





# UNIVERSITARIOS VIAJEROS

 feeling

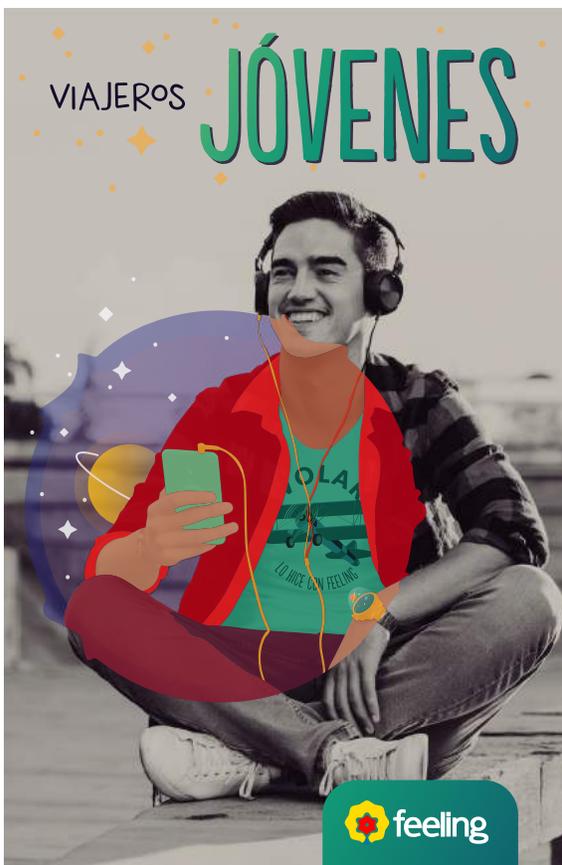


16-30 años



Usan computadores, smartphone, consolas de juegos; manejan todo de tipo de redes sociales y plataformas web

Estilo de vida Proviene de niveles socio-económicos muy diversos, algunos trabajan y estudian al tiempo. Dividen su tiempo entre su formación académica y universitaria y su vida social, sus amigos, su familia. Algunos de ellos viven aún con sus padres, otros por el contrario ya se han independizado. Entre sus intereses están la música, el deporte, las nuevas tecnologías, festivales, conciertos, entre otros.



# VIAJEROS JÓVENES

 feeling



16-25 años



Uso de celulares, computadores, vídeo juegos, dispositivos electrónicos, Además manejan todo tipo de redes sociales y plataformas de comunicación.

Población con diferentes niveles socio-económicos. Se dedican a estudiar o trabajar. Algunos viven con sus padres y otros ya son independientes y tienen su propia familia., Emplean su tiempo libre en actividades relacionadas con el deporte, la música, el teatro, fiestas, festivales y conciertos.





18-40 años

Usan celulares, computadores, todo tipo de dispositivos electrónicos. Además, manejan toda la variedad de redes sociales y plataformas digitales.

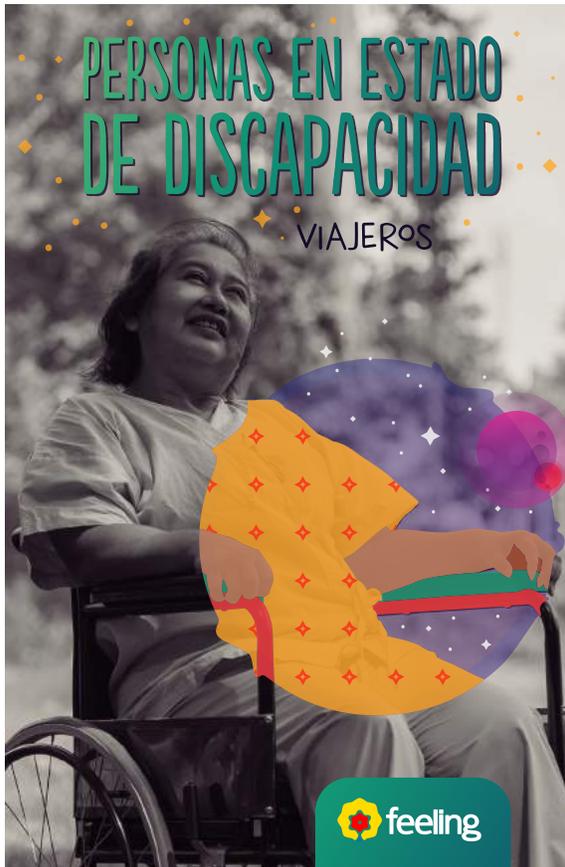
Pertenecen a todos los niveles socio-económicos, estudian, trabajan y/o son amas de casa. Son un grupo aun vulnerable en la ciudad. Sus gustos e intereses están relacionados con su familia, amigos, vida social, moda y belleza, la música, el deporte, la cultura y otros.



18 -60 años

Utilizan celulares, computadores, tabletas, cámaras fotográficas y todo tipo de dispositivos electrónicos. Además, manejan redes sociales, blogs de viaje y plataformas web variadas.

Pertenecen a niveles socio-económicos variados. Estudian y/o trabajan. Proviene de distintas regiones del país y del exterior. Dedicar su tiempo libre al deporte, actividades extremas, la música, la cultura, la gastronomía, festivales, fiestas, conciertos y otras actividades.



  
15 -80 años



Dispositivos electrónicos y de tecnología que facilitan su modo de vida. Manejan redes sociales y plataformas web de acuerdo a sus limitantes.

Proviene de diversos niveles sociales y económicos. Algunos de ellos trabajan. La mayoría de ellos depende económicamente y para su movilidad y desarrollo de otra persona o toda su familia, Se encuentran en condiciones de vulnerabilidad. Dedican su tiempo a actividades de esparcimiento, deporte, inclusión y otras que mejoran sus condiciones de vida.





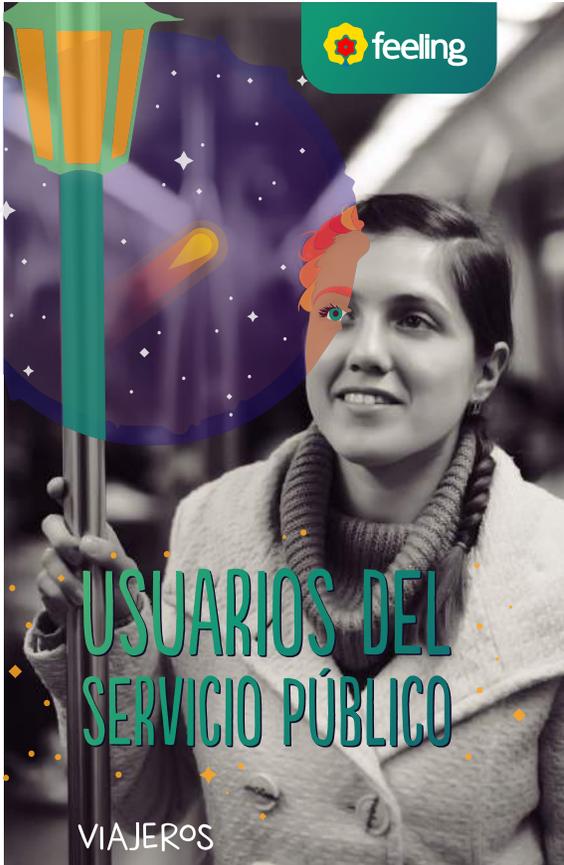
  
0-14 años



vídeo juegos, celulares, todo tipo de dispositivos electrónicos, manejo de redes sociales y plataformas web desde cierta edad.

