

●  
2017

---

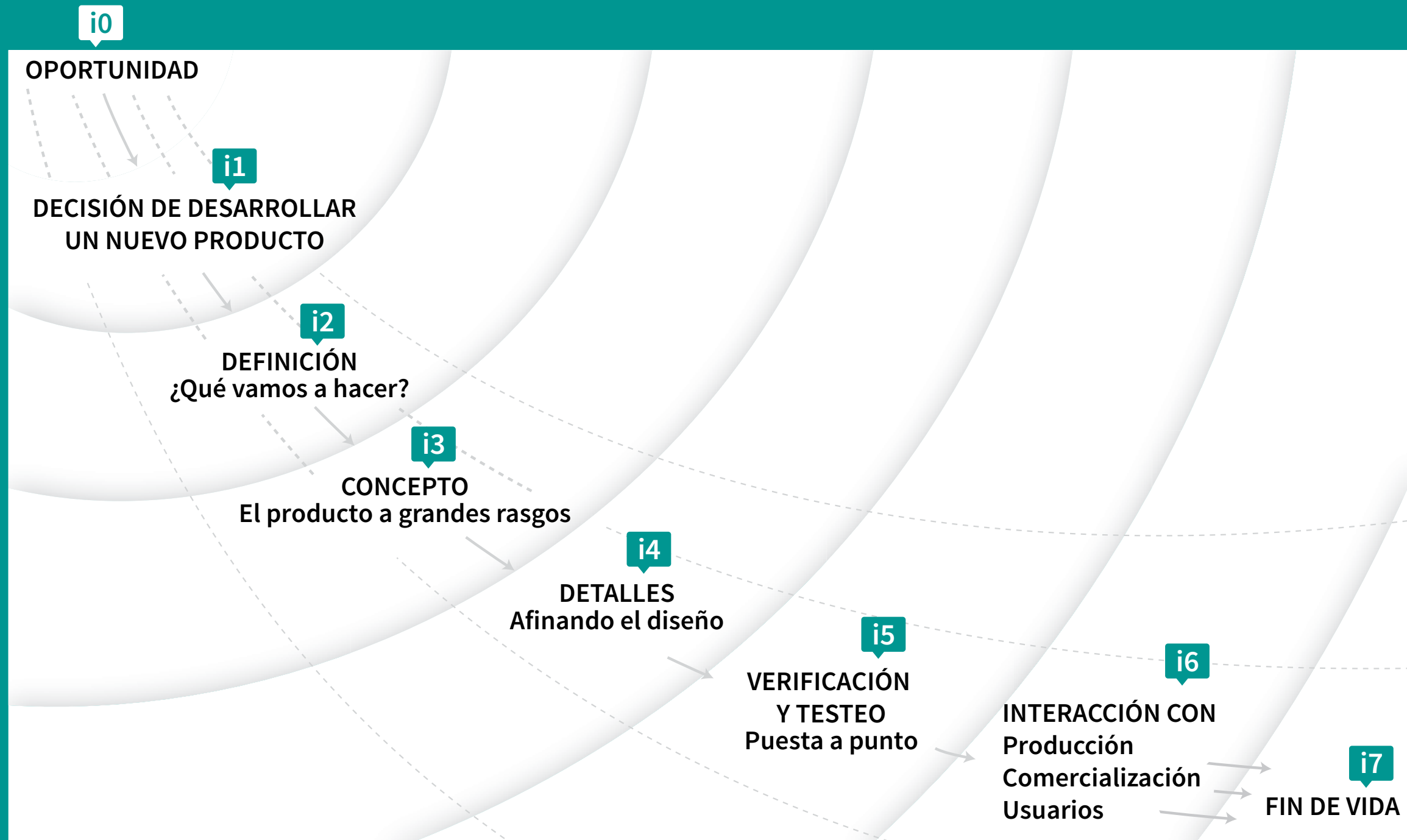
# HERRAMIENTAS DE DISEÑO

*Si bien serán presentadas de manera individual en diferentes entregas, las herramientas pueden ser utilizadas en conjunto, de manera complementarias y/o ampliatorias unas de otras.*

La presente investigación amplía la publicación "*Guía de Buenas Prácticas de Diseño*", trabajo desarrollado por el Centro de Diseño Industrial en conjunto con otros sectores de INTI y de numerosos profesionales, investigadores y docentes con conocimiento de diversos sectores productivos.

