Innovación
Centrada en las
Personas

ADVANCED TRAINNING

Talleres Formativos in Company

METODOLOGÍA

DBZ-MU

Diseinu Berrikuntza Zentroa (DBZ)
Mondragon Goi Eskola Politeknikoa

Loramendi, 4
20500 Arrasate-Mondragón / Gipuzkoa / Espainia
T +34 943 794700

DBZ Mondragon Goi Eskola Politeknikoa, 2015

DBZ-MU Metodologia erakunde hauen elkarlanarekin garatu da:

Ikaskuntzako Lurralde bezala Gipuzkoa Sustatzeko Programaren laguntzarekin:

¿QUÉ ES?

Es un proceso formativo experimental, en el cuál vamos a entrenar a un equipo de tu empresa en la metodología User Driven Innovation de DBZ mediante conceptos teóricos, ejemplos de estudios y sobre todo realizando un proyecto real.

Mediante este proceso las personas del equipo aprenderán a identificar necesidades de sus usuarios, a traducir estas necesidades a oportunidades para la empresa y a idear soluciones creativas que respondan a estas oportunidades.

LOS 5 MÓDULOS

Estos son de un modo esquemático los 5 módulos de los que se componen el proceso Advanced Trainning.

Módulo
01

BRANDING

Profundizando en los valores diferenciales de tu organización y teniendo presente la visión de tu cliente, aprenderás a definir una promesa de marca que conecte emocionalmente con tus usuarios/clientes.

Módulo
02

USER RESEARCH

Identificarás los usuarios clave de tus productos y servicios, y aprenderás a usar las herramientas básicas de identificación de necesidades como las observaciones y las entrevistas en profundidad.

Ejercicio de Research

Este es un ejercicio que los participantes tendrán que realizar entre el Módulo 02 y el Módulo 03.

Módulo
03

EXPERIENCE FLOW

Trabajarás visualizando y mapeando la experiencia de usuario en todas sus fases. De este modo, identificarás las principales oportunidades de mejora o de nuevos productos y servicios.

Módulo
04

IDEACIÓN DE SOLUCIONES

Un Brainstorming es un proceso metódico y ordenado, el cuál permite a los participantes explorar nuevas soluciones de un modo abierto y creativo.

Módulo
05

PROTOTIPADO

El prototipado sirve para testear soluciones, pero también para pensar mientras construimos y damos forma a las soluciones. Mediante materiales disponibles para cualquiera, prototiparás una nueva solución.

01
BRANDING

"La marca Es la expectativa de valor que el usuario espera de una organización

Newbery y Farnham

Herramientas

Brand Context Map, Brand Gap, Brand Promise

Duración: 4h

Dejemos de pensar en las marcas como meros marcadores o logotipos que identifican al fabricante y comencemos a pensar el ellos como un **activo estratégico** capaz de **conectar** con nuestros clientes a **nivel emocional**.

Introduciendo a nuestros clientes/usuarios en el proceso de **construcción de marca** y conociendo en profundidad **que hacemos y como trabajamos**, definiremos una **promesa de marca** distintiva y diferencial que conecta el objetivo de la empresay la experiencia de nuestro clientes.

Brand Context Map | Talleres AGUI, 2015

02
USER RESEARCH

"

Si hubiera preguntado a mis clientes que querían, me hubieran dicho que caballos más rápidos

Henry Ford

Herramientas

Actor Map, Segmentación, Personas, Entrevistas, Observaciones

Duración: 5h

Diseñar para las personas, signfica, ante todo, **comprender a las personas**. Por ello, en este módulo se trabajan herramientas para poder profundizar en este conocimiento. Por supuesto, **escuchar** lo que **dicen**, pero también **observar** lo que **hacen** e **indagar** en lo que **piensan y sienten**.

Para construir una propuesta de valor consistente, tenemos que empezar por poner unos cimientos consistenrtes.

Personas | Bianditz, 2015

03
EXPERIENCE FLOW

"Usamos el "Experience Flow" en varios campos, desde el afeitado o la cocina, hasta nuevos sistemas de ilumnación y hospitales enteros

Jon Rodriguez (Philips Design)

