



INNOVACIÓN CENTRADA EN LAS PERSONAS

# PROYECTOS

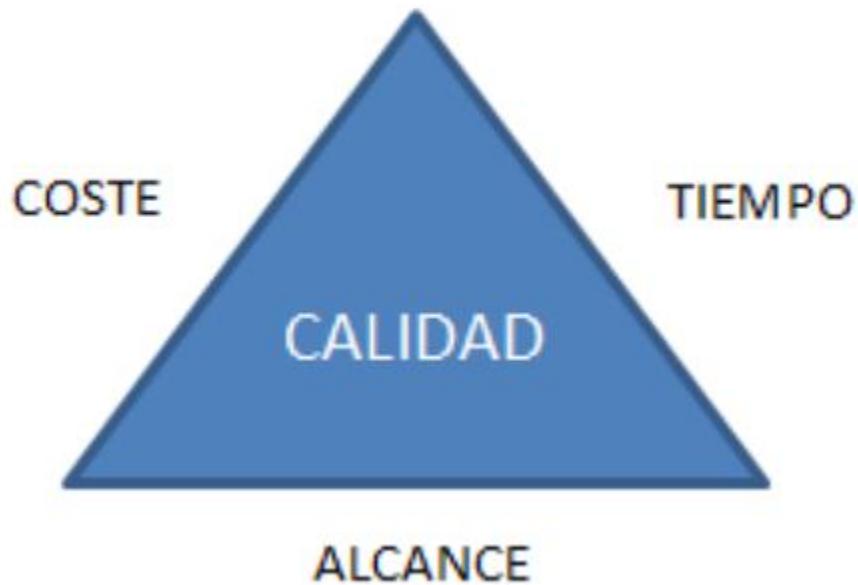


# PROYECTOS

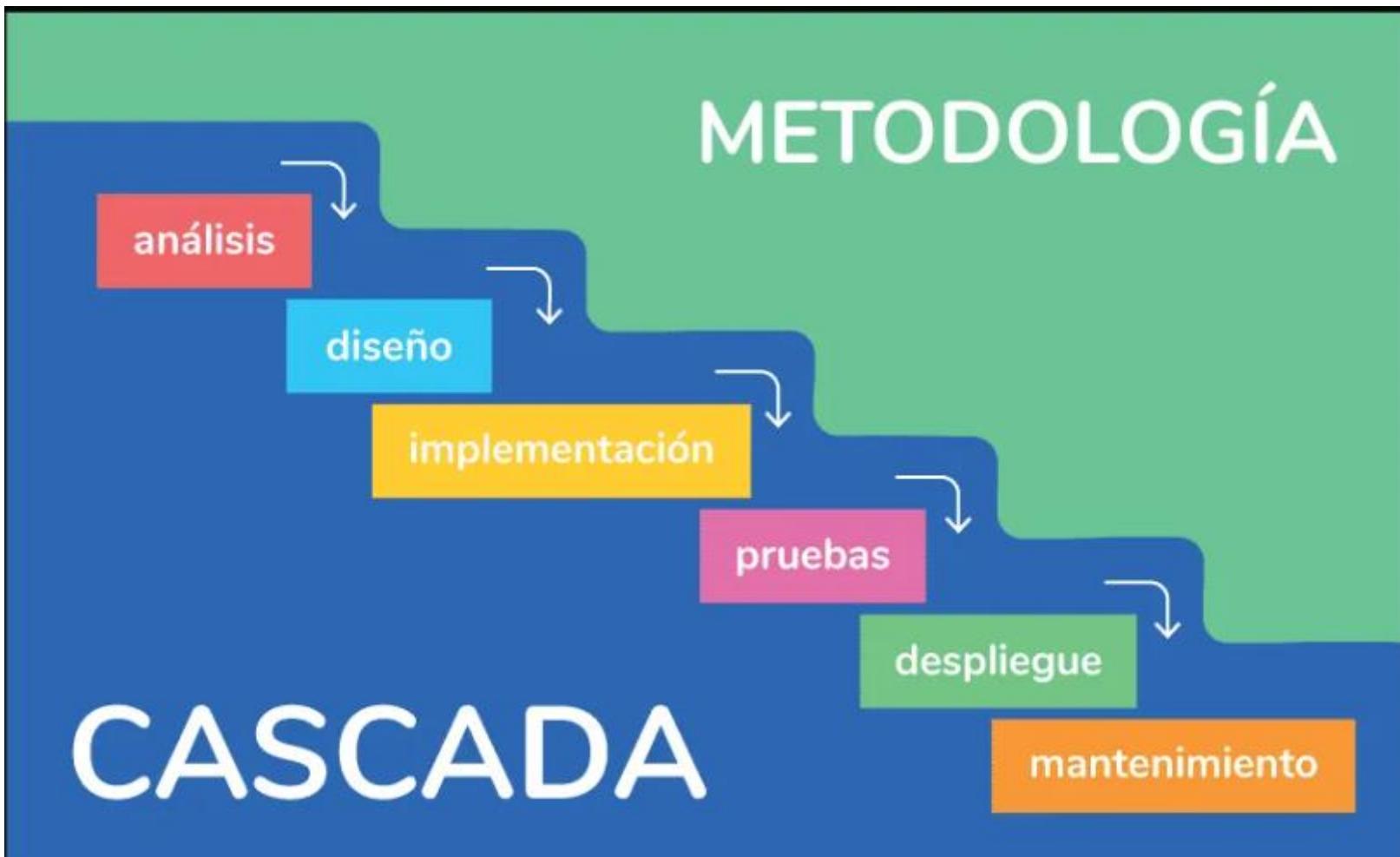
**Un proyecto es un esfuerzo temporal que se lleva a cabo para crear un producto, servicio o resultado único.**

**Se llevan a cabo para cumplir objetivos mediante la producción de entregables.**

# TRIPLE RESTRICCIÓN



# FASES DE UN PROYECTO

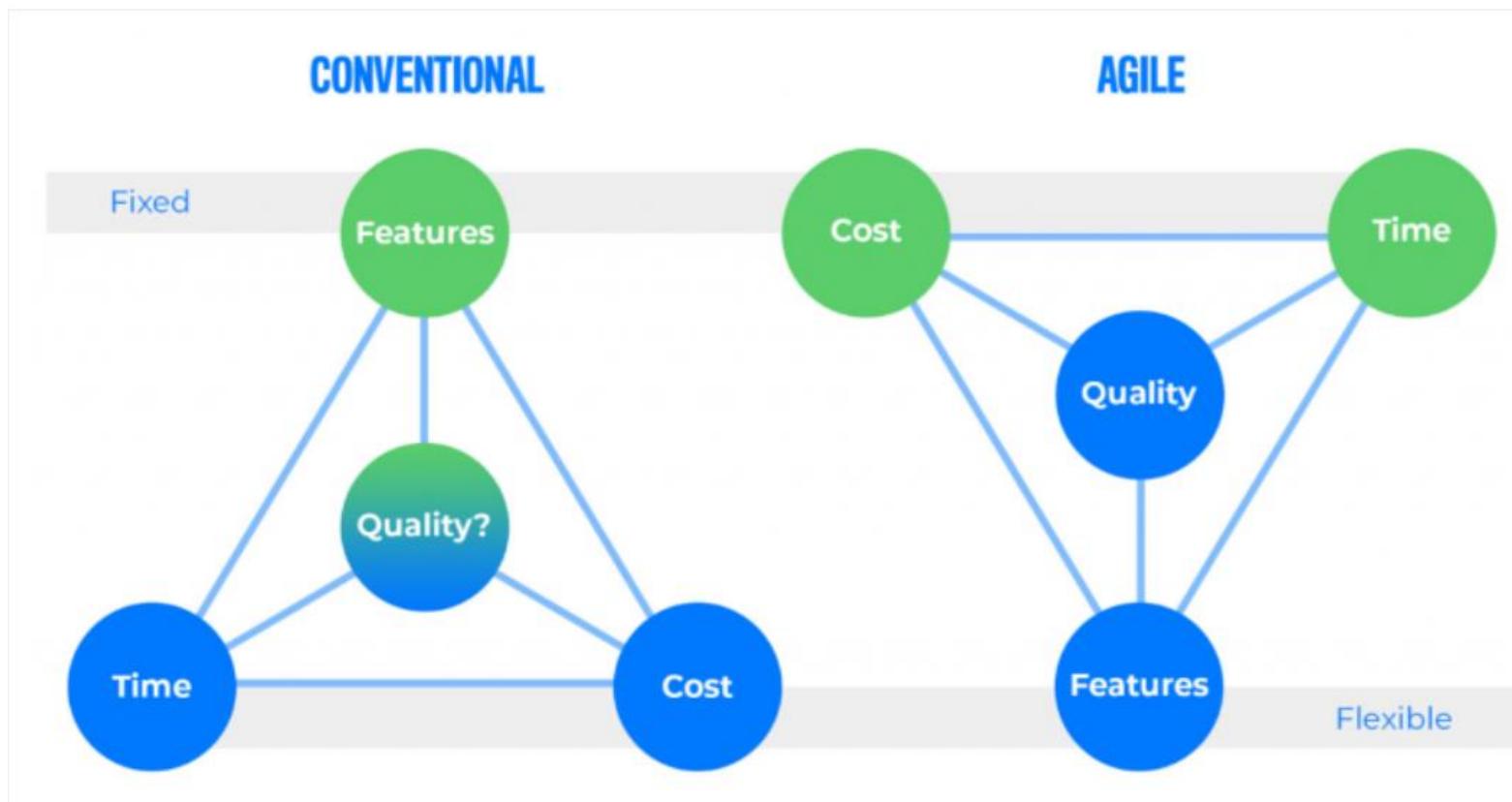


# PROYECTOS ÁGILES

## Metodologías ágiles

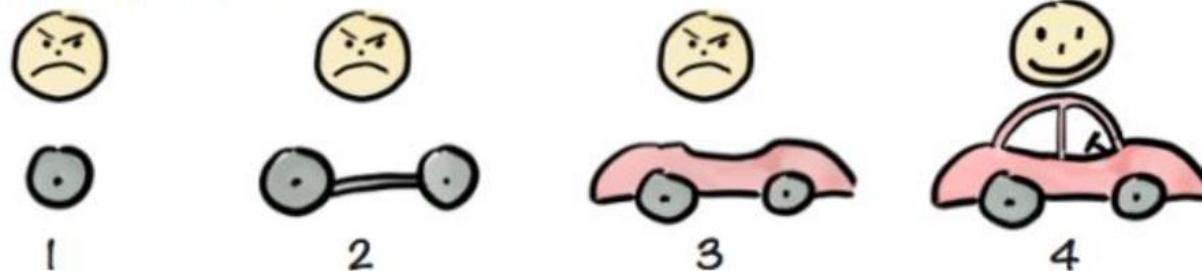


# PROYECTOS ÁGILES vs TRADICIONAL

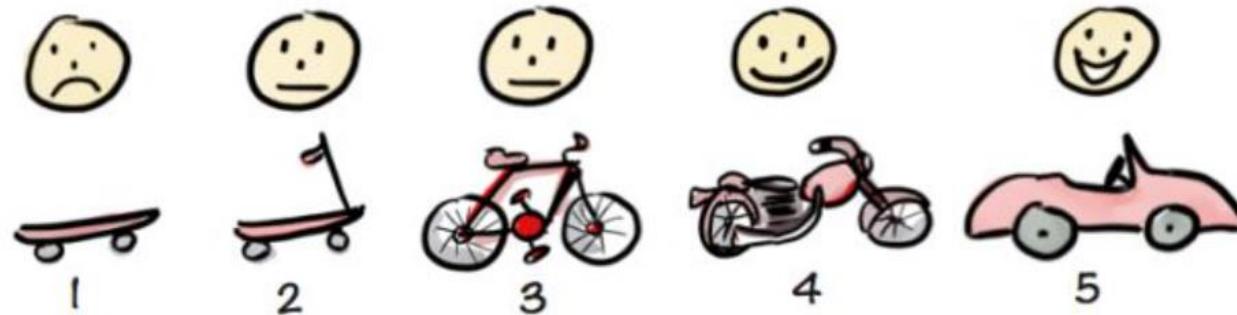


# PROYECTOS ÁGILES vs TRADICIONAL

Not like this....

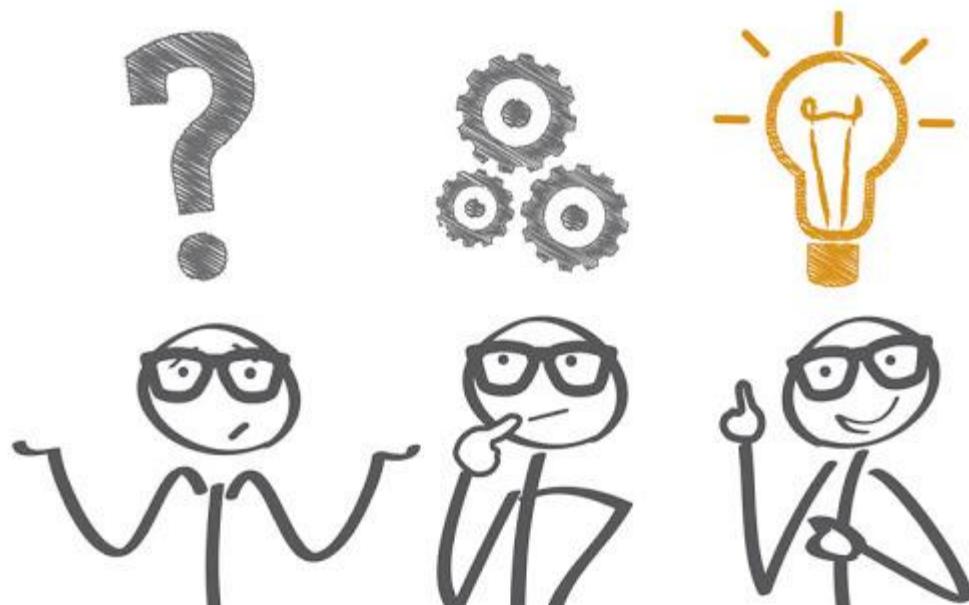


Like this!



