

A man with long, light-colored hair and sunglasses is shown from the chest up, holding a large, white, cylindrical rocket model over his shoulder. He is wearing a dark jacket over a red shirt. The background is a clear blue sky with some white structural elements of a building or aircraft.

BIK

ROCKET 

Mejora esto McGyver



GENERALITAT
VALENCIANA

TOTS
A UNA
veu

IVACE
INSTITUT VALENCIÀ DE
COMPETITIVITAT EMPRESARIAL

CEEI
COMUNITAT
VALENCIANA
CENTROS EUROPEOS DE
EMPRESAS INNOVADORAS

A misty, forested landscape with a river in the foreground, serving as a background for the text. The scene is bathed in soft, golden light, likely from a low sun, creating a hazy atmosphere. The trees are dense and their colors range from dark green to light yellow, suggesting an autumn setting. The river in the foreground is calm, reflecting the surrounding trees and the light. The overall mood is serene and quiet.

UN ALTO EN EL CAMINO

OBSERVACIONES

ENTREVISTA

- 1)Objetivos y límites del proyecto.
- 2)Descripción del tema a tratar.
- 3)Preguntas a realizar.

USUARIO/CLIENTE

- 1)Nombre/edad/profesión
- 2)Nivel cultural.
- 3)¿cuál es su relación con el tema a tratar?

¿qué has descubierto que no supieras?



¿qué crees que te faltó por descubrir?

¿qué te ha impactado?

¿qué preguntas te gustaría hacer si hubiera una próxima vez?

CUSTOMER JOURNEY MAP. CONSTRUIR/HERRAMIENTAS

PROYECTO FECHA
DISEÑADO POR VERSIÓN

	ANTES	DURANTE	DESPUÉS
ACCIONES DEL USUARIO			
Puntos de contacto			
¿Qué está pasando? ¿Qué está sintiendo?			
			
			

Diseñado por: Thinkers Co

"Democratizando la innovación para sacar toda su potencial"
Copyright © 2018 Pensadores de Ideas S.L. y / o sus aliados. Todos los derechos reservados.



GENERALITAT
VALENCIANA

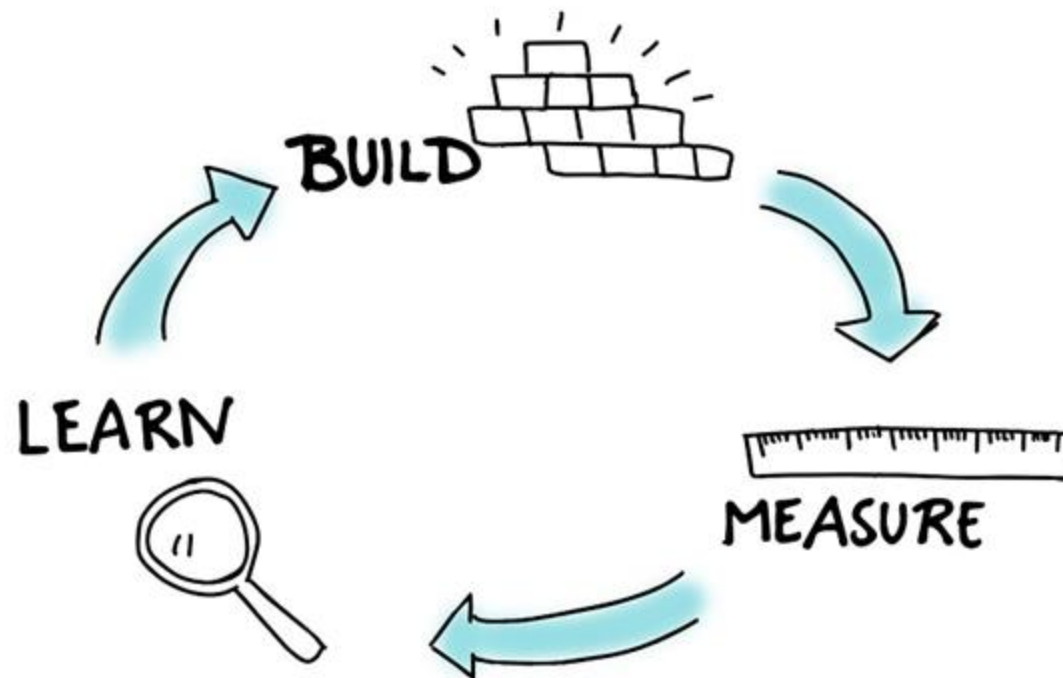
IVACE
INSTITUTO VALENCIANO
DE INVESTIGACIONES
CIENTÍFICAS

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA
CONSEJO REGULADOR DE
INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS

CEEI
COMUNIDAD
VALENCIANA

Proyecto cofinanciado por los fondos FEDER, dentro del Programa Operativo FEDER de la Comunidad Valenciana 2014-2020

