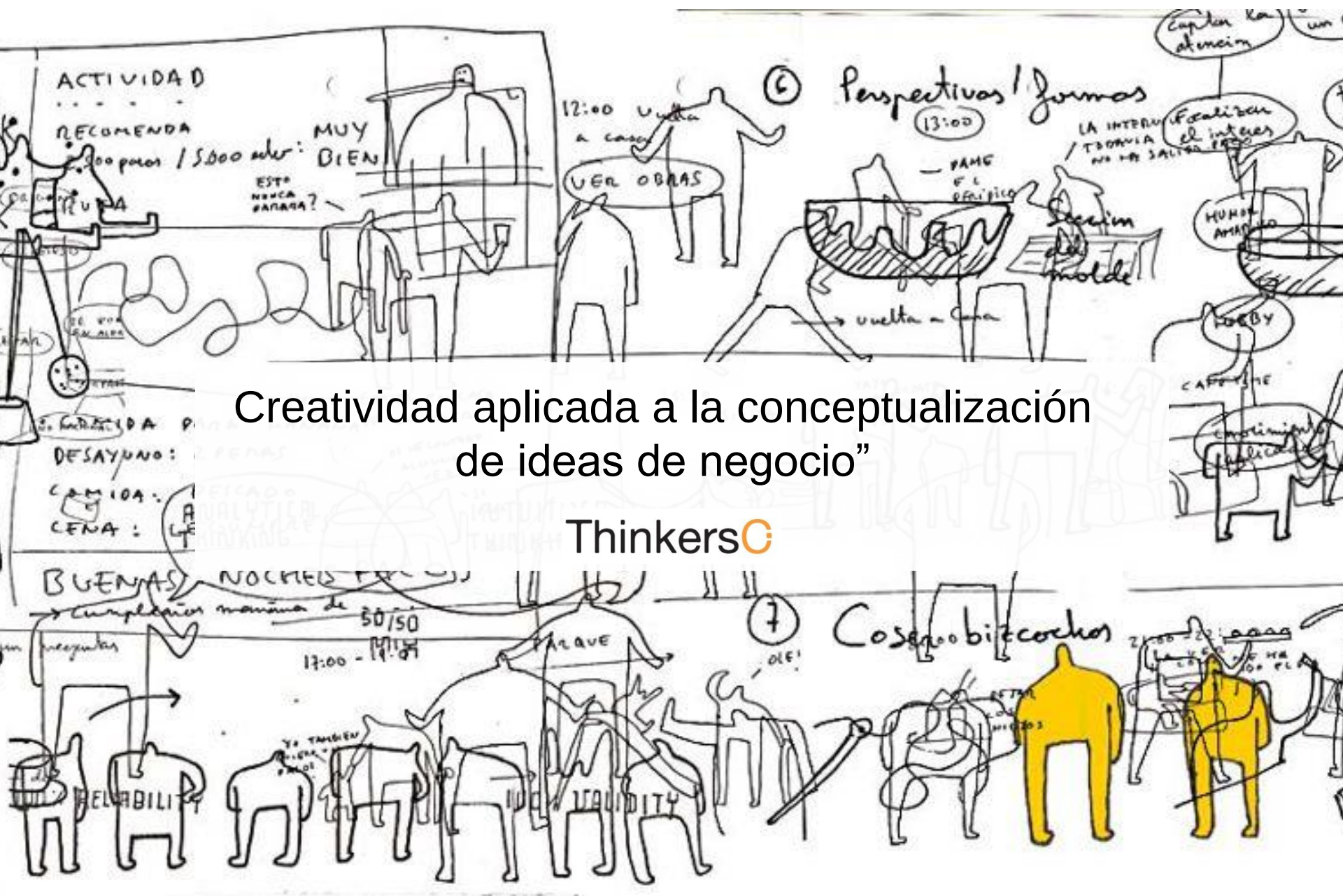
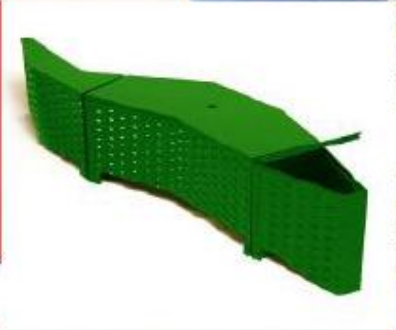


