

we_
are
play

academyk

Nosotros ponemos el conocimiento, vosotros ponéis el talento

TALLERES SOBRE INNOVACIÓN Y CAMBIO EN LAS ORGANIZACIONES

ex_cusas

Tras una larga experiencia desarrollando proyectos de consultoría y capacitando a equipos de pequeñas y grandes empresas, ahora abrimos nuestros servicios a todas las personas y organizaciones que quieran conocer y aprender métodos de diseño, innovación y cambio.

Pretendemos servir como catalizadores para la innovación y la inteligencia, para el conocimiento y la emoción, siendo un espacio en el que, a través de diferentes formatos, mostremos nuestras experiencias, un punto de encuentro que define los talleres como **“excusas para reunirse y hablar de innovación y cambio”**

Gracias a nuestros talleres se podrán adquirir habilidades para generar soluciones innovadoras que aporten valor real a las personas y a las organizaciones, mediante el pensamiento creativo y analítico, de forma práctica y siempre acompañados de un tutor que se encargará de que se cree una gran experiencia de aprendizaje.

Los talleres se desarrollan durante 4 horas, trabajando con un grupo no superior a 8 personas, combinando la presentación de la ideas base, los ejemplos y casos de éxito, la entrega de documentación de apoyo y el trabajo conjunto en el uso de las herramientas necesarias.

El principal objetivo durante el taller es la generación de debate y participación de los asistentes, haciendo integrantes a todos: debatiendo, colaborando, emocionando y haciendo. Ahorrando esfuerzos y consiguiendo que la motivación por conocer sea el eje del taller.

sobre 3 pilares básicos

Sabemos que **las características y prioridades de cada negocio son particulares**, sus objetivos, las necesidades de sus clientes, sus productos y servicios, las estructuras organizativas, etc.

Cada organización requiere un enfoque y una estrategia diferente, por lo que adaptamos los contenidos de nuestros talleres a sus necesidades concretas, que puede personalizarse para cualquier organización a través de un proceso de implementación estructurado, que creará un entorno fácil de integración en la organización y permitirá ver rápidamente resultados tangibles.

Pero todo ello apoyado sobre 3 pilares básicos...

... que provoquen resultados

Retos

Las organizaciones deben de conocer sus necesidades e identificar las oportunidades y retos a resolver

1

Personas

Los empleados, clientes y colaboradores, son el mayor activo del que disponen las organizaciones

2

Medio

Hace falta un medio para canalizar procesos ágiles y eficaces, que involucre a todos los actores que intervienen

3

Acciones

El conocimiento y la inteligencia creada debe de ser aprovechada en acciones concretas en la organización

1.1. Retos ::: Estrategia

El diseño como nuevo valor de **transformación** en las organizaciones

Las pequeñas organizaciones con ofertas de productos o servicios bien definidos ya han visto los resultados de aplicar prácticas de diseño en sus estrategias de negocio y en sus procesos de innovación y transformación. Los responsables de estas organizaciones aplican metodologías de diseño, utilizan la riqueza cada vez mayor de los recursos digitales actuales y aprovechan la afluencia de nuevo talento para producir valor tangible a través del diseño. Algunas de estas organizaciones ya son referentes, o casos de éxito, y las prácticas de diseño forman parte de su identidad.

1.1. Retos ::: Estrategia

Objetivos

Es más difícil que nunca abordar un proceso de cambio y transformación solamente en base a las posibilidades de la tecnología y a las recetas tradicionales de gestión de la organización.

La cultura de la innovación, quizás sea la forma más segura de hacerse con un terreno sostenible en esos procesos.

Pero las organizaciones se están dando cuenta de que la innovación puede ser muy escurridiza. Fomentarla exige un nuevo enfoque en el que se imponga la empatía con clientes, empleados y socios, creando modelos visuales sencillos para examinar problemas complejos, prototipando, probando y validando soluciones, tolerando el error y el fracaso, que todo ayude a mejorar y generar nuevas ideas.

El diseño es parte de este proceso.

El diseño como nuevo valor de **transformación** en las organizaciones

Contenido

1.- Introducción

Explorar cómo los procesos de diseño pueden conducir a una transformación duradera dentro de los equipos, las organizaciones y la sociedad en general.

- **Reflexiones:** Conectar la teoría del diseño a las realidades del negocio. ¿Cómo cumplir con esa promesa?
- **Actividades:** Identificar un reto específico que se quiera resolver.