CREAR – MEDIR - APRENDER

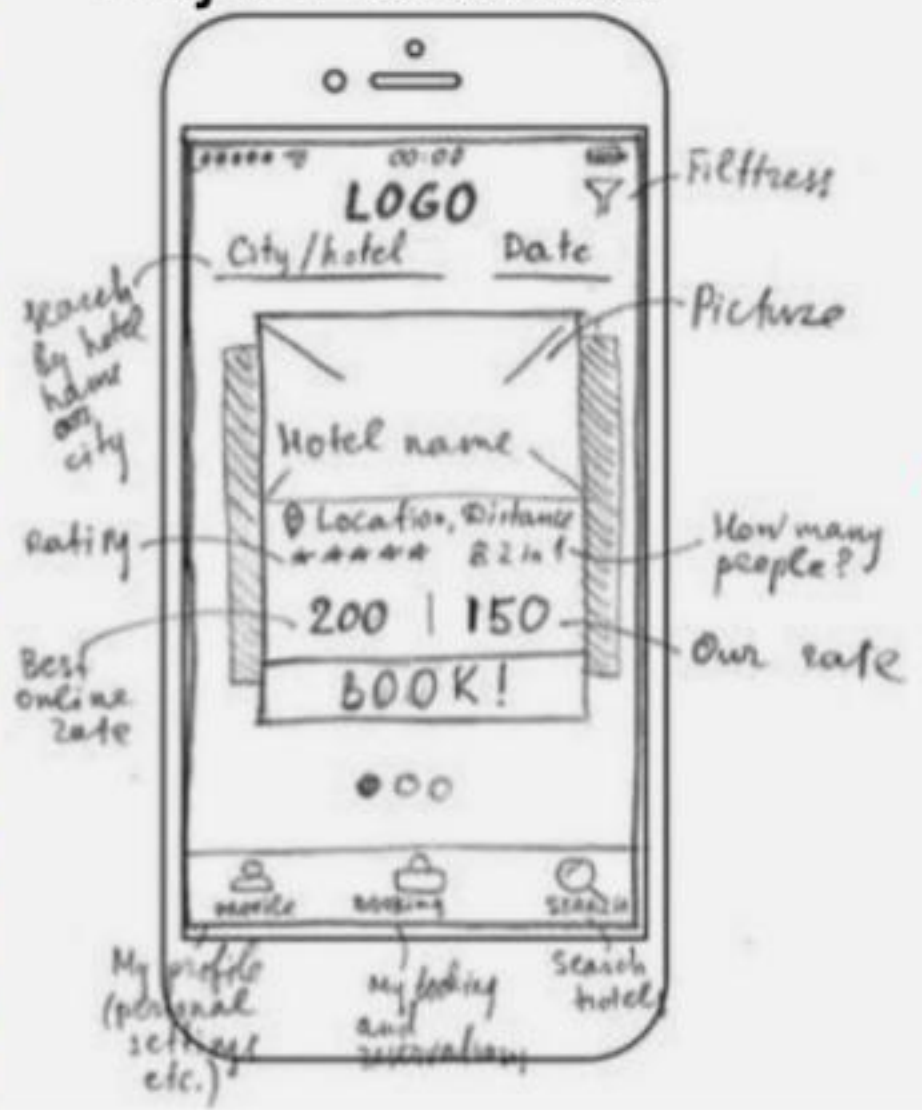


TIPOS DE PROTOTIPOS

Baja Fidelidad	Media Fidelidad	Alta Fidelidad
Muy precario. Sin interacciones.	Árboles de decisión más elaborados. Interacciones simuladas.	Cercano a ser transformado en producto real.
Sketches, paper proto.	Wireframes.	Interactive visual design.