Henrik Kniberg

# INNOVACIÓN CENTRADA EN LAS PERSONAS

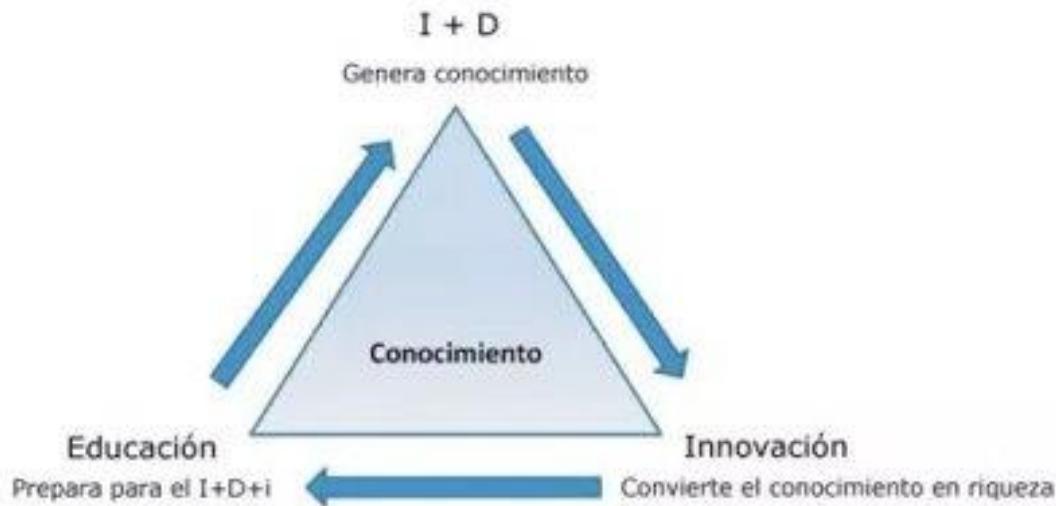


# INNOVACIÓN CENTRADA EN LAS PERSONAS



# INNOVACIÓN CENTRADA EN LAS PERSONAS

## El triángulo del conocimiento



Conocimiento es la capacidad de convertir datos e información en algo valioso

# INNOVACIÓN



# INNOVACIÓN SOCIAL

“Aquella solución novedosa a un problema social que sea más eficaz, eficiente, sostenible o simplemente justa que las soluciones actuales, y cuya aportación de valor se dirija a los intereses de la sociedad en su conjunto y no a los intereses particulares”.

Center for Social Innovation de la Universidad de Stanford



# INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD



Creatividad es desarrollar ideas

Innovación es hacerlas realidad.

# CREATIVIDAD

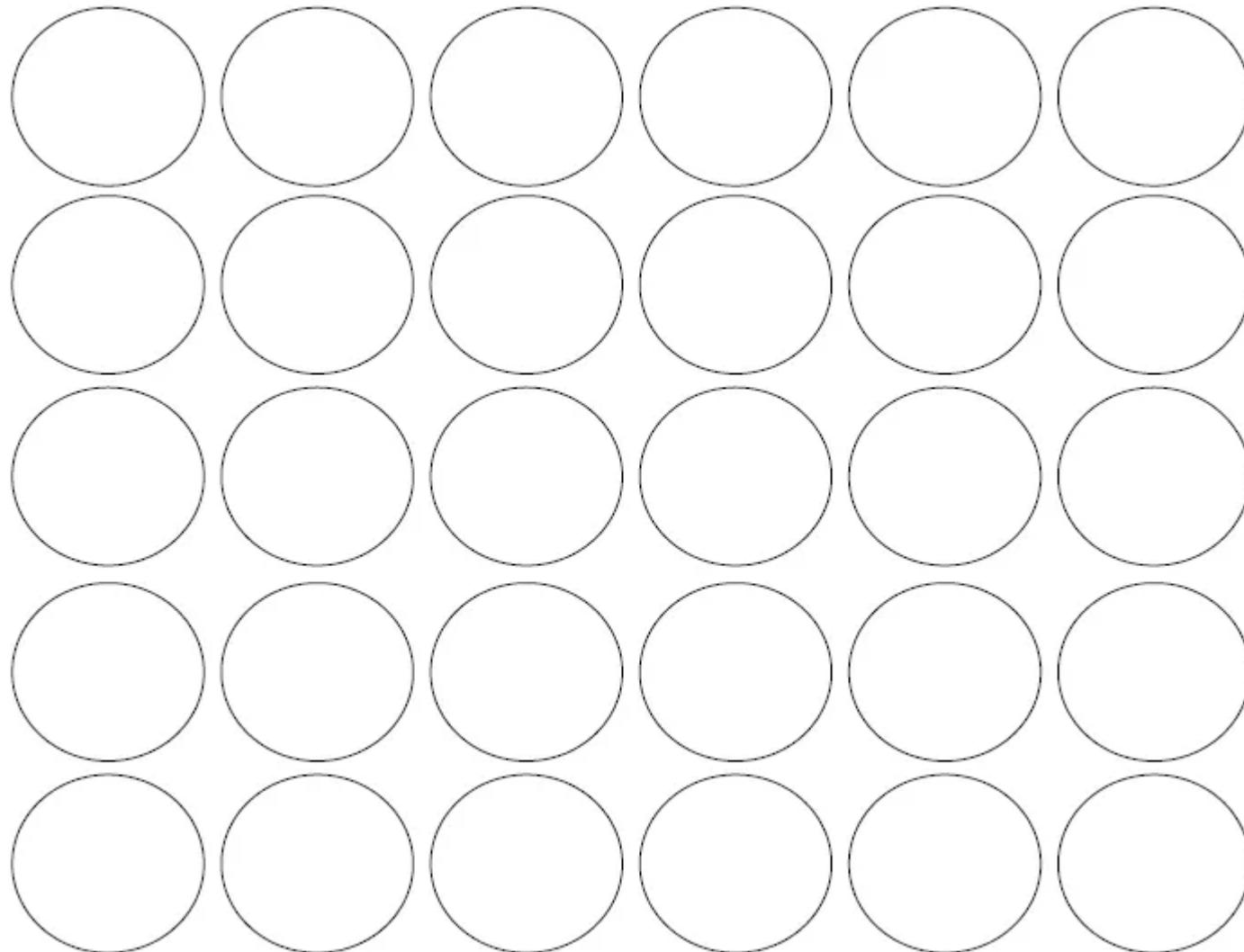
COMO DESARROLLAR  
TU MÚSCULO  
CREATIVO



CREATIVIDAD

30 CIRCULOS

# CREATIVIDAD



# DESARROLLA TU CREATIVIDAD

CAMINA



TOCA UN INSTRUMENTO



OBSERVA



HAZ ALGUNA ACTIVIDAD CON TUS MANOS



# DESARROLLA TU CREATIVIDAD

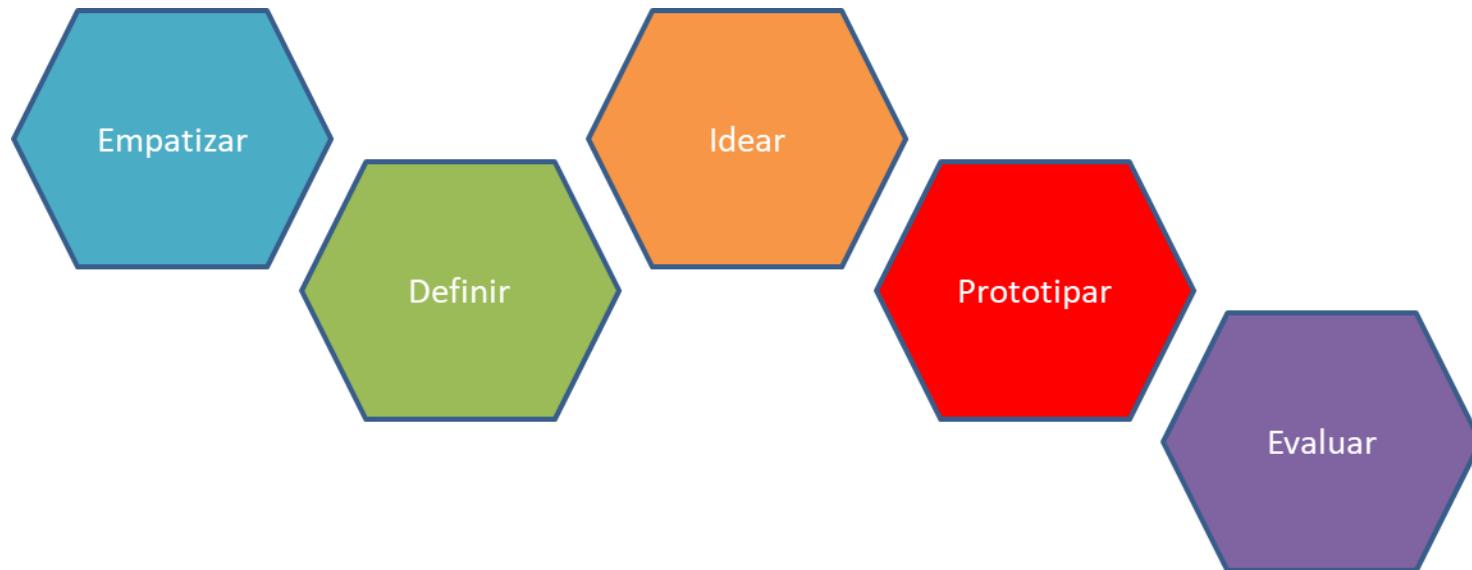
## Muhammad Yunus Emprendedor social



Premio Nobel de la Paz 2006 por desarrollar el Banco Grameen y ser el desarrollador de los conceptos de microcrédito, y microfinanzas.

<https://www.youtube.com/watch?v=RzfueGsTIJo>

# DESIGN THINKING



INNOVACIÓN CENTRADA EN LAS PERSONAS

# Historia del design thinking

**Tim Brown**, profesor de la escuela de Ingeniería de Stanford University y creador de la muy importante consultora IDEO, fue el que conceptualizó y masificó el Design thinking en un artículo publicado por Harvard Business Review en el 2008.

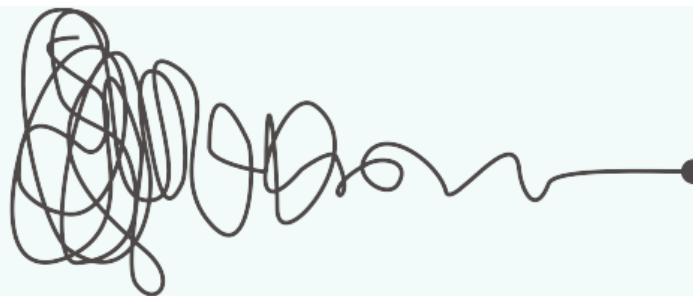
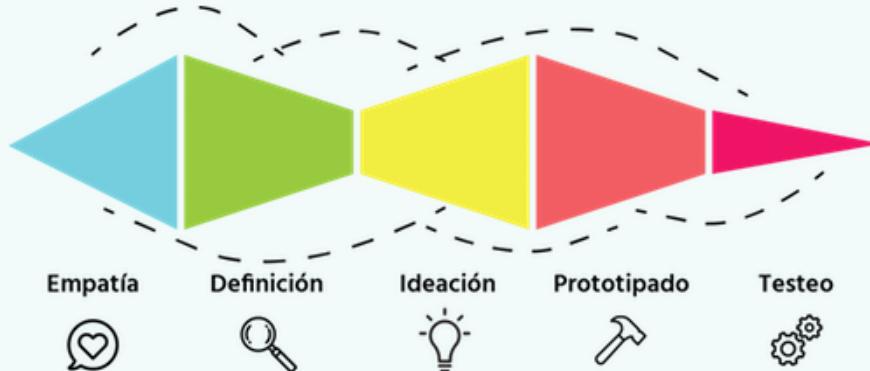
En palabras del propio Brown, Design Thinking se trata de una disciplina “que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas, con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios, puede convertir en valor para el cliente y en una oportunidad para el mercado”.



## INNOVACIÓN CENTRADA EN LAS PERSONAS

- **NO LINEAL**
- **ADAPTABLE**
- **FLEXIBLE**

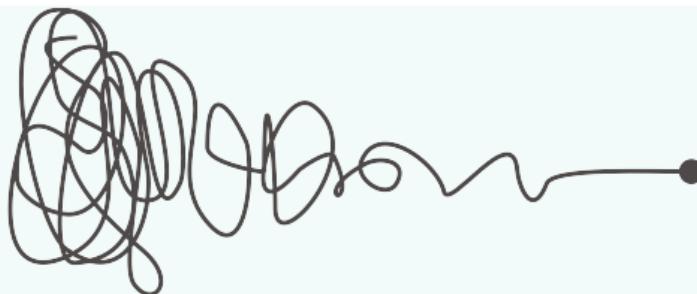
El proceso de Design Thinking se compone de cinco etapas. No es lineal. En cualquier momento podrás ir hacia atrás o hacia delante si lo ves oportuno, saltando incluso a etapas no consecutivas. Comenzarás recolectando mucha información, generando una gran cantidad de contenido, que crecerá o disminuirá dependiendo de la fase en la que te encuentres.



## CINCO ETAPAS NO LINEALES

# CINCO ETAPAS NO LINEALES

**CREATIVIDAD** → **MANERA NO LINEAL DE CONSTRUIR**



**SE EXPANDE EL ESPACIO DE LAS IDEAS Y DE POSIBLES SOLUCIONES**

**NO CONCRETAS LA SOLUCIÓN EN MENTE**

**TRATAS DE EXPLORAR EL ESPACIO DE SOLUCIONES**

# ¿Qué es el *Design Thinking*?

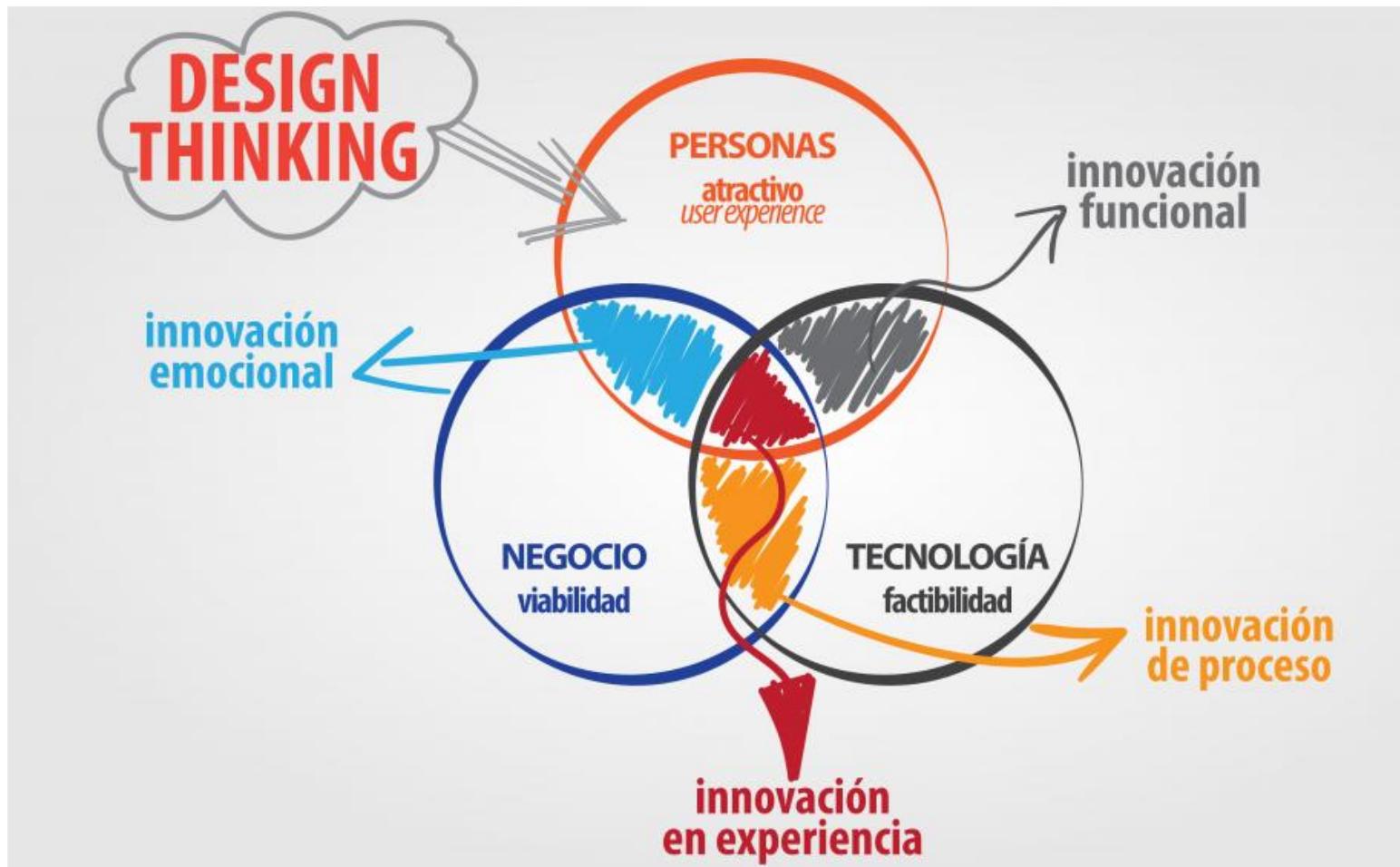
Es un enfoque basado en la exploración



Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto.