2.- Observar: buscar lo deseable

Recopilar elementos de inspiración, historias y debates para la ideación

- **Reflexiones:** ¿Con quién hablar? ¿Cómo generar empatía? ¿Cómo recoger historias?
- **Actividades:** Diseñar la guía de campo: participantes, cronograma, metodología de entrevistas.

3.- Crear: imaginar lo factible

Buscar todos juntos soluciones imaginativas a través de un proceso de co-diseñar, probar y validar

- **Reflexiones:** ¿Qué experiencias pueden satisfacer las necesidades de tu organización?
- **Actividades:** Dar sentido a los datos, identificar patrones, definir oportunidades y prototipos soluciones.

4.- Hacer: realizar lo viable

Conseguir que las cosas sucedan, sean posibles y provoquen cambios.

- **Reflexiones:** ¿Cuáles pueden ser las principales barreras? ¿Dónde se debe enfocar tu organización para ser más innovadora, adaptable y creativamente competitiva?
- **Actividades:** Evaluación de viabilidad, flujo de proyecto, plan de implementación, plan de capacitación y cambio, escalado dentro de la organización.

1.2. Retos ::: Ideas

La inteligencia colaborativa como motor de la **innovación**

Los avances innovadores ocurren cuando en las organizaciones se trabaja conjuntamente entre áreas, disciplinas y personas, para estar siempre un paso por delante de la competencia.

Haciendo que todos juntos participen de manera creativa en el diseño de nuevos productos o servicios, en la mejora de los procesos, o en la resolución de problemas.

Llamamos a esto inteligencia colaborativa.



1.2. Retos ::: Ideas

Objetivos

Las formas colaborativas de innovación han llegado para quedarse. Nuevos modelos de negocio han construido su éxito aprovechando el potencial de la colaboración. Lo mismo sucede en innovación. Se trata, por lo tanto, de establecer las condiciones que permitan aunar conocimientos y capacidades para generar algo nuevo, maximizando su valor.

Los objetivos del taller son trabajar las condiciones necesarias y principios de la innovación colaborativa, identificando cuáles son las habilidades potenciadoras y factores de éxito en los procesos colaborativos y cuáles son los inhibidores y resistencias más comunes en cada una de las fases del proceso colaborativo, además de mostrar las herramientas que nos pueden ayudar a potenciar la colaboración orientada a la innovación.

La inteligencia colaborativa como motor de la **innovación**

Contenido

1.- Introducción

Qué es la inteligencia colaborativa y cómo nos ayuda en los procesos de innovación

- **Reflexiones:** La cultura de la innovación y las 5 prácticas de innovación más efectivas.
- **Actividades:** Dibujar los pilares básicos de tu organización: retos, personas y medio.

2.- Generar el entorno necesario

Un lugar donde se identifican retos, objetivos y líneas de actuación que ayudan a la toma de decisiones para abordar la colaboración

- **Reflexiones:** ¿Por qué y cuándo colaborar? ¿Cuáles son tus motivaciones principales?
- **Actividades:** Escribir la razón y ámbitos de colaboración de acuerdo a la estrategia y el negocio.

3.- Fomentar la diversidad

La importancia de la diversidad: diferentes personas, diferentes visiones, diferentes culturas

- **Reflexiones:** ¿Cuáles son las habilidades necesarias y factores de éxito? ¿Cuáles son los inhibidores y resistencias más comunes?
- **Actividades:** Representar el embudo de innovación y el ciclo de vida de las ideas en tu organización, con los diferentes roles que intervienen

4.- Gestionar, compartir, escalar y evaluar

Modelo de gestión. Compartir beneficios de la colaboración entre las partes: $1+1=3$ pero también $1+1=1.4+1.6$

- **Reflexiones:** ¿Qué herramientas e instrumentos nos pueden ayudar a potenciar la colaboración? ¿Es el proceso lo suficiente motivador para retroalimentarse?
- **Actividades:** Diseñar las reglas de juego: lenguaje común, claridad, roles, alcance, compromisos previos, buenas prácticas, confidencialidad, gestión de conflictos, etc.

2.1. Personas ::: Creatividad

Tenemos
un **creativo**
dentro de nosotros

Creemos que todos somos creativos y todos podemos ser un agente de cambio e innovación. La creatividad no es un rasgo fijo, sino más bien un músculo, algo que puedes fortalecer con el tiempo a través de la práctica y el esfuerzo.

