



## Contenido

1. Pantallas iniciales de <i>Flowtion</i> .....	2
2. Diseñar experiencias de co-diseño usando <i>Flowtion</i> .....	4
2.1.1    Diseñar experiencias de co-diseño.....	4
2.1.2    Diseñar experiencias - Plantilla Brainwriting Individual – Matriz de 2X2 – Votación Ciega .....	7
2.1.3    Diseñar experiencias - Plantilla Brainwriting Grupal – Votación Grupal .....	8
3. Puesta en práctica de una experiencia de co-diseño usando la plantilla <i>Brainwriting Individual – Matriz de 2X2 – Votación Ciega</i> .....	10
3.1 Rol de Facilitador .....	10
3.1.1 Rol de Facilitador - Puesta en práctica - <i>Brainwriting Individual</i> .....	10
3.1.2 Rol de Facilitador - Puesta en práctica – <i>Matriz de 2x2</i> .....	15
3.1.3 Rol de Facilitador - Puesta en práctica – <i>Votación Ciega</i> .....	20
3.2 Rol de Participante.....	24
3.2.1 Rol de Participante - Puesta en práctica - <i>Brainwriting Individual</i> .....	25
3.2.2 Rol de Participante - Puesta en práctica – <i>Matriz de 2x2</i> .....	28
3.2.3 Rol de Participante - Puesta en práctica – <i>Votación Ciega</i> .....	30
3.3 Rol de Co-facilitador .....	33
3.4 Rol de Observador .....	34

## 1. Pantallas iniciales de *Flowtion*

En la Figura 1 se puede apreciar la página de inicio de la herramienta, donde se detallan las principales características de la misma, y se tiene la posibilidad de iniciar sesión.



Figura 1: Pantalla de inicio de la herramienta *Flowtion*.

Como respuesta de la opción “Iniciar Sesión/Registrarse” de la Figura 1, aparece la posibilidad de iniciar sesión como se puede observar en la Figura 2. Para esta versión de la herramienta *Flowtion* no se brinda la opción de que las personas puedan registrarse por sí mismas, sino que para usar la herramienta van a recibir los datos de acceso.

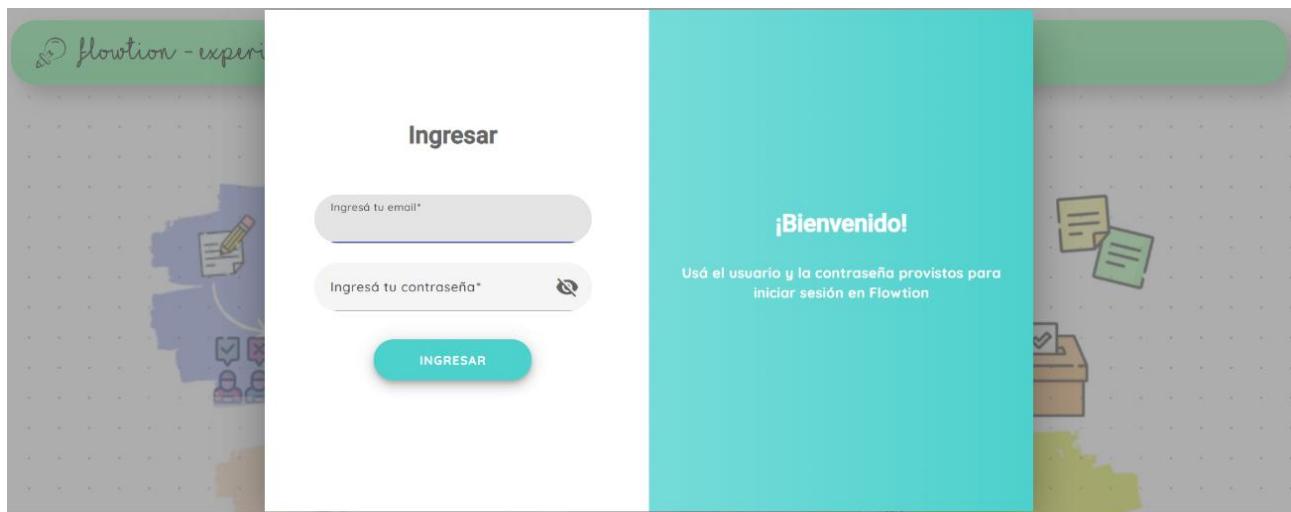


Figura 2: Pantalla de acceso a la herramienta *Flowtion*.

Una vez que la persona accede a la herramienta *Flowtion*, mediante el formulario de la Figura 2, recibe sus experiencias; si es la primera vez que usa la herramienta no va a tener ninguna. En algunas experiencias pudo haber tomado el rol de facilitador, mientras que en otras el de co-facilitador, observador o participante. Para distinguir los distintos tipos de participación aparecen las experiencias clasificadas en distintas listas.

En la Figura 3 se puede apreciar la información de dos personas distintas, una que tiene “*Experiencias que facilito*” mientras que la otra tiene “*Experiencias donde participo*”. Una persona puede tomar varios roles, y en ese caso, tener varios carruseles distintos en la pantalla de sus experiencias. Es decir, en la Figura 3 se visualiza en la pantalla de la izquierda una persona que facilitó una experiencia, mientras que la persona de la pantalla de la derecha es participante de esa experiencia y además de otra más.



**Figura 3: Pantallas con las experiencias de dos personas distintas.**

Como se puede observar en ambas pantallas de la Figura 3, siempre se cuenta con la opción de búsqueda, la cual se encuentra ampliada en la Figura 4. Esta opción da la posibilidad de buscar directamente por algún nombre, pero también aplicando un filtro acorde al estado de las experiencias (*Creadas*, *Pausadas*, *En ejecución*, *Finalizadas*). Las experiencias *creadas* todavía no han iniciado ninguna actividad; las *pausadas* han tenido algún tipo de actividad, pero actualmente los participantes no pueden realizar ninguna acción; cuando las experiencias están *en ejecución* los participantes pueden realizar algún tipo de acción en relación con el recurso actual que se está ejecutando; y por último, están aquellas experiencias que han finalizado porque se han completado todos sus recursos.



**Figura 4: Opción de búsqueda.**

## 2. Diseñar experiencias de co-diseño usando *Flowtion*

Se puede observar en la Figura 5 la opción “+ Experiencia”, esta opción solo aparece en aquellos usuarios que tienen asignada la posibilidad de ser facilitadores. Es decir, no todos los usuarios visualizan esta opción como se pudo apreciar en la pantalla derecha de la Figura 3. Para esta versión de la herramienta *Flowtion*, se decidió que esta asignación de permisos sea realizada al momento de crear los datos de acceso del usuario.



Figura 5: Opción de creación de nuevas experiencias.

### 2.1.1 Diseñar experiencias de co-diseño

Supongamos que de la Figura 5 se elige la opción “+ Experiencia”, como respuesta se recibe una pantalla como se visualiza en la Figura 6. Se puede apreciar que los primeros datos a completar son el nombre y descripción de la experiencia. El facilitador tiene la libertad de decidir cómo completar la descripción y qué nivel de detalle poner en la misma.

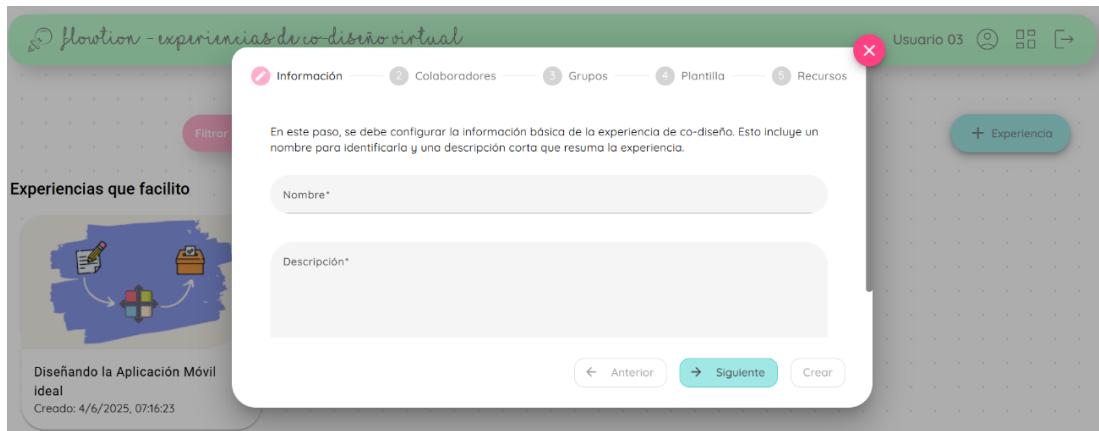
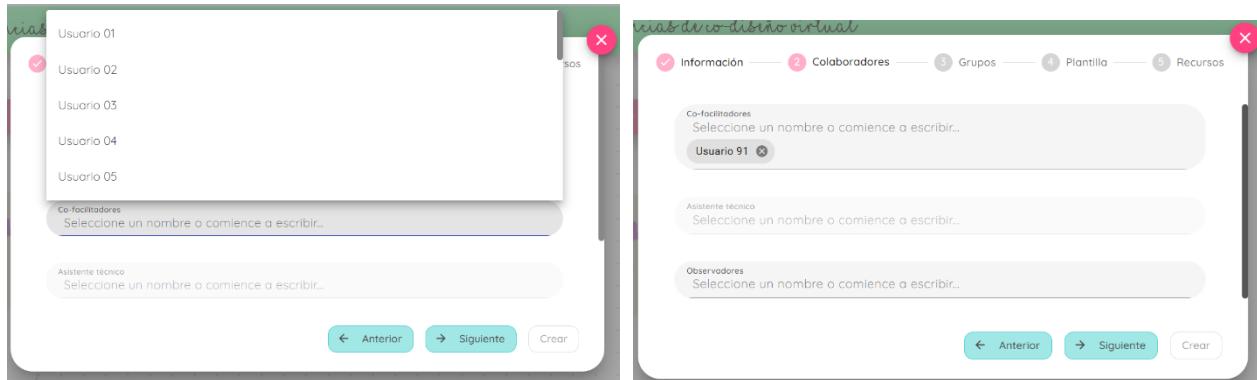


Figura 6: Crear una experiencia – Información de nombre y descripción.

La siguiente solapa para completar son los colaboradores de la experiencia, como se puede observar en las Figuras 7 y 8; se tienen los roles de *co-facilitadores*, *asistentes técnicos* y *observadores*. En la versión actual de la herramienta *Flowtion*, se pueden agregar tanto co-facilitadores como observadores (las acciones que pueden realizar estos se detallarán más adelante). En la pantalla de la derecha de la Figura 7, se muestra cómo escribiendo un texto se busca el usuario con ese nombre. Por otro lado, como se visualiza en la pantalla de la izquierda de la Figura 8, también se pueden desplegar los usuarios disponibles, poder elegir de ahí aquellos que van a colaborar. Para esta versión de la herramienta *Flowtion*, se han elegido *nombres de usuarios* estandarizados con “*Usuario*” y un número para simplificar las pruebas posteriores que se iban a realizar en relación con esta versión. En la pantalla de la derecha de la Figura 8, se observa cómo queda un usuario seleccionado.



**Figura 7: Crear una experiencia – Colaboradores – Co-facilitadores.**



**Figura 8: Crear una experiencia – Colaboradores - Elegir usuarios.**

Cada experiencia tiene al menos un grupo, pero pueden agregarse más, como se puede observar en la Figura 9. Para esta versión de la herramienta *Flowtion*, se ha decidido que cada grupo debe tener al menos dos participantes y un máximo de 10. Cuando se definen dos o más grupos se habilita la opción de borrarlos como se puede apreciar en la Figura 9. La herramienta controla que siempre haya al menos un grupo. Un participante puede pertenecer a un solo grupo en una experiencia.



**Figura 9: Crear una experiencia – Grupos – Agregar/eliminar grupos.**

El siguiente paso es elegir la plantilla de la experiencia. Cada plantilla tiene su imagen asociada representada por cada uno de los recursos que la integran y la secuencia de los mismos. Cabe mencionar que el *Brainwriting Individual* y *Brainwriting Grupal* se consideraron como plantillas con un solo recurso, para unificar el tratamiento que se le daba en la herramienta *Flowtion*. En la Figura 10 se pueden observar algunas plantillas disponibles, cuando se selecciona una, la misma se recuadra como se visualiza en la pantalla de la derecha de la figura.



**Figura 10: Crear una experiencia – Elegir la plantilla.**

Al pasar a la solapa de recursos se recibe una pantalla para completar los recursos que conformen la plantilla elegida, y por cada uno se deberán completar los campos correspondientes. En este caso, la Figura 11 muestra los campos correspondientes al *Brainwriting Individual*, donde solo se puede completar la consigna. También se visualiza la *Matriz de 2x2* donde además de la consigna tiene los valores de los ejes X e Y. Para esta versión de la herramienta, no hay opción de especificar tiempo para ningún recurso; este campo tiene como valor por default “*Sin tiempo preestablecido*”.



**Figura 11: Crear una experiencia – Completar recursos.**

Una vez que se completaron todos los datos requeridos de todos los recursos que integran la plantilla seleccionada, se habilita la opción de “*Crear*” como se puede observar en la Figura 12. En este caso, se completó, la plantilla *Brainwriting Individual*, *Matriz de 2x2* y *Votación Ciega*. Cabe mencionar que en todo momento durante la creación de una experiencia, el facilitador puede volver sobre alguna solapa para realizar las modificaciones que crea convenientes antes de concretar la creación de la misma.



**Figura 12: Crear una experiencia – Se habilita la opción de creación.**

Al realizar la creación, la experiencia aparece en la lista de “*Experiencias que facilito*” como se visualiza en la Figura 13. Supongamos que el facilitador al diseñar la experiencia agregó un co-facilitador y un observador como colaboradores, y un grupo con dos participantes. Una vez creada la experiencia y visible, esta se

incorpora a la lista correspondiente, dependiendo de su rol dentro de la misma, como se puede observar en la Figura 14.



**Figura 13: Listas relacionada al rol de facilitador.**



**Figura 14: Listas relacionadas al rol que toma la persona en cada experiencia.**

## 2.1.2 Diseñar experiencias - Plantilla Brainwriting Individual – Matriz de 2x2 – Votación Ciega

Para crear una experiencia que tenga la plantilla “*Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega*” se deben seguir los pasos descriptos en la Sección 2.1.1; y en la pantalla de la Figura 10 elegir esta plantilla.

Al pasar a la solapa de recursos se recibe una pantalla como se visualiza en la Figura 15. Esta solapa va a mostrar los recursos que conformen la plantilla elegida. En este caso, muestra primero los campos correspondientes al *Brainwriting Individual*, donde solo se puede completar la consigna, como se puede apreciar en la Figura 15; además el tiempo de la actividad tiene como valor por default “*Sin tiempo preestablecido*”.



**Figura 15: Crear una experiencia – Completar recursos - *Brainwriting Individual*.**

Acorde a la plantilla elegida, el siguiente recurso a completar es la *Matriz de 2x2*, como se puede apreciar en la Figura 16. En este caso, los campos a completar son la consigna y los valores de los ejes de la matriz, tanto el X como el Y. También se puede observar que el tiempo tiene como valor por default “*Sin tiempo preestablecido*”.

**Figura 16: Crear una experiencia – Completar recursos - Matriz de 2x2.**

Finalmente, para la plantilla elegida se deben completar los campos de la *Votación Ciega*, como se puede apreciar en la Figura 17. En este caso, se debe detallar la consigna y la cantidad de votos por participantes. En esta versión de la herramienta *Flowtion* se optó por dar las opciones de elegir entre 1 a 5 votos, o votación ilimitada.

**Figura 17: Crear una experiencia – Completar recursos - Votación Ciega.**

### 2.1.3 Diseñar experiencias - Plantilla Brainwriting Grupal – Votación Grupal

Para crear una experiencia que tenga la plantilla “*Brainwriting Grupal - Votación Grupal*” se deben seguir los pasos descriptos en la Sección 2.1.1; y en la pantalla de la Figura 10 elegir esta plantilla.

Al pasar a la solapa de recursos se recibe una pantalla como se visualiza en la Figura 18. Esta solapa va a mostrar los recursos que conformen la plantilla elegida. En este caso, muestra primero los campos correspondientes al *Brainwriting Grupal*, donde se puede completar la consigna, y la cantidad de rotaciones (se brindan distintas opciones, entre 1 a 5 rotaciones, o rotaciones ilimitadas). Se puede observar que el tiempo tiene como valor por default “*Sin tiempo pre establecido*”.

**Figura 18: Crear una experiencia – Completar recursos - Brainwriting Grupal.**

Finalmente, para la plantilla elegida se deben completar los campos de la *Votación Grupal*, como se puede apreciar en la Figura 19. En este caso, se debe detallar la consigna y la cantidad de votos por grupo. En esta versión de la herramienta *Flowtion* se optó por dar las opciones de elegir entre 1 a 5 votos, o votación ilimitada.



**Figura 19: Crear una experiencia – Completar recursos - Votación Grupal.**

### 3. Puesta en práctica de una experiencia de co-diseño usando la plantilla *Brainwriting Individual – Matriz de 2X2 – Votación Ciega*

En esta sección se ejemplifica la puesta en práctica de una experiencia que se creó con la plantilla “*Brainwriting Individual – Matriz de 2X2 – Votación Ciega*”. Mediante un ejemplo concreto, se detalla cómo vivencia cada rol (*facilitador, participante, co-facilitador y observador*) el acontecer de cada recurso que conforma la plantilla mencionada.

Supongamos que un facilitador crea una experiencia siguiendo los pasos detallados en la Sección 2.1.1, con un co-facilitador (*Usuario 91*) y un observador (*Usuario 95*) como colaboradores, y un solo grupo con dos participantes (*Usuario 92* y *Usuario 94*). Además, se eligió la plantilla “*Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega*”, y se completaron cada uno de los recursos como se presentó en la Sección 2.1.2.

Una vez creada está experiencia le aparece al facilitador en la lista de “*Experiencias que facilito*” (como se mostró en la Figura 13 de la Sección 2.1.1). Para el resto de los roles, una vez que el facilitador pone la experiencia visible, aparece en su lista correspondiente como se pudo apreciar en la Figura 14 de la Sección 2.1.1.

A continuación se describe cómo cada rol dentro de esta experiencia vivencia el acontecer de cada recurso que conforma la plantilla “*Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega*”.

#### 3.1 Rol de Facilitador

##### 3.1.1 Rol de Facilitador - Puesta en práctica - *Brainwriting Individual*

Al acceder a la experiencia se muestra la pantalla de la Figura 20; donde se puede apreciar del lado izquierdo la información de la experiencia (nombre, descripción y plantilla), y del lado derecho la información del recurso actual, que en este caso es el primero, el *Brainwriting Individual*. Siempre se puede volver a la lista de experiencias con la opción del menú superior como se puede observar en la Figura 20.

The screenshot shows the Flowtion platform interface. At the top, there's a green header bar with the text "Flowtion - experiencias de co-diseño virtual" on the left and "Experiencias" on the right. Below the header, the user "Usuario 93" is logged in, indicated by a profile icon and the number 93. On the far right of the header are three circular icons: a person, a square grid, and a right-pointing arrow. The main content area is divided into two sections. The left section, titled "Información y acciones sobre la experiencia", contains the following details:

- Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo
- Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.
- La plantilla de la experiencia es:** Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega

Below this text is a small icon depicting a blue cloud-like shape with a notepad, a pencil, and a small box. The right section, titled "Recurso actual: Brainwriting Individual", contains the following details:

- Consigna:** Esta actividad consiste en pensar ideas para exemplificar el funcionamiento del recurso. Para cada idea usar un post-it distinto. Especificar al menos una idea.
- Estado:** No iniciada

At the bottom of this section are two large red circular buttons, each containing a white play symbol (triangle pointing right).

Figura 20: Facilitador - Puesta en Práctica de una experiencia - *Brainwriting Individual*.

Si el facilitador se desplaza para abajo en su navegador puede apreciar lo que se muestra en la Figura 21, primero puede observar la información actual de los grupos, y luego la visualización particular de uno de estos; en este ejemplo hay un solo grupo. Se puede apreciar que en ambos casos se indica que todavía la experiencia no comenzó.

**Figura 21: Facilitador - Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual (continuación).**

Veamos con más detalle las funcionalidades que aparecen tanto en la información de la experiencia como en el recurso actual. En la Figura 22 se puede apreciar una breve descripción asociada a cada funcionalidad. La experiencia solo tiene la posibilidad de cambiar de visibilidad, esto permite al facilitador decidir cuándo los participantes van a poder visualizar la experiencia en su lista de “*Experiencias donde participo*” (como se mostró en la Figura 14).

Todos los recursos usados dentro de la herramienta *Flowtion*, tienen tres estados posibles que dependen de cómo está aconteciendo la actividad, como pueden ser: *no iniciada*, *en curso* o *pausada*. El estado actual siempre está visible en el sector del recurso actual, como se puede apreciar en la Figura 22. Por otro lado, el recurso actual tiene la opción de iniciarse, para que los participantes puedan completarlo, y también se tiene disponible la opción de pasar al siguiente recurso. En la Figura 22 se puede observar que el recurso actual se puede editar su consigna, siempre y cuando el recurso no se haya iniciado, una vez que se dio comienzo a la actividad, no se puede realizar ninguna edición. También se puede apreciar que todos los componentes de la herramienta tienen la opción de ocultarse, para así poder hacer foco en el sector que es relevante en cada momento.

Además, para que el facilitador pueda ir tomando registros en determinados momentos de tiempo se provee la opción capturar pantallas (ver Figura 22). Esta opción toma imagen del estado actual de la pantalla de cada participante o grupo, dependiendo de la dinámica del recurso. Esto lo puede hacer las veces que sea necesario durante una experiencia, o sino al pausar el recurso o finalizar la experiencia se toman capturas automáticamente para registrar y agilizar la tarea del facilitador. Esta opción está disponible por si el facilitador siente que necesita hacer capturas en determinados momentos durante la experiencia.

**Figura 22: Facilitador - Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Detalle de las funcionalidades.**

Cuando el facilitador da inicio al recurso (ver Figura 23), se actualiza el estado del mismo (como se visualiza en la Figura 24), y esto se ve reflejado tanto en la pantalla del facilitador como en la de los integrantes con otros roles (participantes, co-facilitadores y observadores).

En la Figura 24 se puede apreciar que ahora aparece la opción de pausar el recurso, y se actualizó tanto el estado actual como la información de los grupos, donde por ahora, ninguno tiene post-its creados; y además cada participante tiene asignado un color de post-it distinto. También se puede observar en la Figura 24 que ya no se puede editar la consigna. Si el facilitador se desplaza para abajo en su navegador puede apreciar lo que se muestra en la Figura 25, pudiendo seleccionar para ver la pantalla de cada participante del grupo seleccionado. El minimap representa en qué parte de la pantalla se está haciendo foco.

The screenshot shows two main sections. On the left, under 'Información actual de la experiencia', there's a summary of the 'Experiencia de Ejemplo' (Experience Example) with a description about using the Brainwriting Individual template. Below it, 'Información actual de los grupos' shows 'Grupo 1' with two empty orange boxes. On the right, under 'Recurso actual: Brainwriting Individual', there's a card with a camera icon, a pencil icon, and a status bar indicating 'Estado: No iniciada'. A large pink-bordered button labeled 'Iniciar Recurso' is prominent at the bottom of this card.

**Figura 23: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Opción Iniciar Recurso.**

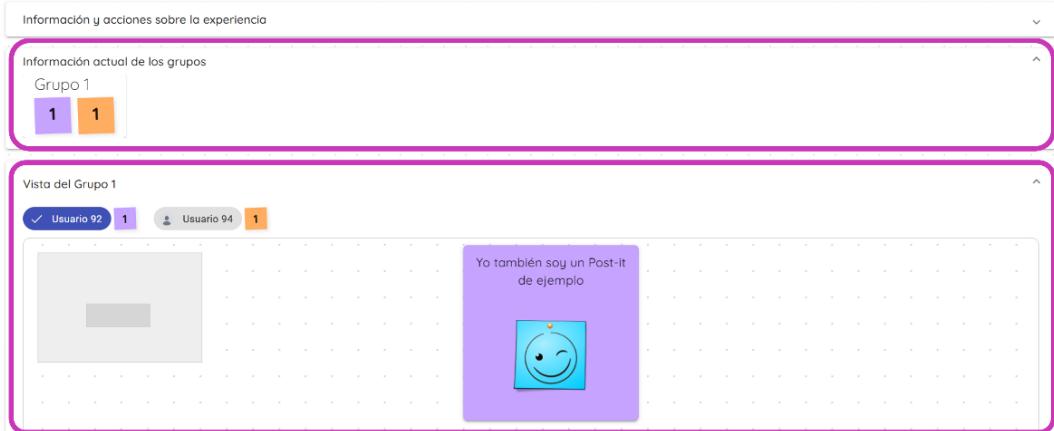
This screenshot is similar to Figure 23 but includes a pink box highlighting the 'Estado actual' section of the 'Brainwriting Individual' card. The status bar now shows 'Estado: En curso' (Running). The other elements like the experience summary and group information remain the same.

**Figura 24: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad iniciada.**

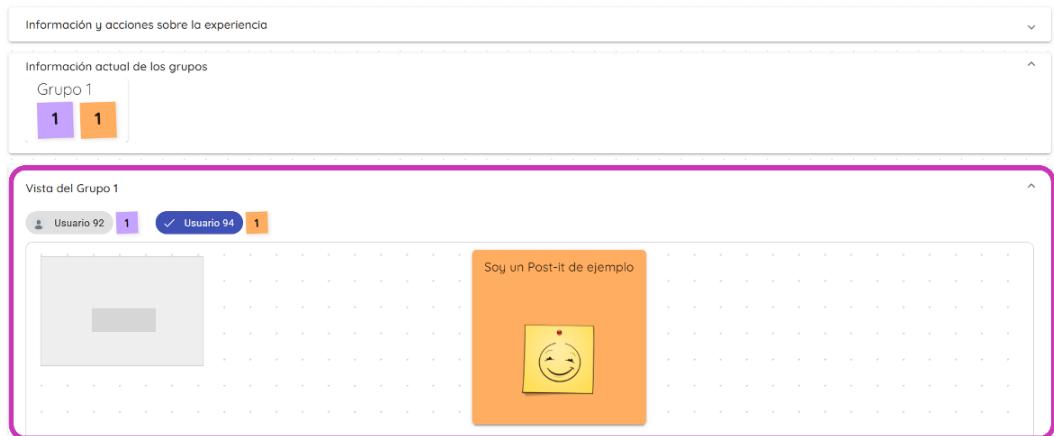
This screenshot shows the 'Vista del Grupo 1' (View of Group 1) with a pink box highlighting the 'Minimap' section. The minimap is a small thumbnail of the participant's screen, showing a grey rectangular area. Above the minimap, there are user status indicators for 'Usuario 92' and 'Usuario 94'.

**Figura 25: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad iniciada (continuación).**

La información que visualiza el facilitador se va actualizando automáticamente a medida que los participantes van creando post-its. Supongamos que cada participante (*Usuario 92* y *Usuario 94*) crea un post-it cada uno. En la Figura 26 se puede apreciar que la cantidad de post-its creados por cada participante se actualizó. Además, se pueden visualizar los post-its creados por cada participante. En el caso de la Figura 26, se está visualizando la pantalla del *Usuario 92*. Cuando el facilitador elige visualizar la información del *Usuario 94*, puede apreciar lo que se muestra en la Figura 27.



**Figura 26: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad iniciada – Post-it del *Usuario 92*.**



**Figura 27: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad iniciada – Post-it del *Usuario 94*.**

En cualquier momento el facilitador puede decidir pausar el recurso, como se puede apreciar en la Figura 28. Como respuesta de esta acción, la herramienta *Flowtion* muestra un cartel para confirmar este cambio de estado. Una vez que el facilitador confirmó pausar, se realiza el guardado automático de las capturas de pantalla, como se puede observar en la Figura 29.

Mientras se están guardando capturas de pantalla, las opciones relacionadas con el recurso se bloquean para no generar ninguna inconsistencia en el funcionamiento de la herramienta, como se puede apreciar en la Figura 29. Además, se puede visualizar en la figura, que el estado del recurso se actualizó, y ahora aparece que la actividad está pausada, esto hace que ningún participante pueda crear nuevos post-its.

Una vez que se guardan las capturas de pantalla, se vuelven a activar todas las funcionalidades como se puede observar en la Figura 30, donde se habilita la opción de reanudar el recurso. Esta opción la puede usar el facilitador si cree conveniente hacer otro espacio de generación de ideas. El reanudar recurso funciona igual que el iniciar recurso, le habilita a todos los participantes la creación de post-its.

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega



**Recurso actual:** Brainwriting Individual

**Consigna:** Esta actividad consiste en pensar ideas para ejemplificar el funcionamiento del recurso. Para cada idea usar un post-it distinto. Especificar al menos una idea.

**Estado:** En curso

Información actual de los grupos

Grupo 1

1
1

**Figura 28: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad pausada.**

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega



**Recurso actual:** Brainwriting Individual

**Consigna:** Esta actividad consiste en pensar ideas para ejemplificar el funcionamiento del recurso. Para cada idea usar un post-it distinto. Especificar al menos una idea.

**Estado:** Pausada

**Estado actual**

**Rearricular recurso**
**Siguiente recurso**

Información actual de los grupos

Grupo 1

1
1

🕒
Tomando capturas
Tomando capturas...

**Figura 29: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad pausada – Guardado automático de pantallas.**

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega



**Recurso actual:** Brainwriting Individual

**Consigna:** Esta actividad consiste en pensar ideas para ejemplificar el funcionamiento del recurso. Para cada idea usar un post-it distinto. Especificar al menos una idea.

**Estado:** Pausada

Información actual de los grupos

Grupo 1

1
1

**Figura 30: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad pausada – Se puede reanudar.**

Cuando el facilitador cree conveniente, pasa al siguiente recurso, usando la opción que se muestra en la Figura 31; en este ejemplo, se va a pasar a la *Matriz de 2x2*. Como respuesta de esta acción, la herramienta *Flowtion* muestra un cartel para confirmar que se desea pasar al siguiente recurso, como se puede observar en la Figura 32. Una vez que el facilitador confirmó, se pasa a la secuencia que se presenta en la Sección 3.1.2.

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega

**Recurso actual:** Brainwriting Individual

**Consigna:** Esta actividad consiste en pensar ideas para ejemplificar el funcionamiento del recurso. Para cada idea usar un post-it distinto. Especificar al menos una idea.

**Estado:** Pausada

Información actual de los grupos

Grupo 1

1	1
---	---

**Siguiente Recurso**

**Figura 31: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad pausada – Siguiente recurso.**

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual

**Recurso actual:** Brainwriting Individual

**Consigna:** Esta actividad consiste en pensar ideas para ejemplificar el funcionamiento del recurso. Para cada idea usar un post-it distinto. Especificar al menos una idea.

**Estado:** Pausada

**Confirmación**

¿Estás seguro que querés pasar al siguiente recurso?

No      Si

Información actual de los grupos

Grupo 1

1	1
---	---

**Figura 32: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad pausada – Siguiente recurso - Confirmación.**

### 3.1.2 Rol de Facilitador - Puesta en práctica – *Matriz de 2x2*

Supongamos que el facilitador confirmó pasar al siguiente recurso en la pantalla que se mostró en la Figura 32. Como resultado de esta acción, se recibe la pantalla que se visualiza en la Figura 33, la cual es similar a la del *Brainwriting Individual*, y las opciones funcionan de la misma manera. Además, para la matriz se agregan las opciones de editar sus ejes, siempre y cuando el recurso no se haya iniciado; lo mismo que acontece con la consigna.

Se puede observar en la Figura 33 que se actualizó la información actual de los grupos, en este caso se muestran 0 post-its posicionados en la matriz y 2 post-its que aún no hay sido posicionados.

The screenshot shows the 'Experiencia de Ejemplo' (Experience Example) section. It includes:

- Información y acciones sobre la experiencia:** Includes the experience name and a description about using the Brainwriting Individual template for a 2x2 matrix example.
- Visibilidad:** Shows the current resource as 'Matriz de 2x2' with a note to agree on placing ideas in the quadrants.
- Estado actual:** Shows the status as 'No iniciada' (Not started).
- Opciones:** Buttons for 'Ocultar contenido' (Hide content), 'Capturar pantallas' (Capture screens), and 'Editar consigna' (Edit instructions).
- Estado actual:** Shows the status as 'No iniciada' (Not started).
- Iniciar recurso:** A button to start the resource.
- Siguiente recurso:** A button to move to the next resource.
- Información actual de los grupos:** Shows 'Grupo 1' with a 2x2 matrix where both columns and rows are labeled '0' and '2'.
- Opciones:** Buttons for 'Ocultar contenido' (Hide content).

**Figura 33: Facilitador - Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2x2 – Detalle de las funcionalidades.**

Si el facilitador se desplaza para abajo en su navegador (desde la Figura 33) puede apreciar lo que se muestra en la Figura 34, donde se visualiza la matriz, en este caso del único grupo. También se cuenta con un minimap que indica en qué parte de la pantalla se está haciendo foco. Del lado derecho de la Figura 34, está el contenedor de todos los post-its que todavía no fueron posicionados en la matriz, el cual se puede ocultar para visualizar los post-its posicionados en ese cuadrante.

The screenshot shows the 'Vista del Grupo 1' (View of Group 1) section. It includes:

- Información y acciones sobre la experiencia:** Includes the experience name and a description about using the Brainwriting Individual template for a 2x2 matrix example.
- Información actual de los grupos:** Shows 'Grupo 1' with a 2x2 matrix where both columns and rows are labeled '0' and '2'.
- Vista del Grupo 1:** Shows a 2x2 matrix grid. The top-left quadrant contains a gray placeholder box labeled 'Minimap'. The other three quadrants are empty.
- Opciones:** Buttons for 'Ocultar contenido' (Hide content).
- Post-its no posicionados:** A container for unplaced post-its, with one example labeled 'Soy un Post-it de ejemplo' (I am an example post-it) featuring a smiley face icon.

**Figura 34: Facilitador - Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2x2 – Grupo 1.**

Cuando el facilitador da inicio al recurso (ver Figura 35), se actualiza el estado del mismo (como se visualiza en la Figura 36), y esto se ve reflejado tanto en la pantalla del facilitador como en la de los integrantes con otros roles (participantes, co-facilitadores y observadores).

En la Figura 36 se puede apreciar que ahora aparece la opción de pausar el recurso, y se actualizó el estado actual (en este caso, "en curso"). Además, se puede visualizar que ya no se cuenta con las opciones de edición de la consigna y los ejes.

Cuando la actividad está en curso, los participantes pueden mover los post-it en la matriz, y además, si les surge algún emergente pueden crear post-its nuevos los cuales aparecen en color gris y son anónimos, ya que los generó el grupo.

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega

Recurso actual: Matriz de 2x2

**Consigna:** Acordar grupalmente dónde ubicar cada una de las ideas en el cuadrante de la Matriz de 2x2 que consideren más apropiado.

Valor de X: Complejidad de desarrollo

Valor de Y: Utilidad

Estado: No iniciada

**Iniciar Recurso**

Información actual de los grupos

Grupo 1

Recurso actual: Matriz de 2x2

**Consigna:** Acordar grupalmente dónde ubicar cada una de las ideas en el cuadrante de la Matriz de 2x2 que consideren más apropiado.

Valor de X: Complejidad de desarrollo

Valor de Y: Utilidad

Estado: No iniciada

**Iniciar Recurso**

**Figura 35: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2X2 – Opción Iniciar Recurso.**

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega

Recurso actual: Matriz de 2x2

**Consigna:** Acordar grupalmente dónde ubicar cada una de las ideas en el cuadrante de la Matriz de 2x2 que consideren más apropiado.

Valor de X: Complejidad de desarrollo

Valor de Y: Utilidad

Estado: En curso

**Estado actual**

**Pausar recurso**

Estado: En curso

Información actual de los grupos

Grupo 1

Recurso actual: Matriz de 2x2

**Consigna:** Acordar grupalmente dónde ubicar cada una de las ideas en el cuadrante de la Matriz de 2x2 que consideren más apropiado.

Valor de X: Complejidad de desarrollo

Valor de Y: Utilidad

Estado: En curso

**Pausar recurso**

Estado: En curso

**Figura 36: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2X2 – Actividad iniciada.**

La información que visualiza el facilitador se va actualizando automáticamente a medida que los participantes van moviendo post-its, o creando nuevos en la matriz. Supongamos que el Grupo 1, decidió dónde posicionar uno de los post-its; como se puede visualizar en la Figura 37. Además, todavía queda un post-it sin posicionar como se puede observar en el contenedor de la derecha (de ahora en más carrusel) y en el resumen del grupo.

Información y acciones sobre la experiencia

Información actual de los grupos

Grupo 1

Vista del Grupo 1

**Figura 37: Facilitador - Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2x2 – Actividad iniciada – Pantalla Grupo 1 – Post-it posicionado en la matriz.**

De la discusión grupal también pueden emergir nuevas ideas, entonces la herramienta *Flowtion*, permite crear nuevos post-its en esta instancia, los cuales se crean con color gris para que sean neutrales y son anónimos porque son del grupo que lo creó. Un ejemplo de esto se puede apreciar en la Figura 38.

**Figura 38: Facilitador - Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2x2 – Actividad iniciada – Pantalla Grupo 1 – Post-it emergente de la discusión.**

En cualquier momento el facilitador puede decidir pausar el recurso, como se puede apreciar en la Figura 39. Como respuesta de esta acción, la herramienta *Flowtion* muestra un cartel para confirmar este cambio de estado. Una vez que el facilitador confirmó pausar, se realiza el guardado automático de las capturas de pantalla. Mientras se están guardando las pantallas, las opciones relacionadas con el recurso se bloquean para no generar ninguna inconsistencia en el funcionamiento de la herramienta.

**Figura 39: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2x2 – Actividad pausada.**

Una vez que se guardan las capturas de pantalla, se vuelven a activar todas las funcionalidades como se puede apreciar en la Figura 40, donde se habilita la opción de reanudar el recurso. Esta opción la puede usar el facilitador si cree conveniente, por ejemplo, porque algún grupo manifiesta que quiere cambiar algo de la matriz. El reanudar recurso funciona igual que el iniciar el recurso, le habilita a todos los participantes la creación y posicionamiento de post-its.

Además, se puede visualizar en la Figura 40, que el estado del recurso se actualizó, y ahora aparece que la actividad está pausada, esto hace que ningún participante pueda mover los post-it de la matriz.

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega

Información actual de los grupos

Grupo 1

Recurso actual: Matriz de 2x2

**Consigna:** Acordar grupalmente dónde ubicar cada una de las ideas en el cuadrante de la Matriz de 2x2 que consideren más apropiado.

Valor de X: Complejidad de desarrollo  
Valor de Y: Utilidad

**Estado:** Pausada

**Estado actual**

Reanudar Recurso

**Figura 40: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2x2 – Actividad pausada – Se puede reanudar.**

Cuando el facilitador cree conveniente, pasa al siguiente recurso, usando la opción que se muestra en la Figura 41; en este ejemplo, se va a pasar a la *Votación Ciega*. Como respuesta de esta acción, la herramienta *Flowtion* muestra un cartel para confirmar que se desea pasar al siguiente recurso, como se puede observar en la Figura 42. Una vez que el facilitador confirmó, se pasa a la secuencia que se presenta en la Sección 3.1.3.

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega

Información actual de los grupos

Grupo 1

Recurso actual: Matriz de 2x2

**Consigna:** Acordar grupalmente dónde ubicar cada una de las ideas en el cuadrante de la Matriz de 2x2 que consideren más apropiado.

Valor de X: Complejidad de desarrollo  
Valor de Y: Utilidad

**Estado:** Pausada

Siguiente Recurso

**Figura 41: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2x2 – Actividad pausada – Siguiente recurso.**

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega

Confirmación

¿Estás seguro que querés pasar al siguiente recurso?

No Si

Recurso actual: Matriz de 2x2

**Consigna:** Acordar grupalmente dónde ubicar cada una de las ideas en el cuadrante de la Matriz de 2x2 que consideren más apropiado.

Valor de X: Complejidad de desarrollo  
Valor de Y: Utilidad

Información actual de los grupos

Grupo 1

**Figura 42: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2x2 – Actividad pausada – Siguiente recurso - Confirmación.**

### 3.1.3 Rol de Facilitador - Puesta en práctica – Votación Ciega

Supongamos que el facilitador confirmó pasar al siguiente recurso en la pantalla que se mostró en la Figura 42. Como resultado de esta acción, se recibe la pantalla que se visualiza en la Figura 43, la cual es similar a la del *Brainwriting Individual* y la *Matriz de 2x2*, y las opciones funcionan de la misma manera. Además, para la votación ciega se agrega la opción de editar la cantidad de votos por participante, esto se puede realizar, siempre y cuando el recurso no se haya iniciado; lo mismo que acontece con la consigna. Por otro lado, como es el último recurso de la plantilla se tiene la opción de finalizar la experiencia.

En la Figura 43 se puede observar que se le actualizó la información actual de los grupos, en este caso, se muestra que no hay post-its votados en la matriz, ni en los que están sin posicionar (dentro del carrusel). Si el facilitador se desplaza hacia abajo en su navegador puede apreciar lo que se muestra en la Figura 44, donde se visualiza la matriz, y en particular los votos del *Usuario 92*, que por ahora no realizó ningún voto.

**Figura 43: Facilitador - Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Detalle de las funcionalidades.**

**Figura 44: Facilitador - Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Votos del Usuario 92.**

Cuando el facilitador da inicio al recurso (ver Figura 45), se actualiza el estado del mismo (como se visualiza en la Figura 46), y esto se ve reflejado tanto en la pantalla del facilitador como en la de los integrantes con otros roles (participantes, co-facilitadores y observadores). En la Figura 46 se puede apreciar que ahora aparece la opción de pausar el recurso, y se actualizó el estado actual (en este caso, “en curso”). Además, se puede visualizar que ya no se cuenta con las opciones de edición de la consigna ni de la cantidad de votos. Cuando la actividad está en curso, los participantes pueden votar post-its, hasta llegar a la cantidad que se especificó como límite.

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega

Recurso actual: Votación Ciega

**Consigna:** Votar individualmente una de las ideas. Podes votar ideas especificadas por vos o definidas por los otros integrantes del grupo.

Cantidad de votos: 1

Estado: No iniciada

Información actual de los grupos

Grupo 1

2	1
0	0

Iniciar Recurso

**Figura 45: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Opción Iniciar Recurso.**

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega

Recurso actual: Votación Ciega

**Consigna:** Votar individualmente una de las ideas. Podes votar ideas especificadas por vos o definidas por los otros integrantes del grupo.

Cantidad de votos: 1

**Estado:** En curso

Estado actual

Pausar recurso

Información actual de los grupos

Grupo 1

2	1
0	0

**Figura 46: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Actividad iniciada.**

La información que visualiza el facilitador se va actualizando automáticamente a medida que los participantes van realizando sus votos, como se puede apreciar en la Figura 47; en este caso, se muestra que hay un voto a los post-its posicionados en la matriz, y un voto a los post-its que están sin posicionar (es decir, los que están en el carrusel). Además, se visualiza el post-it votado por el *Usuario 92*. Cuando el facilitador elige visualizar la información *Usuario 94*, puede apreciar lo que se muestra en la Figura 48.

Información y acciones sobre la experiencia

Información actual de los grupos

Grupo 1

2	1
1	1

Vista del Grupo 1

- ✓ Usuario 92 1
- Usuario 94 1

Soy un Post-it de ejemplo	Soy un Post-it de ejemplo que se creó en la matriz a partir de la discusión.	Post-its no posicionados

**Figura 47: Facilitador - Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Actividad iniciada – Votos del Usuario 92.**

**Figura 48: Facilitador - Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Actividad iniciada – Votos del Usuario 94.**

En cualquier momento el facilitador puede decidir pausar el recurso, como se puede apreciar en la Figura 49. Como respuesta de esta acción, la herramienta *Flowtion* muestra un cartel para confirmar este cambio de estado. Una vez que el facilitador confirmó pausar, se realiza el guardado automático de las capturas de pantalla. Mientras se están guardando las pantallas, las opciones relacionadas con el recurso se bloquean para no generar ninguna inconsistencia en el funcionamiento de la herramienta.

**Figura 49: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Actividad pausada.**

Una vez que se guardan las capturas de pantalla, se vuelven a activar todas las funcionalidades como se puede apreciar en la Figura 50, donde se habilita la opción de reanudar el recurso. Esta opción la puede usar el facilitador si cree conveniente, por ejemplo, si algún participante manifiesta que quiere cambiar alguno de sus votos. El reanudar recurso funciona igual que el iniciar el recurso, le habilita a todos los participantes la votación de post-its.

Además, se puede visualizar en la Figura 50, que el estado del recurso se actualizó, y ahora aparece que la actividad está pausada, esto hace que ningún participante pueda seguir votando.

Cuando el facilitador cree conveniente, finaliza la experiencia como se puede observar en la Figura 51. Como respuesta de esta acción, la herramienta *Flowtion* muestra un cartel para confirmar que se desea finalizar la experiencia, como se puede observar en la Figura 52.

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega

**Recurso actual:** Votación Ciega

**Consigna:** Votar individualmente una de las ideas. Podes votar ideas especificadas por vos o definidas por los otros integrantes del grupo.

**Cantidad de votos:** 1

**Estado:** Pausada

**Estado actual**

**Reanudar Recurso**

Información actual de los grupos

Grupo 1

**Figura 50: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Actividad pausada – Se puede reanudar.**

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega

**Recurso actual:** Votación Ciega

**Consigna:** Votar individualmente una de las ideas. Podes votar ideas especificadas por vos o definidas por los otros integrantes del grupo.

**Cantidad de votos:** 1

**Estado:** Pausada

**Finalizar experiencia**

Información actual de los grupos

Grupo 1

**Figura 51: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Actividad pausada – Finaliza la experiencia**

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega

**Recurso actual:** Votación Ciega

**Consigna:** Votar individualmente una de las ideas. Podes votar ideas especificadas por vos o definidas por los otros integrantes del grupo.

**Cantidad de votos:** 1

**Estado:** Pausada

**Confirmación**

¿Estás seguro que querés finalizar la experiencia?

**No** **Si**

Información actual de los grupos

Grupo 1

**Figura 52: Facilitador- Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Actividad pausada – Finaliza la experiencia - Confirmación.**

Cuando el facilitador confirmó la finalización de la experiencia, usando la pantalla que se mostró en la Figura 52, recibe la pantalla que se visualiza en la Figura 53, donde se comienza a realizar la toma final de capturas de pantalla. En la Figura 54 se puede observar que se están procesando las capturas para generar el resumen. Finalmente, en la Figura 55 se muestra el resumen generado. Los participantes reciben también un resumen, pero acotado a su participación durante la experiencia.

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

**Descripción:** Esto es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega

**Recurso actual:** Votación Ciega

**Consigna:** Votar individualmente una de las ideas. Podes votar ideas especificadas por vos o definidas por los otros integrantes del grupo.

Cantidad de votos: 1

**Estado:** Pausada

**Información actual de los grupos**

Grupo 1

**Botones:**

- Reanudar recurso**
- Siguiente recurso**

**Tomando capturas** Tomando capturas previo a finalizar la experiencia

**Figura 53: Facilitador – Experiencia Finalizada – Tomando capturas.**

Información y acciones sobre la experiencia

**Nombre de la experiencia:** Experiencia de Ejemplo

(La experiencia ha finalizado)

**Descripción:** Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

La plantilla de la experiencia es: Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 - Votación Ciega

**Visibilidad**

**Resumen de la experiencia**

Grupo: 1

**Descargar Capturas de Pantalla**

**Capturas previo a finalizar la experiencia completadas**

**Figura 54: Facilitador – Experiencia Finalizada – Procesando para generar resumen.**

Información y acciones sobre la experiencia

**Resumen de la experiencia**

Grupo: 1

Usuario	Fecha	Actividad
Usuario 92	05/07/2025 20:43	Brainwriting Individual
Usuario 92	05/07/2025 20:44	Brainwriting Individual
Usuario 94	05/07/2025 20:44	Brainwriting Individual
Usuario 94	05/07/2025 20:44	Brainwriting Individual

**Figura 55: Facilitador – Experiencia Finalizada – Resumen Generado.**

### 3.2 Rol de Participante

Una vez creada la experiencia mencionada al principio de la Sección 3, supongamos que el facilitador cambia la visibilidad de la misma, entonces los participantes la pueden visualizar en su lista de “*Experiencias donde participo*” (como se mostró en la Figura 14). Al acceder a la experiencia se empieza el flujo de actividades descriptas a continuación.

Cada actividad tiene tres estados: no iniciada, en curso y pausada. Solo cuando la actividad está en curso se van a poder realizar acciones, en los otros dos estados solo se puede ver la información.

### 3.2.1 Rol de Participante - Puesta en práctica - *Brainwriting Individual*

Supongamos que se accede con el *Usuario 92*. Al ingresar a la experiencia, dado que la misma se creó usando la plantilla “*Brainwriting Individual - Matriz de 2x2 – Votación Ciega*”, se puede apreciar en la Figura 56 tanto los datos de la experiencia (nombre, descripción y plantilla) como así también la información del recurso actual, en este caso “*Brainwriting Individual*”. Se puede apreciar en la Figura 56 que el recurso tiene su consigna y su estado, en este caso, la actividad todavía no fue iniciada. Es decir, el facilitador no dio inicio a la actividad.

Siempre se puede volver a la lista de experiencias con la opción del menú superior como se puede observar en la Figura 56. Se puede ocultar la información para mejorar la visualización de la pantalla del recurso, al hacerlo se visualiza la pantalla mostrada en la Figura 57, donde se aprecia que se puede volver a ver el contenido ocultado.

En la Figura 57, abajo a la izquierda se muestra un minimap para indicar en qué sector de la pantalla está la persona trabajando actualmente. Además, se puede apreciar en la Figura 57 que el participante puede ver la opción de crear un post-it pero actualmente está desactivada porque la actividad todavía no fue iniciada.

Experiencias

Flowtion - experiencias de co-diseño virtual

Usuario 92

Ocultar contenido

Estado actual

Nombre de la experiencia: Experiencia de Ejemplo

Descripción: Esta es una experiencia de ejemplo para mostrar el funcionamiento de la herramienta Flowtion. Se decide usar la plantilla Brainwriting Individual, Matriz de 2x2, Votación Ciega, para mostrar con un ejemplo concreto como la herramienta permite ir poniendo en práctica cada recurso con los participantes de la misma.

Recurso actual: Brainwriting Individual

Consigna: Esta actividad consiste en pensar ideas para ejemplificar el funcionamiento del recurso. Para cada idea usar un post-it distinto. Especificar al menos una idea.

Estado: No iniciada

0 +

Figura 56: *Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad no iniciada.*

Flowtion - experiencias de co-diseño virtual

Usuario 92

Ver contenido

Crear Post-it

Cantidad de post-its creados 0 +

Minimap

Figura 57: *Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad no iniciada (continuación).*

Cuando el facilitador de la experiencia inicia la actividad, este cambio de estado impacta en las pantallas de los participantes, ya que se les actualiza como se muestra en la Figura 58. Se puede observar que se actualizó el estado de la actividad a iniciada, y además se habilita la opción de crear post-it. Al ocultar el contenido, se visualiza la pantalla de la Figura 59.

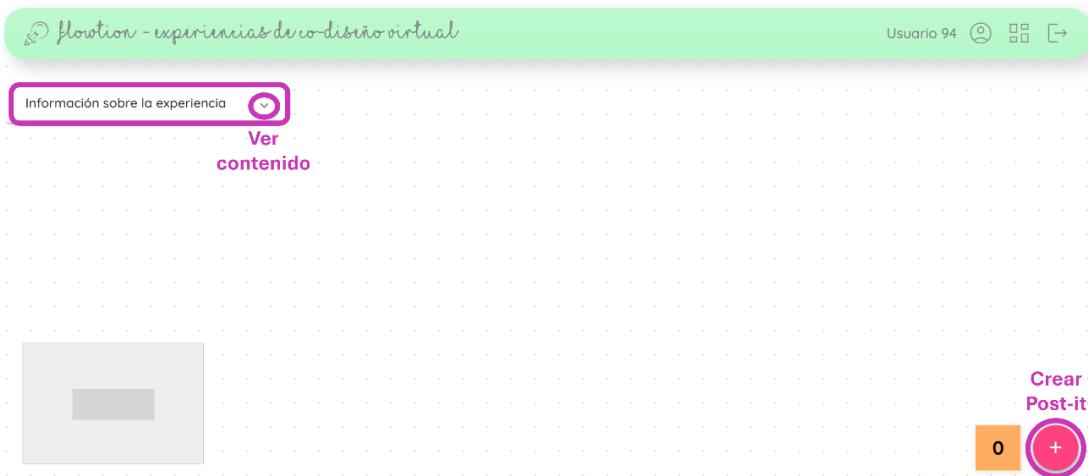
**Figura 58: Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad iniciada.**

**Figura 59: Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad iniciada (continuación).**

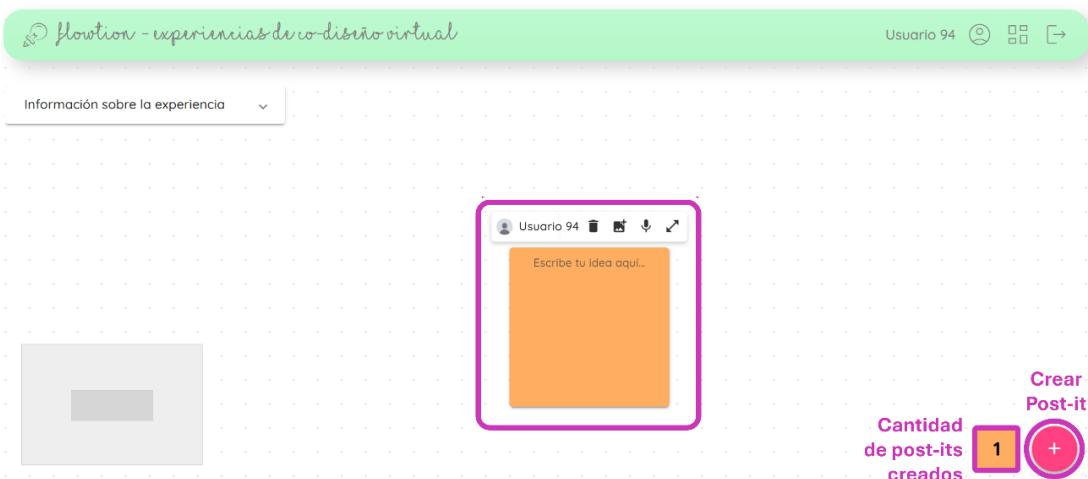
Supongamos que en simultáneo, accede a la experiencia el *Usuario 94*, como la actividad *Brainwriting Individual* está iniciada, puede empezar a crear post-its como se visualiza en la Figura 60. En este caso tiene un color de post-it distinto al *Usuario 92*.

En la Figura 61 se puede observar un post-it creado por el *Usuario 94*, donde se muestran las opciones disponibles para cada post-it como borrarlo, agregarle una imagen y/o un audio, además del texto que habitualmente tiene. También se los puede expandir y contraer si es que tienen mucha información o para visualizar más grande la imagen asignada.

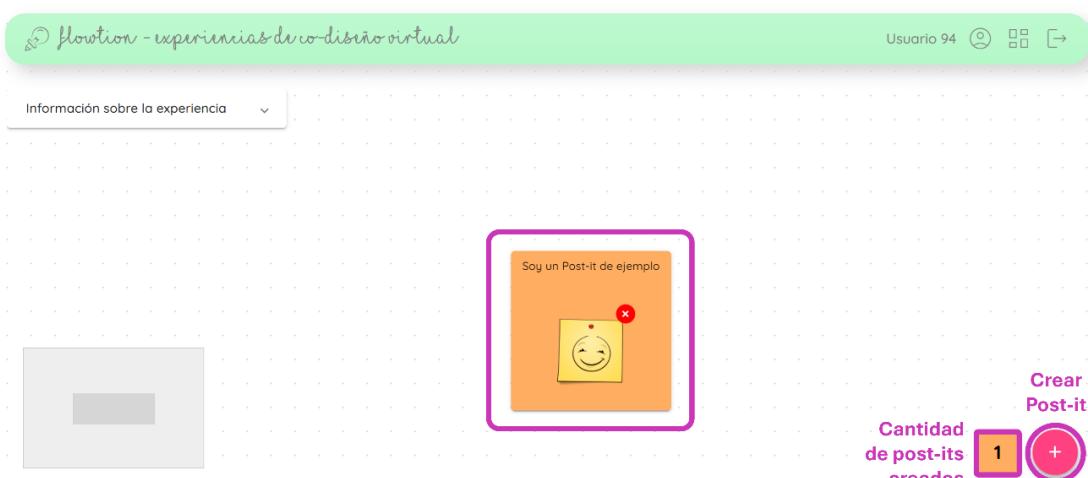
Los post-its se pueden mover por toda la pantalla para acomodarlos según crea conveniente cada persona. En la Figura 62 se visualiza el post-it creado donde el participante decidió asignarle un texto y una imagen. Esto se puede ir editando hasta que el participante sienta que la idea quedó plasmada.



**Figura 60: Usuario 94 - Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad iniciada – Post-it creado.**

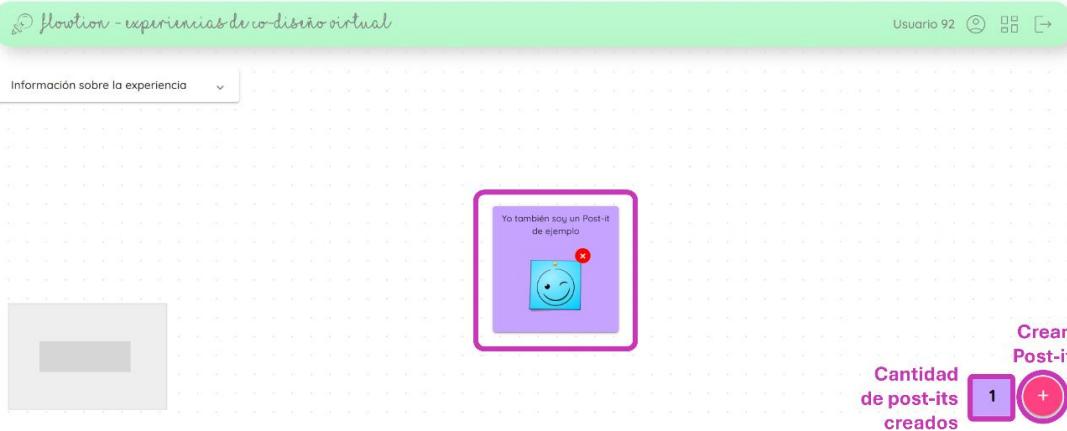


**Figura 61: Usuario 94 - Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad iniciada – Post-it de ejemplo.**



**Figura 62: Usuario 94 - Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad iniciada – Post-it de ejemplo – Con texto e imagen.**

En simultáneo, el *Usuario 92* también puede crear post-its como se muestra en la Figura 63, donde se muestra un post-it con texto y una imagen.



**Figura 63: Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad iniciada – Post-it de ejemplo.**

El facilitador puede proponer realizar la actividad *Brainwriting Individual* de forma asincrónica o sincrónica, la herramienta permite ambas modalidades. En cualquiera de las dos modalidades, los participantes no visualizan los post-it de los otros compañeros de grupo, es decir, es una actividad individual.

Si es una actividad asincrónica se le indicará de antemano a los participantes hasta cuando tienen tiempo de realizarla, y si es sincrónica eso se indicará previo a iniciar la actividad. Cuando se cumple este plazo de tiempo, el facilitador pausa el recurso. Este cambio de estado de la actividad genera que los participantes no puedan crear más post-its como se puede apreciar en la Figura 64, además se les actualiza el estado de la actividad en la información del recurso actual.



**Figura 64: Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual – Actividad pausada.**

### 3.2.2 Rol de Participante - Puesta en práctica – *Matriz de 2x2*

Supongamos que en algún momento de tiempo, el facilitador pasa al siguiente recurso (en este caso, *Matriz de 2x2*), esto podría acontecer, por ejemplo, en un encuentro sincrónico. Esto les actualiza la pantalla a los participantes, como se puede observar en la Figura 65, para el *Usuario 92*. En este caso, el estado de la actividad es no iniciada, por lo tanto, no se puede realizar ninguna acción. Al ocultar el contenido, se visualiza la pantalla de la Figura 66.

En la Figura 66 se puede apreciar del lado derecho un contenedor que tiene post-its (de ahora en adelante carrusel), por el cual se puede ir recorriendo todos los post-its creados por todo el grupo. El carrusel se puede ocultar, si es necesario, para focalizarse en posicionar los post-its. Además, se sigue teniendo el minimap.

**Figura 65: Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2x2 – Actividad no iniciada.**

**Figura 66: Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2x2 – Actividad no iniciada (continuación).**

Cuando el facilitador da inicio al recurso, se les actualiza el estado de la actividad a los participantes, y se les habilita la opción de sacar post-its del carrusel y posicionarlos en el lugar que crean más conveniente según lo acordado grupalmente; esto hace que el carrusel se actualice. En la Figura 67 se puede apreciar como quedó posicionado un post-it, y cómo se actualizó el carrusel. Cabe aclarar que en esta actividad todos los integrantes de un grupo ven la misma matriz.

**Figura 67: Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2x2 – Actividad iniciada – Se ubicó un post-it.**

En esta actividad se les permite a los participantes crear nuevos post-its, como se puede observar en la Figura 68. Estos nuevos post-its creados son anónimos, es decir, no tienen un autor sino que fueron un consenso del debate grupal y por eso se representan con el color gris.

**Figura 68: Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2x2 – Actividad iniciada – Se creó un nuevo post-it.**

Si es una actividad sincrónica se le indicará de antemano a los participantes hasta cuando tienen tiempo de realizarla. Cuando se cumple este plazo de tiempo, el facilitador pausa el recurso. Este cambio de estado de la actividad genera que los participantes no puedan mover los post-its, ni crear nuevos, como se puede apreciar en la Figura 69. Además, se les actualiza el estado de la actividad en la información del recurso actual.

**Figura 69: Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Matriz de 2x2 – Actividad pausada.**

### 3.2.3 Rol de Participante - Puesta en práctica – *Votación Ciega*

Supongamos que en algún momento de tiempo, el facilitador pasa al siguiente recurso (en este caso *Votación Ciega*), esto podría acontecer, por ejemplo, en el mismo encuentro sincrónico que se hizo la actividad de la matriz. Cuando el facilitador realiza esta acción, se actualiza la pantalla a los participantes, como se puede observar en la Figura 70, para el *Usuario 92*. En este caso, el estado de la actividad es no iniciada, por lo tanto, no se puede realizar ninguna acción. Al ocultar el contenido, se visualiza la pantalla de la Figura 71.

Cabe aclarar que esta es una actividad individual, como el *Brainwriting Individual*, con lo cual los votos realizados por un participante no son visualizados por el resto de los integrantes del grupo.

**Figura 70: Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Actividad no iniciada.**

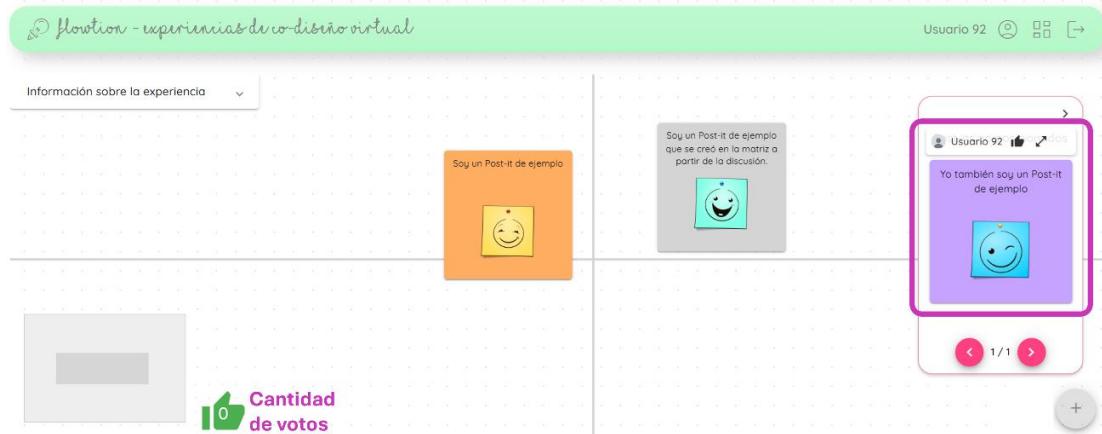
En la Figura 71 se puede apreciar del lado izquierdo que se tiene la cantidad de votos que realizó el participante (en este caso *Usuario 92*) hasta el momento, por ahora está en cero. Se tiene el carrusel con aquellos post-its no posicionados todavía en la matriz, se los puede ir recorriendo, y dependiendo de cómo el facilitador plantea la actividad se los puede considerar para votar. Sin embargo, en esta actividad no se van a poder posicionar más post-its en la matriz, es decir, quedan en el carrusel. En esta actividad también el carrusel se puede ocultar, si es necesario, para focalizarse en ver los post-its de la pantalla. Además, se sigue teniendo el minimap. Por otro lado, en esta actividad no se van a poder crear post-its nuevos, es decir, esta opción nunca se va a habilitar, aun cuando la actividad está iniciada.

**Figura 71: Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Actividad no iniciada (continuación).**

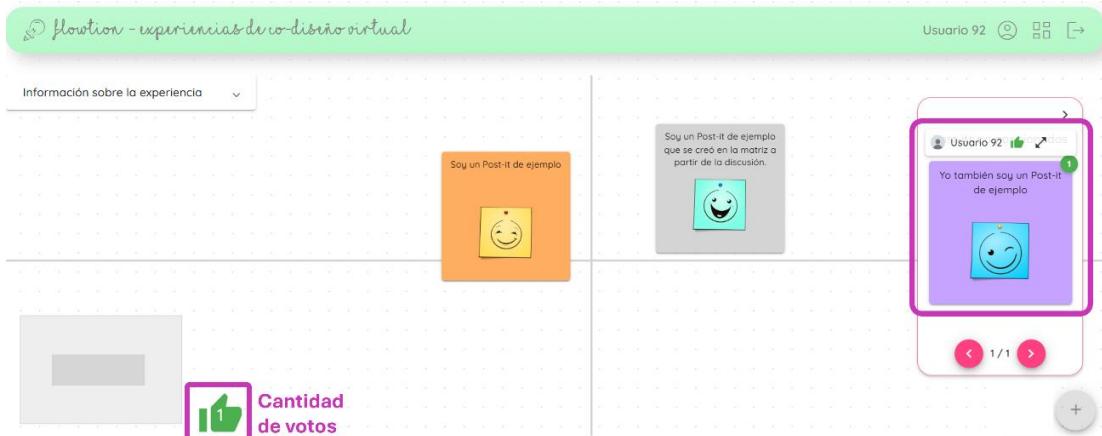
Cuando el facilitador da inicio al recurso, se les actualiza el estado del recurso a los participantes como se puede apreciar en la Figura 72; se les habilita la opción de votar post-its. En este caso, cada participante puede realizar un solo voto, una vez que lo realiza ya no sale disponible la opción de votar. Sin embargo, puede sacar el voto de un post-it para votar otro.

En la Figura 72 se pueden ver las opciones que tienen los post-its, en este caso, la manito para votarlo y también se lo puede expandir, para ver mejor su información. En la Figura 73 se puede observar cómo el participante realizó un voto, y esto se ve reflejado tanto en el color de la manito como en la indicación que

aparece en la esquina superior derecha del post-it (indicando un voto). Además, se actualiza el contador de votos, que ahora tiene uno.

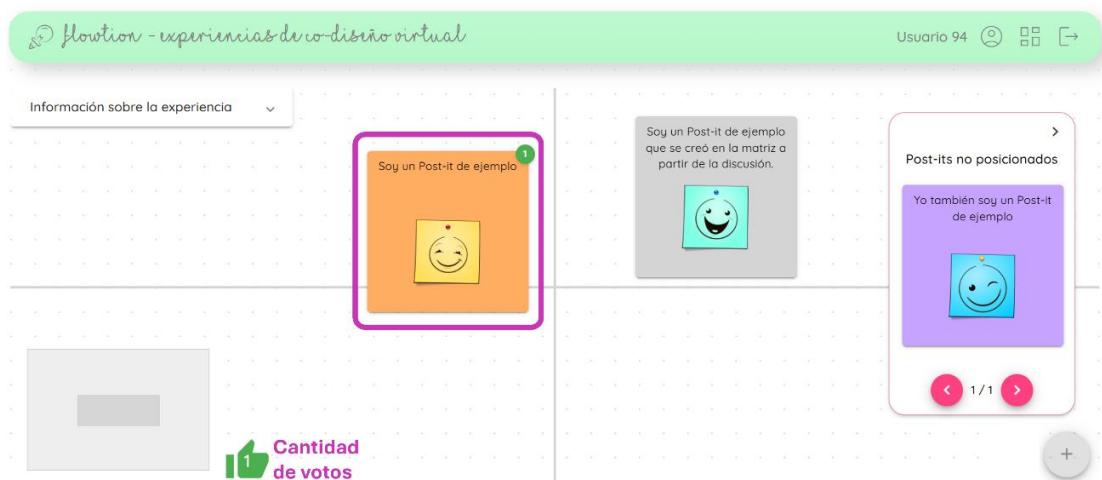


**Figura 72: Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Actividad iniciada.**



**Figura 73: Usuario 92 - Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Actividad iniciada – Voto un post-it.**

En simultáneo los otros participantes también pueden votar, por ejemplo, en la Figura 74 se puede apreciar que el *Usuario 94* también realizó un voto. Se puede observar que el voto del *Usuario 92* no se visualiza.



**Figura 74: Usuario 94 - Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Actividad iniciada – Voto un post-it.**

Si es una actividad sincrónica se le indicará de antemano a los participantes hasta cuando tienen tiempo de realizarla, es decir, votar. Cuando se cumple este plazo de tiempo, el facilitador pausa el recurso. Este cambio de estado de la actividad genera que los participantes no puedan seguir votando, ni sacar el voto realizado, como se puede apreciar en la Figura 75. Además, se les actualiza el estado de la actividad en la información del recurso actual.

**Figura 75: Usuario 94 - Puesta en Práctica de una experiencia - Votación Ciega – Actividad pausada.**

Por último, el facilitador finaliza la experiencia, como respuesta de esta acción, la herramienta *Flowtion* genera un resumen de las actividades realizadas. Esto se ve reflejado en la pantalla del participante, la cual se actualiza como se muestra en la Figura 76. Cada participante recibe el resumen de sus actividades, ya sean individuales o grupales, en este caso del *Usuario 94*.

**Figura 76: Usuario 94 - Experiencia Finalizada – Resumen Generado.**

### 3.3 Rol de Co-facilitador

Una vez creada la experiencia mencionada al principio de la Sección 3, supongamos que el facilitador cambia la visibilidad de la misma, entonces los co-facilitadores la pueden visualizar en su lista de “*Experiencias como co-facilitador*” (como se mostró en la Figura 14). Al acceder a la experiencia se visualiza la pantalla de la Figura 77.

En la Figura 77 se puede apreciar la pantalla del co-facilitador, donde se tienen todas las funcionalidades que tiene el facilitador (ver la Figura 22 de la Sección 3.1.1), salvo que no tiene disponible la opción de cambiar la visibilidad de la experiencia. Además, tiene la información actual de los grupos al igual que el facilitador; si se mueve en su navegador para abajo va a tener el componente relacionado a la información particular de un grupo al igual que el facilitador. Esta información de los grupos y lo particular de uno se comportan igual a la funcionalidad mostrada para el facilitador en la Sección 3.1; es decir, se puede leer en relación al acontecer del facilitador que va a representar lo que puede vivenciar los co-facilitadores.

The screenshot shows the Co-Facilitator interface for a Brainwriting Individual experience. It includes sections for 'Información y acciones sobre la experiencia' (Experience details) and 'Información actual de los grupos' (Current group information). On the right side, there are several buttons: 'Ocultar contenido' (Hide content), 'Capturar pantallas' (Capture screens), 'Editar consigna' (Edit instructions), 'Estado actual' (Current state), 'Iniciar recurso' (Start resource), and 'Siguiente recurso' (Next resource). The 'Capturar pantallas' button is highlighted with a pink circle.

**Figura 77: Co-Facilitador - Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual.**

### 3.4 Rol de Observador

Una vez creada la experiencia mencionada al principio de la Sección 3, supongamos que el facilitador cambia la visibilidad de la misma, entonces los observadores la pueden visualizar en su lista de “*Experiencias que observo*” (como se mostró en la Figura 14). Al acceder a la experiencia se visualiza la pantalla de la Figura 78.

En la Figura 78 se puede apreciar la pantalla del observador, donde solo tiene disponible la opción de capturar pantallas cuando lo crea conveniente (una funcionalidad que también posee el facilitador, como se mostró en la Figura 22 de la Sección 3.1.1). Es decir, solo puede realizar esta acción durante la experiencia.

Además, los observadores tienen la información actual de los grupos al igual que el facilitador; si se mueve en su navegador para abajo va a tener el componente relacionado a información particular de un grupo al igual que el facilitador. Esta información de los grupos y lo particular de uno se comportan igual a la funcionalidad mostrada para el facilitador en la Sección 3.1; es decir, se puede leer en relación con el acontecer del facilitador que va a representar lo que puede vivenciar los observadores, pero sin poder realizar ninguna acción más que capturar pantallas como se mencionó anteriormente.

The screenshot shows the Observer interface for a Brainwriting Individual experience. It includes sections for 'Información y acciones sobre la experiencia' (Experience details) and 'Información actual de los grupos' (Current group information). On the right side, there is a single button: 'Capturar pantallas' (Capture screens), which is highlighted with a pink circle.

**Figura 78: Observador - Puesta en Práctica de una experiencia - Brainwriting Individual.**