Es un método que permite entender mejor las necesidades del usuario o cliente, **crear soluciones innovadoras** e **iterar rápidamente para corregir**.

Estas soluciones, además de satisfacer necesidades, deben ser **técnicamente posibles** y estar **dentro de la estrategia de negocio de la empresa**.



**PERSONAS – TECNOLOGÍA – VIABILIDAD ECONÓMICA**

## *Design Thinking*

CADA FASE → VARIAS ALTERNATIVAS

PROCESO ITERATIVO Y EXPLORATORIO

ES UN CAMBIO DE ENFOQUE PARA DAR SOLUCIONES

ORIENTADO A LA CREACIÓN

DE:

- ✓ Productos
- ✓ Servicios
- ✓ Procesos

PERO TAMBIEN A:

- ✓ Estrategia de Negocio
- ✓ Desarrollo de experiencias de usuarios
- ✓ Marketing
- ✓ Cambio

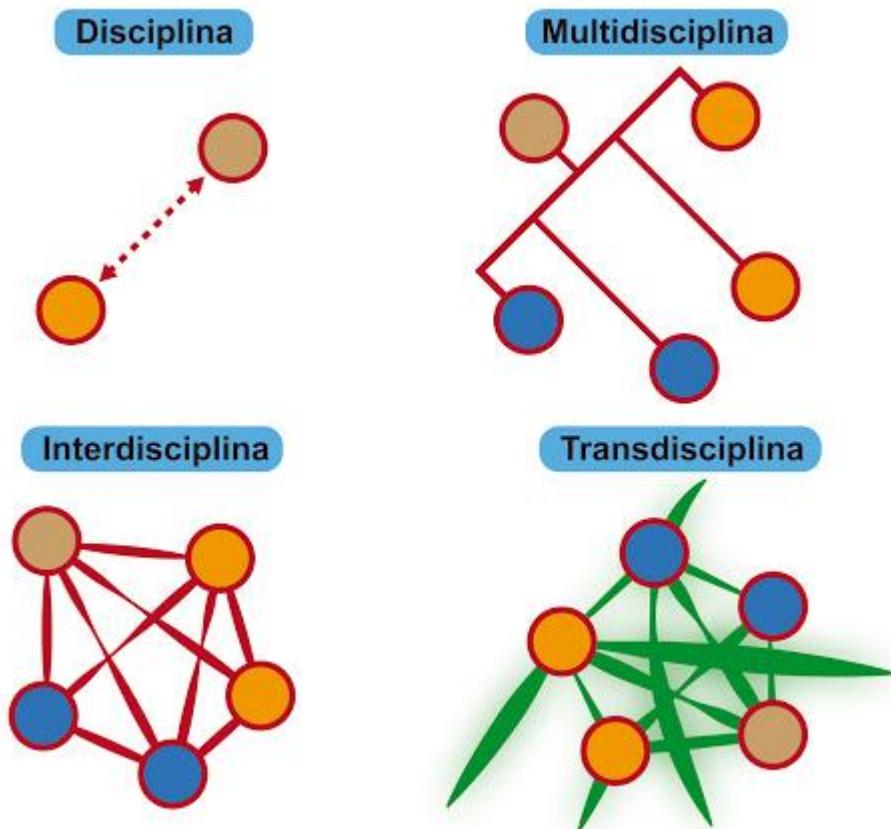
# PRINCIPIOS DESIGN THINKING

EMPATIA

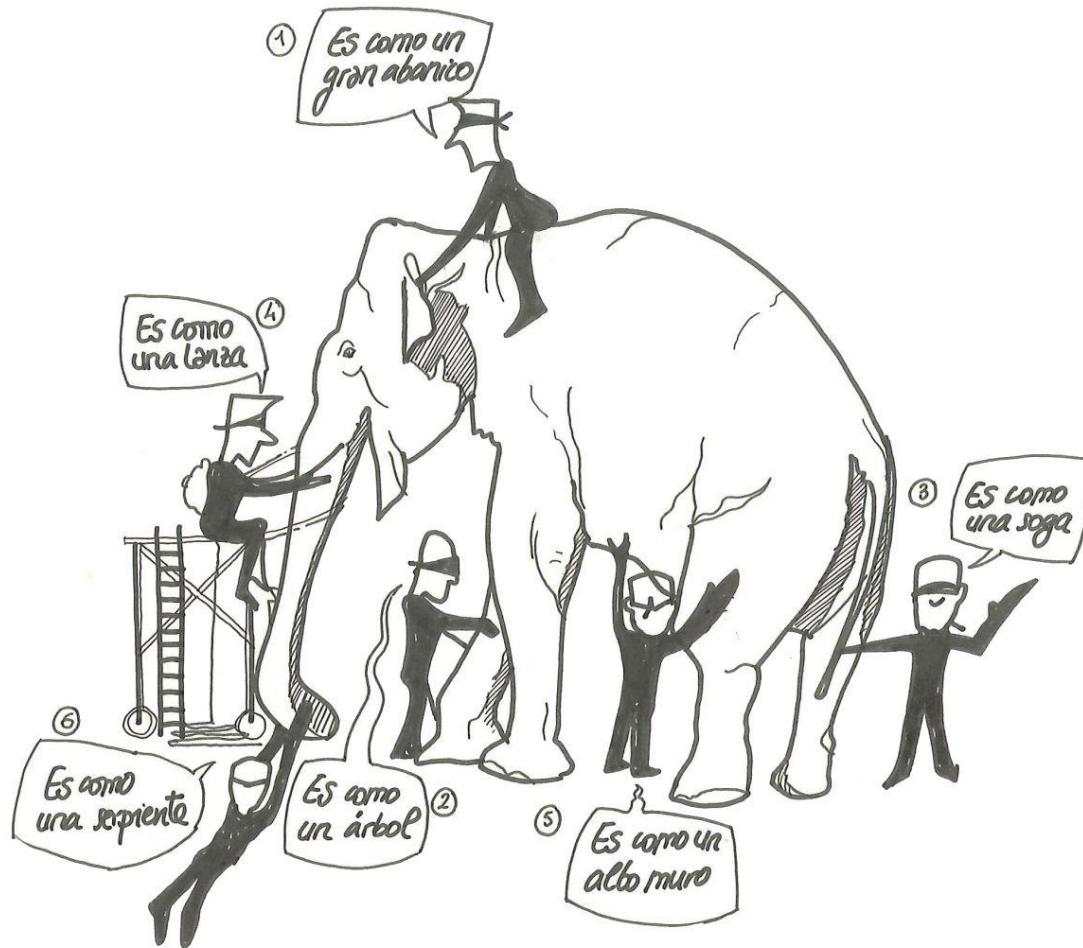
EQUIVOCARSE

INTERDISCIPLINA

# PRINCIPIOS DESIGN THINKING



# PRINCIPIOS DESIGN THINKING



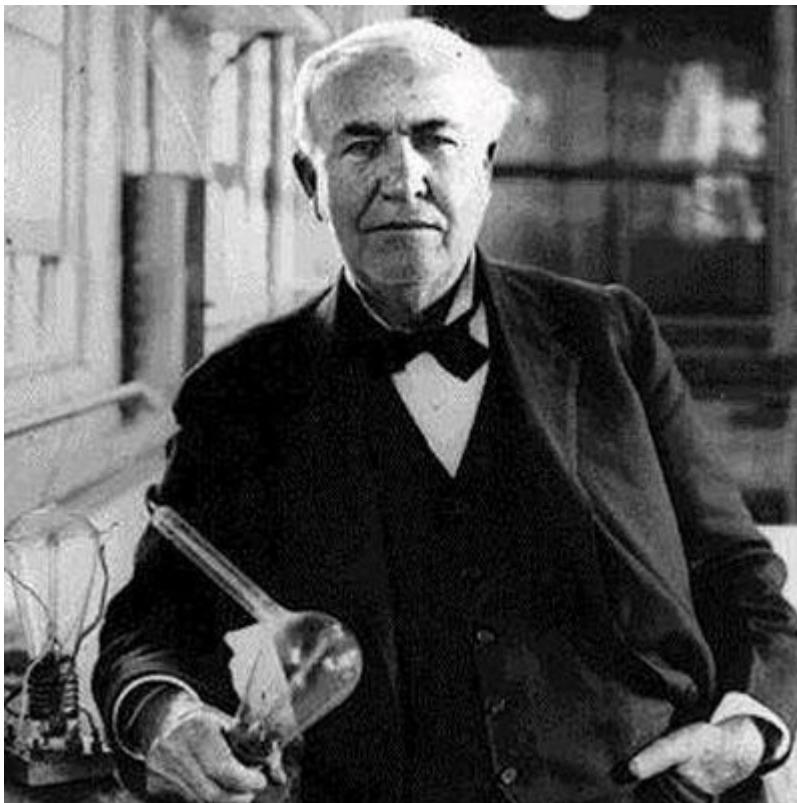
# PRINCIPIOS DESIGN THINKING



*me he equivocado*



# Thomas Edison



"No fueron mil intentos fallidos, fue un invento de mil pasos"

**PRINCIPIOS DESIGN THINKING**

# Soichiro Honda

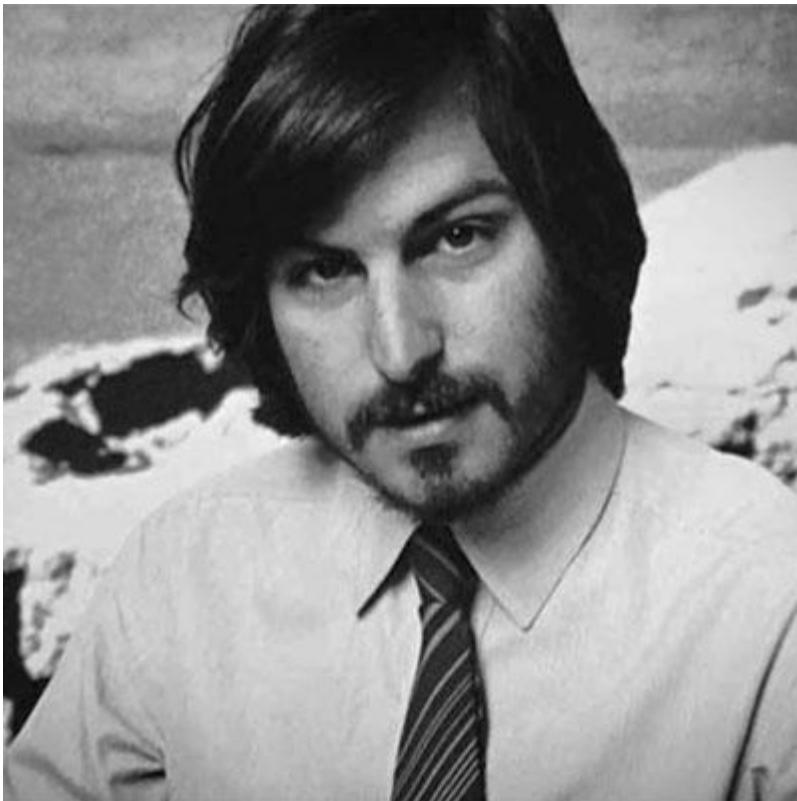


"El éxito es un 99% de fracaso"

"El éxito representa el 1% de tu trabajo, que a su vez es el resultado del 99% llamado fracaso".

**PRINCIPIOS DESIGN THINKING**

# Steve Jobs



"A veces cuando innovas, cometes errores. Es mejor admitirlos rápidamente, y seguir adelante apostando por tus otras innovaciones"

**PRINCIPIOS DESIGN THINKING**

“Perder el miedo a equivocarse es parte del éxito; eso me ayudó a crecer”

**Barbarita Lara**

Primera chilena en pertenecer a la lista de los innovadores más destacados menores de 35 años del MIT Technology Review 2018.

Sistema de Información de Emergencia (SIE), que permite enviar mensajes de emergencias a la población afectada por un desastre natural incluso cuando no hay internet o redes móviles.



**PRINCIPIOS DESIGN THINKING**

**Barbarita Lara, ingeniera de 34 años**

# Chilena destacada por el MIT ahora gestiona cápsulas de seguridad contra el covid-19

Figura en la lista de innovadores sub 35 del instituto. Inventó una tecnología que puede enviar mensajes de emergencia a zonas de catástrofe cuando falla internet.

Por Rodrigo Vergara Tampe

**B**arbarita Lara forma parte del selecto grupo de "innovadores que están construyendo los dispositivos del futuro". Así la presentó (en 2018) la prestigiosa revista MIT Technology Review, del Instituto Tecnológico de Massachusetts, cuando la incluyó en la lista mundial de innovadores sub 35, compartiendo el honor con personas como Mark Zuckerberg y Larry Page (cofundador de Google).

La definición de la revista no se equivocó. Hoy, esta ingeniera, investigadora, inventora y emprendedora de 34 años tiene puestas sus energías en buscar una forma de combatir esta pandemia, y no ha perdido el tiempo. Es una de las articuladoras del proyecto que ha permitido entregar más de 50 cápsulas de seguridad a diversas instituciones hospitalarias en Chile con el propósito de proteger al personal médico durante la intubación y extubación de pacientes con coronavirus.

Toda su vida, Barbarita ha armado y desarmado cosas. Aprendió a desarmar su primer computador a los ocho años, como esos genios compositores que de niños pueden deconstruir una partitura como si nada. A los 12, ofrecía sus servicios técnicos a sus vecinos de Viña del Mar, trabajando por canje: comida a cambio de su expertise computacional.

## Liberaron los planos

Su pasión por la tecnología la llevó a convertirse en hacker, aunque luego optó por alejarse del «lado oscuro». Y hace unos años inventó una tecnología que puede enviar mensajes de emergencia a zonas de catástrofes cuando falla internet, lo que le valió el reconocimiento del MIT.

- ¿Cómo se gestó el proyecto para entregar cápsulas de seguridad para pacientes con covid-19 internados en UCI?

