



EDUCAPAZ

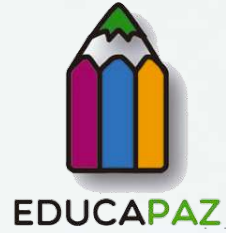
PENSAMIENTO DE DISEÑO



**“Pensar
fuera de
la caja”**



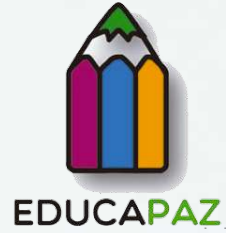
EDUCAPAZ



Es una metodología para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.

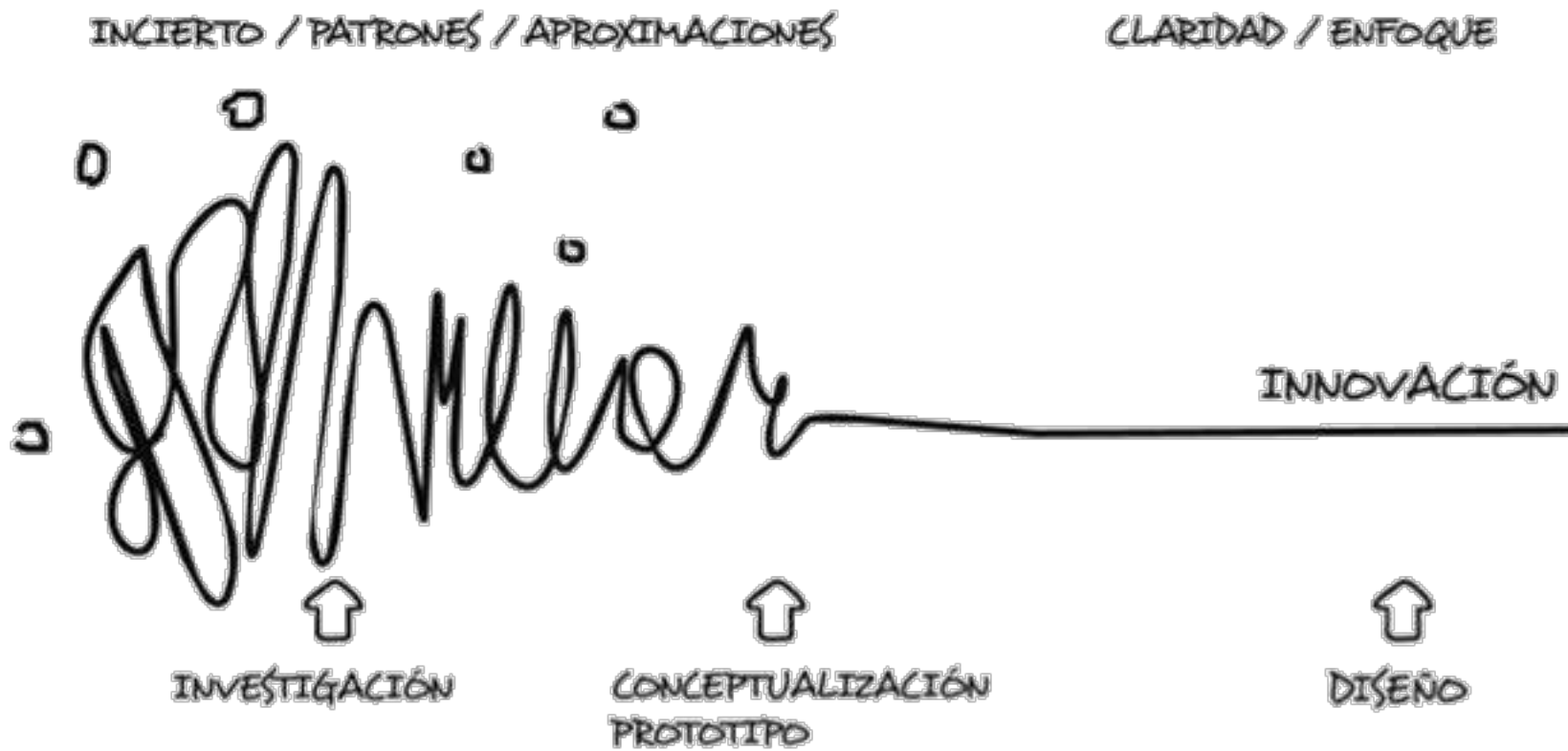
Diseño centrado en el usuario

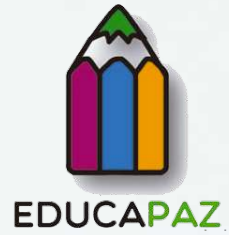




“Ver lo que todos ven para pensar en lo que nadie ha pensado para proponer lo deseable y esperado ”



