



APUNTES

DISEÑO SPRINT I.F.O. DESARROLLO DE CURSOS CO-CREADOS

HORARIO

- DÍA 1** Definir el desafío de co-creación, producir soluciones
- DÍA 2** Vota sobre soluciones, el guión gráfico
- DÍA 3** Construir/ Borrador
- DÍA 4** Test con las partes interesadas

PREPARANDO EL ESCENARIO

LOCALIZACIÓN Espacio abierto con pizarra(s) y/o ventanas grandes

MATERIALES

- Papeles grandes y pequeños
- Marcadores permanentes y de pizarra
- Notas post-it en diferentes colores y tamaños
- Cinta extraíble
- Música tranquila

ROLES Facilitador y decisor

PRINCIPIOS CLAVE: Principio del embudo: desde una amplia gama de insumos hasta un borrador detallado y específico del curso

- *Lluvia de ideas:* ideas que pueden conducir a otras ideas. Las mejores ideas aparecen en el equipo.

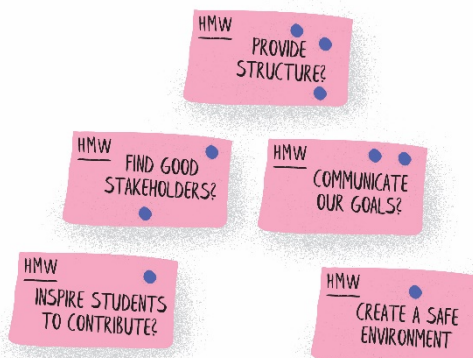
General vs específico del curso: los enfoques deben aplicarse a todos los cursos solo para ser traducidos a cursos específicos al final de la fase de lluvia de ideas.

DÍA 1

Definir el reto de co-creación

1. PREGUNTA A LOS EXPERTOS + HMW'S

- Todos el profesorado responden cuatro preguntas, 1 persona cada vez y el resto escribe pensamientos en post-its con 'HMW' ("¿Cómo Podemos...?" por sus siglas en inglés)
 - Describe lo que el curso 'es'?
 - ¿Qué problema está tratando de resolver el curso?
 - ¿Quién está involucrado en el curso y a quién te gustaría involucrar?
 - ¿Sería la situación ideal?
- Categorizar
- Sesión de votación (dos puntos y decisión de cuatro)
- Árbol de votación



20'

2. OBJETIVO DIDÁCTICO DE LARGO PLAZO + PREGUNTAS SPRINT

- 'En 2 años, post-its con objetivos de co-creación no específicos del curso +voto (1 punto+punto grande)
- El decisor decide el objetivo final/meta
- '¿Podemos?', Post-it con desafíos + voto (3 puntos)
- Conclusión con el objetivo elegido y las tres preguntas sprint más votadas.
- Siempre visible durante el resto del sprint.



GOAL: In 2 years time we ... (chosen goal)



QUESTIONS:

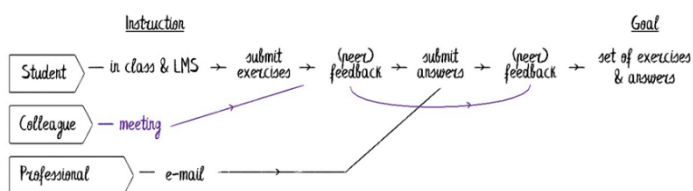
- Most voted question 1
- Most voted question 2
- Most voted question 3

20'

3. MAPA

- Mapeo de objetivos a largo plazo.
- Escribir partes interesadas, instrucciones y objetivos
- Añadir palabras, empezar con 'instrucciones, gritando está bien.'
- Comienza con 1 parte interesada, rellenar los espacios vacíos.

MAP



45'

- Dirígete al mapa: colocar HMW's en el mapa, elegir el Proyecto de alcance i.f.o en Open Webslides, rodear este objetivo.

