

Regio.Digi.Hub

Regional Development Digital
Education HUB

Promover el desarrollo regional
fomentando la capacidad del sistema
de FP



Co-funded by
the European Union

Pensamiento creativo y resolución de problemas

Hay animaciones y actividades en esta presentación, por lo que te divertirás más si lo visualizas a pantalla completa 😊



Co-funded by
the European Union

Descargo de responsabilidad

El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de la presente publicación no significa la aprobación de los contenidos, que es reflejo único de las opiniones del grupo de autores. La Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información.

Proyecto n.º 2021-1-RO01-KA220-VET-000028118



**Co-funded by
the European Union**



Consorcio



ATLANTIS
ENGINEERING



BSC
Business Support Centre Kranj
Regional Development Agency of Gorenjska



ADR
Agenția pentru Dezvoltare Regională
N O R D - E S T



**THE REGIONAL
DEVELOPMENT
AGENCY BACKA**



**POLITEKNIKA
TXORIERRI**



ESTABLISHED 1890
**RUSE CHAMBER OF
COMMERCE AND INDUSTRY**

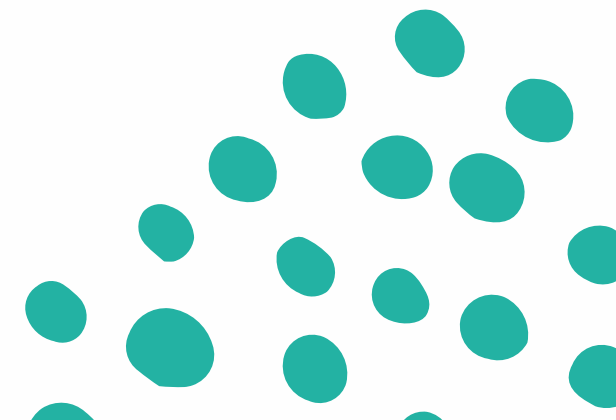


Co-funded by
the European Union



Contenido

- 01 Creatividad vs Innovación
- 02 Innovación y las regiones
- 03 Pensamiento creativo
- 04 Las barreras para el pensamiento creativo y cómo superarlos
- 05 Crear un entorno donde la creatividad y la innovación puedan florecer
- 06 Herramientas para fomentar el pensamiento creativo y la resolución de problemas
- 07 Herramientas para mejorar el pensamiento creativo



01 Creatividad vs Innovación

La **creatividad** es una parte importante de la **innovación**, pero la **creatividad** por sí sola no trae cambios.

- **La creatividad** se refiere a la capacidad de pensar en ideas imaginativas o nuevas que cambian o mejoran las prácticas actuales.
- **La innovación** se refiere al uso e implementación de algo nuevo o una versión mejorada de algo ya existente.
- **La creatividad** implica generar nuevas ideas, mientras que la **innovación** implica su uso y la implementación de ideas creativas, que es donde se añade valor.
- **La creatividad y la innovación** son socios inseparables en el cambio y el desarrollo.
- **La creatividad** en cualquier equipo u organización es una forma de pensar que inspira, desafía y ayuda a las personas a encontrar soluciones innovadoras y crear oportunidades a partir de los problemas.



01 Creatividad vs Innovación

En pocas palabras:

Creatividad = ideas útiles = pensar hacia afuera y pensamiento divergente

Innovación = profundizar y pensamiento convergente

Consejos:

No hagas ambas cosas juntas (el cerebro no puede hacer ambas cosas a la vez porque el pensamiento convergente anula el pensamiento divergente)

No empieces con el pensamiento divergente demasiado pronto. Puedes perder buenas ideas (las primeras ideas son el status quo habitual, predecibles). Sigue preguntándote: "¿qué más?"



Co-funded by
the European Union

El caso del pensamiento creativo y la innovación en el desarrollo regional

"No podemos solucionar nuestros problemas con la misma mentalidad con la que los creamos".

Albert Einstein



Co-funded by
the European Union

El caso del pensamiento creativo y la innovación en el desarrollo regional

LA CREATIVIDAD

implica

romper con los

PATRONES ESTABLECIDOS

con el fin de
ver las cosas

de

una forma diferente

Edward de Bono



Co-funded by
the European Union

02 Innovación y las regiones

“La innovación es una fuente de crecimiento y una herramienta para abordar desafíos globales como el cambio climático y problemas sociales como la desigualdad.

Las regiones tratan de promover cada vez más su desarrollo económico mediante el apoyo a la innovación. Definen e implementan estrategias e instrumentos de política para aprovechar sus fortalezas y cambiar el rumbo.

Sin embargo, una visión regional compartida debe basarse en un análisis de las fortalezas y debilidades regionales.

El principal desafío para las políticas regionales de innovación es garantizar un entorno favorable para que el espíritu empresarial y el crecimiento empresarial creen empleos”.

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico
<https://www.oecd.org/cfe/regionaldevelopment/regionalinnovation.htm>



Co-funded by
the European Union

Innovación

La innovación es el proceso de hacer algo nuevo o mejorado que sirva mejor a una región, comunidad rural o urbana. Esto puede incluir una nueva fuente de empleo, una nueva forma de gestionar la reducción del suministro de agua, o volverse más independiente de la energía o cualquier otra cosa que haga que tu región:

- sea más competitiva e inteligente,
- sea más verde,
- esté más conectado,
- sea más social,
- esté más cerca de la ciudadanía.

La innovación se reconoce cada vez más como un componente esencial para que las regiones avancen en los ODS y los puntos previamente mencionados. Puede desempeñar un papel importante para garantizar que tu región o un aspecto de tu región se vuelva más resistente en términos de criterios económicos, climáticos y sociales. La innovación traerá los cambios necesarios para lograr tus objetivos.

https://european-union.europa.eu/priorities-and-actions/actions-topic/regional-policy_en

Si deseas hacer algo nuevo, tienes que dejar de hacer algo viejo”.

Peter F. Drucker

Actividad fuera de línea 1



Co-funded by
the European Union

Las principales áreas de interés

"Ante el ritmo desigual de la recuperación económica en toda la Unión Europea, *las regiones y territorios poblados por sociedades con mentalidad emprendedora son más capaces de superar las crisis y volver más rápidamente a la senda del crecimiento.*

Es por eso que el Comité Europeo de las Regiones decidió centrar el premio EER 2023 en *el espíritu emprendedor y las comunidades resilientes*."



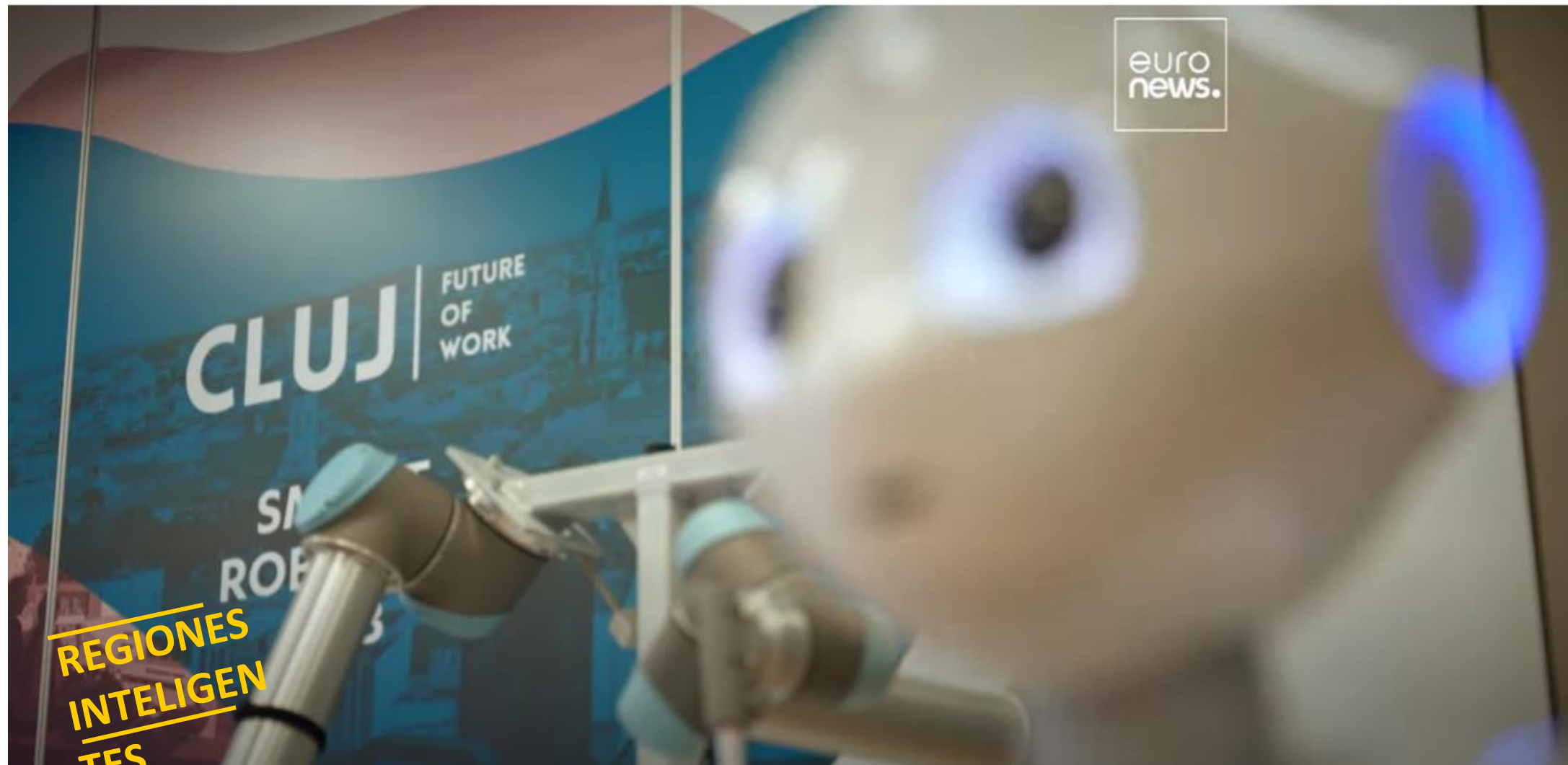
Michael Murphy (IE/PPE), alcalde de Clonmel y presidente de la Comisión de Política Económica (ECON) del CDR,



Co-funded by
the European Union



Las principales áreas de interés



Cluj-Napoca en el noroeste de Rumania ha establecido el 'Proyecto de Trabajo Futuro'.

https://www.youtube.com/watch?v=hGVsdqDlr9o&ab_channel=EUinmyRegion



Co-funded by
the European Union

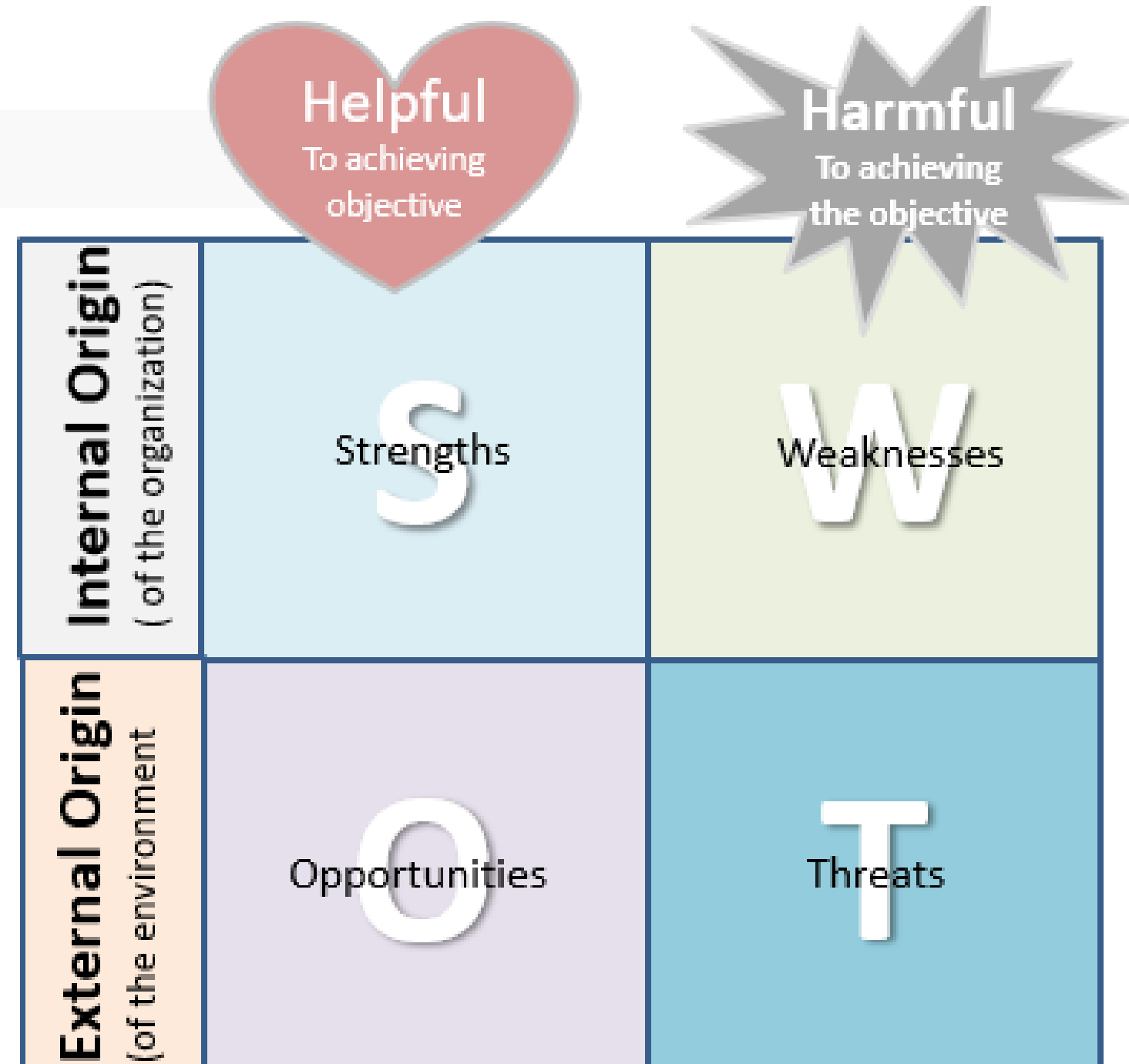
Las principales áreas de interés



Las regiones y ciudades hacen realidad la "ola de renovación"



Innovación y las regiones



Un análisis FODA es una herramienta útil para ayudar a desarrollar una comprensión profunda de una ciudad o pueblo de la región.

Examina las fortalezas, las posibles áreas de debilidad, las amenazas y las oportunidades.

En el momento de considerar los próximos pasos para crear más resiliencia o un mayor desarrollo, es crucial recopilar esta información antes de tomar cualquier decisión. Es bueno reconocer lo que no sabemos tanto como lo que sí sabemos.



03 Pensamiento creativo

- ☼ Existe la tendencia de malinterpretar el concepto de la **creatividad**. Se cree que es un rasgo con el que nacen solo algunas personas.
- ☼ Aunque es más fácil para unas que para otras, **la creatividad** es una habilidad o una competencia que se puede cultivar y desarrollar.
- ☼ Sin las ideas generadas por el **pensamiento creativo**, no habría innovación ni ninguno de los cambios que necesitamos para sobrevivir como planeta y que nuestras regiones puedan prosperar.



- ☼ Los acontecimientos de los últimos años nos han demostrado que, más que nunca, el cambio es, irónicamente, una de las pocas constantes que podemos esperar encontrar.
- ☼ Sin ideas nuevas y **creativas**, ¿cómo pueden las regiones y sus habitantes sobrevivir a esos cambios?
- ☼ Desarrollar una resiliencia a estos cambios es un factor necesario para que prosperemos. La resiliencia no se puede construir sin el **pensamiento creativo y la innovación**.



03 ¿Todos y todas podemos ser pensadores/as creativos/as?

¿Se te ocurren nuevas ideas?

¿Se te ocurren otras formas de hacer las cosas?

¿Puedes resolver problemas?

¿Puedes realmente decir que nunca has hecho ninguna de esas cosas? No puedes, ¿verdad?

¡Eso te convierte en un pensador/a creativo/a!

Es una habilidad que todos y todas tenemos, y necesitamos desarrollarla para desarrollar la resiliencia necesaria para sobrevivir en nuestro mundo VICA*.

*Volátil, Inseguro, Complejo, Ambiguo



Co-funded by
the European Union

Actividad - Práctica de habilidades: ¡Reto del pensamiento creativo!

¿Qué se ha creado utilizando estas tres cosas? No te apresures a encontrar la respuesta...Tómate tu tiempo 😊

Actividad fuera de línea

3



www.freepik.com/free-photo/vintage-reel-camera>Foto de Racool_studio en Freepik



Foto de [Adolfo Félix](#) en [Unsplash](#)



Foto de [British Library](#) en [Unsplash](#)



Co-funded by
the European Union

Types of Creative Thinking

- There are many ways of categorizing the different ways of thinking creatively. Below are the 5 most commonly used.
- All are valid. Some may be more valid at different stages of the creative thinking process or when dealing with specific issues.
- It is important to understand that different activities and approaches are required to produce ideas in each.

Divergent Thinking.	Lateral Thinking	Aesthetic Thinking	Systems* Thinking	Inspirational Thinking
The process of generating as many solutions or options as possible. (E.g.: through brainstorming.)	The process of breaking away from established connections and order and thinking 'out of the box' and exploring the least likely path. (E.g.: Combining completely random things or denying facts with 'What if' type questions.)	Producing things which are harmonious and pleasing to the eye. Usually combined with other ways of thinking.	The ability to perceive links and how things are interrelated and also to understand the impact of a change in one area on the whole.	Inspirational thinking is often referred to as a 'light bulb moment', Such as the one Archimedes experienced in the bath. It often happens in states of relaxation or in dreams, but is associated with strong bursts of clarity.



Pensamiento vertical vs Pensamiento lateral

- El **pensamiento vertical** es un proceso de pensamiento en vías muy lineales y selectivas.

Cada paso es preciso, esencial y debe ser correcto. Es lógico.

Los ordenadores son un buen ejemplo de pensamiento vertical.

- El **pensamiento lateral**, sin embargo, es la capacidad de pensar creativamente o "de manera original", utilizando la inspiración y la imaginación para resolver problemas. Necesita que ignoremos los modos de pensamiento obvios y habituales y descartemos cualquier idea preconcebida.

El pensamiento lateral trata de cambiar conceptos y percepciones.

- Generación de ideas y técnica de resolución de problemas en la que se crean nuevos conceptos al mirar a las cosas de manera novedosa.
- Mientras que el pensamiento lógico ("vertical") lleva una idea elegida hacia adelante, el pensamiento lateral provoca nuevas ideas o cambia el marco de referencia.
- Mientras que el pensamiento vertical trata de superar los problemas enfrentándolos de frente, el *pensamiento lateral trata de sortearlos a través de un enfoque radicalmente diferente.*

<http://www.businessdictionary.com/definition/lateral-thinking.html>



Co-funded by
the European Union

¿Puedes resolver este puzzle?



6 Glasses - Logic Puzzle with Second Alternative Answer - Job Interview Brain Teaser

- Tres de los vasos de abajo están llenas de zumo o vino, y las otras tres están vacías. Moviendo solo un vaso, tienes que organizarlos de modo que cada vaso lleno vaya seguido de uno vacío.
- Hay dos posibles soluciones.
- ¡Date un máximo de 5 minutos para encontrar las 2 respuestas!
- ¡Piensa *verticalmente y lateralmente*!
- ¡Lógicamente y creativamente!

Actividad
fuera de
línea 4
¡Respuestas!



Co-funded by
the European Union

04 Las barreras para el pensamiento

Pueden existir barreras que interfieren con la voluntad o la capacidad de una persona o un equipo para pensar creativamente.

A continuación, se presentan los ejemplos de barreras mentales, emocionales u organizativas que pueden bloquear el pensamiento creativo.

Las barreras pueden surgir debido a:

- Malentendidos
- Sesgos y prejuicios
- Mentalidad fija – anclaje en una forma de pensar (ver referencias: Dweck)
- Suposiciones
- Falta de motivación
- Experiencias previas negativas al compartir ideas
- Presencias dominantes que no están abiertas a otras opiniones e ideas
- Una cultura de organización/grupo de trabajo que tiene miedo al cambio
- Una cultura de organización/grupo de trabajo que tiene miedo al fracaso
- Una cultura de organización/grupo de trabajo que no es verdaderamente inclusiva o que no acepta la diversidad
- Una cultura de organización/grupo de trabajo que se ha rendido, siente que "no se puede hacer nada".

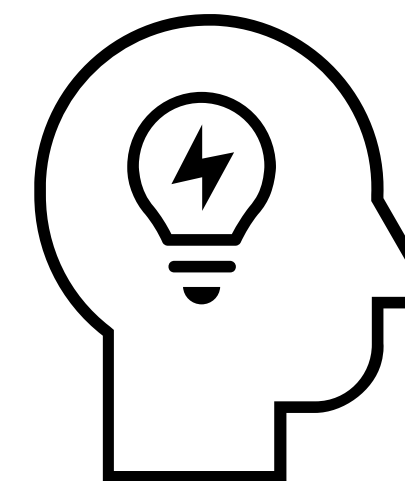
05 Creación de un entorno que apoye el pensamiento creativo y la resolución de problemas

El pensamiento creativo necesita una atmósfera o ambiente adecuadas. ¿Tu departamento o equipo tiene eso?

Las personas necesitan sentirse libres para ser creativas en entornos que sean inclusivos, listos para probar nuevas ideas y basados en la confianza. Necesitan sentirse seguros para compartir cualquier idea, por muy extravagante que pueda sonar al principio. ¡Es ahí donde comienzan las mejores ideas!

Para que eso suceda, *todas las personas del grupo de trabajo* deben:

- abstenerse de presuponer, juzgar, criticar o ridiculizar.
- tener (o desarrollar) la capacidad de volver a analizar las cosas y desde una perspectiva diferente
- encontrar la comodidad en la ambigüedad
- creer que las cosas pueden ser mejores
- disfrutar de lo desconocido
- respetar los diferentes enfoques y formas de trabajo



Actividad fuera
de línea 5
Lectura y
evaluación



Co-funded by
the European Union

03 Por qué necesitamos HERRAMIENTAS para tener creatividad

**THE
UNCREATIVE
BRAIN**



Descubre por qué viendo el vídeo en

https://www.youtube.com/watch?v=QJC73pgz38o&ab_channel=JamesTaylor

¡Considera suscribirte para obtener ideas y reflexiones gratuitas!



Co-funded by
the European Union

Herramientas que ayudan al pensamiento creativo y a la resolución de problemas

- La técnica de los cinco porqués
- Las seis preguntas universales
- Asistente de innovación
- Scamper
- Lluvia de ideas
- Mapa conceptual
- 6 sombreros para pensar
- Design Thinking



Co-funded by
the European Union

La técnica de los cinco porqués

Ampliamente utilizado en la industria para identificar la raíz de un problema.

Ejemplo simple: Al turno de trabajo se ha presentado una persona menos

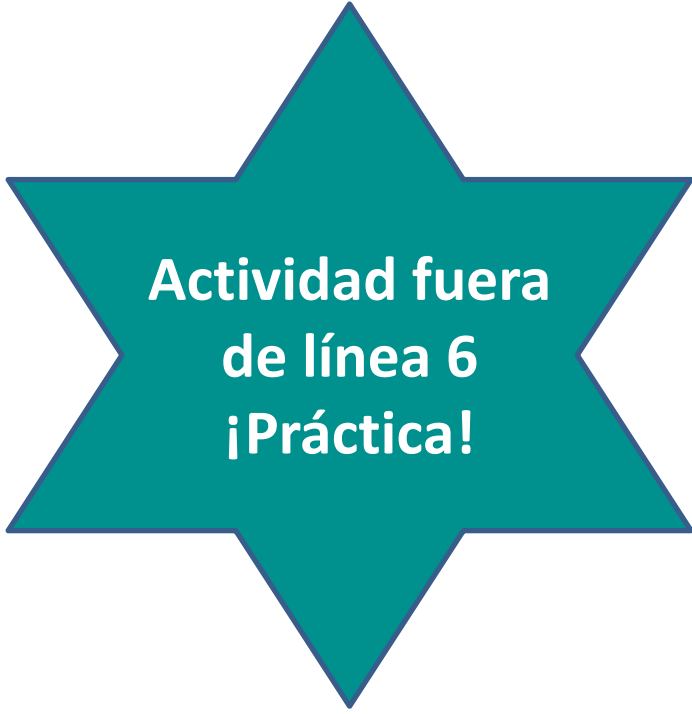
¿Por qué? Jon/Jone no se ha presentado

¿Por qué? Ha perdido el autobús

¿Por qué? No ha escuchado la alarma

¿Por qué? Estaba muy cansado/cansada

¿Por qué? Trabajó en el turno de noche hasta ayer



Actividad fuera
de línea 6
¡Práctica!

Hubiera sido fácil darle a Jone/Jon una reprimenda por no presentarse. El verdadero problema se habría pasado por alto.

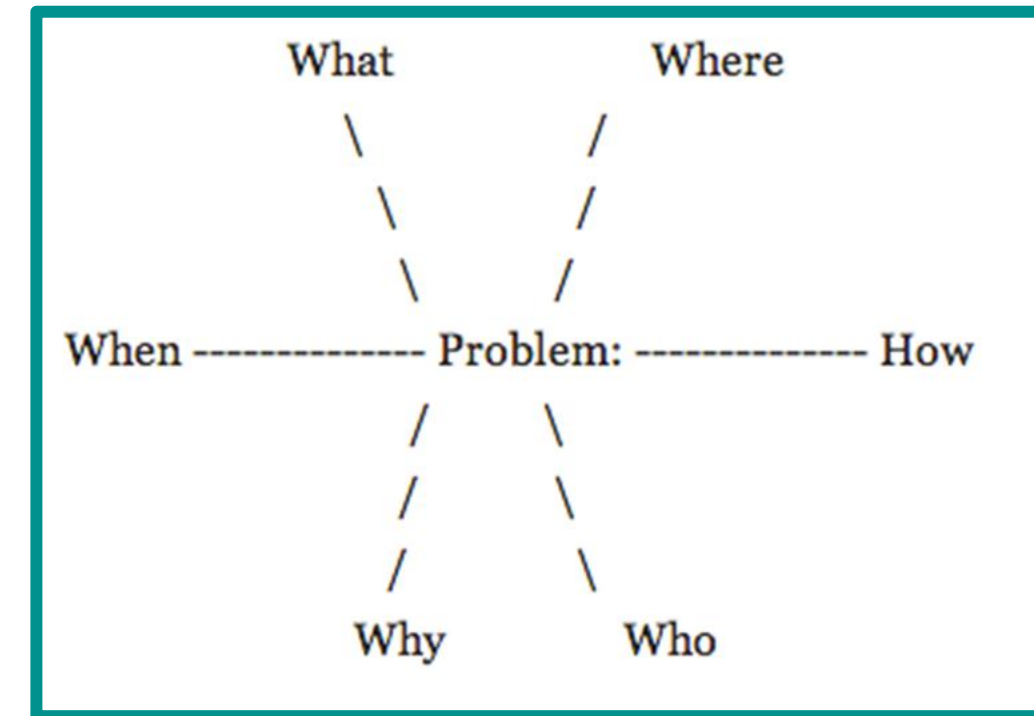
Problema: ¿Cuál es el impacto en nuestra gente/productividad cuando los turnos cambian de la noche a la mañana? ¿Es necesario



Las 6 preguntas universales

Hay seis preguntas clave que pueden arrojar luz a nuestro entendimiento de cualquier situación y de las posibles soluciones. Su enfoque específico dependerá de en qué etapa del análisis/debate se encuentre el equipo.

- **¿Qué?** (por ejemplo, ¿qué está sucediendo? ¿Qué podemos hacer diferente? ¿Qué opciones tenemos? ¿Qué apoyo nos dará la UE? ¿Qué recursos locales podrían ayudarnos?)
- **¿Dónde?** (Por ejemplo, ¿dónde está el problema/inconveniente? ¿Dónde podemos mejorar/optimizar/añadir extras? ¿Dónde podemos ver un buen ejemplo de esto? ¿Dónde podemos obtener ideas/ayuda?)
- **¿Cuándo?** (Por ejemplo, ¿cuándo empezó esto? ¿Cuándo podemos hacer cambios? ¿Cuándo debemos involucrar a la comunidad/ personas expertas?)
- **¿Cómo?** (por ejemplo, ¿cómo podemos mejorar? ¿Cómo están manejando este problema otras regiones/municipios? ¿Cómo podemos fomentar el compromiso local? ¿De qué otra forma se podría hacer?)
- **¿Por qué?** (Por ejemplo, ¿por qué estamos atascados? ¿Por qué no tenemos apoyo local? ¿Por qué nos estamos centrando en este tema y no en otra cosa? ¿Por qué no es una opción? ¿Por qué es esta la mejor opción?)*
- **¿Quién?** (Por ejemplo, ¿quién se beneficiará de esto? ¿Quién los/as va a implicar? ¿Quién hará qué? ¿Con quién tenemos que hablar? ¿Quién puede bloquearnos? ¿Quién hablará con ellos/as?)



* Ver también "La técnica de los 5 porqués"






Asistente de innovación

Una herramienta para guiar a personas, equipos y organizaciones hacia el pensamiento creativo.

Desde el inicio de los tiempos, la capacidad de cambiar, desarrollar y encontrar nuevas soluciones fue la A y la Ω de nuestra supervivencia

El uso del asistente mejora la eficacia en los siguientes campos:

- ✓ Cooperación
- ✓ Pensamiento creativo
- ✓ Gestión de la innovación
- ✓ Gestión de proyectos
- ✓ Escucha activa
- ✓ Comunicación efectiva
- ✓ Contribuciones individuales
- ✓ Proactividad



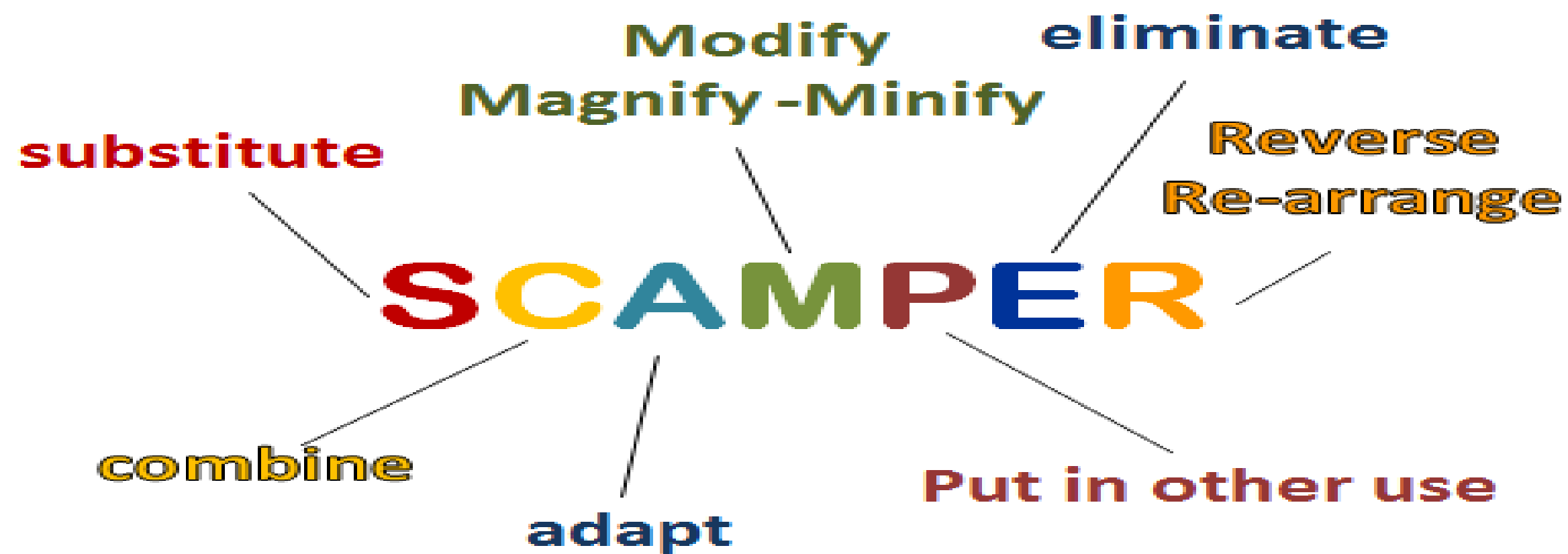
**Actividad fuera
de línea 7
¡Descubre más!**



Co-funded by
the European Union



La TÉCNICA S.C.A.M.P.E.R. – Una visión general



La Técnica S.C.A.M.P.E.R - En Detalle

- **Sustituir** = ¿Puedo reemplazar o cambiar cualquier pieza? /¿Puedo utilizar otros materiales?/¿Puedo cambiar su forma?
- **Combinar** = ¿Qué se puede combinar para maximizar el número de usos?/¿Puedo combinarlo o fusionarlo con otros objetos?/¿Qué material se puede combinar? *
- **Adaptarse** = ¿En qué otras áreas puede encajar esta idea?/¿Qué hacen los campos fuera de mi área de especialización? ¿Qué ideas de fuera del campo pueden aplicarse a tus conceptos? **
- **Modificar** = ¿Qué puede ser más grande?¿Qué puede ser más pequeño?/Modificar el nombre, el color, el sonido, el olor, la forma o cualquier otro factor.
- **Darle otro uso** = ¿En/sobre/para/con qué más se puede usar?
- **Eliminar** = ¿Qué se debe eliminar?
- **Reorganizar** = Cambiar el orden, cambiar el proceso, cambiar el plan



Ejemplos de Combinar



Ejemplos de Adaptar

* Bassets era un fabricante de dulces masticables – los dulces pasaron de moda para los niños, por lo que añadieron vitaminas y eliminaron el azúcar, convirtiéndolos en ventas exitosas una vez más como vitaminas para niños.

** El rápido tiempo de respuesta actual de los aviones se inspiró en las paradas en boxes de la Fórmula 1.



Los 3 fundamentos de una buena lluvia de ideas

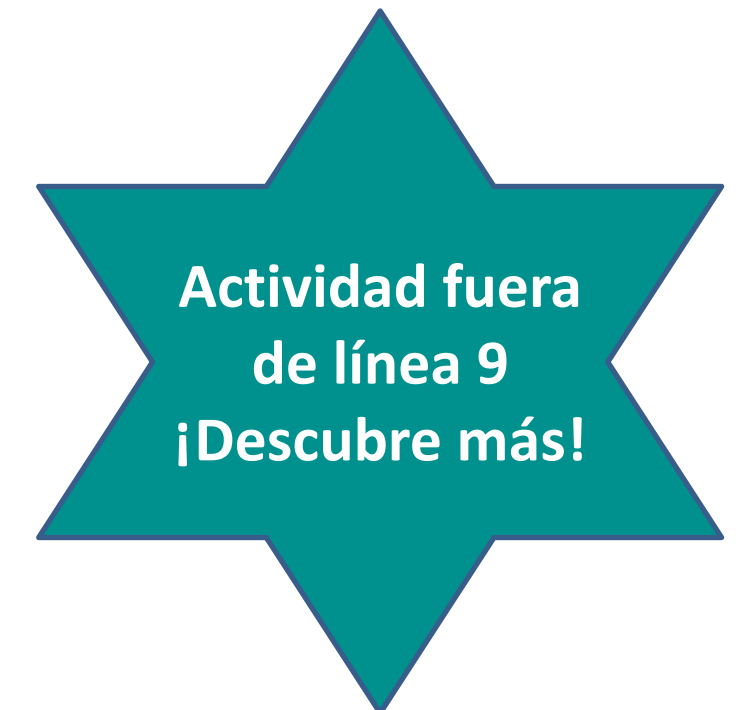
Una pregunta



Muchas ideas



SIN JUICIOS DE VALOR



Co-funded by
the European Union

Aplicaciones de mapas conceptuales

Un mapa conceptual es una herramienta que excita y libera el potencial del cerebro.

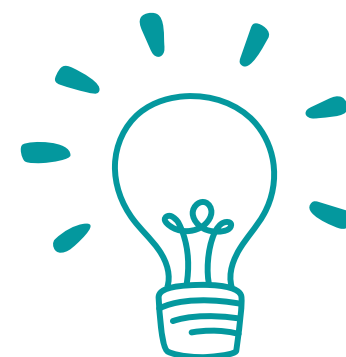
Un mapa conceptual es una forma muy eficaz de dejar que tu cerebro libere o absorba información.

Son una forma creativa, visualmente atractiva y divertida de:

- **Investigar:** separar y aclarar ideas y temas complejos
- **Revisar:** revisar el estado del proyecto, los éxitos y las áreas de mejora
- **Combatir la sobrecarga de información**
- **Lluvia de ideas:** como grupo o individualmente, en preparación para debates, trabajos escritos, etc. y para obtener una perspectiva más completa de un tema
- **Renovar:** dar un paso atrás y volver al propósito inicial como equipo o grupo organizacional.
¿Qué queremos conseguir? ¿Por qué queremos hacerlo?
- **Definir:** Objetivos grupales, organizativos y regionales



Vídeo: 6 sombreros para pensar



- Mira este vídeo en los 6 sombreros para pensar.
- Mientras lo ves, haz una lista de los principales problemas identificados en las reuniones y cómo los 6 sombreros pueden ayudar a evitarlos.
- Toma una captura de pantalla o una foto de la secuencia recomendada para las reuniones regulares del equipo.

https://www.youtube.com/watch?v=oHiwpz7r4wY&ab_channel=OptimaTraining%28UK%29Limited

Subtítulos en inglés, generados automáticamente en muchos casos



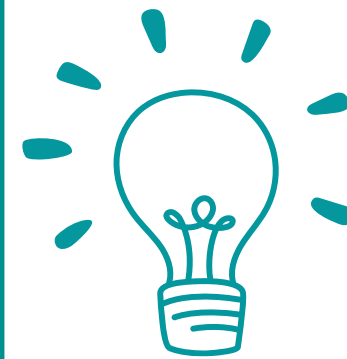
Co-funded by
the European Union

Vídeo: 6 sombreros para



Regio.Digi.Hub
Regional Development Digital
Education HUB

pensar



Principales problemas en las reuniones:

- Todo se debate a la vez (ver la viñeta de enfrente)
- La gente discute
- Se promueve una idea en detrimento de otra
- Se realizan críticas
- El debate puede dar muchas vueltas sin una dirección concreta
- Esto puede traer decisiones que son insatisfactorias (o mal pensadas) para algunas de las personas involucradas.

Six Thinking Hats



Cómo pueden ayudar los 6 sombreros para pensar:

- Separan las diferentes formas de pensar para añadir estructura, claridad y alineación
- Se aseguran de que todas las formas de pensar estén cubiertas
- Aseguran que todas las partes piensen de la misma manera al mismo tiempo, por lo que se evita la competitividad y la crítica
- Ayudan a las personas a tomar mejores decisiones más rápido.

Actividad
fuera de
línea 10
¡Descubre
más y vídeo!

 Control Hat
Manages thinking

 Information Hat
Focus on facts

 Safety Hat
Identify risks and problems

 Optimistic Hat
Identify benefits and value

 Creative Thinking Hat
Exploring ideas

 Feeling Hat
Intuition and gut instinct



Co-funded by
the European Union

Design Thinking

- Es un proceso *para desafiar las suposiciones y redefinir los problemas* para que podamos identificar estrategias y soluciones alternativas que podrían no ser evidentes al momento con nuestro nivel inicial de comprensión.
- Proporciona un enfoque basado en soluciones para resolver problemas.
- Más que eso, Design Thinking es *una manera de pensar. Es la confianza de que todas las personas pueden ser parte de la creación de un futuro más deseable, y un proceso para tomar medidas cuando se enfrentan a un reto difícil.*
- Es útil para abordar problemas mal definidos o desconocidos, volviendo a plantear el problema centrado en el ser humano, creando muchas ideas en sesiones de lluvia de ideas y adoptando un enfoque práctico en la creación de prototipos y pruebas.
- Consta de **5** etapas.



5 ETAPAS

Stage 1: **EMPATHIZE** with your users

Stage 2: **DEFINE** your users' needs, their problem and your insights

Stage 3: **IDEATE** (generate ideas) by challenging assumptions and creating ideas for innovative solutions

Stage 4: **PROTOTYPE**: start creating 'rough' solutions

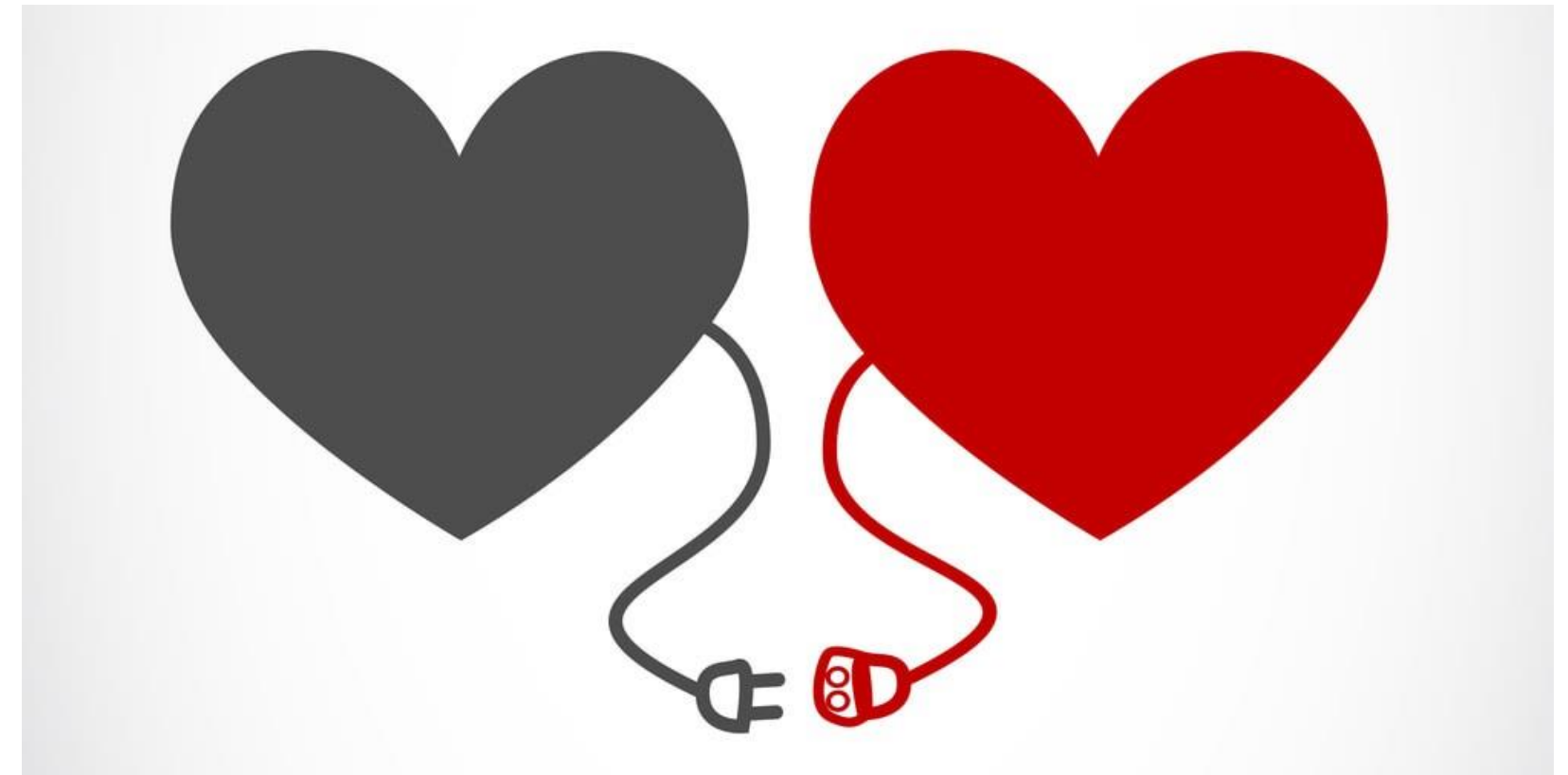
Stage 5: **TEST** solutions



Co-funded by
the European Union

Design Thinking

- El objetivo es obtener una comprensión empática del problema que estamos tratando de resolver.
- Observar, implicarse y empatizar con las personas involucradas para comprender sus experiencias y motivaciones.
- La empatía te permite dejar de lado tus propias suposiciones sobre el mundo para obtener información sobre las personas usuarias y sus necesidades.



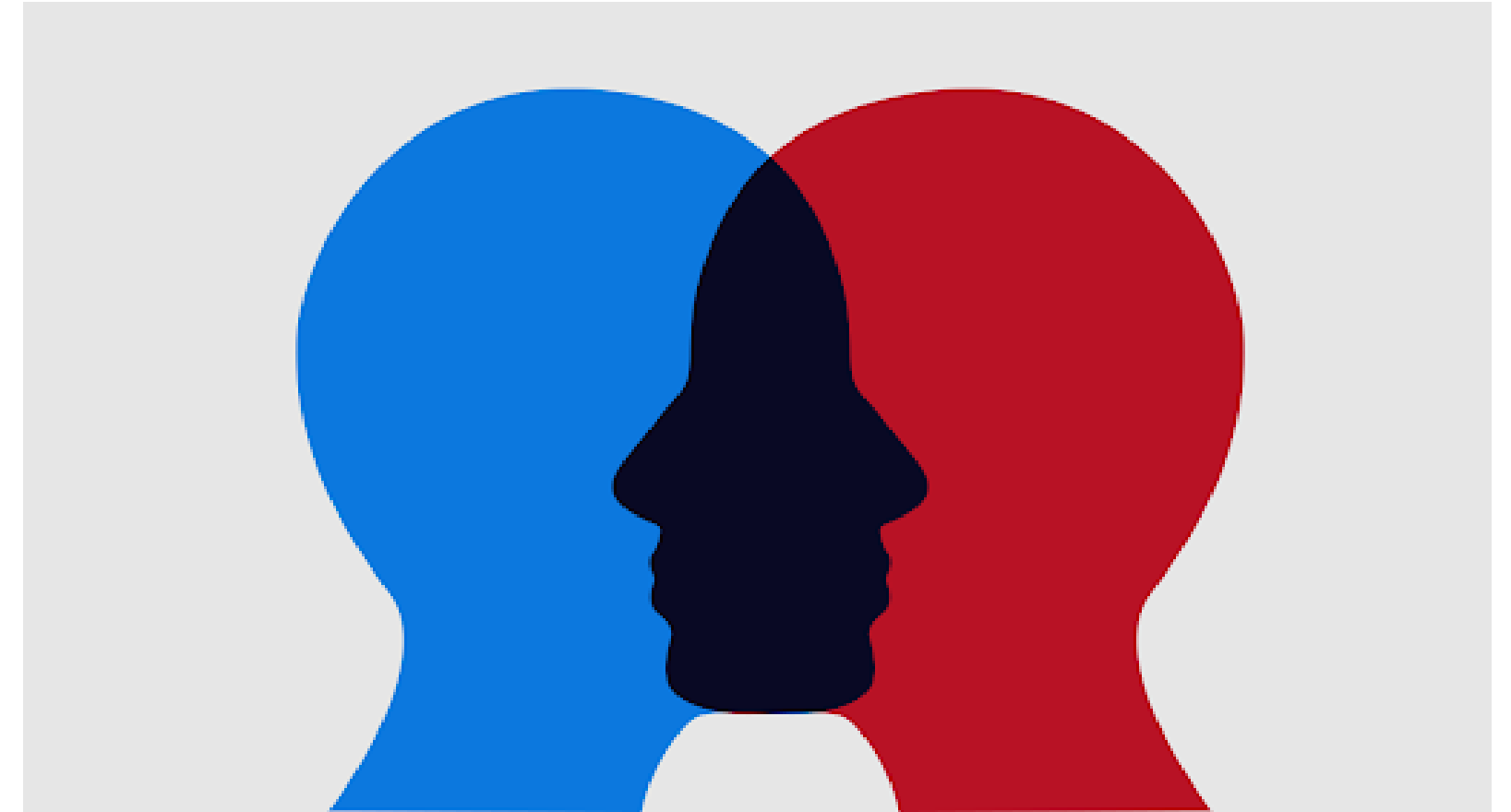
Etapa 1: EMPATIZAR – con las personas usuarias



Co-funded by
the European Union

Design Thinking

- Junta la información que has recopilado durante la etapa de Empatía.
- Analiza tus observaciones y compáralas para definir los problemas centrales que tú y tu equipo habéis identificado hasta este punto.
- Trata de definir el problema *como una declaración del problema centrado en el ser humano*.

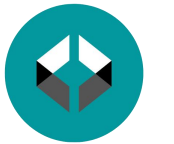


Etapa 2: DEFINIR
las necesidades de las personas usuarias, sus
problema y sus ideas



Co-funded by
the European Union

Design Thinking



Regio.Digi.Hub
Regional Development Digital
Education HUB

- Empieza a generar ideas.
- "Piensa de manera original" para identificar nuevas soluciones a la declaración del problema que has identificado y busca tantas formas alternativas de ver el problema como puedas.
- Hay cientos de técnicas de ideación como la lluvia de ideas, los 6 sombreros para pensar (verde y amarillo), el asistente de innovación, las preguntas universales, los 5 porqués, SCAMPER.
- Genera tantas ideas como sea posible al comienzo de la fase de *Ideación*.



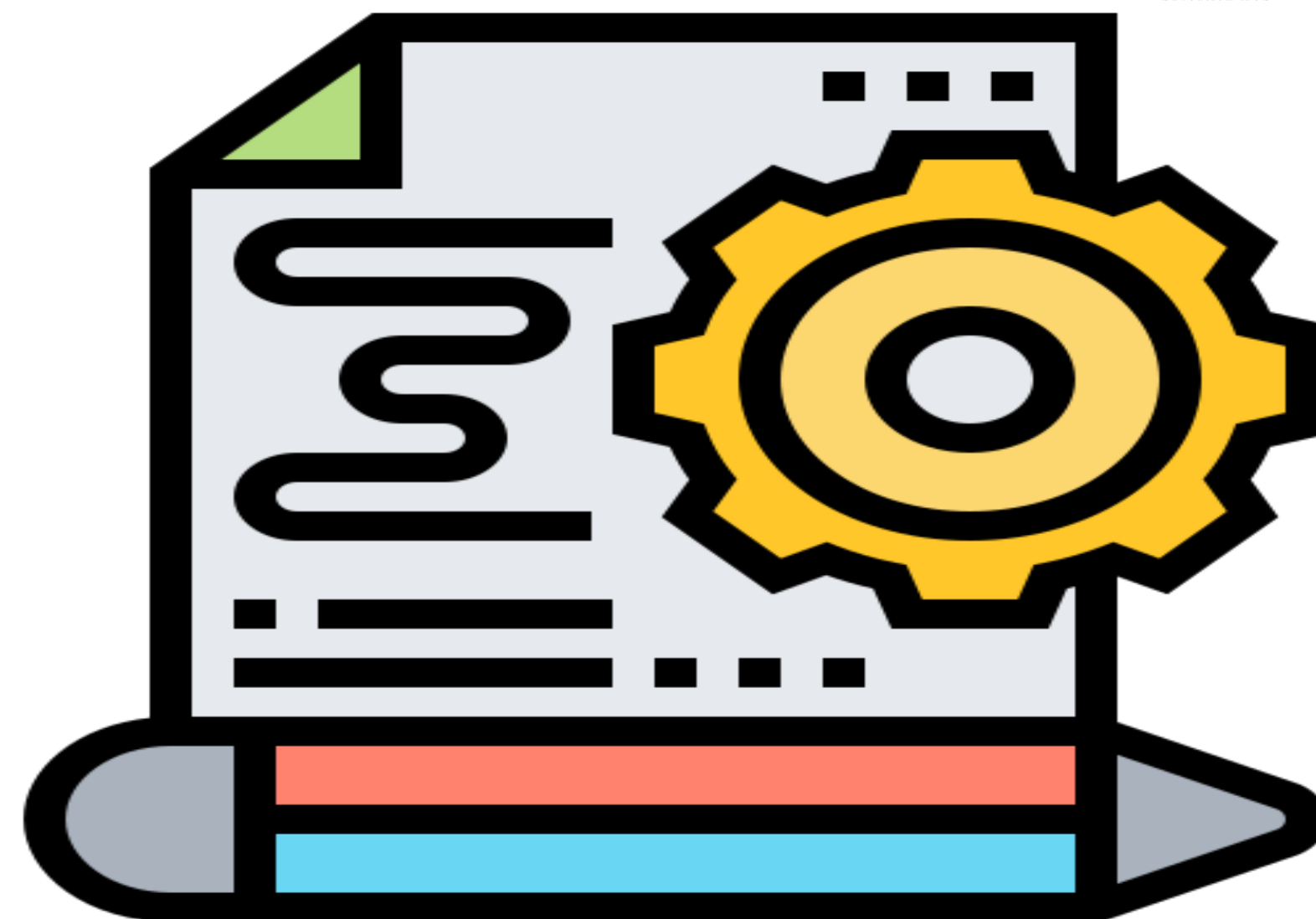
Etapa 3: **IDEAR** (generar ideas)
desafiando las suposiciones y creando ideas para
soluciones innovadoras



Co-funded by
the European Union

Design Thinking

- La creación de prototipos trata de crear un ejemplo aproximado y listo de lo que estás pensando, probablemente en una escala más reducida.
- No debería costar mucho dinero y no debería ser perfecto. Cuanto más perfecto sea, menos probable es que los productores estén abiertos a recibir los comentarios de la persona usuaria final sobre cómo se podría mejorar.
- En principio, producirás varias versiones, así que no inviertas demasiado tiempo o dinero en una sola, incluso si crees que es la mejor opción. No importa lo que pienses, ¡es la opinión de la persona usuaria final lo que cuenta!
- Al final de esta etapa, tú y tu equipo tendréis una mejor idea de las limitaciones inherentes al producto o idea creada en la etapa anterior y los problemas que están presentes. Comprenderás cómo se comportarían, pensarían y sentirían las personas usuarias reales al interactuar con el producto o idea final.



Etapa 4: **PROTOTIPO** empezar a crear soluciones "aproximadas"

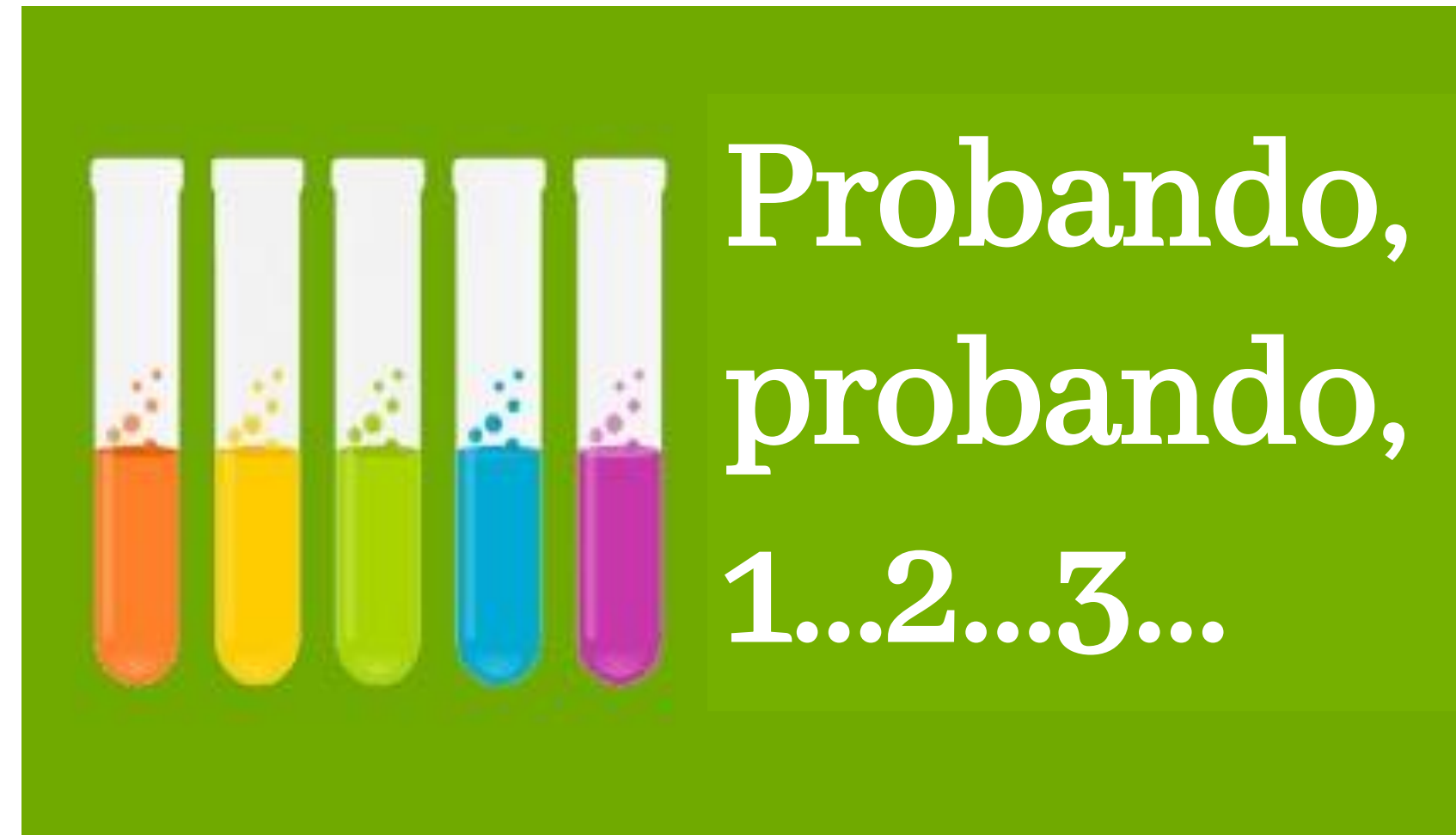
[Iconos de plantilla creados por Eucalyp - Flaticon](https://www.flaticon.com/free-icons/template "template icons")



Co-funded by
the European Union

Design Thinking

- Esta es la etapa final del modelo de 5 etapas, pero en un proceso iterativo, los resultados generados durante la fase de prueba a menudo se utilizan para *redefinir* uno o más problemas e informar la *comprensión* de las personas usuarias, las condiciones de uso, cómo piensan, se comportan y sienten las personas, y para empatizar.



Etapa 5: PRUEBA - soluciones

- Lo que básicamente significa que, en cualquier etapa, es posible que tengas que volver a evaluar tu pensamiento y volver a una etapa, o incluso al principio. ¡Mente abierta! Céntrate en la persona usuaria final 😊



Co-funded by
the European Union

Referencias

<https://nordregio.org/nordregio-magazine/issues/regional-development-in-action/regional-development-in-a-rapidly-changing-world-new-studies-from-nordregio/>

The three overall themes of the working group are: the green transition, smart specialisation and digitalisation. Nordic Co-operation Programme for Regional Development and Modernisation.

The Organization for Economic Cooperation and Development: <https://www.oecd.org/cfe/regionaldevelopment/regionalinnovation.htm>

https://european-union.europa.eu/priorities-and-actions/actions-topic/regional-policy_en

Carol Dweck 'Growth Mindset' <https://www.youtube.com/watch?v=hiiEeMN7vbQ>

[IDEO | Global Design & Innovation Company | This Work Can't ...](#)

<https://www.ideo.com>

[de Bono: Thinking as a skill https://www.debono.com](https://www.debono.com)



Co-funded by
the European Union

¡Gracias!

@Regio.Digi.Hub



Co-funded by
the European Union