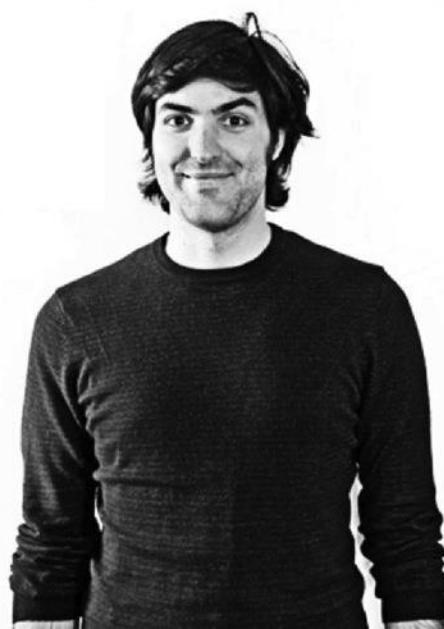
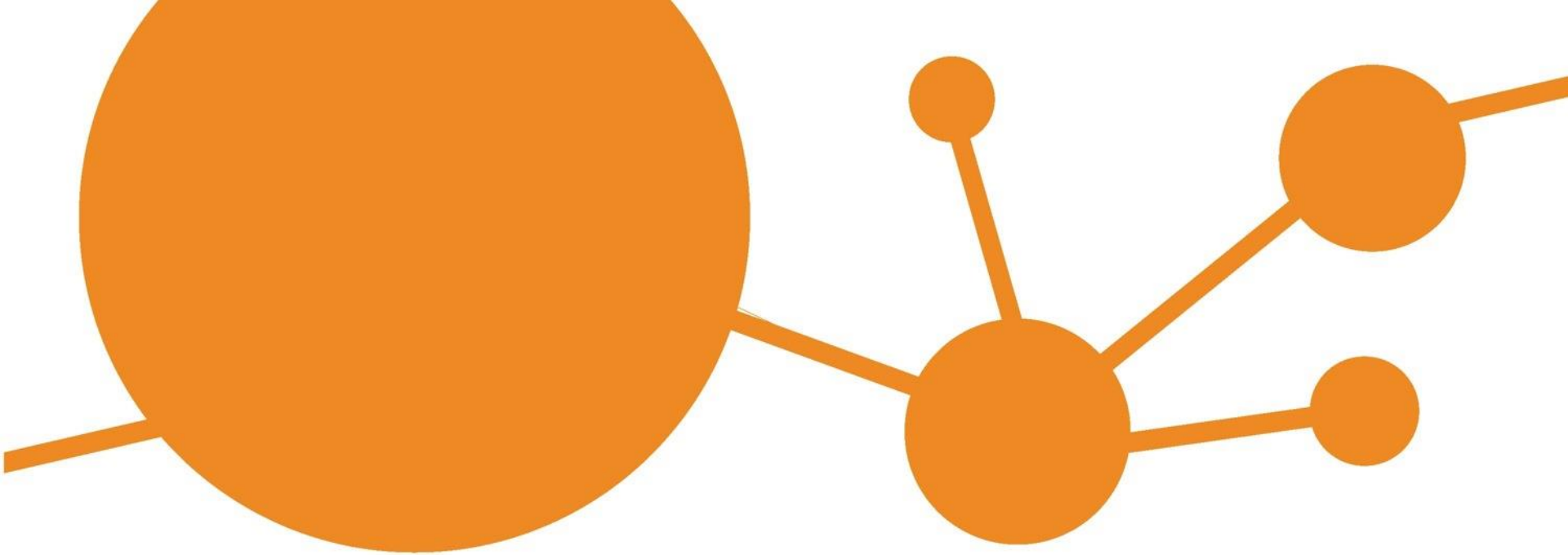


Creatividad aplicada a la conceptualización de ideas de negocio”

ThinkersC

LA MAMBA





ThinkersC[®]



TODO ESTA BASADO
EN MODELOS DE LA ERA
INDUSTRIAL

Y ESTA
FALLANDO

NO ES UNA CRISIS,
ES UN CAMBIO HISTORICO



*Don Tapscott,
World Economic Forum Member*

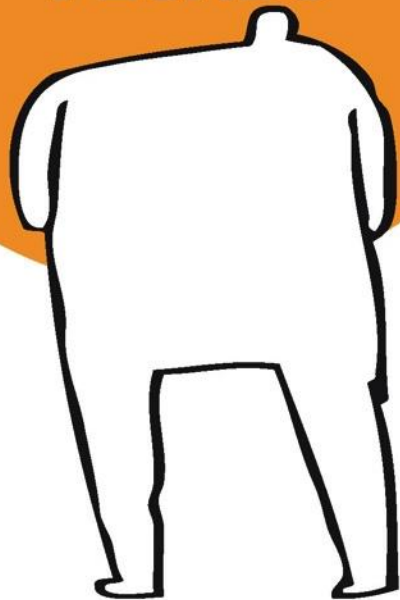


**Our competitors aren't taking
our market share with devices;
they are taking our market
share with an entire
ecosystem."**

