

# youthemprende

**Sesión 4: Definir solución.**

*Versión Beta 2017.11.08*

®nevojiniciativa

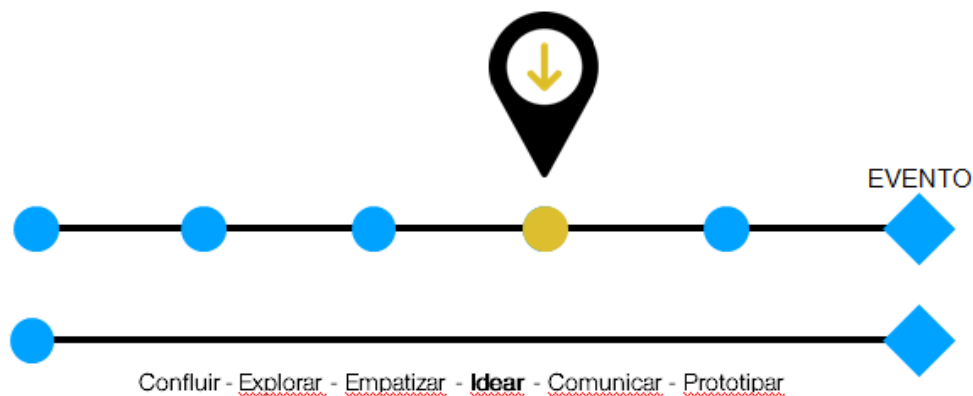


Timeline de la sesión	3
Contexto de la sesión	4
Activación creativa: Desenredar el nudo.	6
Filtrado de las ideas. En búsqueda de las buenas ideas (ahora).	8
Decidir la solución. El estado de las ideas.	10
Definir la solución. Prototipo 1: el cartel.	11
Test de usuario en el aula.	13
Cierre de la sesión. Tareas intersesión.	14

## Timeline de la sesión

TIEMPO	CONTENIDO
5 min	Contexto: Centrar la sesión 4
5 min	Dinámica de activación.
5 min	Análisis del árbol de las ideas.
15 min	Filtrado de ideas.
15 min	Toma de decisión en la Agencia.
20 min	Definir la solución. Prototipo 1.
10 min	DESCANSO
20 min	Test de usuario en el aula.
5 min	Cierre de la sesión y tarea intersesión.
100 min	

## Contexto de la sesión



### Objetivos:

- Centrar la atención de los participantes en el proceso creativo de generación de ideas, y valoración de ideas en función de criterios como la originalidad, la viabilidad y la utilidad.
- Recuperar los resultados de la sesión de exploración centrados en la generación de ideas y las claves para la solución anotadas en el panel de insights.

**Duración:** 5 minutos.

### Pautas de trabajo:

1. El proceso está diseñado para que haya un periodo de tiempo corto entre las dos sesiones relacionadas con la fase de Idear. Por este motivo debemos recuperar la atención y el foco de los participantes en el proceso creativo, recordando el trabajo de la sesión anterior.
2. Recuperar resultados de la sesión anterior: cada equipo debe ubicar de nuevo en la pared el panel de insights sobre el que registraron todos los datos, hechos, ideas que tomaron alrededor del reto seleccionado.

### Mensajes a reforzar:

- Aunque sea a distinto ritmo, hay que ir avanzando en el proceso, completando fases y objetivos, porque si no, podemos entrar en bloqueo.
- Uno de los beneficios de trabajar con elementos metodológico del design thinking y el prototipado es que podemos ir hacia atrás en el proceso yendo hacia adelante, pues durante el proceso de iteración se pueden incorporar aspectos nuevos que se nos quedaron atrás o en aquel momento no nos pareció útil.

- Saber separar fases con diferentes objetivos, sin perder de vista el reto, el usuario y los resultados finales.

### Recursos:

- Presentación con imágenes o video de la sesión anterior.
- Panel de insights.

## Activación creativa: Desenredar el nudo.



### Objetivos:

- Favorecer la desinhibición y distensión, para crear el clima adecuado en el desarrollo creativo.
- Experimentar los beneficios y perjuicios de trabajar en equipo.

