



Idear soluciones equitativas y sostenibles

Módulo 3



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Proyecto número: 2021 -1 FR01 - KA220 - ADU - 000035257



Idear soluciones equitativas y sostenibles

Idear es la tercera fase del proceso de Design Thinking, en la que el objetivo es generar una amplia gama de ideas y posibles soluciones a un problema. En esta etapa, el equipo emplea diversas técnicas como el brainstorming (lluvia de ideas), los mapas mentales, los bocetos (sketching) y los prototipos para explorar y crear soluciones innovadoras y eficaces.



Idear

Esta fase representa un paso intermedio clave entre el aprendizaje sobre los usuarios y el problema al que hacen frente, produciendo soluciones. En la fase de idear es donde la innovación prospera. Desarrollar esta fase en un equipo diverso nos va a permitir aprovechar los enfoques únicos de cada uno de sus miembros y crear así soluciones más equitativas que aborden una necesidad común.



¿Cómo se desarrolla?

En este ejemplo podemos ver como se desarrollar la fase de idear ...

Haz click [aquí](#) para acceder al vídeo.



Pensemos en cómo idear soluciones equitativas sostenibles



¿Qué aspectos sociales crees que pueden beneficiar de la fase de idear en el design thinking?



¿Cómo crees que un equipo puede contribuir a la fase de idear del proceso de design thinking para abordar los temas sociales?



En tu opinión, ¿Qué papel representa la empatía en la fase de idear del modelo design thinking cuando se abordan cuestiones sociales?



¿Qué ventajas tiene la fase de idear?

Consejos y sugerencias

Investigar

Investigar es importante para identificar problemas sociales que podrían beneficiarse del modelo design thinking. Puedes crear artículos o vídeos, o visitar tu ayuntamiento, la biblioteca pública o un periódico local. Verifica tus fuentes. Los temas sociales que pueden beneficiarse de la fase de idear incluyen la pobreza, la educación, la desigualdad, la salud mental, y las personas sin hogar .

Un grupo diverso

Crear un grupo diverso es clave en la etapa de idear en los temas sociales. Ofrecerán diferentes perspectivas, cuestionan suposiciones e identifican problemas que se han podido pasar de largo. Busca para tu equipo personas de diferentes orígenes para asegurarte que se tengan en cuenta todas las perspectivas durante esta fase de idear.

Idear y empatía

Incorporar la empatía en la fase de idear, los alumnos deben escuchar, observar e investigar activamente para comprender mejor la cultura los valores y las creencias de la comunidad. Mantener la curiosidad y la mente abierta a las experiencias y perspectivas de la comunidad pueden ayudar a cuestionar suposiciones y prejuicios, lo que nos conduce a soluciones innovadoras.

Beneficios

La fase de idear tiene diferentes beneficios: promueve la creatividad y la innovación, y la diversidad de ideas, que son claves para el Desarrollo de soluciones efectivas a los retos sociales complejos. También ayuda a perfeccionar las ideas a través del diseño de prototipos y su testeo.



DESAFÍO

Diseñar un Sistema que ayude a las comunidades a reducir su huella de carbono

Profundicemos en el tema

Recuerda que esto es sólo un ejercicio y que no tienes que pasarte días trabajando en ello. El objetivo es que te hagas una idea de lo que es el design thinking y cómo puedes utilizarlo para crear una comunidad mejor para ti y tus vecinos, amigos, colegas y compañeros.

El desafío

Diseñar un modelo que ayude a las comunidades a reducir su huella de carbono.

Tarea 1

Encuentra al menos 2 personas con las que colaborar.

Tarea 2

Define el problema e identifica a los actores clave.

Tarea 3

Genera un amplio abanico de posibles soluciones mediante técnicas de lluvia de ideas.

Tarea 4

Evalúa y prioriza soluciones en base a su viabilidad, impacto y equidad.

Aquí te ofrecemos algunos recursos que puedes utilizar

Utiliza este recurso

Herramienta Online para Mind-mapping - [Jamboard](#)



Lectura

Artículo para los que tienen dificultades con la creatividad. [5 ways to Improve your Creative Thinking](#)



Echa un vistazo

Repasa estas técnicas que pueden ayudarte en la fase de idear – [9 best exercises to spark creativity in ideation](#)



Lee

[Design Thinking's Exciting Third Phase: IDEATING.](#) Para saber más sobre la fase de idear



Mira

[4 simple ways to have a great idea | Richard St. John](#)



Escucha

[Many great podcasts about Ideation](#)

!Es tu momento de ACTUAR!

