Prototipando

 

**Dónde estás:**

Prototipando es una actividad grupal o individual y está al lado derecho del proceso U.

**Un vistazo:**

Prototipando mueve una idea o un innovación a un paso concreto siguiente. Después de que un grupo pasa a través del lado izquierda del proceso U y completa la parte de presenciando y percibiendo, en el próximo paso pueden cristalizar ideas y hace un prototipo de ellas. Prototipando traduce una idea o un concepto en una acción completa. Los prototipos son borradores primeros del resultado final y podría parecer que los prototipos con frecuencia tienen muchas iteraciones basadas en la retroalimentación generada por las partes interesadas.

**El propósito:**

El propósito del prototipando es crear un microcosmo que te permite explorar el futuro a través del hacer. Los prototipos trabajan en el principio de “fallando temprano para aprender rápidamente.” (Mira a [IDEO.com](http://ideo.com/))

**Los usos y los resultados:**

Los prototipos traducen una idea en un primer paso. Eso paso no está destinado a ser el producto final pero te permite generar retroalimentaciones valiosas desde las partes interesadas. Esa alimentación es la base para la refinación del concepto y sus conceptos subyacentes. Un prototipo es una mini versión práctica y probada de lo más tarde podría convertirse en un proyecto piloto que puede ser compartido.

**La Estructura**

*Las Personas y el sitio*

Prototipando es un proceso en sí mismo, y es muy específica a la idea o concepto que es prototipado.

Algunos prototipos con productos concretos, otros son reuniones, procesos, servicios o experimentos. Independientemente de la apariencia del prototipo, hay un proceso subyacente a través del cual los participantes pasan. La primer parte es los sistemas percibiendo cuales maneras de ver a un sistema a través de la mirada de todas partes interesadas claves, tal como el usuario, el cliente o el grupo que la idea va a servir.

La próxima parte es el pensamiento sistémico que usa una perspectiva sistémica en el prototipo para identificar las causas fundamentales y para utilizar puntos para cambio.

Después de este “viaje de percibiendo,” el grupo o el individuo” se para y se da un momento de tranquilidad compartido y/o individual antes de hacer una lluvia de ideas y seleccionar ideas posibles para prototipar.

*El Tiempo*

El tiempo va a depender del contexto y va a diferir dependiendo en el proyecto: un prototipo puede tardar unos días, semanas, meses, o años.

*Los Materiales*

Los materiales que vas a usar dependen del proyecto. Ven aquí para explorar algunas ideas: <http://www.ideo.com/thinking/approach/>

**El Proceso:**

El proceso de prototipando es una mini U en sì mismo y sigue los tres partes del Co-percibiendo, Co-inspirando, y Co-creando.

*Nota:* Los prototipos pueden diferir en escala y alcance. Los pasos siguientes describen los hitos centrales en el proceso, pero el proceso necesita ser adaptado a la situación específica.

*Paso 1*

Aclara la intención. Si estás trabajando en un equipo, forma equipos núcleos comprometidos que verdaderamente les importa el propósito del proyecto prototipo.

*Paso 2*

Explora la perspectiva del usuario, de las partes interesadas, o de la persona que será servido por el prototipo. Entra en sus zapatos. Esto es mejor si se hace físicamente, p.ej. Se convierte en el cliente. Cuánto más larga y concreta sea esta exploración, mejor.

*Paso 3*

Comienza a hacer una lluvia de ideas. Otra vez, los detalles de esta fase de lluvia de ideas depende mucho del proyecto o la idea. Notas adhesivas pequeñas se utilizan a menudo para esta fase de lluvia de ideas. Todo vale. Colecta las ideas y las publica en una tabla delante de ti.

*Paso 4*

Ahora necesitas pasar de la fase de lluvia de ideas que es ancho y abierto, a un estado anímico de toma de decisiones. Necesita seleccionar y proyecto. Aquí son siete preguntas para preguntar a si mismo mientras seleccionas, y evoluciona una idea para prototipar.

1. ¿Es relevante? ¿Es importante para todos los actores involucrados individualmente (para la persona involucrada) e institucionalmente (para las organizaciones involucradas), y socialmente (para las comunidades involucradas)? A menudo, la relevancia para cada parte interesada se enmarca en un lenguaje y una manera muy diferentes.
2. ¿Es correcta? Significando tiene el tamaño y el alcance correcto. Un criterio para responder a esta pregunta es si el microcosmos del desafío que está explorado está representado o reflejado en el prototipo. ¿Este prototipo tiene las dimensiones correctas? ¿Es demasiado grande o pequeña? ¿La causa principal del desafío está dirigida y no solo los síntomas? Por ejemplo, ignorando la perspectiva del paciente en un proyecto de salud, los consumidores en un proyecto de comida sostenible o los estudiantes en un proyecto de escuela falta el punto.
3. ¿Es revolucionaria? ¿Es nueva? ¿Podría cambiar el juego? ¿Se cambia (algunos de) los problemas raíz en el sistema?
4. ¿Es rápida? ¿Se puede hacerla rápidamente? Debes ser capaz de desarrollar experimentos de inmediato, para tener tiempo suficiente para obtener retroalimentación y adaptarse (y así evitar la parálisis de análisis).
5. ¿Es dura? ¿Puedes hacerla a pequeña escala? ¿Puedes hacerla a nivel local? Deje que el contexto local te enseña cómo hacerlo bien. Confía en que los ayudantes y colaboradores adecuados aparecerán cuando emitas los tipos adecuados de invitaciones “al universo.”
6. ¿Es relacionalmente eficaz? ¿Aprovecha las fortalezas, competencias y posibilidades de las redes y comunidades existentes?
7. ¿Es replicable? ¿Se puede escalar? Cualquier innovación en los negocios o la sociedad depende de su replicabilidad y si puede o no crecer a escala. En el contexto de prototipando, este criterio favorece enfoques que activan la participación y la propiedad local y excluye aquellos que dependen de infusiones masivas de conocimiento externo, capital y propiedad.