En la era de la automatización, la creatividad es cada vez más importante para las organizaciones y para las personas que quieran superar bloqueos y practicar habilidades de resolución de problemas, todo ellos desde una componente creativa.



2.1. Personas ::: Creatividad

Objetivos

En esta taller, aprenderás ejercicios para ayudarte a ti y a tu equipo a superar las barreras comunes a la creatividad.

A través de actividades de carácter práctico diseñadas e impartidas por expertos creativos de weareplay, obtendrás habilidades para ayudarte a aprender a observar, a encontrar elementos de inspiración, a saber gestionar el fracaso, y a despegar. Este taller te ayudará a aumentar tu confianza creativa y a liberar el potencial creativo de quienes te rodean. Obtendrás las herramientas y los modos de pensar para romper patrones, generar nuevas ideas y dar saltos creativos.

Tenemos un **creativo** dentro de nosotros

Contenido

1.- Introducción

Descubra por qué la creatividad se ha convertido en una ventaja competitiva. Desenmascaremos los mitos sobre la creatividad.

- **Reflexiones:** ¿Cómo era tu creatividad cuando eras un niño? ¿Cómo te ves ahora?
- **Actividades:** Conocer a los demás.

2.- Aprender de los errores

Dar la vuelta a los fallos para convertirlos en oportunidades para aprender. Crea condiciones culturales para que las personas prueben cosas nuevas.

- **Reflexiones:** ¿Cuál es una lección valiosa que has aprendido al confundirte en alguna cosa?
- **Actividades:** Buscar ideas realmente malas, salir de la zona libre de fallos, mirar debajo de la alfombra, visitar el museo del fallo y el error.

3.- Encontrar inspiración

Diversifica tu experiencia para obtener nuevas ideas y encuentra espacio para abrazar la curiosidad. Sintoniza y empatiza con los demás y descubre cosas nuevas a través de la investigación.

- **Reflexión:** Cuando te sientes atascado, ¿qué haces para desatascarte?
- **Actividades:** Paseos fuera de tus entornos y recorridos de inspiración.

4.- Despreocuparse

Ve más allá de las suposiciones que impiden el progreso. Sal de tu cabeza y de tus manos y experimenta con múltiples ángulos para mitigar el riesgo.

- **Reflexión:** Cuando te sientes paralizado o abrumado por una tarea, ¿qué te impide comenzar?
- **Actividades:** Hora de la corazonada, desafío del espagueti, maneras extravagantes de llenar un estadio

2.1. Personas ::: Pensamiento de diseño

Hola **Design** Thinking

Aunque el término “design” (diseño) sea habitualmente asociado a la apariencia estética de los productos, el diseño como disciplina tiene por objetivo máximo promover bienestar en la vida de las personas. Sin embargo, es la manera como el diseñador percibe las cosas e interactúa con ellas, lo que ha llamado la atención de los gestores, inaugurando nuevas vías de innovación empresarial.

El Design Thinking facilita una nueva perspectiva para encontrar soluciones originales y novedosas a todo tipo de problemas relacionados con el negocio, con la particularidad de su enfoque: centrado en aumentar la satisfacción de las personas.

2.1. Personas ::: Pensamiento de diseño

Objetivos

Este taller te permitirá desarrollar un lenguaje común y una comprensión de design thinking en toda tu organización. Esta experiencia introduce a los no diseñadores en los conceptos del proceso de design thinking y ofrece a los diseñadores un enfoque y una metodología comprobada para la resolución creativa de problemas. A través de casos de estudio y con expertos de weareplay y un conjunto de actividades rápidas, al finalizar el taller sabrás cómo funciona el design thinking y cómo aplicar las herramientas y procesos en tu propio trabajo.

Es el primer paso para desbloquear tu potencial creativo.

Hola Design Thinking

Contenido

1.- Introducción

Design thinking, un proceso para la resolución creativa de problemas.

- **Reflexiones:** ¿Por qué design thinking es importante en la actualidad?
- **Actividades:** Selecciona el problema sobre el cual se trabajará durante el taller.

2.- Inspírate

Inspira nuevos pensamientos descubriendo lo que las personas realmente necesitan.

- **Reflexiones:** ¿Cómo hacer cambios a través de la observación?
- **Actividades:** Observa imágenes para provocar nuevas formas de pensar.