**Duración:** 5 minutos.

### Pautas de trabajo:

1. Todo el grupo se pone de pie formando un círculo con las manos dadas. La persona que facilite la sesión rompe el círculo por un solo lado y da la indicación de que se empiecen a enrollar en espiral por uno de los extremos.
2. Cuando ya se han enroscado formando una espiral, se les da la consigna de que sin mover los pies, se suelten de las manos y las suban arriba. Una vez todas las manos alzadas se les pide que, al azar, cojan con cada una de sus manos, una mano de otra persona, una mano con una mano, no pueden estar tres o más juntas. (De forma simbólica, se les puede decir que sus manos están pegadas y que no pueden soltarse).
3. La siguiente consigna es que tienen que desenredarse sin soltarse de las manos, intentando desenredar el gran nudo humano que han formado.

### Mensajes a reforzar:

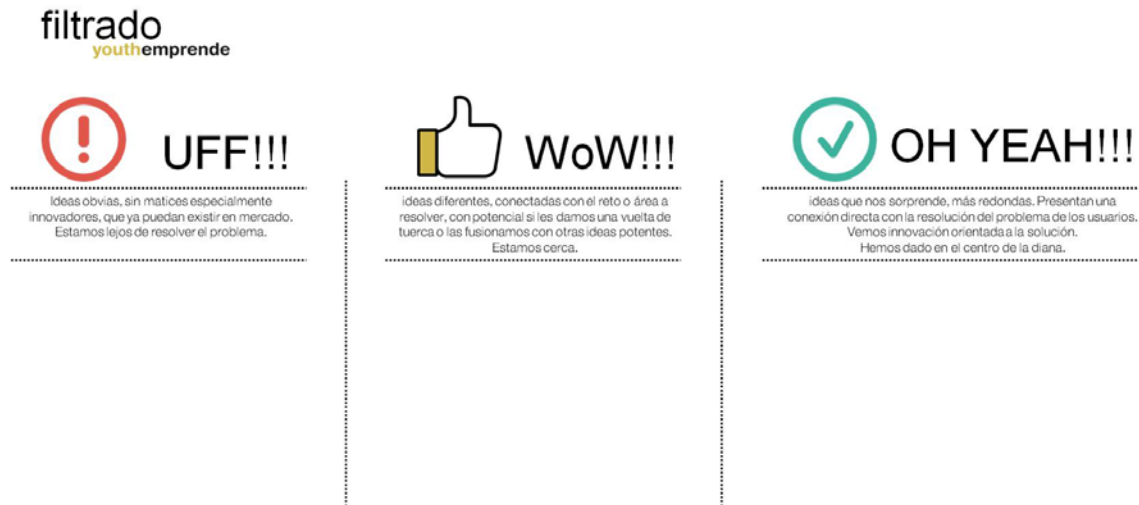


- Es un gran reto conseguir deshacer el nudo sin soltarse de las manos, pero se consiga o no, se hablará de las ventajas y/o desventajas de la responsabilidad compartida, el trabajo en equipo, y la cooperación.

**Recursos:**

- Espacio amplio sin obstáculos, en que se pueda poner en círculo todo el grupo cogido de las manos.

## Filtrado de las ideas. En búsqueda de las buenas ideas (ahora).



### Objetivos:

- Facilitar la toma de decisiones respecto al filtrado de ideas.
- Iniciar el proceso de selección de ideas que dará forma a la solución a prototipar.

**Duración:** 20 Minutos.

5m Análisis del árbol de ideas. Recuperar resultados de la sesión anterior.

15m Tarea de filtrado.

### Pautas de trabajo:

1. Dedicarán cinco minutos a repasar el árbol de las ideas generadas en la sesión anterior. Si hay alguna cosa que se quiera incorporar, puede hacerse brevemente, pero intentaremos dejar eso para la siguiente fase de clasificación.
2. Entrega a cada equipo la plantilla de clasificación de las ideas.
3. Coger las ideas del árbol de las ideas y ubicarlas en la plantilla. Deben consensuar el estado en el que se encuentran y pegar cada una de las ideas en los distintos "niveles" que encuentran en la plantilla. Cada idea debe ser clasificada un solo estado. La categoría de estado se divide en:
  - Ideas UFF; Ideas obvias, sin matices especialmente innovadores, que ya puedan existir en mercado. Estamos lejos.