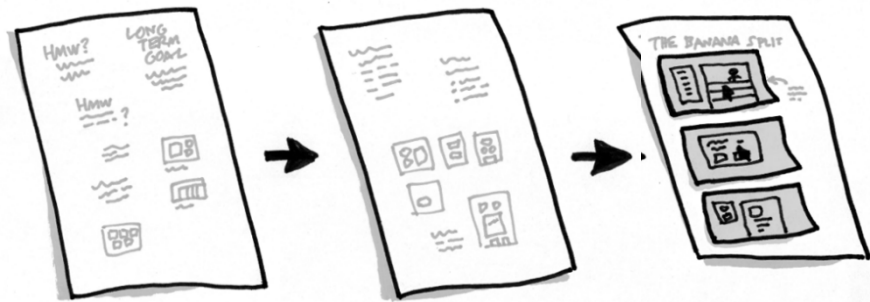


Producir soluciones

1. DEMOSTRACIONES MUY RÁPIDAS

25'

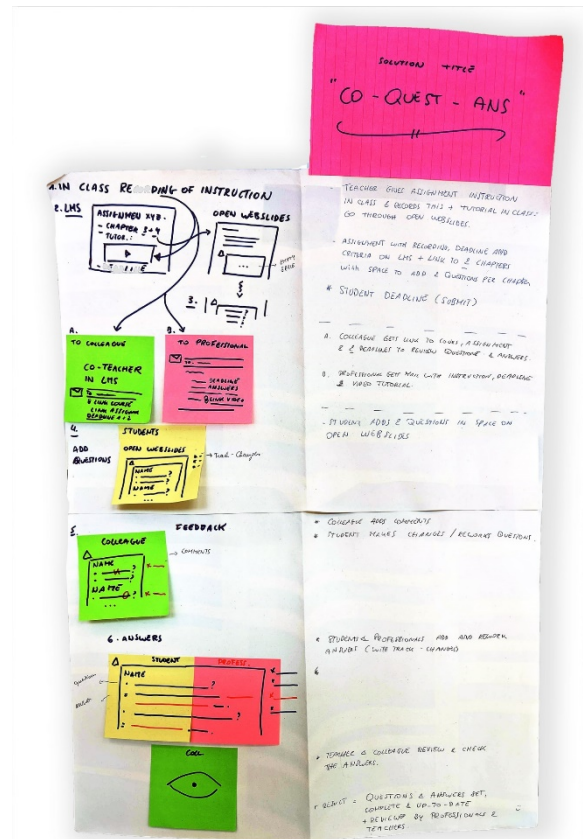
- Cada miembro navega por el modulo web y en línea para obtener ejemplos inspiradores sobre el objetivo.
- Ejemplo pueden ser: Productos, servicios, experiencias personales o iniciativas. Piensa fuera de la caja.
- Los hallazgos se comparten en breves charlas sobre: demostraciones muy rápidas .
- El tomanotas dibuja pequeña garabatos o escribe palabras clave en notas post-it y colocadas en la pared.



2. DIBUJO POR PIEZAS

(fastcompany.com, 2016)

- Tomar notas (20')
 - Copiar lo que está en las paredes, sin nuevas ideas o soluciones.
- Ideas Sketch (20')
 - **Dibujar parte de las notas, ideas, haz conexiones, el borrador del boceto de la solución/actividad de aprendizaje extensa**
- Boceto de solución (30')
 - Pega los papeles A4 juntos y utiliza papeles, dibujos y textos más pequeños para autoexplicar la solución única. Pega el resultado en la pared para revelar lo que se hizo el día 2 del sprint de diseño del curso co-creado.
 - Consejos:
 - Ugly is OK
 - Las palabras son importantes
 - Dale un apodo
 - Concéntrate en 1 idea



DÍA 2

Votar sobre las soluciones

1. VOTO DE MAPA DE CALOR// HEAT MAP VOTE

20'

- **Museo de arte:** Entregar los bocetos de la solución. Todos los miembros votan (hoja llena de puntos rojos) sobre cualquier cosa que les parezca interesante. Puede estar en una solución completa o solo en parte.
- No hablar, escuchar música suave y solo agregar preguntas en notas adhesivas y colocarlas debajo de los conceptos

2. PRESENTACIÓN DE SOLUCIONES

20'

- El facilitador explica cada concepto con más de 5 puntos y trata de dar respuestas a las preguntas
- Al mismo tiempo, un miembro del equipo resume el concepto en las notas posteriores y las coloca por encima del boceto de la solución.