Existe en la actualidad un amplio abanico de herramientas que sirven de soporte a los diseñadores en las diversas *Instancias del proceso de diseño*. Están focalizadas en analizar, sistematizar, planificar, ejecutar, verificar y delinear el producto. En líneas generales, sirven para recabar información de diversos temas y fuentes; sistematizar y ordenar los pasos a seguir en el proceso; ayudar a estudiar las alternativas o evaluar el desempeño de un producto en el ciclo de vida.

¡Te invitamos a utilizarlas!



El modelo del proceso de diseño presentado esquematiza el recorrido que realiza una empresa para ir de una oportunidad detectada a un producto puesto en el mercado. Está organizado en base a instancias de trabajo con objetivos específicos. Su fin es evitar la improvisación y minimizar el margen de error. Seguir el modelo propuesto permite disminuir el plazo desde la concepción de la idea hasta el lanzamiento al mercado

La división no significa que el proceso sea estrictamente secuencial, ya que algunas instancias pueden darse de manera simultánea e integrada, con fuertes lazos iterativos. La incorporación de herramientas potencia los procesos de divergencia y convergencia. Sabemos que cuantas más ideas se manejen más rico será el resultado. En este sentido esta publicación propone sumar herramientas conocidas y probadas para fortalecer el proceso.



**Guía de Buenas Prácticas de Diseño**

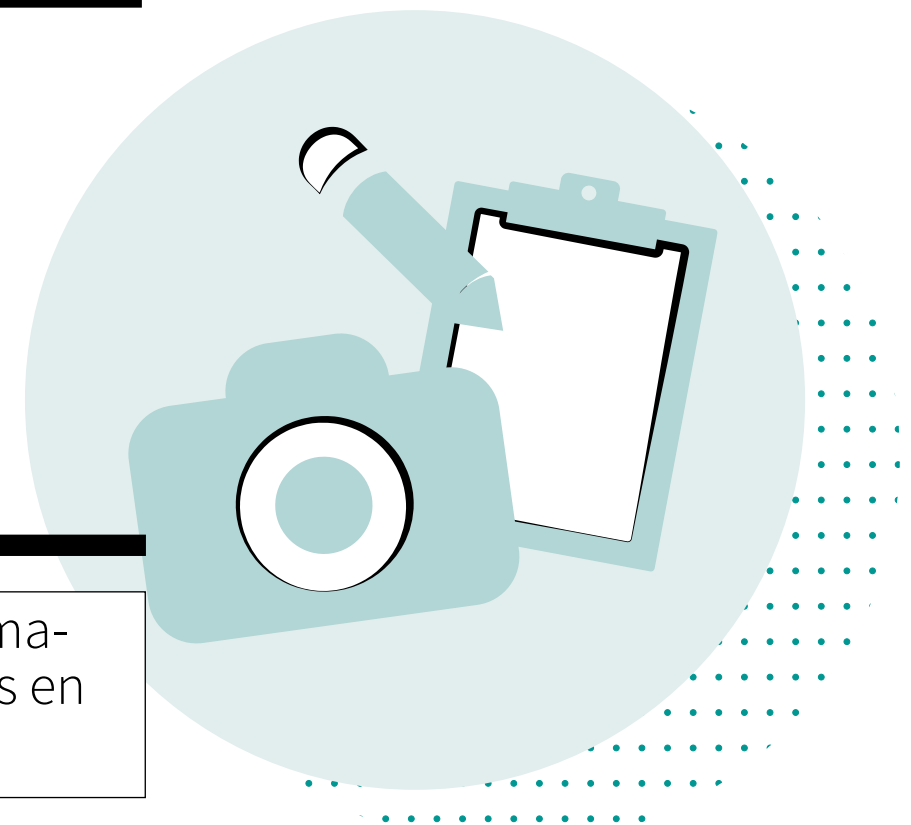
[http://www.inti.gov.ar/disenoiustrial/pdf/publicaciones/GBP\\_completo.pdf](http://www.inti.gov.ar/disenoiustrial/pdf/publicaciones/GBP_completo.pdf)