Nokia CEO Stephen Elop

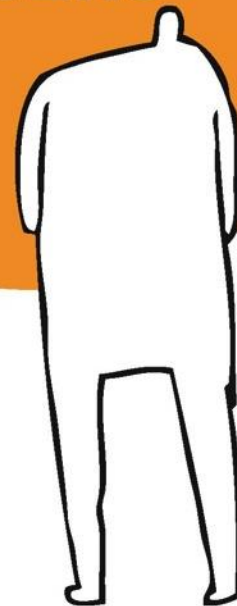


**EL EMPRENDEDOR
PESADO**



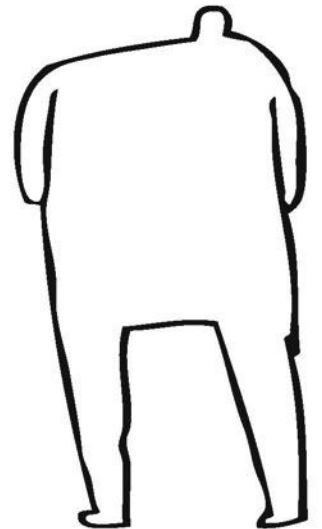
VS

**EL EMPRENDEDOR
LIGERO**

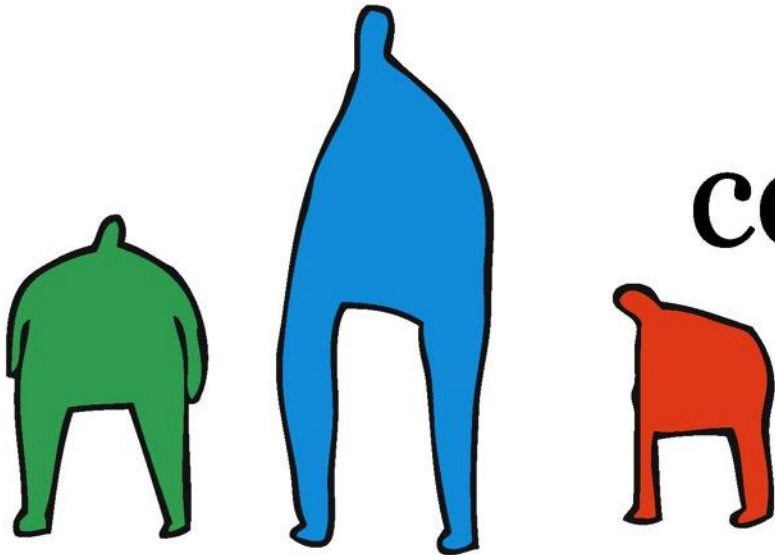


EL EMPRENDEDOR PESADO

IDEA -> BUSINESS PLAN -> EMPRESA -> RESULTADOS



“Ningún Plan de
Negocio
sobrevive al
primer
contacto
con el usuario”

