

# □ Presentación

URL de acceso a la presentación para consultas urgentes: <https://bit.ly/sosods>



Enlace al taller 2: <https://bit.ly/taller2sosods>



## ***¿QUIÉNES SOMOS?***

1. NOMBRE DEL EQUIPO
2. ROLES: gestión, edición, producción y cuidados
3. FOTO COLECTIVA
4. ODS DE INTERÉS
5. CONTEXTO DE APLICACIÓN



**ODS =  
Número y  
nombre**

**Contexto (lugar,  
empresa, colectivo,  
ONG, asociación,  
club deportivo,  
instituto, barrio,  
etc.)**

# Equipo U.N.O.

**Aitor:  
cuidados**

**Víctor:  
edición**

**Ivan:  
producción**

**Hugo:  
gestión**

**ODS:  
Educación  
de calidad**

**CONTEXTO:** Mejorar  
la educación dada a  
través de la  
asociación de  
vecinos de nuestro  
barrio a gente que la  
pide o necesite.





## RESULTADO 2 - ¿QUIÉN LO SUFRE?

PREGUNTAS-GUÍA CENTRADA EN SABER SOBRE LAS PERSONAS + EL CONTEXTO + EL ODS

- × ¿Qué perfil tienen las personas?
- × ¿Qué acciones llevan a cabo las personas en ese contexto?
- × ¿Cuáles son los obstáculos con los que se encuentran las personas relacionados con el ODS seleccionado?
- × ¿Qué mueve/provoca/motiva a estas personas?
- × ¿Qué les suscita incomodidad/preocupación?
- × ¿Cuáles son sus problemas reales actuales?
- × ¿Qué les gustaría que les pasara?

Técnicas aptas para el hackeo:

- Mapa de empatía
- Buyer persona

Noticias/Informaciones relacionadas con el ODS y el contexto que habéis definido (podéis poner los enlaces o explicar brevemente la noticia)

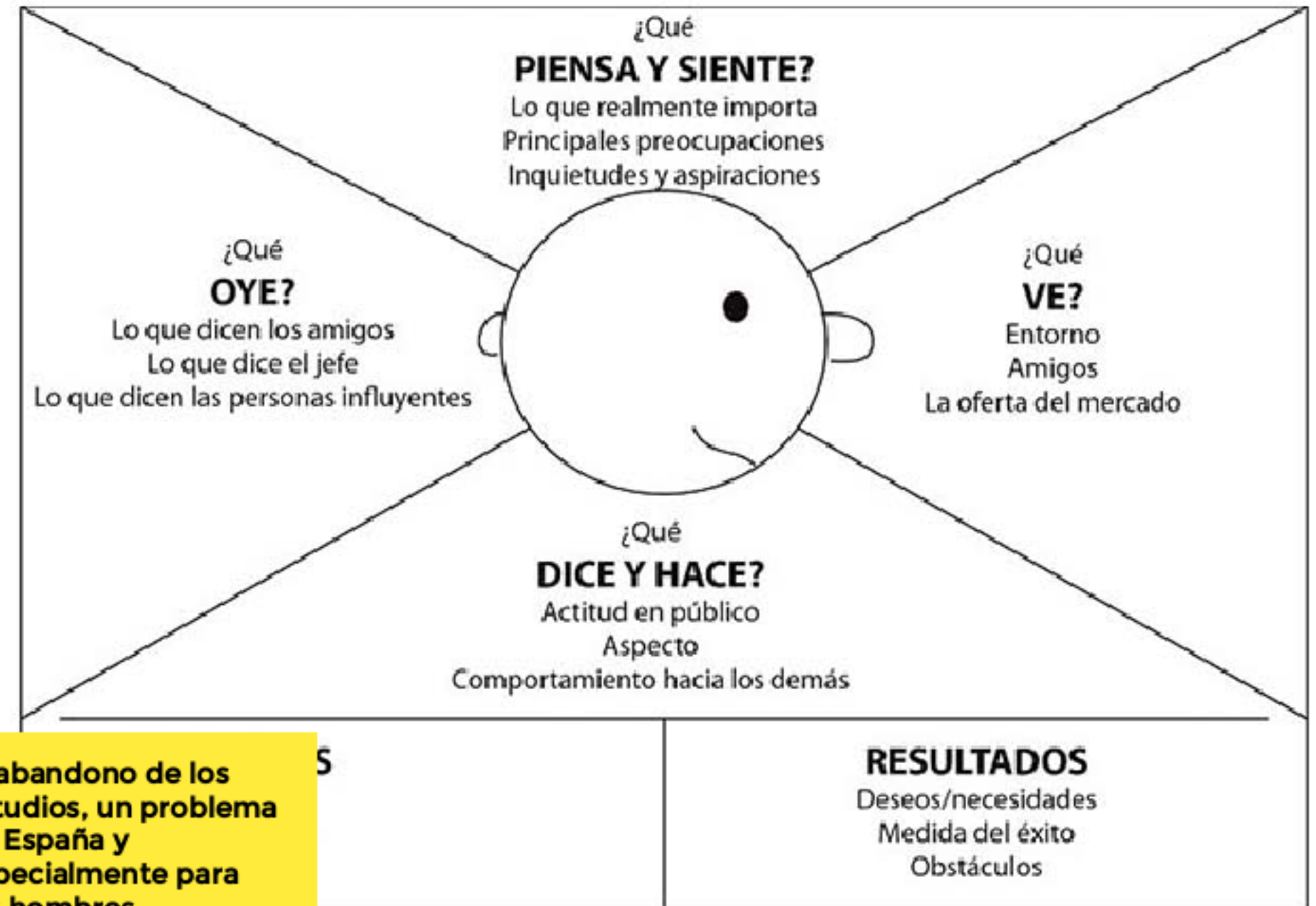
En España hay casi 700.000 personas analfabetas  
<https://www.efe.com/efe/espana/sociedad/en-espana-hay-casi-700-000-personas-analfabetas/10004-3034673>

