UN ESPACIO DE JUEGO SEGURO

Capacitación 2
Septiembre de 2020

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

LAB101 INNOVACIÓN CREATIVIDAD NUEVAS TECNOLOGÍAS

COMISIÓN DE REGULACIÓN DE COMUNICACIONES
REPÚBLICA DE COLOMBIA

ESTÁ PROHIBIDA LA TRANSMISIÓN O LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL DE ESTA PRESENTACIÓN, EN CUALQUIER FORMATO Y EN CUALQUIER MEDIO, SIN PREVIA AUTORIZACIÓN DE SUS AUTORES.

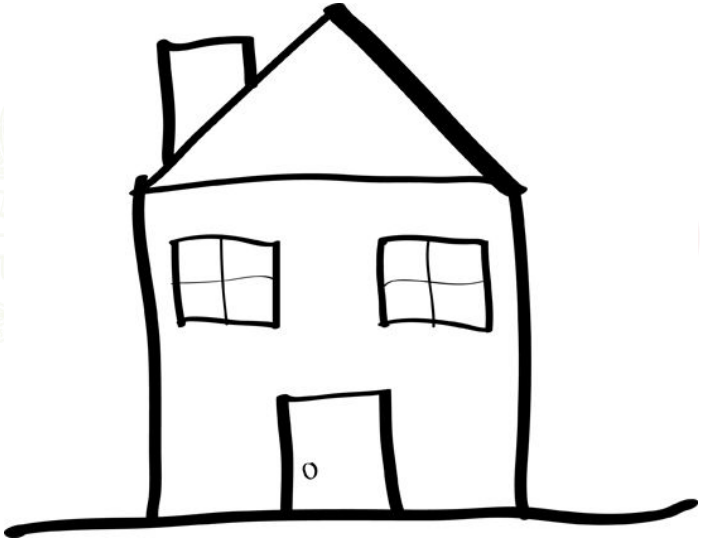
AGENDA

Design Thinking
Experiencia de Usuario
SCRUM

LA CASA

(10 minutos)

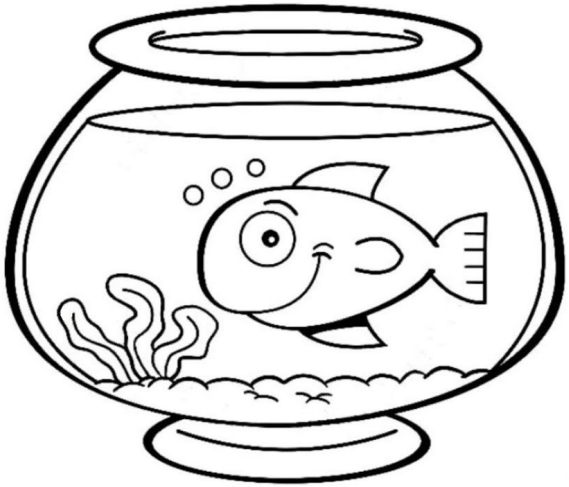
LAS DIFERENTES CASAS...



- ¿Hubo casas muy parecidas?
- ¿Existen diferencias?
- ¿Las diferencias son representativas?

LA CASA DE UN PEZ...

- ¿Qué pasó con el concepto?
- La creatividad es infinita
- Ampliemos nuestra percepción

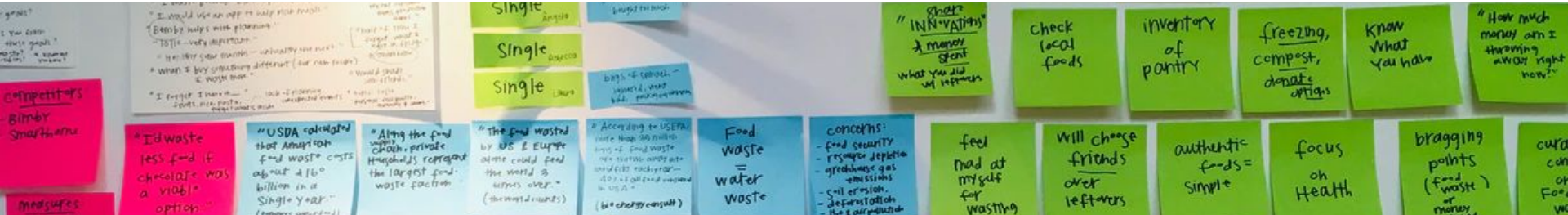


El Sandbox es una oportunidad... ¡Todos a la Arena!

DESIGN THINKING

DEFINICIÓN

Design Thinking es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.



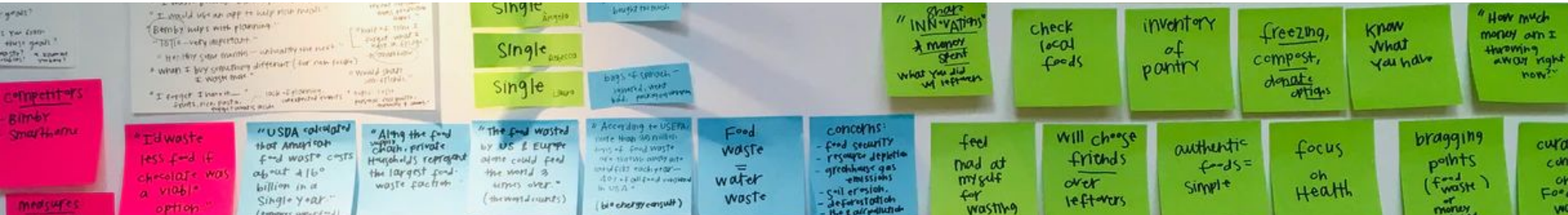
“Es una disciplina que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en valor para el cliente, así como en una gran oportunidad para el mercado”.

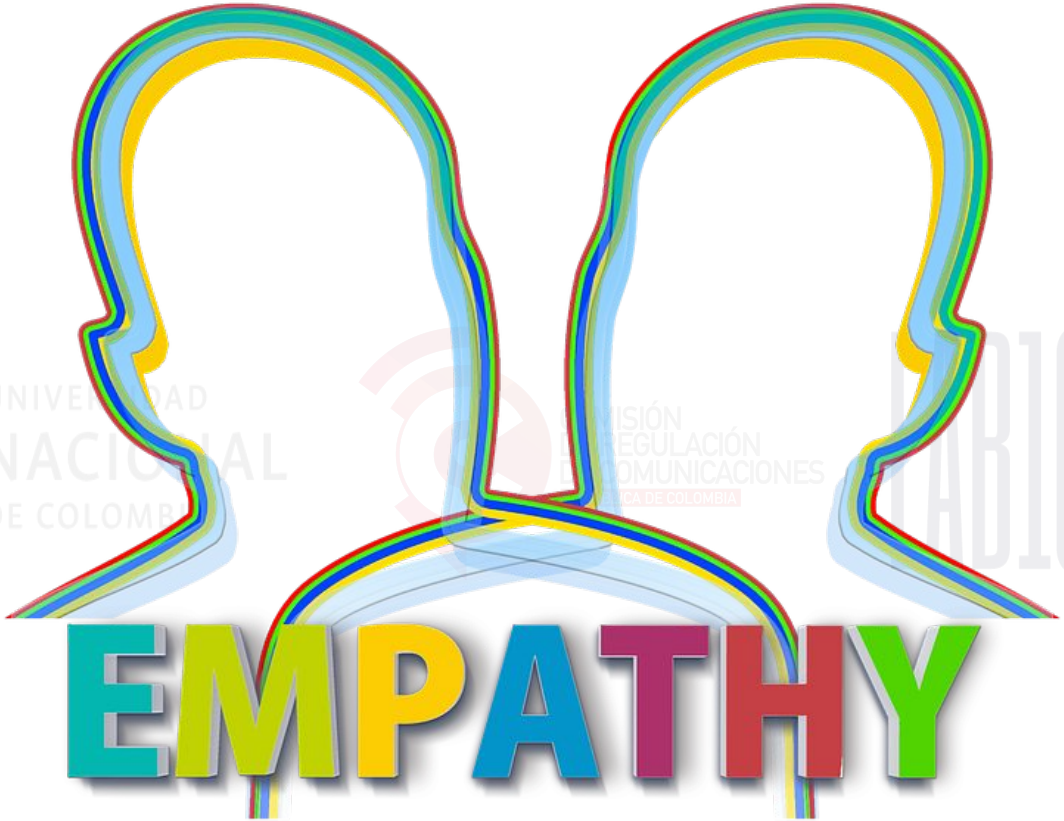
Tim Brown, actual CEO de IDEO, el Design Thinking

INNOVACIÓN
CREATIVIDAD
NUEVAS TECNOLOGÍAS

¿DE DÓNDE SALE?

- Diseño de productos
- Áreas que impliquen creatividad
- Cualquier proceso que requiera una solución disruptiva





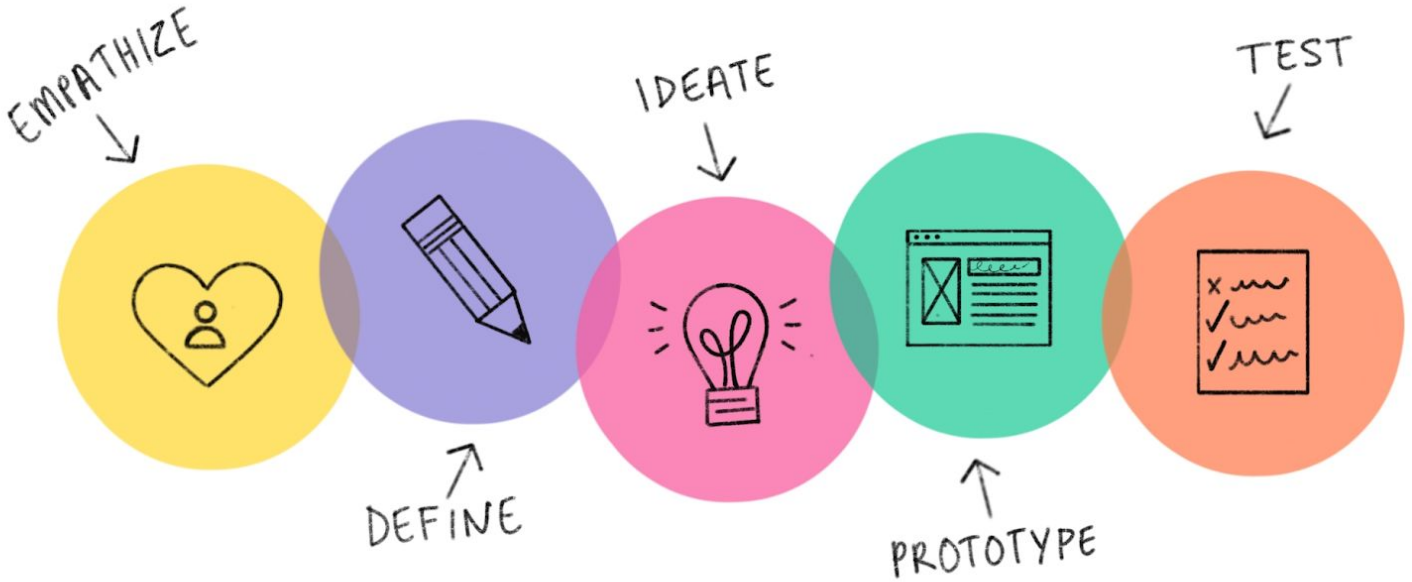
El usuario en el medio

COMISIÓN DE REGULACIÓN DE COMUNICACIONES
REPÚBLICA DE COLOMBIA
LAB101
INNOVACIÓN
CREATIVIDAD
NUEVAS TECNOLOGÍAS

PENSAR COMO UN DISEÑADOR

- Consumidor vs. Personas.
- Observe.
- Piense a futuro.

Metodología



COMISIÓN DE REGULACIÓN DE COMUNICACIONES
REPÚBLICA DE COLOMBIA

LAB101

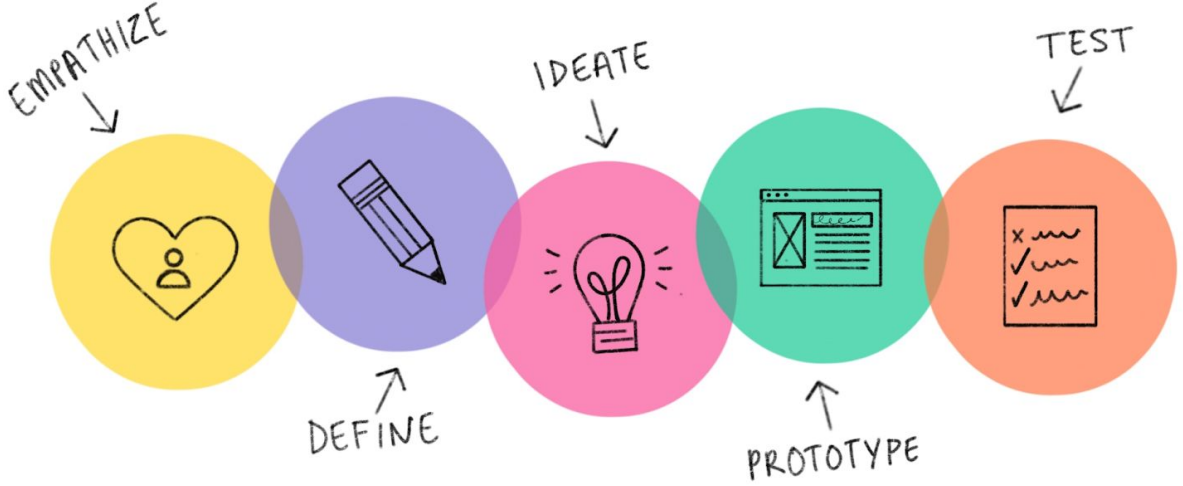
INNOVACIÓN

CREATIVIDAD

NUEVAS TECNOLOGÍAS

VAMOS A DESCUBRIR ORGANIZANDO...

https://learningapps.org/watch?v=pcqhg3dx320



INNOVACIÓN
CREATIVIDAD
NUEVAS TECNOLOGÍAS

(10 minutos)

ETAPAS Y CARACTERÍSTICAS

1. EMPATIZAR

- Capacidad de entender necesidades
- Consciencia de entornos
- Realidades y limitantes

2. DEFINIR

- Depurar datos recolectados
- Organizar información
- Identificación de problemas claros

3. IDEAR

- Listar sin juzgar
- Libertad creativa
- Técnicas expansivas del pensamiento

4. PROTOTIPAR

- Algo tangible
- Escalable
- Usable (procesos claros)

5. TESTEAR

- Probar con usuarios
- Identificar mejoras
- Fallos a resolver

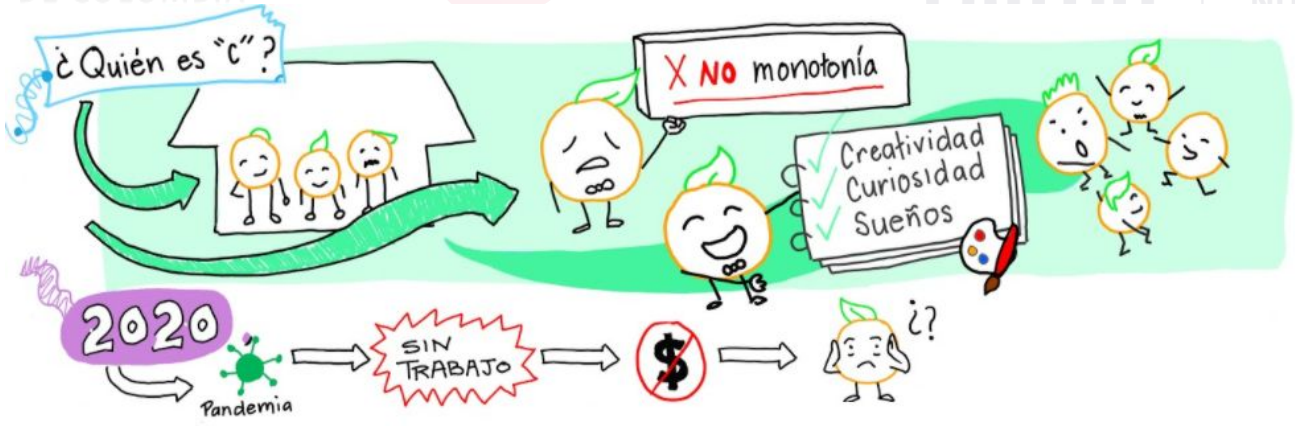
1. EMPATIZAR

Él es Cesar Naranjo, de cariño le dicen “Ce”. Tiene 27 años. Familia promedio sin mayores lujos o comodidades. Vive con su papá y mamá; Ce, creció viendo trabajar a su padre toda la vida plantado en el mismo lugar, por lo que no se imagina para él lo mismo, quisiera cambiar… Le da miedo caer en la monotonía, estancarse, fracasar. Se considera creativo, curioso, ambicioso y plagado de sueños… todas estas cualidades son su carta de presentación. Soltero pero apetecido. Le interesa conectar con la gente, ser sociable y colaborador… Se las pela de buen amigo. Le ha interesado toda la vida el arte y la cultura, y trata siempre de apoyar lo artesanal y local.

…César Naranjo…

Estudió Ing. Industrial y trabaja en una empresa mediana de logística, a veces se siente exprimido y subvalorado… Es sociable e interactúa constantemente con su círculo de contactos a través de redes sociales. Le gusta salir a bailar los fines de semana hasta quedar seco! Disfruta de lo saludable, y no rebaja juguito en las mañanas.

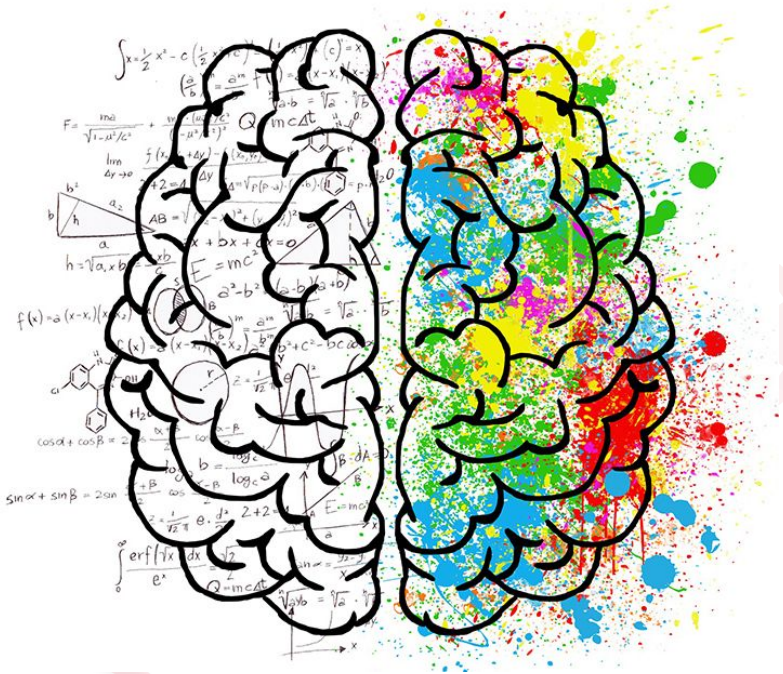
El año en el que quiere buscar nuevas oportunidades para su vida se desata a una pandemia que lo obliga a permanecer en casa… dura en el trabajo un par de meses más hasta que finalmente, es retirado de la empresa. Necesita trabajar y generar ingresos porque no cuenta con muchos ahorros. Se siente confundido, ansioso, amargo y cae en la angustia permanente del ¿¡qué hacer!?. En medio de la incertidumbre siente la necesidad de emprender algo… ¡lo que sea!



2. DEFINIR

Como buen cítrico… perdón! crítico, evidencia que muchos están en la misma situación que él, y que por necesidad empiezan a ofrecer y vender a sus círculos cercanos, productos caseros como tapabocas, ropa con diseños personalizados, almuerzos, postres… piensa que hay una sobresaturación y que la comunicación no es efectiva por lo que empieza a sacar ideas:

3. IDEAR



- Se deben categorizar los productos y servicios para ofrecerlos mejor
- Hacer un market place atractivo resaltando la empatía en tiempos de Covid
- Listar por sectores y zonas geográficas para dirigir mejor la comunicación
- Unificar publicidad para no saturar
- Crear un sistema de entregas en cadena por relevos, que respete las áreas de confinamiento para prevenir más contagios.

https://www.google.com/search?q=mapas+mentales&tbm=isch&ved=2ahUKEwiykeDh1dDrAhXMbFkKHZIkAhkQ2-cCegQIABAA&oq=mapas+men&gs_lcp=CgNpbWcQARgAMgUIABCxAzIHCAAQsQMQQzIFCAAQsQMyBQgAELEDMgUIABCxAzIFCAAQsQMyAggAMgUIABCxAzICCAAyAggAOgQIIxAnOgQIABBDUOa_DFiSyAxg0c0MaABwAHgAgAGuAYgB5giSAQMxLjiYAQCgAQGqAQtnd3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=3M9SX7KzJczZ5QKSyYjIAQ&bih=677&biw=1150&hl=es&hl=es#imgrc=6WqxaDwVtlHTRM&imgdii=S0K3lh5p_W0e0M

4. PROTOTIPAR

“Ce" sabe que goza de buenas defensas para mantener y sacar adelante sus puntos de vista, así que comenta su idea entre los contactos que están ofreciendo cosas para vender y crea una página la cual llama “Los Frutos de Naranjo”, para conectar a varios emprendedores bajo una misma marca donde todos ganan. Establece horarios y programaciones. Tiene muy en cuenta todos los protocolos de bioseguridad y garantiza el cuidado.

Facebook e Instagram se vuelven sus canales más potentes con mensajes directos, empáticos y emocionales llamando a que entre todos nos colaboremos.

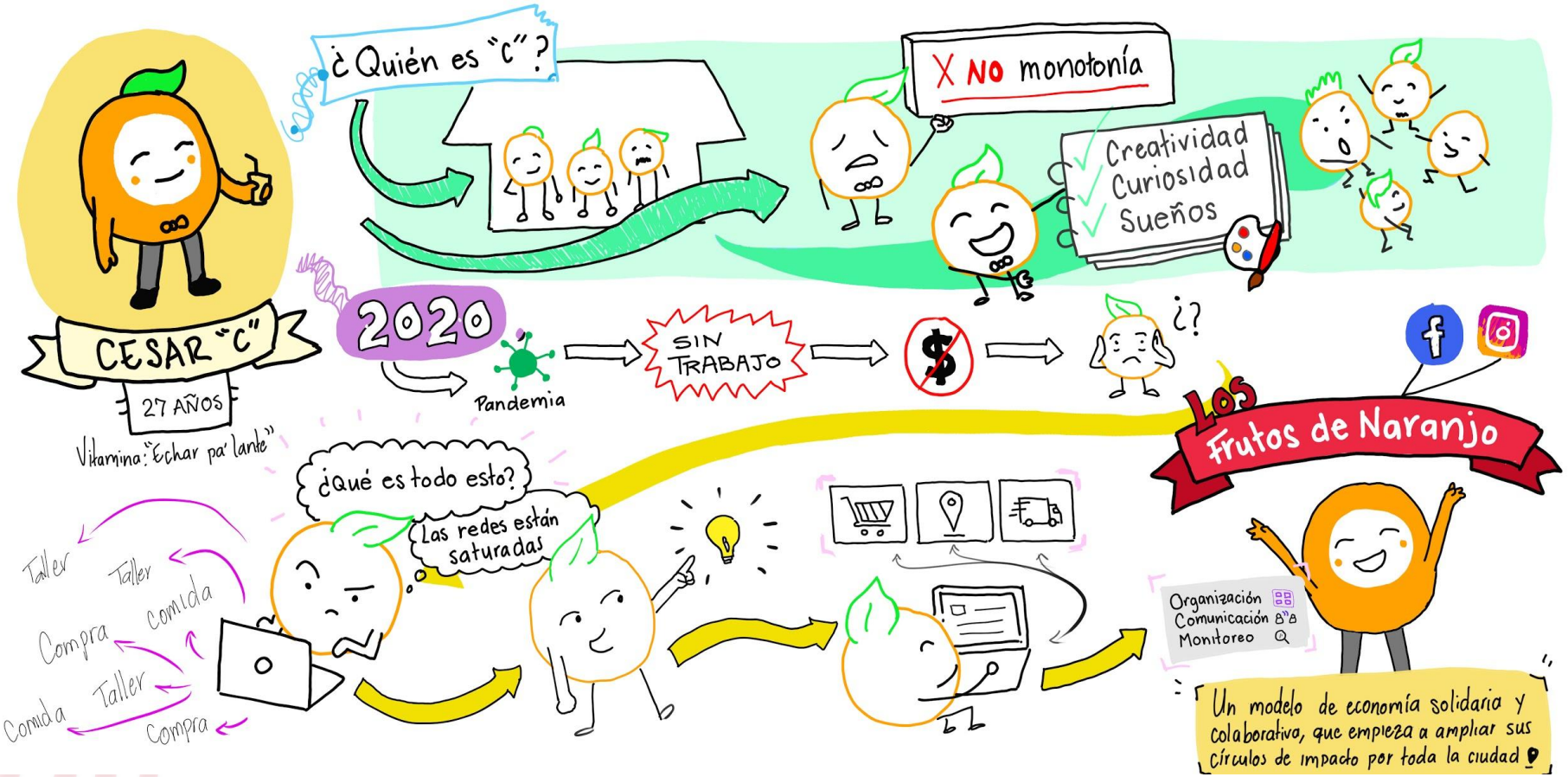
5. TESTEAR

Gracias a la organización, logra una comunicación directa con todos los implicados, y hace permanentemente un monitoreo de la percepción y satisfacción de sus clientes para tener muy en cuenta las mejoras a instaurar y perfeccionar constantemente el proceso, para atraer más afiliados y clientes satisfechos.

Cesar Naranjo ha diseñado un modelo de economía solidaria y colaborativa, que empieza a ampliar sus círculos de impacto por toda la ciudad.

FIN.

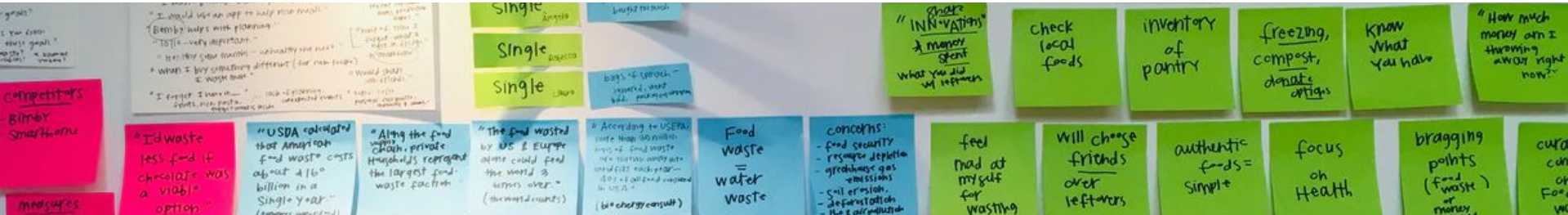
Storytelling Cesar Naranjo



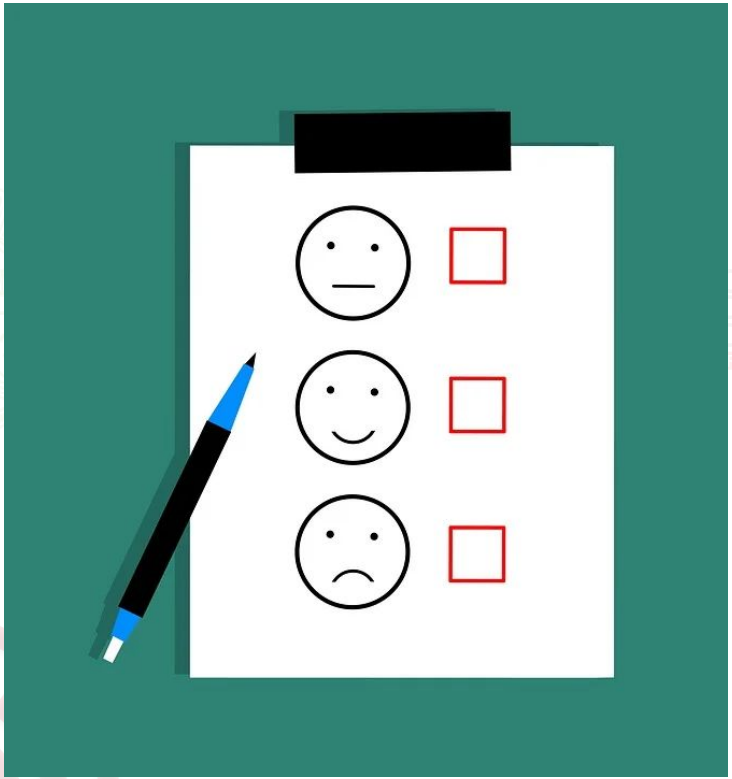
EXPERIENCIA DE USUARIO

DEFINICIÓN

Conjunto de factores y elementos relativos a la interacción del usuario, con un entorno o dispositivo concreto, cuyo resultado es la generación de una percepción positiva o negativa de dicho servicio, producto o dispositivo.



PILARES DE LA EXPERIENCIA DEL USUARIO



- Atractivo Visual
- Utilidad
- Accesibilidad
- Credibilidad y Confianza
- Intuitividad
- Desempeño Técnico
- Innovación y Originalidad

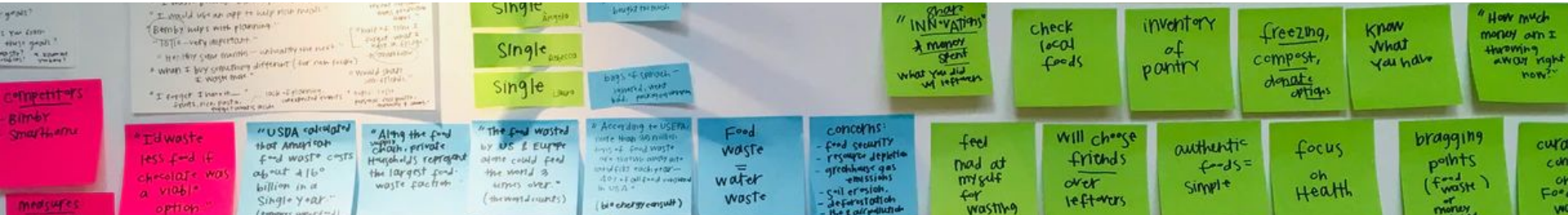
VALOR DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

- Garantiza interacción
- Empatía
- Genera interés
- Aumenta posibilidades de conversión

SCRUM

DEFINICIÓN

Proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto.



CARACTERÍSTICAS Y ENTORNOS

- Entregas parciales y regulares
- Resultados rápidos
- Entornos complejos
- Requisitos cambiantes
- Innovación y flexibilidad
- Identificación de deficiencias

ROLES

- Product owner / Dueño del producto
- Scrum Master
- Development team members / Miembros del equipo de desarrollo

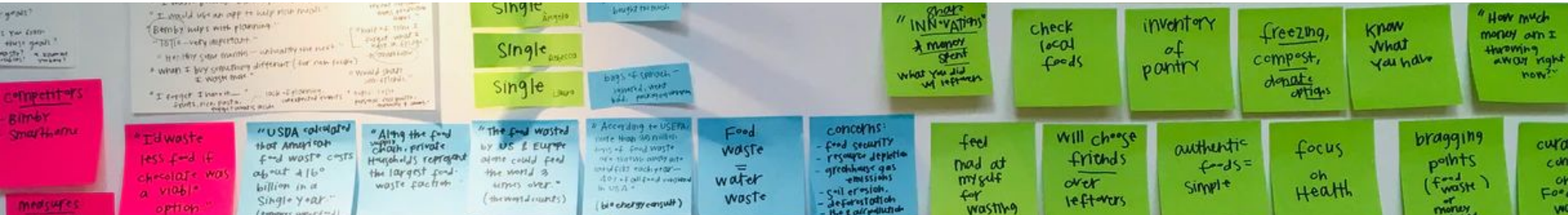


DIAGRAMA DE FLUJO

Fuentes

1. **Iconos e imágenes:**

   https://pixabay.com/es/
   https://dibujosfaciles-dehacer.com/wp-content/uploads/2019/06/casa-de-madera-para-dibujar.jpg
   https://i.ytimg.com/vi/fvHLEoZ4jzI/maxresdefault.jpg
   https://tinyurl.com/y266arvu
   https://tinyurl.com/y5vqpky4
   https://miro.medium.com/max/5418/1*TXhfezuewbUyoonBjxTRag.jpeg
   https://www.sinnaps.com/wp-content/uploads/2017/05/scrum-min.png

2. **Video:**

   https://www.youtube.com/watch?v=YZi7Gb5rK4U&feature=emb_logo

COMENTARIOS

GRACIAS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

LAB101 INNOVACIÓN CREATIVIDAD NUEVAS TECNOLOGÍAS

COMISIÓN DE REGULACIÓN DE COMUNICACIONES
REPÚBLICA DE COLOMBIA