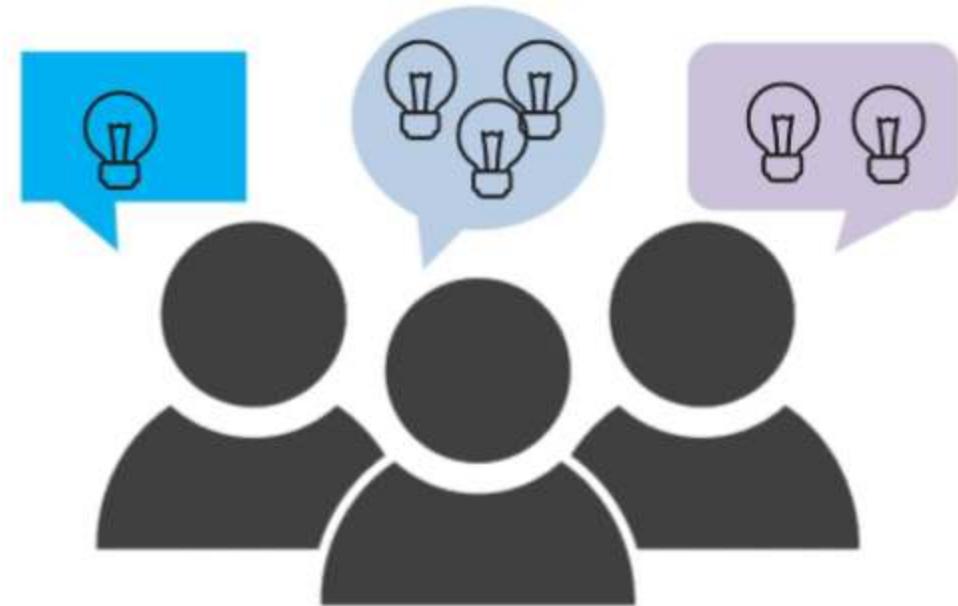


UD 9: LA IDEA-SOLUCIONES

Una vez que hemos elegido el problema que vamos a intentar solucionar, vamos a empezar planteándonos la pregunta:

¿Cómo podríamos solucionar nuestro problema?

Para ello vamos a empezar con una lluvia de ideas, cuantas más ideas mejor, estamos en la fase de divergencia, es una fase donde cualquier idea es válida, luego en las siguientes fases filtraremos las ideas.



Primer filtro:

Vamos a eliminar aquellas ideas que requieran muchos recursos o aquellas que requieran muchos conocimientos técnicos, si no los vamos a poder conseguir.

PROBLEMA DETECTADO:

SOLUCIÓN:	RECURSOS NECESARIOS			CONOCIMIENTOS NECESARIOS		
	POCOS	MEDIOS	MUCHOS	POCOS	MEDIOS	MUCHOS
Solución 1:						
Solución 2:						
Solución 3:						
Solución 4:						

Segundo filtro:

Vamos a valorar los siguientes aspectos:

- **Nivel de innovación:** La solución es muy novedosa y resuelve el problema de forma completamente distinta a las soluciones actuales, mejorando estas soluciones.
- **Alcance:** ¿La solución a va a mejorar la vida de muchas o pocas personas?, ¿va a ser accesible a muchas o pocas personas?
- **Conocimiento técnico:** ¿Se requieren muchos conocimientos técnicos para llevarlo a cabo? ¿Poseo esos conocimientos?
- **Dinero necesario:** ¿Se necesitan muchos o pocos recursos para llevarlo a cabo? ¿Poseo esos recursos? ¿Puedo conseguir financiación?

PROBLEMA DETECTADO:

SOLUCIÓN:	NIVEL DE INNOVACIÓN			ALCANCE			RECURSOS NECESARIOS			CONOCIMIENTOS TÉCNICOS		
	POCOS	MEDIOS	MUCHOS	POCOS	MEDIOS	MUCHOS	POCOS	MEDIOS	MUCHOS	POCOS	MEDIOS	MUCHOS
Solución 1:												
Solución 2:												
Solución 3:												
Solución 4:												

Nos vamos a quedar con 4 o 5 ideas.

Tercer filtro: Técnica de los 100 puntos

Cada miembro del equipo dispone de 100 puntos que repartirá como quiera entre las ideas seleccionadas en el filtro 2.

	idea 1	idea 2	idea 3	idea 4	idea 5
puntuación miembro 1					
puntuación miembro 2					
puntuación miembro 3					
puntuación miembro 4					
puntuación miembro 5					
Total	0	0	0	0	0

Se elegirá aquella con mayor puntuación, como idea inicial, aunque probablemente esta idea pivotará cuando se le apliquen las técnicas de creatividad.