3.- Genera ideas

Inspira nuevos pensamientos descubriendo lo que las personas realmente necesitan.

- **Reflexiones:** ¿Cómo extenderse más allá de lo obvio?
- **Actividades:** El pensamiento divergente juntando elementos extraños o inesperados para generar ideas.

4.- Haz las ideas tangibles

Construye prototipos aproximados para aprender a mejorar las ideas.

- **Reflexiones:** ¿Cuales son los objetivos de la fase de prototipado?
- **Actividades:** Dibuja para pensar.

5.- Comparte la historia

Elabora una historia para inspirar a otros a tomar acción.

- **Reflexiones:** ¿Qué son historias impactantes?
- **Actividades:** Comparte tu idea en una historia

3.1. Medio :: Entorno

Entornos creativos para la participación, la colaboración y el desarrollo del **talento**

Es necesario disponer del medio que fomente una mayor interacción y colaboración entre las personas (empleados, clientes o colaboradores), con el fin de generar ideas, conceptos y pensamientos que, a menudo, conducen a más creatividad, talento e innovación que ayudan a resolver los retos a los que se enfrenta a diario la organización.



3.1. Medio ::: Entono

Objetivos

Para desarrollar efectivamente los valores, la cultura de la innovación y la colaboración, no es suficiente con redecorar el espacio o introducir cambios de forma improvisada.

Es necesario saber realizar un cambio a un nuevo modelo de trabajo más participativo, colaborativo y dinámico, para impulsar la creatividad, el talento y la innovación dentro de las organizaciones.

En este taller se expondrán las claves de lo que llamamos los espacios de colaboración, un medio en el que se tiene en cuenta el lugar (espacio físico y virtual), sobre el que se desarrollan las relaciones, la motivación y el conocimiento de las personas.

Entornos creativos para la participación, la colaboración y el desarrollo del **talento**

Contenido

1.- Introducción

Los espacios de colaboración.

- **Reflexiones:** La innovación a través de la colaboración
- **Actividades:** Las cuatro claves de los espacios de colaboración: el lugar, la relación, la motivación y el conocimiento. Las 4 S.

2.- Space

El lugar donde ocurren las cosas

- **Reflexiones:** Diseño de espacios físicos y de espacios virtuales
- **Actividades:** Coworking area. Zonas lúdicas y sociales. Show room. War room

3.- Social

Inteligencia colaborativa y generación de ideas

- **Reflexiones:** Creación y dinamización de la comunidad
- **Actividades:** Diseño de actividades. Dinamización del espacio. Generación de conexiones. Expertos y embajadores. Definición de retos. Community management. Feedback y medición de resultados.

4.- Spirit

Todos tenemos un creativo dentro

- **Reflexiones:** Formación, capacitación y desarrollo personal
- **Actividades:** Desarrollo de habilidades personales. Colaboración y trabajo en equipo. Uso de herramientas. Tendencias y tecnologías.

5.- Sapiens

Procesos para ordenar y comprender

- **Reflexiones:** Metodologías y herramientas de innovación
- **Actividades:** Analizar y evaluar. Descubrir y planificar. Crear e impulsar.

3.2. Medio :: **Cambio**

Diseñando la gestión del proceso de **transformación**

El cambio siempre comienza con un pequeño grupo de personas apasionadas. Estas personas a menudo desafían el status quo y no se conforman con dejar las cosas como están. Con el tiempo, atraen y movilizan a más personas y, de esta manera, obtienen suficiente apoyo e impulso para lograr un cambio efectivo y duradero.



3.1. Medio ::: Cambio

Objetivos

Un gran cambio comienza pequeño, y el cambio duradero está a tu alcance. No importa en qué sector te encuentres, tampoco dónde te sitúas dentro de tu organización, el cambio puede venir de ti. Aprende cómo crear un movimiento para canalizar el cambio en tu organización, mediante la movilización de personas en torno a un propósito compartido. Seguimos el enfoque centrado en las personas para crear un cambio que weareplay ha perfeccionado durante los últimos años.

Explora cómo los movimientos pueden conducir a un cambio duradero dentro de los equipos, las organizaciones y la sociedad en general. Aprende cómo comienzan los movimientos efectivos y cómo enmarcar el cambio de una manera que impacte. Comienza poco a poco y muestra un progreso tangible a través de las evidencias y puntos de control. Aprende a mantener el cambio rediseñando las condiciones que lo respaldan y difundiéndolo a través de la narración de historias.