- Ideas WOW: ideas diferentes, conectadas con el reto o área a resolver, con potencial si les damos una vuelta de tuerca o las fusionamos con otras ideas potentes. Estamos cerca.
- Ideas OH YEAH: ideas que nos sorprende, más redondas. Presentan una conexión directa con la resolución del problema de los usuarios. Vemos innovación orientada a la solución. Hemos dado en el centro de la diana.

### **Mensajes a reforzar:**

- No perder de vista que las ideas generadas deben tener como misión aportar valor a la resolución del reto que vamos a resolver.
- Debemos controlar los tiempos de generación de ideas para no caer en la tentación de generar por generar, olvidando que tenemos un “cliente” al que debemos hacer feedback y un reto que resolver en un tiempo determinado.
- Todas las ideas pueden ser de utilidad. Las ideas que hoy consideramos que no son válidas pueden serlo más adelante. Podemos guardar las ideas generadas para volver a ellas en otros procesos creativos y aprovechar el esfuerzo realizado por los equipos.

### **Recursos:**

- Plantilla A3 panel de ideas.

Decidir la solución. El estado de las ideas.



Objetivos:

- Elegir conjuntamente en la agencia entre todas las ideas oh Yea! la que se propone como solución al reto elegido.
- Tomar decisiones en grupo utilizando herramientas comunicativas como la negociación y la escucha activa.

Duración: 15 Minutos.

Pautas de trabajo:

1. Cada agencia se dispondrá alrededor de las ideas que hayan quedado como buenas ideas, intentando o bien elegir una de ellas o bien unir varias en una única solución.

Mensajes a reforzar:

- Siempre hay un momento donde debemos empezar a dejar de producir ideas para organizar y analizar el valor de las que ya hemos aportado.
- Todas las ideas pueden ser de utilidad. Las ideas que hoy consideramos que no son válidas pueden serlo más adelante. Podemos guardar las ideas generadas para volver a ellas en otros procesos creativos y aprovechar el esfuerzo realizado por los equipos.

## Definir la solución. Prototipo 1: el cartel.



### Objetivo:

- Crear un elemento que ofrezca visión de conjunto respecto a la solución propuesta para resolver el reto o un área concreta.

Duración: 20 minutos.

### Pautas de trabajo:

1. Entrega a cada equipo de un soporte para el cartel tamaño A1.
1. Tendrán 20 minutos para diseñar un cartel que sirva para la presentación de su solución propuesta al reto, pudiendo ser un producto, servicio o ambas cosas.
2. El cartel tiene una finalidad orientada a la venta, con lo cual debe tener información que sirva para identificar la solución y animar a su adquisición por parte del usuario. Podrá contener elementos como:
  - Nombre de la solución, producto o servicio.
  - Nombre y logotipo del equipo de diseñadores.
  - Nombre y logotipo de la empresa que lidera el reto.
  - Imágenes asociadas al producto o servicio.

- Lema que haga referencia a la problemática que resuelve, o que sirva para atraer la atención del usuario.
  - Funcionalidades o características básicas.
  - Características esenciales del público destinatario.
  - Cualquier información que pueda ser relevante para comprender la solución y valorar la opción de adquisición por parte del usuario.
3. Técnicas a emplear. El equipo de diseño podrá utilizar la técnica que considere más oportuno para presentar su cartel; dibujo, collage, añadir elementos, recortar, colorear, etc.
  4. Presentación en plenario. Cada equipo contará con un espacio de “venta” ante el cliente basado en la presentación en plenario. Tendrán 3 minutos para presentar la solución avanzada a sus usuarios.
  5. Foto de equipos. El equipo dinamizador realizará una fotografía de cada equipo con su cartel y una final con todos los participantes del centro educativo.

