

Método: Principios de diseño

¿Cómo se usa este método?

Haz una lista con afirmaciones para guiar la creación de soluciones de diseño en base a la información obtenida sobre el usuario durante el trabajo de empatía previamente realizado. De este modo, determinas el problema de diseño que se debe atender y los objetivos que guiarán el trabajo.

Procura que las guías de trabajo que establezcas sean independientes de cualquier solución. Aún así, es importante identificar el contexto general de la solución que te permita plantear los principios del diseño.

Método: Activación

¿Cómo puedo usar este método?

Realiza una actividad para activar y mantener la creatividad y el compromiso por parte de todo el equipo de trabajo. De este modo también logras que el equipo se mantenga atento a la actividad y las acciones del resto. La actividad debe durar entre 5 a 10 minutos, y luego de realizarla, se debe comenzar el trabajo de diseño inmediatamente.

Algunos juegos útiles para utilizar en este método son los de categorías de palabras, en que cada miembro del equipo debe decir una palabra correspondiente a una categoría dentro de un límite de tiempo. También se recomienda el juego “Bola de sonido”, en que el equipo forma un círculo y un miembro lanza un balón imaginario a otro diciendo una palabra que el receptor debe repetir, quien a su vez lanza el balón a otro miembro pronunciando otra palabra, y así sucesivamente, aumentando cada vez la velocidad del juego.

Método: Brainstorming

¿Cómo utilizarlo?

Dedica un momento específico para esta actividad en equipo. Debe tomar entre 15 a 30 minutos.

El propósito es generar una gran cantidad de ideas, por lo que estas no serán juzgadas o evaluadas en el momento.

Cada miembro del equipo escribe sus ideas en un pizarrón o herramienta dispuesta para este fin. Otra opción es que cada persona escriba sus ideas en un papel y las lea al grupo, para luego pegarlas en un panel y compartirlas.

Método: Bodystorming

¿Cómo se utiliza este método?

Adapta tu espacio físico para que se parezca al de los usuarios para los que buscas soluciones. De esta manera, podrás experimentarlos en primera persona y pensar en soluciones desde esta experiencia.