



# Desafío de Innovación FIA



# DESAFÍO FIA

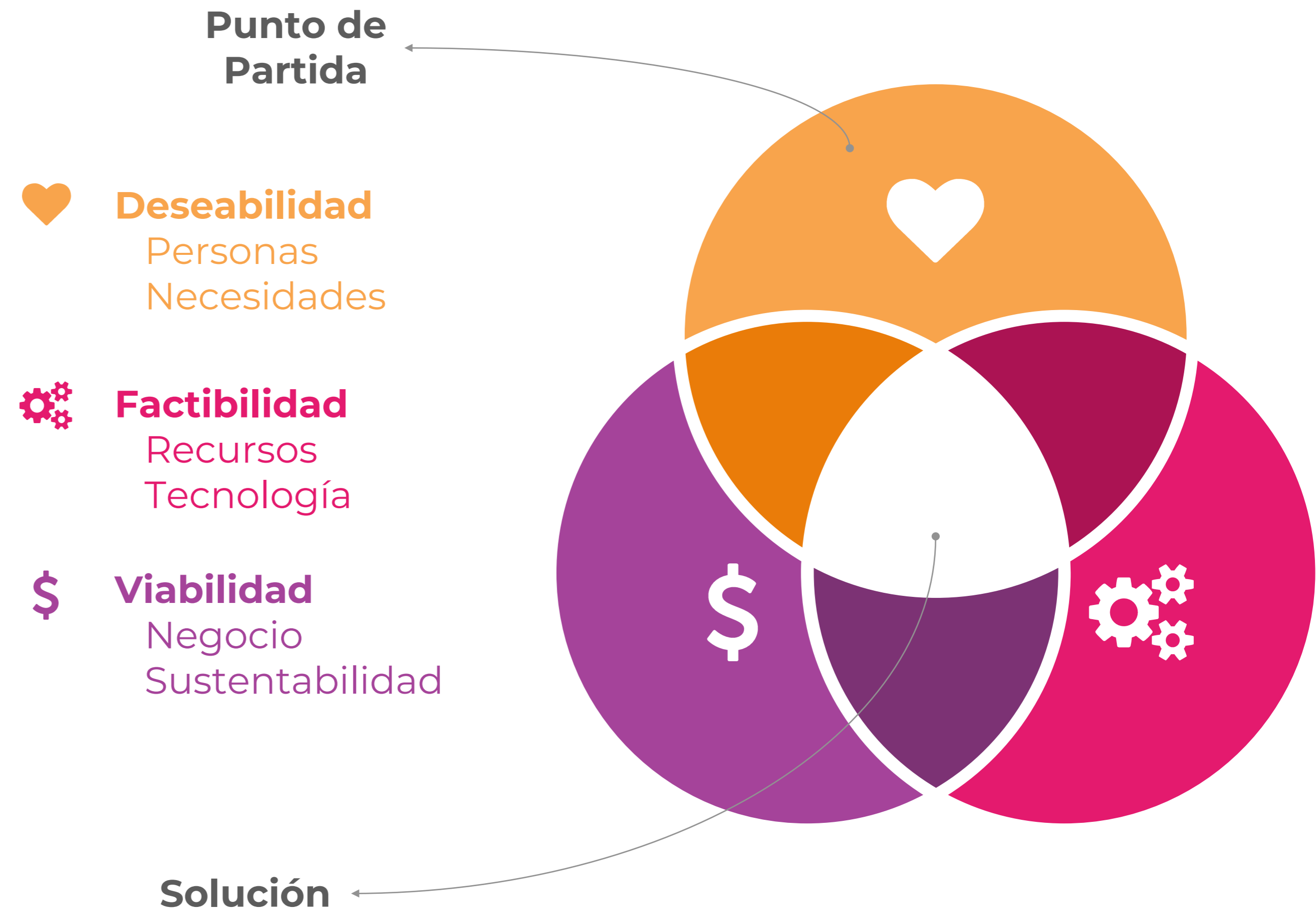
¿Cómo contribuir a la **Eficiencia del uso del recurso hídrico**, en un contexto de **adaptación al cambio climático** del sector silvoagropecuario y/o la cadena agroalimentaria asociada, de las Regiones del Biobío y Ñuble?