- La idea nació en la propia UCI (por una amiga enfermera en Valparaíso), yo fui la articuladora entre el equipo de dise-



Barbarita Lara.

ño de las cápsulas (Eproic) y la industria Aprimín. Hay 50 cápsulas que están siendo repartidas a lo largo de todo Chile y ya hemos comenzado la construcción de 77 más. Por su buen diseño y adaptación estas cápsulas evitan que los aerosoles del paciente con covid contaminen al personal médico en la UCI.

Se trata de una caja transparente que se pone sobre los pacientes al momento de la extubación y que tiene hoyos por donde meter las manos. Tan bien recibida ha sido, que liberaron los planos incluso para el extranjero.

## "Giro sin tornillo"

- El MIT te reconoció por inventar una tecnología para enviar mensajes de emergencia cuando falla internet. ¿Cómo se te ocurrió?

- Durante el terremoto de 2010 no podía comunicarme con mi esposo, solo escuchábamos una radio argentina. En ese momento dije por qué no hacer una red mundial interconectada de emergencia. Esta tecnología codifica información en audio en alta frecuencia y reutiliza la infraestructura radial para enviar datos a los celulares de las zonas afectadas por un desastre.

- De niña tuviste intereses distintos a lo tradicional. ¿Cómo fue tu infancia?

“

Hay 50 cápsulas que están siendo repartidas en todo Chile, y ya hemos comenzado la construcción de 77 más”.

- Agradezco no haber sido forzada a seguir cánones anticuados de lo que "debería hacer o ser una niña". Fui una niña curiosa, desarmaba todo, era la típica "giró sin tornillo" que arreglaba todo. Mi primer computador lo tuve a los 8 años y eso ¡cambió mi vida!

- De hecho, les arreglabas los computadores a tus vecinos.

- Sí, cuando recibí mi primer computador lo desarmé completo y como no me compraron otro, decidí salir a trabajar porque era muy empoderada. Al principio trabajé gratis por un año para aprender de otros computadores, en casa de conocidos. Después trabajé haciendo canje, comida por trabajo y luego tuve un imperio: cobraba lo que quería (ríe).

## “Y en el colegio?”

- Buena alumna, pero media rebelde. No dormía mucho, siempre cuestionaba el sistema y no me quedaba con lo que me decían, porque necesitaba sentirme desafiada. Fue una experiencia feliz, aunque sufrí bullying por ser distinta y tener gustos diferentes. Pero eso no me impidió seguir adelante, sólo me mostró un mundo cruel, injusto y superficial.

- ¿Cuáles son las principales dificultades para ser investigadora y emprendedora en Chile?

- La validación por ser mujer. Existe una clara desigualdad de condiciones: falta de recursos, abuso de poder, acoso, miles de injusticias; pero estamos luchando para que cambie, para formar familias共同 equipos y que no se traspase la responsabilidad completa a la mujer de llevar un hogar, un matrimonio, un trabajo, una investigación o un emprendimiento.

- Hoy con coronavirus hay mucha desconfianza en la información. ¿Cuál es el desafío de la tecnología?

- Tener un ecosistema articulado que realmente funcione al servicio de la comunidad. Los datos son el futuro y deben ser libres, abiertos, transparentes y públicos. Los datos generan información y conocimiento, y ese poder le pertenece a quien genera los datos: a la gente.

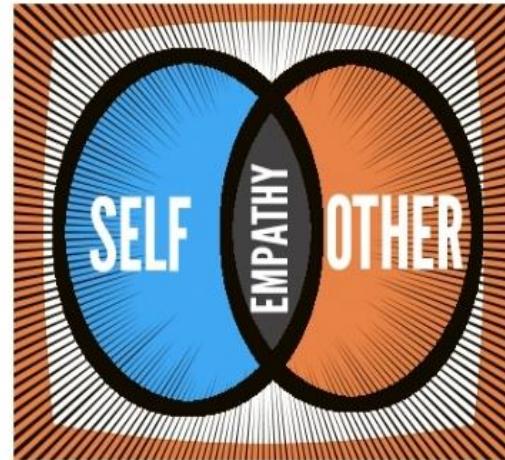
# EMPATIA

Capacidad de percibir y comprender lo que el otro siente



Empatía es conectar y resonar con el otro.

## Capacidad de percibir y comprender lo que el otro siente

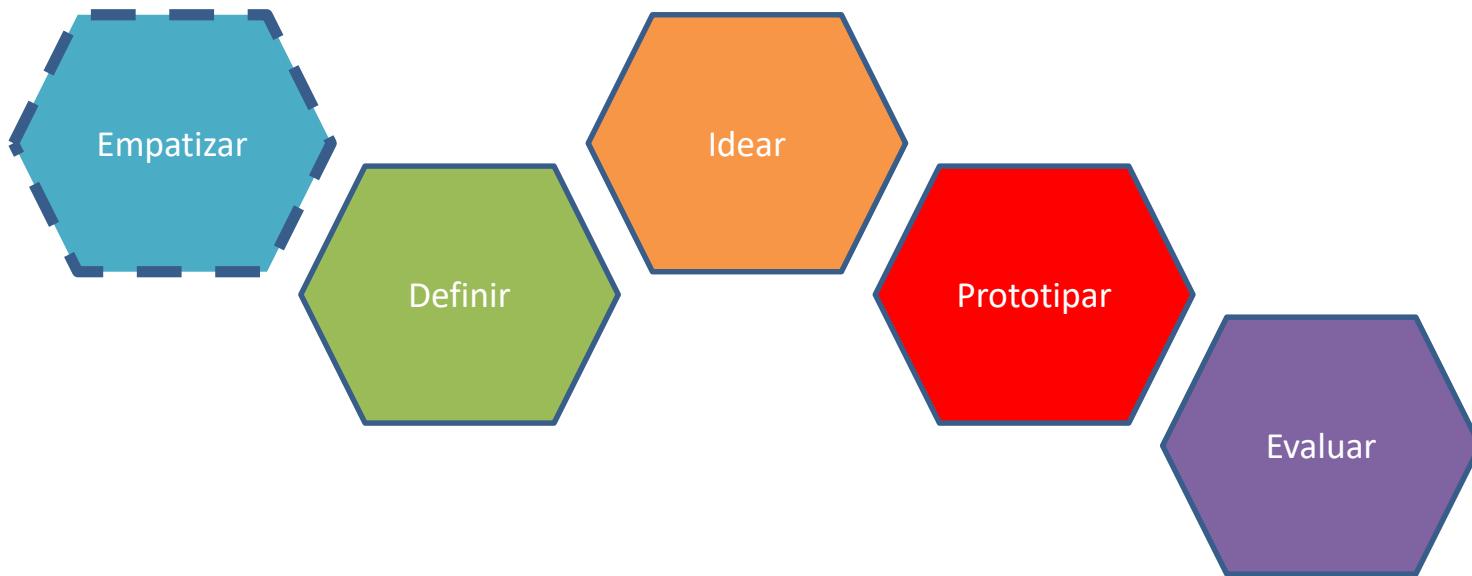


Máster en Gestión de Instituciones y Empresas Culturales - Universitat de Barcelona-

Diana Pinós @psydiana

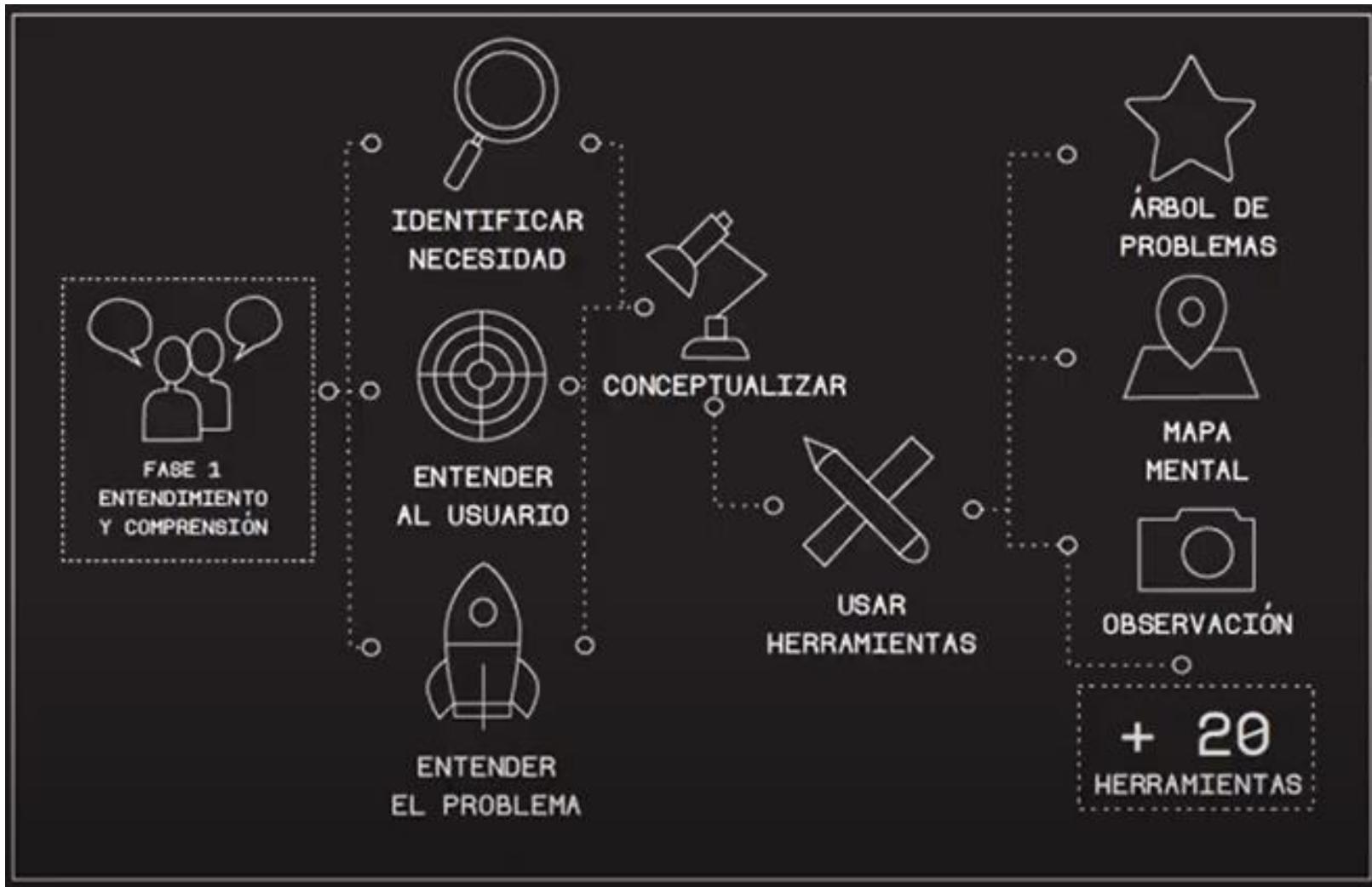
Empatizar es en cierto sentido entrar en el “mapa” del otro y comprender lo que siente o piensa, sus ideas y creencias.

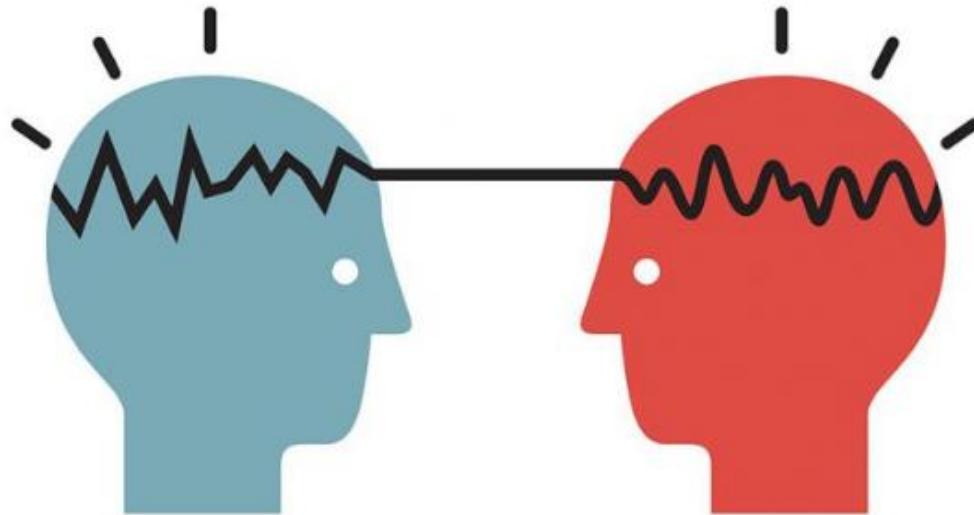
# EMPATIA



## EMPATIZAR CON MI CLIENTE/USUARIO

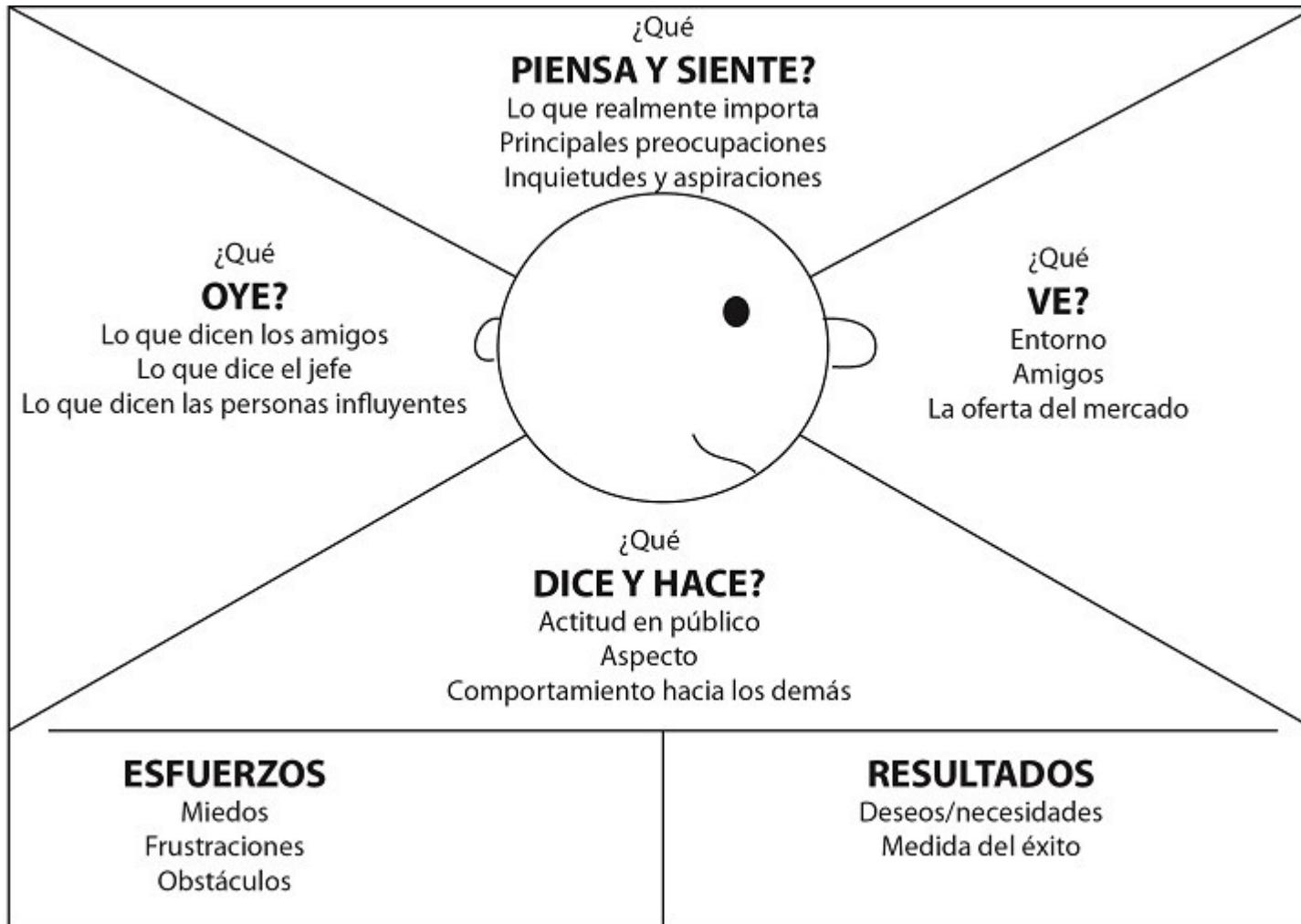
# EMPATIZAR





**MAPA DE EMPATÍA**

# MAPA DE EMPATÍA



Herramienta diseñada por XPLANE

# MAPA DE EMPATÍA

## ¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

- ¿Qué es lo que le mueve?
- ¿Cuales son sus preocupaciones?
- ¿Qué es lo que le importa realmente (y que no dice)?
- ¿Cuales son sus expectativas?

