



CULTURE DESIGN MAPA 1: VERIFICACIÓN DEL RETO

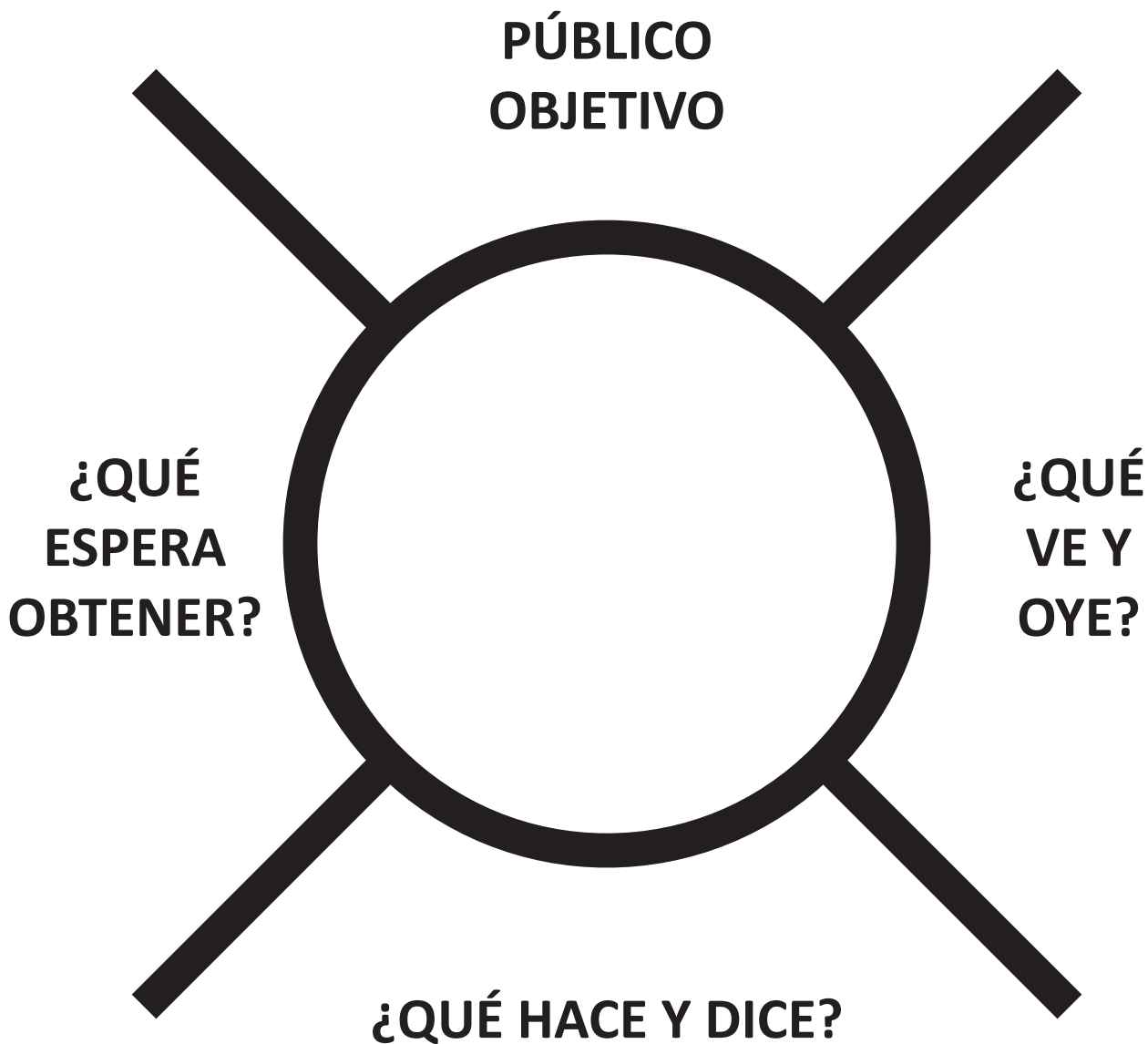


Para verificar si tu reto se ajusta a lo que necesita tu empresa, institución o equipamiento, responde a este checklist de 6 preguntas.

