



Seminarios virtuales Miércoles del exportador

Para exportadores

Design Thinking

Lima, 15 de mayo de 2024



**Darwin
Cruz
Fiestas**

dcruzfiestas@gmail.com

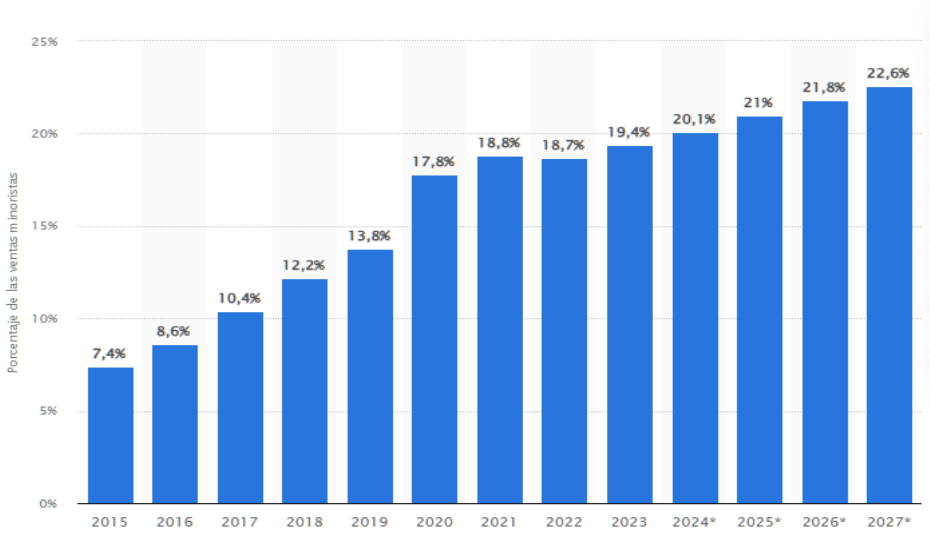
1

**Tiempo para
innovar**

El comercio ha cambiado



El comercio electrónico avanza muy rápido
2015 - 2027



© Statista 2024



INNOVATION

EDUCATION
FRIENDSHIP
CLOUD COMPUTING
SOCIAL MEDIA
QUALITY
TEAMWORK
HUMAN RESOURCES
PARTNERSHIP
RECRUITMENT
PLANNING
CREATIVE
BUREAUCRACY
PROJECT MANAGEMENT
HUMAN RESOURCES
BUREAUCRACY
ADVENTURE
BELIEVE
SOCIAL MEDIA
INNOVATION
BUSINESSPLAN
GLOBAL BUSINESS
BRAINSTORMING
COMMUNITYSUPPORT
CUSTOMER SATISFACTION
DIGITALMEDIA
CREATIVITY
PLAY
POWER
HEALTH CARE
MANAGEMENT
RESEARCH
REVENUE
CREATIVE PROCESS
INVESTMENT
ATTITUDE
ART

EDUCATION
FRIENDSHIP
CLOUD COMPUTING
SOCIAL MEDIA
QUALITY
TEAMWORK
HUMAN RESOURCES
PARTNERSHIP
RECRUITMENT
PLANNING
CREATIVE
BUREAUCRACY
PROJECT MANAGEMENT
HUMAN RESOURCES
BUREAUCRACY
ADVENTURE
BELIEVE
SOCIAL MEDIA
INNOVATION
BUSINESSPLAN
GLOBAL BUSINESS
BRAINSTORMING
COMMUNITYSUPPORT
CUSTOMER SATISFACTION
DIGITALMEDIA
CREATIVITY
PLAY
POWER
HEALTH CARE
MANAGEMENT
RESEARCH
REVENUE
CREATIVE PROCESS
INVESTMENT
ATTITUDE
ART

Proceso para generar...