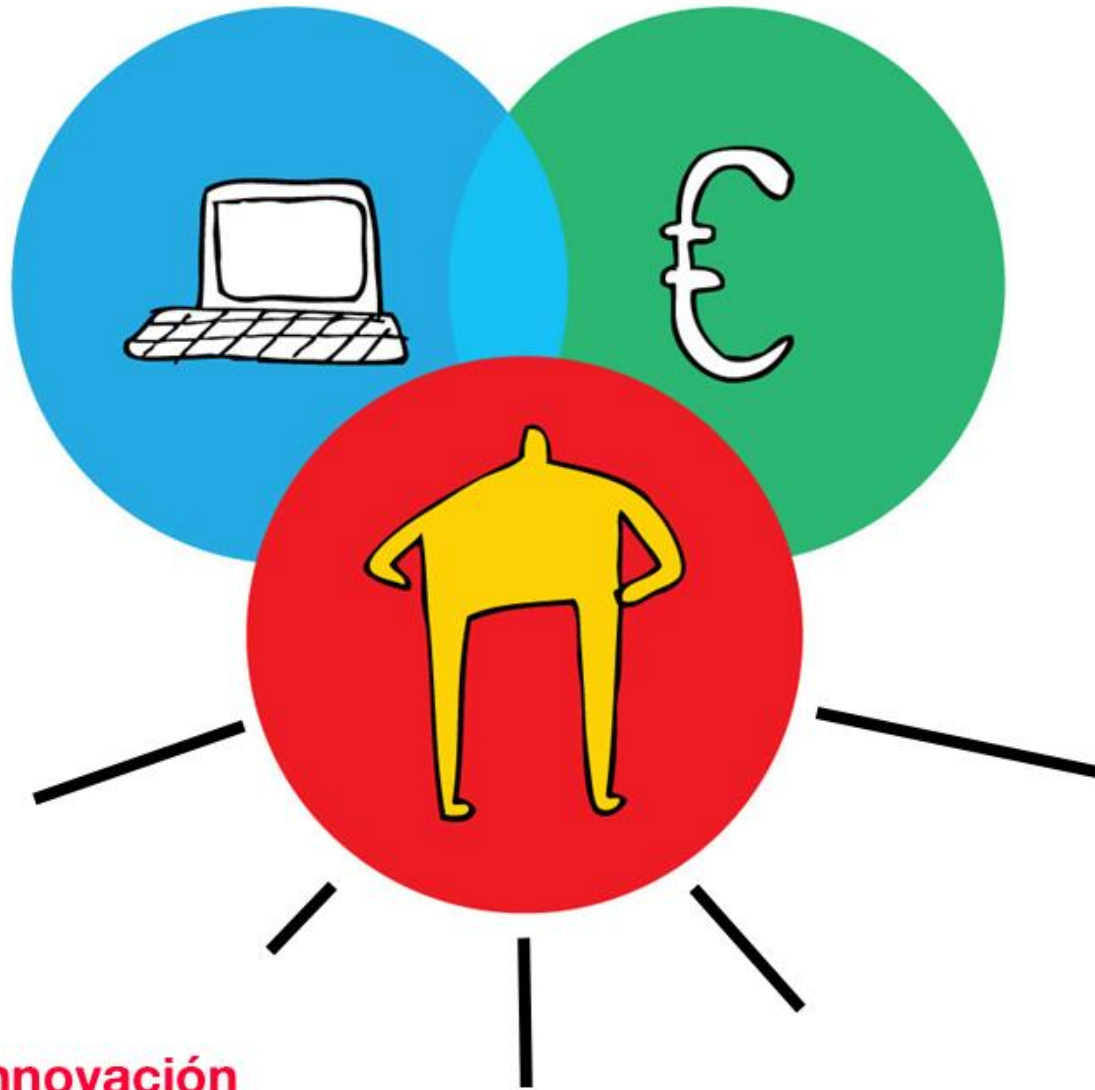


EL EMPRENDEDOR LIGERO

**IDEA->CONSTRUYE->PRODUCTO->MIDE->
DATOS->APRENDE->ITERA**

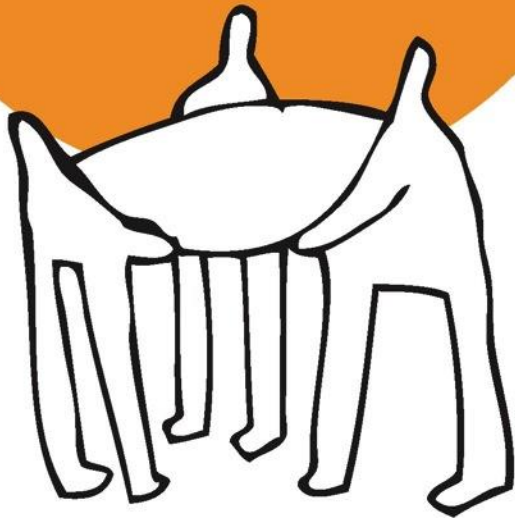


Tecnología + Negocio + Persona – Deseos //Necesidades



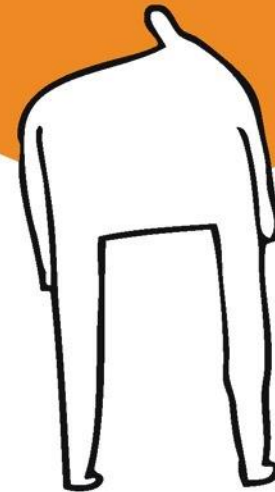
Pilares de la innovación

PREVISIONES

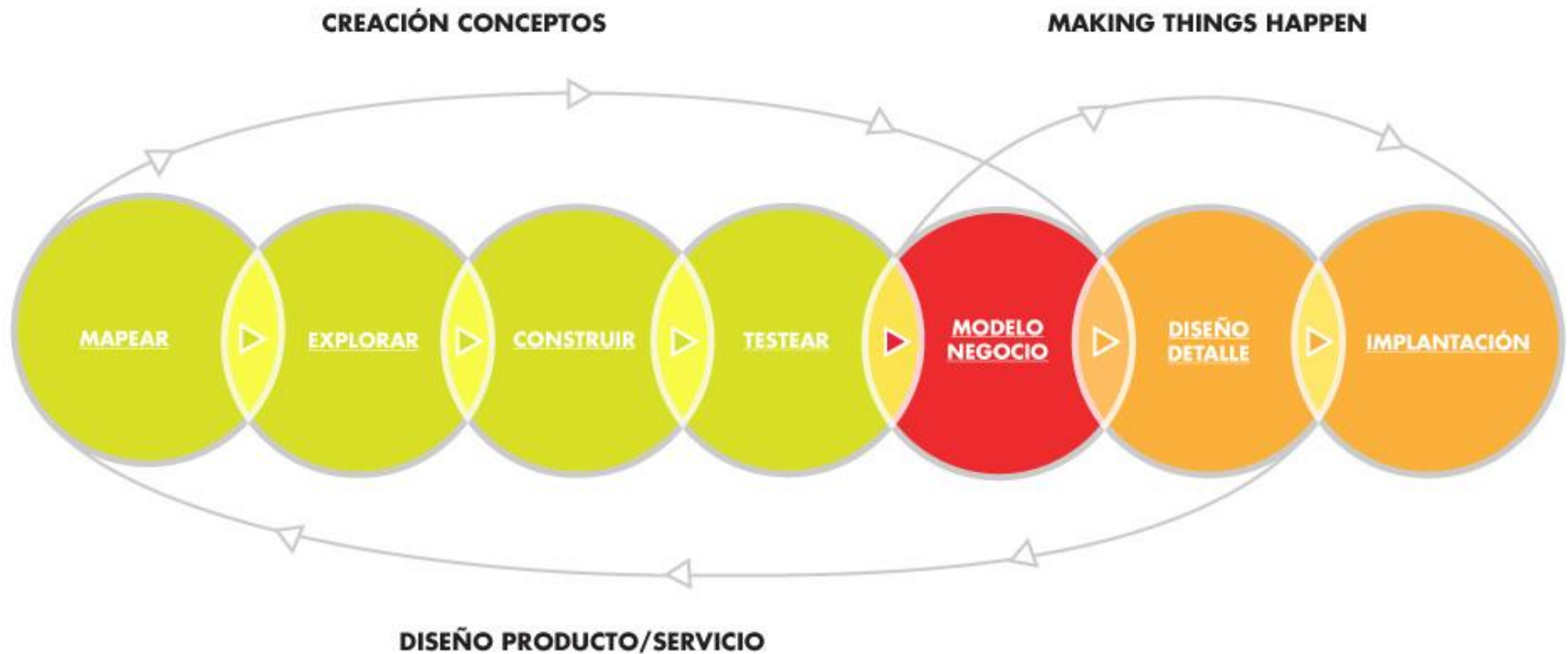


VS

PROVISIONES



Proceso Global Project Management



THINKING

AJUSTE-PROBLEMA-SOLUCIÓN

{ **DESIGNPEDIA** }

DOING