- | | |
|--|--|
| <p>1. OBJETIVO: ¿Qué quiero conseguir?</p> | <p>4. ANTECEDENTES: ¿Qué he hecho ya? ¿Hay algún referente?</p> |
| <p>2. PERSONAS: ¿A quién le puede interesar mi propuesta cultural?</p> | <p>5. RETO: ¿Cómo puedo concretar más el reto? ¿Cuál es su potencial transformador? ¿Qué lo hace único?</p> |
| <p>3. IMPACTO SOCIAL : ¿A qué reto social quiero dar respuesta? ¿Qué necesidad soluciona?</p> | <p>6. EQUIPO: ¿Qué equipo necesito?</p> |

Completa la siguiente frase para definir la misión del proyecto:

Queremos (**OBJETIVO DEL PROYECTO**) para (**PERSONAS**) con el fin de (**IMPACTO**).



CULTURE DESIGN MAPA 2: MAPA DE EMPATÍA



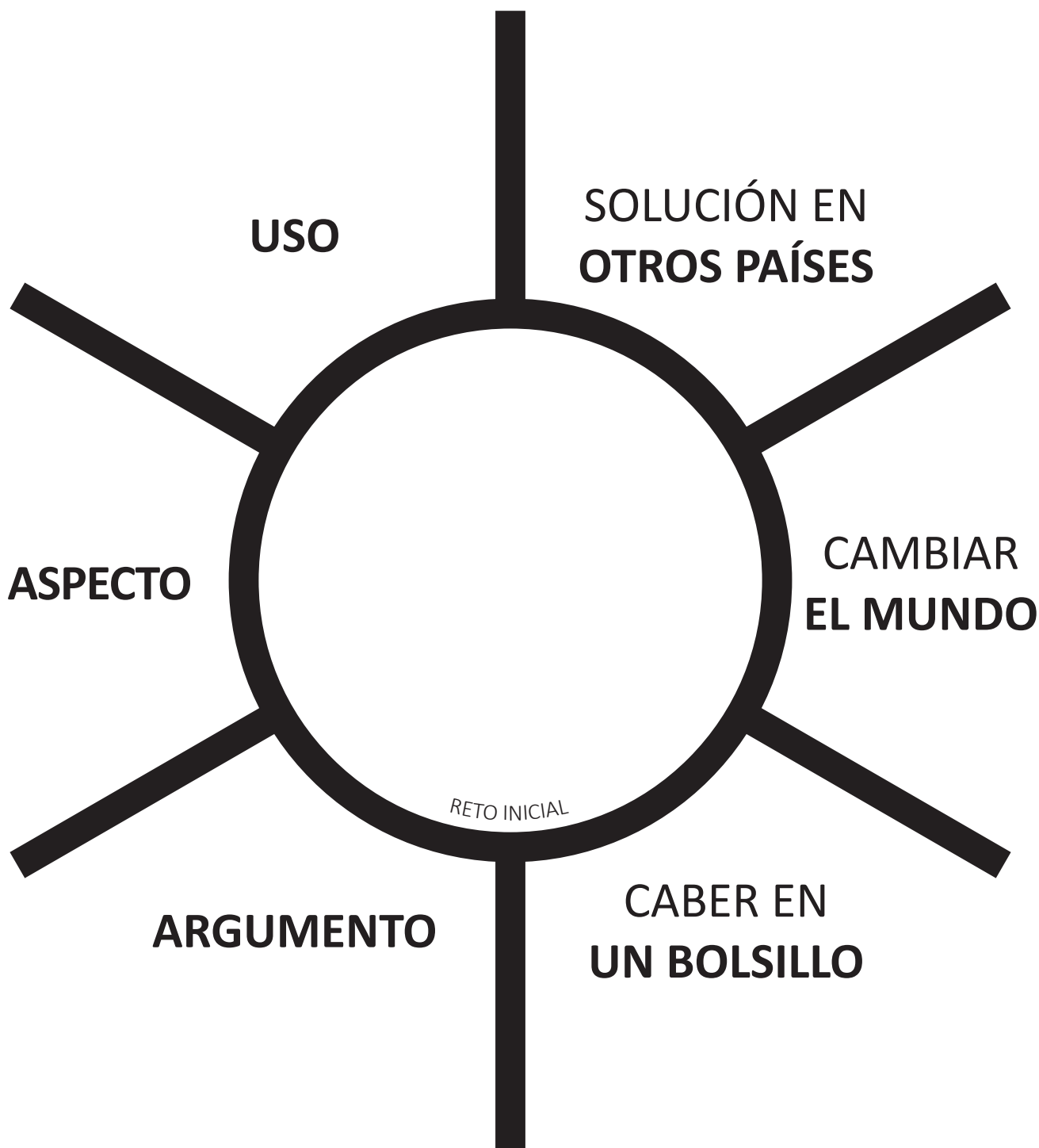
Entiende mejor al usuario objetivo poniéndote en sus zapatos. Es ideal segmentar entre 1 y 3 públicos distintos.