Nuevas ideas



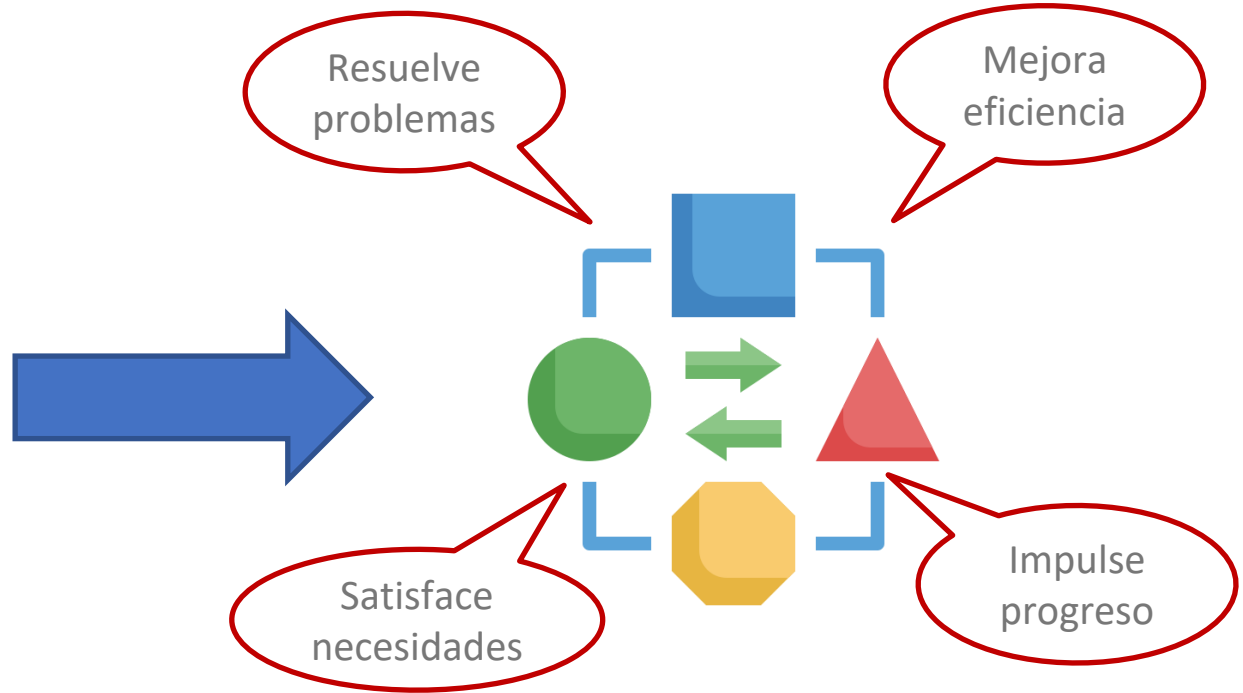
Nuevos productos



Nuevos servicios



Nuevos procesos

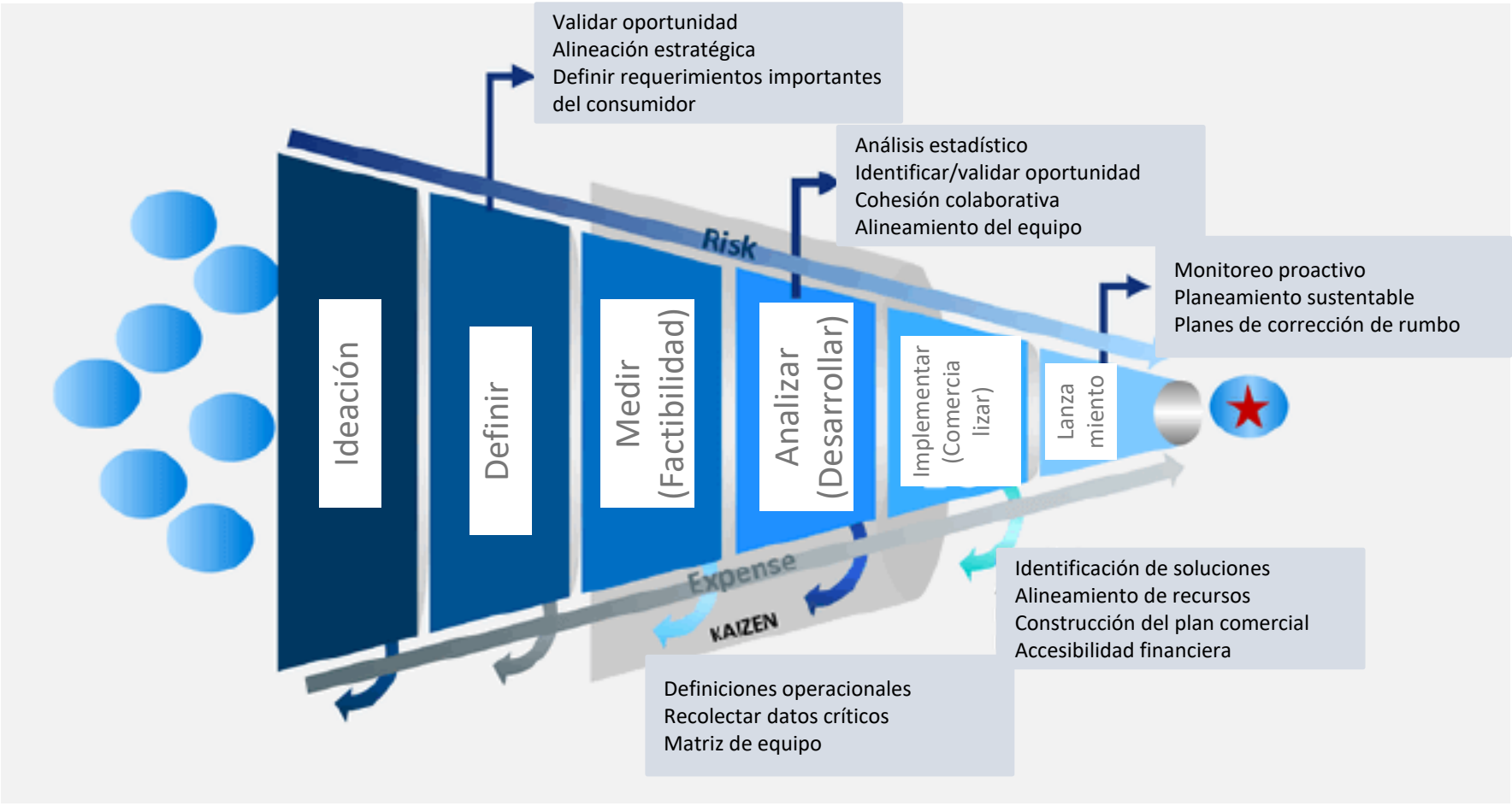


Transformar creativamente o crear algo nuevo

10 tipos de innovación



El proceso



2

Proceso de innovación

¿Qué es Design Thinking?