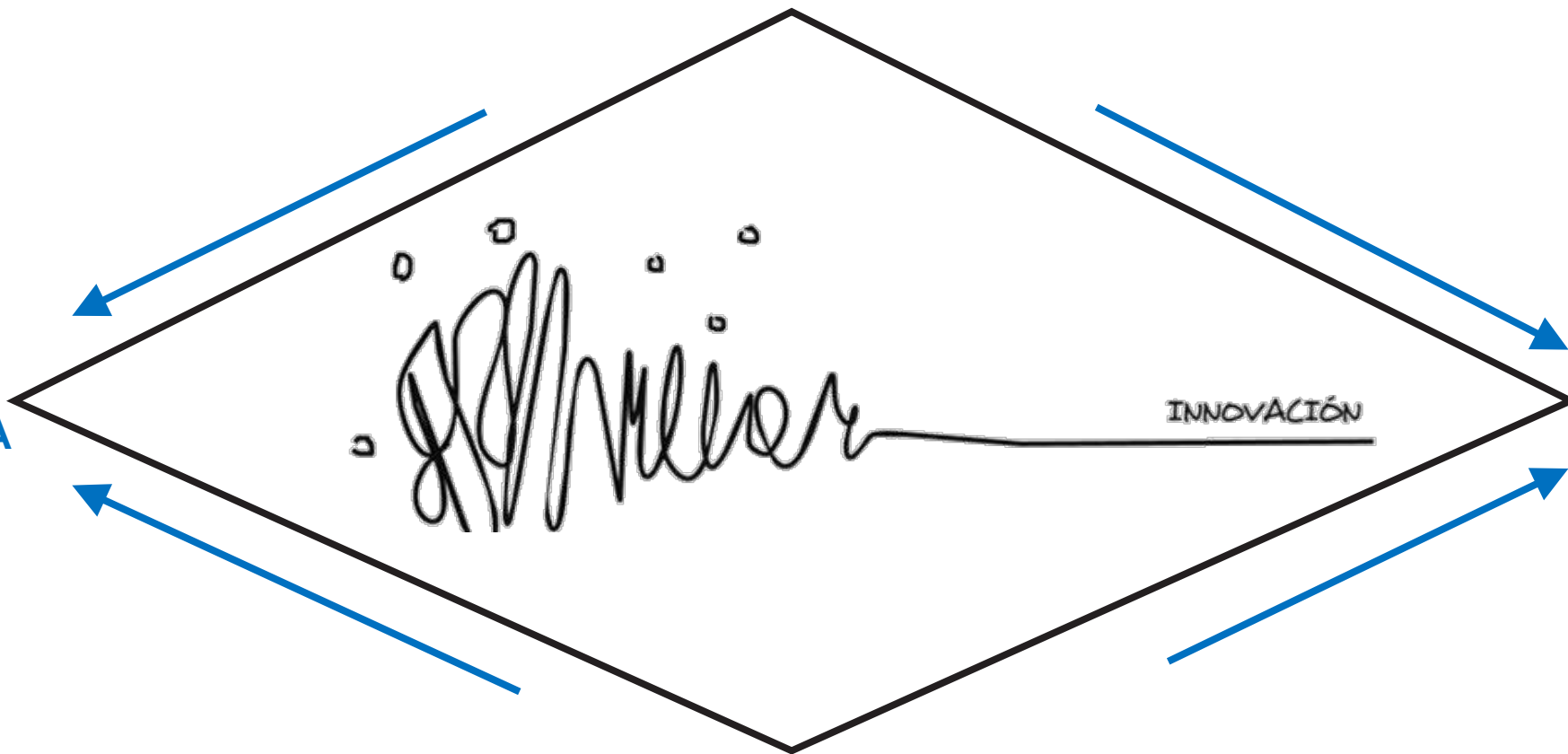




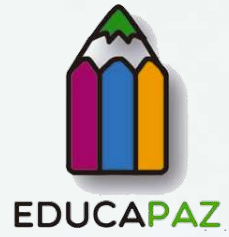
Y por eso propone una forma de trabajo
que tiene 2 grandes componentes



1
DIVERGENCIA

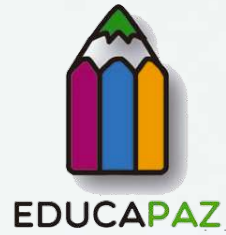


2
CONVERGENCIA



Y esto se llama
PENSAMIENTO DE DISEÑO





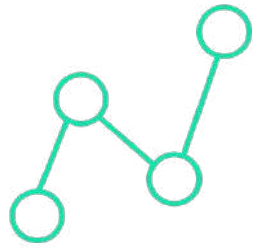
PARA LOGRAR IMPLEMENTAR
ESTA METODOLOGÍA
NECESITAMOS SEGUIR ESTAS FASES



FASES



DESCUBRIR



INTERPRETAR



CO-CREAR



ESPECIFICAR



DESCUBRIR

FASE DE INVESTIGACIÓN

Entendimiento de las personas y su contexto

Es importante diferenciar

VER ≠ **OBSERVAR**

“Ponerse en los zapatos del usuario”

SUPERFICIAL



Lo que la gente...



Tipos de conocimiento

PROFUNDO



Sanders, 2008



Herramientas

¿QUÉ DEBEMOS DESCUBRIR?



INVESTIGACIÓN DEL CONTEXTO

Todo lo que está presente en el contexto:

- Mi contexto
- El de mis pares
- La norma aplicable
- Las realidades económicas, políticas y acceso del contexto

INMERSIÓN EN EL CONTEXTO

Las realidades de los otros:

- Lo que dice
- Lo que realmente hace
- Lo que motiva
- Lo que lo asusta
- Lo que lo influye

¿CÓMO PODEMOS DESCUBRIR?

OBSERVACIÓN PASIVA

No requiere abordar a las personas, simplemente activar los sentidos exploradores para poder percibir el servicio desde diferentes perspectivas.

OBSERVACIÓN ACTIVA

Requiere una interacción dinámica y activa con las personas involucradas en el objetivo del proyecto.



OBSERVACIÓN PASIVA

Investigación que requiere de una documentación minuciosa y detallada de todo lo que se observa, perciba o se intuye.



EDUCAPAZ

MOSCA EN LA PARED



Investigación sin intervención alguna en el servicio o contexto. La observación y entendimiento de las dinámicas es esencial.

SOMBRA



Investigación basada en ser la sombra de un actor esencial o clave del proceso o sistema para entender sus dinámicas y formas de trabajo.

UN DÍA EN LA VIDA DE



Investigación con entendimiento a profundidad sobre las acciones y roles de los actores clave al imitar por un día sus actividades.



OBSERVACIÓN ACTIVA

Investigación en campo con usuarios reales
para entender su realidad.



EDUCAPAZ



ENTREVISTA A PROFUNDIDAD

¿Cuáles son los roles de los investigadores?