ESTE ES TU SEGUNDO PASO PARA RESOLVER EL DESAFÍO

Es el momento de crear tus propios materiales:

- Un informe sobre el problema
- Un documento demográfico sobre los actores clave
- Un mapa mental de las posibles soluciones
- Un informe sobre las soluciones sostenibles, equitativas y factibles

Es hora de escribir lo que has aprendido.

Resume en una sola frase lo que has aprendido

¿Sabes ahora qué es lo que resolverá este desafío y qué es lo que hay que hacer?

Encuentra inspiración

Caso de estudio UX: Ayudar a las personas a encontrar soluciones sostenibles

<https://uxplanet.org/ux-case-study-helping-people-adopt-sustainable-habits-3e659d422b37>

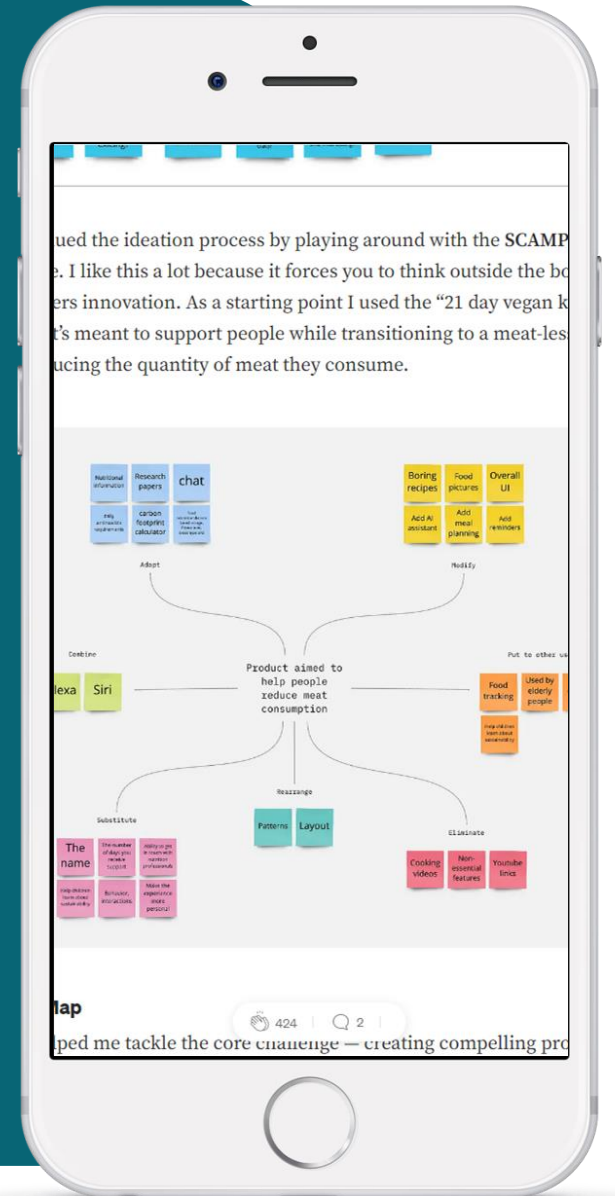
Resumen del caso de estudio

Desfío: Ayudar a la gente a reducir o sustituir la carne de su dieta.

Objetivo: Reducir la huella de carbono con objeto de ayudar al planeta.

Por qué se ha escogido esta experiencia: La alimentación contribuye en gran medida a la huella de carbono, y la carne es un problema. La ganadería es responsable de una cantidad significativa de emisiones de gases de efecto invernadero, y la carne de vacuno es uno de los mayores contribuyentes. El año pasado, la revista médica The Lancet informó que el consumo mundial de carne roja debe disminuir en un 50 por ciento para 2050 para que "permanezcamos dentro de un espacio operativo seguro" sobre el cambio climático. Y en 2018, la revista Nature informó de que el consumo de carne de vacuno en los países occidentales debe reducirse en un 90%.

