

WHY?

WHY?

WHY?

WHY?

WHY?

# To Get To The Root Of A Hard Problem, Just Ask “Why” Five Times

Taiichi Ohno (Toyota)

Suppose a machine stopped working.

<http://www.fastcodedesign.com/1669738/to-get-to-the-root-of-a-hard-problem-just-ask-why-five-times>



WHY?

WHY?

WHY?

WHY?

WHY?

When confronted with a problem, have you ever stopped and asked why five times? It is difficult to do even though it sounds easy. For example, suppose a machine stopped functioning:

1. Why did the machine stop? (There was an overload and the fuse blew.)
2. Why was there an overload? (The bearing was not sufficiently lubricated.)
3. Why was it not lubricated sufficiently? (The lubrication pump was not pumping sufficiently.)
4. Why was it not pumping sufficiently? (The shaft of the pump was worn and rattling.)
5. Why was the shaft worn out? (There was no strainer attached and metal scrap got in.)

Repeating “why” five times, like this, can help uncover the root problem and correct it.



# ORGANIZE ACTIONS





# INSTRUCCIONES

## Instrucciones para subir una escalera

Julio Cortázar

Nadie habrá dejado de observar que con frecuencia el suelo se pliega de manera tal que una parte sube en ángulo recto con el plano del suelo, y luego la parte siguiente se coloca paralela a este plano, para dar paso a una nueva perpendicular, conducta que se repite en espiral o en línea quebrada hasta alturas sumamente variables. Agachándose y poniendo la mano izquierda en una de las partes verticales, y la derecha en la horizontal correspondiente, se está en posesión momentánea de un peldaño o escalón. Cada uno de estos peldaños, formados como se ve por dos elementos, se situó un tanto más arriba y adelante que el anterior, principio que da sentido a la escalera, ya que cualquiera otra combinación producirá formas quizá más bellas o pintorescas, pero incapaces de trasladar de una planta baja a un primer piso.

Las escaleras se suben de frente, pues hacia atrás o de costado resultan particularmente incómodas. La actitud natural consiste en mantenerse de pie, los brazos colgando sin esfuerzo, la cabeza erguida aunque no tanto que los ojos dejen de ver los peldaños inmediatamente superiores al que se pisa, y respirando lenta y regularmente. Para subir una escalera se comienza por levantar esa parte del cuerpo situada a la derecha abajo, envuelta casi siempre en cuero o gamuza, y que salvo excepciones cabe exactamente en el escalón. Puesta en el primer peldaño dicha parte, que para abreviar llamaremos pie, se recoge la parte equivalente de la izquierda (también llamada pie, pero que no ha de confundirse con el pie antes citado), y llevándola a la altura del pie, se le hace seguir hasta colocarla en el segundo peldaño, con lo cual en éste descansará el pie, y en el primero descansará el pie. (Los primeros peldaños son siempre los más difíciles, hasta adquirir la coordinación necesaria. La coincidencia de nombre entre el pie y el pie hace difícil la explicación. Cuidese especialmente de no levantar al mismo tiempo el pie y el pie).

Llegando en esta forma al segundo peldaño, basta repetir alternadamente los movimientos hasta encontrarse con el final de la escalera. Se sale de ella fácilmente, con un ligero golpe de talón que la fija en su sitio, del que no se moverá hasta el momento del descenso.



# TO CLIMB A STAIR



<http://www.instructables.com/id/Instructions-on-how-to-climb-a-staircase/?ALLSTEPS>



# EXPERIENCE

I have a friend who chooses restaurants in terms of ambiance. Sterling's own words.

"If I wanted good food, I'd eat it at home and cook it myself."

The interaction with a website or app is what ambiance is to a restaurant. Its probably the most important aspect of a website.

If you are worried to attract public, keeping them and make them come back, offer them something useful, personal and fun.

<http://www.nathan.com/thoughts/recipe/inter.html>



# INTERACTION DESIGN

Great interaction design is a delicious soup.

You boil a big variety of ingredients and spices in the right amount and voilá,

Its difficult to write a recipe for interaction design. BY its won nature, the process of interaction needs to be fluid and dynamic.

" Its like cooking with the eyes blinded, trying a new recipe, and the guests at the door.

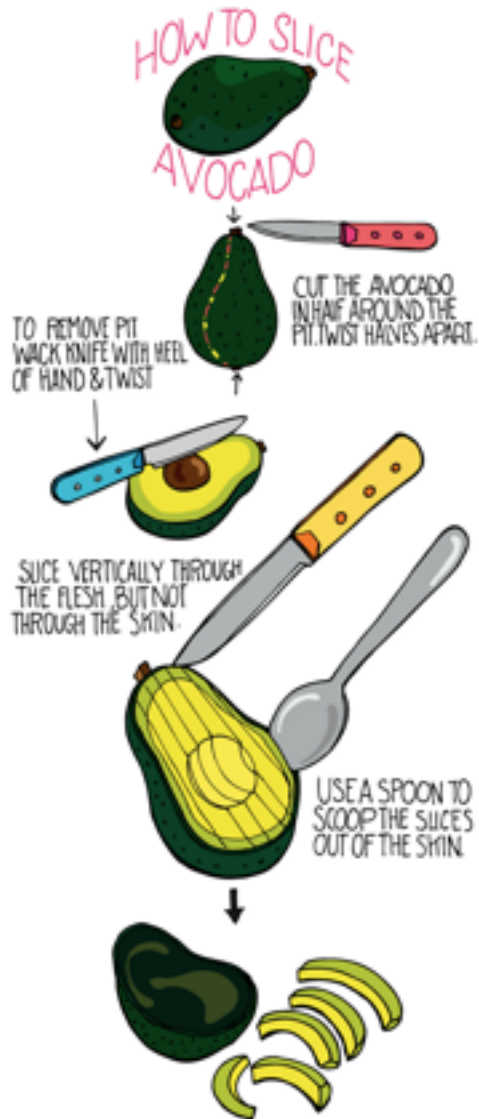
Giorgio Olivero, Interacción Ivrea posgrado











# GUACAMOLE

2 AVOCADOS

1 TSP MINCED JALAPENO

1 TBS. *Lime Juice*

1 TBS MINCED ONION

SALT & PEPPER TO TASTE

MASH & MIX



[http://  
www.youtube.com/  
watch?  
v=FQMO6vjmkyI](http://www.youtube.com/watch?v=FQMO6vjmkyI)



# PAPER PROTOTYPE

<http://www.youtube.com/watch?v=KozE47ZS1KY>

<http://www.youtube.com/watch?v=Bq1rkVTZLtU&feature=fvwrel>

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_detailpage&v=cMX-L0j7vP8](http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=cMX-L0j7vP8)



# HOMEWORK

## - "SHRED" A PROBLEM.

why? why? why? why? why?



Too many cooks, WONT spoil this broth!