Viven con sus padres y dependen de ellos. Dedican la mayoría de su tiempo a estudiar. Su principal interés es divertirse con juegos, o haciendo deporte y pasando tiempo con su familia y amigos.



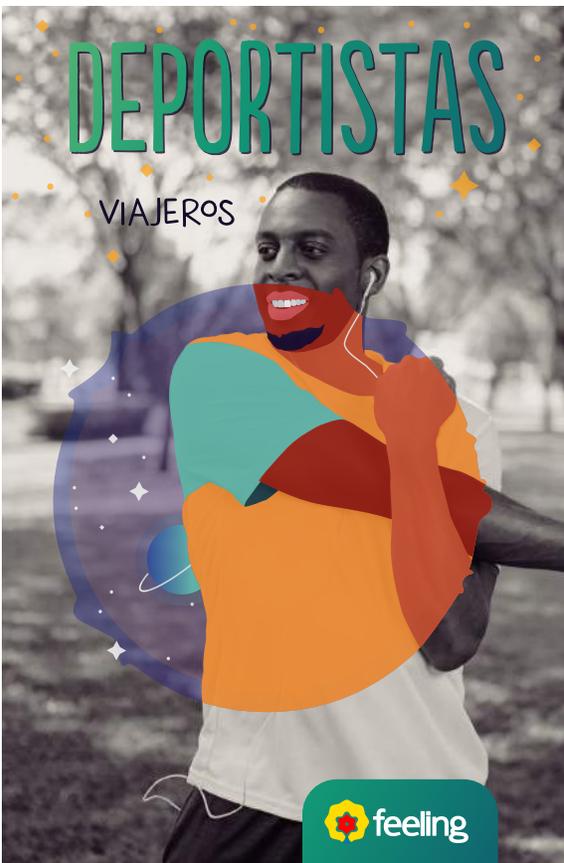


15-60 años

Uso de celulares, computadores y otros dispositivos electrónicos. Manejo de todo tipo de redes sociales y plataformas web.

Pertencen en su mayoría a niveles socio-económicos bajos y medios y a diversos colectivos sociales. Dedican el tiempo libre a escuchar música, hacer deporte, lectura, su familia y amigos, vida social, festivales, fiestas y conciertos.

feeling

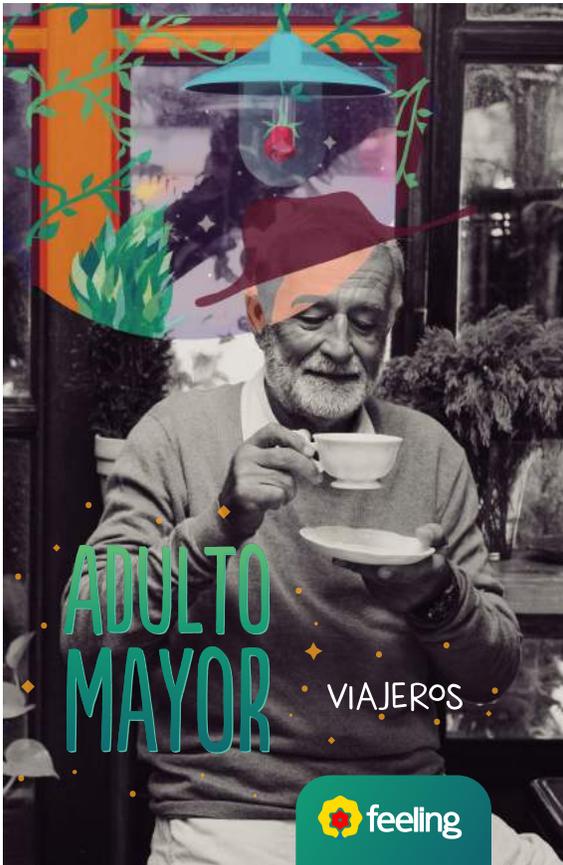


18-50 años

Manejo de redes sociales y todo tipo de plataformas web. Utilizan celulares, computadores, tabletas y otros dispositivos para medir y potenciar su rendimiento físico y deportivo.

De todos los niveles socio-económicos, Estudian, trabajan y practican deporte y actividad física. Emplean su tiempo en eventos y actividades de deporte. Además, les gusta la música y pasar tiempo con su familia y amigos.

feeling



65 - 100 años

Algunos de ellos usan celulares y computadores. Pero la mayoría de ellos no están relacionados con las últimas innovaciones tecnológicas.

Muchos de ellos ya son jubilados, algunos de ellos aún trabajan y otros dependen de sus familias. Algunos de ellos viven en asilos o solos. Se encuentran en condiciones de vulnerabilidad frente a otros grupos.

feeling



Crea tu propio perfil de acuerdo al desafío que estés enfrentando; teniendo en cuenta elementos de grupo etario, estilo de vida y herramientas tecnológicas que usa.

feeling



**RETO 1**

¿Cómo podríamos combatir la contaminación visual en la ciudad?

**RETO 2**

¿Cómo podríamos combatir la contaminación auditiva en la ciudad?

**RETO 3**

Propón un desafío medioambiental que enfrente tu ciudad.



**RETO 1**

¿Cómo podemos fomentar la participación ciudadana en los espacios de debate y encuentro?

**RETO 2**

¿Cómo podemos mejorar el acceso a las nuevas plataformas de participación?

**RETO 3**

Propón un desafío actual de participación ciudadana en las urbes.





