

BEGOÑA REPISO & PABLO HEYDT BEHAVIOURAL DESIGN

Design Thinking ¿desata la creatividad!

La gente a menudo se apresura a criticarse a sí mismos. "Yo no soy creativo." "No puedo dibujar, no soy diseñador." "No puedo hacer lo que tú haces." Podríamos decir que, en realidad, cualquiera puede ser un diseñador y muchas personas hoy en día están involucradas en el diseño sin que probablemente se dan cuenta. Todos vivimos rodeados de servicios, soluciones, innovación y transformación. Detrás de cada producto o solución, hay un proceso, con personas trabajando en el desarrollo – o diseño – que hará que su oferta se destaque sobre las demás. La mejor manera de destacar con éxito es crear algo que se desea, se necesita y resulte muy atractivo para los usuarios finales. Hecho pensando en ellos. Para nosotros, Design Thinking es el camino para lograrlo.

Design Thinking es esencialmente un enfoque inmersivo para la resolución creativa de problemas. Se trata de mirar procesos y productos con una lente enfocada a las personas. Reúne lo que es deseable desde el punto de vista humano con lo que es tecnológica y económicamente viable. Y ofrece las herramientas para entender, vivir y moldear la experiencia del usuario final, para los equipos que tradicionalmente no están cerca de un cliente.

Si tiene una perspectiva estrecha, obtendrá un resultado estrecho. La realidad es que las piezas y necesidades diferentes no siempre encajan perfectamente. Design Thinking guía a los equipos para diseñar y desarrollar con todas las piezas en mente, desde el principio.

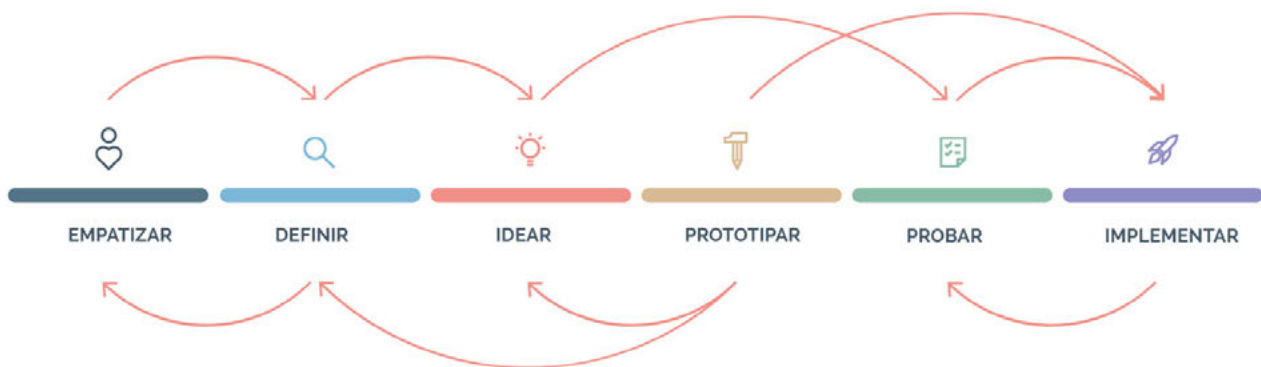
Al abordar el desarrollo de productos o procesos a través de Design Thinking, cambia el enfoque inmediato (crear/producir un producto), reencuadra los desafíos que está abordando (qué queremos que haga versus lo que el usuario necesita que haga), y transforma la escena en la que está estableciendo el desarrollo, con valores simples a tener en cuenta.

Empatizar: piensa en cómo las personas usarán lo que estás creando, piensa en lo que los clientes necesitan lograr a través de ello. Observarlos, entender sus necesidades. Mirar las cosas desde perspectivas diferentes y revisar el más amplio espectro de datos descubiertos con esto, desbloquea las mentalidades e identifica los criterios que de otro modo podrían haberse perdido.

Conectar conceptos

Aunque hay una serie determinada de pasos, no lo consideramos un proceso rígido principalmente porque fomenta la flexibilidad y la iteración. Las directrices ayudan a los equipos que no están formados en diseño a seguir una estructura, empezando por eliminar la mentalidad arraigada de "así es como se hacen las cosas aquí" o "estamos aquí para crear una solución rentable", y llevándolos en un viaje de innovación y progreso.

