

Sesión: Prototipemos

Dinamizada por: Natalia Santos y Jone Ojinaga

#### Agenda de la sesión

- ¿Qué es prototipar?
- Habilidades creativas
- Ideación
- Pausa
- Personas
- Concepto
- Historia de usuario
- Presentaciones
- Feedback y cierre

La sesión comenzó con una breve introducción al prototipado, qué es, para qué sirve y cómo puede ayudar en un proceso de creación de soluciones. El principal objetivo del prototipado es aterrizar las ideas, hacerlas tangibles. Después de un proceso de ideación en que un equipo ha propuesto distintas soluciones y ha escogido una, llega el momento de darle cuerpo a esa idea, de matizarla. Prototipar ayuda a detectar errores temprano, al concretar las ideas, al hacerlas tangibles, empiezan a salir a la luz posibles dificultades y también posibles mejoras. Además, prototipar es un acto generativo, a medida que se trabaja sobre un prototipo, surgen más ideas y soluciones. Por otro lado, cuando se prototipa también surgen debates porque cada persona del equipo tiene una visión de cómo debería ser esa solución, por lo tanto, también sirve para que el equipo consensúe sobre las características de su prototipo.

A continuación, se hizo una breve introducción a las habilidades creativas: divergencia, aplazamiento del juicio y convergencia. La convergencia es la habilidad de crear opciones y la divergencia es la habilidad de evaluarlas. Por eso, cuando se trabaja en equipo, es importante separar estos dos momentos a través del aplazamiento del juicio. Se realizaron algunos ejercicios entre todxs lxs asistentes para explicar y poner en práctica estas habilidades. También se habló de la importancia de la facilitación en los procesos creativos y se hicieron algunas recomendaciones para llevar a cabo esta labor.

A partir de ese momento, se presentaron los retos sobre los que se iba a trabajar durante el resto de sesión. Una vez presentados, se formó un equipo por reto de entre 5 y 6 personas. Los retos fueron los siguientes:

- ¿Cómo podríamos evitar el abandono del mundo rural de lxs jóvenes a través de la ESyE?
- ¿Cómo podríamos generar oportunidades de autoempleo colectivo para jóvenes?
- ¿Cómo podríamos ayudar a replicar casos de éxitos a través de la intercooperación?
- ¿Cómo podríamos generar procesos de intercooperación orientados al desarrollo productivo?
- ¿Cómo podríamos lograr que nuestrxs niñxs sean embajadores de la ESyS?
- ¿Cómo podríamos lograr que las empresas en crisis sepan que la ESS puede ser una solución viable?

Cada equipo ocupó un espacio del aula en el que disponía de papeles en la pared sobre los que escribir los resultados de sus procesos. El primer paso fue una ideación en la que cada equipo formuló posibles soluciones a su reto. Esta ideación fue facilitada por un miembro de cada equipo. Para ayudar a los equipos en la generación de ideas, se proyectó una diapositiva con la herramienta de creatividad S.C.A.M.P.E.R. (diap. nº 13). Durante esta fase, también se realizó un intercambio de personas entre grupos para dinamizar la divergencia. Finalizado este proceso, cada equipo eligió por consenso una idea sobre la que iban a desarrollar la solución.

Estas son las ideas destacadas y la idea desarrollada por cada grupo después de la divergencia:

1. ¿Cómo podríamos lograr que nuestros niños sean embajadores de la ESyS?
  - Concepto: Súper mini heroína de la economía solidaria
  - Ideas con mayor aceptación en el grupo:
    - Smartbox en ESS para activar infancia y viajes
    - Olimpiadas cooperación
    - Canal de televisión libre de capitalismo
    - Ecoescuelas
  
2. ¿Cómo podríamos evitar el abandono del mundo rural de los jóvenes a través de ESyS?
  - Concepto: Ruralcon/Ruralive/Ruralcraft
  - Ideas con mayor aceptación en el grupo:
    - Colectivizar-distribuir tareas del campo para que eso no te hipoteque la vida y puedas hacer otras cosas.
    - Hacer videojuegos sobre tu pueblo.
    - Campos de trabajos forzados para los jóvenes de ciudad.
    - Declarar a toda la gente del pueblo joven.
    - Crear un Tinder rural.
    - Crear transportes colectivos uso entre pueblos.
  