Herramientas: Sketch, Miro, Zoom, Invision, ProtoPie





Prototipar para un futuro mejor

Aprender a través de un reto



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



¿Qué es un prototipo?

Diferenciamos entre el proceso de creación de prototipos y el resultado: el prototipo.

Un prototipo es un ejemplo materializado de la idea que has producido. Mientras que el prototipado implica un proceso de síntesis y construcción de tu idea.



¿Cómo lo reconocemos?

En este vídeo puedes profundizar sobre qué es el prototipado y cómo es el proceso

*“Nos desaceleran para acelerarnos. Al tomarnos el tiempo necesario para crear prototipos de nuestras ideas, evitamos errores costosos, como volvernos demasiado complejos demasiado pronto o quedarnos con una idea poco consistente durante demasiado tiempo.”**

— Tim Brown, CEO y Presidente de IDEO

* Traducción propia del original



Pensemos en cómo crear un prototipo de cambio social utilizando la metodología design thinking.



¿Por qué crear un prototipo?



¿Cómo hacerlo?



¿Cuándo hacerlo?



¿Qué datos se van a medir?

Consejos y sugerencias

¿Por qué crear un prototipo?

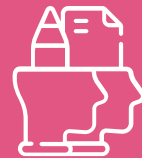
Al crear un prototipo, puedes tener en tus manos una versión de tu proyecto de producto y determinar qué aspectos cumplen su función y cuáles hay que perfeccionar -

[Essentracomponents](#)



¿Cómo hacerlo?

Puedes empezar con prototipos lo-fi. Un prototipo lo-fi es un boceto básico en el que conceptualizamos la idea principal. [Para aue te hagas una idea entre los conceptos lo-fi y high-fi.](#)



¿Cuándo hacerlo?

El Design Thinking es un proceso no lineal, si bien existe una metodología paso a paso (Diseñar-Idear-Prototipar-Probar) se pueden realizar prototipos en las primeras fases del proyecto para garantizar la validación de las ideas.



¿Qué datos se van a medir?

3 aspectos fundamentales a evaluar:

- La utilidad de tu idea.
- La utilidad para tu grupo objetivo.
- El coste asociado.





DESAFÍO

¿Qué prototipo
necesita mi
comunidad?

Profundicemos en el tema

Tu comunidad tiene que sentirse comprometida con tu idea. Una forma estupenda de implicar los miembros de la comunidad es crear un espacio común para el “prototipado colaborativo”. El objetivo es que entiendan qué es la creación de prototipos y cómo pueden utilizarla para crear una comunidad mejor para ti y tus vecinos, amigos, colegas y compañeros.

El desafío

Construir un prototipo lo-fi

Tarea 1

Encuentra al menos 2 compañeros o actores clave de tu comunidad con los que colaborar

Tarea 2

Fija un calendario para crear un prototipo lo-fi basado en las necesidades de tu comunidad.

Tarea 3

Presenta el prototipo a tu comunidad y recaba información sobre lo que piensan de él.

Aquí te ofrecemos algunos recursos que puedes utilizar

Utiliza esta herramienta ...

Si crees que es difícil involucrar a tu comunidad sobre el terreno. [Aquí](#) puedes encontrar algunas herramientas para el prototipado colaborativo



Descarga esto ...

Si no estás seguro de cómo comenzar el prototipado. [\(descarga el toolkit\)](#)



Echa un vistazo a esto...

Si te sientes abrumado por la dinámica de grupo. [¡Echa un vistazo a esto!](#)



Lee

[What to look at while prototyping?](#)



Mira

Bill Burnett y Dave Evans comparten en este [video](#) herramientas para crear prototipos e iterar hacia un futuro mejor.



Escucha

[Is the future ethical?](#)



!Es tu momento de ACTUAR!

ESTE ES TU PRIMER PASO PARA RESOLVER EL DESAFÍO

Ahora es el momento de crear un prototipo de la idea que has concebido previamente. Aquí hay que tener en cuenta un par de cosas:

1. Fija un calendario y un lugar para tus sesiones de creación de prototipos.
2. Contacta con tu grupo objetivo y tus actores clave.
3. Documenta toda la información (puedes necesitar material adicional como: post-its, cuaderno, pizarra, etc.)

