

# DOSSIER DE PRENSA

**05<sup>a</sup>**  
EDICIÓN

# DESIGNPEDIA

80 HERRAMIENTAS PARA CONSTRUIR TUS IDEAS

JUAN GASCA y RAFAEL ZARAGOZÁ



**AUTORES:**

Juan Gasca y Rafael Zaragoza

**EDITORIAL:**

LID Editorial

**COLECCIÓN:**

Acción Empresarial

**ISBN:**

9788418757334

**PRECIO:**

21,90 euros

**PRECIO EBOOK:**

9,99 euros

**ENCUADERNACIÓN:**

Rústica

**FORMATO EN CENTÍMETROS:**

12,2x17,8 cm

# LOS AUTORES



**Juan Gasca,**  
Fundador y Director General Thinkers Co. Creativity Angel, Designpreneurship expert, Catalizador de la Innovación. Ampliamente formado en el mundo del diseño e inmerso en el mundo del emprendimiento y los negocios. Su experiencia como consultor estratégico y su talento de “hombre pegamento”, le confieren la capacidad de replantear el statu quo y encontrar nuevas vías de acción. Con gran know-how en Design Thinking, Lean y Business Design, es formador y mentor en diversas escuelas de negocios e instituciones de primer nivel.  
@JuanGascaTC



**Rafael Zaragoza,**  
Cofundador y Director Creativo Thinkers Co. Pensador utópico, Creativity Warrior, le encanta arremangarse y ponerse manos a la obra sea cual sea el desafío a afrontar. Formado como Diseñador Industrial, su verdadera pasión esta en el conocimiento de la Persona y la hibridación de conceptos, así como la ejecución y el rápido prototipado para un testeo real con el usuario con objeto de alcanzar una innovación real .  
@RafaZaragozaTC

# CONTENIDO

EMPRESA	CLIENTE/MERCADO	
5 Por qué Business Model Canvas DAFO Diagnóstico de la industria Análogos – Antilogos Diagrama de Sistemas ERAF In Out	Customer Journey Map Mapa de Empatía Persona Role Play Stakeholders Map	
<b>MAPEAR</b>		
INVESTIGACIÓN	SÍNTESIS	
Benchmarking Búsqueda en medios Buzz Reports Entrevista Cualitativa Entrevista Experto Focus Group Foto-Video Etnografía Investigación Remota Cliente Misterioso Perspectiva 360 Safari Shadowing Visita de Campo	POEMS Stakeholders map Matriz de Tendencias From... to... Mapa evolución Innovación Key Facts Insights Cluster Matriz 2x2 Persona Mapa de Empatía Mapa Activo de la Experiencia POV Desafío de diseño Brief Metáfora Problema	
<b>EXPLORAR</b>		
IDEAR	PROTOTIPAR	HERRAMIENTAS
Mapa de convergencia Brainstorming Selección de ideas What If Hibridación por agregación Hibridación por traslación Hibridación por síntesis Diseño de escenarios Mapa activo de la experiencia Sesiones de cocreación	Prototipo para empatizar Prototipo para pensar Prototipo para mostrar Prototipo rápido Prototipo Físico Prototipo Funcional Mínimo Producto Viable	Concept Sketch Storyboard Mock-Up Solution Diagram Role Play Wireframe Maqueta de Cartón Modelos 3D Customer Journey map Desktop Walkthrough Infografía Impresión 3D Storytelling Service Prototype Service BluePrint Business Model Canvas
<b>CONSTRUIR</b>		
PREPARACIÓN	TÉCNICAS	
Road Map de Prototipado Matriz de Hipótesis Matriz de Feedback	Entrevista Cualitativa Focus Group Test Cuantitativo Test Usuario	
<b>TESTEAR</b>		

# LA OBRA

Designpedia es un manual de creatividad e innovación elaborado por ThinkersCo. Una recopilación de herramientas estructurada para la resolución de problemas bajo los principios del diseño.

Si entendemos la creatividad como una capacidad innata en todas las personas que se puede entrenar (como la memoria o los músculos), ésta se define a sí misma como la capacidad de generar nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales (entendido original como inédito). Dentro de este contexto, Designpedia se erige sobre 2 pilares:

-Disponer de una recopilación organizada de las herramientas visuales a aplicar en los procesos de resolución de problemas, generación de ideas y desarrollo de proyectos con objeto de potenciar las habilidades de conexión y definición de conceptos.

