

Ejercicio para realizar, segunda parte

Retomamos el ejercicio de la billetera para poner en práctica algunas de estos puntos. Lo cierto es que para que todas las pautas se pongan en juego lo ideal es hacer esto en equipos. Como posiblemente estén solos tomando este curso trabajaremos con las más aplicables que son: dar un marco de tiempo a la ideación, no hacer juicios sobre nuestras propias ideas, construir sobre las ideas que vamos proponiendo y ser visuales. Son suficientes como para ir entrenándonos.

Lo primero que haremos es tomar el punto de vista que armamos en la clase anterior. Donde hay un usuario, una necesidad y un insight y el desafío creativo que generamos a partir de él.

Lo escribimos en una hoja de papel en letra grande y clara y lo dejamos en un espacio visible. En la guía que vemos sería donde dice la palabra "Usuario" arriba. Luego tomamos post-its. Si no tienen pueden ser cuadrados de papel o dividir una hoja lisa y cortarla en varios cuadrados.

Tenemos que dibujar y crear soluciones para el desafío creativo que encontramos y anotamos.

Ahora sí, tomamos un cronómetro y durante dos minutos dibujamos y escribimos ideas para nuestro desafío.

Recuerden que vamos por volumen y que aquí no es momento de evaluar, sino de generar opciones.

Recuerden ser visuales y sólo usar palabras cuando necesitamos especificar detalles. Comenzamos.... ¡YA!

¿Cómo salió el ejercicio?

Deberíamos tener un panel como el de la foto. Si tienen mucho texto en un cuadradito es que hay lugar para mejorar en la comunicación o formulación de la idea.

Una vez concluido este primer momento la idea es compartir lo que generamos con el equipo, escuchar opiniones y tomar feedback.

Evitemos tentarnos con justificar nuestras creaciones. Esto no se trata de validar ideas, sino de aprender para crear soluciones significativas. Es éste el momento de aprender más sobre nuestro usuario.

Ahora que nos enriquecimos con más información y nuevas miradas volvemos a nuestro ejercicio y terminamos de refinar la idea en una iteración en otros 5 minutos. Lo que hicimos recién es la primera y más conocida forma de ideación. El llamado “brainstorming”.

Pero hay más de 60 técnicas que podemos usar, sobre todo cuando sentimos que la creatividad está estancada y necesitamos salir de la arena movediza en la que estamos. O activar otros modelos mentales para obtener resultados diversos.

Terminando con nuestro ejercicio de la billetera, podremos hacer con goma eva, cartón o papel o algún elemento doméstico que tengamos cerca, la representación física de nuestra idea. Nuevamente es importante ponerle el cuerpo y no caer en el pensamiento de “no me hace falta hacerlo, ya lo entiendo” ya que la experiencia nos revelará incomodidades y oportunidades.

Ya lo dijo Lao Tse: LO QUE ESCUCHO, ME LO OLVIDO, LO QUE VEO, LO RECUERDO, LO QUE HAGO, LO COMPRENDO.

Es hora de hacer un prototipo físico de la solución. Debemos construir algo con lo que nuestro usuario pueda interactuar. Si lo que prototipamos es un servicio o sistema, debemos crear un escenario que permita a nuestro jugador experimentar esta innovación.

Una vez que tenemos nuestro prototipo busquemos a alguien para mostrárselo. Le

contamos que es una nueva versión de billetera y sometemos nuestro prototipo a la crítica. Cuando la hagamos, si vemos que la persona no comprendió algo, anotamos su confusión, pero no tratamos de explicarle que él entendió mal.

Observemos como nuestro usuario usa, bien o mal, nuestro prototipo.

Esto no es un objeto precioso, lo que tiene valor son los insights que obtenemos de observar el uso en crudo y aprender para mejorarlo.