AJUSTE-SOLUCIÓN-MERCADO

{ **LEAN STARTUP
DISEÑO P/S** }

1) Establecer la situación partida - Identificación y definición del reto

A) Establecimiento situación de partida

B) Exploración

- Investigación de campo - vista 360

- Síntesis de la información

2) Generación de ideas

Procesos sistemáticos de creatividad

Prototipado rápido de soluciones

3) De la idea a la idea de negocio

Test con cliente - cocreación

Evaluación concepto

Feedback usuario

Pivotaje propuestas

Redefinición concepto

4) Definición de primer modelo de negocio





VIVE LE REVOLUTION

1. Crea tu pieza.
2. Escoge el color.
3. Indica el numero de piezas.
4. Envíala donde tú quieras.

ABOUT

VIDEO GALLERY

CONTACT

TAMAÑO 1

TAMAÑO 2

TAMAÑO 3

COLOR



Nº PIEZAS

1

100€

OK



PREVIEW

© THINKERSCO 2011. ALL RIGHTS RESERVED
TERMS & CONDITIONS OF USE CREATED BY WADDECT

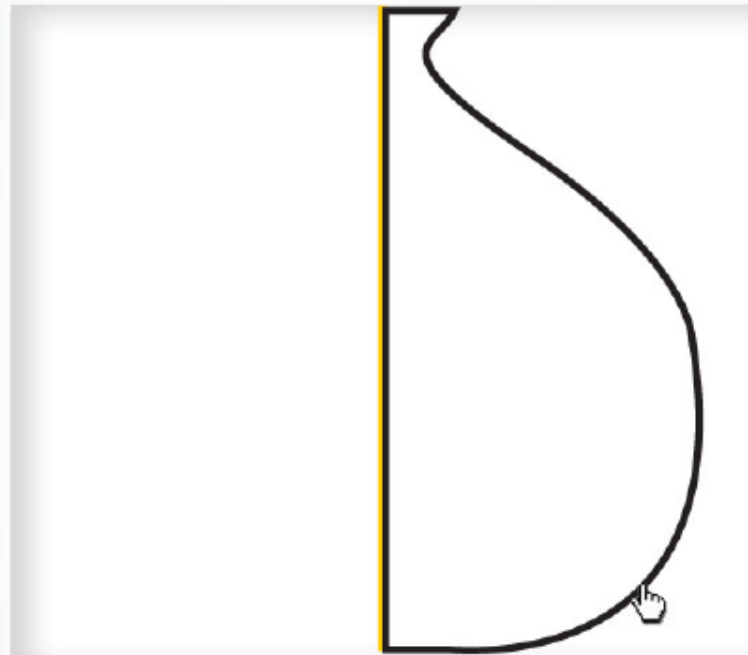
VIVE LE REVOLUTION

1. Crea tu pieza.
2. Escoge el color.
3. Indica el numero de piezas.
4. Envíala donde tú quieras.

ABOUT

VIDEO GALLERY

CONTACT



TAMAÑO 1

TAMAÑO 2

TAMAÑO 3

COLOR



Nº PIEZAS

1

100€

OK



PREVIEW

© THINKERSCO 2011. ALL RIGHTS RESERVED
TERMS & CONDITIONS OF USE CREATED BY WADDECT

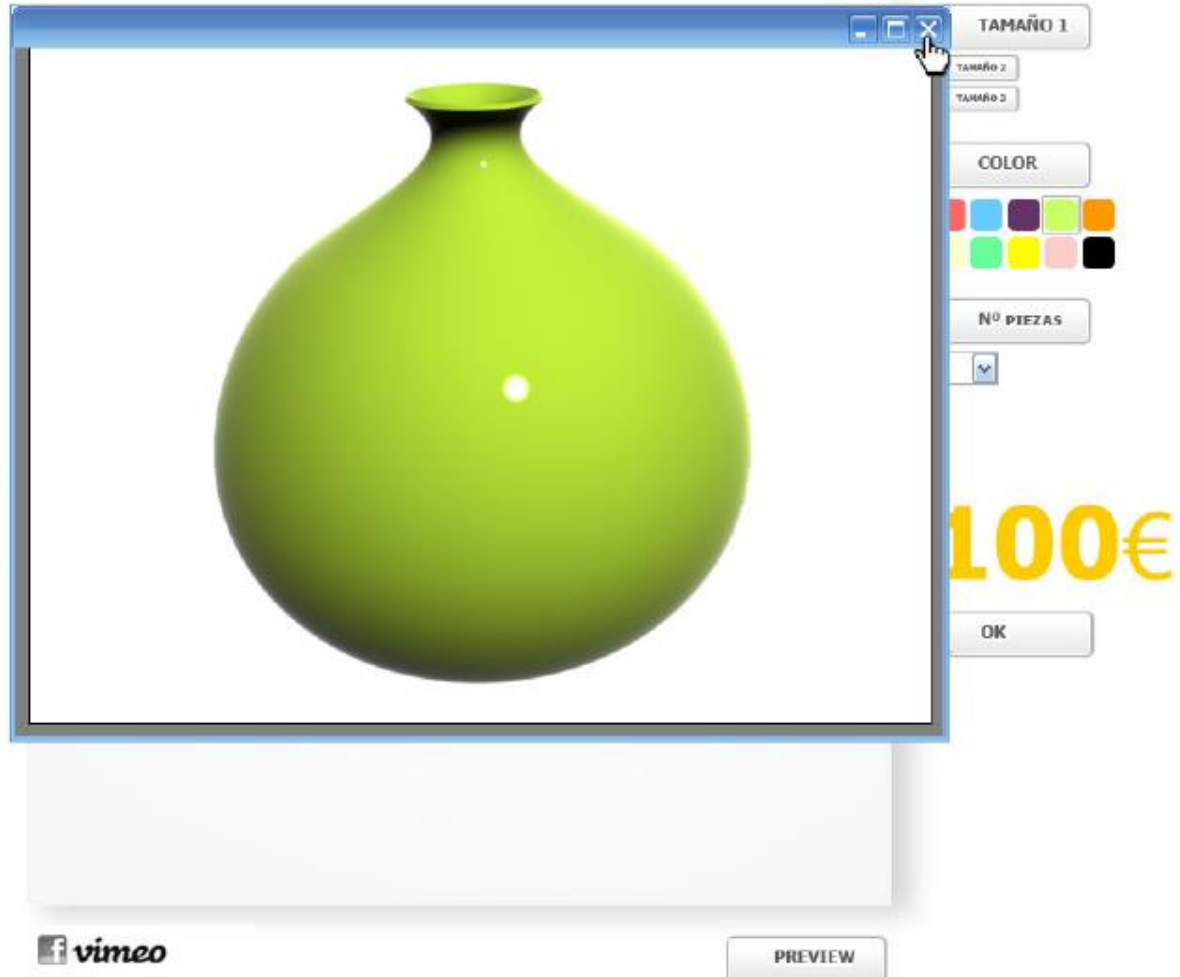
VIVE LE REVOLUTION

1. Crea tu pieza.
2. Escoge el color.
3. Indica el numero de piezas.
4. Envíala donde tú quieras.

ABOUT

VIDEO GALLERY

CONTACT