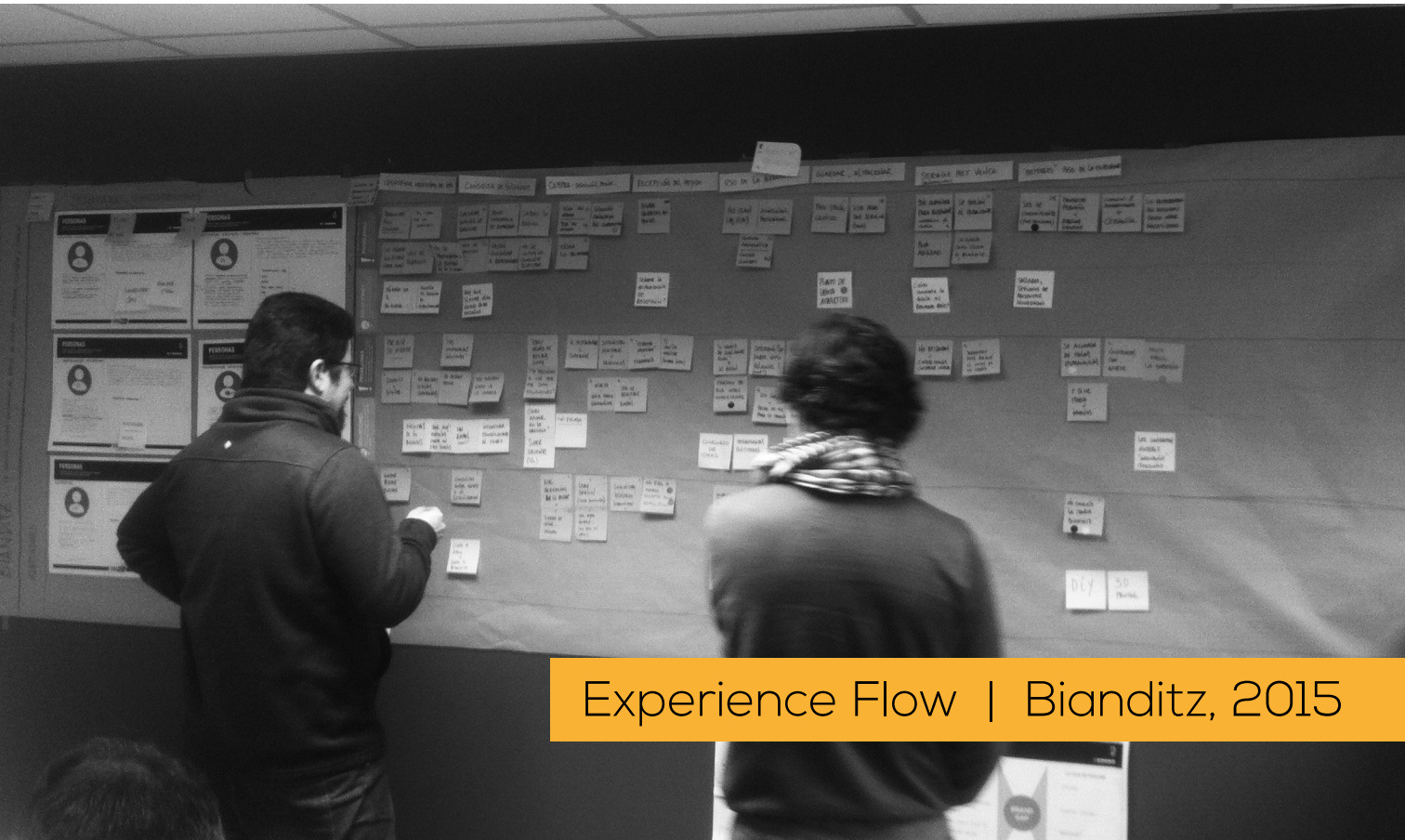
Herramientas

Flujo de Experiencias, Retos

Duración: 4h

No más tediosos informes escritos, largos documentos de word o de excel. En este módulo trabajaremos herramientas para **ordenar, clasficiar y visualizar** las **actividades** de las **personas usuarias**.

Estas herramientas ayudan a ordenar el caos, incentivan e impulsan el **trabajo en equipo**, facilitan **evidenciar las necesidades** de las personas usuarias y finalmente ayudan a traducir estas necesidades en **oportunidades de negocio**.



Experience Flow | Bianditz, 2015

04

IDEACIÓN DE SOLUCIONES

"

Las ideas se encienden unas con otras, como las chispas eléctricas

Johann J. Engel

Herramientas

Brainstorming, CDDC, Value Proposition

Duración: 4h

Al contrario de la creencia de muchas personas, las **sesiones de generaciones de soluciones e ideas** son procesos muy **estructurados**.

En este módulo trabajaremos como definir el contexto y las **reglas del juego** adeacudas para que cada participante en una sesión de brainstroming pueda desplegar todas sus facultades y generar nuevas **ideas innovadoras**.

Brainstroming | Talleres AGUI, 2015

05
PROTOTIPADO

"

Cuanto más rápido prototipes, más innovador eres

Tim Brown

Herramientas

1-10-100, prototipar productos, prototipar servicios

Duración: 4h

Pasar de las ideas a la construcción de las mismas es la mejor manera de hacerlas evolucionar. Prototipar de manera ágil nos permite pensar de otro modo, detectar rápidamente fortalezas y debilidades, y nos da información para la toma de decisiones de negocio.

Cuanto más rápido fallemos, más rápido aprenderemos. Además, más rápido llegaremos al mercado, y con menos coste en el desarrollo.

Prototipado | Talleres AGUI, 2015

¿PARA QUIÉN ES?

Empresas, instituciones y centros tecnológicos que quieran conocer mejor a sus usuarios y clientes para poder ofertarles productos y servicios de mayor valor añadido.

REQUISITOS

› Formar un equipo multidisciplinar de 4-5 personas dentro de la empresa.
› Dedicación de 20 + 10 horas
› Mucha ilusión y ganas de aprender

"El verdadero viaje de descubrimiento no consiste en buscar nuevos caminos sino en tener nuevos ojos

Marcel Proust

¿QUIERES PROBRAR?

Garikoitz Iruretagoiena
giruretagoiena@mondragon.edu

Itsaso González
igonzalez@mondragon.edu

DBZ DISEINU BERRIKUNTZA ZENTROA

MONDRAGON UNIBERTSITATEA