Enfoque creativo

Centrado en el ser humano

Resolución de problemas complejos

Generación de innovación



Colaboración interdisciplinaria

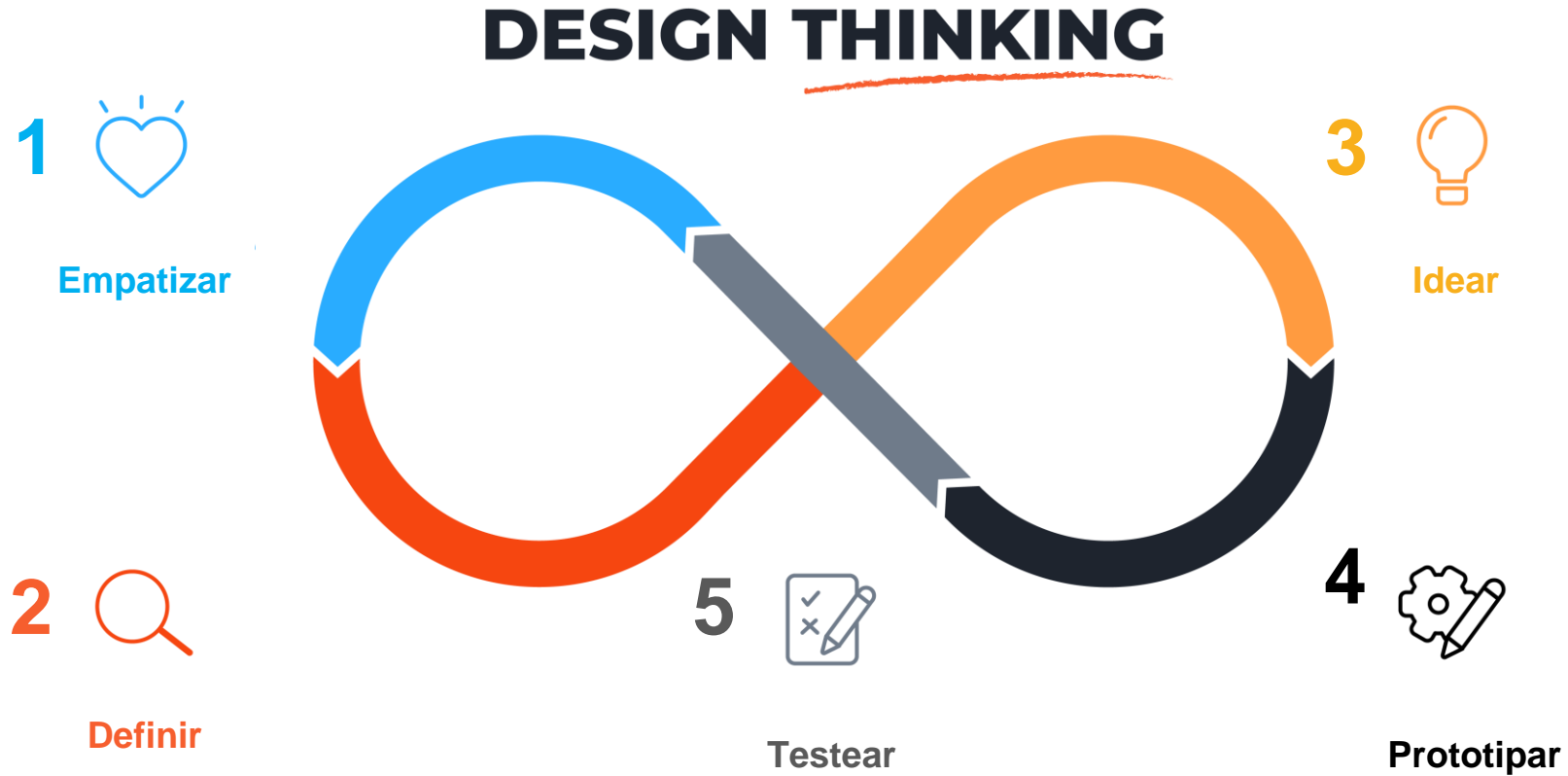


Empatía con usuarios

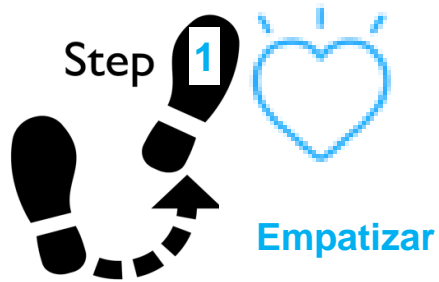


Experimentación interactiva

Pasos del Design Thinking



Los cinco pasos



Comprender profundamente a los usuarios finales para entender

- Necesidades
- Deseos
- Frustraciones

Métodos

- Observación directa
- Entrevistas en profundidad
- Encuestas Análisis de datos
- Creación de personas o perfiles de usuario.



Sintetizar los hallazgos de la fase de empatía para identificar Patrones, tendencias y oportunidades

Se suelen crear "puntos de vista" que resumen el problema desde la perspectiva del usuario

Establecer objetivos específicos y medibles para el proyecto es fundamental en esta etapa

Los cinco pasos



Step 3



Idear

Generar una amplia variedad de ideas creativas sin autocensura. Pensar de manera no convencional

Técnicas

- Lluvia de ideas
- Mapas mentales
- Juego de roles
- Técnica SCAMPER (Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otro uso, Eliminar, Reorganizar)



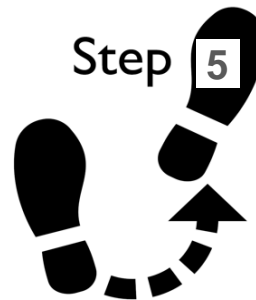
Step 4



Prototipar

Crear prototipos tangibles que representen posibles soluciones al problema

Simple bocetos hasta modelos físicos o simulaciones interactivas.