PRODUCTOS FÍSICOS	SOFTWARE	SERVICIOS
-------------------	----------	-----------

Baja Fidelidad



Alta Fidelidad



Proof of Concept

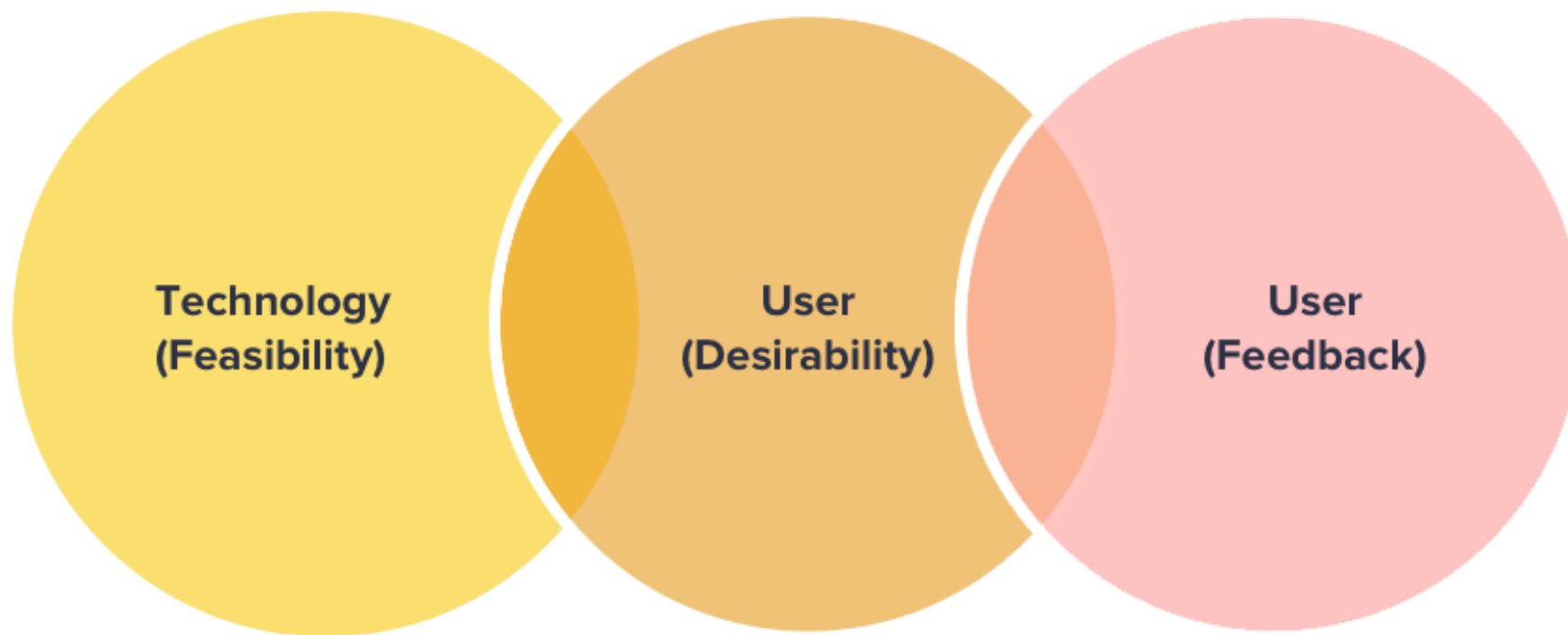
Prototype

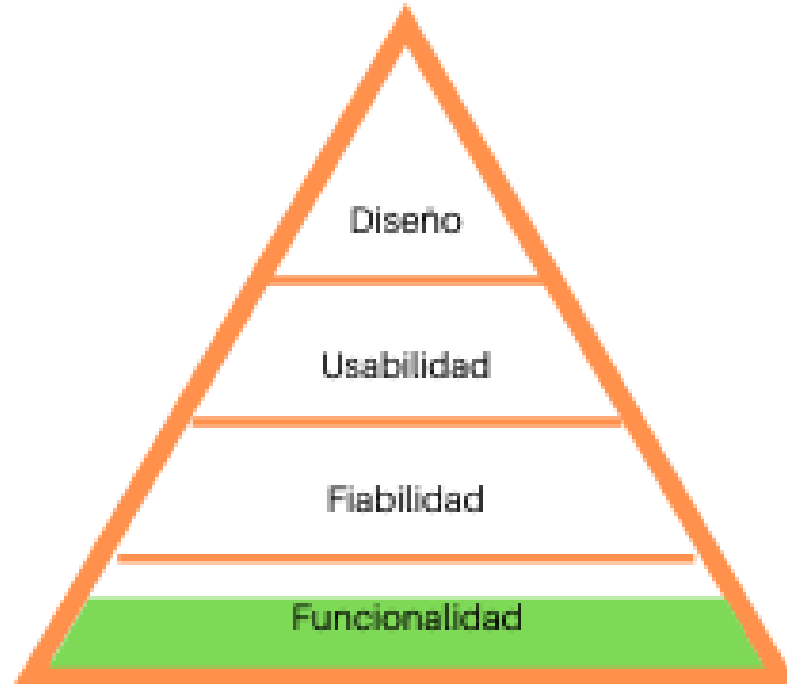
MVP

**Technology
(Feasibility)**

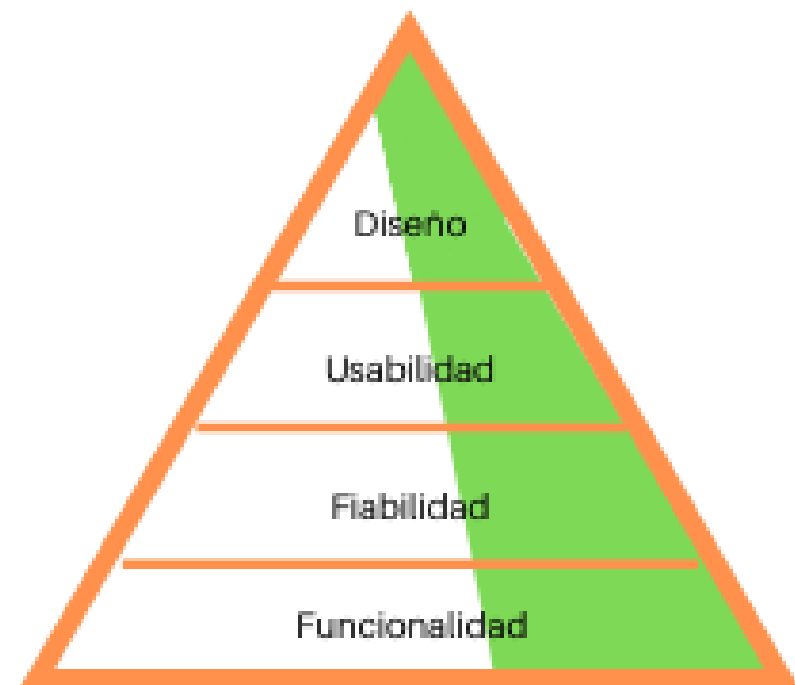
**User
(Desirability)**

**User
(Feedback)**



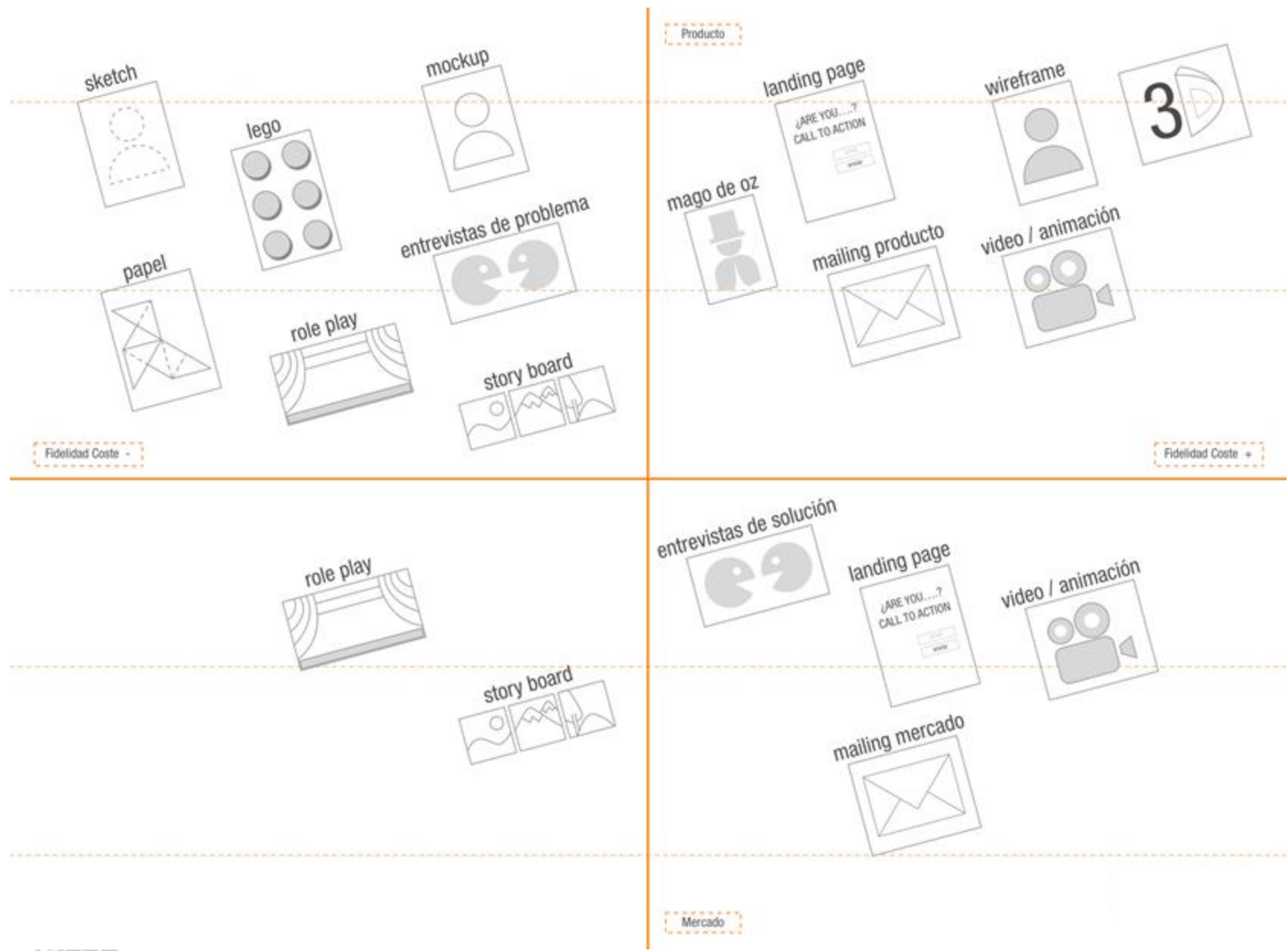


Cómo NO hacer un MVP



Cómo SÍ hacer un MVP

Mínima acción posible para validar nuestras hipótesis, descubrir nueva información y reducir la incertidumbre.



PRODUCTOS FÍSICOS



MAQUETA CARTÓN.



¿Qué es?

La primera conceptualización en 3D de nuestra solución. Un modelo rápido y fácil elaborado con cartulina o cartón.

¿Cómo se hace?

Para empezar a construir la maqueta, nos podemos ayudar de bocetos que incluyan los parámetros para después dimensionarlo.

Las cartulinas, tijeras y pegamento serán nuestras herramientas para dar forma al modelo. Además, debemos tener en cuenta realizar esta maquetación en módulos para poder incluir futuras modificaciones.

Objetivo

Hacer tangible y palpable nuestro concepto para que sea mucho más visual la idea. De esa forma el feedback del usuario es más real.

MAQUETA CARTÓN. Uso - Ejemplo.

Uso

Una buena maqueta de cartón es:

- Un elemento físico que nos ayude a tocar nuestra idea.
- Algo que podamos construir en minutos y que su coste casi cero.

En esta herramienta queremos "visualizar y tocar la idea" no juzgando aún elementos estéticos.

Ejemplo

Para tangibilizar rápidamente las ideas que se nos habían ocurrido, realizamos una serie móviles en cartón en donde las pantallas eran unos post-its donde simulábamos la interacción.