!Es tu momento de ACTUAR!

ESTE ES TU PRIMER PASO PARA RESOLVER EL DESAFÍO

Documentar toda la información puede servir para un doble objetivo: 1. Respaldar tus ideas, 2. Difundir activamente tu idea. Piensa en lo siguiente

1. ¿Qué vas a documentar?
2. ¿Cómo lo vas a hacer?
3. ¿Dónde lo harás?

Es hora de escribir lo que has aprendido

Resume en una sola frase lo que has aprendido

¿Sabes ahora qué es lo que resolverá este desafío y qué es lo que hay que hacer?

*¿Aún no sabes por dónde
empezar?*

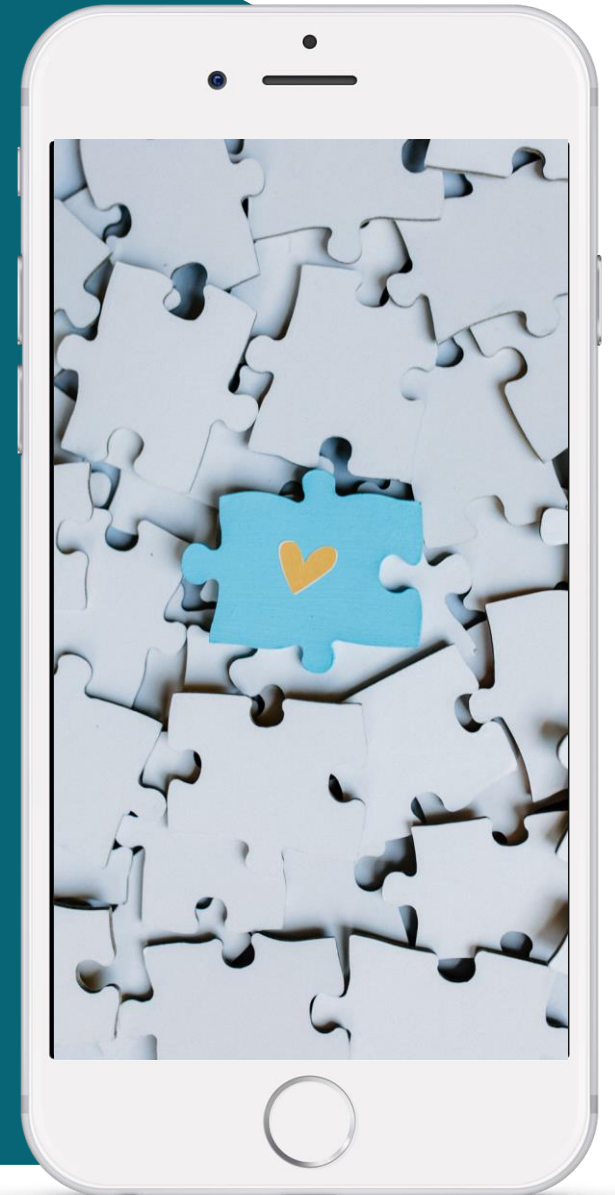
*Echa un vistazo a la sección 4
de la Guía de Design Thinking
para el cambio social*



Encuentra inspiración

El prototipado en papel es una herramienta fundamental en el diseño de experiencias de usuario de teléfonos móviles.

La creación de prototipos en papel es una herramienta que permite a todos participar en el proceso de diseño. Permite colaborar y considerar una solución de diseño desde múltiples perspectivas.





Probar la solución

Aprender a través de un reto



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

¿Qué son las pruebas?

Una vez que tu prototipo está listo, el siguiente paso es probarlo. Hay muchas formas diferentes de probar tu prototipo y, en este módulo, verás algunas técnicas.

Lo más importante de las pruebas es recoger las opiniones de tus usuarios para encontrar errores y mejorar nuestra solución.



¿Cuál es su aspecto?

En este vídeo puedes saber más sobre qué son las pruebas y cómo es el proceso.

Supposing is good, but finding out is better—
Mark Twain



Probar para cambiar la sociedad



¿Por qué hacer pruebas?



¿Cómo hacerlo?



¿Cuándo hacerlo?



¿Qué datos se van a medir?