Step 5



Testear

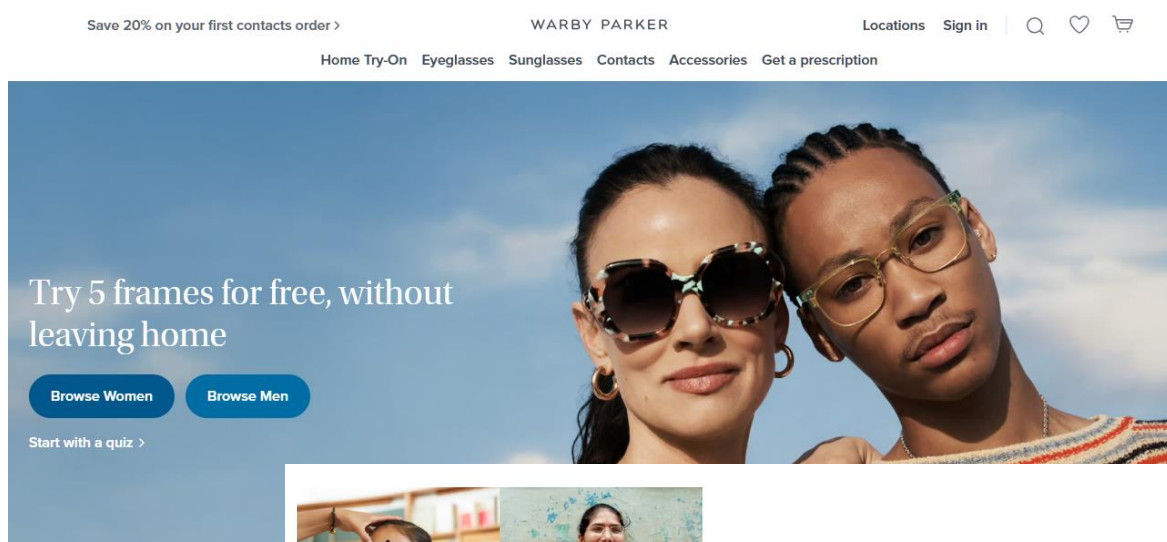
Presentar prototipos a los usuarios finales para evaluar su efectividad

Recopila feedback cualitativo y cuantitativo. Puede implicar varias iteraciones



Casos de éxito

El negocio de las gafas



WARBY PARKER

+ 200 tiendas físicas en EE. UU. y Canadá.

Descubrieron que muchos consumidores estaban insatisfechos con la experiencia de comprar gafas en tiendas físicas tradicionales

Crearon una plataforma en línea que permitía a los clientes seleccionar y probar gafas desde la comodidad de su hogar

Ofrecía precios más bajos que los de la competencia al vender directamente al consumidor final, eliminando intermediarios y costos adicionales.

