

ANTRODISEÑO. Herramientas Aplicadas de AntroDiseño para Proyectos de Innovación Temprana en Productos, Servicios y Experiencias

Resumen

Vivimos en una época en que el diseño y la innovación están en boca de todos y los usuarios son actores cada vez más críticos y activos en la toma de decisiones. Diseño e innovación funcionan como los principales motores del cambio organizacional, pero ¿con qué teorías dan sustento a sus soluciones? Los usuarios son vistos como el centro del proceso, pero ¿con qué metodologías se incorporan sus comportamientos y creencias de manera rigurosa y dinámica?

Acorde a este panorama, el presente libro presenta un método aplicado que explora los sesgos del “ser”, evalúa el contexto y busca converger en soluciones que contemplan la interfaz humana, mezclando antropología con diseño.

Esta publicación será de utilidad para emprendedores tecnológicos, de servicios y para todos quienes estén interesados en influir positivamente en sus propias organizaciones. Con el uso de una metodología que se activa a través de hojas de trabajo y tarjetas de herramientas, el individuo podrá facilitar experiencias educativas realistas para entregar una base en el proceso inicial de desarrollo de soluciones. El programa introductorio del presente Crash Course de AntroDiseño es el resultado de más de quince años de experiencia en el desarrollo de proyectos de innovación (en industria y academia) y en la capacitación de personas para proponer sus propios proyectos.

Miranda, Constanza. (2019). Crash Course de Antro Diseño: Herramientas Aplicadas de AntroDiseño para Proyectos de Innovación Temprana en Productos, Servicios y Experiencias.