

A high-angle, close-up photograph of a person's hands writing on a white notepad. The person is wearing a white shirt and a black watch. The notepad is on a dark blue desk. There are two markers, one green and one blue, lying on the desk. The text 'DISEÑO DE CONCEPTOS, PROTOTIPOS Y MVP' is overlaid on the bottom half of the image.

DISEÑO DE CONCEPTOS, PROTOTIPOS Y MVP

WORKBOOK de aprendizaje



"LA INNOVACIÓN SIGNIFICATIVA NO SE LOGRA
HABLANDO DE NUEVAS IDEAS: HAY QUE
CONSTRUIR Y PROBAR PROTOTIPOS.."

- PETER SENGE

CONTENIDO

04

UN BREVE VIAJE
POR EL CURSO

05

ASISTENTE DE
DISEÑO
HERRAMIENTAS Y PLANTILLAS

14

RINCÓN
DEL CONOCIMIENTO
LIBROS Y ARTÍCULOS
RECOMENDADOS

UN VIAJE BREVE POR EL CURSO

El diseño es un proceso creativo que implica la construcción de **soluciones efectivas y atractivas para la resolución de problemas o satisfacción de necesidades**. Es un proceso que se basa en la observación, la empatía (la capacidad de ponernos en los zapatos de nuestros usuarios), la resolución de problemas y en la creatividad que podemos aplicar a la hora de resolver dichos problemas. **Un buen diseño es funcional, efectivo y atractivo**. Antes de comenzar a diseñar y construir debemos entender los distintos niveles por los que pasamos. El primer nivel es el Diseño de Conceptos, donde es importante **conocer los problemas y necesidades del usuario**. El segundo nivel es el diseño de prototipo, **cuyo objetivo es probar y retroalimentarnos, principalmente de los clientes, validar la idea y asegurarnos que estamos resolviendo el problema**. El tercer nivel es el diseño del Producto Mínimo Viable, cuyo objetivo es **probar con el mercado real y mejorar el producto de manera continua**.

El diseño centrado en el usuario busca **comprender las necesidades y deseos de nuestro usuario, los patrones de uso que tiene con el producto y sus comportamientos frente a sus problemas**. Para poder lograr esto, la herramienta del Design Thinking nos será de gran ayuda, ya que **nos permite alcanzar soluciones más innovadoras**. Durante el proceso del Design Thinking **buscamos 3 elementos principales: que la solución sea Deseable**, que sea lo que las personas quieren, **Factible**, que sea algo que se puede hacer y **Viable**, que sea un producto rentable. Es importante tener todas estas cualidades, **pues la falta de algunas podría generar distintos riesgos**.

Para el proceso del Design Thinking contamos con varias herramientas que nos pueden ayudar a seguir esta metodología a través de sus distintas fases. Para las fases de Empatizar y Definir, contamos con los Mapas de Empatía. Para el proceso de Ideación contamos con varias técnicas como el Brainstorming, el método SCAMPER, el Pensamiento Visual o la Narración de Historias. **En la fase de ideación es importante generar muchas ideas, ya que así tendríamos más chance de generar ideas más innovadoras**.