TIPS PARA DESCUBRIR



EDUCA**PAZ**

**A PARTIR DE ESTE MOMENTO, ESTAR
EN MODO DE DESCUBRIMIENTO EN
TODOS LOS LUGARES Y MOMENTOS**



**LLEVAR SIEMPRE LOS INSTRUMENTOS
DE REGISTRO PARA DOCUMENTAR
TODAS LAS OBSERVACIONES POSIBLES**



ENTRAR EN MODO PRINCIPIANTE

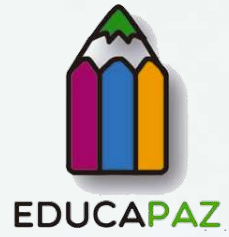


**NO OLVIDES TODOS LOS MEDIOS DE
INFORMACIÓN QUE TIENES PARA DESCUBRIR**





COMENCEMOS A DESCUBRIR



PRIMERA ACTIVIDAD:

MAPA DE ACTORES



MAPA DE ACTORES



H Á P T I C A

Entender el contexto actual de relaciones en educación formal en torno a la paz

¿Cómo podemos construir una comunidad de aprendizaje?

Para poder dar respuesta a este interrogante, debemos identificar los actores del contexto actual enfocándonos en las relaciones en educación formal en torno a la paz. A partir de estos actores, debemos entender las relaciones de aprendizaje que existen teniendo en cuenta el tipo de relación y el tipo de transacción que realizan estos dos actores. Para esto se proponen las siguiente convenciones:

Emociones



* En cada uno de los casos pueden explicar algo más sobre el icono.

Recursos para el aprendizaje



* También pueden incluir información en post its.

Línea de relación intermitente



* En cada línea indicar el sentido de la transacción.

Línea de relación estable



* Se pueden usar colores para identificar cada tipo de línea.

MAPA DE ACTORES



H Á P T I C A

Entender el contexto actual de relaciones en educación formal en torno a la paz

¿Cómo podemos construir una comunidad de aprendizaje?

Para poder dar respuesta a este interrogante, debemos identificar los actores del contexto actual enfocándonos en las relaciones en educación formal en torno a la paz. A partir de estos actores, debemos entender las relaciones de aprendizaje que existen teniendo en cuenta el tipo de relación y el tipo de transacción que realizan estos dos actores. Para esto se proponen las siguientes convenciones:

Emociones



* En cada uno de los casos pueden explicar algo más sobre el icono.

Recursos para el aprendizaje



* También pueden incluir información en post its.

Línea de relación intermitente

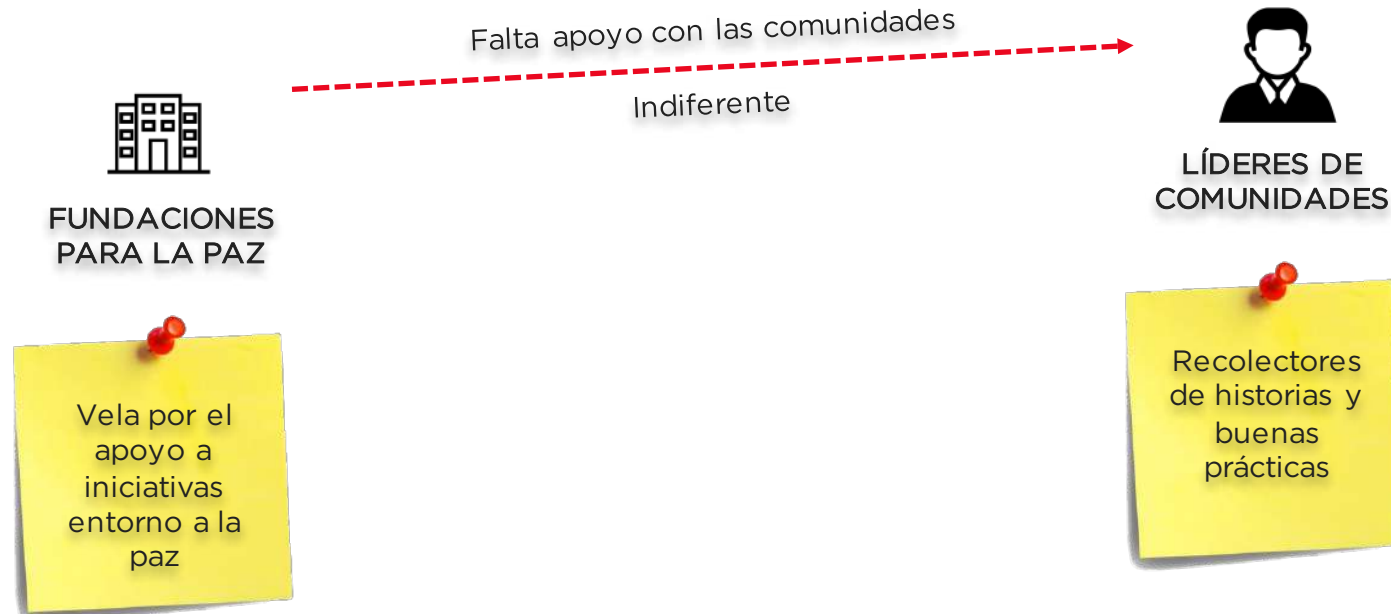


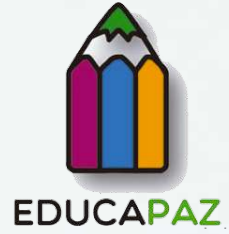
* En cada línea indicar el sentido de la transacción.

Línea de relación estable



* Se pueden usar colores para identificar cada tipo de línea.





