

The Kids Valley®

DESIGN THINKING



Design Thinking

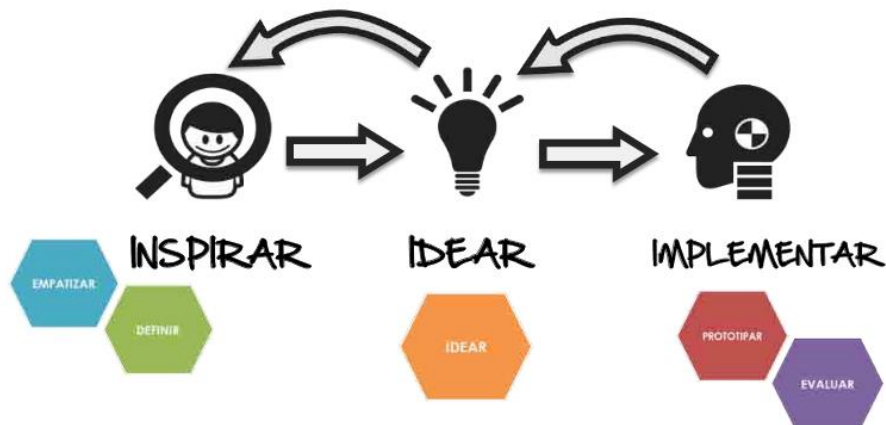
Reto

1



Metodología

2



Design Thinking

¿Quién? **EMPATIZAR** Insight

Necesidad

DEFINIR

DEFINIR

IDEAR

IDEAR

PROTOTIPAR

PROTOTIPAR

EVALUAR

EVALUAR

H
E
R
R
A
M
I
E
N
T
A
S

Mapa de empatía
Inmersión cognitiva
Observación encubierta

Punto de vista
Mood board
Satura y agrupa

Brainstorming
Scamper
Método 635

Maquetación
Storyboard
Wireframing

Observación directa
Experiencia touch points
Prueba de usabilidad

Metodología Design Thinking



Herramientas Design Thinking

Observación y focus group

Técnicas para evaluar una solución

Storyboard y maquetas

Guión gráfico y/o reproducción física, para resaltar la funcionalidad y características a escala del proyecto a desarrollar.

Mapa de empatía

Herramienta imprescindible para comprender las necesidades de los usuarios del proyecto a desarrollar.

y muchas más...

Mood Board

Herramienta que ayuda a centrar el objetivo de lo que se va a crear.

Scamper

Técnica para estimular la generación de ideas.

Ejemplo Design Thinking

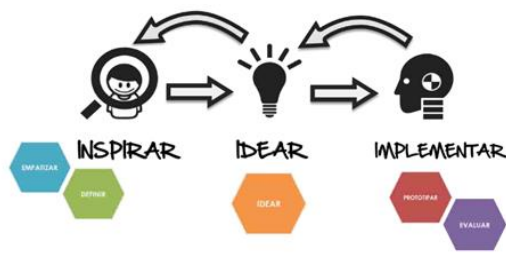
Reto

1



“Mejorar la seguridad de una bicicleta”

2



PASO 3 (IDEAR)

Crear ideas, pensando diferente
"Fuera de la caja"

IDEAR

Brainstorming

Sistema con un sensor en el casco y en la bici que la bloquea hasta que la persona está sentada sobre la bici y tiene el casco puesto en la cabeza. Durante el trayecto sí la persona se quita el casco la bicicleta se vuelve a bloquear.

Sensores en las vías y cruces, así como en las bicicletas. Cuando pasan las bicicletas por esos cruces, los sensores se encienden y avisan a los vehículos de que se aproxima una bici.

PASO 1 (EMPATÍA)

Entender las necesidades de las personas que lo van a utilizar

EMPATIZAR

Observación encubierta

¿Quién?

Necesidad

Insight

PASO 2 (DEFINIR)

Específico entendimiento de lo analizado en empatía

DEFINIR

Punto de vista

Personas que **montan en bici normalmente y pasan por muchas vías.**

Ejemplos:

Javier, **joven** de 11 años que todos los días va de casa al colegio y tiene que pasar por **muchas calles y carreteras** hasta llegar al colegio.

Ana, profesora de música vive en un pueblo y va a dar clases a **20 kms** de su pueblo todos los días. Solía ir en moto pero se la ha requisado la guardia civil por **no respetar las normas de circulación.**

PASO 4 (PROTOTIPAR)

Realizar esquema, maqueta, storyboard... de la idea final

PROTOTIPAR

Esquema funcional

Sensor en el casco y en la bici



PASO 5 (EVALUAR)

Evaluar el prototipo con el usuario

EVALUAR

Prueba de usabilidad



Edificio Universidad Rey Juan Carlos

Calle Villablanca 85, 28032, Madrid

info@thekidsvalley.com

www.thekidsvalley.com



i & talento®



Centro Bushell