# CULTURAL PROBES

[MAYO 2017]  
PUBLICADO EN EL BOLETÍN  
INFORMATIVO N° 283

Herramienta que permite recabar información sobre los usuarios y sus actividades en el entorno en el cual se desenvuelven

Bill Gaver, Tony Dunne  
y Elena Pacenti



# DISPOSITIVO DE REGISTRO QUE PERMITE EXPLORAR A LOS USUARIOS EN SU CONTEXTO

Posibilita **conocer las actividades diarias de los usuarios, aspiraciones o sentimientos** respecto a situaciones, servicios y productos particulares.

→ Se utilizan para registrar aspectos de la vida de los usuarios, sin mediación del diseñador en el momento del registro. Durante la prueba los participantes observan sus propios hábitos, aportando evidencia concreta mediante videos, fotos, dibujos y audios.

Aplicación en las *Instancias del Proceso de Diseño*

| i0 | i1 | **i2** | **i3** | i4 | i5 | i6 | i7 |

→ Otras herramientas con las que se relaciona:

KIT DE EMPATÍA / CUADERNO COLECTIVO / OBJECT PERSONA / ENTREVISTA

El uso de la herramienta es apropiado cuando se necesita recoger información de los usuarios con una mínima influencia sobre sus acciones, o cuando el proceso o evento que se está explorando se lleva a cabo de manera intermitente o durante un largo período. Por ejemplo, se podría utilizar CULTURAL PROBES para explorar cómo los pacientes se sienten en las semanas o meses después de un procedimiento quirúrgico.

## EL CONTENIDO DEL KIT DEPENDE DEL TIPO DE INFORMACIÓN QUE SE DESEA RECABAR.

---

### ● **Kit de materiales**

Generalmente se conforman de un kit de materiales que prepara el diseñador y entrega a los participantes de la prueba para que registren los aspectos de sus vidas de forma autónoma e independiente. Suelen incluir:

- Agendas
- Tickets
- Facturas
- Boletos
- Cámaras de fotos
- Cuaderno para anotaciones
- Postales
- Celulares
- Post it
- Otras herramientas de registro

Estos materiales suelen estar acompañados de instrucciones, tarjetas de preguntas y actividades que guían a los usuarios.

## Pasos



### #1

#### Objetivo

Definir el objetivo de la muestra, a los fines de medir el uso de productos o describir el comportamiento de uso frente a un producto. Identificar lo que se quiere saber acerca de los participantes: interés, experiencias, conocimiento explícito, sentimientos y valores, entre otros.



### #2

#### Usuarios

Fijar el perfil y la cantidad de usuarios con los que se trabajará a lo largo de la experiencia.



### #3

#### Kit de la prueba

Diseñar el Kit con el cual se llevará adelante la prueba, teniendo en cuenta la información que se desea recabar y el contexto en el cual se llevará adelante la prueba.



### #4

#### Entrega del kit

Explicar la prueba a los participantes y entregar el kit correspondiente.

*Aclarar a los participantes que pueden usar otros materiales y dispositivos si lo consideran pertinente.*




### #5

#### Analizar los resultados

Analizar la información recopilada y documentada por los participantes de la prueba.

## RESULTADOS ESPERADOS DEL USO DE LA HERRAMIENTA

Obtener información sobre el contexto personal y las percepciones de los usuarios con una mínima influencia por parte de los diseñadores.

