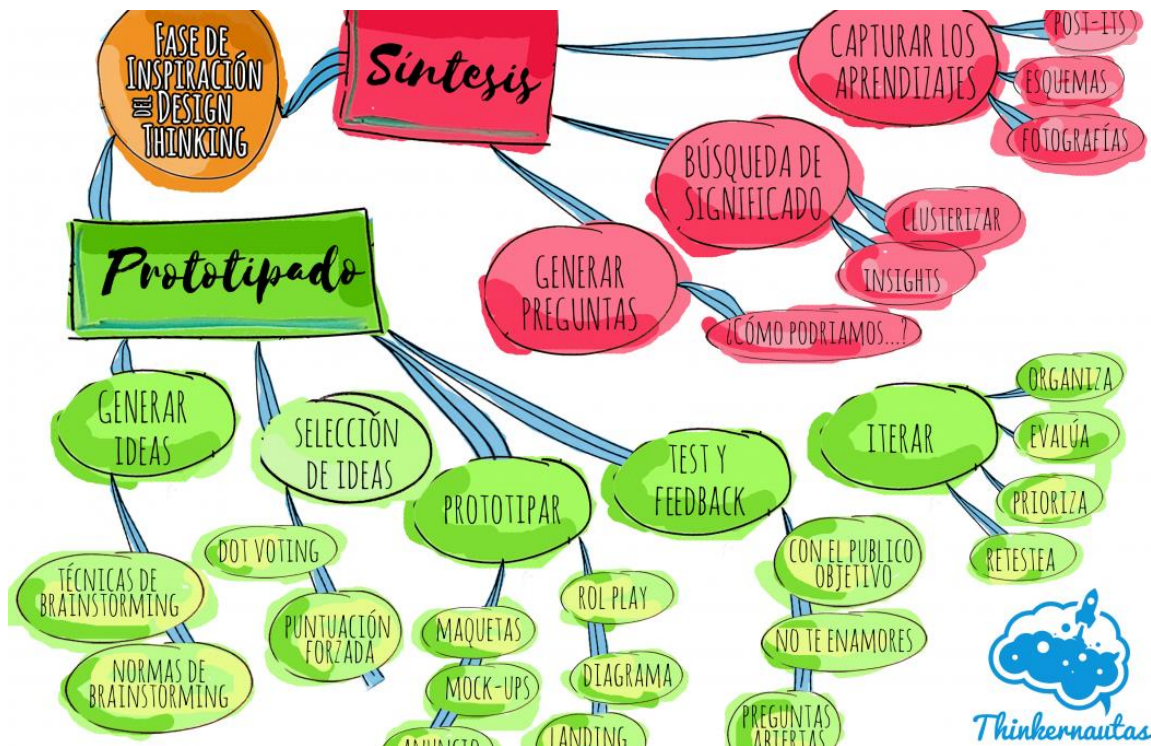


## Design Thinking: Mapa mental de la fase de ideación

Por Pablo Pomar | Abr 23, 2018 | Design thinking, Human Centered Design



Según la metodología Human Centered Design (Design Thinking) de IDEO hay tres fases necesarias para llevar a buen puerto el proceso de innovación. Inspiración, ideación e implementación.

En este artículo te voy a resumir la segunda (la fase de ideación). Si has aterrizado aquí y aún no sabes de qué va la fase de inspiración (la primera), te recomiendo que te leas mi artículo resumen sobre el tema.

La fase de ideación del design thinking se centra en entender y sintetizar todos los descubrimientos de la fase de inspiración. A partir de estos descubrimientos se buscan nuevas ideas que resuelvan los problemas de los usuarios.

Estas soluciones en el design thinking deben ser factibles (tecnológicamente posibles), viables (económicamente posibles) y deseables (centradas en los usuarios).