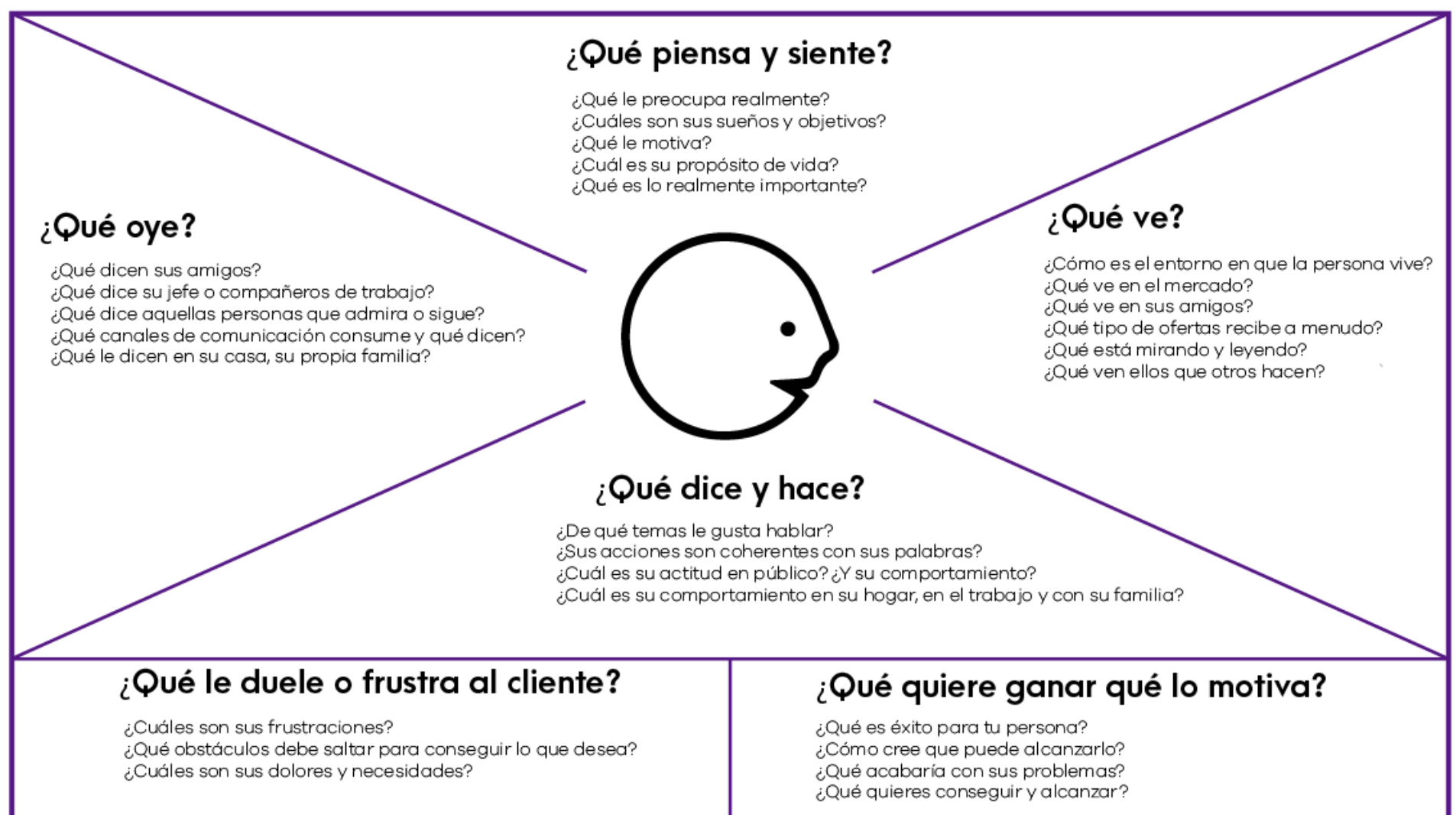
El diseño de conceptos es **la etapa en la que los diseñadores se concentran en la exploración de ideas y en el diseño de soluciones preliminares a los problemas definidos**. Se hacen bocetos, sketches, mockups y todo tipo de representaciones del producto, con el objetivo de que los stakeholders estén alineados con el proceso que se va a seguir. Es en esta etapa de diseño de conceptos donde **podemos empezar a validar la deseabilidad de nuestra solución con nuestros clientes**. Podemos realizar conceptos de modelos de negocio o de productos y/o soluciones. **Herramientas como los Modelos de negocio por flujo de valor, Business Model Canvas o el Lean Canvas nos ayudarán a representar modelos de negocio y a crear nuestros conceptos más fácilmente**. Ten en cuenta que ninguna herramienta es mejor o peor, simplemente se utilizan en momentos diferentes.

Un prototipo es la versión temprana de un producto o servicio, **que nos sirve para validar si estamos resolviendo el problema o satisfaciendo las necesidades de nuestros usuarios**. Independientemente de si el prototipo es funcional o no, lo importante es definir si el prototipo tiene el potencial de solucionar ese problema del usuario. En un prototipo de Modelo de Negocio no es importante ser eficiente, ni tener el modelo de negocio resuelto o la rentabilidad, **pero si es importante que nos permita capturar valor de los usuarios**.