**RETO 1**

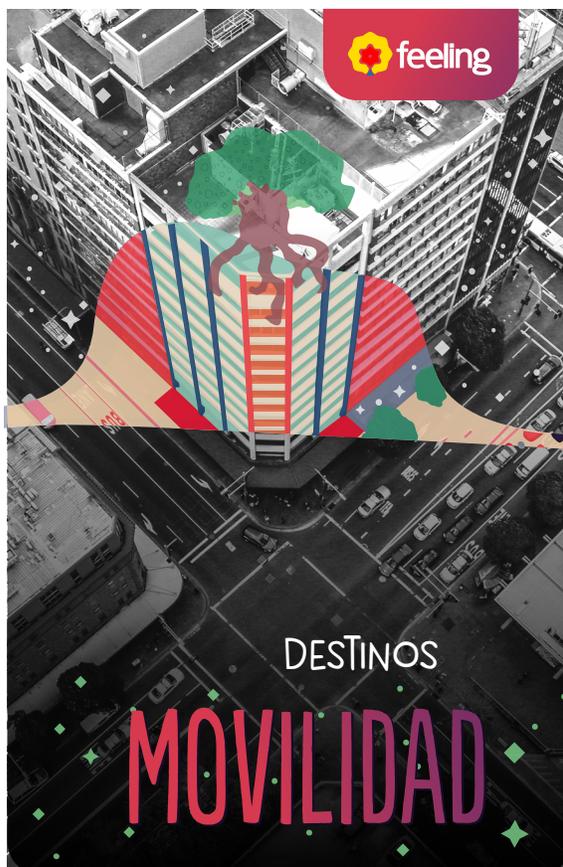
¿Cómo podríamos reducir los niveles de inseguridad en el centro de la ciudad?

**RETO 2**

¿Cómo podríamos crear sistemas ciudadanos para compartir la inseguridad?

**RETO 3**

Plantea un desafío de seguridad que percibas en tu ciudad.



**RETO 1**

¿Cómo podríamos fomentar el uso de la bicicleta en la ciudad?

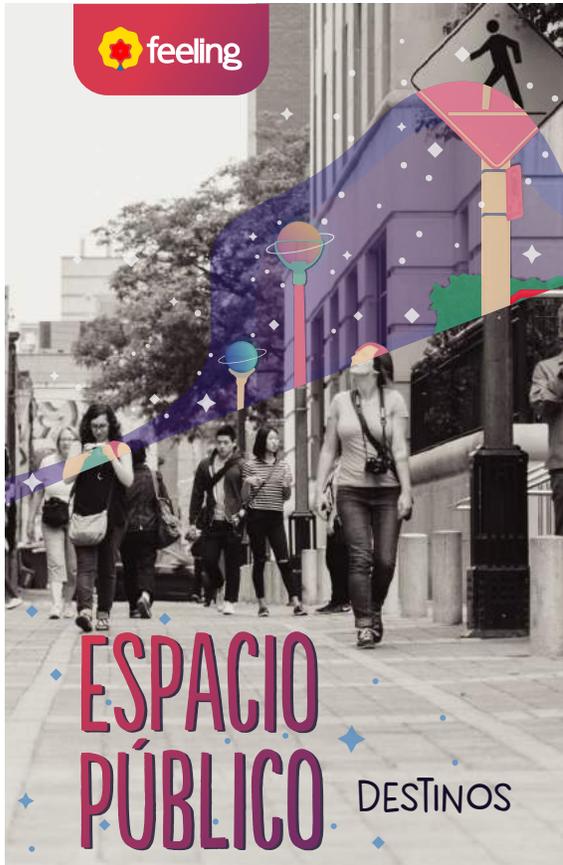
**RETO 2**

¿Cómo podríamos combatir la congestión vehicular en la ciudad?

**RETO 3**

Plantea tu propio desafío de movilidad que se presente en la ciudad.





**RETO 1**

¿Cómo podríamos aprovechar el espacio público del centro de la ciudad?

**RETO 2**

¿Cómo podríamos mejorar las condiciones de los vendedores ambulantes del centro de la ciudad?

**RETO 3**

Plantea un desafío que percibas en la ciudad relacionado a apropiación y cuidado de espacio público.



**RETO 1**

¿Cómo podemos crear e incentivar espacios y actividades abiertas nocturnas?

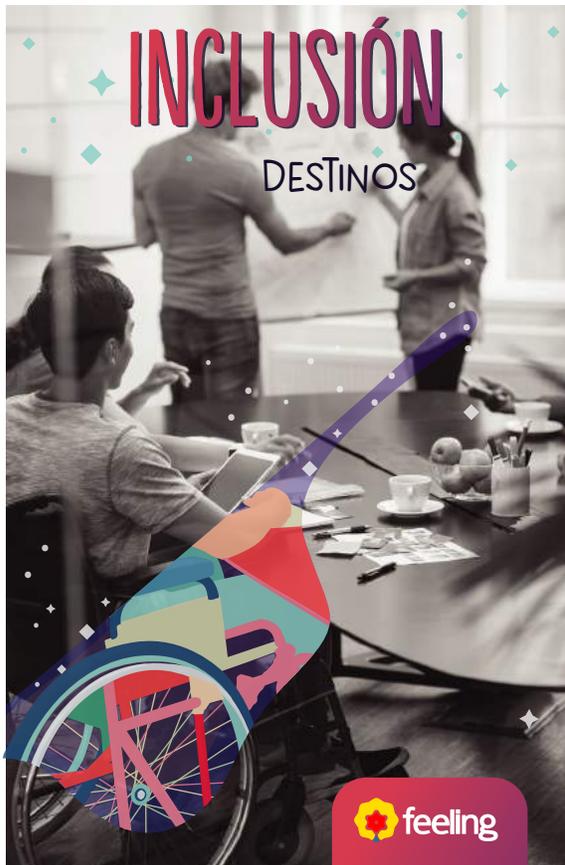
**RETO 2**

¿Cómo podemos crear una economía nocturna en la ciudad?

**RETO 3**

Plantea un nuevo reto de utilización y aprovechamiento de la noche en la ciudad.





**RETO 1**

¿Cómo podemos mejorar el acceso a los espacios de la ciudad para personas en estado de discapacidad?

**RETO 2**

¿Cómo podemos ampliar los espacios de inclusión para personas LGTBI?

**RETO 3**

Propón a tu grupo un reto en torno a problemáticas de inclusión en las ciudades.