# Propuesta Metodológica

El presente programa tiene una duración de 12 semanas, considerando una sesión de 2 horas por semana de trabajo *in situ* (ya sea en aula o en terreno) guiadas por el equipo Gearbox.

Las sesiones tienen la lógica del **Diseño Centrado en el Usuario**, donde se inicia con el diseño de la deseabilidad de la solución, para luego definir los aspectos de factibilidad (tecnológicos) y de viabilidad.

Cada sesión cuenta con actividades y un entregable bien definido que se detalla a continuación.



# Programa Propuesto



**01.** Presentación Desafíos y Conformación Equipos



**02.** Definición Dimensiones y Perfiles Usuarios



**03.** Resignificación y Protocolo Indagación



**04.** Indagación Empática en Terreno



**05.** Mapa de Empatía



**06.** Necesidades, Insights y Punto de Vista



**07.** Brainstorming y Conceptualización



**08.** Prototipo Preliminar y Cuadrante de Captura



**09.** Modelo de Negocio



**10.** Elaboración de Pitch



**11.** Prototipo de Inspiración o Evolución



**12.** Presentación Final

# Detalle de Sesiones



## 01. Presentación Desafíos y Conformación Equipos

### Descripción

En la sesión inicial se presentan los desafíos de innovación definidos por FIA y se conforman los grupos de acuerdo a sus especialidades con el fin de que sean multidisciplinarios. Cada equipo debe elegir un desafío en el que trabajará las siguientes sesiones.

En esta sesión, se llevan la tarea de investigar en fuentes secundarias (internet, revistas especializadas, libros, etc.) sobre el desafío elegido.

### Actividades

- Dinámicas para romper el hielo
- Investigación en fuentes secundarias

### Participantes

UdeC (Estudiantes + Gearbox)

# Detalle de Sesiones



## 02. Definición Dimensiones y Perfiles Usuarios

### Descripción

La segunda sesión busca profundizar el conocimiento sobre el desafío obteniendo información de expertos (FIA). Así los estudiantes podrán definir dimensiones que permitan entender el problema a cabalidad desde diferentes perspectivas y variables, para luego caracterizar diferentes grupos de usuarios que están relacionados al desafío en cuestión.

### Actividades

- Presentación FIA (Explicación Desafíos)
- Definición de Dimensiones
- Perfiles de Usuario

### Participantes

UdeC (Estudiantes + Gearbox)  
FIA

# Detalle de Sesiones



## 03. Resignificación y Protocolo Indagación

### Descripción

Con la información recopilada anteriormente, se procede a reescribir el desafío para buscar una perspectiva única de resolución. Posteriormente elaborar un set de preguntas y/o actividades de observación sobre usuarios que padecen el problema reescrito (corresponde a la preparación de la investigación en terreno).

### Actividades

- Resignificación
- Presentación de Métodos de Indagación Empática
- Elaboración de Protocolo de Indagación Empática

### Participantes

UdeC (Estudiantes + Gearbox)

# Detalle de Sesiones



## 04. Indagación Empática en Terreno

### Descripción

En esta sesión, los grupos se enfrentan a usuarios que padecen el desafío en cuestión (productores regionales) y realizan las entrevistas y/o métodos de observación que establecieron en la sesión anterior.

### Actividades

- Indagación Empática en Terreno

### Participantes

UdeC (Estudiantes + Gearbox)

FIA

Productores

# Detalle de Sesiones



## 05. Mapa de Empatía

### Descripción

En esta sesión corresponde que los grupos sinteticen la información levantada en terreno y compartan los conceptos descubiertos en un mismo idioma, estandarizando el lenguaje mediante la herramienta del Mapa de Empatía.

### Actividades

- Mapa de Empatía

### Participantes

UdeC (Estudiantes + Gearbox)

# Detalle de Sesiones



## 06. Necesidades, Insights y Punto de Vista

### Descripción

Esta sesión busca que los grupos expliciten las necesidades más profundas y las oportunidades y fricciones más relevantes de las personas en torno al problema, para luego, sintetizar en una perspectiva única el desafío real de innovación a resolver. Este es el punto de partida para la ideación.