## INSPIRATION

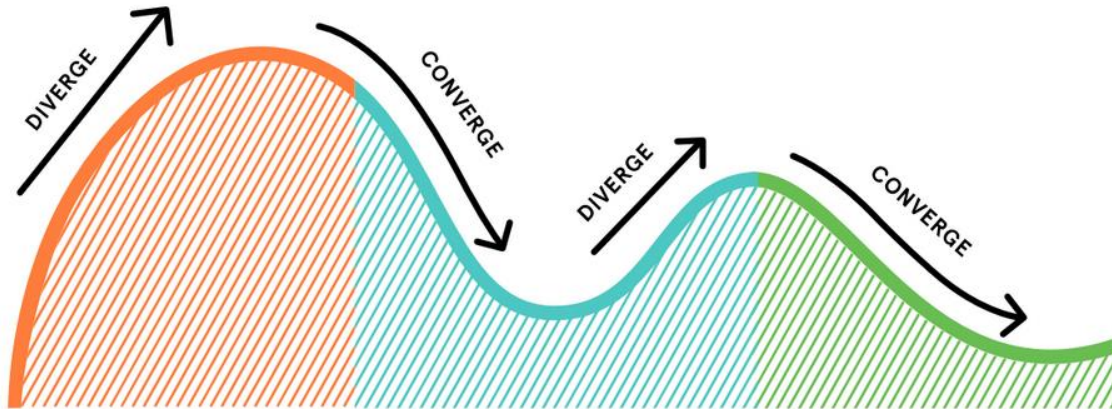
I have a design challenge.  
How do I get started?  
How do I conduct an interview?  
How do I stay human-centered?

## IDEATION

I have an opportunity for design.  
How do I interpret what I've learned?  
How do I turn my insights into tangible ideas?  
How do I make a prototype?

## IMPLEMENTATION

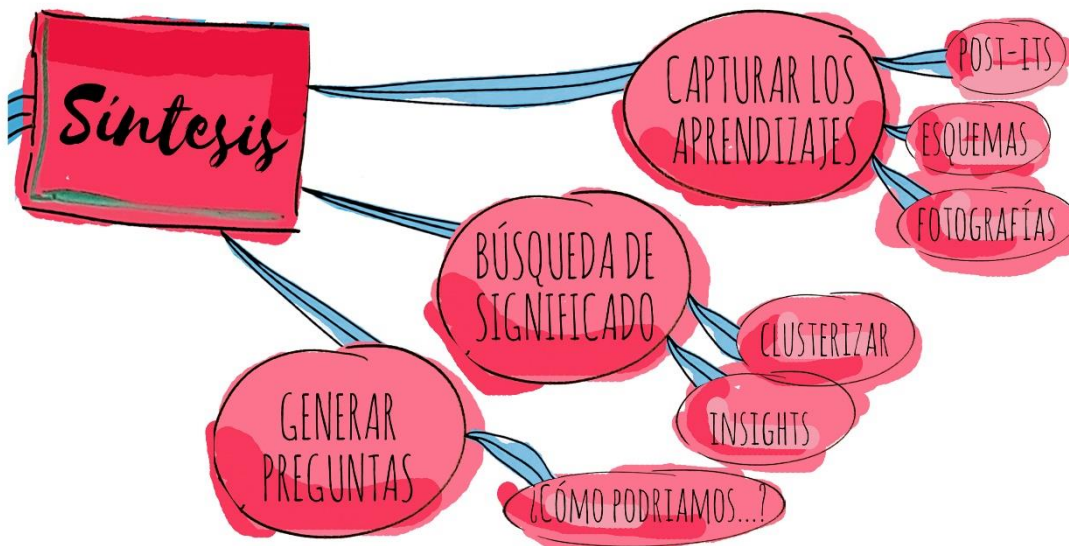
I have an innovative solution.  
How do I make my concept real?  
How do I assess if it's working?  
How do I plan for sustainability?



Como ves en el esquema anterior dentro de la ideación hay dos fases:

- Una convergente (pensamiento crítico) que corresponde con la síntesis
- Una divergente (pensamiento creativo) que corresponde al prototipado.

Síntesis



La síntesis consiste básicamente en resumir todo lo que hemos aprendido, para enfocar las ideas. Todos sabemos que cuanto mejor es la pregunta mejor es la respuesta. Por eso la síntesis es tan importante. En resumen, debemos transformar los aprendizajes en oportunidades de desarrollo de las ideas.