**RETO 1**

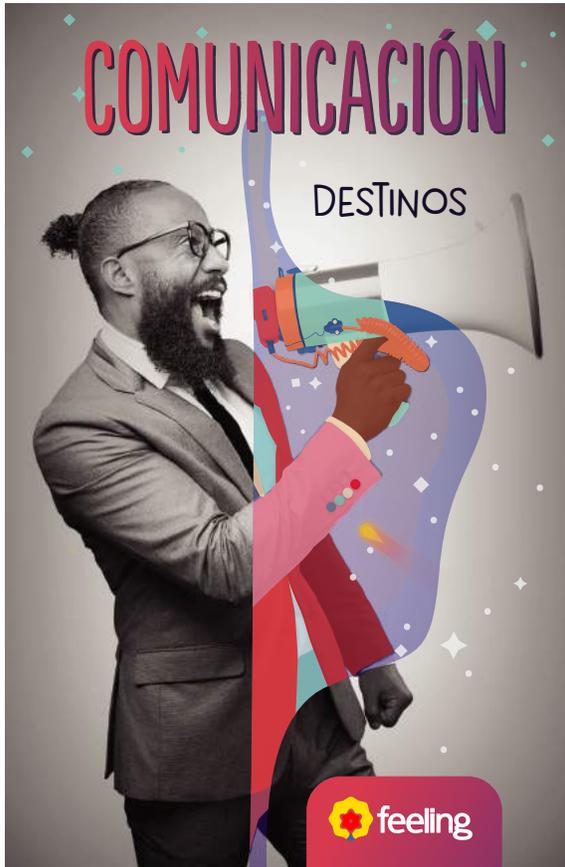
¿Cómo podemos mejorar la difusión, acogida y asistencia a eventos culturales en la ciudad?

**RETO 2**

¿Cómo podemos crear más y mejores eventos culturales abiertos y de asistencia masiva?

**RETO 3**

Presenta un reto en materia de cultura que se esté dando en tu ciudad.



**RETO 1**

¿Cómo podemos ampliar la conexión y cobertura de los puntos Vive Digital en la ciudad?

**RETO 2**

¿Cómo podemos mejorar el acceso y la pedagogía sobre los nuevos medios y plataformas de comunicación en la ciudad?

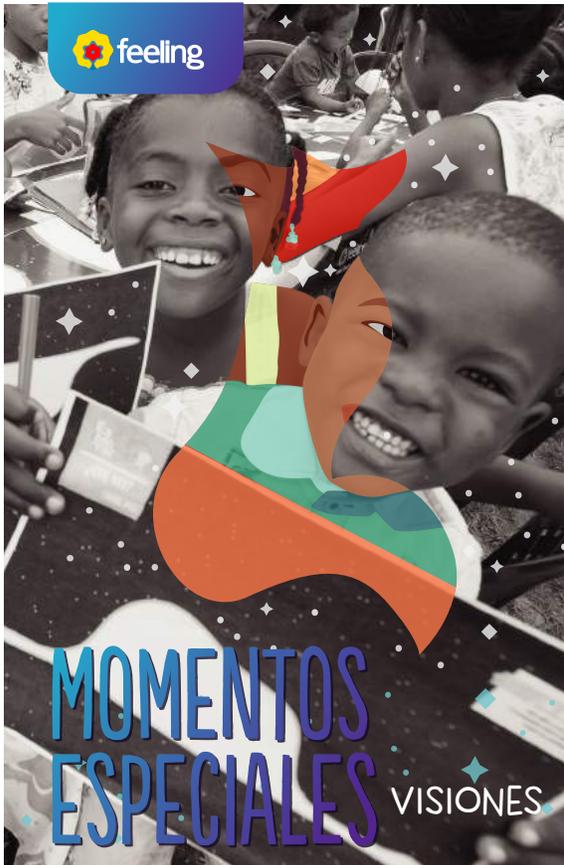
**RETO 3**

Plantea un desafío en torno a redes y canales de comunicación en las ciudades.



En esta carta plantea tus propios retos teniendo en cuenta lo que hayas observado y que estén enfrentando los habitantes de tu ciudad.





Para probar la aceptación de sus ideas con los actores o stakeholders más relevantes.

### ¿CÓMO?

- Seleccione un top 3 de ideas. Junto con su equipo, identifique los actores y stakeholders más importantes para cada idea. Piense acerca de su rol e influencia en el éxito de la idea.
- Defina los momentos cuando cada stakeholder conocerá una idea, la aceptará, la usará o la rechazará. Apunte estos momentos en un "diario stakeholder" (por ejemplo. Stakeholder: madre adolescente. rutina diaria: "Hora de la cena: tu hijo te dice que quiere comprar una afeitadora por primera vez. ¿Qué le dirías ahora?") Prepara el bloque de diarios de acuerdo a momentos específicos.
- Construya un "mock up" /bosquejo) de su idea que apoye su "Diario stakeholder". Esto puede ser tan simple como escribir una historia descriptiva o hacerla tan tangible como sea posible (por ejemplo. Una caja con diferentes pantallas de papel que represente un dispositivo digital.
- Haga lo mismo con las otras dos ideas y reflexione sobre las respuestas y descubrimientos que los stakeholders hayan completado en sus diarios para ayudar a escoger una idea.

### RESULTADO

Bloque de stakeholders con respuestas y descubrimientos acerca de la aceptación de las ideas en diferentes momentos.




Para analizar las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de sus ideas.

### ¿CÓMO?

- Seleccione 5 ideas. Llame juntas a 4 personas y asigne a cada una de ellas, para analizar, una faceta del DOFA (fortalezas, debilidades, oportunidades o amenazas) para una idea. Numere cada faceta.
- Persona 1. Fortalezas: analice los elementos positivos de la idea que son controlados por los stakeholders desarrollando la solución. Persona 2. Debilidades: analice los elementos negativos. - Persona 3. Oportunidades: analice los elementos positivos de la idea que son controlados por fuerzas externas, personas, o stakeholders indirectos. Persona 4. Amenazas: analice los elementos negativos.
- Las personas 1 y 3 juntas unirán las fortalezas que aprovecharán las oportunidades. Las personas 1 y 4 unirán las amenazas que podrían poner las fortalezas en riesgo.
- Las personas 2 y 4 juntas unirán las debilidades que realzarán las amenazas. Las personas 2 y 3 unirán las debilidades que podrían conducir a la pérdida de oportunidades.
- Repita esto con cada una de las ideas y discuta el análisis final. Seleccione la idea con la mayoría de fortalezas y oportunidades.

### RESULTADO

Un análisis DOFA por idea.





para seleccionar ideas basada en la disponibilidad de los recursos necesarios.

### ¿CÓMO?

- Pre seleccione de 5 a 10 ideas que tu consideres pueden tener potencial.
- En una hoja de papel, numere las ideas y escríbalas en fila superior de una matriz. Escriba los siguientes conceptos en la columna derecha: Dinero, Conocimiento, Habilidades, Escala y tiempo.
- Junto con su equipo, defina cuánto dinero, el tipo de conocimiento, el tipo de habilidades, escala (cuanto y cuán lejos) y el tiempo necesario para desarrollar cada idea. Escriba una descripción de cada una en la matriz.
- Agregue en la última fila al final de la matriz y escriba un control realista de sus propios recursos por idea.
- Resalte en rojo donde falten recursos, y reflexione con su equipo si pueden encontrar maneras de adquirirlos.
- Escoja la idea con menos cantidad de rojo.