Un producto mínimo viable **es la versión más simple que podemos construir para validar si un producto o servicio es viable para el mercado, y para saber si nuestros clientes están dispuestos a pagar por ello**. Validan una solución o modelo de negocio con el menor esfuerzo o costo posible. **Un MVP no es una parte del producto, o una versión pequeña del producto**. Nos permite experimentar con la idea y obtener retroalimentación de los usuarios para mejorarla continuamente. Existen 2 tipos de MVPs: el Modelo de negocio Mínimo Viable, y el Producto Mínimo Viable. **Para pasar de un MVP a un producto final debe realizarse todo un proceso de experimentación**.

MAPA DE EMPATÍA

Es una técnica que nos permite **conocer en detalle a nuestros usuarios** respondiendo una serie de preguntas. La realización de un mapa de empatía **no suele superar los 30 minutos** y se recomienda hacerlo en grupo, aunque también es susceptible de llevarla a la práctica individualmente. Generalmente, **se suele poner la plantilla en una pizarra grande a la vista de todo el grupo** y mediante Post-It se van escribiendo las respuestas **hasta contestar todos los bloques de preguntas**, y finalizamos sacando conclusiones para ese target.



“UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS, UN PROTOTIPO VALE MÁS QUE MUCHAS IMÁGENES.”

BRAINSTORMING

HERRAMIENTA DE IDEACIÓN

El brainstorming es una técnica que nos permite realizar sesiones grupales donde **los participantes se enfocan en generar la mayor cantidad de ideas posibles**, siempre con la premisa de **cantidad sobre calidad**, a fin de mejorar un producto, una organización o una estrategia.

The screenshot shows a 'Team Brainstorm' interface with four main columns:

- Agenda and Goals:** Contains cards for a goal (brainstorm ideas for Q4), a plan (5 min silent brainstorm, 2 min up-voting, 8 min discussion), and three prompts: 'What could we do on our blog to drive engagement?', 'What could we do in our app to drive engagement?', and 'What could we do with our customers to drive engagement?'.
- Prompt 1: Blog:** Contains ideas like 'Interview customers to have them tell their stories on the blog' (Backlog), 'Publish a series of "best practices" posts to help customers make the most of the product' (Added to..., Favorite), 'Include more GIFs! Customers love them' (Added to...), and 'Article idea: 10 ideas to help you keep your new year's resolutions' (Needs R...).
- Prompt 2: App:** Contains ideas like 'Should we highlight training material in the app to help users who are confused?' (Needs R...), 'Could we build a new, more engaging announcement system?' (Needs R...), 'Live chat bot?' (Needs R..., Favorite), and 'Would it be helpful to have a mascot or helper in the app?' (Vetoed).
- Prompt 3: Customers:** Contains ideas like 'Highlight customers to help amplify the businesses?' (Needs R...), 'Could we host a monthly customer meetup?' (Added to...), 'Go to the International Marketers Conference?' (Completing...), and 'Start sending swag to customers?' (Needs R..., Favorite).



DESCARGA LA
PLANTILLA AQUÍ

SCAMPER

HERRAMIENTA DE IDEACIÓN

SCAMPER es una técnica de brainstorming que nos permite inspirar equipos de trabajo desglosando el significado de cada una de las letras de la palabra y usando preguntas que invitan a la reflexión.

SUSTITUIR

COMBINAR

ADAPTAR

MODIFICAR

PROPONER

ELIMINAR

REVERTIR



ENCUENTRA LA
PLANTILLA AQUÍ

PENSAMIENTO VISUAL

HERRAMIENTA DE IDEACIÓN

Es una técnica que **nos permite detonar ideas creativas** a través de dibujos simples para comunicar ideas complejas de una forma fácil y divertida.

Puede hacerse de forma manual, con lápiz y papel o empleando ordenadores, proyectores y software un tanto más avanzados (Canva o PowerPoint, entre otros). Para unificar las ideas, **es fundamental utilizar conexiones, pero no en texto sino en forma de dibujos**. El medio donde lo plasmes te ayudará a crear un lenguaje más visual.



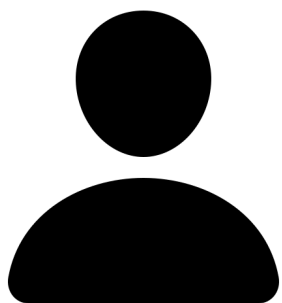
EJEMPLO DE PENSAMIENTO VISUAL

NARRACIÓN DE HISTORIAS

HERRAMIENTA DE IDEACIÓN

Es una técnica que nos permite comunicar ideas de **una forma creativa, contundente y memorable**. Se involucra al cliente o usuario para generar una conexión emocional.