El abismo educativo entre comunidades autónomas  
<https://www.elmundo.es/espana/2019/09/10/5d76a6e021efa030228b45fc.html>

Un estudio alerta de que España es el tercer país de la OCDE con más colegios gueto  
<https://elpais.com/educacion/2021-04-28/espana-lidera-la-creacion-de-colegios-gueto-por-detras-de-turquia-y-lituania.html>

El abandono de los estudios, un problema en España y especialmente para los hombres  
[https://www.eldiario.es/sociedad/dualidad-educativa-espanola-abandono-formacion\\_1\\_1723780.html](https://www.eldiario.es/sociedad/dualidad-educativa-espanola-abandono-formacion_1_1723780.html)

# Empatía



**RESULTADOS**  
Deseos/necesidades  
Medida del éxito  
Obstáculos

## **RESULTADO 2 - ¿QUIÉN LO SUFRE?**

PREGUNTAS-GUÍA CENTRADA EN SABER SOBRE LAS PERSONAS + EL CONTEXTO + EL ODS

- × ¿Cómo es el contexto?
- × ¿Qué se hace en ese sitio (ej. qué servicios ofrecen)?
- × ¿Cómo se promueve el ODS elegido desde ese ámbito?
- × ¿Por qué es importante trabajar el ODS en el contexto seleccionado?

# ☐ Empatía

Técnica apta para el hackeo:

- Buyer contexto

**4**  
características  
concretas

**1. Personas mayores con pocos recursos que no pudieron estudiar en su momento y quieren hacerlo ahora.**

**2. Personas extranjeras que desconocen el idioma y requieren clases.**

**3. Niños que quieren clases extra de refuerzo por dificultades a la hora de aprender algún tema concreto.**

**4. Personas que dejaron sus estudios en su momento y ahora quieren retomar los estudios.**

## **RESULTADO 3 - ¿QUÉ PASA?**

PREGUNTAS-GUÍA PARA IDENTIFICAR MÚLTIPLES RETOS O PROBLEMAS

- × ¿Qué tipos de retos/problemas aparecen afectan a las personas en ese contexto relacionados con el ODS elegido?
- × ¿Cuáles de los retos o problemas anteriores tienen mayor impacto en las personas?
- × ¿Cómo se han solucionado con anterioridad?
- × ¿De qué recursos se dispone para alcanzarlos o resolverlos?
- × ¿De quién depende su solución?