1. PÚBLICO OBJETIVO: Define tu público objetivo según edad, situación laboral, género, lugar de origen, intereses, etc. Identifica una persona del público con un nombre propio, intereses personales, lugar dónde vive, estructura familiar, etc.

3. QUÉ HACE Y DICE: Analiza el comportamiento de tu usuario objetivo. Qué discurso tiene, qué actividades culturales consume, qué hobbies tiene.

2. QUÉ VE Y OYE: Define su contexto social. ¿Cómo es su entorno, qué oferta cultural hay a su alcance, qué proyectos culturales se dirigen a él o ella? Piensa qué información recibe y cómo son esos canales de comunicación. Influencers, prescriptores, marcas, productos de comunicación, internet, etc.

4. QUÉ ESPERA OBTENER: Valora qué ofrece este proyecto a tu cliente. Qué necesidades o deseos satisface, qué impacto tendrán en su vida, qué solucionará.



CULTURE DESIGN MAPA 3: IDEACIÓN / PROVOCACIÓN



Intenta dar respuesta a estas preguntas, enfocadas a tu reto específico.

1. SOLUCIÓN EN OTROS PAÍSES

¿Cómo solucionarías tu proyecto problemas en otros países?

2. CAMBIAR EL MUNDO

¿Cómo puede cambiar el mundo tu reto?

3. CABER EN UN BOLSILLO

¿Cómo sería el producto si tuviera que caber en un bolsillo?

4. ARGUMENTO

¿Qué haría único tu producto?

¿Cuáles son sus puntos fuertes a nivel comercial?

5. ASPECTO

¿Qué forma, color, etc. tendría tu producto?

6. USO

¿Cómo lo usarán?



CULTURE DESIGN MAPA 4: **IDEACIÓN / STIMULI**



Escoge un objeto arbitrario y desglósalo en múltiples cualidades con la ayuda de esta plantilla. En un segundo paso otorga estas cualidades a tu reto, para crear nuevas ideas.

1. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Materialidad, Color
Tecnología de producción
Peso, Dimensión, Etc...

2. ASOCIACIONES LIBRES

¿A qué me recuerda? ¿Qué me sugiere? ¿De dónde viene?
¿Dónde lo he visto? ¿Qué me viene a la mente de manera aleatoria?

3. ASPECTOS COMERCIALES

Argumento de venta
Público objetivo, Punto de venta
Comunicación, Precio

4. USOS

Uso común
Entorno de uso; Momento de uso
Acciones relacionadas
Cultura relacionada

5. CUALIDADES OPUESTAS

Cualidades opuestas o ajenas al objeto de referencia
Usos no comunes

CULTURE DESIGN MAPA 5: **CREACIÓN**



1. LLUVIA DE IDEAS:

Imagina como quieres que sea el proyecto cultural que estás creando. Inspírate en los dos últimos mapas para conseguir ideas creativas y diferentes.

2. ORDENACIÓN:

Para ordenar las ideas busca asociaciones de conceptos o ideas parecidas. Crea nubes de ideas y define un nombre para cada categoría.

3. SELECCIÓN DE IDEAS:

Entrega 3 votos rojos a cada miembro del equipo y votad las 3 ideas más interesantes para desarrollar.

CULTURE DESIGN MAPA 6: EVALUACIÓN DE IDEAS



*Vuelve a escribir/dibujar las ideas ganadoras (las más votadas) en nuevas etiquetas.
Pégalas encima de un slider y sitúalas en los ejes según consideres.*

EJE HORIZONTAL: Grado de complejidad, de menos (izquierda) a más (derecha).