SEGUNDA ACTIVIDAD:

JUNTOS EN LA DIFERENCIA



JUNTOS EN LA DIFERENCIA



H Á P T I C A

Identificar necesidades y posibilidades de los actores en la construcción de comunidades de aprendizaje para la paz

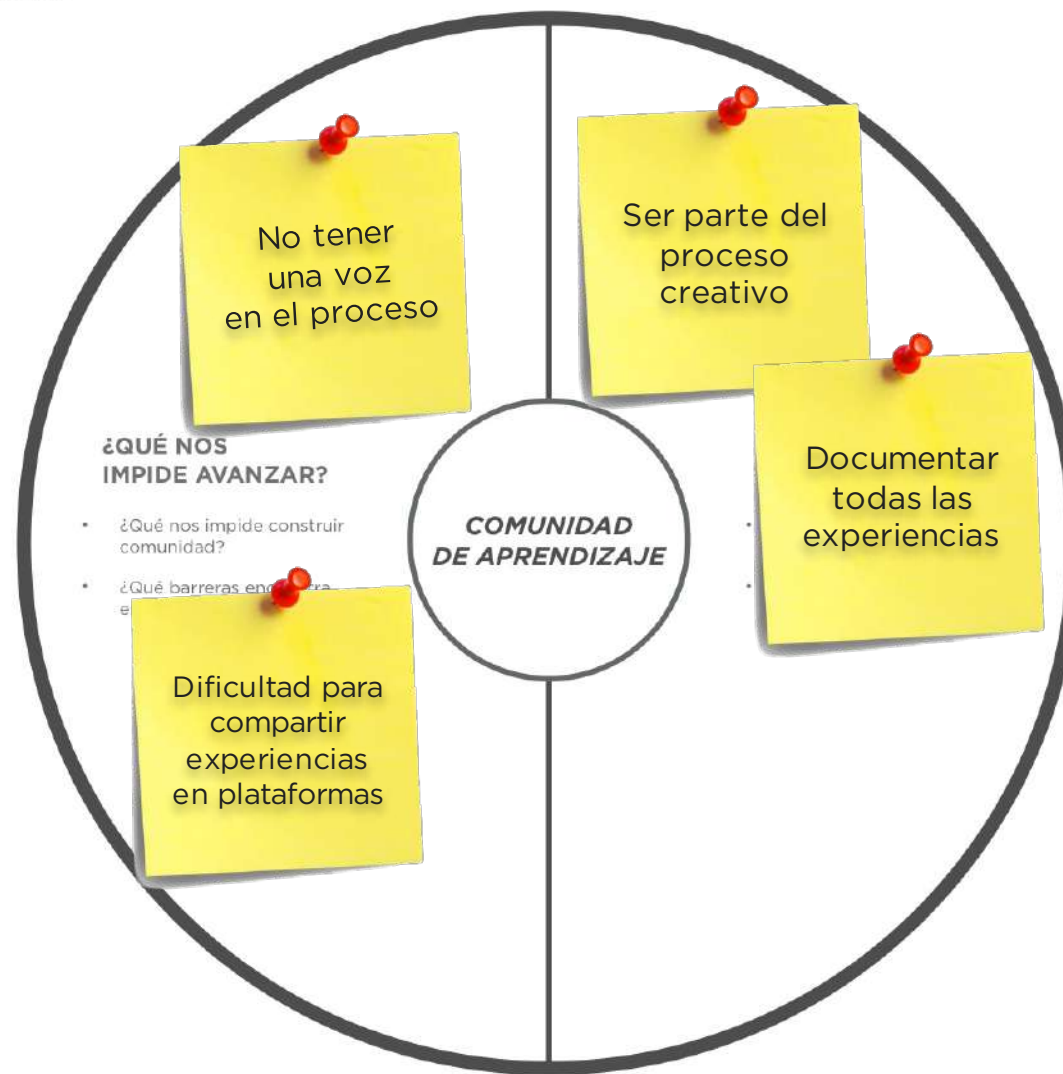


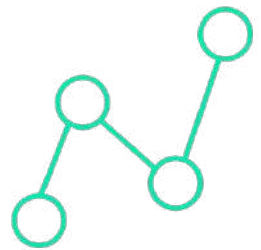
JUNTOS EN LA DIFERENCIA



H Á P T I C A

Identificar necesidades y posibilidades de los actores en la construcción de comunidades de aprendizaje para la paz





INTERPRETAR

FASE DE ANÁLISIS

Pasar de un mar de información a un entendimiento analítico de la situación

Pensamiento requerido

CRÍTICO ANALÍTICO ENFOCADO

INSIGHT / HALLAZGO

Pasar de un mar de información a un entendimiento analítico de la situación

Pensamiento requerido

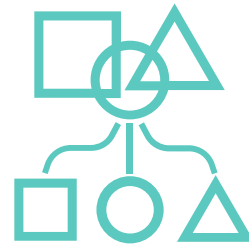
CRÍTICO ANALÍTICO ENFOCADO

Una verdad que se esconde a simple vista.
La hemos visto y experimentado, pero nunca hemos pensado o reaccionado a esta. Generalmente representa una tensión entre los actores o elementos de la experiencia.

CONTAMOS CON DIFERENTES TIPOS DE HERRAMIENTAS DE INTERPRETACIÓN:



Para poner en común



Para categorizar la información



Para delimitar el proyecto

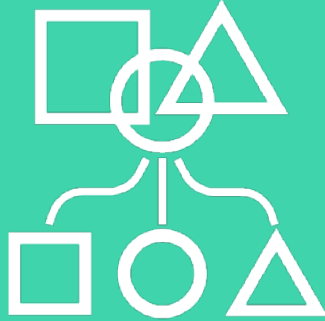


PARA PONER EN COMÚN LA INFORMACIÓN

Poner en común la información para poder entender e identificar los puntos de encuentro clave.



**PONGAMOS EN COMÚN
TODAS LAS HISTORIAS**



PARA CATEGORIZAR LA INFORMACIÓN

Categorizar la información para comprender qué es lo que debemos analizar y poder ponerle etiqueta a los hallazgos que vayamos encontrando de nuestra investigación.

Ejemplo de visualización de perfiles



El éxito de su trabajo alrededor de la educación para la paz se debe a:

Su trabajo y dedicación

El apoyo que ha recibido en su institución educativa

Experiencias de sus colegas, de las cuales ha aprendido

Herramientas que ha adquirido en su formación y experiencia como docente





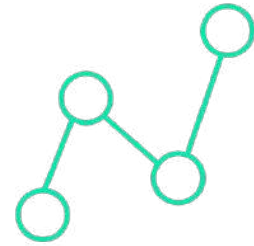
PARA DELIMITAR LA INFORMACIÓN

Delimitar la información es fundamental para priorizar los intereses y poder identificar lo relevante, sorprendente y lo que queremos retener para proponer nuevas soluciones

Un hallazgo debe ser...

