

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  
get some

have a shark

WIND SURFING  
leverage natural resource

The Michael Phelps  
SWIM really fast

craft a boat out of ice

Motor life boats  
get away first

use dead babies

Aliens

Couch cushion raft



**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.

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**

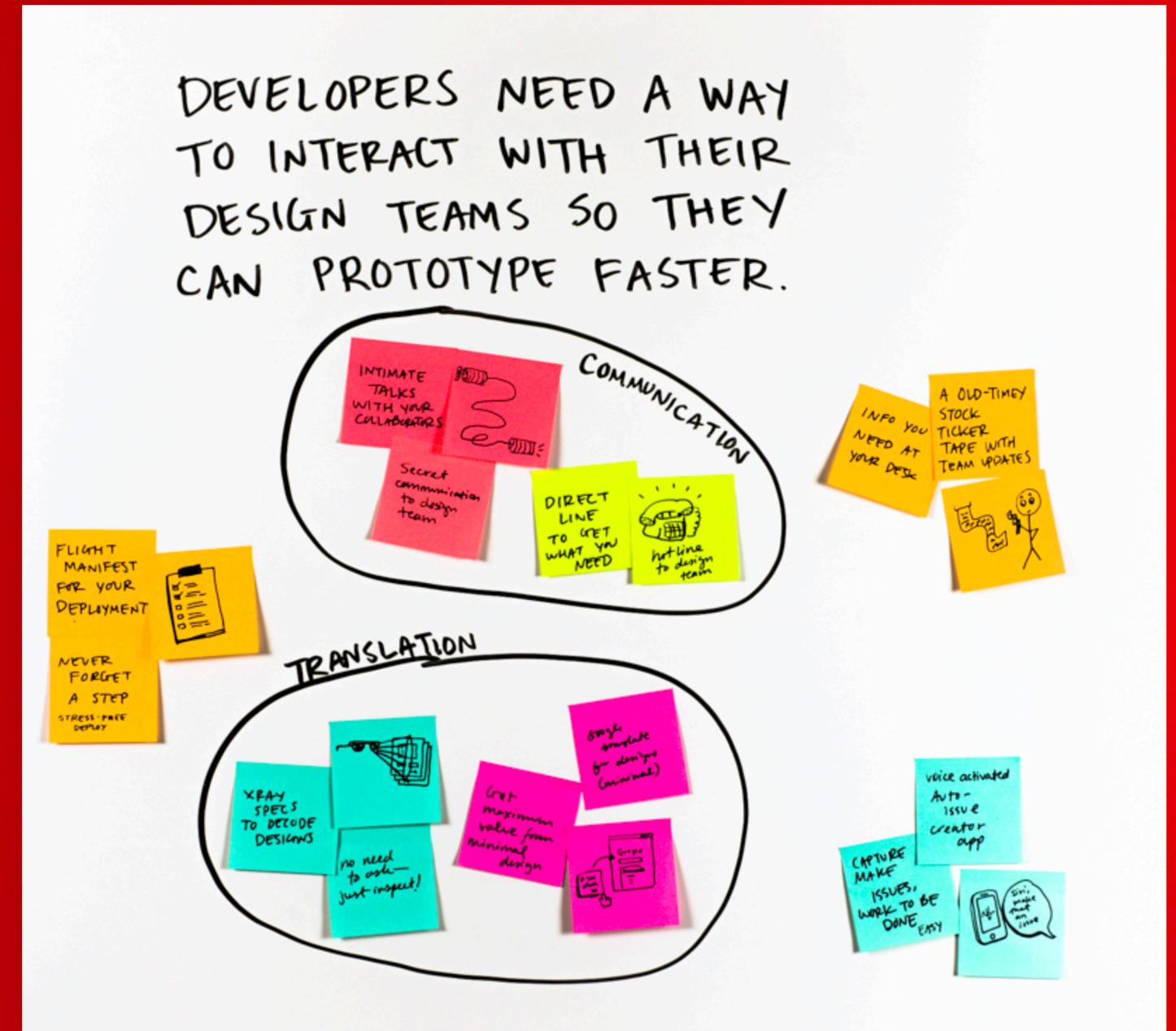
Creen tantas ideas como puedan y compártanlas entre todos.

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.



Ideación

30 min

## 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.



Enterprise  
Design  
Thinking  
by IBM



TOOLKIT

# Ideación