3. VOTACIÓN

- Cada miembro vota con un punto verde con sus iniciales, como un voto final.
- En una sola nota (post-it) también escribe por qué eligieron este concepto.
- Cada participante comparte en un minute por qué eligieron qué concepto.



4. DECIDIR EL VOTO

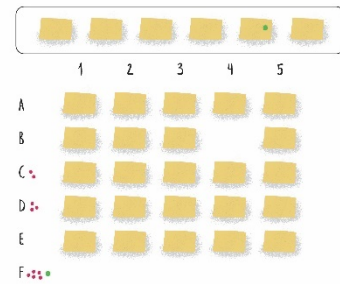
- Los decisores toman la decision final con dos puntos.
- El/ella puede poner dos estrellas en un solo concepto y una Estrella en parte del otro concepto.



El gui3n gr3fico

1. PRUEBA DEL FLUJO CON LAS PARTES INTERESADAS

- En general, cada miembro escribe cinco pasos para la soluci3n elegida en cinco notas posteriores, mejor comenzar con el primer y el ultimo paso y rellenar el resto despu3s de eso. Cada paso debe conducir a la siguiente "escena" en el enfoque did3ctico.
- Cada participante explica sus pasos en un minute y los coloca en la cuadr3cula.
- Un solo punto para votar en las filas por miembro del equipo, despu3s de eso el decisor utiliza dos puntos para votar. El Segundo punto puede ser un paso adicional que debe ser implementado.
- Cada paso se coloca en una sola celda .



2. GUI3N GR3FICO

- **Curso espec3fico**

Consejos:

- Trabajar con lo que tienes
- Adaptarse a las necesidades espec3ficas del curso y contextualizar todas las variables posibles (como plazos, software disponible, pol3ticas y contenido del curso).
- En caso de duda, tomar riesgos.
- Concentrarse en lo que se puede probar para obtener comentarios.
- Mantener la historia en 15 minutos o menos.

DÍA 3

Construir/Borrador

1. ABRIR WEBSLIDES

- Comenzar en abrir Weblides
- Añadir contenido del curso & ESD's (<https://www.effectivestudymaterials.com/>) + marcado relacionado con las actividades de aprendizaje de co-creación
- Realizar una prueba: probar las diferentes interacciones, pasos, para cada parte interesada.

2. OTROS MATERIALES DE APRENDIZAJE

- Si tienes tiempo suficiente: crear borradores para otros materiales de aprendizaje requeridos por la solución de co-creación.
- Hacer una prueba de las partes interesadas con un miembro del equipo, los materiales desarrollados y el guión gráfico específico del curso.



DÍA 4

Pruebas con las partes interesadas

- Cada miembro del equipo obtiene un número y se une a las enseñanzas de los otros equipos (que tienen el mismo número) en una habitación;
- Un profesor a la vez explica todo el enfoque de co-creación, el proceso que pasaron a llegar allí y la adaptación específica del curso a través del guión gráfico y los materiales de aprendizaje desarrollados (como en Open Webslides). Pide retroalimentación a través de una “entrevista”
- Comentarios: notas rojas en post-it para elementos que necesitan algo de trabajo; notas verdes post-it para comentarios positivos proporcionados por lo.

RECORDATORIOS PARA ENTREVISTAS

- Hacer preguntas abiertas
 - No hagas preguntas de opción múltiple
 - No hagas preguntas de si/no
- Hacer preguntas rotas
 - Entonces ¿que... es...?
- Trae tu curiosidad
 - No assume Pregunta por qué!

INFORME/RESUMEN

- Preguntas de orientación:
 - ¿Qué te sorprendió del método que viste?
 - ¿Cómo se lo describirías a un amigo/a?
 - ¿Quién crees que lo usaría?
 - ¿Cómo se compara con los cursos o clases que has visto en el pasado?
 - ¿Cuáles son los pros y los contras de esta experiencia? Si tuvieras una varita mágica y pudieras añadir, eliminar o ajustar cualquier cosa sobre lo que viste, ¿qué sería?
 - ¿Cómo te sentirías acerca de cómo usar este curso en el futuro?

