



SocialUP: Design Thinking para promover la sostenibilidad de las entidades de la economía social

GUÍA PARA EL DESARROLLO DE TALLERES



Documento desarrollado por: James Rock, DesignThinkers UK

Documento traducido y adaptado al castellano por: M. Begoña Arenas, ITC (ES).



Introducción

La plataforma y el kit de herramientas de SocialUP están diseñados principalmente como un repositorio abierto de herramientas de Design Thinking pensado específicamente para organizaciones de actúan en el marco de la economía social.

Durante la actividad de investigación del proyecto se reconoció que al personal de este tipo de entidades le gustaría contar con información clave para desarrollar talleres breves para aprender más sobre el kit de herramientas desarrollado en el marco del proyecto y su utilidad. Además, las entidades de apoyo que trabajan con estas entidades solicitaron agendas para los talleres a realizar en el marco del proyecto para facilitar su tarea.

El kit de herramientas contiene más de 20 herramientas diferentes. En la plataforma se explica cada herramienta, dónde y cómo usarla. Los siguientes formatos de talleres propuestos a continuación son de uno y dos días y se han estado como parte de la actividad piloto desarrollada en el marco de SocialUP (IO3, actividad piloto).

Estos formatos de taller incluyen agendas para la celebración de talleres que han sido ya testadas previamente por expertos, y que han sido adaptadas a la metodología y las herramientas desarrolladas en el marco del kit de herramientas de SocialUP.

Se ha escogido la duración de uno o dos días para permitir adaptarse a una mayor o menor profundidad según las necesidades detectadas. De esta forma, las agendas que aquí se proponen son una guía que se puede ajustar según las necesidades de los participantes en cada taller. Contienen las herramientas comúnmente más utilizadas y consideradas más útiles dentro del kit de herramientas.

La agenda está diseñada para presentar cada herramienta y familiarizar a los participantes del taller con ellas. Sin embargo, somos conscientes que el tiempo para aplicar cada herramienta puede variar, por lo que los facilitadores deben trabajar en el marco del tiempo sugerido y estar preparados para adaptarlo según las necesidades detectadas.

Cada taller está diseñado para **"equipos" de 4-6 participantes**, con 3-4 equipos por taller, por lo que el **número total de participantes que se aconseja es de 20 a 24.**

Respecto al lugar, se debe contar con mesas de trabajo para el equipo, con suficiente espacio en la pared para que los participantes puedan colgar el trabajo que van desarrollando y trabajar sobre folios de tamaño A0.



Los materiales del taller necesarios incluyen:

- Herramientas especificadas en el kit de herramientas.
- Rotafolios y caballetes.
- Notas post-it de varios colores (amarillo, rosa, verde, naranja...etc)
- Rotuladores, lápices, etc.
- Hojas de papel y cartulinas de diferentes colores.
- Cinta adhesiva y adhesivo azul para colgar herramientas.
- Materiales de creación de prototipos para talleres de dos días (ver la foto a continuación)

Selección de materiales



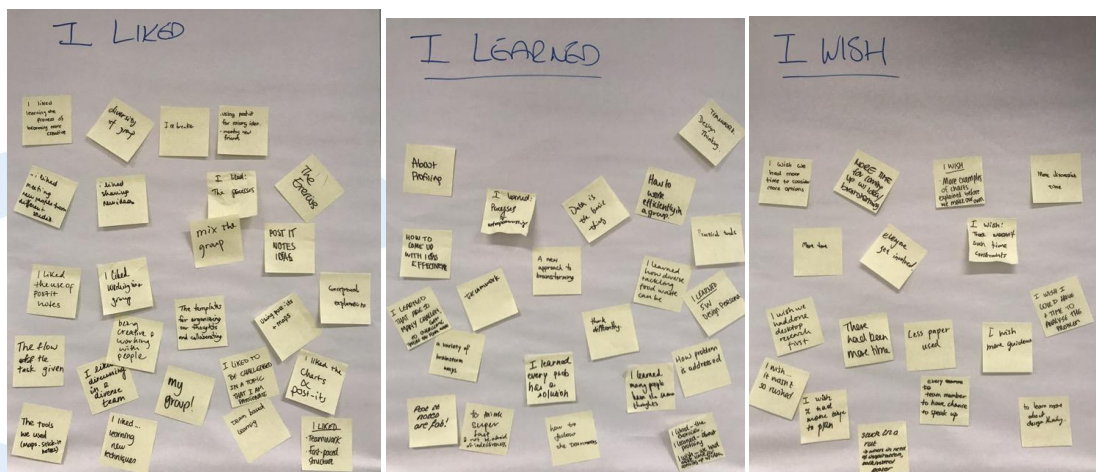


La experiencia muestra a los facilitadores qué funciona mejor y qué no funciona. Se alienta la experimentación ya que Design Thinking es una actividad creativa. La flexibilidad es clave porque los diferentes grupos trabajan a diferentes ritmos, y algunos grupos tardan más tiempo de lo planificado para algunos ejercicios, pero menos en otros. El facilitador debe ajustar los horarios de los ejercicios para mantener el tiempo sugerido para del taller.