## ☐ Definición

**¿CÓMO  
PODRÍAMOS  
DARLES UNA  
EDUCACIÓN  
QUE LES SEA  
ÚTIL?**

**¿CÓMO PODRÍAMOS  
UTILIZAR LA  
TECNOLOGÍA A  
NUESTRO FAVOR  
PARA EDUCAR?**

**¿CÓMO PODRÍAMOS  
HACER QUE LOS  
NIÑOS QUE LO  
NECESITAN  
MEJOREN EN LOS  
TEMAS MÁS  
DIFÍCILES PARA  
ELLOS?**

**¿CÓMO PODRÍAMOS  
MENTALIZAR AL  
BARRIO PARA  
ACEPTAR Y AYUDAR  
A QUIENES  
NECESITEN AYUDA  
O REFUERZO?**

**¿CÓMO PODRÍAMOS  
ENCONTRAR A LOS  
EDUCADORES  
ADECUADOS PARA  
AYUDAR A LAS  
PERSONAS CON EL  
IDIOMA LOCAL?**

**¿CÓMO  
PODRÍAMOS  
evitar el  
abandono  
juvenil en los  
estudios?**

**¿CÓMO  
PODRÍAMOS  
garantizar una  
educacion de  
calidad para  
todos?**

**¿CÓMO PODRÍAMOS  
ayudar a los adultos  
sin recursos que  
quieren estudiar?**

**¿CÓMO PODRÍAMOS  
crear un espacio  
seguro para  
aquellos alumnos  
que no se sienten  
comodos?**

**¿CÓMO PODRÍAMOS  
REINSENTAR EN LA  
EDUCACIÓN A  
AQUELLOS QUE LA  
ABANDONARON?**



## **RESULTADO 3 - EL RETO ES...**

PREGUNTAS-GUÍA PARA IDENTIFICAR MÚLTIPLES RETOS O PROBLEMAS

- × **¿CÓMO PODRÍAMOS...?**
  - × ¿A quién va dirigido el reto?
  - × ¿Qué personas ya están implicadas en el reto?
  - × ¿Por qué es importante para el equipo trabajar este reto concreto?
  - × ¿Qué esperamos conseguir al alcanzar el reto?

**¿CÓMO PODRÍAMOS  
UTILIZAR LA  
TECNOLOGÍA A  
NUESTRO FAVOR  
PARA EDUCAR?**

## ☐ Definición

**¿A QUIÉN  
VA  
DIRIGIDO?**

**¿QUÉ ESPERAMOS  
CONSEGUIR AL  
ALCANZAR EL RETO  
O RESOLVER EL  
PROBLEMA?**

A las personas que  
quieran estudiar  
independientemente  
de sus circunstancias.

Llegar a un uso  
óptimo de la  
tecnología para  
ayudar a todas las  
personas que  
quieran estudiar.

**¿Qué  
personas  
están  
implicadas?**

**¿POR QUÉ ES  
IMPORTANTE  
PARA EL  
EQUIPO?**

El equipo U.N.O. y  
educadores/as y  
tecnólogos/as  
especializados.

Es importante para  
nosotros porque nos  
gustaría ayudar a las  
personas a la vez  
que introducimos  
las tecnología en  
este ámbito.

## RESULTADO 4 - ¡EUREKA! HAY SOLUCIÓN

OBJETIVO = Generar múltiples soluciones para vuestro resto o problema

### TÉCNICAS

1. La peor idea posible
2. Cómo podríamos... (HMW)
3. Dados ideadores



20 soluciones  
como mínimo

Pensad en soluciones relacionadas con lo que sabéis/habéis aprendido en vuestros estudios (pensad en elementos tecnológicos), vuestras experiencias, cosas diferentes, etc.)