### RESULTADO

Un análisis de recursos y la selección de una idea que mejor coincide con los recursos existentes.



Para evaluar las ideas de acuerdo a los diferentes niveles de actividades requeridas para desarrollarla y las dependencias entre ellas.

### ¿CÓMO?

- Seleccione 3 ideas. Comience con una de ellas. En una columna, apunte todas las actividades requeridas para desarrollar la idea (por ejemplo; 1. inversión inicial; 2. desarrollo o evolución; 3. lanzamiento al mercado, etc.
- En la fila superior, escriba el tiempo estimado para desarrollar la idea completa. (por ejemplo, semana 1, semana 2, o enero, etc.)
- Al lado de cada actividad, dibuje una línea de tiempo horizontal y marque con un punto donde usted piense que esta actividad experimentara un momento crítico y descríbelo (por ejemplo; Desarrollo > momento crítico en marzo > material de prueba).
- Dibuje conectando líneas para mostrar las dependencias entre los momentos críticos. (por ejemplo; el comportamiento del material de prueba depende de encontrar proveedores).
- Cuente los números de dependencias entre los momentos críticos y reflexione si son de alto, medio o bajo riesgo para el éxito de la idea general.
- Repita esto con las otras tres ideas. Seleccione la idea con menos dependencias y la dependencia con menos riesgos.

### RESULTADO

Un análisis de ruta crítica de las actividades requeridas para desarrollar una idea.



Para descubrir puntos ciegos y atravesar minuciosamente cuando se seleccione una idea.

### ¿CÓMO?

- Pre seleccione sus ideas favoritas (máximo 10). Para cada idea, escriba y numere los elementos que son suposiciones o incertidumbres. Por ejemplo; Suposición 1: a los niños les gusta coleccionar juguetes.
- Piensa acerca de lo que sucedería (consecuencias o riesgos) si las suposiciones por idea fueran incorrectas/falsas. Escriba y numere las consecuencias y señale si su impacto es alto, medio o bajo. Por ejemplo; consecuencia 1: si a los niños no les gusta coleccionar juguetes pequeños, la campaña no se volverá viral: Alto impacto
- Cuenta el número de suposiciones/impacto por idea. Seleccione tanto la idea con el puntaje más bajo (menos suposiciones / impacto) como la que tenga el puntaje más alto (la mayoría de las suposiciones / impacto).
- Reflexione y discuta estas dos ideas con su equipo para definir el nivel o riesgo e incertidumbre que usted o su empresa están dispuestos a tomar.

### RESULTADO

Una reflexión de las suposiciones e incertidumbres de sus ideas.

feeling



Una serie de imágenes mostrando los elementos claves y las relaciones de un nuevo escenario

### ¿CÓMO?

- Identifique una idea o concepto para desarrollar.
  - Realice un cartel que contenga 10-12 rectángulos en blanco.
- Reúna un grupo variado de colaborado.
- Sumínístreles un kit de materiales básicos de dibujo.
- Realice un borrador de su historia (principio, nudo, fin).
- Establezca los personajes principales y las escenas.
- Dibuje los marcos clave para un escenario futuro
  - Incluya una frase descriptiva debajo de cada marco

### CONSEJOS ÚTILES

- Use el guion gráfico para explicar su idea a los demás.
- Obtenga inspiración de la forma en que se dibujan los comics.
- Use una variedad de ángulos (panorámica, plano cerrado, etc)

feeling



Para considerar varias perspectivas y evitar prejuicios cuando se evalúen las ideas.

### ¿CÓMO?

- Seleccione 6 ideas que considere tienen un buen potencial - Apunte 6 puntos de evaluación o requerimientos que la idea deba cumplir. Por ejemplo; costos, características, tiempo, etc. - Seleccione 6 personas de su equipo. Una de ellas presentará la idea mientras los demás actúan como el jurado.
- Justo después de la presentación, el jurado da un puntaje a las ideas de 1 a 6 (1 siendo lo mejor, 6 lo peor) basado en las evaluaciones individuales y la discusión grupal.
- La persona que haya presentado la idea y un miembro del jurado seleccionado al azar deberán cambiar de lugar en orden para repetir el proceso. Todos los miembros presentan sus ideas y son parte del jurado una vez.
- Tu puedes también asignar una personalidad particular a cada miembro del jurado (emotivo, realista, de mentalidad empresarial, etc)
- Resume la clasificación final para identificar la mejor idea.

### RESULTADO

Argumentación y evaluación de 6 ideas potencialmente buenas.



Para seleccionar la mejor idea considerando como las necesidades o deseos de sus stakeholders podrían evolucionar en el futuro.

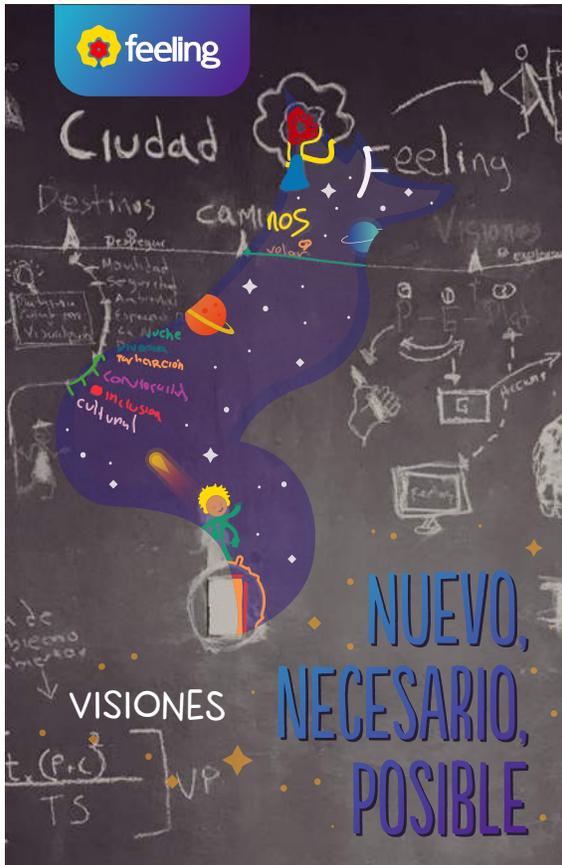
### ¿CÓMO?