Debe ser un hecho cierto que muchos han visto pero pocos han visto como relevante.

Responde a necesidades simples.



TIPS PARA INTERPRETAR



EDUCAPAZ

**RECONOCE ESAS
VIVENCIAS ESPECIALES
QUE SE DESTACAN**



RECONOCE Y ANALIZA QUÉ
HACE QUE LAS PERSONAS
TENGAN UN COMPORTAMIENTO
PARTICULAR

LISTA DE LAS POSIBLES VARIABLES



INSTRUCCIÓN



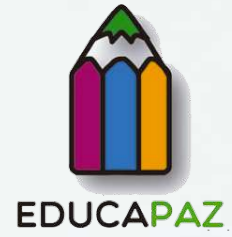
a. Lista las posibles variables que se relacionen entre sí según las historias o el contexto.
b. Escoge dos variables para la matriz.
c. Ubica en un mismo cuadrante las historias que se relacionen entre sí según las historias o el contexto.

**ANOTA TODAS LAS
CONCLUSIONES QUE
SE VAN GENERANDO
Y AGRÚPALAS**





COMENCEMOS A INTERPRETAR



PRIMERA ACTIVIDAD:
FÓRMULA MÁGICA



FÓRMULA MÁGICA



H Á P T I C A

1. ¿QUÉ DESCUBRIMOS?

.....

.....

.....

.....

.....

2. PLANTEAR LA OPORTUNIDAD

1. ¿Cómo?:	2. la / él / los:	3. a / ante / frente / de:	4. En / de:
Verbo rector (Objetivo del reto)	Punto de contacto o componente de la experiencia	El usuario, el área o la organización que se impactará con el reto	Contexto de la intervención para cerrar el reto (Hora, lugar, zona, etc)
¿Cómo optimizar	los tiempos de espera	al reclamar boletas con reserva	en las salas de cine?
.....			
.....			



FÓRMULA MÁGICA

1. ¿QUÉ DESCUBRIMOS?

Hoy en día no hay un articulador que integre todas

las plataformas de experiencias relacionadas con buenas

prácticas de la paz de los líderes comunitarios

2. PLANTEAR LA OPORTUNIDAD

1. ¿Cómo?:

Verbo rector (Objetivo del reto)

2. la / él / los:

Punto de contacto o componente de la experiencia

3. a / ante / frente / de:

El usuario, el área o la organización que se impactará con el reto

4. En / de:

Contexto de la intervención para cerrar el reto (Hora, lugar, zona, etc)

¿Cómo optimizar

los tiempos de espera

al reclamar boletas con reserva

en las salas de cine?

¿Cómo podemos diseñar una estrategia que integre a los líderes comunitarios para compartir buenas prácticas?



**VAMOS A COMPARTIR LAS
OPORTUNIDADES IDENTIFICADAS**

ROMPEHILOS





CO-CREAR

FASE DE CREATIVIDAD

**Pasar a un estado creativo que permita idear
proyectos nunca antes imaginados**

Ambiente requerido

AMIGABLE DIVERTIDO ATERRIZADO


PROPOSITIVO

Pasar a un estado creativo que permita idear proyectos nunca antes imaginados

Ambiente requerido

AMIGABLE DIVERTIDO ATERRIZADO

Hoy en día todo ha sido diseñado, todo ya ha sido pensado.
Es importante saber conectar los puntos para crear proyectos que nunca nadie se haya imaginado

An overhead view of three people in an office setting. A man in a light blue shirt and a woman in a blue shirt are seated at a wooden table, looking at large architectural blueprints. A third man in a light-colored checkered shirt is seated between them, using a calculator. On the table, there is a blue hard hat, a smartphone, a laptop, a calculator, and various papers and blueprints. The floor is covered in a patterned carpet.

***Desde nuestros conocimientos
y diferentes perspectivas,
proponemos y co-creamos
nuevas ideas que respondan a
las oportunidades de
intervención identificadas.***



TIPS PARA CO-CREAR



EDUCAPAZ

**CONSTRUYE SOBRE LAS
IDEAS DE LOS DEMÁS**





**PROHIBIDO
DECIR "NO"**



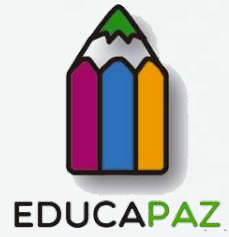
**ENTRE MÁS IDEAS MEJOR,
AQUÍ CUENTA LA CANTIDAD
Y NO LA CALIDAD**

INTENTA CONECTAR IDEAS PARA CREAR NUEVOS PROYECTOS





COMENCEMOS A CO-CREAR



PRIMERA ACTIVIDAD:

¿Y SI FUERA?





H Á P T I C A

¿Y SI FUERA?



Un lugar



Un impreso



Una página



Una agrupación



Un objeto



¿Y SI FUERA?

Espacio de co-working que funcione 1 vez al mes para reunir a los líderes comunitarios

Un lugar



Libro memoria de las experiencias recopiladas.

Un impreso



Una página

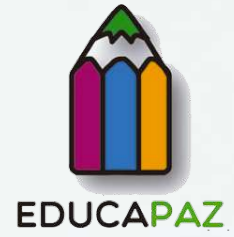


Una agrupación



Un objeto





SEGUNDA ACTIVIDAD:

360°



TRESCIENTOS SESENTA

Basado en el ejercicio anterior, escribe **individualmente** una propuesta que responda a la oportunidad identificada.