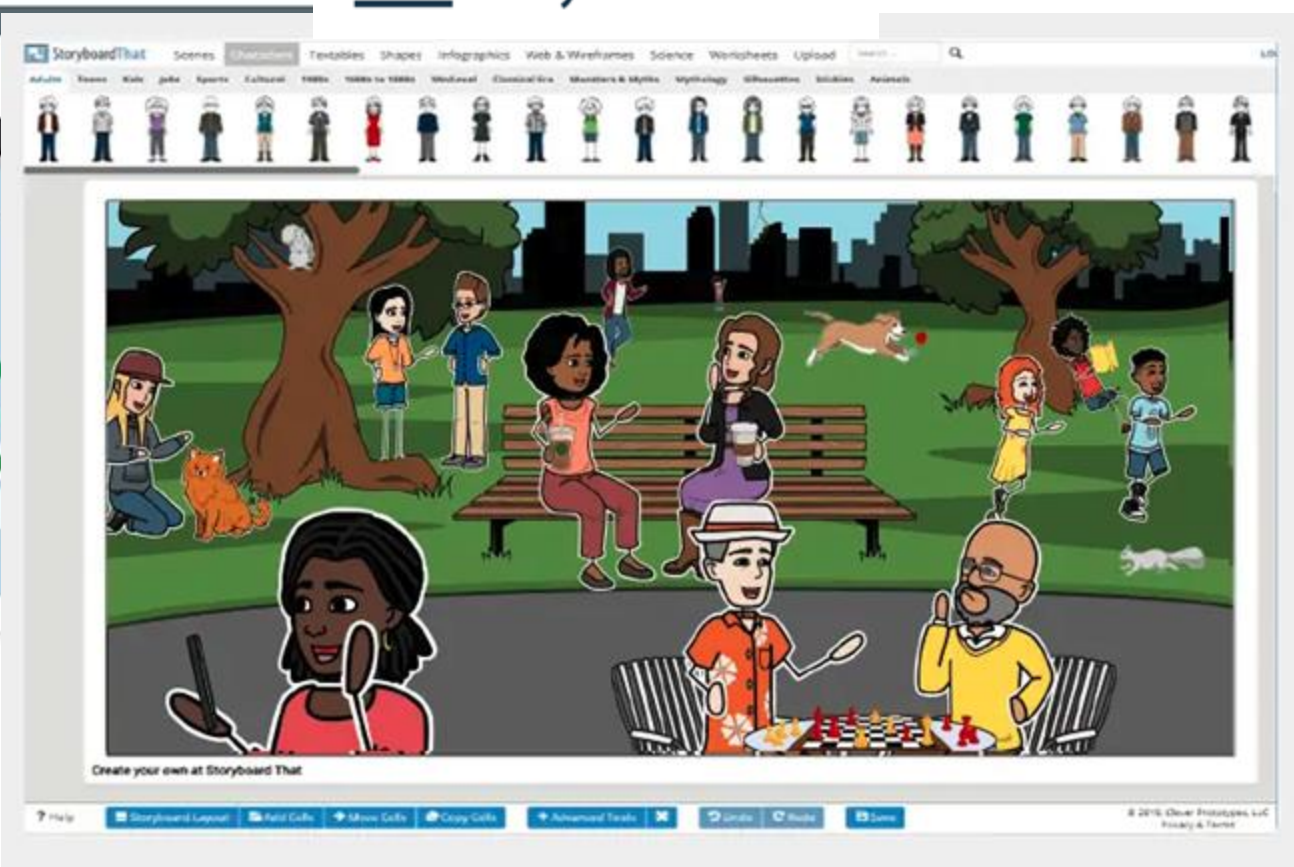
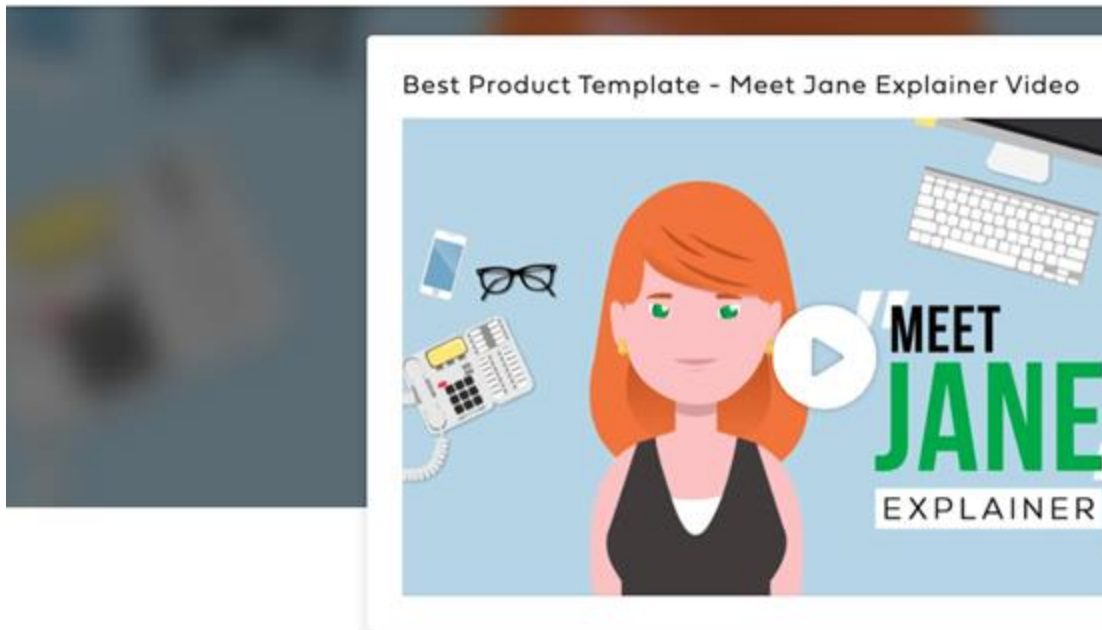
Con esto visualizamos de forma ágil cuál era la idea que creíamos iba a agradar más al usuario.



SERVICIOS



DISCOVER TEMPLATES SOLUTIONS PRICING



SERVICIOS.LEGO



¿qué le duele a nuestro usuario en su día a día?

¿cómo resuelve su dolor?

Nuestra solución

1. ¿Cómo lo utiliza?

2. ¿Cómo lo utiliza?

3. ¿Cómo lo utiliza?

¿cómo resolvemos su problema?

¿cuáles son los beneficios de nuestro usuario?

10.STORYBOARD. Ejemplo.



"se siente muy solo en casa"

¿qué le duele a nuestro usuario en su día a día?



"Esta todo el dia llamando a sus hijos para no sentirse solo"

¿cómo resuelve su dolor?



"Foursquare diario son actividades impulsadas por sus hijos de retos diarios..."