## ¿QUÉ VE?

- ¿Cual es su entorno?
- ¿A qué tipo de ofertas está expuesto?
- ¿Quienes son las personas clave de su entorno?
- ¿A qué tipo de problemas se enfrenta?

## ¿QUÉ ESCUCHA?

- ¿Qué es lo que escucha en su entorno profesional?
- ¿Qué le dicen sus amigos y familia?
- ¿Quienes son sus principales influenciadores?
- ¿Cómo lo hacen? ¿A través de que medios?

## ¿QUÉ DICE Y HACE?

- ¿Cómo se comporta habitualmente en público?
- ¿Qué dice que le importa?
- ¿Con quien habla?
- ¿Influencia a alguien?
- ¿Existen diferencias entre lo que dice y lo que piensa?

## ESFUERZOS

- ¿Qué le frustra?
- ¿Que miedos o riesgos le preocupan?
- ¿Qué obstáculos encuentra en el camino de sus objetivos?

## RESULTADOS

- ¿Que es lo que de verdad le gustaría conseguir?
- Para el/ella ¿Qué es el éxito?
- ¿Cómo intenta alcanzarlo?

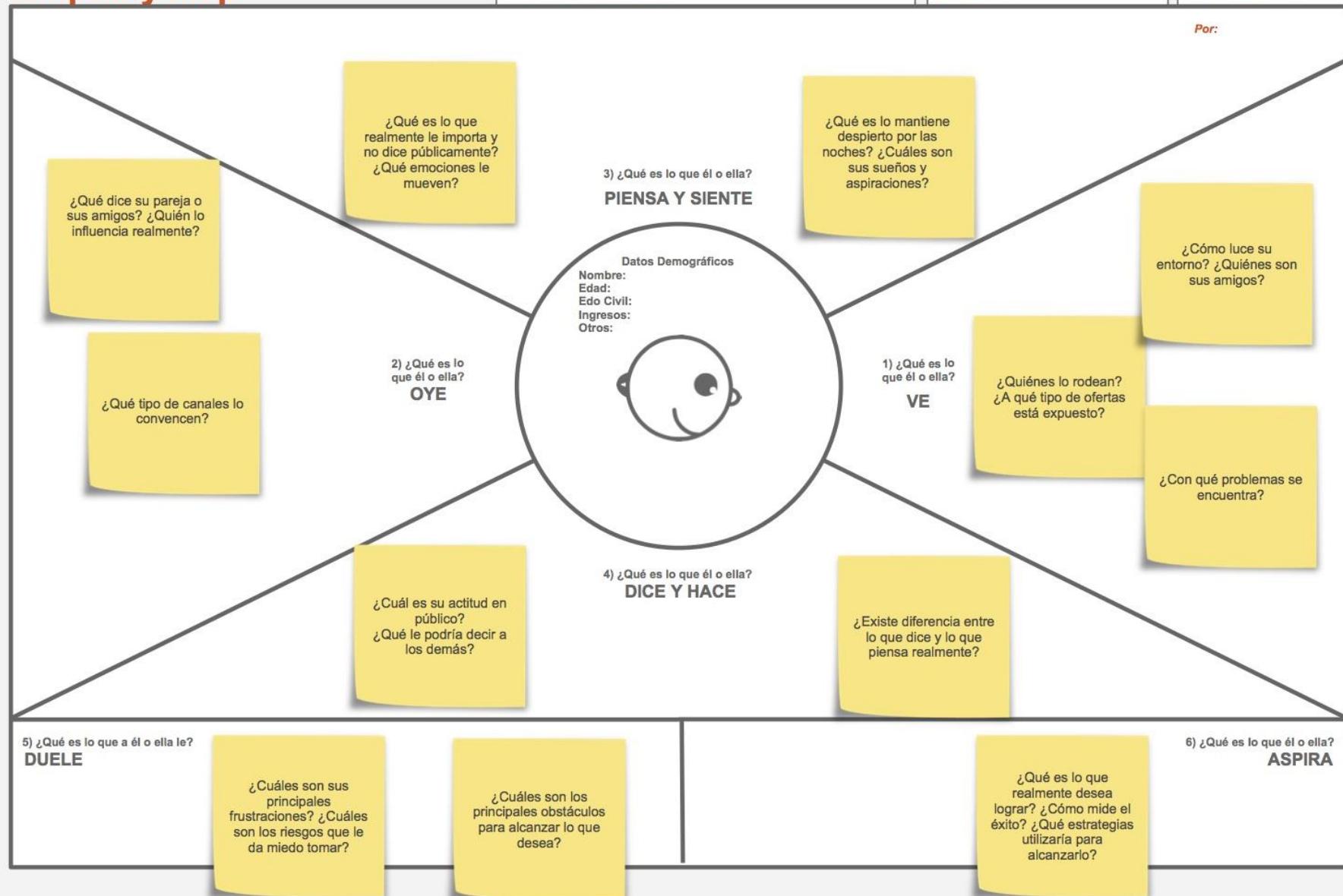
# Empathy Map

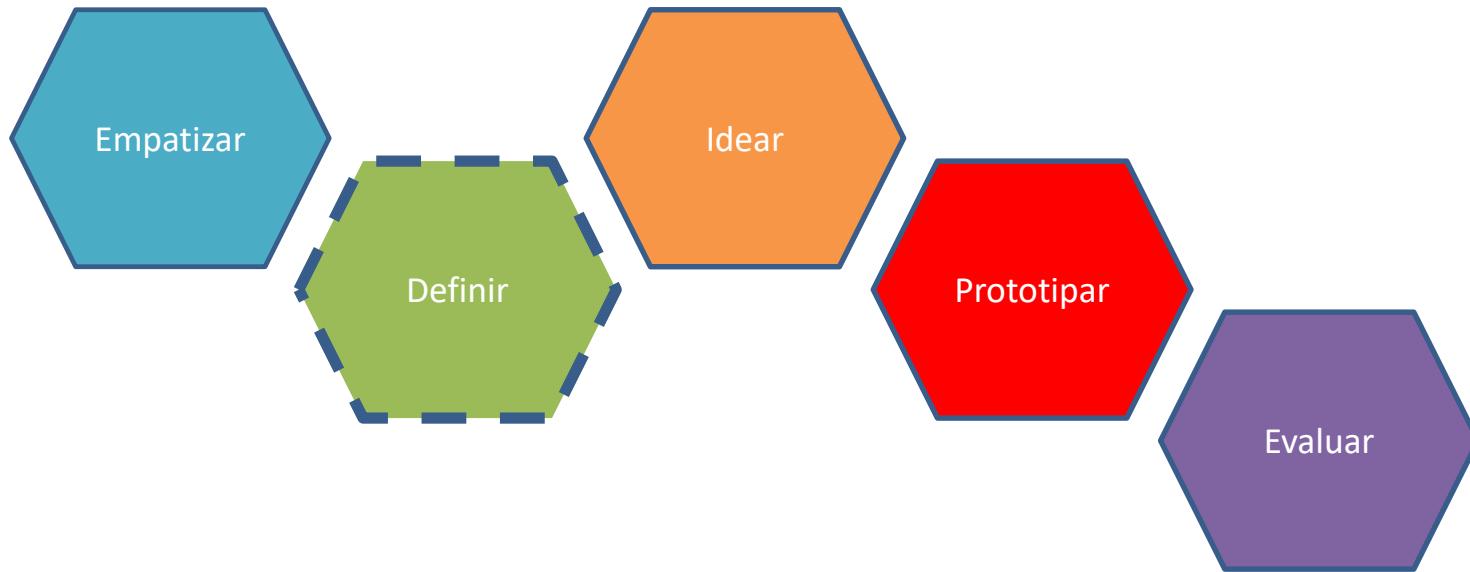
Nombre del Usuario / Cliente:

Diseñado para:

En: dd/mm/aaaa

Por:

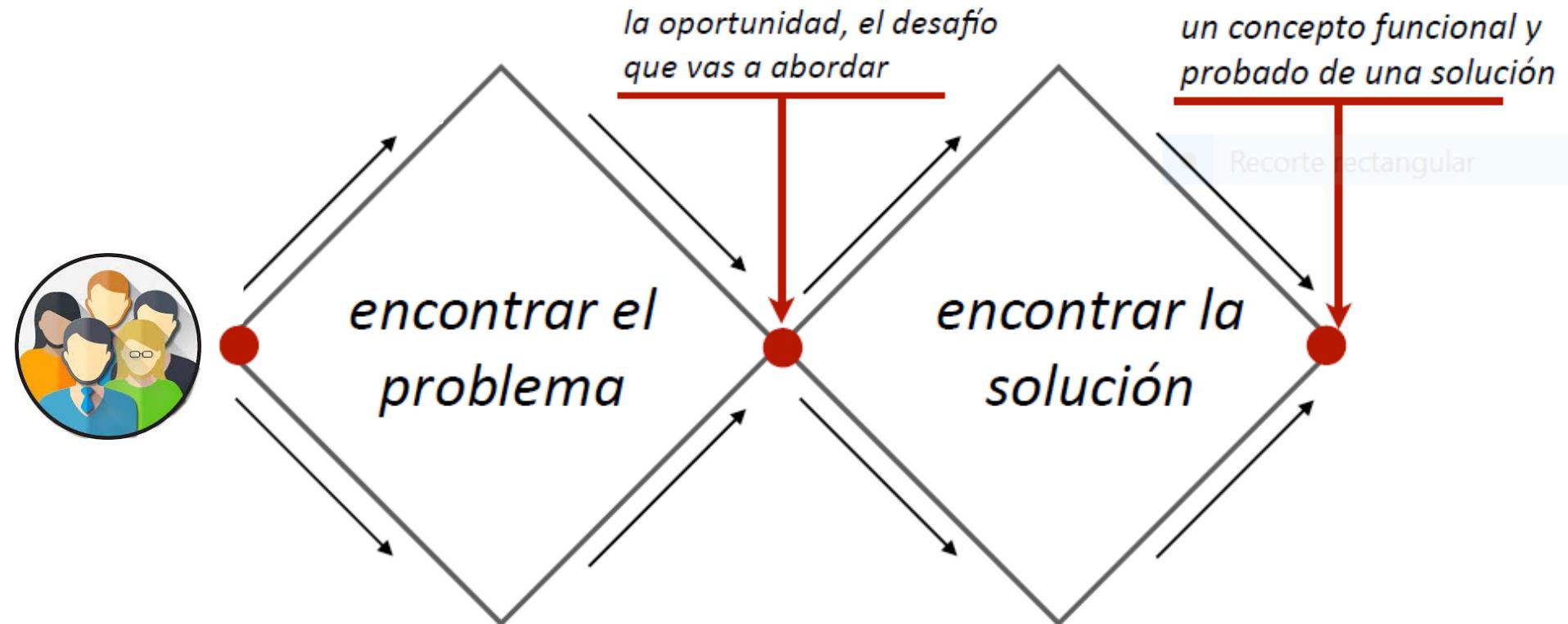




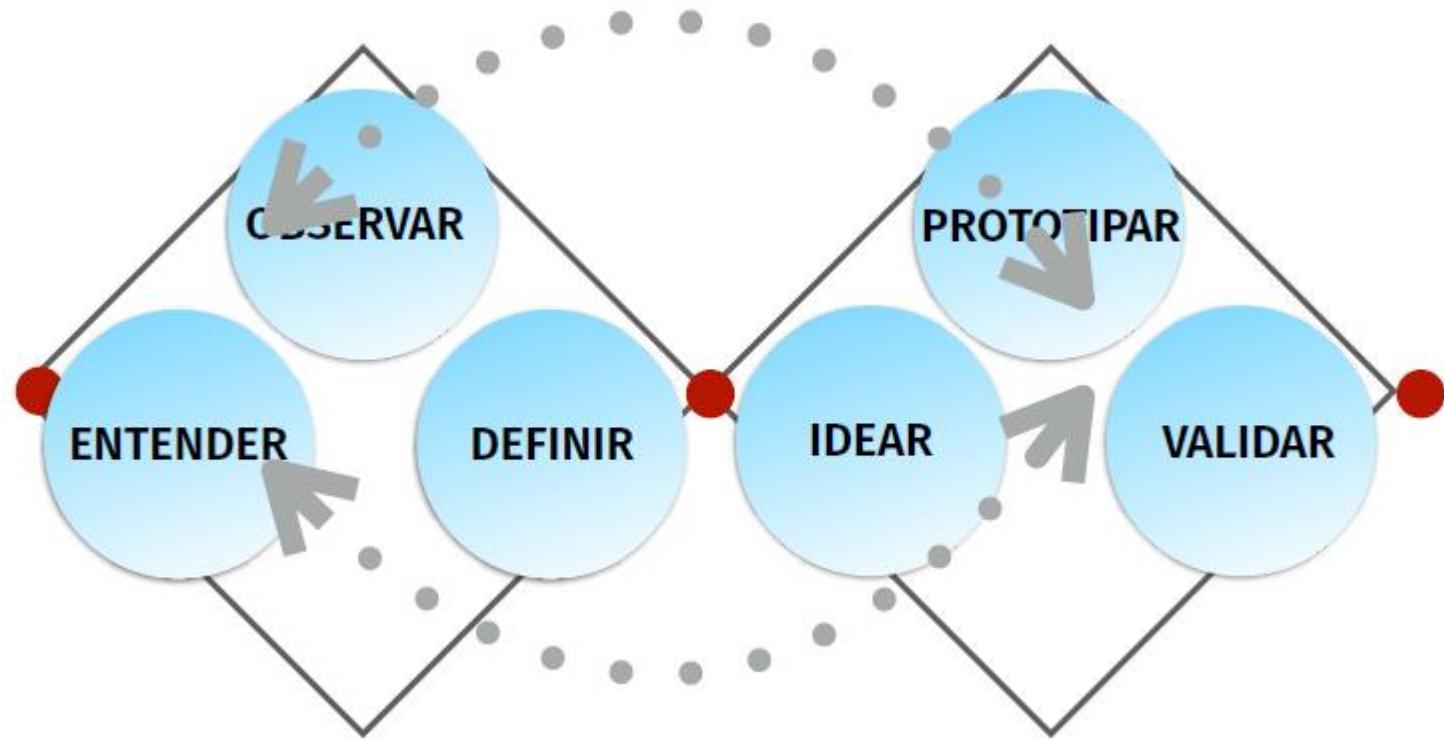
## DEFINIR LAS NECESIDADES

**Definir** corresponde a la segunda fase en un proceso de Design Thinking. Tras una etapa de **divergencia** en la que hemos adquirido un alto volumen de información, llega el turno de **converger**.