NÚMERO
DE LA
PROPUESTA



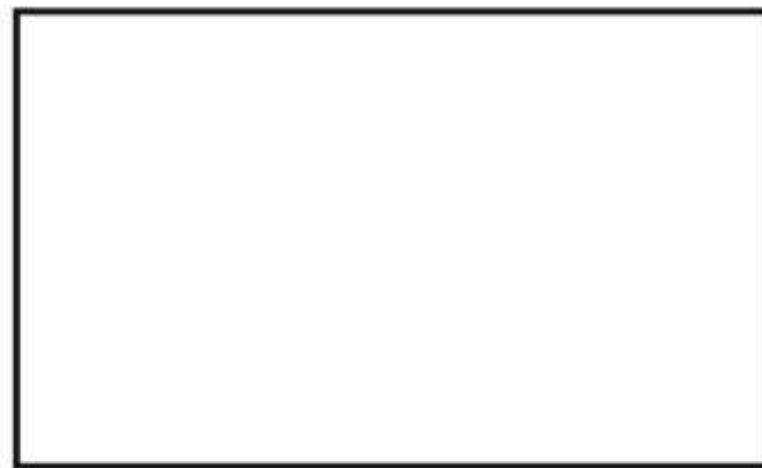
Quando el líder del taller lo indique, pasa esta hoja a tu compañero de grupo que está a la derecha.

Lee la propuesta de atrás y redacta nuevas oportunidades de mejora para complementarla.



Quando el líder del taller lo indique, pasa esta hoja a tu compañero de grupo que está a la derecha.

Lee tanto la propuesta como las oportunidades de mejora escritas anteriormente, y haz un dibujo que las explique y las perfeccione.



TRESCIENTOS SESENTA

Basado en el ejercicio anterior, escribe **individualmente** una propuesta que responda a la oportunidad identificada.

NÚMERO
DE LA
PROPUESTA

**Estrategia compuesta
por 3 momentos
importantes:**

**1-Divulgación
2-Sesiones co-creación
3-Diseño plataforma**



Quando el líder del taller lo indique, pasa esta hoja a tu compañero de grupo que está a la derecha.

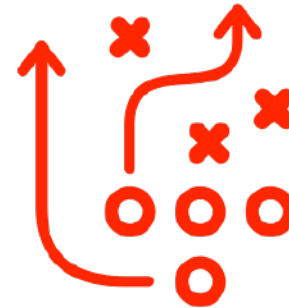
Lee la propuesta de atrás y redacta nuevas oportunidades de mejora para complementarla.

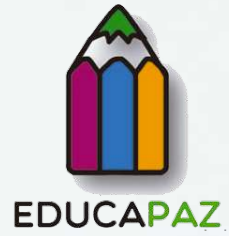
**Para la fase 1 deberá
existir....**



Quando el líder del taller lo indique, pasa esta hoja a tu compañero de grupo que está a la derecha.

Lee tanto la propuesta como las oportunidades de mejora escritas anteriormente, y haz un dibujo que las explique y las perfeccione.





TERCERA ACTIVIDAD:
MATRIZ DE PRIORIZACIÓN



PRIORICEMOS

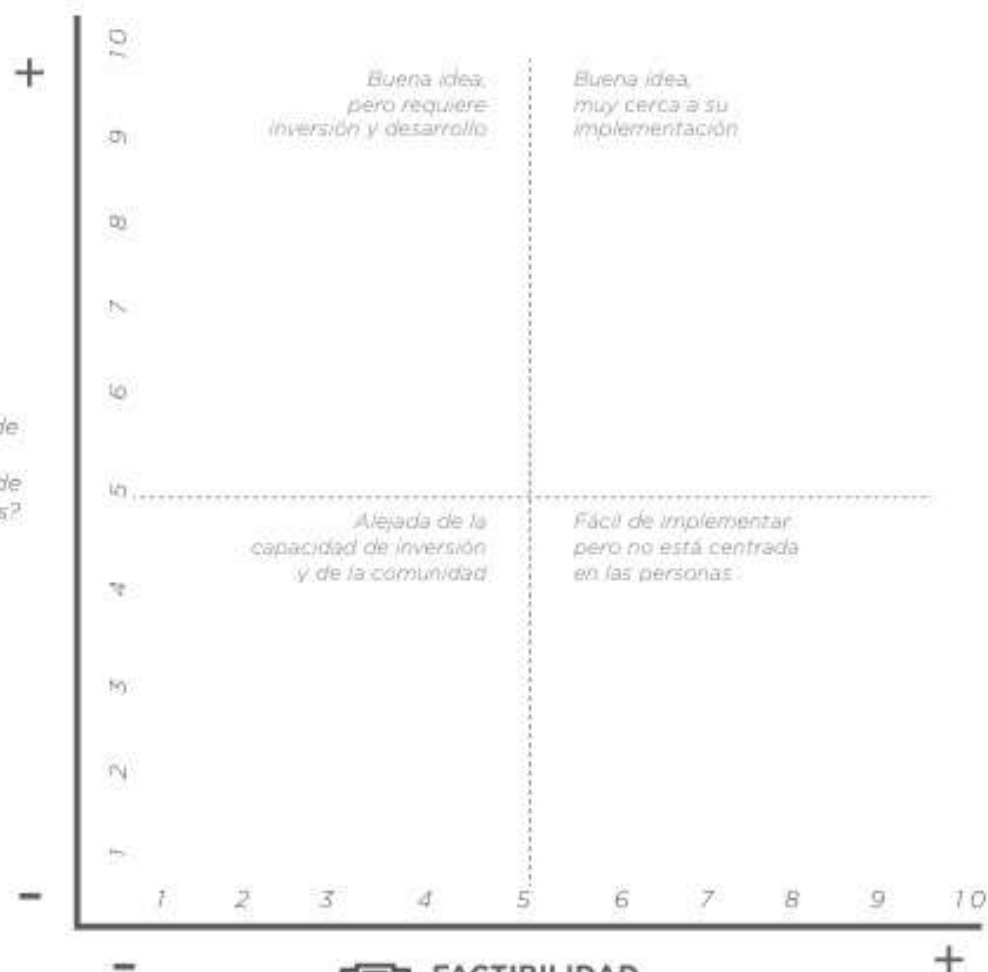


H Á P T I C A

IMPACTO



¿Aumentará la propuesta de valor y será diferencial?
¿Mejorará la construcción de comunidad de aprendizajes?



Buena idea, pero requiere inversión y desarrollo

Buena idea, muy cerca a su implementación

Alejada de la capacidad de inversión y de la comunidad

Fácil de implementar, pero no está centrada en las personas



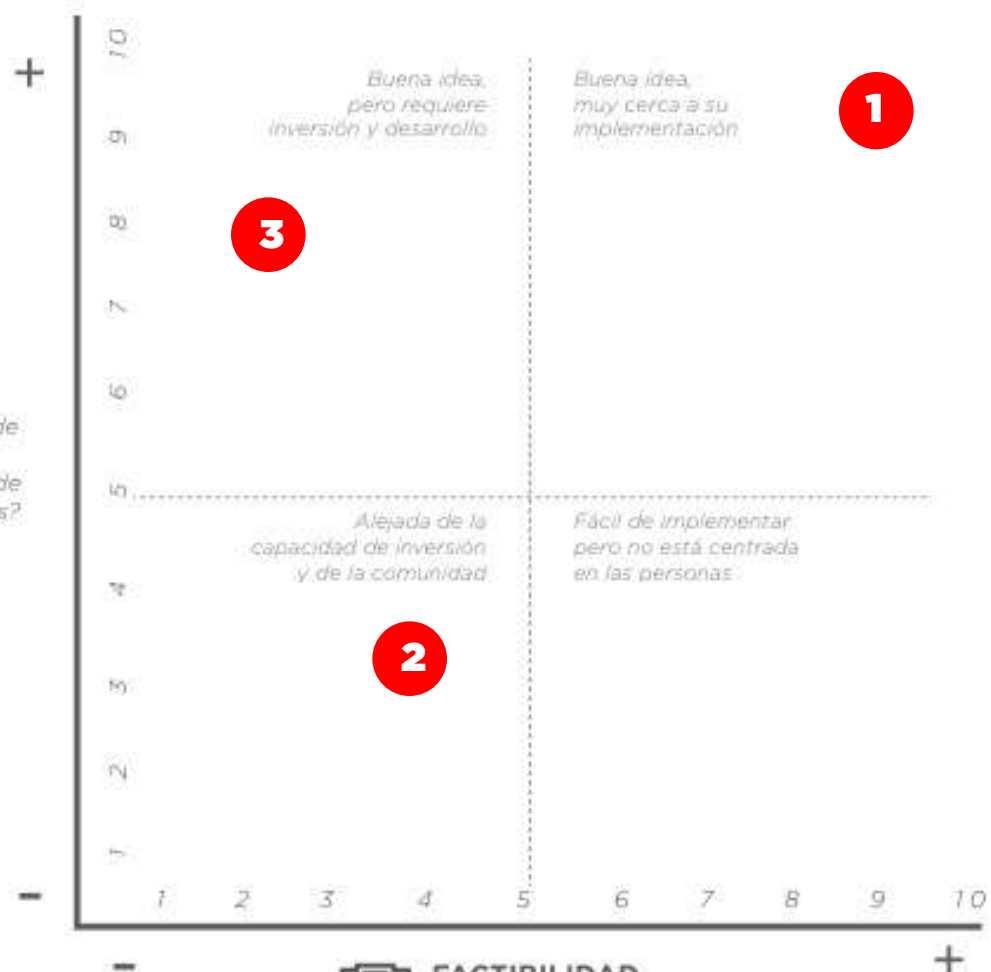
FACTIBILIDAD

¿Podemos conseguir los recursos necesarios?
¿Tenemos el conocimiento requerido?
¿Es una propuesta en la cual invertiríamos tiempo en su desarrollo?

PRIORICEMOS

IMPACTO

¿Aumentará la propuesta de valor y será diferencial?
¿Mejorará la construcción de comunidad de aprendizajes?



FACTIBILIDAD

¿Podemos conseguir los recursos necesarios?
¿Tenemos el conocimiento requerido?
¿Es una propuesta en la cual invertiríamos tiempo en su desarrollo?



ESPECIFICAR

FASE DE PROTOTIPADO

Todos somos diseñadores a nuestra propia medida,
es cuestión de no tener miedo y crear.

Ambiente requerido

PROACTIVO MANUAL ATREVIDO

CONSTRUCTIVO

**Todos somos diseñadores a nuestra propia medida,
es cuestión de no tener miedo y crear.**

Mentalidad requerida

PROACTIVA MANUAL ATREVIDA

Crear implica hacer con nuestras propias manos nuevos proyectos pero siempre existe una voz en nuestra cabeza que nos dice que algo no anda bien. NO escuches a esa voz, construye! El prototipo existe para que nos equivoquemos e iteremos una y otra vez.



finger buds

power band
neon logo

power laces

computer
lights

sock type construction

BACK TO THE FUTURE

11.21.85





P R O C E S O I T E R A T I V O



**UN PROTOTIPO
IMPLICA UNA
REACCIÓN
A CREAR**

UN PROTOTIPO ES LA VERSIÓN TEMPRANA DE ALGO



OPORTUNIDADES DE MEJORA DE LA PROPUESTA

¿CUAL ES LA PRINCIPAL META FINAL?

- La Cultura:
- Reportar de video corto (1 minuto)
- de registro de sonidos prácticos (tip)
- Categorizados por rol y nivel:
- Con formato de "informes"
- Todo cuestionado por un "polinizador" que es un funcionario de comunicación.
- Son consejos sobre habilidades blandas.

FORMATO DE PREPARACIÓN DE PROTOTIPO

¿Qué vamos a prototipar?

¿Cuáles son los atributos de nuestro prototipo que queremos testar?

¿Qué tipo de prototipo vamos a realizar?

¿Quiénes participan del grupo? ¿Cuál es su rol?

Nombre	Habilidades	Rol

¿Cómo se va a utilizar el prototipo?

planearlo

único P&D

Calidad del TIP
claro
mente correcto

md.aguin
@gmail.com

imiento

ES TESTEABLE E ITERATIVO



UN PROTOTIPO NO
EXPLICA LA COSA,
ES LA COSA





¿QUÉ VAMOS A PROTOTIPAR?