Nuestra solución



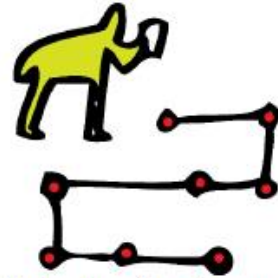
"Geolocalizando actividades que le proponen la familia a su padre..."

1. ¿Cómo lo utiliza?



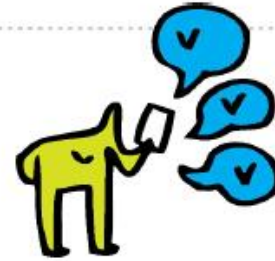
"Él tiene que ir chequeando una a una las rutinas..."

2. ¿Cómo lo utiliza?



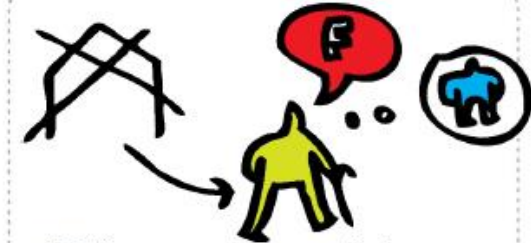
"Todos los días tiene una ruta supervisadas por su familia..."

3. ¿Cómo lo utiliza?



"Conforme las va cumpliendo, la familia le va animando a través del wasap interno..."

¿cómo resolvemos su problema?



"Motivamos a paco a salir de su casa y en todo momento arropado por su familia, esten donde esten"

¿cuáles son los beneficios de nuestro usuario?

10.STORYBOARD.

¿qué le duele a nuestro usuario en su día a día?	¿cómo resuelve su dolor?	Nuestra solución	1. ¿Cómo lo utiliza?
2. ¿Cómo lo utiliza?	3. ¿Cómo lo utiliza?	¿cómo resolvemos su problema?	¿cuáles son los beneficios de nuestro usuario?

¿Qué es?

El Storyboard permite la definición de una historia mediante pequeños dibujos que facilitan concretar detalles que normalmente se pierden al contar una idea oralmente.

¿Cómo se hace?

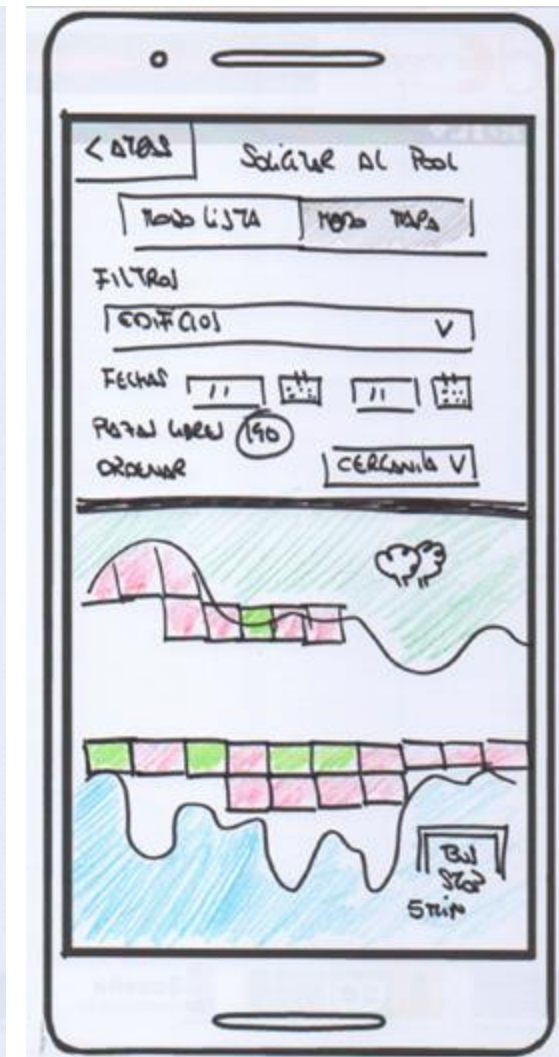
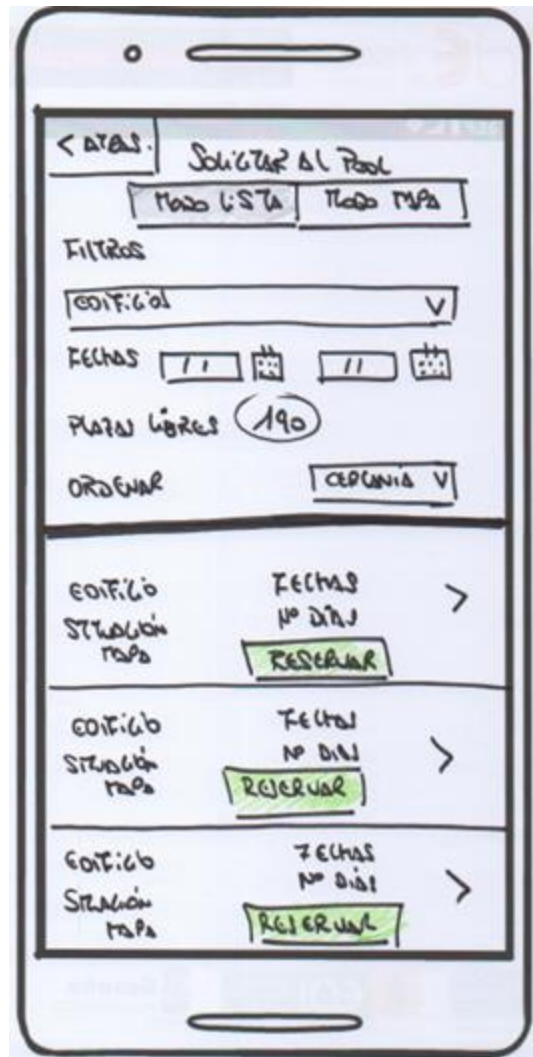
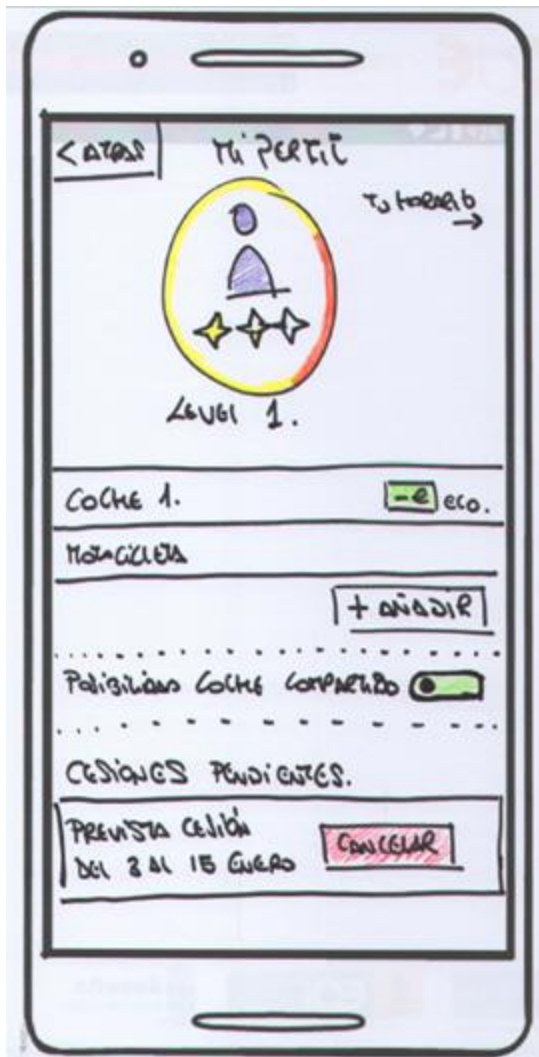
¡Inspirémonos en los cómics!