Una vez determinados los motivos y necesidades de los usuarios finales y combinados con el entorno en el que necesita operar, se puede pintar una imagen de las oportunidades disponibles para su diseño y desarrollo. Basados en los requisitos y la configuración, las pruebas de diseño básicas y en baja fidelidad (bocetos, esquemas...) le ayudan a comenzar a testear e idear, mejorando gradualmente la fiabilidad y el detalle de los 'experimentos' con lo que vas aprendiendo.



Con independencia de la edad, cuando se empieza en un trabajo nuevo, la interacción puede influir en la sensación de felicidad o adaptación. Generalmente, las oficinas organizan encuentros para tomar algo con los nuevos empleados, desayunos los viernes u oportunidades similares para generar la unión de equipos. Esto es lo primero que se pierde cuando se trabaja desde casa. Todos nuestros encuestados mencionaron que se quedaron sin algunos aspectos sociales desde que se trasladaron al teletrabajo, ya sea poder hablar sobre un problema o pregunta o incluso simplemente contar chistes. Si está comenzando en un trabajo remoto, puede ser difícil encontrar las formas de vincular o entender al equipo con el que necesita colaborar y conectarse.

Es un enfoque donde, por una vez, es recomendable sentirse cómodo, generar muchas y muchas posibilidades, dar rienda suelta a ideas y caminar de forma un poco "salvaje". Para

Cuando las personas comparten ideas, necesitan sentir que están en un ambiente seguro y permisivo, especialmente cuando se trata de inventar e innovar en áreas radicalmente diferentes a lo que su propia perspectiva o pensamiento contemplan de forma habitual. Por lo tanto, uno de los principios clave detrás de la capacidad de idear es evitar el prejuicio en el equipo. Revisar, refinar y seleccionar la amplia gama de ideas creadas puede venir después, con la creación de prototipos y pruebas.

Probar un producto antes de la implementación parece evidente, pero Design Thinking ayuda a los equipos a llevarlo un paso más allá al crear prototipos antes de desarrollar el producto o la solución final. Es beneficioso por muchas razones, ya que crea un espacio protegido frente al fallo y es una forma más barata de entender y evaluar la usabilidad. También significa que comienza a evaluar la solución en un entorno realista mucho antes de que salga al mercado o llegue al usuario final.