 + info

*Usability body of knowledge*  
<http://www.usabilitybok.org/cultural-probe>

*Designing with people*  
<http://designingwithpeople.rca.ac.uk/methods/design-probe>

*Business design tools*  
<http://www.businessdesigntools.com/portfolio-items/cultural-probes/>

*Universal methods of design*  
<https://goo.gl/lAoG1E>

*Design thinking reserch*  
<https://goo.gl/J9p5HZ>

*Athene project*  
<http://www.atheneproject.org/Ethnography.html>

*Thinker Net*  
<http://www.t-h-inker.net/node/839>

*Design Probes. Tuuli Mattelmäki*  
<https://shop.aalto.fi/media/attachments/55d58/mattelmaki.pdf>

<http://ellieharmon.com/wp-content/uploads/UMD-Cultural-Probes.pdf>

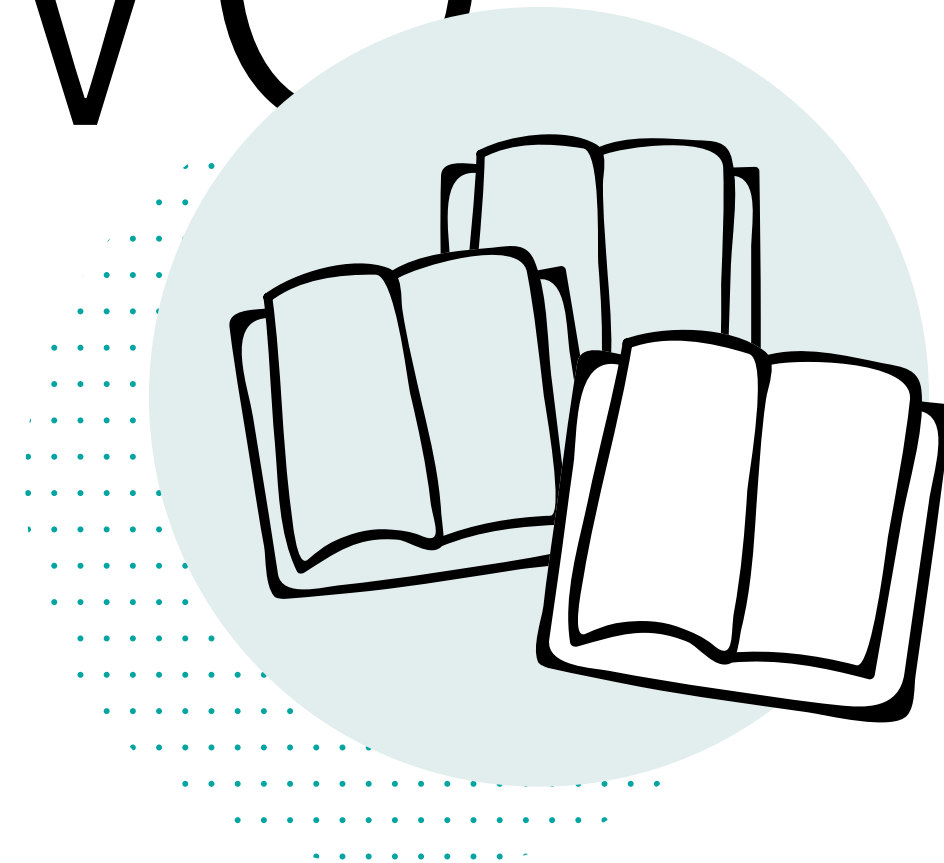


# CUADERNO COLECTIVO

[JUNIO 2017]  
PUBLICADO EN EL BOLETÍN  
INFORMATIVO N° 284

COLLECTIVE NOTEBOOK

método de **creación colectiva**  
para la generación de ideas



# TÉCNICA CREATIVA PARA FOMENTAR LA GENERACIÓN DE IDEAS

Es un método de **creación colectiva** en el que los participantes pueden plasmar sus ideas en distintos tiempos y lugares.

