Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

youthemprende

Talento para resolver grandes retos

Sesión 3:Generar ideas

®novojiniciativa

youthemprende

®novojiniciativa

Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

Repasemos las tareas de la Sesión 2.
a Youthemprende

- Entrevistas a empresas locales.
- Videos con las preguntas claves a entidades

Foto de la sesión 2

youthemprende

®novojiniciativa

Resolvemos grandes retos
Con metodología, Design Thinking

CICYTEX
CENTRO DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS Y TECNOLÓGICAS DE EXTREMADURA

EXTREMADURA 2030

CLUSTER
Turismo de Extremadura
Agrupación Empresarial Innovadora

Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

3ª Sesión. Generar ideas

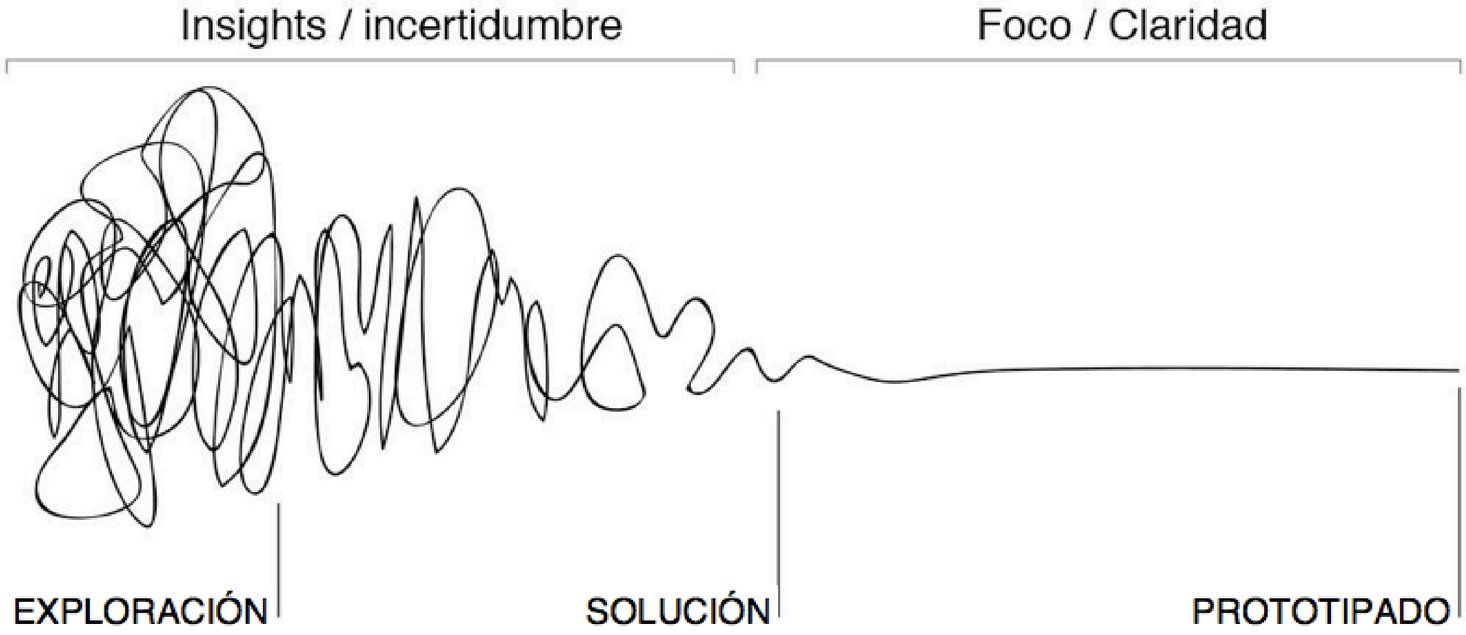
Generar gran cantidad de ideas sobre posibles soluciones

youthemprende

DE EXPLORAR A IDEAR

Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

Idear.
Concretar el producto o servicio.

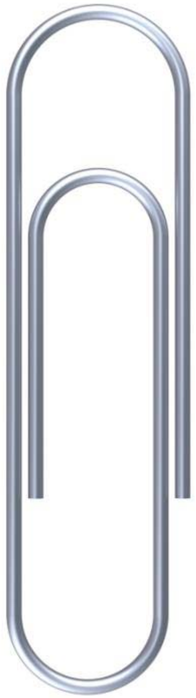


EL USUARIO SIEMPRE ESTÁ EN EL CENTRO DE VUESTRO DISEÑO

EL USUARIO SIEMPRE ESTÁ EN EL CENTRO DE VUESTRO DISEÑO

EL USUARIO SIEMPRE ESTÁ EN EL CENTRO DE VUESTRO DISEÑO

PRIMERO HAY QUE ACTIVAR
¿Para qué nos puede servir?



Recuperar las ideas de la exploración.
Trabajamos en agencias.

Trabajo sobre el panel de insights.
Visionado de video sobre las dudas clave.

Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

Trabajo sobre el panel de insights.
Compartimos las entrevistas realizadas.