El proceso para lograrlo requiere tres etapas:

1. Capturar los aprendizajes
2. Búsqueda de su significado
3. Crear preguntas tipo “¿Cómo podríamos...?”

Capturar los aprendizajes:

En primer lugar es necesario poner todo el conocimiento adquirido en un único espacio. Prepara ese espacio convenientemente, procura tener toda la información a la vista. “Descarga” toda la información en forma de postits, fotografías y esquemas. Después comparte con el resto de participantes del equipo tus descubrimientos y cuenta las historias que hay detrás.

Búsqueda de su significado

Es necesario “clusterizar” toda la información, es decir organizarla según temáticas y puntos comunes. En la práctica sería reordenar tus post it, ponerles títulos y epígrafes. En este punto hay que volver al desafío inicial, releerlo y entender los requerimientos del diseño. Esto nos ayudará a generar insights (puntos de vista del usuario únicos).

Generar preguntas

Este es probablemente uno de los puntos más críticos del proceso. Como he dicho antes encontrar preguntas inspiradoras es fundamental para que la fase de ideación sea lo más fructífera posible.

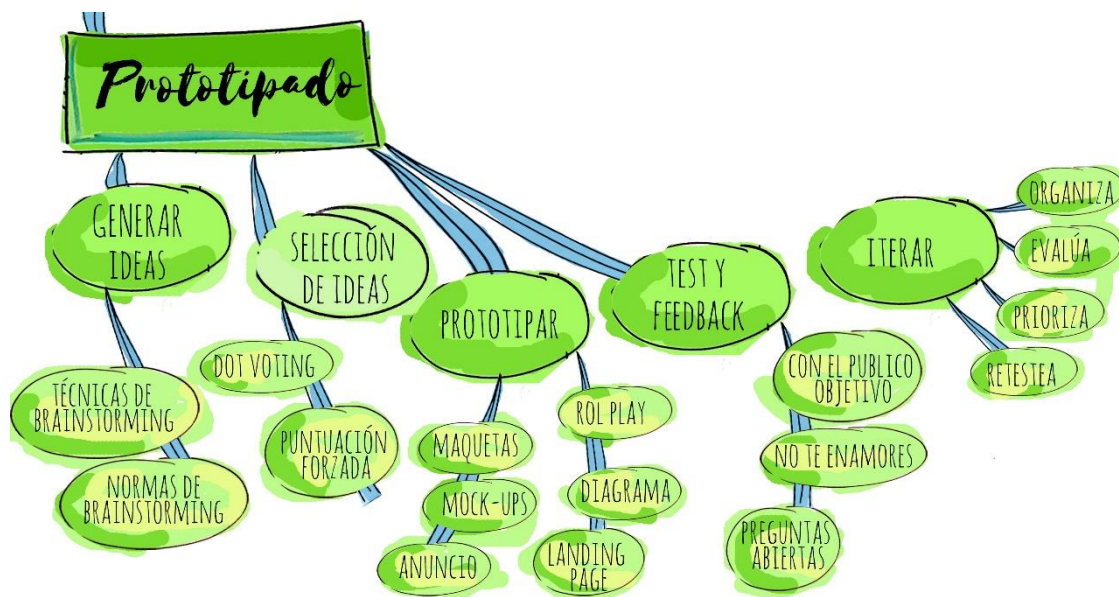
En la jerga de los creativos a estas preguntas muchas veces se les llama enfoques, porque nos sirven para enfocar la realidad de una u otra manera.

El primer truco para que tus preguntas despierten la creatividad es utilizar la fórmula ¿Cómo podríamos (verbo)...?.

Para generar preguntas interesantes podemos y debemos utilizar los insights, tan sencillo como ponerlos en forma de pregunta. Pero también podemos utilizar cualquiera de las informaciones que nos ha proporcionado la investigación.

En el procedimiento de IDEO sugieren que te quedes con las tres mejores preguntas y empieces a construir desde ahí. En mi opinión cuanto más enfoques (preguntas) tengas, mejor.

## Prototipado



Esta fase divergente es en la que se espera que haya una explosión de ideas y una posterior selección para su refinamiento a través de prototipos y tests. Hay que seguir 5 pasos para completar esta fase:

1. Generar ideas
2. Seleccionar las mejores
3. Construir tu prototipo
4. Testar y obtener feedback

## 5. Integrar el feedback e iterar

### Generar ideas

Este es otro de los nudos gordianos del design thinking, en términos generales una de las cosas más importantes es que la cantidad de ideas es lo que hace la calidad. Te recomiendo una serie de lecturas sobre este tema que es muy interesante:

- Para aprender las normas básicas del brainstorming y cómo implementarlas [léete este artículo](#)
- Para conocer diferentes técnicas que puedes utilizar para el brainstorming [léete este otro](#).