## DEFINIR

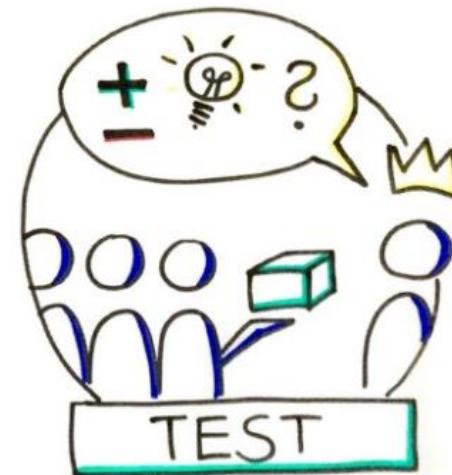
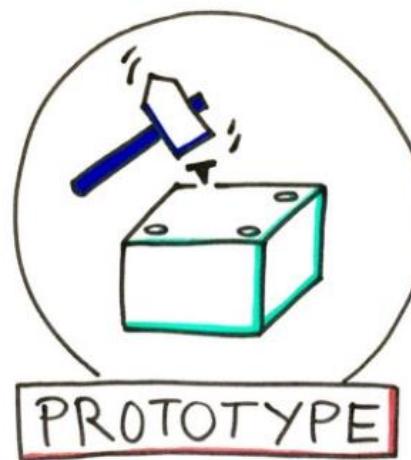
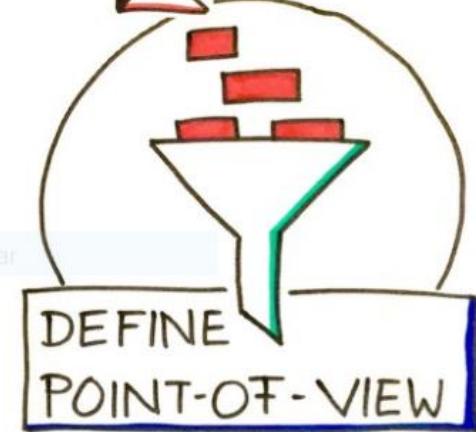
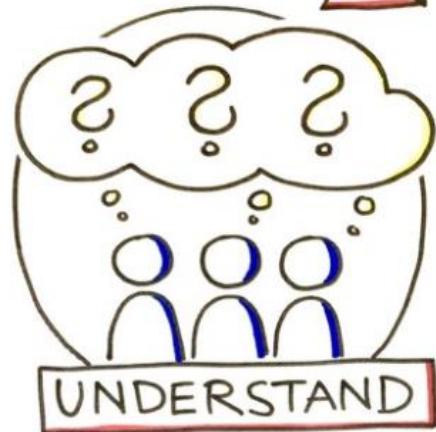


**INNOVACIÓN CENTRADA EN LAS PERSONAS**



INNOVACIÓN CENTRADA EN LAS PERSONAS

## DESIGN THINKING



INNOVACIÓN CENTRADA EN LAS PERSONAS

## **DEFINIR**

Recopilar y sintetizar la información recopilada en el etapa anterior.

Las "necesidades" son requerimientos humanos tanto emocionales como físicos. Las necesidades ayudan a definir los desafíos de tu diseño.

**Recuerda:** Las necesidades son verbos (actividades y deseos con los que el usuario podría necesitar ayuda), no son sustantivos (soluciones).

Identifica las necesidades directamente de los rasgos que apuntaste del usuario, o desde las contradicciones entre dos temas diferentes - como por ejemplo, la desconexión entre lo que dice y lo que hace.

# **DEFINIR LAS NECESIDADES**

Mi comunidad necesita **+ verbo +** porque la música forma parte de todas las actividades y momentos de su vida.



Un CD más rápido



Escuchar música  
dónde y cuando  
quieras

## DEFINIR LAS NECESIDADES

## **PUNTO DE VISTA**

“Point of View” (POV) significa crear una declaración de problema viable y significativo y que será guía para enfocarse de mejor manera a un usuario en particular.

**DEFINIR**

## IDENTIFICA INSIGHTS

Insight es un término se puede traducir al español como "visión interna" o más genéricamente "percepción" o "entendimiento".

Mediante un insight se "capta", "internaliza" o comprende, una "verdad" revelada.

Puede ocurrir inesperadamente, luego de un trabajo profundo, simbólicamente, o mediante el empleo de diversas técnicas afines.



## DEFINIR LAS NECESIDADES

## IDENTIFICA INSIGHTS

Los insights son los porqués detrás de las necesidades aparentes.

Un ejemplo : Cuando preguntamos por qué un apicultor lleva ese traje tan aparatoso, el 99,9% de los asistentes dice que es para que no le piquen las abejas, pero la verdadera razón es porque quiere coger la miel. Protegerse de las picaduras de las abejas es una necesidad aparente mientras que la miel es el insight.



## DEFINIR LAS NECESIDADES

## POINT OF VIEW (POV Madlib)

Básicamente a partir de la identificación de las necesidades (verbos) y de los insights debemos construir frases siguiendo este esquema:

«El (**usuario/comunidad**) necesita (**verbo**) porque (**insight**).»

A partir de la identificación de esos elementos se pueden hacer distintas combinaciones. Finalmente se pueden emplear también varios insights para guiar el proceso creativo posterior.

**DEFINIR EL PROBLEMA**

## **DEFINIR**

La definición concreta del problema es fundamental ya que va a permitir guiar el proceso creativo. Una mala definición puede hacer que todo el proceso salga mal y que debemos regresar a este punto.

Algunas características que debería tener son:

- Que sea inspiradora.
- Que recoja la información y las emociones de las personas que has observado.
- Que permita generar criterios para evaluar si se alcanza el objetivo.

## **DEFINIR EL PROBLEMA**

“Carolina es una madre soltera de 26 años a la que le encantan las películas de ciencia ficción. Necesita una forma de arrendar DVD que no estorbe su ya ocupada agenda y que la haga sentir relajada después de un largo día de trabajo y de cuidar a su hija ”.



Carolina es una madre soltera de 26 años a la que le encantan las películas de ciencia ficción. Necesita una forma de acceder a **contenido nuevo y entretenido** de una manera que le permita consumirlo a su propio ritmo, mientras que la hace sentir emocionada por descubrir nuevos programas **para compartir con sus amigos**.

## DEFINIR EL PROBLEMA

Un apicultor necesita protegerse de las abejas por que necesita cosechar la mayor cantidad de miel posible sin estropear las colmenas.



**DEFINIR EL PROBLEMA**

 *La clave de esta etapa es poder definir el verdadero problema o problemas (necesidades) para poder encontrar la solución más eficaz (innovación).*

## DEFINIR EL PROBLEMA

## **ESTADO DEL ARTE**

Dentro del ambiente tecnológico industrial, se entiende como "estado del arte", "estado de la técnica" o "estado de la cuestión", todos aquellos desarrollos de última tecnología realizados a un producto, que han sido probados en la industria y han sido acogidos y aceptados por diferentes fabricantes.

**DEFINIR EL PROBLEMA**

# TRABAJO EN GRUPO



“Imagínese que busca un empleo en una empresa de gran prestigio, con unas condiciones más que aceptables. La compañía a la cual aspira tiene muchos postulantes y no hace entrevistas personalizadas, ni tests. Considera que las habilidades que se destacan en currículos son, a menudo, exageradas. A cambio, pide la contraseña del correo electrónico del aspirante para que un algoritmo analice sus mensajes personales y genere un perfil del candidato. ¿Daría usted el consentimiento para que un sistema de inteligencia artificial (IA) revisara su buzón de correo, a cambio de optar al trabajo de su vida?”

# ETICA DE LOS DATOS

El ejemplo que acabamos de describir es real: agencia de recolocación finlandesa Digital Minds.



## PRIVACIDAD DE LOS DATOS PERSONALES



## SESGOS DE LOS ALGORITMOS

# ETICA DE LOS DATOS

## Algunos conceptos

- **Inteligencia artificial (IA):** es un término general para una gama de tecnologías basadas en algoritmos que a menudo intentan imitar el pensamiento humano para resolver tareas complejas (The Alan Turing Institute, 2020)
- **Algoritmo:** conjunto de instrucciones sobre cómo una computadora debe realizar una tarea en particular (Caplan et al., 2018)

# ETICA DE LOS DATOS

## ¿Qué es un sesgo?

Desde un punto de vista estadístico, el sesgo es una desviación sistemática causada por un proceso de muestreo o estimación impreciso. (Baeza-Yates, 2018).

## Sesgos en la IA y/o algoritmos

Errores sistemáticos y repetibles en un sistema que crean resultados injustos, como privilegiar a un grupo arbitrario de usuarios sobre otros (Wikipedia)

# ETICA DE LOS DATOS

¿Por qué me debiera importar? Los seres humanos también tienen sesgos

“Los sistemas de decisión automatizados pueden amplificar el sesgo en una escala sin precedentes y dar a ese sesgo la apariencia de objetividad científica”

(AI Now, 2018)

# ETICA DE LOS DATOS

**“Los sesgos son parecidos a los prejuicios:** todos los tenemos, en menor o mayor grado. Muchos los heredamos de nuestro entorno social o familiar sin darnos cuenta.”

**“El sesgo más grande es creer que no tenemos ningún prejuicio.** Si los sesgos no se corrigen, hay el riesgo de habitar un futuro donde cada vez sea más difícil el progreso social porque los prejuicios se perpetúen.”

**Fuente:** Ricardo Baeza-Yates. Experto en algoritmos y estructuras de datos, recuperación de información, búsqueda y minería de datos en la Web además de data science.

# ETICA DE LOS DATOS

El **sesgo estadístico** procede de cómo obtenemos los datos, de errores de medida o similares. Por ejemplo, si la policía está presente en algunos barrios más que en otros, no será extraño que la tasa de criminalidad sea más alta donde tenga mayor presencia

El **sesgo cultural** es aquel que deriva de la sociedad, del lenguaje que hablamos o de todo lo que hemos aprendido a lo largo de la vida. Los estereotipos de las personas de un país son un ejemplo claro.

El **sesgo cognitivo** es aquel que nos identifica y que depende de nuestra personalidad, de nuestros gustos y miedos. Por ejemplo, si leemos una noticia que está alineada con lo que pensamos, nuestra tendencia será validarla aunque sea falsa. Esta última desviación se conoce como '**sesgo de confirmación**'.

**Si no nos cuestionamos lo que leemos o vemos, corremos el riesgo de avanzar hacia una involución humana.**

Fuente: Ricardo Baeza-Yates. Experto en algoritmos y estructuras de datos, recuperación de información, búsqueda y minería de datos en la Web además de data science.

# ETICA DE LOS DATOS

## confidencialidad



**Concepto:** Propiedad de la información, por la que se garantiza que está accesible únicamente a personal autorizado a acceder a dicha información.



# ETICA DE LOS DATOS

Usted está en: [Inicio](#) / [Noticias](#) / [Ciberseguridad](#)

## Delitos informáticos y ciberseguridad: proyecto que actualiza legislación chilena a segundo trámite

La Sala otorgó su aprobación unánime a esta iniciativa que adecua las normas al Convenio de Budapest.

*6 de marzo de 2020*

En condiciones de cumplir su segundo trámite, en la Cámara de Diputados, quedó el proyecto que establece normas sobre delitos informáticos, deroga la ley N° 19.223 y modifica otros cuerpos legales con el objeto de adecuarlos al Convenio de Budapest, (Boletín N° 12.192-25).

# ETICA DE LOS DATOS

La **probidad** es la honestidad y la rectitud: una persona honrada, por lo tanto, es aquella que tiene **probidad**. Puede decirse que la **probidad** está vinculada a la honradez y la integridad en el accionar. Quien actúa con **probidad** no comete ningún abuso, no miente ni incurre en un delito.

# PROPIEDAD INTELECTUAL Y LICENCIAS



Es un conjunto de normas donde todos los derechos son del propietario de la obra (***Todos los derechos reservados***). Dicha obra no puede ser utilizada ni modificada bajo ningún concepto sin autorización. Suelen tener un valor determinado en el tiempo según el tipo de obra. Cuando dicho tiempo haya pasado, los derechos pasan a ser de dominio público.

