

TOOLKIT

Ideación

Traducción y contribución:



Juan Cruz Bruni

Method Expert - Innovation Team
Argentina



Valeria Cremona

Method Expert - Innovation Team
Argentina

[Get the latest version of this deck.](#)



INTRODUCCIÓN

¿Por qué hacemos esto?

Rápidamente producimos una amplitud de posibles soluciones para abordar las necesidades del usuario.

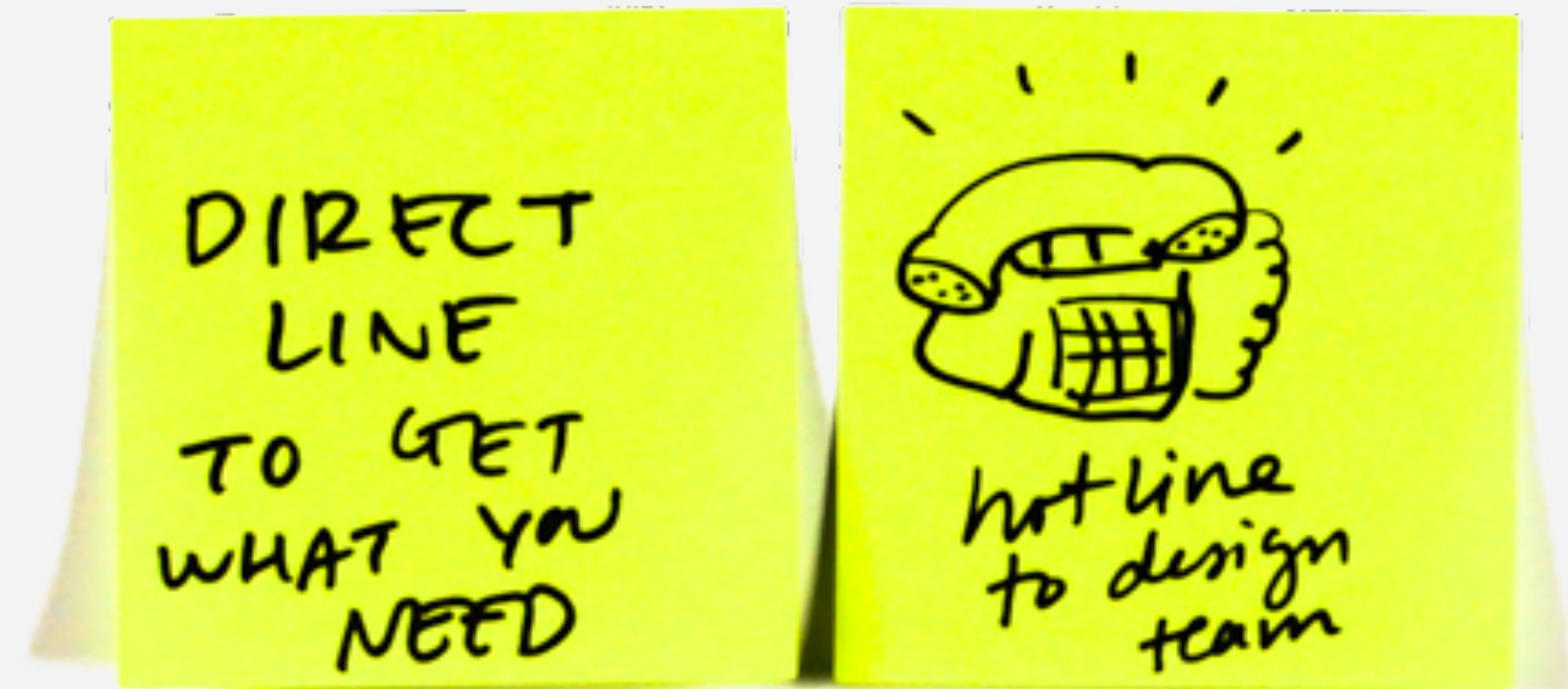
INTRODUCCIÓN

¿Cuándo utilizar esta actividad?

En el momento en que el equipo esté trabado o quiera mejorar algo. Es recomendable idear con el equipo completo. Todos proveen una perspectiva única del usuario y el problema, por lo tanto todos deberían contribuir con soluciones.

INTRODUCCIÓN

Piensen en una idea como si fuera un cuadro de un storyboard. Intenten dibujar la idea. Etiqueten la idea con un título de una o dos palabras.