# ☐ Ideación

**¿CÓMO PODRÍAMOS  
UTILIZAR LA  
TECNOLOGÍA A  
NUESTRO FAVOR  
PARA EDUCAR?**

Uso de la programación para mejorar el pensamiento lógico y facilitar así el aprendizaje futuro.

Creación de plataformas de aprendizaje interactivo (actividades, juegos, recompensas...).

Red social académica donde relacionarse con alumnos de otros centros pero de la misma modalidad.

**Virtualizar y gamificación de las clases.**

**Red vecinal digital de ayuda educativa propia.**

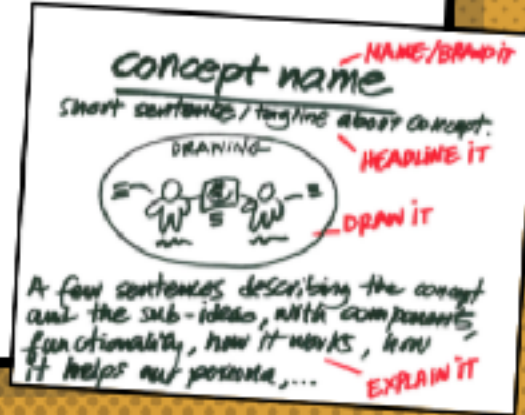
Crear una IA que apoye las clases que dan los/las educadores/as.

Enseñar a las personas a utilizar la tecnología para que la usen por sí mismas.

## RESULTADO 4 - ¡EUREKA! HAY SOLUCIÓN

La solución para alcanzar el reto o para superar el problema es...

- × Nombre
- × Titular (breve y autoexplicativo)
- × Boceto
- × Breve descripción



BibiClass

Plataforma educativa que ayuda a través de la gamificación en el estudio y en el aprendizaje

-La plataforma contará con un sistema de juego y recompensas utilizando conocimientos.

-Uso de apuntes externos al videojuego y educadoras online que resuelvan dudas.

Nombre

Titular

Descripción (ej. frases cortas, cómo funciona, cuáles son sus componentes/funcionalidades, cómo ayuda a las personas para poder trabajar los ODS, etc.)

Definid el formato de vuestra solución: proceso, producto, servicio, experiencia, etc.

Boceto

Bibi dice: Generador logos : looka /  
Generador nombres: namelix / marvel, figma, sketch app sources

# ☐ Ideación



Bibiclass

Creacion de plataformas de aprendizaje interactivo (actividades, juegos, recompensas...).



## RESULTADO 5 - ¡PROTOTIPO A LA VISTA!

El dibujo del prototipo *low-fi* o de baja fidelidad de la solución es esta...

- × Nombre
- × Descripción: proceso, producto, servicio, experiencia, etc.
- × Boceto/*Sketch* (dibujo)
- × Para qué sirve/Qué se puede hacer con él
- × Cómo funciona
- × Qué requisitos necesita
- × Otras informaciones de interés



### BibiClass

Será una plataforma que funcione tanto a nivel educativo como a nivel de red social, garantizando que sus integrantes compartan no solo conocimiento y experiencias, también su confianza y amistad.

Tendrá tanto una sección pública como una sección privada (grupos), con la que compartir solo a cierto número de personas. Las categorías serán divididas en los cursos y asignaturas donde se imparte ese conocimiento,

además de una categoría libre para subir de todo un poco. Conseguiremos el dinero para las becas a través de publicar centros educativos (para facilitar a nuestros usuarios su búsqueda), profesores particulares (para

ofrecer la oportunidad a profesionales de ganar un dinero extra en una plataforma dedicada), torneos (organizados por nosotros o un tercero, donde parte del dinero de las entradas iría a las becas y parte del dinero al premio

de los ganadores),



Bibiclass

**DESCRIPCIÓN:**  
Plataforma web educativa en la que tanto alumnos como profesores y profesionales son tratados del mismo modo, consiguiendo un trato más humano.