### Seleccionar ideas

Si has hecho una buena sesión de ideas, ahora lo difícil va a ser seleccionar las mejores. Hay que utilizar la intuición, por supuesto. Pero debes tener otras cuestiones en cuenta:

- Revisita el desafío y los objetivos, no vaya a ser que estés encontrando ideas para solventar otro problema.
- Las ideas finalistas deben ser factibles, viables y deseables.
- Las soluciones deben estar orientadas al usuario/cliente y responder a uno o varios insights.
- Utiliza herramientas que te permitan seleccionar rápida y democráticamente como el dot voting o el ranking forzado (un artículo sobre el tema aquí)

### Construir tu prototipo

Cómo ves en esta metodología se empieza a prototipar bastante temprano, la idea es fallar pronto para aprender más rápido. Un prototipo te permite ponerte en contacto con la realidad.

Porque las ideas son perfectas hasta que las construimos y ahí es donde empezamos a encontrar fallos.

Lo más importante es probar los puntos críticos de la idea. Los prototipos al principio deben ser burdos e incluso cutres, porque no debes gastar mucho tiempo en ellos lo que debes hacer es ir confirmando las hipótesis críticas para tu idea.

Hay diferentes formas de generar prototipos:

- **Maquetas o modelos:** te ayudan a visualizar la idea y a empezar a hacer mejoras funcionales. Es ideal para prototipar objetos o espacios.
- **Mock-up:** este sencillo prototipo sirve para las etapas iniciales. Básicamente hay que hacer un fotomontaje que permite ver las diferentes opciones, las referencias estéticas y de diseño, etc.
- **Role play:** es un prototipado ideal para probar servicios o visualizar la experiencia del usuario o el cliente y distintos procesos.
- **Diagrama:** otro prototipo sencillo, pero que te ayuda a bajar la idea a la realidad y explorar diferentes opciones.
- **Anuncio o landing page:** este prototipo es genial para comprobar uno de los puntos críticos de todo producto. Si alguien está dispuesto a comprarlo a un precio determinado. Básicamente consiste en hacer un anuncio o una landing page y lanzarlo al mercado, si la gente le da al botón de comprar... ahí tienes tu prueba para seguir avanzando. Es importante decir que no es necesario tener el producto acabado para hacer esta prueba, que siempre debe ser limitada.

Testar y obtener feedback

El siguiente paso es mostrar esos prototipos a potenciales clientes o usuarios y preguntarles que es lo que les parece.

En el punto anterior ya lo adelantábamos con la landing page. Para que tus actividades de test sean efectivas debes tener lo siguiente en cuenta:

- No preguntes solo a tu madre y tus hermanos. Las personas conocidas tienden a ser parciales. Procura mostrar los prototipos al público objetivo.
- No te enamores de tus ideas y mantente neutral.

- Realiza preguntas abiertas y prepárate para que te digan que tu prototipo es una #@Ñ%6.
- Presenta varios prototipos.
- Planifica las sesiones de test

Integrar el feedback e iterar

Una vez que hayas obtenido el feedback reúnete con tu equipo:

- Organiza el feedback
- Evalúa los puntos más relevantes
- Prioriza los cambios a realizar
- Evolucionar tu prototipo
- Vuelve a testar

¿Es el design thinking un ejercicio de procrastinación infinita?

Según el último punto parece que el Design Thinking es un bucle infinito de generar prototipos, probarlos y volver al laboratorio.

Pero no es así, todo lo contrario, la idea de los prototipos es tangibilizar lo antes posible los productos y servicios, para poder ponerlos en marcha rápidamente, muy orientados al cliente/usuario y gastando tus esfuerzos de I+D solo en la dirección correcta.

Además todavía falta una fase del Design Thinking, la implementación.

Fuente: <https://thinkernautas.com/design-thinking-mapa-mental-la-fase-ideacion>

---