BIG IDEA VIGNETTES



SONAR
DETECTION
your way
with some



launch
raft



have a
shark



WIND
SURFING
leverage natural
resource



The Michael Phelps
SWIM
really fast



craft a
boat out
of ice



Aliens



Motor
life boats
get away
fast



use
dead bodies



INTRODUCCIÓN

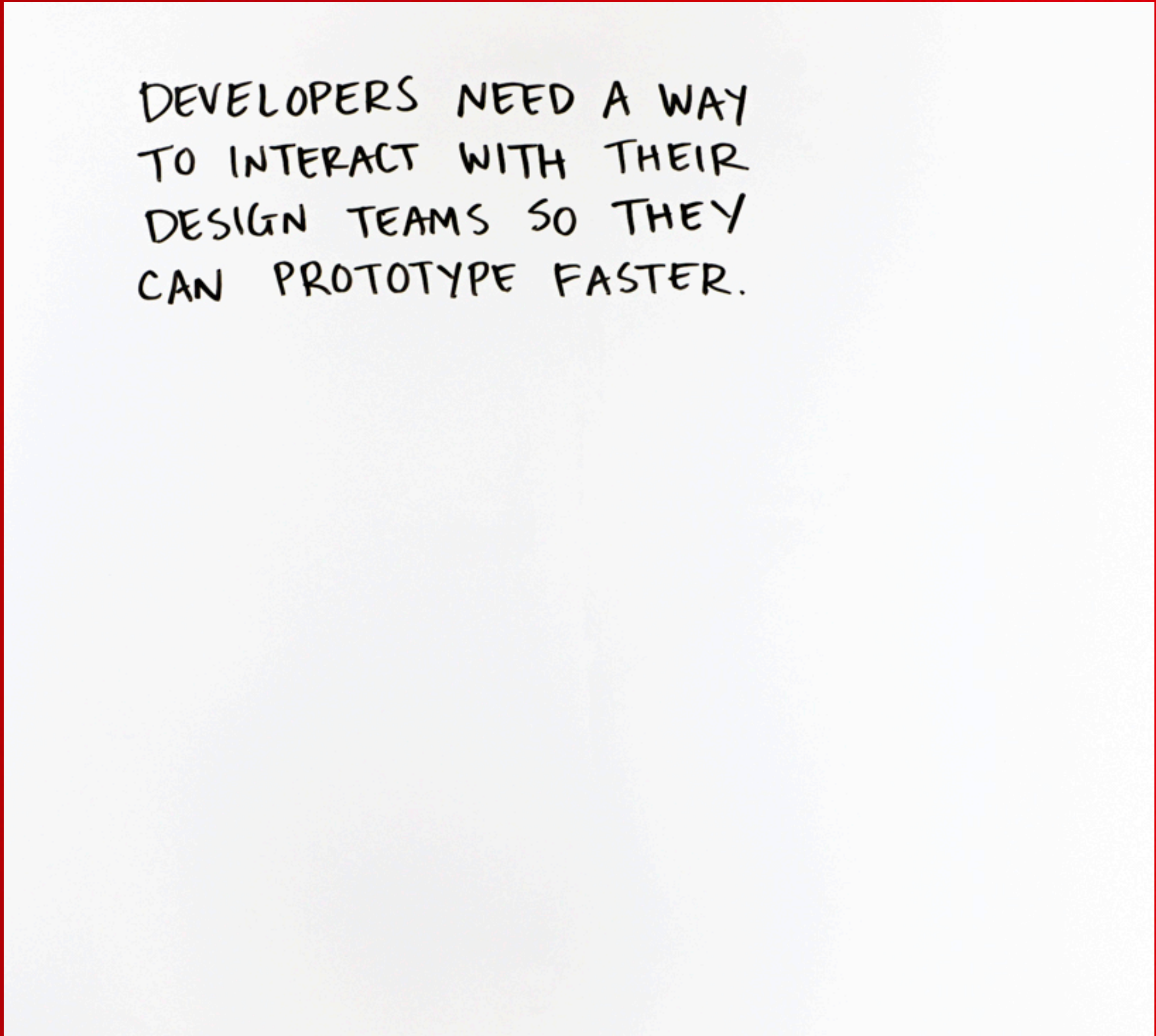
El tiempo sugerido para esta actividad es de **30 minutos**, ¡pero tú decides!

- **Habla menos, escribe más.** Escribe o dibuja tus ideas en los stickies antes de contarlas. Durante las discusiones, captura los puntos clave en stickies y ponlos en la pared.
- **No hay ideas malas.** Empieza por lo grande. Recolecta las ideas de todos, agrupa y busca patrones. Identifica las grandes ideas.
- **Mantente enfocado en el usuario.** Cuenta historias acerca de tu usuario para mantenerlo como el foco de atención.
- **Todos participan.** Todos tienen un marcador y un block de stickies.
- **Mantén a todos atentos.** Evita conversaciones paralelas. Usa el “parking lot” para capturar puntos fuera del tema central.
- **Atente a los tiempos de la agenda.** Para lograr los objetivos necesitamos mantenernos dentro del plan.
- **Sí, y...** En lugar de descartar ideas, oblígate a construir sobre ellas.

Preparados...
Listos...
¡Ahora!

SET UP

Comienza la actividad con un buen disparador, como un enunciado de necesidad, una historia de usuario, una Hill, o simplemente un pain point identificado en el As-Is Escenario. Escríbelo donde todos lo puedan ver.