INCLUIR FOTO VISITA A EMPRESA Y FOTO DE TRABAJO DE LA SESIÓN ANTERIOR

insights
youthemprende

Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

Brainstoming, relaciones forzosas.
Generar muchas ideas de valor.

Diseña y mejora la bici.
Activar nuestra creatividad.

- Trabajamos de forma individual.
- Diseña 1 nueva funcionalidad para mejorar la bicicleta.
- Dibujadlo.
- 10 Segundos.
- Lo pasamos a la derecha.
- Volvemos a añadir nueva mejora diferente a la anterior.

Tiempo 10´

Calentamiento.
El bolso de Mary Poppins

Tiempo 10´

Generamos ideas, todas las que podamos y que nos surjan al dar rienda suelta a nuestra imaginación sin limitaciones.

Trabajo parejas:

Decir tantos objetos como podamos en 2 minutos y hacer el gesto de sacarlo de un bolso imaginario.

Segunda ronda. Solo objetos …

Todos los objetos valen, evitemos la censura.

Cuantos más mejor.

Brainstoming, relaciones forzosas.

Generar muchas ideas de valor.

Tiempo 10´

Generamos ideas, todas las que podamos, que nos surgen al **combinar la hipótesis del equipo con una imagen** para generar características, funcionalidades, soportes:

Cualquier idea es buena en esta fase. Todas valen, evitemos la censura.

1 idea, 1 post it

Trabajo individual:

Generar 5 ideas asociando una clave para la solución con una imagen. Cada idea en un post it.

Cambiamos la imagen y 5 ideas más.

LIDERESA

Daenerys Targaryen (ficción), vivió múltiples dificultades hasta convertirse en una mujer fuerte y poderosa. Es la Madre de los Dragones. Gracias a todo lo que vivió durante toda su vida logró formar una personalidad fuerte y, al mismo tiempo, piadosa de un bondadoso corazón. Tiene todo lo necesario para ser la cabeza del reino y lograr recuperar el trono para liberar a su pueblo.

youthemprende

CLAVES

Cualquier insight puede hacer que tu idea se convierta en una solución de éxito; una clave sobre el perfil, un dato, una observación del usuario, una solución defectuosa, etc.
Utiliza este espacio, escríbelas en post its y pégalas para que no se te olviden. Conectadlas para diseñar vuestra solución para el reto.

¿Qué caracteriza a cada personaje?

Inocente
Hacer lo correcto, la búsqueda de la felicidad, optimismo, utopía.
(Mafalda y Don Quijote)

Sabio/Sabia
Dan conocimiento, ayudan a entender el mundo, búsqueda de la verdad.
(Albert Einstein y Marie Curie)

Mago/maga
Hacer que los sueños se hagan realidad, hacer que las cosas sucedan.
(Merlín y Minerva McGonagall)

Héroe/heroína
Superación, mejorar el mundo con sus actos. Querer es poder, ser fuerte. Hacer cosas por los demás, proteger.
(Robin Hood y Jyn Erso)

Creador/a
Crear cosas que duren en el tiempo, visión, imaginación, creatividad.
(Picasso y Frida Kahlo)

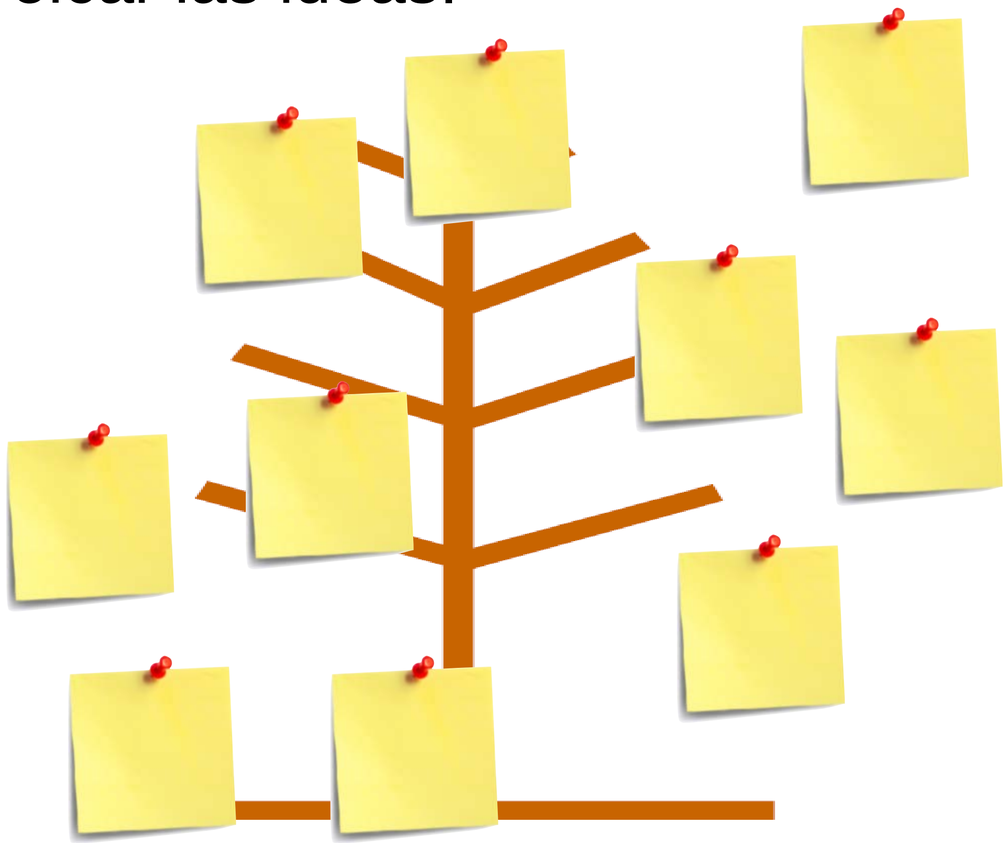
Lideresa/líder
Fijar las reglas, poder, tener una comunidad próspera, responsabilidad, liderazgo.
(Khaleesi y Gandhi)