Diseñando la gestión del proceso de transformación

Contenido

1.- Introducción

Una visión general de la creación de movimientos mediante la movilización de personas, la adopción de medidas y el cambio creciente.

- **Reflexiones:** ¿Qué significa diseñar para el cambio? ¿Pueden ocurrir movimientos dentro y a través de una organización? ¿A qué podría parecerse?
- **Actividades:** Elaborar tu declaración de cambio.

2- Movilizar a las personas

Enmarca tu cambio de una manera convincente, centrada en las personas y comienza a construir una coalición de “conspiradores” involucrados.

- **Reflexiones:** ¿Alguna vez sentiste que estabas nadando contracorriente tratando de cambiar algo? ¿Alguien o algo te ayudó a cambiar de rumbo?
- **Actividades:** Enmarcar tu cambio en torno a las necesidades de las personas a las que afecta el cambio y las personas que impulsan el cambio.

3- Actuar

La co-creación es clave para el éxito. Las personas apoyan lo que crean, por lo que invitarlos al proceso es una excelente manera de generar impulso.

- **Reflexiones:** ¿Cuándo has visto una evidencia de cambio que te hizo desear unirte?
- **Actividades:** Prototipar tu faro para el cambio.

4.- Evolucionar y mejorar

Aprender a mantener el cambio, poniéndolo en duda, gestionando las fricciones, rediseñando las condiciones que lo respaldan y difundiéndolo a través de la narración de historias..

- **Reflexiones:** ¿Qué elementos de fricción frenan las condiciones que necesitarás para evolucionar.? ¿Qué se necesitó para evolucionar y para apoyar el cambio?
- **Actividades:** Escribe la historia de tu prototipo.

4. Acciones :::

Diseñando
tu negocio

El método Mafalda
del “Think tank” al “Do tank”

Diseño de Servicios
centrados en las Personas

Conociendo el
“Customer Journey”

Complementamos nuestros talleres con una serie de prácticas que nos ayuden a poner en marcha acciones concretas, sobre las que aplicaremos los conocimientos adquiridos.



4.1. Acciones :::

Diseñando tu negocio

Los asistentes aprenderán a combinar la estrategia de la organización con los métodos y la mentalidad del pensamiento de diseño, creando prototipos en base a sus características diferenciales: la propuesta de valor, la relación con el cliente, los recursos necesarios, la estructura de costes y el modelo de ingresos. Uniendo la analítica con el prototipo creativo para que sea tangible y ágil, y así poder reducir los riesgos en la creación de nuevos negocios o en la transformación de los existentes.

El método Mafalda, del “Think tank” al “Do tank”

¿Y si en vez de de planear tanto volamos un poco más alto?, nos dijo Mafalda. Del Think tank al Do tank es una inmersión en las habilidades de pensamiento de diseño que te enseñará cómo enmarcar tus ideas como experimentos y prototipos que conducen a la acción, yendo más allá de las tormentas de ideas y los planes de acción. Usando la experimentación para conseguir traer a otros a tu visión del futuro, para aprender del fracaso y pasar de la innovación gradual a la radical.

Diseño de Servicios centrados en las Personas

Service Design es la habilidad de vincular las interacciones humanas, digitales y físicas, a lo largo del tiempo, para crear una experiencia que satisfaga las necesidades de tus clientes. Ofrecer un excelente servicio puede ser un desafío, pero se puede utilizar el pensamiento de diseño para comprender las necesidades de las personas, analizar las interacciones que tiene con las marcas y definir el camino a seguir. Todo esto es esencial para generar diferenciación, satisfacción y fidelidad a largo plazo.

Conociendo el “Customer Journey”

Una forma de desarrollar más empatía con tus clientes y obtener nuevos conocimientos sobre ellos es mirar más allá de la definición limitada de su oferta y considerar la experiencia total del cliente. Cuanto más ampliamente defines la experiencia del cliente, más oportunidades podrá identificar para mejorar. Un mapa del “Viaje del Cliente” te ayuda a pensar sistemáticamente a través de los pasos que tus clientes, internos o externos, tienen cuando interactúan con tu producto o servicio.

**Nos esforzamos en cambiar las formas,
emocionando y creando valor para las empresas y las personas**



San Lorenzo, 11
28004 Madrid
hello@weareplay.com
[http:// www.weareplay.com](http://www.weareplay.com)