3. ¿Cómo podríamos ayudar a replicar casos de éxito a través de la intercooperación:
  - Concepto: ExitCoop
  - Ideas con mayor aceptación en el grupo:
    - Muchas voces, que lo cuente mucha gente diferente.
    - Una impresora 3D de casos.
    - Encuentro para descubrir cuál es el éxito de los casos.
  
4. ¿Cómo podríamos generar oportunidades de autoempleo colectivo para jóvenes?
  - Concepto: #Pastaparajóvenes
  - Ideas con mayor aceptación en el grupo:
    - Crear un fondo de solidaridad y microcréditos para proyectos de autoempleo colectivo.
    - Centros sociales para desarrollar sus proyectos.
    - Tierras para jóvenes gratis.
    - Sustitución de empresarios adultos por jóvenes.
    - Hacer una ciudad cooperativa de jóvenes.
  
5. ¿Cómo podríamos generar procesos de intercooperación orientados al desarrollo productivo?
  - Concepto: Erasmuscoop
  - Ideas con mayor aceptación en el grupo:

- Creando espacios físicos de trabajo colectivo.
  - Unir a consumidores con productores para desarrollar nuevos y mejores.
  - Hacer actividades lúdicas para que se conozcan productores de un mismo sector.
  - Espacio web de cocreación.
  - Intercambio de personas entre entidades.
6. ¿Cómo podríamos lograr que las empresas en crisis sepan que la ESS puede ser una solución viable?
- Concepto: PACE Plataforma de afectadas/os por cierre/crisis de empresas
  - Ideas con mayor aceptación en el grupo:
    - Hacer un prototipo replicable
    - Crear una entidad para la reconversión empresarial a las ESyS
    - Caja de resistencia con los excedentes de otras empresas
    - Enseñar que en el sector no se compite, se coopera
    - Visibilizar otras experiencias históricas
    - Ir a la empresa en crisis durante una semana (nosotras las entidades ESYS) y funcionar como ESyS

Después de la pausa, se trabajó con la herramienta "Personas". Su objetivo es crear un perfil lo más realista y concreto posible de la persona a la que va dirigido el servicio o producto creado, se trata de empatizar con ella. Generalmente, esta herramienta se utiliza una vez que se ha investigado sobre el reto y se ha entrevistado a las personas a las que les afecta. A partir de la información recogida, se crea una "Persona" que contenga las características más comunes del público al que se dirige la idea. Además de ayudar a condensar la información recogida, ayuda al equipo a trabajar en una misma dirección. Cada equipo rellenó la siguiente plantilla:

<b>Nombre y apellidos</b>	<b>Edad</b>	<b>Puesto de trabajo y empresa</b>
<b>Vive en...</b>		<b>Le preocupa...</b>
<b>Retrato</b>		<b>Necesita...</b>
		<b>Principales obstáculos que se encuentra en su día a día</b>

Tras este ejercicio, llegó el momento de describir en qué consistía la idea elegida. Para ello se utilizó otra plantilla, *Concepto*, que ayuda a aterrizar y elaborar más la solución planteada. Este ejercicio requiere una labor de concreción grande, en este punto ya es necesaria una definición funcional. Los equipos deben ponerse de acuerdo en cómo va a funcionar su servicio o producto y en cuáles van a ser sus principales características.

Nombre	Características principales
Descripción funcional	

En el material anexo se pueden encontrar las plantillas completadas por cada equipo.