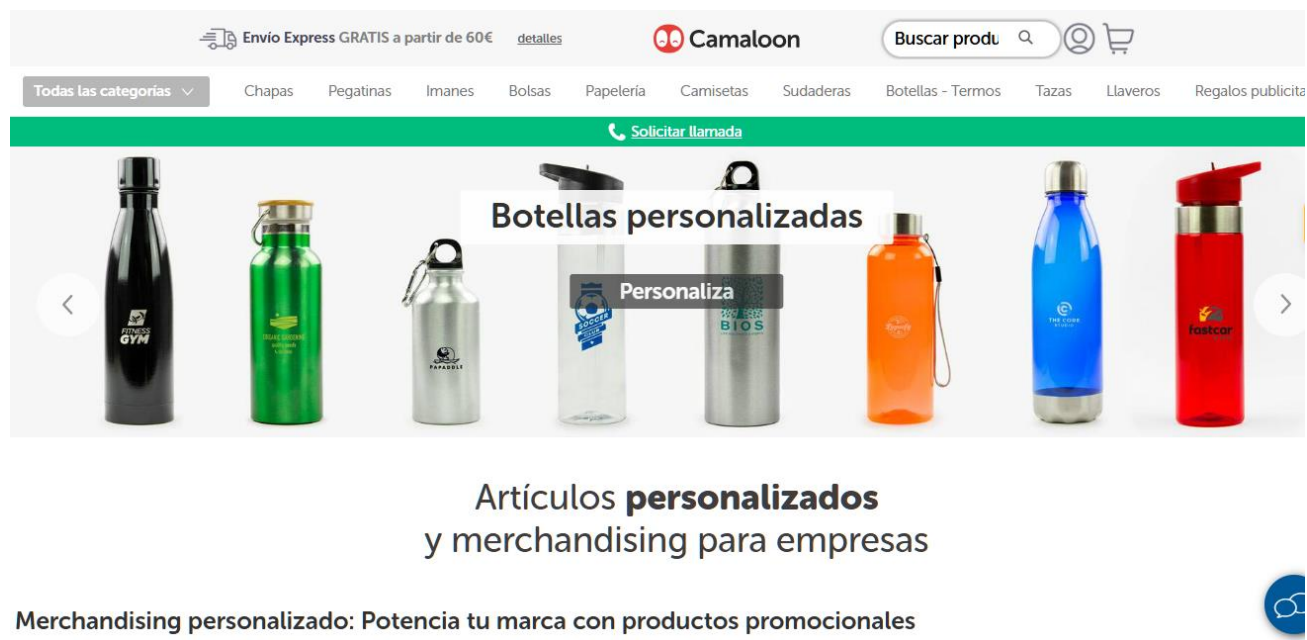


For every pair purchased, a pair of glasses is distributed to someone in need

To date, that's 15 million pairs and counting.

[Learn more >](#)

Merchadising único



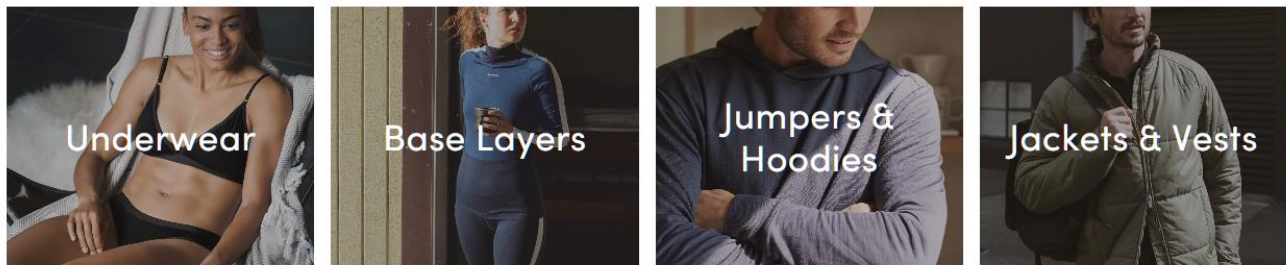
Presencia en toda Europa

E-commerce especializado en la personalización de productos promocionales y regalos

Plataforma intuitiva y fácil de usar que permite a los usuarios diseñar y ordenar productos personalizados de manera rápida y sencilla

Enfoque centrado en el usuario y su capacidad para actuar rápidamente en función de la retroalimentación.

Ropa de lana merina

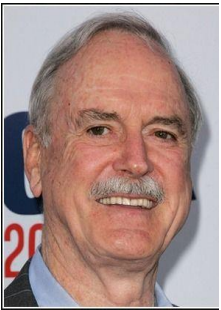


Venden en más de 5 mil tiendas en 47 países

En 1994 Jeremy Moon, graduado en antropología cultural, conoció a criador de ovejas merinas Brian Brackenridge, quien había desarrollado un prototipo de camiseta térmica hecha de lana merina

Moon redactó un plan de negocios para crear una empresa de prendas de tecnología natural. Es decir, Icebreaker.

En 1995 el artista inglés Peter Blake usó durante 40 días un prototipo de camisetas y calzas hecho por Icebreaker y le gustó



“Si quieres trabajadores creativos, daeles el suficiente tiempo para jugar”.



John Cleese

Seminarios virtuales Miércoles del exportador

Preguntas y respuestas



**Darwin
Cruz
Fiestas**

dcruzfiestas@gmail.com