# PROPIEDAD INTELECTUAL Y LICENCIAS

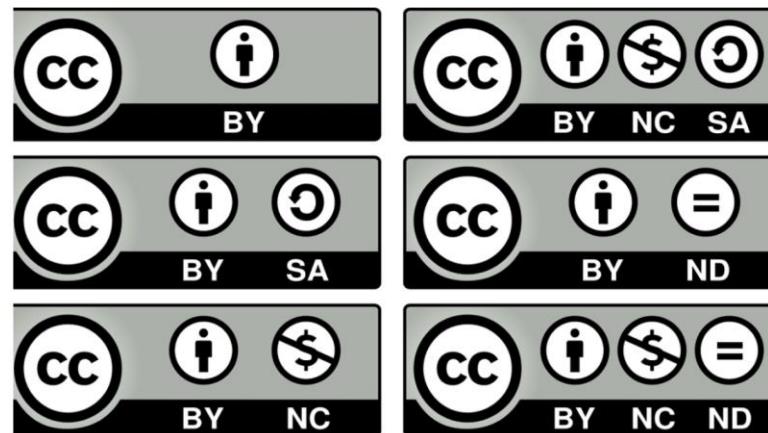


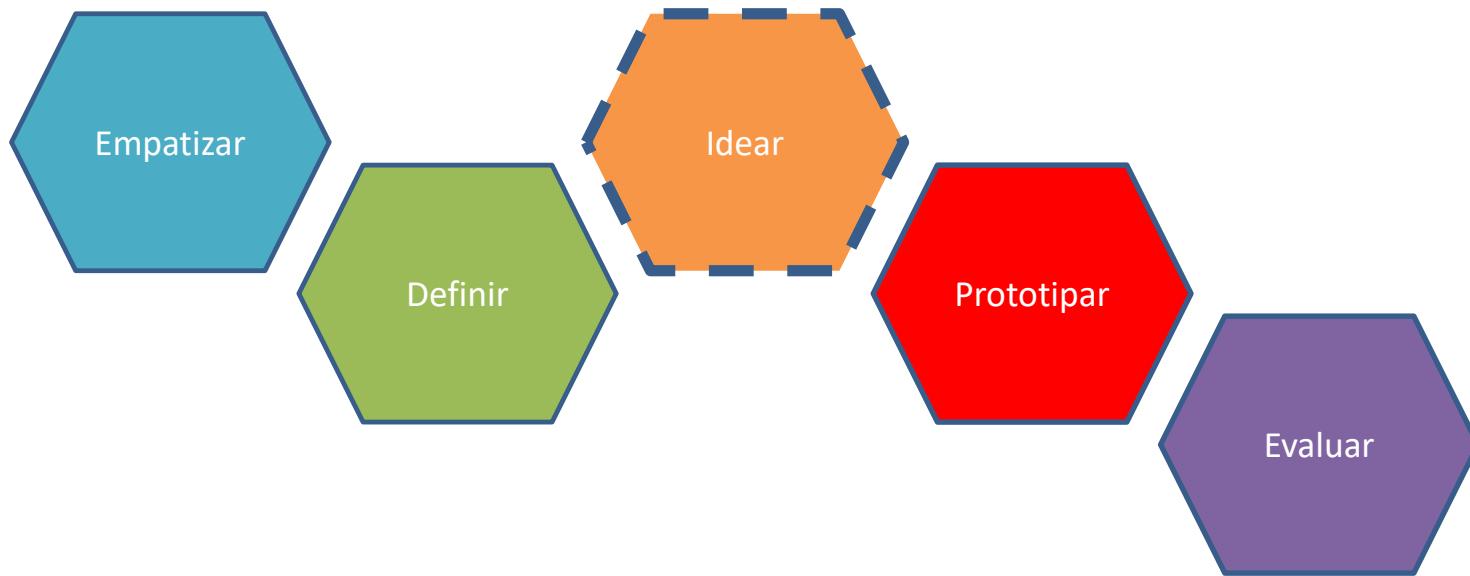
Estas licencias permiten a los autores poder decidir la manera en la que su obra va a circular en Internet, es decir, **los autores pueden ceder a otras personas algunos derechos (con condiciones) y mantener otros**. Estas licencias son **gratuitas** (solamente debes ser autor y titular para poder licenciar una obra) y al igual que el copyright, **el registro no es obligatorio**.

**Importante:** que una obra tenga CC no significa que no tenga Copyright.

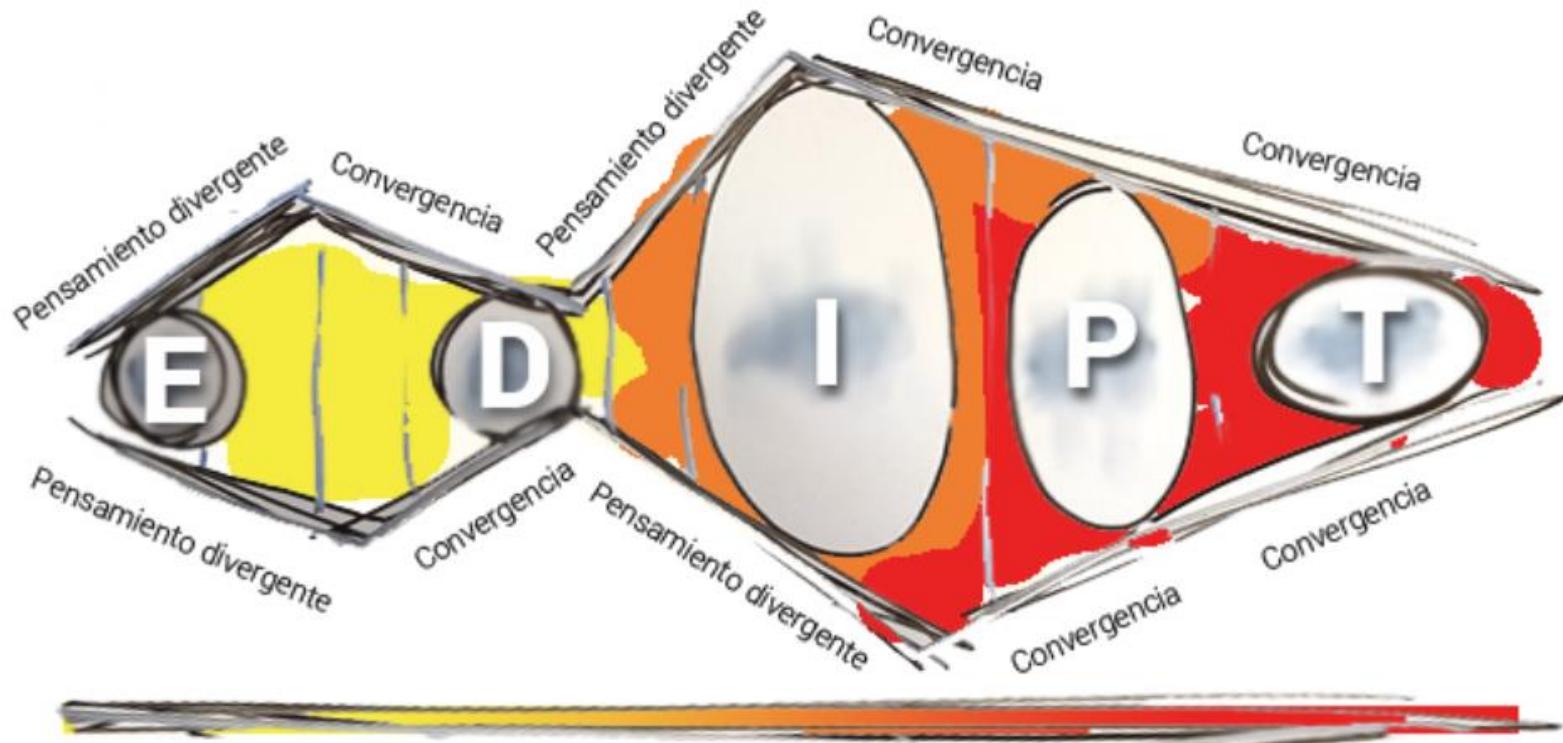
# PROPIEDAD INTELECTUAL Y LICENCIAS

Símbolo	Significado
BY 	<b>RECONOCIMIENTO:</b> cualquier explotación de la obra, debe reconocer la autoría.
NC 	<b>NO COMERCIAL:</b> la explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales
ND 	<b>SIN OBRAS DERIVADAS:</b> la autorización para explotar la obra no incluye la transformación para crear obras derivadas
SA 	<b>COMPARTIR IGUAL:</b> la explotación autorizada incluye la creación de obras derivadas, siempre que se mantenga la misma licencia al ser divulgadas.





## IDEAR SOLUCIONES



EMPATIZA    DEFINE    IDEA    PROTOTIPA    TESTA

ABRE TU MENTE

ENCUENTRA  
EL PROBLEMA

EXPLOSIÓN DE  
POSIBILIDADES

TOCA TUS IDEAS  
CON LAS MANOS

COMPRUEBA  
TU PROPUESTA

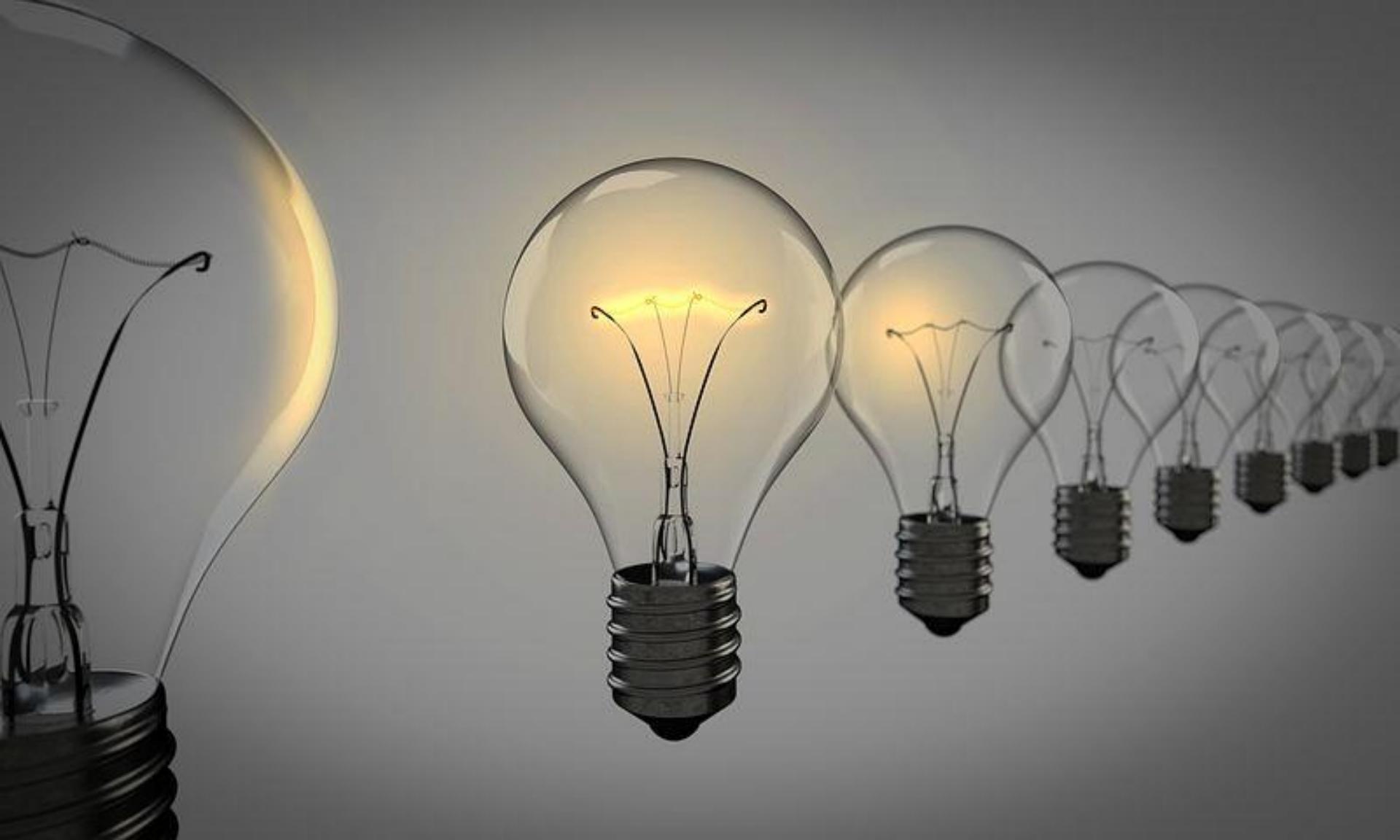
# IDEAR SOLUCIONES

## ¿Por qué idear?

Ideas para encontrar soluciones para tus usuarios:

- Dando un paso más allá de las soluciones obvias y explotando el potencial de innovación de las soluciones.
- Incluyendo perspectivas colectivas de todo el equipo.
- Descubriendo áreas de exploración inesperadas.
- Creando un gran volumen e ideas variadas para tus posibilidades de innovación

**IDEAR SOLUCIONES**



## GENERAR IDEAS

# Modelos

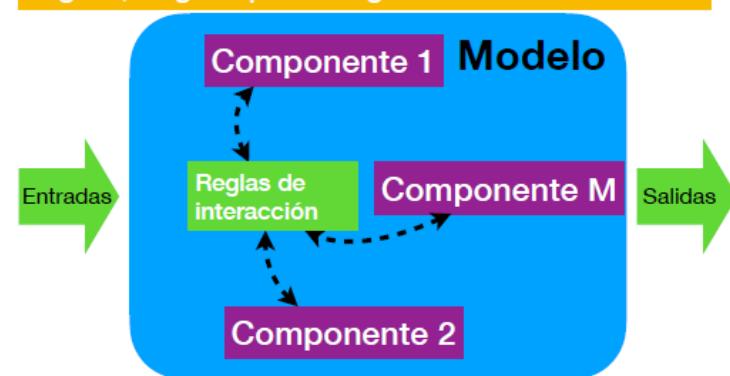
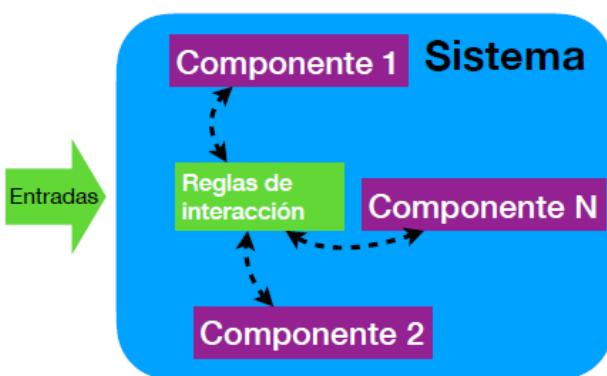


## Sistema

Parte de la realidad que es de interés para un estudio

## Modelo

Simplificación de un sistema



Diferentes tipos de modelos

Lógicos

Implementación

Otros

# Tipo de modelos

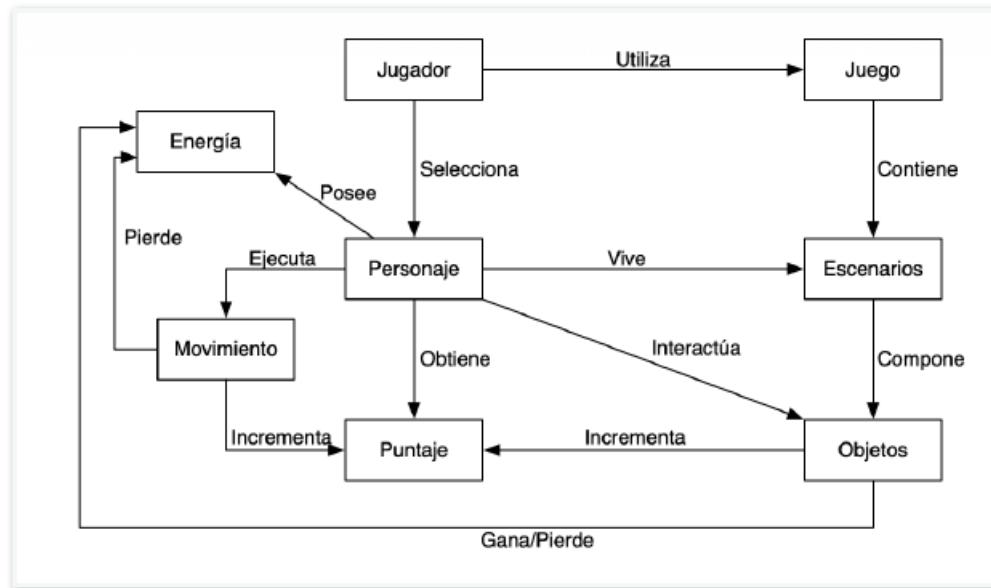
## Modelos conceptuales

Diagrama que muestra las relaciones entre distintas ideas abstractas. Se puede aplicar en varias circunstancias con el fin de explicar distintos aspectos del sistema.