Es importante contar con:



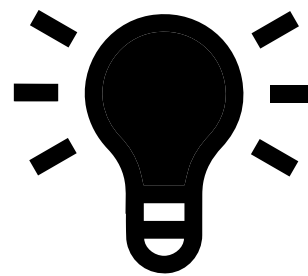
UN PERSONAJE



UN ESCENARIO



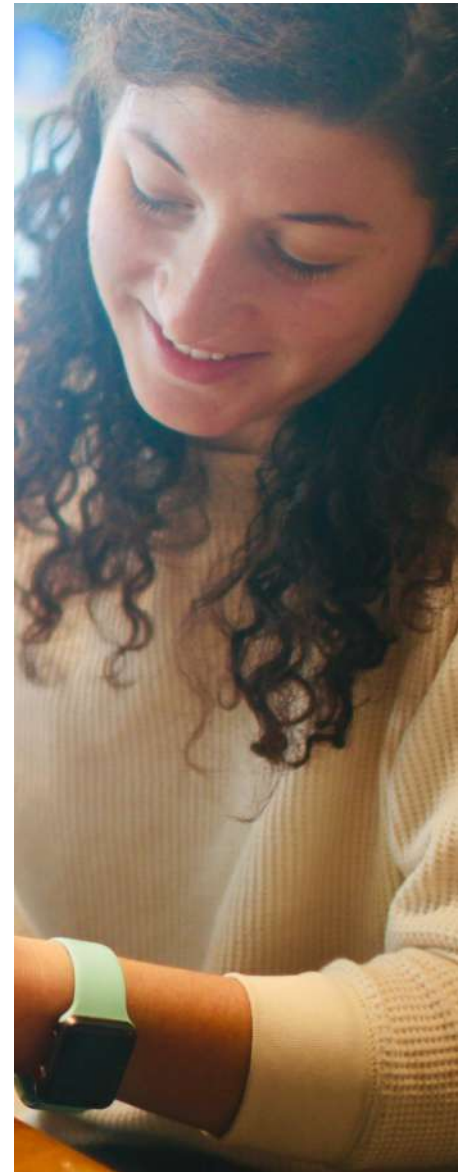
PROBLEMA
O CONFLICTO



LA SOLUCIÓN DE
ESTE CONFLICTO

“A NIVEL ORGANIZACIONAL, LA TÉCNICA DE CONTADORES DE HISTORIAS SE PUEDE USAR PARA EJEMPLIFICAR LA CULTURA CORPORATIVA, MODIFICAR Y CONTROLAR EL COMPORTAMIENTO, RESOLVER PROBLEMAS Y TOMAR DECISIONES, GESTIONAR EL CAMBIO, PLANEAR LA ESTRATEGIA, MEJORAR LA IMAGEN DEL LÍDER, TRANSFERIR CONOCIMIENTO Y ENTRENAR FUTUROS LÍDERES.”