La siguiente actividad fue crear una *Historia de uso*. Esta herramienta sirve para narrar cómo la *Persona* creada hace uso del servicio o producto ideado (*Concepto*). Se habilitaron murales en los que cada equipo detalló la secuencia de momentos que ocurren durante el servicio, los puntos de contacto con el servicio y la situación anímica de la persona mientras éste sucede.

Para finalizar cada equipo compartió sus resultados. Contaron su reto, la idea elegida, la persona a la que va dirigida y cómo esa persona utiliza el

servicio ideado.

Por último, en el cierre, se pidió a todas las personas que habían participado, que escribieran algo que les había gustado y algo que cambiarían de la sesión. En general, los participantes reflejaron su satisfacción sobre la metodología y mostraron su interés por aplicarla en sus ámbitos

profesionales. Acerca de qué aspecto cambiarían de la sesión, la mayor parte se refirió al momento del día diciendo que podría ser más productiva haciéndola por la mañana, otras opiniones fueron sobre la duración, en algunos casos, más larga y más contenido o mismo tiempo pero menos contenido.

- ¿Cómo podríamos evitar el abandono del mundo rural de lxs jóvenes a través de la ESyE?

Nombre	RURALCRAFT	Características principales
RURALCRAFT / RuralLife		
Descripción funcional		
DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO SOBRE LA GESTIÓN COLECTIVA DE LA VIDA RURAL.		* MOMENTUM PROJECT de FIARE (no competitivo)
con jóvenes de toda la región	VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA DESDE LA INTELIGENCIA COLECTIVA JUVENIL (jugar en red)	TU AVATAR INDIVIDUAL ES INTERDEPENDIENTE
	EL PUEBLO SE CONVIERTE EN LUGAR DE PROGRAMA I+D RURAL	PUEDES CONSTRUIR MÓDULOS Y PROGRAMAR APLICACIONES
	LAS EMPRESAS LAS EMPRENDEDORAS EMPRENDEDORAS TECNOLÓGICAS QUE SON "EXPULSADOS" DE SUS CIUDADES	LAS NORMAS de VIDA-INTERCAMBIO-MERCADO SON LAS DE LA HESS (puntos/vidas/tele-venez)
		sumertabs
		los neurales deben involucrarse en la vida rural INTERCAMBIO de SABERES
		DAVID CUARTILLES y las DABNE se vienen al pueblo
		El programa en los colegios dure varios cursos y va avanzando
		jugar/idear   programar   prototipar   prototipar   llevar a la práctica

- ¿Cómo podríamos generar oportunidades de autoempleo colectivo para jóvenes?

Nombre	Características principales
# PASTA PARA JÓVENES	<p>El fondo es a 0% interés, aunque se comprometen a aportar el 10% del Beneficio anual cuando se genere a este fondo.</p>
Descripción funcional	<p>El la cantidad máxima a aportar al proyecto es 10.000 € por persona en el proyecto.</p>
<p># Pasta para jóvenes es fondo de solidaridad (y <del>microcréditos</del>) para el auto-empleo colectivo de jóvenes. Dirigido a jóvenes sin recursos o en riesgo de exclusión q. demuestran el desarrollo de un proyecto colectivo.</p> <p>Por proyecto colectivo se autoriza una o bien, grupo promotor de 3 personas mínimo, o bien, que trabaje en red en su territorio o sector (lo evaluará una Comisión Social).</p>	<p>Se <del>requiere</del> necesita una viabilidad económica. El proyecto de empresa se evaluará por una Comisión Técnica.</p>
	<p>Se solicitará el aval social de 3 personas / entidades significativas del territorio.</p>

- ¿Cómo podríamos ayudar a replicar casos de éxitos a través de la intercooperación?