Cada cuadrado tiene una escena y puede estar acompañado de un texto descriptivo. El hilo conductor de la historia facilitará hacer comprensible nuestra idea de producto o servicio a un público que, de otra manera, no sería capaz de visualizar lo que nosotros tenemos en la mente.

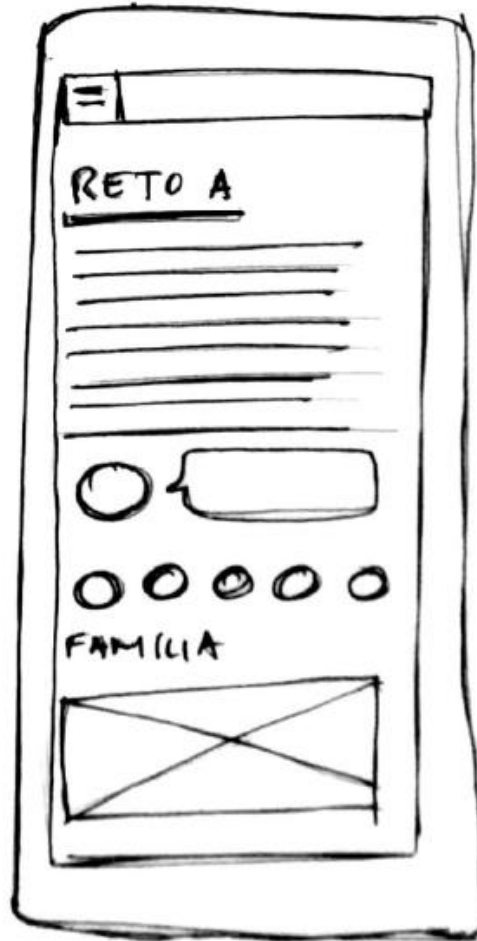
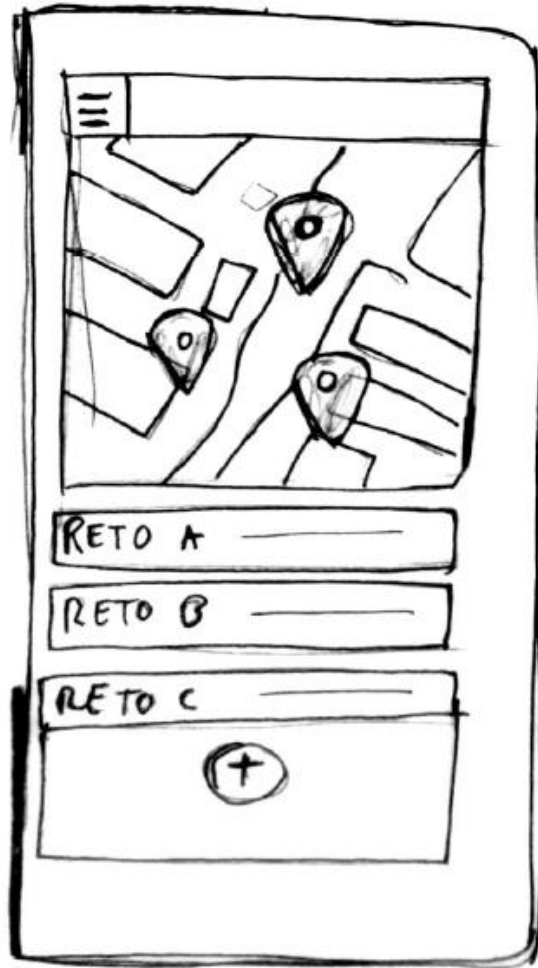
Objetivo

Narrar nuestra idea en forma de guión gráfico y analizar de qué manera influye en la vida de nuestro cliente.