- Dibuje una línea de tiempo, y en uno de los extremos escriba "Ahora" y en el otro extremo escriba "Dentro de cinco años" (u otra proyección en el futuro)
- Con sus encuentros previos con su equipo en mente, defina la necesidad o el deseo que sus ideas pretenden cumplir y anótelos en el extremo "ahora" de la línea de tiempo. Luego, proyecte en la línea de tiempo cómo esta necesidad o deseo podría cambiar en el futuro.
- Seleccione de 5 a 10 ideas. Empiece con una idea, concéntrese en cada cambio en la necesidad o deseo a lo largo del tiempo para responder las siguientes preguntas: ¿qué elementos de la idea son esenciales a lo largo de la línea del tiempo?, ¿qué elementos realmente no son necesarios?
- Haga las mismas preguntas para cada idea y escriba todos los hallazgos en la parte superior de la línea de tiempo.
- Discuta todos los hallazgos con su equipo y seleccione la idea que puedan ser mantenidas a lo largo de la línea de tiempo.

### RESULTADO

Una evaluación de ideas encontradas de como los deseos o necesidades de las personas podrían cambiar en el futuro.





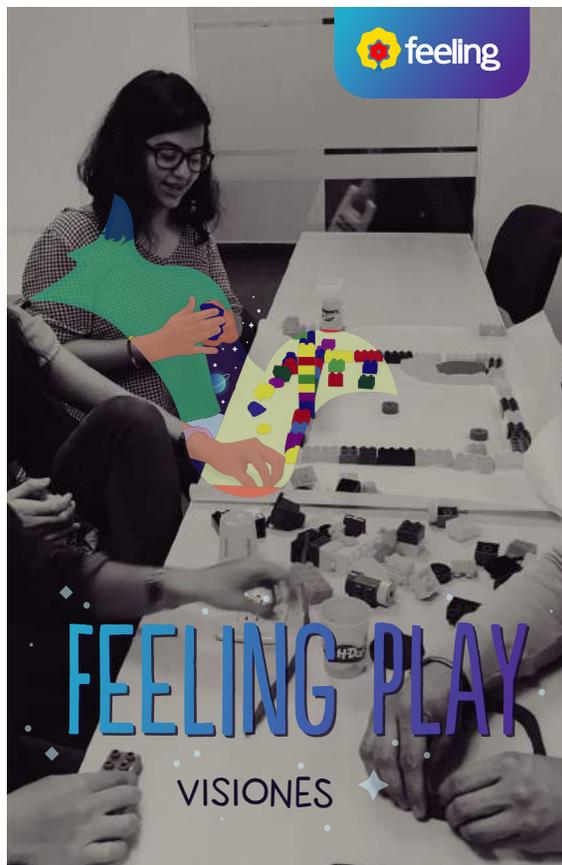
Para evaluar las ideas de acuerdo al nivel de innovación, su conveniencia y viabilidad.

**¿CÓMO?**

- Pre-seleccione una potencial buena idea, y divida su equipo en tres grupos. - El primer grupo evalúa la innovación. ¿Es la idea nueva? Evalúe las ideas como: 1. agitador y nuevo (podría causar mayores consecuencias) 2. totalmente nuevo (personas podrían familiarizarse sin mayores consecuencias) 3. Mejoramiento (mejora algo de cierta forma que las personas no han visto antes)
- El segundo grupo evalúa la deseabilidad. ¿Las personas quieren esta idea? ¿Qué tipo de necesidades son cumplidas? Evalúe las ideas así: 1. prueba de necesidad y deseo: hay evidencia de necesidad y deseo; 2. supuesta necesidad y deseo: hay altas posibilidades de necesidad y deseo; 3. necesidad y deseo desconocidos.
- El tercer grupo evaluará la viabilidad. ¿Cómo será desarrollada la idea? Evalúe la idea así: 1. Altamente viable; 2. moderadamente viable; 3. no viable.
- Haga los mismo con otras ideas. Discutan los resultados juntos para escoger la mejor idea

**RESULTADO**

Una evaluación de ideas de tres niveles, argumentación y discusión que conducirán a la selección de la mejor idea.

Permite Idear, construir, probar y generar ideas con base en descubrimientos alcanzados, esas ideas se podrán prototipar de manera lúdica y recibir aportes de manera colectiva.

**¿CÓMO?**

- Tenemos un conjunto de ideas y alternativas para dar solución a nuestro desafío o situación; ahora es momento de prototipar (Llevarla de idea a físico real).
- Busca materiales sencillos para construir tu prototipo como palitos de madera, papel, colores y fichas de lego.
- Construye junto con tu equipo la maqueta de tu prototipo.
- Es momento de socializar; grupo por grupo expongan su idea y su solución llevada a lo real.
- Entre todos discutan cual es la mejor idea, el mejor prototipo, tenga en cuenta que tan viable en términos de tiempo y costos es.

**RESULTADO**

Una variedad de prototipos creativos que dan solución alternativa a un desafío o situación.





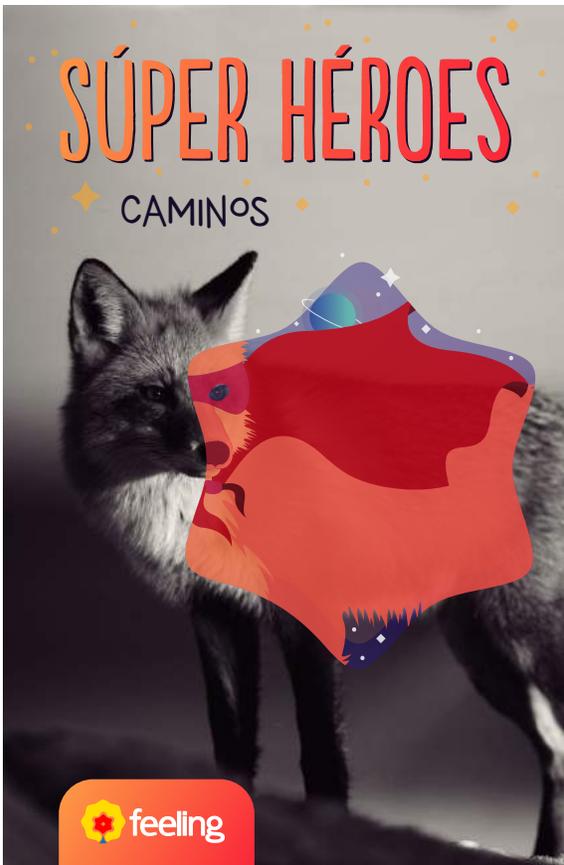
Para utilizar de las expresiones corporales como herramienta para la generación de ideas

### ¿CÓMO?

- Determine la situación o problema sobre la cual quiere generar nuevas ideas y soluciones.
- Con su grupo prepare todos los materiales necesarios para la puesta en escena de su experiencia. Use lo que tenga a su disposición en ese momento.
- Cree un escenario con elementos sencillos; papel, cartón, mesas, sillas, etc.
- Realice la actuación, intente detallar los aspectos corporales de la puesta en escena; trate de no intervenir con muchos diálogos.
- Socialice las ideas y los problemas encontrados.