### Actividades

- Definición de Necesidades Latentes e Insights
- Definición de Punto de Vista

### Participantes

UdeC (Estudiantes + Gearbox)

# Detalle de Sesiones



## 07. Brainstorming y Conceptualización

### Descripción

En este punto se libera la creatividad para resolver el problema redactado en forma de “Punto de Vista”, generando un gran número de ideas, privilegiando la cantidad de ideas por sobre la calidad de estas. Luego, concentrar las ideas en grupos conducentes a una solución. Se pueden llevar de tarea el boceto de prototipo si la sesión no alcanza. En dicho caso, Gearbox revisa el boceto en la semana de manera online o presencial.

### Actividades

- Brainstorming
- Filtrar y agrupar Ideas
- Conceptualizar

### Participantes

UdeC (Estudiantes + Gearbox)



## 08. Prototipo Preliminar y Cuadrante de Captura

### Descripción

Poner a prueba los conceptos integrados en la sesión anterior, materializándolos en prototipos que se enfrentan a usuarios (productores regionales) Organizar la retroalimentación que entregan los usuarios sobre el prototipo preliminar para determinar qué dirección tomar. Este trabajo puede ser en terreno o en las aulas, invitando a los productores.

### Actividades

- Elaboración de Prototipo de Inspiración (Bocetos)
- Creación del Cuadrante de Captura

### Participantes

UdeC (Estudiantes + Gearbox)

FIA

Productores



## 09. Modelo de Negocio

### Descripción

Esta sesión busca que la solución que se está desarrollando se diseñe como un negocio, explicitando su propuesta de valor. Además, se enseña cómo se debe validar este modelo de negocios (similar a como se validaron los prototipos, en constante interacción con clientes).

### Actividades

- Canvas
- Validación y Experimentación de un modelo de negocios

### Participantes

UdeC (Estudiantes + Gearbox)



## 10. Elaboración de Pitch

### Descripción

Esta sesión busca que los grupos apliquen un método para aprender a comunicar ideas de manera eficiente, diferenciado por audiencia y objetivo específico. Además se busca que practiquen la presentación del pitch en un entorno resguardado donde se puede recibir retroalimentación del mismo, previo a ser usado en el mundo real.

### Actividades

- Elaboración de Pitch
- Practicar pitch frente al grupo curso

### Participantes

UdeC (Estudiantes + Gearbox)



## 11. Prototipo de Inspiración o Evolución

### Descripción

Identificar las fallas del prototipo preliminar y sus fuentes para modificar el entendimiento que se tenía previo a la exposición del prototipo e iterar o pivotar según corresponda. De este modo, se crea un prototipo de inspiración (o evolución, según corresponda). De ser necesario, Gearbox puede agregar una sesión de herramientas tecnológicas (como un taller de Arduinos o de Impresión Aditiva).

### Actividades

- Construir Prototipo de Inspiración o Evolución

### Participantes

UdeC (Estudiantes + Gearbox)

# Detalle de Sesiones



## 12. Presentación Final

### Descripción

La última sesión corresponde presentar los prototipos finales de las soluciones innovadoras que han planteado al desafío dado en la primera sesión. Se presentan junto a su modelo de negocio con un pitch que busque persuadir a sus potenciales clientes y/o inversores a creer en su producto.

### Actividades

- Presentación final

### Participantes

UdeC (Estudiantes + Gearbox)

FIA

Productores

# Participación

		UdeC	FIA	Productores
1	Presentación de Desafíos y Conformación de Equipos	X		
2	Definición de Dimensiones y Perfiles de Usuarios	X	X	
3	Resignificación y Protocolo Indagación Empática	X		
4	Indagación Empática en terreno	X	X	X
5	Mapa de Empatía	X		
6	Necesidades, Insights y Punto de Vista	X		
7	Brainstorming y Conceptualización	X		
8	Prototipo Preliminar y Cuadrante de Captura	X	X	X
9	Modelo de Negocio	X		
10	Pitch	X		
11	Prototipo de Inspiración o Evolución	X		
12	Presentación Final	X	X	X