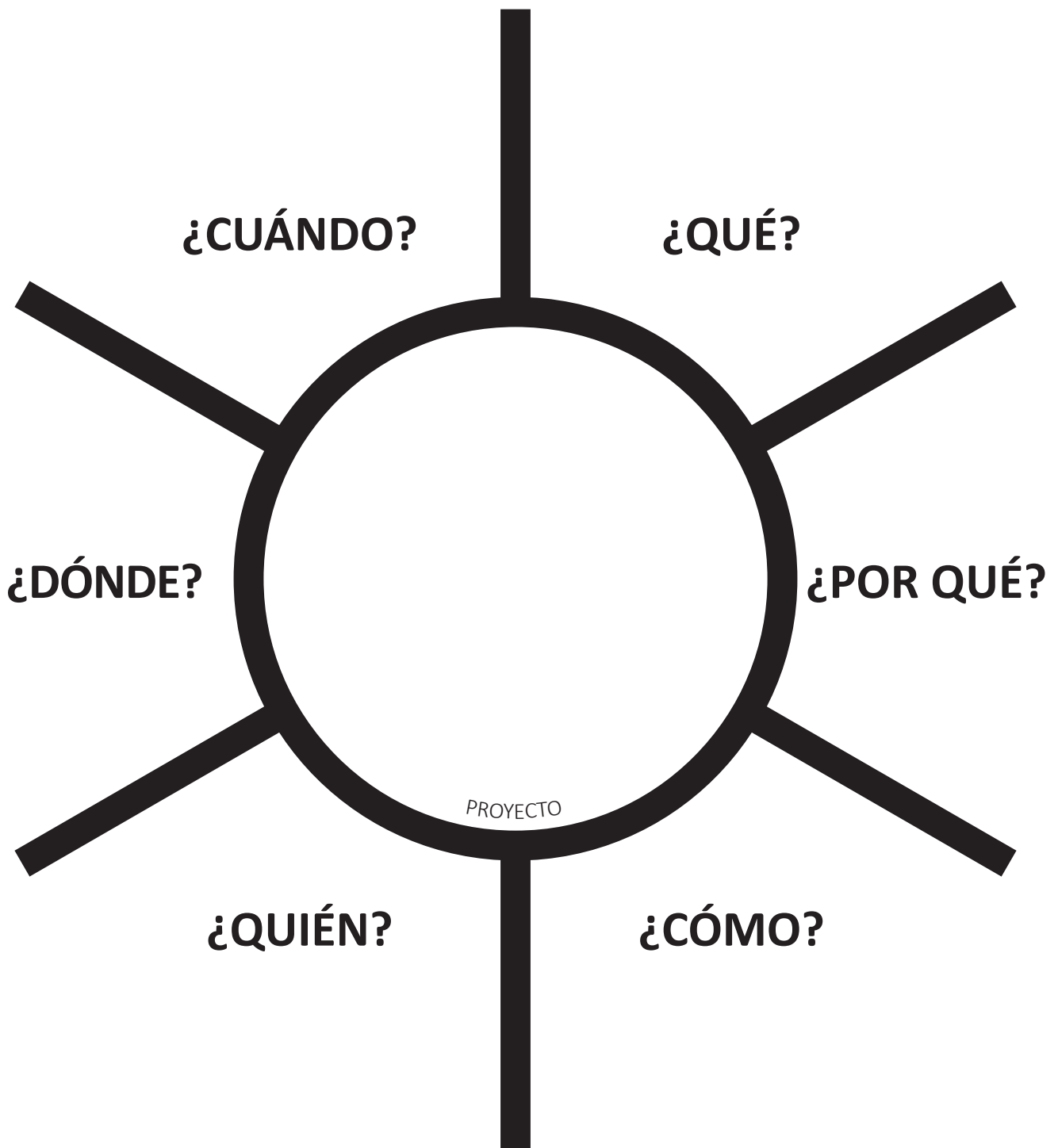
EJE VERTICAL: Grado de innovación, de menos (abajo) a más (arriba).

Una vez hecho esto, selecciona la idea que cumpla el máximo con estos requisitos.

Manual Thinking®

INNOVACIÓN

COMPLEJIDAD



CULTURE DESIGN MAPA 7: DESARROLLO DEL PROYECTO

ADHOC
CULTURA

1. ¿QUÉ?

¿Qué es y para qué sirve?

2. ¿POR QUÉ?

¿A qué necesidad da respuesta?

¿Cuál es la propuesta de valor?

¿Qué impacto social tiene?

3. ¿CÓMO?

¿Cómo funciona
o podría funcionar?

4. ¿QUIÉN?

¿Quién es el usuario?

¿Quién interactúa?

¿Quién está implicado?

5. ¿DÓNDE?

¿Dónde se usa/realiza?