La idea es dar a todos las mismas oportunidades en el ámbito estudiantil, dotando de conocimientos gratuitos y una comunicación estudiante-experto de calidad.

Además, también lo llevaremos al punto de usar el dinero generado con nuestra plataforma para otorgar becas a todos aquellos estudiantes que no pueden permitirse una educación por motivos económicos,

pero tampoco puedan conseguir una beca por parte del gobierno. Nuestras becas se basarán totalmente en la situación económica de la persona y no en su situación académica.

## RESULTADO 5 - ¡PROTOTIPO A LA VISTA!

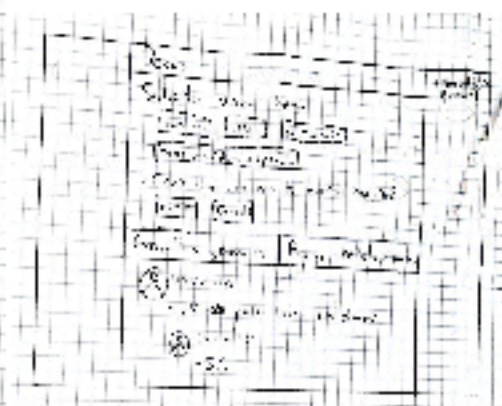
Modificación del prototipo de *kk* o *low-fi*, todas las veces que sea posible



Prototipo de baja fidelidad 1

Prototipo de baja fidelidad 2

Prototipo de baja fidelidad 3



## RESULTADO 1 - ¡PROTOTIPO A LA VISTA!

Prototipo *mid-fi* o prototipo *low-fi* evolucionado con estas informaciones

- × Nombre
- × Descripción más precisa del proceso, producto, servicio, experiencia, etc. = Para qué sirve/Qué se puede hacer con él
- × Cómo funciona = *Step by step*
- × Qué requisitos necesita
- × Otras informaciones de interés para entender mejor vuestra solución
- × *Wireframe* con interacción o *sketch* evolucionado
- × URL de vuestro prototipo o imagen



**Nombre  
de la  
solución  
(atractivo)**

**Descripción =  
Para qué  
sirve/Qué  
puede hacer**

**URL de  
vuestro  
wireframe o  
prototipo con  
interacción**

**Cómo  
funciona =  
Paso a  
Paso**

**Requisitos + Otras  
informaciones de  
interés para  
entender vuestra  
solución**

# ☐ ♀ ☐ Prototipado



**draw.io**

*Marvel*



## CO-PITCH

1. Ordenad las informaciones que queréis transmitir, como por ejemplo:

- × Título
- × Problema concreto o reto y personas afectadas
- × Solución y resultados clave
- × Acciones y recursos
- × Beneficios e impacto
- × El plus de vuestra solución + equipo
- × Cierre con una [call to action](#)

2. Practicad el co-pitch



## Acciones

- 1 - Edición del guion
- 2 - Distribución de roles, momentos e informaciones
- 3 - Definición del atrezzo y del formato
- 4 - Práctica+práctica+práctica

## Co-Pitch de 2'



Apertura



- Ancla para ubicar a la audiencia en una posición que lo asocie a mi problema o solución



Problema



- Analogía / Pregunta
- Problema general / Datos puntuales



Solución



- ¿Qué le ofrezco a mi audiencia? ¿Cuál es el beneficio que doy con mi solución?



Producto



- ¿Cuál es el producto con el que soluciono el problema? Enumero las características



Valor agregado



- Beneficios adicionales que doy por medio de mi producto



Valor diferenciado



- ¿Cuál es mi superpoder? ¿Qué me hace diferente a mi competencia?



Acción



- Antes de iniciar el pitch, debe tener claro cuál es su objetivo con la audiencia



Experiencia



- Datos que demuestren el conocimiento de mi equipo de trabajo