-Contar con un manual de uso así como itinerarios de aplicación de esas herramientas para la conceptualización de soluciones en el contexto del desarrollo empresarial, estableciendo procedimientos básicos de actuación.

Designpedia está construida sobre la capacidad de conceptualización del diseño: a través de herramientas simples somos capaces de generar innovación de manera ágil y sistemática, es decir identificar el valor a aportar a nuestros clientes o usuarios con recursos controlados. El fin último es la sólida definición de conceptos e ideas fuerza que podamos poner en desarrollo e implementación, contruidos sobre una base incierta pero demostrada con hechos concretos y simples.

Según el tipo de empresa, Designpedia será útil a:

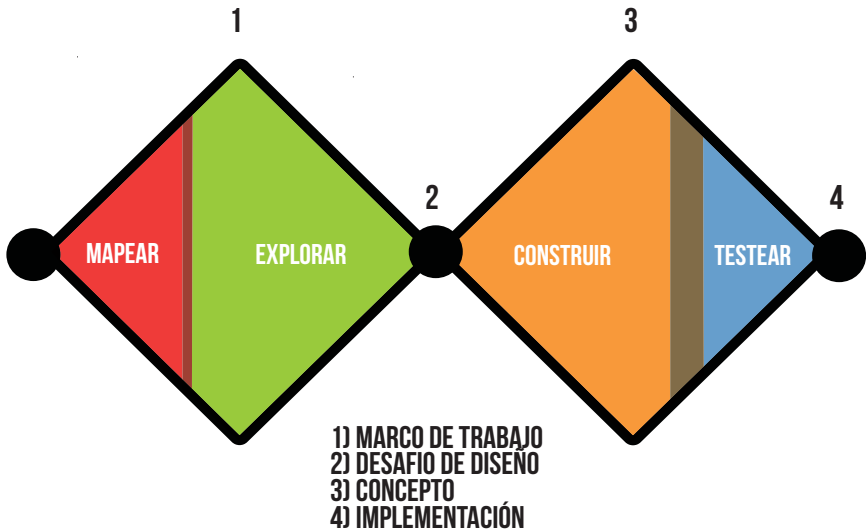
-**Startups o emprendedores:** como una “caja de herramientas” para la comprensión y desarrollo de sus ideas y proyectos.

-**Pymes:** como un apoyo para el desarrollo y la toma de decisiones.

-**Grandes compañías:** como proceso alternativo para el desarrollo sistémico de identificación y definición de soluciones.

Cabe resaltar la importancia que encierra entender en su conjunto el concepto de Pensamiento de Diseño así como el uso de la Designpedia como una instrumentación previa al desarrollo del proyecto. Es decir, no pretende sustituir al diseño de ejecución, ni sustituir las herramientas de implementación del trabajo de profesionales, sino fomentar y ayudar a la incorporación de procesos de pensamiento y conceptualización que limpien errores y faciliten la puesta en marcha del proyecto en manos del equipo de desarrollo.

# EL PROCESO



Basada en el modelo de doble rombo, Designpedia se construye en base a un proceso compuesto por cuatro fases de desarrollo. No se trata de un proceso lineal y estanco, si no de cuatro estaciones o momentos por los que tenemos que desplazarnos de manera ágil en la identificación y construcción de ideas y conceptos. Es por tanto un proceso iterativo en el que cada fase de trabajo constituye la entrada a la siguiente pudiendo desplazarnos tanto hacia adelante como hacia atrás según los resultados alcanzados.

Comienza con la acción de **MAPEAR**. Debemos sentarnos como equipo y entender los límites del proyecto definiendo el marco de trabajo. Una vez estén claras las bases es momento de recopilar información a través de un proceso de **EXPLORACION** para finalizar con un ejercicio de síntesis que nos ayude a delimitar el Design Challenge o desafío de diseño a afrontar: ¿Cuál es el problema que hemos de solucionar y su contexto?. El desarrollo de soluciones comienza con la ideación y su prototipado; es decir, con la **CONSTRUCCION** de conceptos para su posterior **TESTEO** con los usuarios con el objeto de validar e iterar la solución (reformular y reprocesar) para su implementación final.



Para más información:  
laura.diez@lideditorial.com  
beatriz.raso@lideditorial.com  
91 372 90 03



Puedes visitar ejemplos reales del libro en  
**[HTTP://DESIGNPEDIA.INFO](http://designpedia.info)**