Consejos y sugerencias

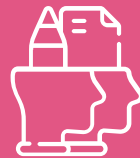
¿Por qué hacer pruebas?

Probar significa evaluar las ideas creadas y recopilar información para mejorar nuestro producto/servicio. Si no probamos, puede que nuestras soluciones no se adapten a la realidad de nuestros usuarios.



¿Cómo hacerlo?

Existen varias técnicas y métodos para probar su solución. Accede al siguiente [enlace](#) para elegir la mejor técnica que se adapte a tu presupuesto/tiempo.



¿Cuándo hacerlo?

El Design Thinking es un proceso no lineal, y aunque existe una metodología paso a paso (Diseñar-Idear-Prototipar-Probar), pueden realizarse pruebas en las primeras fases del proyecto para garantizar la validación de las ideas.



¿Qué datos se van a medir?

3 aspectos clave:

- Utilidad y necesidades cubiertas.
- Opinión de los usuarios.
- Lenguaje corporal y reacciones.



DESAFÍO



¿Es válida mi idea?

Profundicemos en el tema

Tu comunidad tiene que sentirse comprometida con tu idea. Una buena forma de conseguirlo es crear una sesión de grupo. El objetivo es reunir a los usuarios y explicarles tu idea y cómo va a cambiar la comunidad.

El desafío

Planificar un grupo de discusión

Tarea 1

Encuentra al menos 5 usuarios finales.

Tarea 2

Planifica tu sesión y establece un calendario para el grupo de discusión.

Tarea 3

Presenta el prototipo a tu comunidad y recaba información sobre lo que piensan de él.

Aquí te ofrecemos algunos recursos que puedes utilizar

Utiliza este recurso ...

si crees que es difícil implicar a tu comunidad in situ. [Aquí](#) tienes algunas herramientas colaborativas.



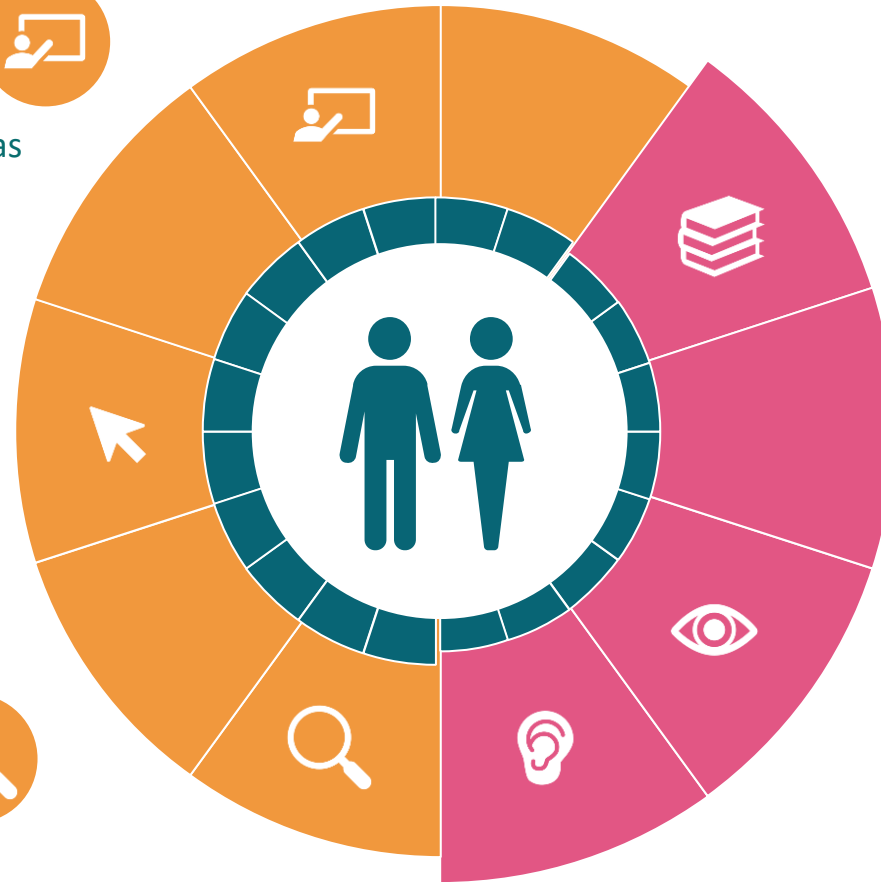
Descarga esto ...

si te sientes abrumado por las dinámicas de grupo. [Echa un vistazo a esto.](#)



Echa un vistazo a esto

si no estás seguro del método que debes utilizar. (<https://www.usabilityho.me.com/>)



Lee

[Program evaluation](#) este texto te ofrece una mejor visión de cómo evaluar tu trabajo en la comunidad.