SOFTWARE



9. CONCEPT SKETCH. Ejemplo.



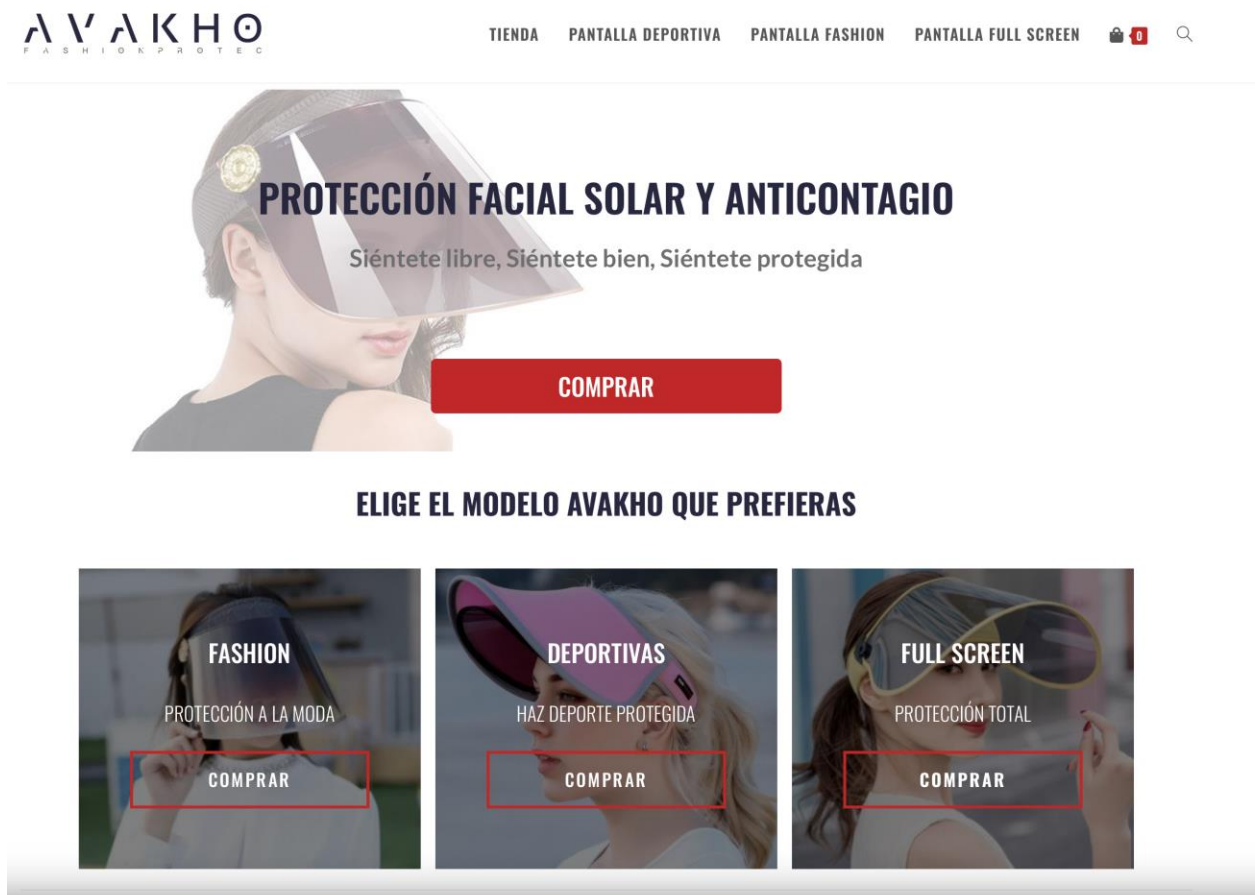
SOFTWARE

*“Si **no te da vergüenza** de tu primer producto, es que lo lanzaste muy tarde”*

Reid Hoffman




SOFTWARE



MATRIZ DE FEEDBACK. TESTEAR/PREPARACIÓN.

PROYECTO FECHA
DISEÑADO POR VERSIÓN

 <p>IDEA</p>	<p>Cosas que más agradan al usuario.</p>	<p>Criticas constructivas que suman y aportan valor al resultado final</p>
	<p>Preguntas que surgen durante el proceso.</p>	<p>Nuevas ideas que hayan surgido de la original.</p>

Diseñado por: Thinkers Co®

"Democratizando la Innovación para sacar todo tu potencial"

| Copyright © 2018 Pensadores de Ideas S.L. y / o sus afiliados. Todos los derechos reservados |



GENERALITAT
VALENCIANA

IVACE
INSTITUTO VALENCIANO DE
COMPETITIVIDAD INTELLECTUAL



UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de
Desarrollo Regional
Una manera de hacer Europa



CEEI
COMUNIDAD
VALENCIANA

Proyecto cofinanciado por los fondos FEDER, dentro del Programa Operativo FEDER de la Comunidad Valenciana 2014-2020

TE APOYAS EN UNA METODOLOGÍA DE IDEACIÓN

BIK  IDEA

FINANCIA:



ORGANIZA:



Acceso a las herramientas BIK.



Google

CEEI ELCHE

¿DUDAS?

¿PREGUNTAS?

jsalas@ceei-elche.com

t.avila@ceei-elche.com

tbueno@ceei-elche.com

 **BIK**

ROCKET 