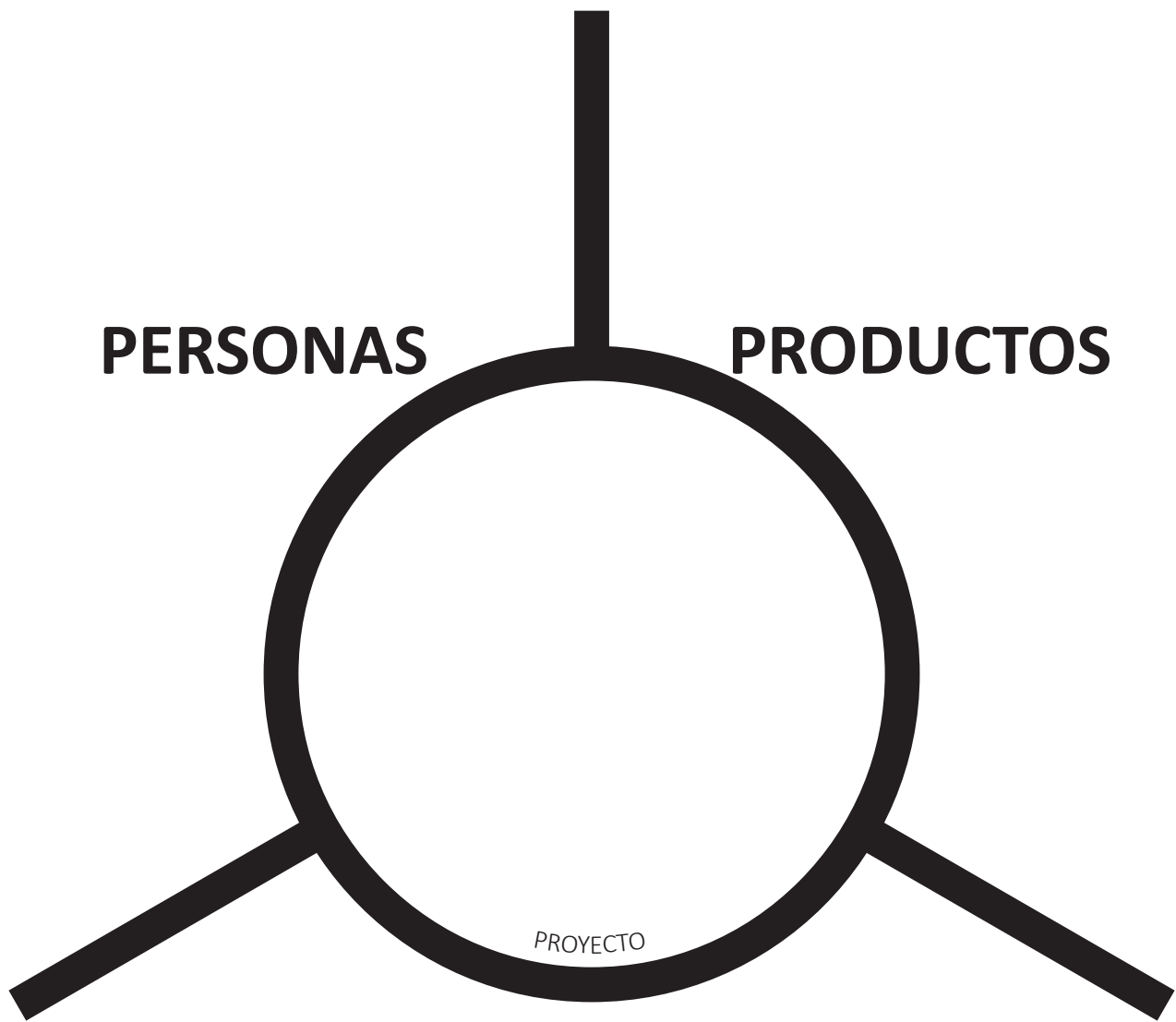
¿Dónde se adquiere?

¿Dónde se hace?

6. ¿CUÁNDO?

¿Cuándo se usa?

¿Cuándo se inicia?



PREPARACIÓN Y PROCESOS

CULTURE DESIGN MAPA 8: **LAS 3 P**

ADHOC
CULTURA

1. PRODUCTOS:

¿Qué productos deberéis hacer para alcanzar el éxito? (Todo aquello físico generado en relación a vuestro reto)

2. PREPARACIÓN Y PROCESOS:

¿Qué necesitaréis a nivel logístico? ¿Qué procesos deberéis llevar a cabo?
(Todos aquellos materiales, recursos, pasos, reuniones, etc.)

3. PERSONAS:

¿Qué personas estarán implicadas?

(Todos los individuos que formen parte del proyecto, como equipo de trabajo, colaboradores, prescriptores, etc.)

CULTURE DESIGN MAPA 9: **TIMELINE**



Temporiza el proyecto y asigna las tareas. Sitúa las tareas a realizar en el timeline y asigna un responsable.



CULTURE DESIGN MAPA 10: **SEGUIMIENTO**



Anota todas las tareas que deberéis realizar y sitúalas en función de su estado/situación:

- 1. POR EMPEZAR**
- 2. EMPEZADA**
- 3. EN STAND BY**
- 4. FINALIZADA**

Es esencial que este mapa y el anterior vayan modificándose paralelamente.