La reflexión individual y grupal al final de cada taller es una parte esencial del proceso de aprendizaje y se incluye en las agendas del taller. La mejor manera que hemos descubierto no es mediante cuestionarios de evaluación individuales, sino mediante el uso de notas post-it para que las personas publiquen sus comentarios y los compartan en grupo en tres columnas:

- Lo que más me gustó...
- He aprendido...
- Desearía.... (es decir, cómo hubieran hecho algo que no les gustó)

Gráficos de reflexión



A continuación se muestran ejemplos de formatos de talleres para uno y dos días de aprendizaje práctico. Estos formatos pueden modificarse por los facilitadores para adaptarse a sus necesidades y a las necesidades de los participantes.



TALLER INTRODUCTORIO DE UN DÍA PARA APRENDER HACIENDO

Duración: 8 horas - 9am a 5pm con pausa para el almuerzo de 1 hora

09:00 - 09:15 – Introducción del taller y objetivos

09:15 – 09:45 – Presentación e Introducción al Design Thinking

09:45 – 10:15 – Introducción a la plataforma y al toolkit de SocialUP

10:15 – 10:45 – Sesión Desafío 1 – Inspiración

- Cartas de desafío y elección de un desafío
- Mapeo de partes interesadas

10:45 – 11:00 – Pausa

11:00 – 12:30 - Sesión Desafío 1 – Inspiración (Continuación)

- Mapeo de contexto
- Mapeo del viaje del cliente
- Investigación de mapas de afinidad y selección de problemas clave

12:30 – 13:30 Almuerzo

13:30 – 15:00 - Sesión Desafío 2 – Ideación

- Ideación mapa Burst y mapa de afinidad (en la misma hoja)
- Tarjetas de ideas
- Concepto de Mapeo Prioritario

15:00 – 15:15 – Pausa

15:15 – 16:30 - Sesión Desafío 3 – Implementación

- Preparación de guión gráfico.
- Canvas de entidad social
- Propuestas finales.

16:30 – 17:00 – Preguntas y respuestas: Reflexión y Evaluación



TALLER INTRODUCTORIO DE DOS DÍAS PARA APRENDER HACIENDO

Duración: 8 horas - 9am a 5pm con pausa para el almuerzo de 1 hora

PRIMER DÍA

09:00 - 09:15 - Introducción del taller y objetivos

09:15 – 09:45 – Presentación e Introducción al Design Thinking

09:45 – 10:15 - Introducción a la plataforma y al toolkit de SocialUP

10:15 – 11:00 – Sesión Desafío 1 – Inspiración

- Cartas de desafío y elección de un desafío
- Mapeo de partes interesadas

11:00 – 11:15 – Pausa

11:15 – 12:30 - Sesión Desafío 1 – Inspiración (Continuación)

- Mapeo Persona
- Mapeo de Contexto

12:30 – 13:30 Almuerzo

13:30 – 15:00 - Sesión Desafío 1 – Inspiración (Continuación)

- Mapeo del viaje del cliente
- Tarjetas ¿Cómo podríamos?” o “How might we?”

15:00 – 15:15 – Pausa

15:15 – 16:45 Sesión Desafío 2 – Ideación

- Ideación mapa Burst
- Tarjetas de ideas
- Concepto de Mapeo Prioritario y selección de Concepto
- Mapeo de valor de los interesados

16:45 – 17:00 Resumen: Preguntas y respuestas. Reflexión y Evaluación



Two-Day Learning-By-Doing Introductory Workshop

SEGUNDO DÍA

09:00 – 09:15 Resumen del primer día

09:15 – 10:45 - Sesión Desafío 3 – Implementación

- Preparación de guión gráfico.
- Prototipado (1)

10:45 – 11:00 – Pausa

11:00 – 12:30 - Sesión Desafío 3 – Implementación

- Prototipado (2)
- Canvas de entidad social

12:30 – 13:30 Almuerzo

13:30 – 15:30 Sesión Desafío 3 – Implementación - Continuación

- Canvas conceptual
- Preparación de la selección

15:30 – 15:45 – Pausa

15:45 – 16:30 – Presentación de las soluciones

- Presentación de los resultados de los equipos
- Premio a la Mejor Solución o al mejor Equipo

16:30 – 17:00 - Preguntas y respuestas: Reflexión y Evaluación