Nombre	Características principales
<del>XXXXXXXXXX</del> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">EXIT.COOP<sup>3</sup></span>	ELEMENTOS DE ÉXITO INCORPORADOS EN LA IMPRENTA QUE PROVIENEN DE LA RED
Descripción funcional	BASE DE DATOS DONDE SE INCORPORAN LOS ELEMENTOS DE ÉXITO DE LA RED
ES UNA <del>MEJOR</del> IMPRENTA QUE IMPRIME LAS PIEZAS DEL PUZLE DEL ÉXITO A DEMANDA.	



- ¿Cómo podríamos generar procesos de intercooperación orientados al desarrollo productivo?

Nombre	Características principales
ERAS MUS COOP	SE BASA EN UN ACUERDO ENTRE LAS PARTES
Descripción funcional	
INTERCAMBIOS DE PERSONAL ENTRE ENTIDADES, A DIFERENTES NIVELES (PRODUCTIVO, GOBIERNO, REFLEXIÓN ESTRATEGIA). CON EL OBJETIVO, NO SÓLO DE COMPARTIR EXPERIENCIAS Y CONOCIMIENTO, SINO TAMBIÉN CON-ET DE INTENTAR CONCRETAR UN PROYECTO DE COLABORACIÓN FUTURA.	UN ESPACIO WEB (DENTRO ERAS) <del>PARA</del> DONDE SE UBICARÁN LAS OFERTAS Y DEMANDAS DE INTERCAMBIO, CON DESCRIPCIÓN DE PERFILES
	UN DINAMITADOR/A O FACILITADOR/A DE ERAS

- ¿Cómo podríamos lograr que nuestrxs niñxs sean embajadores de la ESyS?

Nombre	Características principales
SUPER HEROÍNA DE LA ECONOMÍA SOLIDARIA	DIBUJOS ANIMADOS CON SUPERHEROINAS DE LA ESyS
Descripción funcional	METODOLOGÍA DE TRABAJO EN AULA (TEATRO FORO)
<p>20 capítulos de animación (dibujos animados) emitidos en 5 <del>episodios</del> mini-series/seriales = parte de historias construidas en talleres por la infancia de 8 - 12 años identificando sus necesidades y soluciones representadas (Apro. teatro foro) en clave de economía social y solidaria.</p>	IMPACTO EN EL TERRITORIO/ COMERCIO / EMPRESA LOCAL
<p>Se producen 3 cosas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- los capítulos</li> <li>- una metodología replicable</li> <li>- cromos, tarjetas, moneda local, etc basadas en los personajes y las historias</li> </ul>	REPLICABILIDAD EN CUALQUIER COLEGIO
<p>Esta metodología replicable integra actividades con efectos e impacto hacia el comercio local. Por ejemplo: narraciones = los comercios e instituciones en colaboración.</p>	

- ¿Cómo podríamos lograr que las empresas en crisis sepan que la ESS puede ser una solución viable?

Nombre	Características principales
<p>PACE . PLATAFORMA DE AFECTADOS/AS POR CIERRE /CRISIS DE EMPRESAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visibilizamos las causas y consecuencias de por qué estas empresas han llegado a esta situación</li> </ul>
<p>Descripción funcional</p>	
<p>Plataforma formada por afectados/as por el cierre de empresas, empresas reconvertidas a ESS y Red de ESS.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visibilizamos experiencias históricas y recientes de empresas que han sido recuperadas por trabajadores/as</li> </ul>
<p>Ofrece Servicio de Acompañamiento en el proceso de recuperación de empresas q. se cierran y cuyos trabajadores/as quieren mantenerla bajo fórmulas de ESS.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acompañamos a trabajadores/as en el proceso de empoderamiento para decidir cómo quieren organizar su empresa</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apoyo jurídico</li> <li>- Caja de resistencia</li> <li>- Formación en gestión</li> <li>- Apoyo en la gestión de conflictos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacemos seguimiento del proceso y evaluamos los resultados en el tiempo con ellos/as</li> <li>- Ponemos nuestras redes y herramientas a su disposición</li> </ul>