A white rectangular sticky note is placed on a solid red background. The note contains handwritten text in black ink, written in all capital letters. The text is arranged in five lines, with some words on a line starting with a capital letter. The handwriting is casual and slightly slanted to the right.

DEVELOPERS NEED A WAY
TO INTERACT WITH THEIR
DESIGN TEAMS SO THEY
CAN PROTOTYPE FASTER.

DIVERGER

Generen ideas, no funcionalidades.

Una gran idea describe *cómo el usuario experimentaría la solución.*

Las funcionalidades describen la implementación de la solución.



DIVERGER

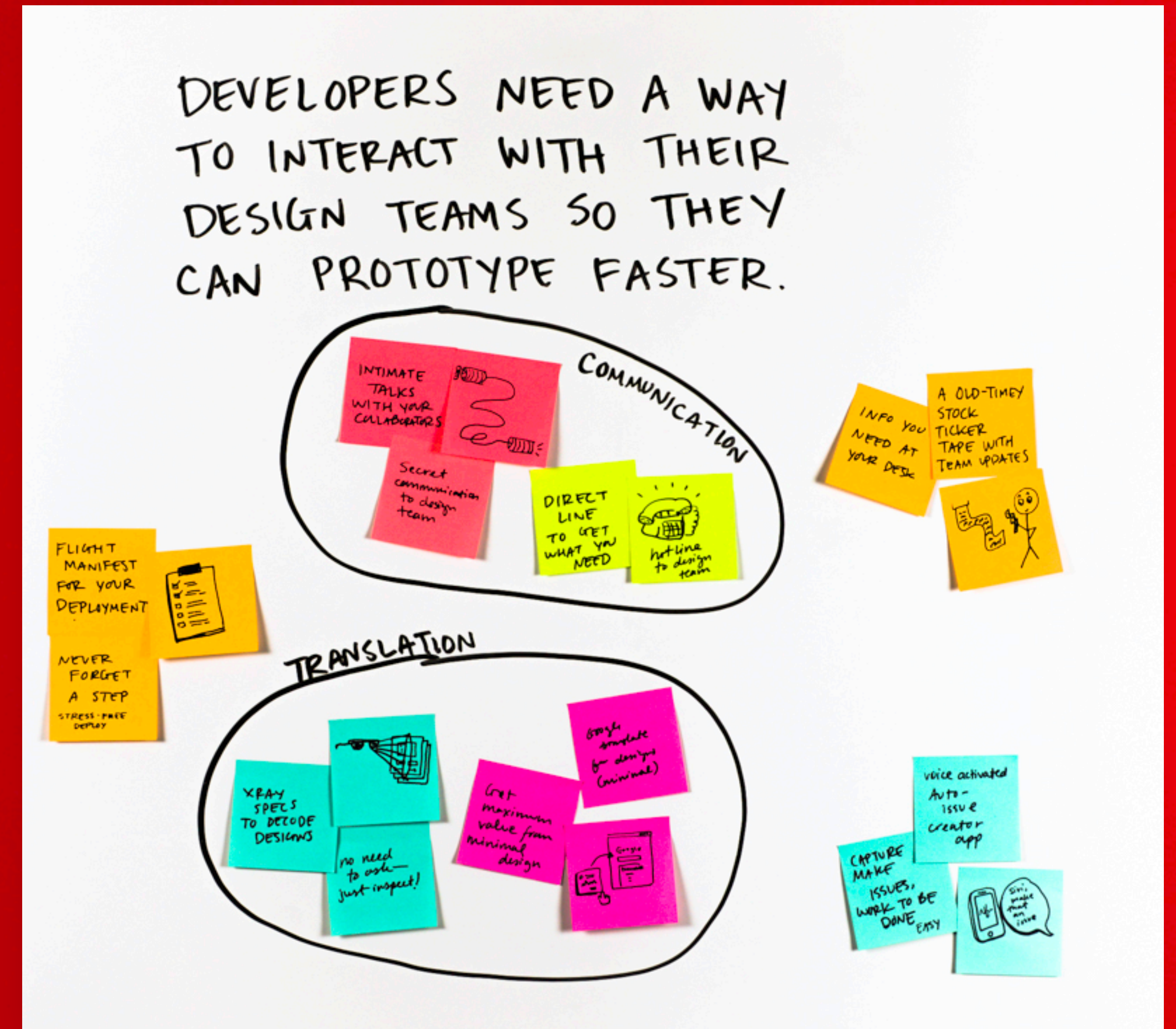
Creen tantas ideas como puedan y compártanlas entre todos.

Construyan sobre las ideas del otro, pero no agreguen detalles técnicos.



CONVERGER

Busquen similitudes y afinidades naturales entre las ideas. Agrupen los stickies y titulen cada grupo. Acuerden cuáles de ellos querrán desarrollar.



PLAYBACK

Asigna a una persona para exponer cada grupo de ideas.

- Siéntanse libres de discutir y agregar más ideas a medida que avanza la revisión.



TOOLKIT

Ideación