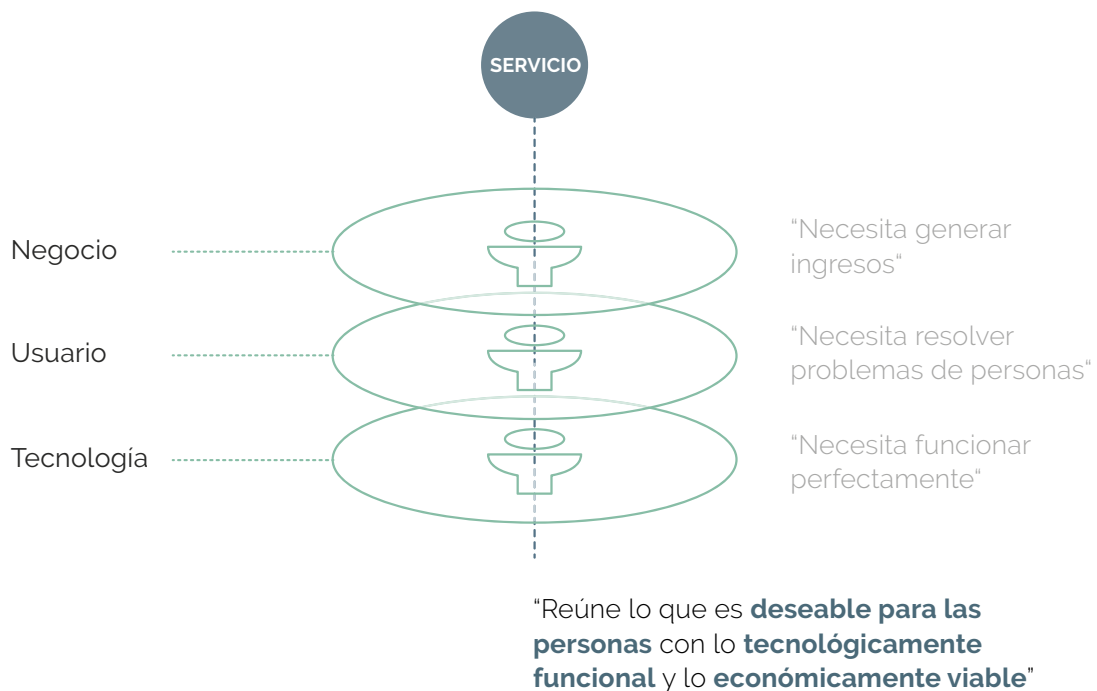
Tú también eres diseñador

Más empresas deberían recurrir al Design Thinking como clave para el éxito. Estructuras, procesos, mentalidades tradicionales, gestión bajo presión, pueden terminar absorbiendo y enterrando la visión y la resolución creativa de problemas. Para desarrollar un gran producto es necesario mantener el enfoque en la configuración en la que se utilizará y quién lo usará. Esto es relevante tanto si está desarrollando un software, un zapato o un sistema para iniciar sesión en el trabajo. Empatizar con el usuario final, dejar que los equipos se metan de lleno en el problema con menos restricciones psicológicas, que se muevan hacia delante y hacia atrás rápidamente entre la creación y las pruebas para proporcionar algo verdaderamente utilizable y centrado en el usuario. Verá que aprenderá más a lo largo del camino y hará descubrimientos que nunca habría encontrado de otra manera hasta la implementación.

En Motivait tenemos un proceso bien definido, fundado en Design Thinking, pero nunca perdemos de vista la necesidad de ser flexibles. Es un proceso para recordarnos hacer preguntas menos convencionales, con el fin de obtener respuestas menos convencionales, a menudo ayudando a los clientes a desengancharse de cómo habían estado percibiendo el reto en sí mismos.

Entonces, ¿cómo convencer a los empleados de que son diseñadores potenciales?

Design Thinking no es Diseño, así como Agile no es Ingeniería, o Lean no es Gestión de Negocios. Es promover y fomentar un entorno de trabajo creativo más allá de las fronteras virtuales del diseño. Fomente el intercambio de conocimientos, sea un libro abierto e inclusivo con su trabajo y proyectos en curso. Al apoyar a los empleados para que sean conectores, colaboradores y facilitadores, es posible que haya creado equipos de diseñadores.





Cómo trabajar a distancia utilizando principios sencillos de Design Thinking

- Recrear el entorno de trabajo a el que están acostumbrados sus empleados: organizar llamadas para brainstorms, establecer puestas al día donde las personas pueden sentirse cómodas compartiendo anécdotas o historias – nunca se sabe de dónde vendrá la próxima idea.
- Sobre el fomento de la creatividad: Trate de no bloquear a las personas en sus ordenadores portátiles. Asegúrese de que se sientan capaces de tomar descansos para almorzar, salir a caminar, inscribirse en cursos en línea, así como cumplir con los plazos y rendir bien. No mantenga a la gente en una llamada "hasta que el problema se resuelva". Si la creatividad no va a ninguna parte, entonces divida la sesión y reagrupela más tarde. Le dará a la gente la oportunidad de ver el problema desde otro ángulo.
- Asegúrese de que todos tengan acceso a las mismas herramientas e información: Las herramientas digital para generación de ideas deben ser sencillas, accesibles y permitir la libertad creativa no estructurada.
- Promover la inclusión: Reunir a todos para resolver problemas, incluyendo a las personas necesarias en las tareas que se requieren, y aquellas que no suelen estar incluidas en los brainstorms.
- Enganche ahora para tener éxito más tarde: Design Thinking siempre debe ser su kit de herramientas principal, remoto o no. Haga que las personas piensen en qué áreas les gustaría mejorar con Design Thinking para que sientan que están construyendo un futuro positivo, en lugar de un regreso a las viejas costumbres.





www.motivait.net

info@motivait.net