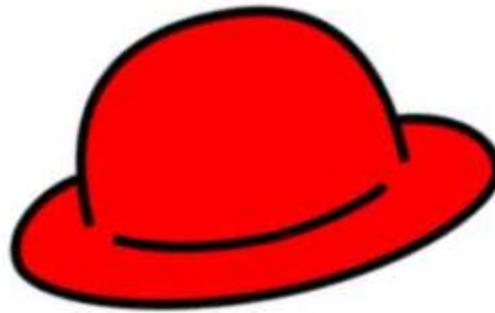
Tres sombreros para pensar:

Para acercarnos a la idea y hacer un primer análisis, vamos a aplicar la **técnica de los sombreros de Bono simplificada** utilizando en vez de seis, **tres sombreros**:

Se van a hacer tres turnos uno con cada sombrero, donde todos los miembros del equipo se pondrán el sombrero del color que corresponda y solo podrán aportar comentarios del color del turno donde están:

PRIMER TURNO

SOMBRERO ROJO

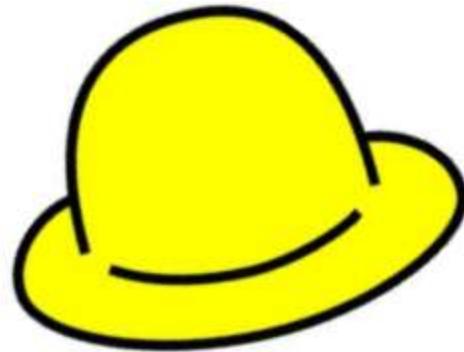


El sombrero rojo es el sombrero de la impulsividad, de la pasión, de la intuición es por ello que:

Todos los componentes del equipo llevarán durante 2 minutos el sombrero rojo y dirán todo lo que les venga a la cabeza sobre la idea planteada. Un representante del grupo apuntará las respuestas.

SEGUNDO TURNO

SOMBRERO AMARILLO



El sombrero amarillo es el sombrero de la alegría, del positivismo, de la ilusión es por ello que:

Todos los componentes del equipo llevarán durante 5 minutos el sombrero amarillo y dirán todo los aspectos positivos que se les ocurra sobre la idea planteada. Un representante del grupo apuntará las respuestas.

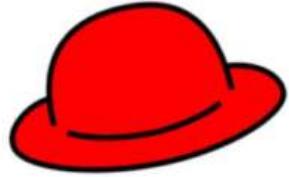
TERCER TURNO

SOMBRERO NEGRO

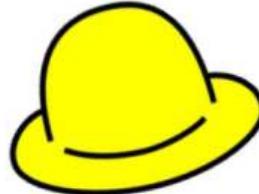


El sombrero negro es el sombrero de la tristeza, del pesimismo, de la negatividad es por ello que:

Todos los componentes del equipo llevarán durante 5 minutos el sombrero negro y dirán todo los aspectos negativos que se les ocurra sobre la idea planteada. Un representante del grupo apuntará las respuestas.

SOMBRERO ROJO

Apuntar en una hoja lo primero que os venga a la cabeza sobre la idea

SOMBRERO AMARILLO

Apuntar en una hoja todos los aspectos POSITIVOS de la idea

SOMBRERO NEGRO

Apuntar en una hoja todos los aspectos NEGATIVOS de la idea

Los datos obtenidos los pondremos en una tabla de PROS y CONTRAS:

PROS	CONTRAS

MEJORANDO LA IDEA: SCAMPER

Para pivotar la idea y mejorarla vamos a aplicar la técnica de creatividad SCAMPER que consiste en ir pasando por cada letra del acrónimo e ir pensando qué hacer con la idea con el verbo en el que estemos en cada momento.

SCAMPER es el acrónimo de:

Sustituir: qué elementos de tu producto o servicio puedes sustituir.
Combinar: con qué podemos combinar tu idea para generar algo mejorado.
Adaptar: cómo se puede adaptar mi producto o servicio
Magnificar/Modificar: cómo se puede aumentar o modificar
Ponerle otros usos: darle otros usos o aplicaciones.
Eliminar/minimizar: qué podemos eliminar del producto.
Reordenar o invertir: se puede invertir alguna de las partes o el total.

Por lo que dedicándole 5 minutos a cada letra, hay que sacar distintas ideas para mejorar o pivotar la idea.

Puedes visualizar el siguiente vídeo sobre esta técnica:



INFORME A ENTREGAR:

Con los datos de los sombreros y las mejoras del SCAMPER realiza el informe sobre tu idea, en él debes incluir los siguientes puntos:

1. Descripción detallada de la idea de negocio elegida.
2. Motivos por los qué es la idea elegida.
3. Razones por las qué se cree que será una idea exitosa, y las principales dificultades que pueden aparecer.
4. Indicar las ideas descartadas, y el por qué se han rechazado.

Para terminar puedes ver el Genially realizado sobre el tema:

<https://view.genial.ly/601ebb8fa198a90d2050dcad/interactive-content-ud-9-la-idea-soluciones>