### RESULTADOS

Nuevas ideas e ideas inesperadas al experimentar físicamente una situación.



Con este ejercicio se alejan las ideas normales u obvias haciendo nuevas asociaciones y encontrando soluciones desde otra perspectiva.

### ¿CÓMO?

- Imagina que por un día eres un superhéroe (el que tú quieras). Piensa en tu nombre, tu traje o uniforme, tu historia y tus súper poderes.
- En una hoja de papel dibújate como un superhéroe y elige varios poderes.
- Discute con tu equipo el problema o situación que quieres resolver con ayuda de tus súper poderes.
- Convierte los poderes en soluciones reales al problema o situación.
- Crea una pequeña historieta de tu superhéroe desafiando esa situación y saliendo triunfante de ella.
- Discuta con su equipo cual es el superhéroe que mejor soluciona el problema planteado.

### RESULTADOS

Varias analogías o metáforas de superhéroes aplicadas a ideas y soluciones.





◆ Reflexionar sobre como las dimensiones emocionales de una situación pueden ayudar a revelar un punto de partida inesperado para generar ideas.

### ¿CÓMO?

- Organice la información de los datos que ha recopilado sobre una situación en eventos secuenciales a lo largo de una línea de tiempo.
- Reflexione sobre las emociones que puedan estar asociadas con cada perspectiva o información. Señale las emociones con palabras claves sobre la línea de tiempo (para emociones positivas) y debajo de la línea (para las emociones negativas). La posición de las palabras clave es una indicación de cuán positivas o negativas considera que son las emociones. Si es difícil ponerlo en palabras, puedes usar imágenes, gestos, colores o algo que se pueda asociar con un estado emocional en particular.
- Cuando tu hayas terminado, dibuje una línea gráfica de emociones.
- Para generar ideas, enfóquese en las ideas que encuentre más interesantes. La mayoría de veces las ideas que generan que generan asociaciones emocionales moderadas a excesivas serán las más productivas.

### RESULTADOS

Una línea gráfica trazando una secuencia de eventos y de emociones asociadas a ellos.



- ◆ Para presentar tus ideas y descubrimientos de manera que ya hayan generado resultados positivos.

### ¿CÓMO?

- Imagine que es el conductor de un reconocido noticiero local. Piensa en un nombre, una sección y tu set de noticias.
- Discuta con su equipo el problema o situación que quieren resolver y que luego presentarán en la sección "Good News".
- Entre todos preparen el libreto, decidan quienes serán presentadores y quienes miembros de producción y con elementos sencillos creen su escenario.
- Hora de ir al aire. Presente la situación resuelta, gracias a la idea nueva que entre todos pensaron, en forma de titular y noticia.
- Después de ver los titulares y noticias de todos, discutan la noticia más creativa y con mejor recepción.

### RESULTADOS

Un noticiero con ideas creativas y soluciones a situaciones reales.



Para resumir visualmente y simplificar las más importantes ideas o información que haya conseguido acerca de la situación o problema.

**¿CÓMO?**

- Seleccionar de 5 a 8 de los más importantes descubrimientos que usted haya obtenido acerca de una situación o problema.
- Imagine que tiene que comunicar esos descubrimientos en la forma de un anuncio.
- Defina la etiqueta, el llamado a la acción y la imagen (foto, ilustración o dibujo) que comunique la esencia de esas ideas o descubrimientos.
- Piense acerca de los colores y composición apropiados.
- Escoja la mejor técnica para realizarlo (herramientas digitales o dibujo hecho a mano, collage, etc)
- Ubique el aviso donde todos puedan verlo antes y durante la sesión de generación de ideas.

**RESULTADOS**

Una sola representación visual de la situación o problema que ayudará a centrarse en la generación de soluciones o nuevas ideas.



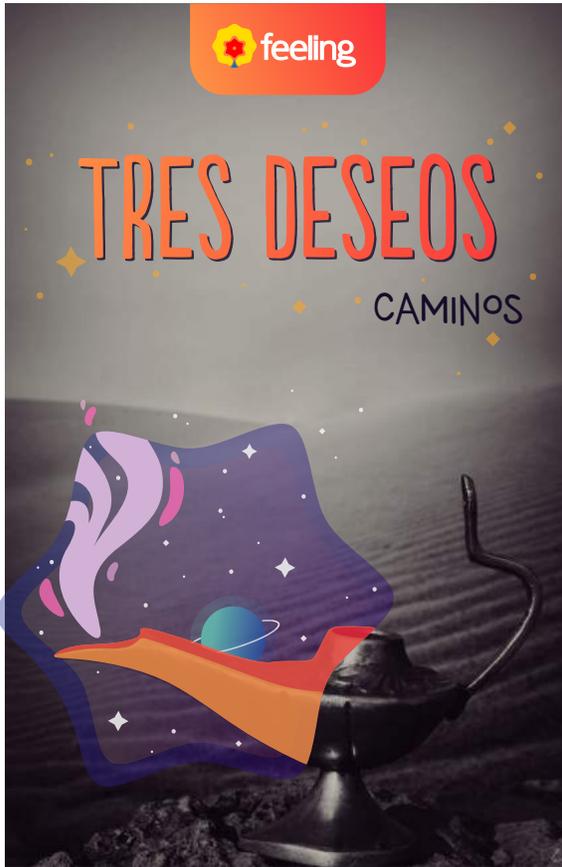
Antes de pensar nuevas ideas, es importante reflexionar acerca de las causas y las consecuencias de los descubrimientos que haya conseguido o que usted conozca sobre una situación.

**¿CÓMO?**

- En una hoja de papel o cartulina dibuje su asteroide o planeta y en el dibuje tres estaciones (Rosa, Volcán, Farol)
- Escriba las más importantes ideas o descubrimientos que describan una situación, servicio, o un producto en una estación.
- Escriba todas las "causas" de estos descubrimientos en otra estación. Por ejemplo; Descubrimiento: hay demasiadas opciones para elegir; ¿Qué causa esto?; la música es gratis en la web.
- En la última estación, escriba las consecuencias (los efectos) de los hechos o descubrimientos e ideas y sus causas. Por ejemplo; Consecuencia: No habría fondos para el artista. Determine un momento específico para esto (ahora, en un futuro cercano, en 3 años, etc) - Reflexione en el significado de las consecuencias e identifique los que se repiten para todos los descubrimientos. También resalte las causas respectivas para que pueda usarlas como punto de partida para generar ideas.

**RESULTADOS**

Un análisis y categorización de las causas y consecuencias de los elementos que causas y consecuencias de los elementos que forman una situación específica.



Para personificar los elementos de una situación o problema que mejore la comprensión de ideas o deseos para ser mejorados o resueltos.