EDUCAPAZ

UNA SOLA IDEA
A UN BUEN NIVEL
DE DETALLE



EDUCAPAZ



TIPOS DE PROTOTIPOS



EDUCA**PAZ**

PROTOTIPO EN PAPEL



Representación en papel de una idea, teniendo en cuenta tamaños, formas e interacción con el prototipo.

SIMULADORES

Have an app idea

Make this real, with POP.

Whether you're a student, a designer, or an entrepreneur, POP helps you transform your pen + paper ideas into a working prototype.

Simulador que permite pasar de dibujos de la aplicación de cada pantallazo a un prototipo digital en el celular.

MODELO FÍSICO



Modelo que sobrepasa el papel y se puede entender en cuanto a dimensiones, tamaños y usabilidad.



MAGO DE OZ

Prototipo que recrea la acción de un objeto o dinámica a través de una actuación por parte de un humano.



JUEGO DE ROL

Simulación de un rol o personaje en particular para entender como el prototipo tendría uso en contexto.

HERRAMIENTAS DE PROTOTIPADO

DIGITAL



Plataformas en papel
e interacciones
digitales

GRÁFICO



Diseño gráfico a través
del dibujo y diseño de
información

ESCENA



Juego de rol y
representación de una
escena o momento de
la idea en particular

PROCESO



Línea de tiempo del
proceso y definición del
paso a paso de la idea
propuesta

CADA EQUIPO DEBE...

TANGIBILIZAR SU IDEA



Usando los materiales que
EDUCAPAZ provee

DOCUMENTAR SU IDEA

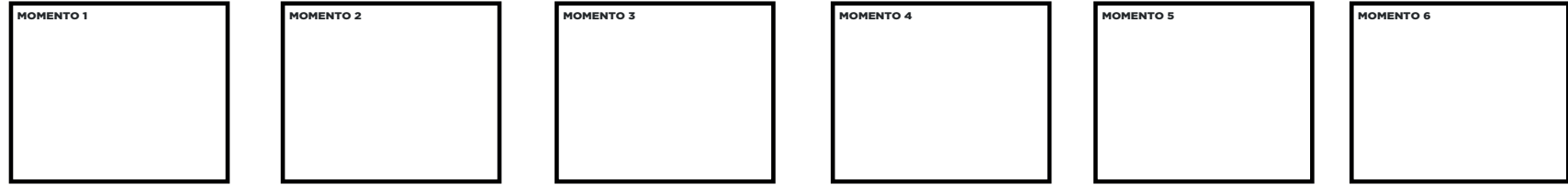





En un papel cada equipo
debe escribir el nombre de
su proyecto y una
descripción detallada.



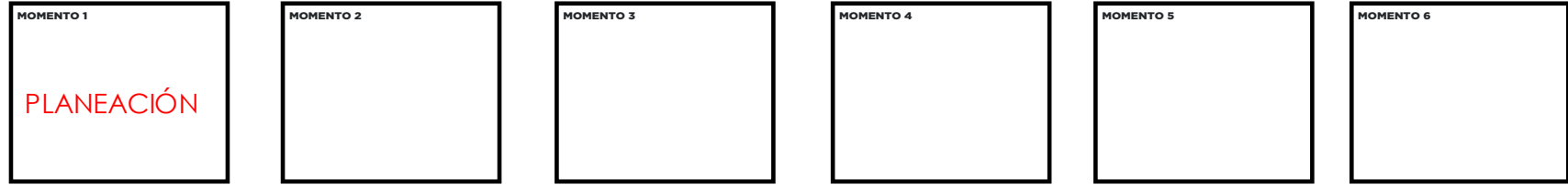
**DEFINAMOS CÓMO VA A
FUNCIONAR EL PROYECTO**




HISTORIA DEL PROYECTO



	MOMENTO 1	MOMENTO 2	MOMENTO 3	MOMENTO 4	MOMENTO 5	MOMENTO 6
 <p>¿QUÉ PASA EN ESTE MOMENTO? ¿Cuáles son los procesos que pasan durante este momento?</p>						
 <p>¿QUIÉNES ESTÁN Y POR QUÉ SON IMPORTANTES EN ESTOS MOMENTOS? ¿Qué personas intervienen? ¿Por qué es importante su intervención?</p>						
 <p>¿CÓMO SE HIZO? ¿Qué canales, espacios (oficinas, reuniones, eventos) y objetos (portales web, libros, archivos digitales) están presentes en este momento?</p>						

HISTORIA DEL PROYECTO



 <p>¿QUÉ PASA EN ESTE MOMENTO? ¿Cuáles son los procesos que pasan durante este momento?</p>	<p>SE HARÁ UNA SESIÓN DE PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO CON ACTORES CLAVE</p>					
 <p>¿QUIÉNES ESTÁN Y POR QUÉ SON IMPORTANTES EN ESTOS MOMENTOS? ¿Qué personas intervienen? ¿Por qué es importante su intervención?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - DIRECTORES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS - LÍDERES EDUCAPAZ 					
 <p>¿CÓMO SE HIZO? ¿Qué canales, espacios (oficinas, reuniones, eventos) y objetos (portales web, libros, archivos digitales) están presentes en este momento?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - INVITACIÓN ENVIADA POR CORREO PARA TRAER A LOS ASISTENTES - ESPACIO DE REUNIONES DE EDUCAPAZ. 					



**COMENCEMOS A PROTOTIPAR
UN MOMENTO DEL PROYECTO**



VAMOS A PRESENTAR NUESTROS PROTOTIPOS



**TODOS LOS EQUIPOS TENDRÁN
UN TIEMPO ASIGNADO PARA PRESENTAR**

¡ GRACIAS !

PRESENTACIÓN Y METODOLOGÍA
DESARROLLADA POR



H Á P T I C A

**Prohibida su distribución a externos o para uso diferente al taller propuesto*