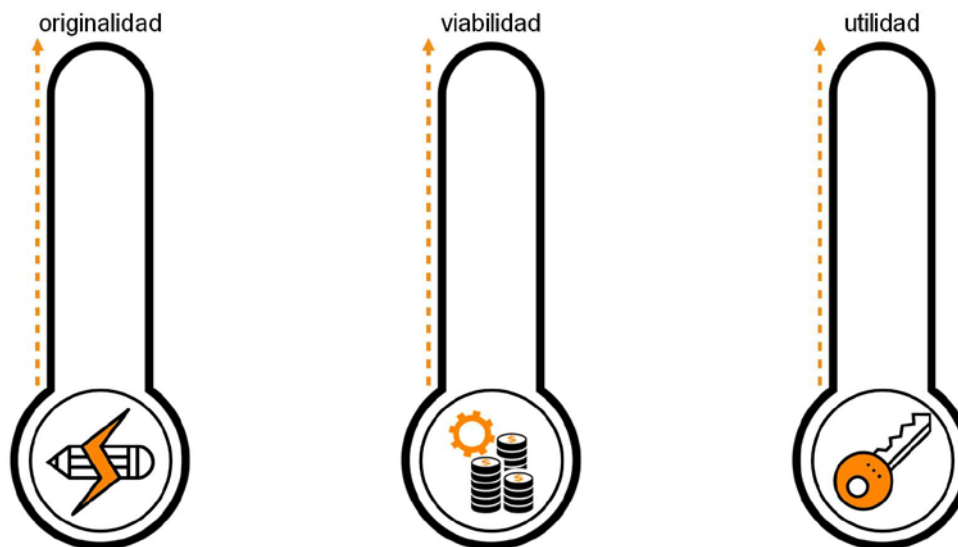
#### **Mensajes a reforzar:**

- Necesidad de que nuestro “cliente” (la empresa que lidera el reto) tenga feedback concreto de las ideas que podemos aportarles.
- Importancia de la toma de decisiones para avanzar en el proceso y no quedar atascado en las diferentes fases.

#### **Recursos:**

- Presentación con ejemplos de cartel.
- Plantilla A1 para el diseño del cartel.

## Test de usuario en el aula.



### Objetivo:

- Realizar una simulación de valoración de las ideas desde la perspectiva del usuario.
- Facilitar la toma de decisiones en el proceso de selección de ideas.

**Duración:** 20 minutos.

### Pautas de trabajo:

1. Entrega al equipo de la plantilla de valoración de ideas por parte de los usuarios.
6. Cada equipo debe seleccionar 2 ideas que deseen presentar a los usuarios, rol que deberá asumir el resto de participantes. Una vez decididas deben redactar la descripción básica en la plantilla y pegarlas en la pared.
7. Asignación de votos a cada participante. Cada participante contará con 6 gomets que funcionarán a modo de 6 votos para reflejar su opinión o valoración sobre la originalidad, viabilidad y utilidad de cada idea. Pueden agotar todos sus votos, pero no es obligatorio votar en el caso de que una idea presentada simplemente no les convenza.
8. Ruta de valoración de las ideas. A modo de ruta en el espacio de trabajo visitaremos las ideas de los equipos. Cada grupo presentará sus 2 ideas a los usuarios cuando éstos pasen por su zona de trabajo. Los usuarios deberán reflejar su opinión mediante el sistema de votación.
9. Valoración del equipo. Cada equipo dedicará 5 minutos para realizar un análisis del resultado obtenido, viendo qué idea recoge en mayor medida el interés del usuario.

**Mensajes a reforzar:**

- Aprender a diferenciar entre nuestra opinión de las ideas y el interés real reflejado por el usuario.
- Escuchar la opinión del usuario para adaptarnos a sus necesidades y motivaciones reales.

**Recursos:**

- 2 Plantillas de filtrado de ideas por equipo.
- 6 Gometes por persona para facilitar el sistema de votación.

**Cierre de la sesión. Tareas intersesión.**

En la próxima sesión se trabajará la comunicación para la cual tendremos que traer el cartel terminado para utilizarlo como elemento.