### ¿CÓMO?

- Enliste las "entidades" clave en una situación que hayas observado o de los datos que haya reunido. Esto podría ser una organización, una institución, una persona, un servicio, un producto, un concepto (tiempo, emoción, conocimiento), etc.
- Comience definiendo cada entidad como si esta fuera una persona real. Incluya datos como género edad, raza, peso, tez, por ejemplo, si " nuestra escuela" fuera una persona esta sería una mujer de 40 años... etc.
- Defina qué tipo de trabajo la persona podría tener. Por ejemplo; ella sería una camarera ¿por qué?...
  - Defina lo que lo que la persona encontraría importante en la vida.
  - Defina sus gustos o disgustos.
- Imagine que hay una posibilidad de hacer realidad sus tres últimos deseos. ¿Cuáles sus tres deseos en esa situación?
- escoja uno de los deseos y use esto para continuar la sesión de generación de ideas.

### RESULTADOS

Personas representando los elementos principales de un situación o problema y sus principales deseos como un punto de partida para crear nuevas ideas.



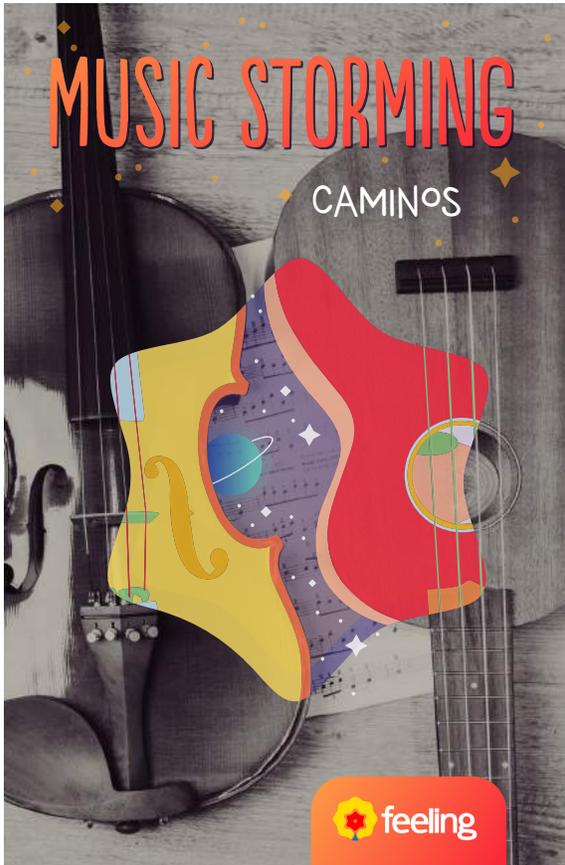
El punto de vista se desarrolla a partir de los insights obtenidos durante el descubrimiento de necesidades.

### ¿CÓMO?

- Una vez tengas tu idea clara en la mente, es bueno hacer un boceto de ella.
- Enlista los aspectos más importantes que describen tu idea. - Busca papel, cartulina, lápices de colores, marcadores.
- Explota tu creatividad al máximo dibujando la idea que da solución al desafío o situación planteada.
- Momento de socializar y escuchar a los demás, Uno por uno debe exponer su idea, explicando porque la dibujó de esa manera.
- Discutan y decidan cual es la mejor idea y retroalimenten entre todos para llegar a una sola idea. Puede que hallen ideas muy parecidas y que se complementen para formar una sola

### RESULTADOS

El dibujo o boceto de una gran idea creada por todos para dar solución al desafío o situación.



Para generar ideas y crear algo mediante la ayuda de la música y la improvisación musical.

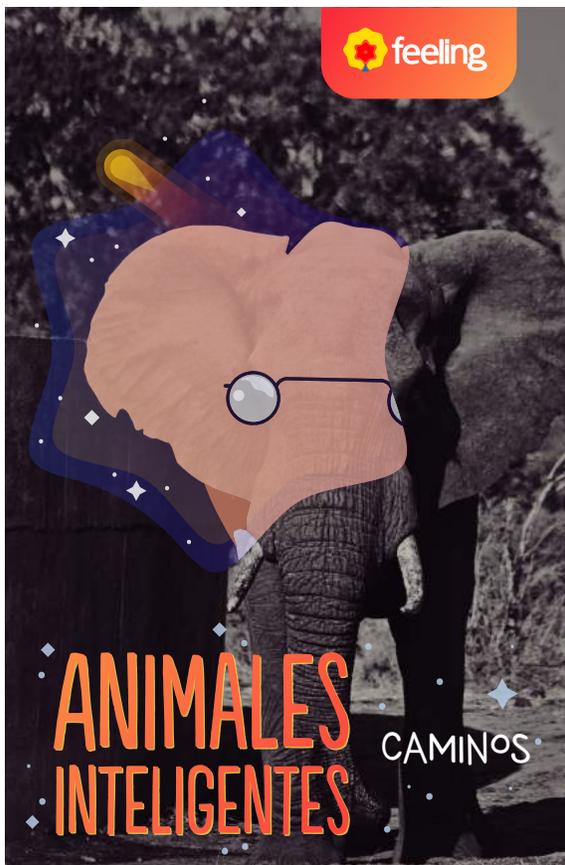
**¿CÓMO?**

- Sobre una pared ubicar varios pliegos de papel o cartulina a manera de mural.
- El grupo empieza a realizar sonidos o melodías con los distintos instrumentos musicales.
- A medida que la música va sonando, acercarse a la pared y a partir de un primer trazo (un punto, un cuadrado, una línea) ir concibiendo un objeto, una forma, con base en los sonidos escuchados.
- La creación colectiva termina cuando todos hayan pasado al menos una vez o cuando termine la música. Darle un nombre, socializar.

**RESULTADOS**

Creación colectiva de una idea que fluye con la improvisación y los diferentes géneros musicales.

feeling



Para alejarte de lo normal o de las ideas obvias haciendo nuevas asociaciones y encontrando soluciones desde otra perspectiva.

**¿CÓMO?**

- Escriba los nombres de 5 a 10 animales en piezas separadas de papel y dobla cada pieza tanto que el nombre este escondido para la vista.
- Escriba su idea o problema en un párrafo corto.
- Resalte las palabras clave y junto con su equipo defina un deseo por cada palabra clave (frase clave).
- Pida a cada uno de los miembros que tome una de las piezas de papel dobladas y piense acerca de cómo un animal en particular podría resolver el problema o hacer que el deseo se convierta en realidad.
- Discutan cada idea juntos y elijan las ideas o analogías que produzcan soluciones reales. - Escriba o dibuje las soluciones en hojas de papel individuales.

**RESULTADOS**

Varias analogías o metáforas de animales aplicadas a ideas o soluciones.

feeling