Mira

[How to conduct focus groups?](#)



Escucha

Para saber más sobre el compromiso comunitario: [Bojana Culum Ilic: Advancing community engagement](#)



Es hora de escribir lo que has aprendido

Resume en una sola frase lo que has aprendido

¿Sabes ahora qué es lo que resolverá este desafío y qué es lo que hay que hacer?

*¿Aún no sabes por dónde
empezar?*

*Echa un vistazo a la sección 5
de la Guía de Design Thinking
para el cambio social*



Encuentra inspiración

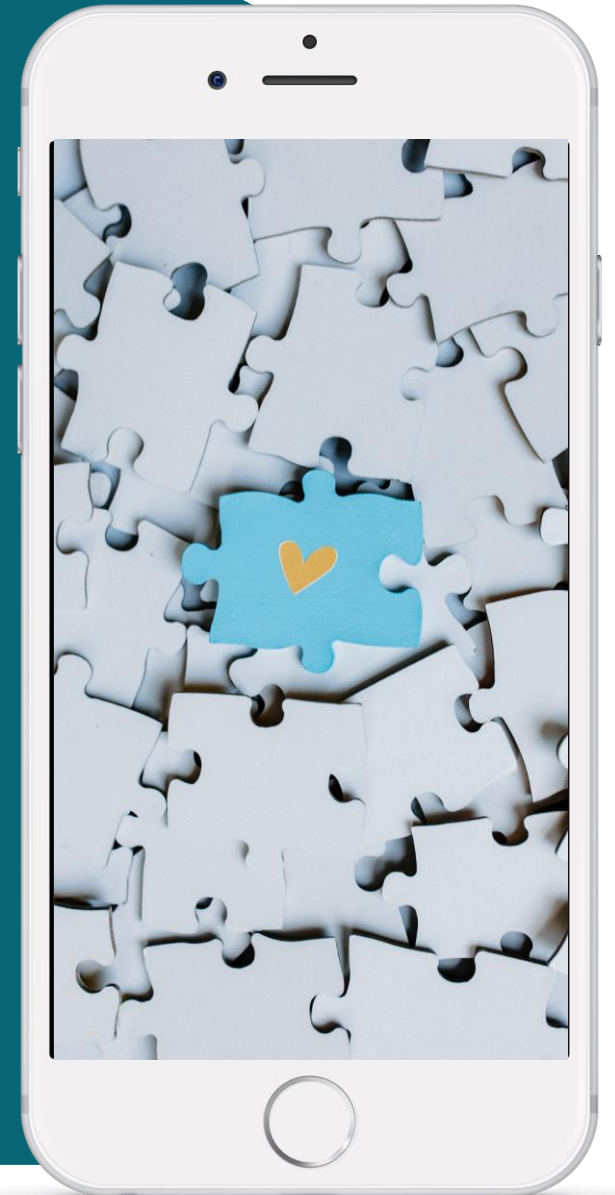
¿Por qué es tan importante el aprendizaje-servicio en las universidades?

Un ejemplo de cómo se han combinado las universidades:

1. Aprendizaje académico
2. Servicios comunitario
3. Prácticas reflexivas.

Para más información:

[Framework document for Service-learning program](#)



Ahora que ya sabes qué hacer, vamos a planificar cómo hacerlo. ¡Es hora de ACTUAR!

En la siguiente diapositiva hay espacio para que escribas todas tus ideas en un papel. Piensa en uno o varios retos de tu comunidad, escríbelos en el círculo central y piensa cómo resolverlos utilizando el pensamiento de diseño.

Definir

Actuar

Desafío

Probar

Resultado



¡Enhorabuena!

Has resuelto el reto



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union