Explorador/a
Descubrir, experimentar, desafiar, viajar, escapar de lo monótono.
(Indiana Jones y Salima Ikram)

Brainstoming, relaciones forzosas.

Volcar las ideas.

Tiempo 5´



Trabajo en agencias:

Cada agencia alrededor de su árbol de ideas.

Ubican todas las ideas que han surgido a modo de hojas cubriendo las ramas.

Leemos todas e intentamos generar en grupo al menos 5 ideas más en grupo.

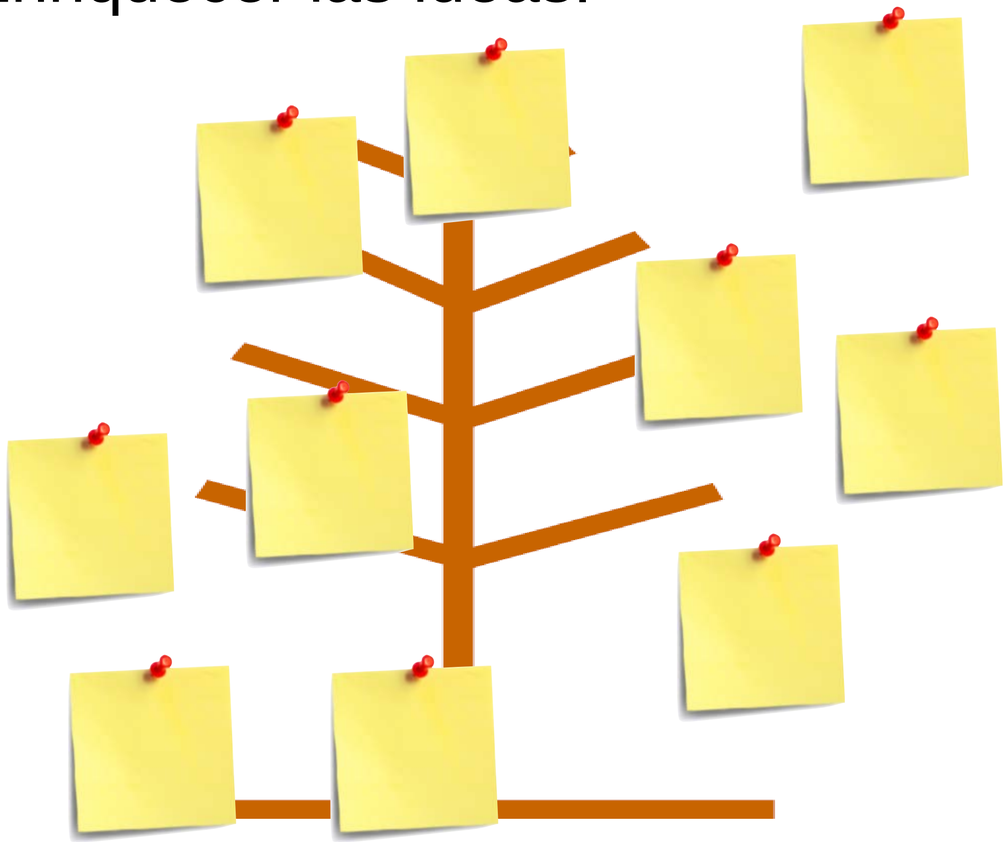
Recordamos:

Cualquier idea es buena en esta fase.

1 post-it, 1 idea.

Brainstoming, relaciones forzosas.
Enriquecer las ideas.

Tiempo 10´



Trabajo en agencias:
Cada agencia alrededor de su árbol de ideas se aportan en post-it de otro color o con rotuladores, concrecciones o matices, que puedan amplair la idea.

Ponemos de nuevo el foco en el usuario y el reto seleccionado.

Recordamos:
Ahora no se prescinde de ninguna, aunque estén repetidas.

Tareas para la siguiente sesión:

Reposar las ideas generadas
Seguir experimentando la creatividad
Reflexionar sobre los límites

Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

youthemprende

iniciativa joven®