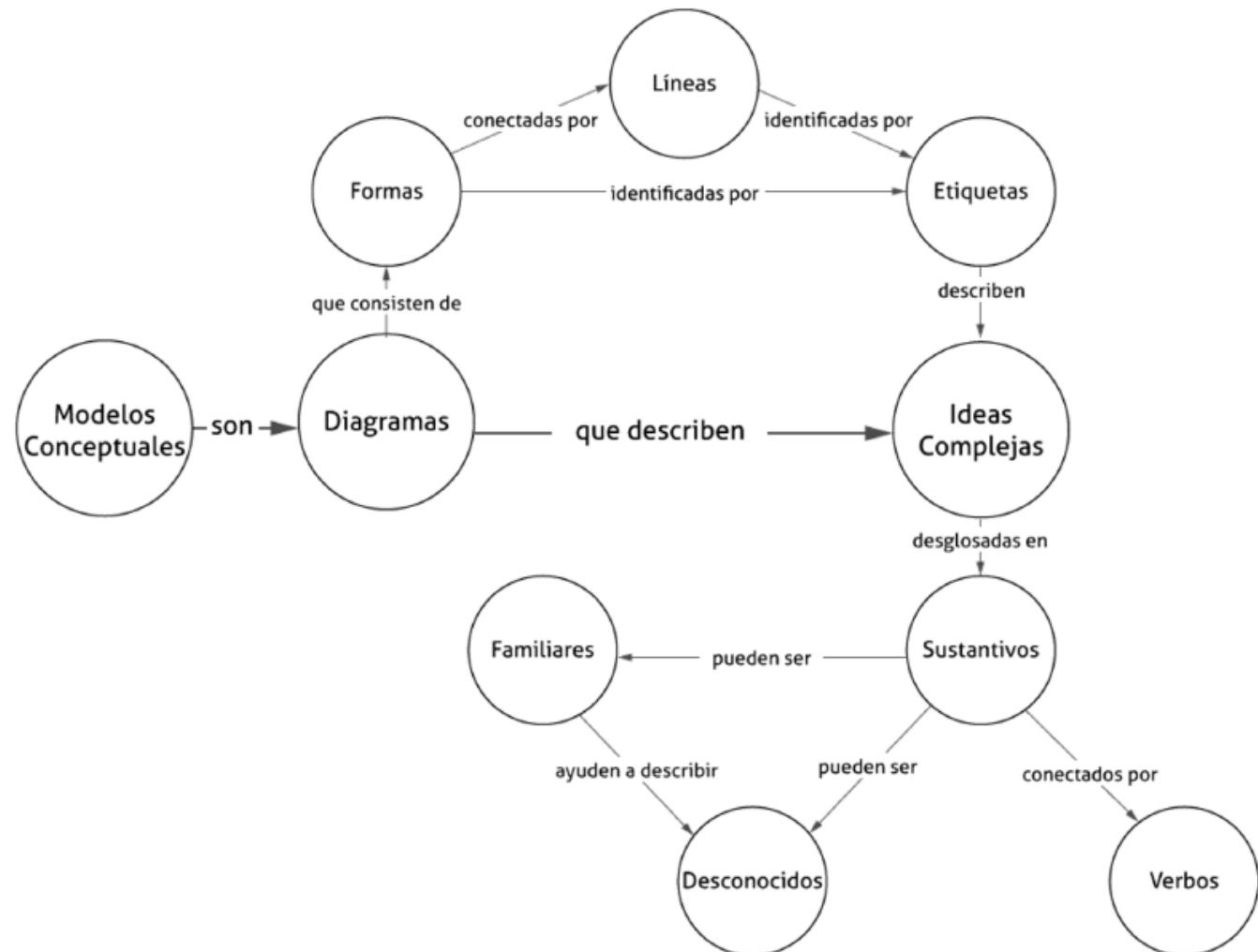
El propósito de un modelo conceptual es entender los distintos tipos de información que maneja el sistema.

Establece un vocabulario para hablar respecto a un dominio.

## Ejemplo de modelo para un juego simple

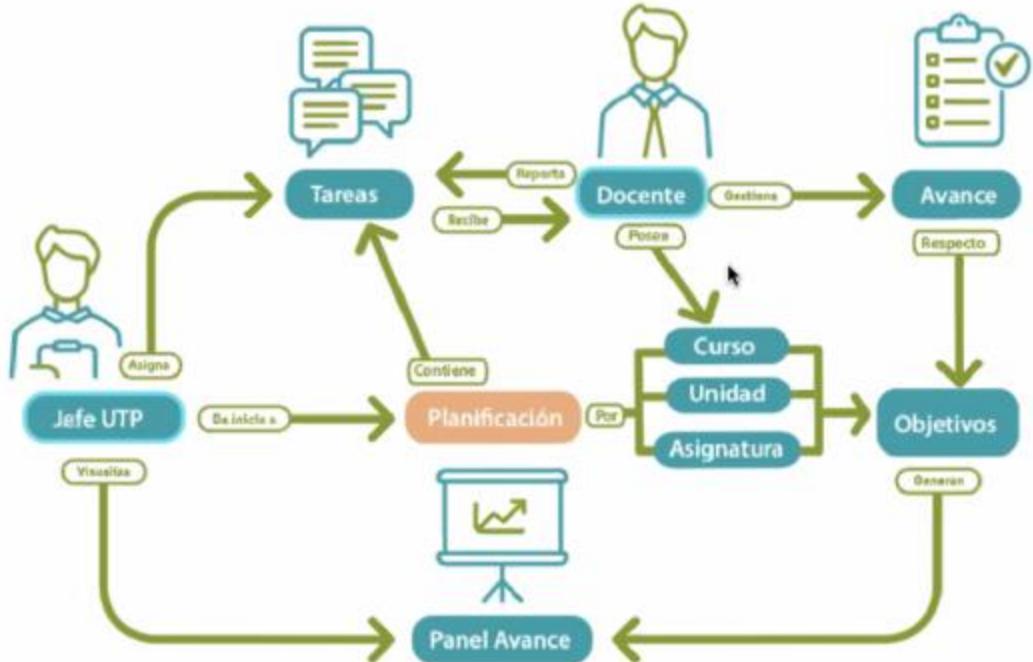
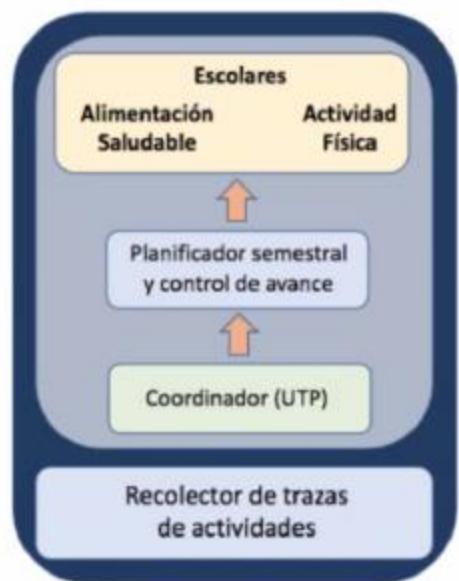


## Ejemplo de modelo para explicar qué es un Modelo Conceptual



# CIUDAD SUR

Territorio + saludable



**SOMOS YOIFERIAS**

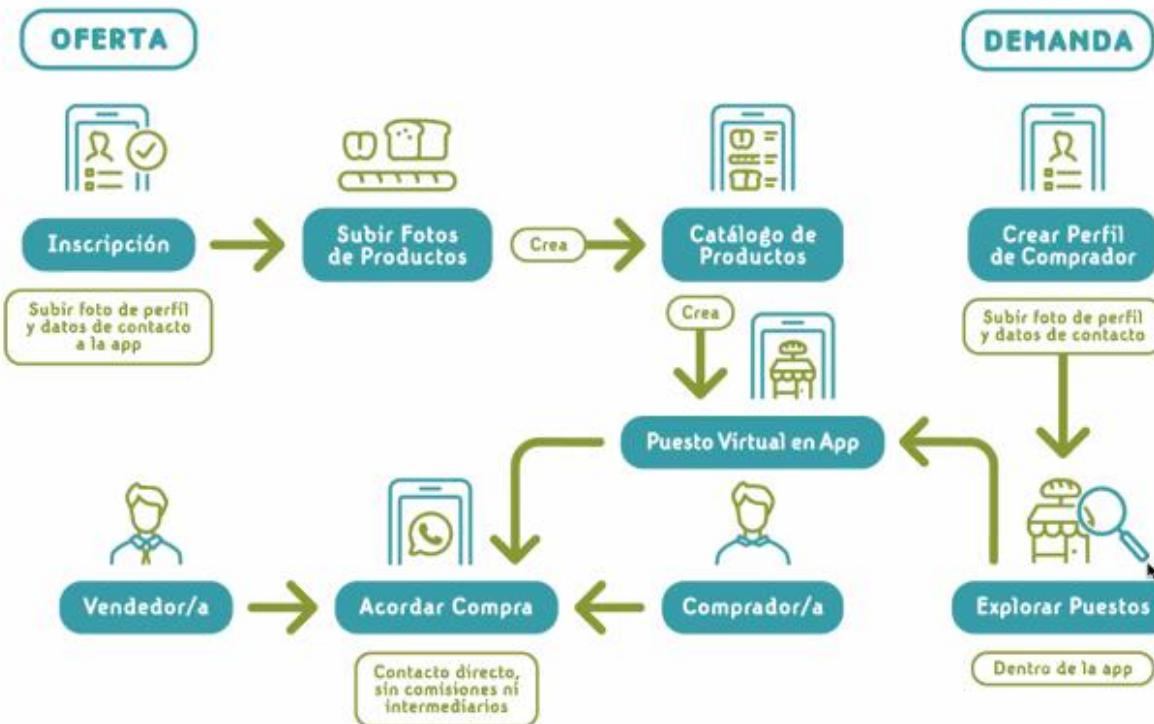
**TU FERIA VIRTUAL**

- Somos una **WebApp gratuita** diseñada para apoyar a las y los feriantes
- No cobramos **comisión** y no hay **intermediarios** entre feriante y cliente
- Encuéntranos en Facebook, Instagram y Twitter como **@YoiFerias**

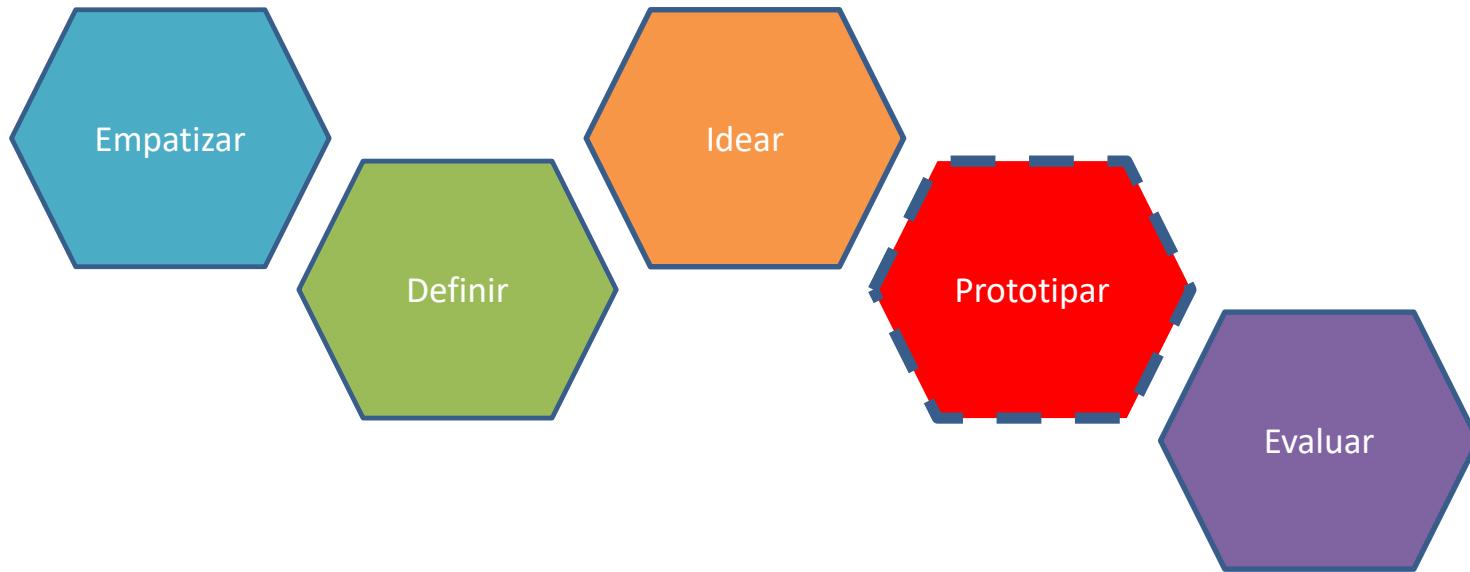
<https://www.youtube.com/watch?v=Ng8F7VILi84&t=66s>

**IDEAR SOLUCIONES**

## MODELO CONCEPTUAL YOI FERIAS



# IDEAR SOLUCIONES



# EXPERIMENTA

# MVP

## Minimum Viable Product



MVP 1



MVP 2



MVP 3



MVP 4



MVP 5



MVP 6

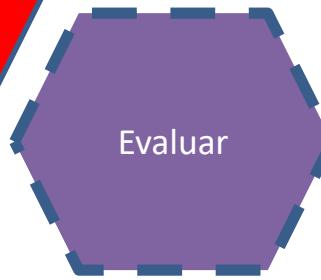
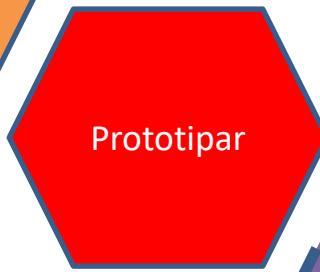
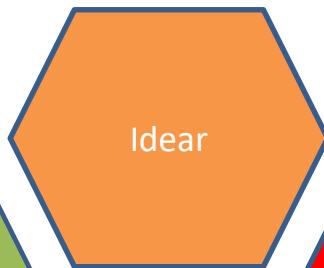
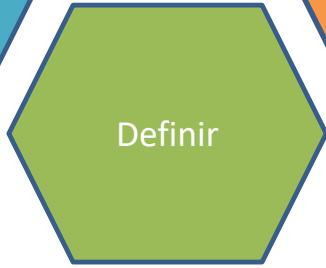
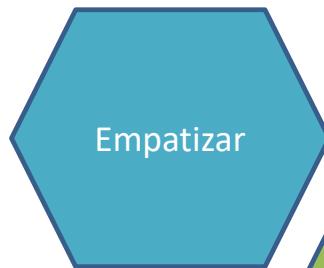


MVP 7



MVP 8

**MVP > Mínimo Producto Viable**



**EVALUA Y REFINA**



EVALUA TU SOLUCION CON LAS PERSONAS Y REFINA

# Formulario de reunión retrospectiva

¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos)	¿Qué no salió bien en la iteración? (errores)	¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua)

**RETROSPECTIVA (1 semana)**



## RITOS DE COORDINACION