*Paso Cinco*

Después de has seleccionado las ideas claves para la iniciativas de prototipando, forma un equipo central para cada uno de ellos. A menudo, en esta etapa es necesario traer nuevas personas para complementarlas competencias y los jugadores existentes que son necesarios para la cocreación de un prototipo exitoso. En el trabajo intersectional, esta fase suele tardar algún tiempo porque quieres atraer las personas adecuadas y porque necesitas un proceso para integrarlas. En esta fase es a menudo mejor tomar otro viaje de percibiendo a los lugares y los socios de la mayoría del potencial con que deseas conectar en su iniciativa del prototipo. Este es un proceso iterativo.

*Paso Seis*

Cada vez que revuelves compartes todo que ha aprendido con su equipo núcleo. Después de has terminado el compartimiento, cuando tienes tiempo, pasa a un período de quietud y reflexión profunda. Permita que el conocimiento interior surja. Opciones: Toma un camino solo, haz diario individual, pasa en un momento de quietud. Después, comparte con su equipo que está surgiendo y hablando a ti desde ese quietud.

*Paso Siete*

Conjuntamente, cristaliza los resultados de las fases co-percibiendo y co-inspirando y luego replantear su idea de prototipo.

*Paso Ocho*

Desarrolla su prototipo creando un pequeño ejemplo vivo rápidamente (particularmente por conectando y relacionando a la gente en la comunidad en el campo (que ya están haciendo parte de este trabajo) y después aprende de la retroalimentación que estás recibiendo. Siempre está en diálogo con el Universo y continua iterando, iterando, iterando.

**Los principios**

1. Conecta a la inspiración: En primer lugar, cuando estás prototipando necesita quedarte conectado a la idea, la chispa de inspiración que te da ese prototipo- la chispa del futuro.
2. Quédate en diálogo con el contexto: un prototipo necesita ser fundamentado en el propósito que está sirviendo. Por lo tanto, cada proceso de prototipado requiere retroalimentación constante de la realidad. Los equipos IDEO se llama a eso, “Fallar temprano para aprender rápidamente.”
3. Apoyando la infraestructura: Equipos de prototipando necesitan diferentes tipos de ayuda: un sitio (un capullo) que le ayuda a el equipo enfocar en su trabajo creativo con las distracciones mínimas; Una línea de tiempo con hitos estrictos que obliga al equipo a producir prototipos preliminares desde el principio y genera un ciclo rápido de retroalimentación desde las partes interesantes claves.
4. Ayuda con el contenido y experiencia en junturas importantes y ayuda con el proceso que permite al equipo pasar por experimentación y adaptación rápida todos los días (comentarios después de la acción), y para beneficiar de entrenamiento entre compañeros que enfoque en los desafíos claves del camino a seguir.
5. Uniendo la cabeza, la corazón, y el mano: En la novela y película de 2000 “Bagger Vance,” un entrenador jugado por Will Smith ayuda a un golfista recuperar su swing perdido: “Búscalo con tus manos-no pienses en ello, siéntelo. La sabiduría es sus manos es más poderoso que la sabiduría en tu cabeza jamás será.” Este consejo articula un principio clave del prototipando. Bajando al lado izquierdo de el U es sobre abriendo y enfrentando la resistencia de los pensamientos, las emociones, y la voluntad; subiendo al lado derecho es sobre reintegrando intencionalmente la inteligencia de la cabeza, la corazón, y el mano en el contexto de aplicaciones prácticas.
6. Equipo núcleo: Forma una altamente comprometido equipo núcleo de prototipo y aclara preguntas esenciales. Es importante para el equipo núcleo de prototipo reflejar la diversidad de jugadores y partes interesadas mencionados arriba y para comprometer a sí mismo a hacer de los proyectos prototipos la prioridad número uno durante un cierto periodo de tiempo.

**Un Ejemplo**

En “Cisco Systems,” un líder en equipo de red; el imperativo de prototipado comienza con lo que la compañía se llama principio 0.8: independiente de la duración del proyecto, se espera que los ingenieros presentan un primer prototipo en tres o cuatro meses - de lo contrario el proyecto está muerto. El primer prototipo no se espera funcione como un prototipo 1.0 - es una iteración rápida y sucia que genera la retroalimentación desde todos los interesados claves y lleva a la versión 1.0.

**Recursos:**

C. Otto Scharmer, (2009) Theory U: Learning from the Future as it emerges. Berrett- Koehler: San Francisco. Chapter 21.

**Documentos Relacionados:**

[PI Tool: Prototyping](https://uschool.presencing.com/sites/default/files/tools/PI_Tool_Prototyping.pdf)