→ Cada participante recibirá un cuaderno que contiene en las primeras páginas una descripción del problema. Deberá en un periodo de tiempo determinado (generalmente se estiman entre dos y cuatro semanas) documentar sus ideas y pensamientos por escrito, mediante dibujos, gráficos e imágenes.

Una vez concluido el tiempo el coordinador colecta las ideas más potentes de cada participante para luego compilarlas y compartirlas de manera ordenada con el equipo.

La posibilidad de generar ideas durante varias semanas es una ventaja clave de esta herramienta.

Aplicación en las *Instancias del Proceso de Diseño*

| i0 | i1 | **i2** | **i3** | i4 | i5 | i6 | i7 |

→ Otras herramientas con las que se relaciona:

BRAINSTORMING / PROTOTIPOS CONCEPTUALES /  
BOCETOS

## Pasos



### #1

#### Cuaderno

Entregar a cada integrante del equipo un cuaderno, que llevarán todo el tiempo consigo.

*Es interesante buscar cuadernos pequeños, fáciles de llevar consigo para los participantes.*



### #2

#### Enunciado

Escribir el enunciado del problema a resolver en la primera página del cuaderno.



### #3

#### Tiempo + equipo

Determinar el tiempo que se considera necesario para el desarrollo de la herramienta. Fijar la cantidad de participantes y coordinador del trabajo.



### #4

#### Anotar ideas

Idealmente, se espera que se anoten al menos 3 pensamientos diarios relacionados con el problema. El cuaderno también puede contener algunas sugerencias para generar ideas, tales como:

- Métodos de transformación (invertir, expandir, minimizar)
- Métodos de exploración (lista de características del problema o problemas similares)
- Asociaciones remotas (estímulos aleatorios de los 5 sentidos, asociación de ideas, etc).

*1 idea por página* ← *podría ser una pregunta, comentario, duda o cualquier otra cosa*



### #5

#### Revisión

Una vez por semana, el coordinador debe recoger todos los cuadernos de notas, revisar los pensamientos con la persona e indagar cómo se puede implementar.



### #6

#### Resumen

Al finalizar el plazo dispuesto los participantes presentan en un breve resumen escrito:

- La mejor idea para resolver el problema.
- Ideas para nuevas investigaciones que podrían ayudar a resolver el problema.



### #7

#### Informe final


Los informes finales son recogidos por el coordinador, donde las ideas se clasifican y se resumen. Luego, los participantes pueden ver todos los cuadernos y el informe del coordinador. Puede establecerse una discusión/puesta en común a grupo completo.

## RESULTADOS ESPERADOS DEL USO DE LA HERRAMIENTA

Informe con las mejores ideas para resolver el problema planteado.

Ideas para nuevas investigaciones que podrían ayudar a resolver el problema.

Ideas completamente nuevas sobre temas no relacionados con el problema.

 + info

*Haefele's Original Version*

[https://www.mycoted.com/Collective\\_Notebook](https://www.mycoted.com/Collective_Notebook)

*Teaching methods online*

<http://www.teachingmethodsonline.com/74-collective-notebook/>

*El método Collective Notebook*

<https://www.riseboard.com/features-es-es/campo-de-aplicacion/al-riseboard-le-encantan-las-tecnicas-creativas/>

*IAF methods database*

<http://www.iaf-methods.org/node/5394>

*Learnsuits. Suits for creative people.*

<http://learnsuits.com/the-collective-notebook>

## INTI-DISEÑO INDUSTRIAL

---



Nuestro enfoque de trabajo es colaborativo, si usted quiere compartir otra herramienta, un caso de aplicación u otro ejemplo por favor escribannos a **[investigad@inti.gov.ar](mailto:investigad@inti.gov.ar)**

Es una publicación de  
distribución gratuita

[www.inti.gov.ar/disenoindustrial](http://www.inti.gov.ar/disenoindustrial)