-KOWALEWSKI & WAUKAU-VILLAGOMEZ

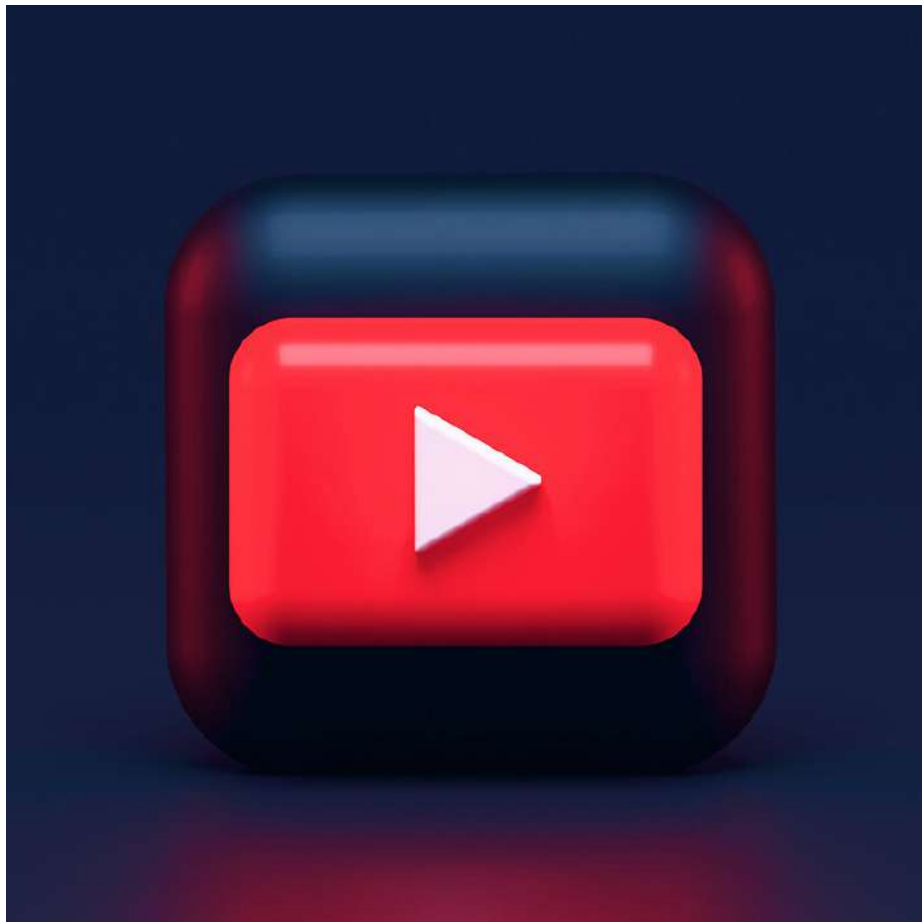


"SÓLO AQUELLOS QUE SE ATREVEN A FALLAR
EN GRAN MEDIDA PUEDEN LOGRAR MUCHO"

-ROBERT F. KENNEDY

LUCES, CÁMARA, ACCIÓN

RECOMENDACIONES
EXCLUSIVAS DE
CONTENIDO
AUDIOVISUAL



**DISEÑO DE PERSONAJES
EXPOSICIÓN DE PIXAR**
Dani Parker

CLIC AQUÍ PARA VERLO



**DE LA IDEA AL
PROTOTIPO**
Carlos Alfredo Pereyra

CLIC AQUÍ PARA VERLO

RINCÓN DEL CONOCIMIENTO

LIBROS Y ARTÍCULOS RECOMENDADOS PARA EXPLORAR

PROTOTIPOS INTERACTIVOS



WIREFRAMES



MIRO



MARVEL APP



ADOBE XD



MIRO



LANDING PAGES



shopify

Vende por Internet con Shopify

Más de 1,700,000 negocios en todo el mundo confían en nosotros.

Dirección de correo electrónico [Comenzar la prueba gratis](#)

Prueba Shopify gratis por 14 días, sin necesidad de ingresar tu tarjeta de crédito. Cuando introduces tu dirección de correo electrónico aceptas recibir correo electrónico de marketing de Shopify.

Plantillas personalizables
Diseños de páginas web gratuitos para lanzar tu tienda de forma rápida y sencilla.

Todo en uno
Shopify se ocupa de todo, desde el marketing y los pagos, hasta las transacciones seguras y los envíos.

Una plataforma segura y eficiente
Más de un millón de usuarios confían en Shopify para gestionar sus tiendas online.

Logos of partner brands: H&M, L'Oréal Paris, VORANA, CASA RUYA, DROP CHOP BIKES, SOY MACHO, COLORINDIO



atlas cuidadosaMENTE

NOSOTROS COSTOS EMPRESAS RECURSOS INICIA SESIÓN

Más de 50 terapeutas licenciados a tu alcance

Somos un grupo de psicólogos licenciados, con maestría, cédula profesional y una amplia formación y experiencia.

Nuestra labor es apoyarte en tu crecimiento personal guiándote hacia tu propia búsqueda del bienestar en un **espacio libre de juicios**.

Te ayudaremos a conocer y potenciar tus propios recursos positivos para que puedas sentirte libre de ser quien quieres ser **viviendo la vida que mereces**.

[ENCUENTRA A TU TERAPEUTA](#)

Compatibilidad:

Logos of mobile devices: Apple, Android, smartphone, tablet, monitor

WhatsApp icon

Grid of therapist portraits

CONTINÚA TU PROCESO DE
APRENDIZAJE
CON:

