



TALLER DE BRAINSTORMING

Propósito:

La metodología de Design Thinking tiene su primer hito importante de avance en la fase de Ideación. En esta se reúne todo lo que se ha estudiado del ámbito de trabajo y la definición del problema o necesidad al que se ha llegado, para con este conocimiento, dar rienda suelta a ideas para posibles soluciones para satisfacer tal necesidad.

La actividad insigne para la generación de ideas es el Brainstorming (lluvia/tormenta de ideas). Esta no debe ser una reunión más, sino que debe ser planificada e implementada como un espacio de encuentro que fomente la creatividad sin límites. Esto es vital para ampliar al máximo el abanico de potenciales soluciones. No queremos en esta etapa pensar en factibilidad, sino apuntar a muchas ideas.

Por otra parte, lo anterior será particularmente beneficioso en caso el proyecto escogido encuentre demasiadas dificultades, ya que siempre se podrá volver a revisar el resultado del Brainstorming para refrescar ideas, comprender mejor el ámbito, complementar el proyecto o simplemente abandonar una idea y comenzar con una nueva, en el mismo ámbito de trabajo.

La sesión de hoy:

En esta sesión aplicaremos la metodología de Brainstorming, con el fin de obtener muchas ideas de potenciales proyectos a desarrollar. Aquí vamos por cantidad, no calidad, ideas alocadas, no necesariamente concretas, ideas divergentes y complementarias. Se espera que al término de la sesión cada equipo haya generado al menos 50 ideas, las cuales luego se condensarán en la parte final de la sesión.

Actividad 1 (15 minutos): Definición de problemática del ámbito

Primero recopilar todo lo que el equipo sabe del ámbito, dado el trabajo previo. Discuta estos datos para dar un juicio sobre la necesidad latente. Analice la evidencia con el fin de decidir si estos son un fundamento suficiente para justificar la existencia de la necesidad. No se preocupe ahora si es posible satisfacer la necesidad, sólo de que haya suficiente evidencia para respaldarla.

Una vez definida la necesidad, enuncie la pregunta “¿cómo podríamos...” que sigue con la definición de la necesidad, tal como está mencionada en los videos y material docente de Design Thinking. Acuerde la redacción de esto, escríbala de manera clara y grande en la pizarra con el fin de mantener el foco en responderla.

Resultado: Pregunta con el ámbito de la problemática

Actividad 2 (5 minutos): Definir moderador y prepararse

Elegir un moderador que cuide el orden y mantenga el dinamismo de la actividad. La velocidad y avivar las ideas más locas, es lo importante. El/la moderador/a debe cuidar que las “reglas del Brainstorming” se cumplan, cuidando que el cumplimiento de estas no merme la participación.

Las reglas del Brainstorming son:

1. Mantener el foco en el tema: ¿cómo podríamos?
2. Alentar las ideas más locas
3. Basarse en las ideas ya dadas para dar nuevas ideas
4. Una opinión a la vez
5. Ser visual: dibujar, hacer esquemas. Evitar redactar.
6. Ir por cantidad y no calidad. En etapas posteriores se hará el filtro.

Resultado: Moderador definido, plumones, reglas claras para todos/as, en sus marcas, listos/as...

Actividad 3 (30 minutos): Divergir

Iniciar el Brainstorming, alentando ideas locas, basándose en ideas anteriores, preferir dibujos, esquemas y otras herramientas gráficas, más que simplemente escribir.

Resultado: Foto de pizarra llena de ideas, dibujos, esquemas, colores... Guardar lo anterior para que sea accesible para todo el equipo y su auxiliar.

Actividad 4 (30 minutos): Converger

Sintetizar las ideas que se conversaron durante la actividad 3 con el fin de avanzar a definir una propuesta de proyecto. Discuta en base al potencial que tiene tal idea para satisfacer la necesidad definida. Revise también si esta idea puede ser desarrollada a nivel de proyecto por el equipo, considerando para esto las competencias sumadas que se tengan y contactos disponibles.

Resultado: Minuta o acta de lo conversado disponible para todo el equipo y auxiliar.