



Resumen Rat02

BRAINSTORMING

- Es una metodología de generación de ideas
- Como objetivo ppal encontrar el mayor numero de ideas posibles para dar respuesta a un reto.
- Forma de desarrollo EQUIPO por excelencia.
- Sirve para ayudar a generar ideas RELEVANTES y DIFERENTES para solucionar algo.
- Ventajas adicionales:
 - aumenta la creatividad
 - potencia la cultura agil y de innovación.
- Puede ser un punto de partida para el inicio de un proyecto.

CLAVES

- Realizarlo en equipo.
- Basado en divergencia, dejar fluir las ideas que van ocurriendo.
- De algunas ideas, pueden surgir nuevas ideas
- Tomar nota y enumerarlas.
- Facilitador es el que guía el proceso de  establece reglas, y tiempos, fomenta la generación de ideas !
- Anotador de ideas
- Establecer tiempos y cumplirlos, hay que establecer un inicio y un final.
- Lugar confortable para el equipo.
- Estímulos creativos con herramientas ejemplo:

brainwriting (Al contrario que en el brainstorming, el trabajo de generación de ideas se hace en un papel y no se comparte con todo el grupo desde el principio)

Brainwriting, una herramienta de creatividad para tímidos - Design Thinking España

El Brainwriting es una herramienta de gran potencial indicada para la fase de ideación. Y con la que sacarás un mayor provecho con personas tímidas.

<https://xn--designthinkingespaa-d4b.com/brainwriting>



- Ideas locas e inesperadas, el fin de esto es salir de lo habitual para cambiar el resultado esperado. Si siempre decimos lo mismo, no podemos esperar un resultado diferente.

DISEÑO

Elección del espacio de modo que el team se encuentre en un cowork confortable y que desarrollen su potencial.

Establecer el rol de facilitador externo es vital también, quien se encarga del diseño del espacio, materiales, establecer y explicar las reglas.

Se debe motivar y fomentar la creatividad, estimular para poder obtener el mayor numero de ideas de todo el equipo.

Finalizada la sesión se recogerá las conclusiones e ideas por parte del equipo.

CALENTAMIENTO

Poner un elemento sobre la mesa para que todos los del team empiecen a tirar ideas de para que se puede usar, de modo de poder entrar en ambiente.

Tiempo estipulado para una sesión de 🧠 es de 25 a 30 minutos.

Acabado el tiempo se seleccionan las mejores ideas con un método por ejemplo de 4 votos para que los distribuyan como prefieran. Posterior a eso se hara recuento de votos y se seleccionaran las ideas mas votadas para pasar a seleccionar alguna de ellas.

CONCLUSIONES

- Se tendrán momentos de reflexión donde se verán aprendizajes para una futura sesión.
- Prototipar con las ideas elegidas y aterrizar la solución al reto o problema que se esta abordando.
- Documentar el proceso, con escritos, fotos, de todas las etapas.