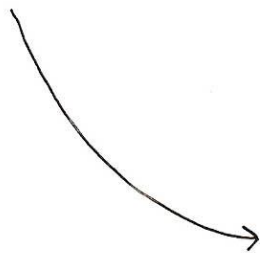
 vimeo

PREVIEW

© THINKERSCO 2011. ALL RIGHTS RESERVED
TERMS & CONDITIONS OF USE CREATED BY WADDICT



NO
LIMITS

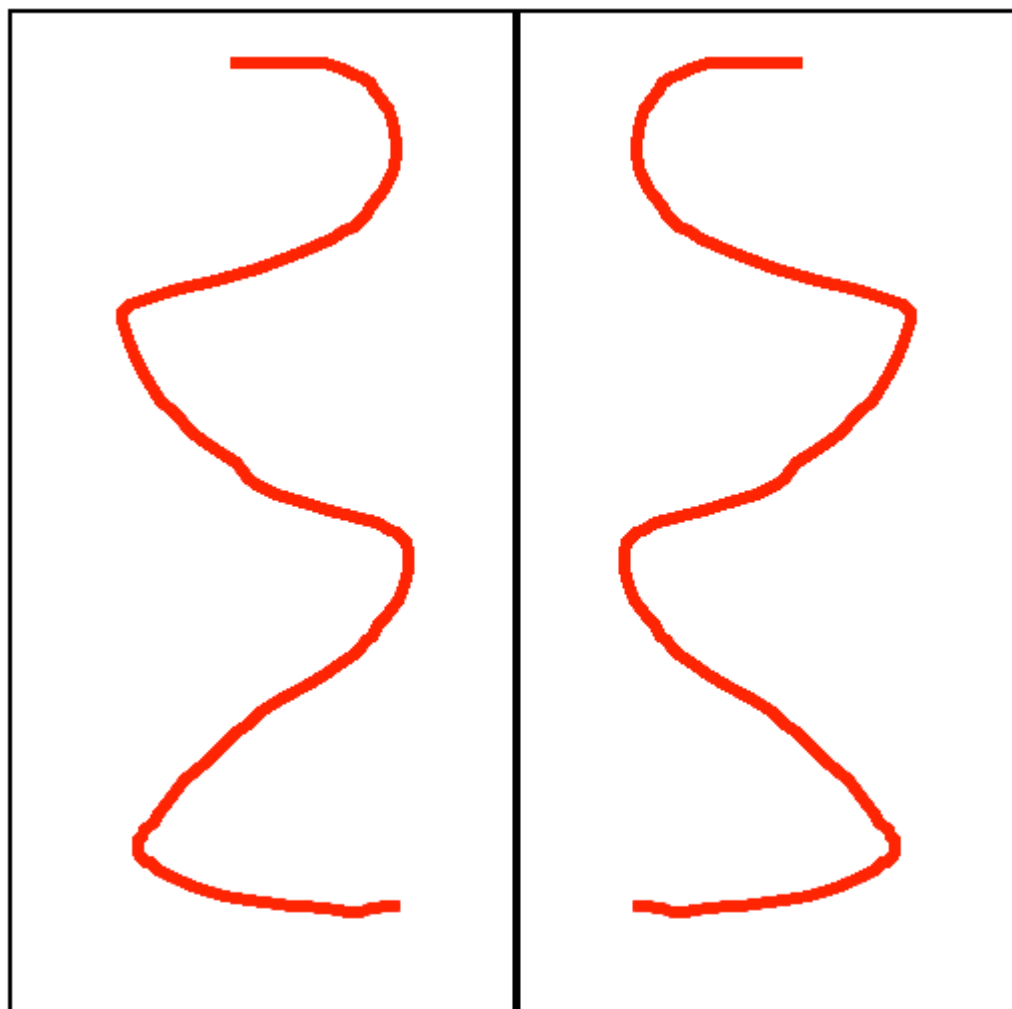


HUMAN
LIMITS



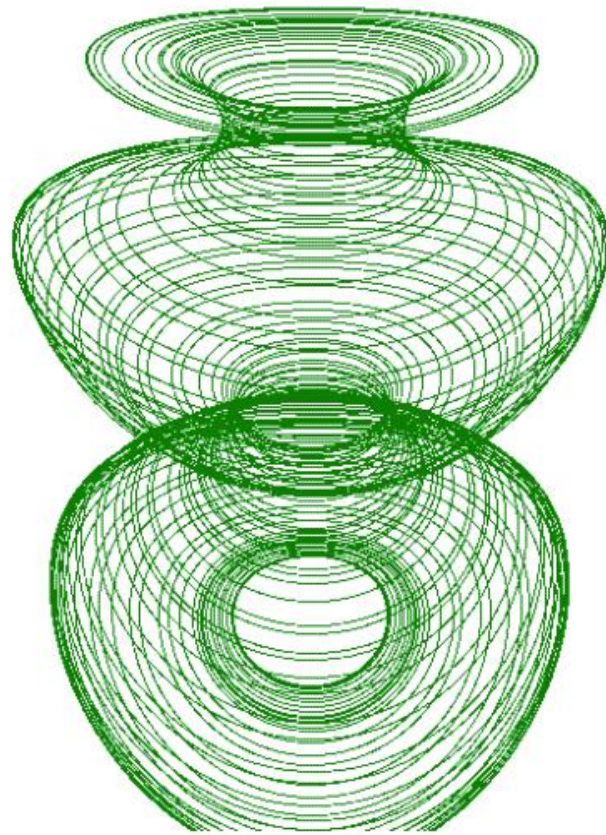
**SAVE
CERAMICS**

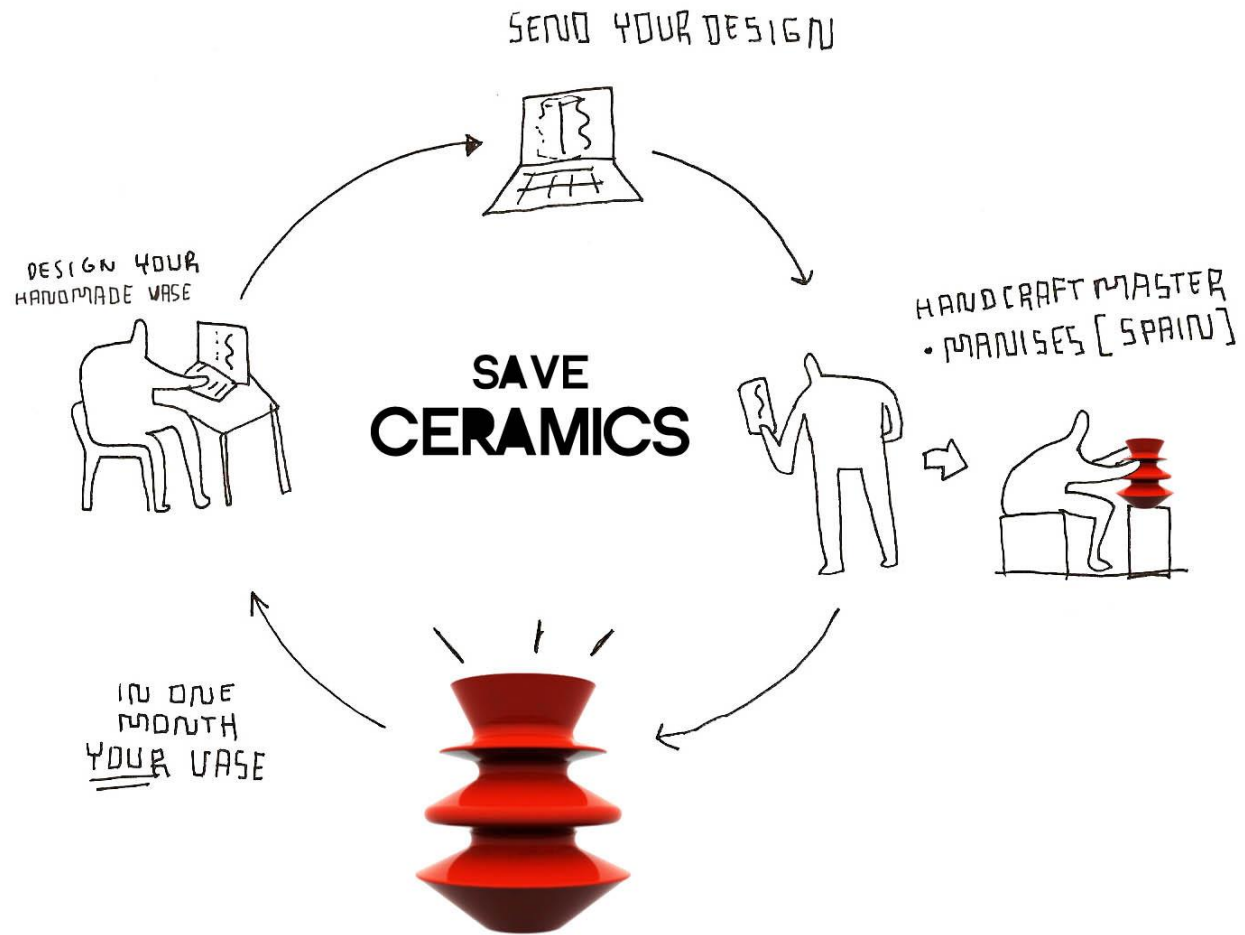
Save Manises Ceramic

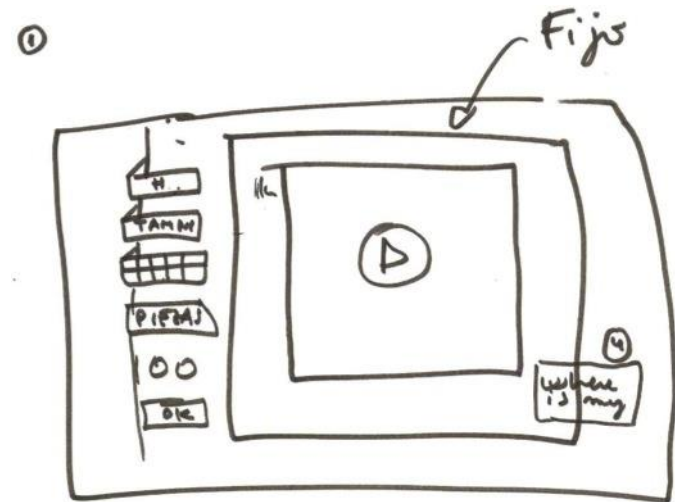
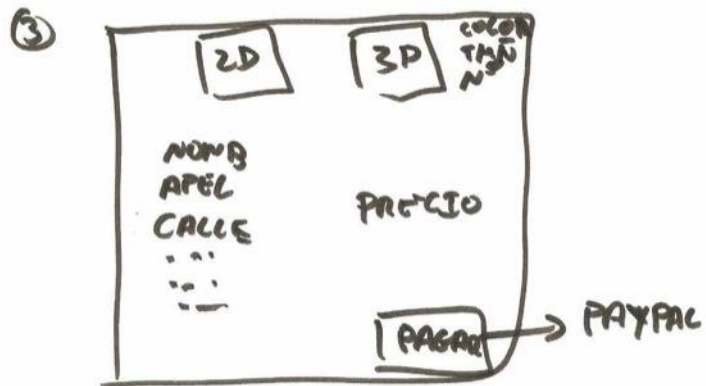
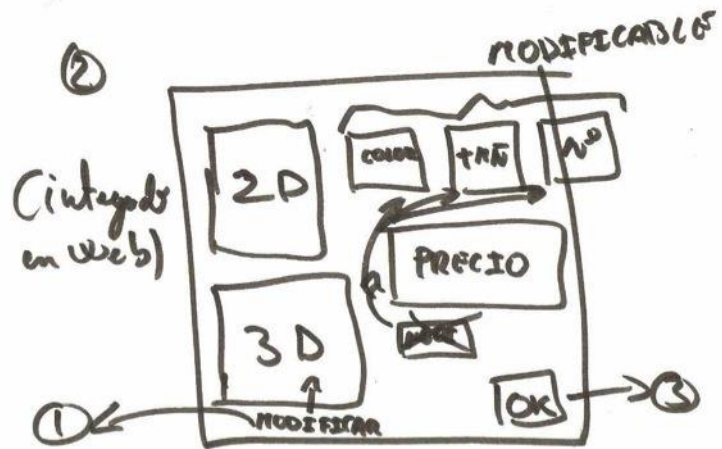


Borrar

[Ver Modelo en 3D](#)

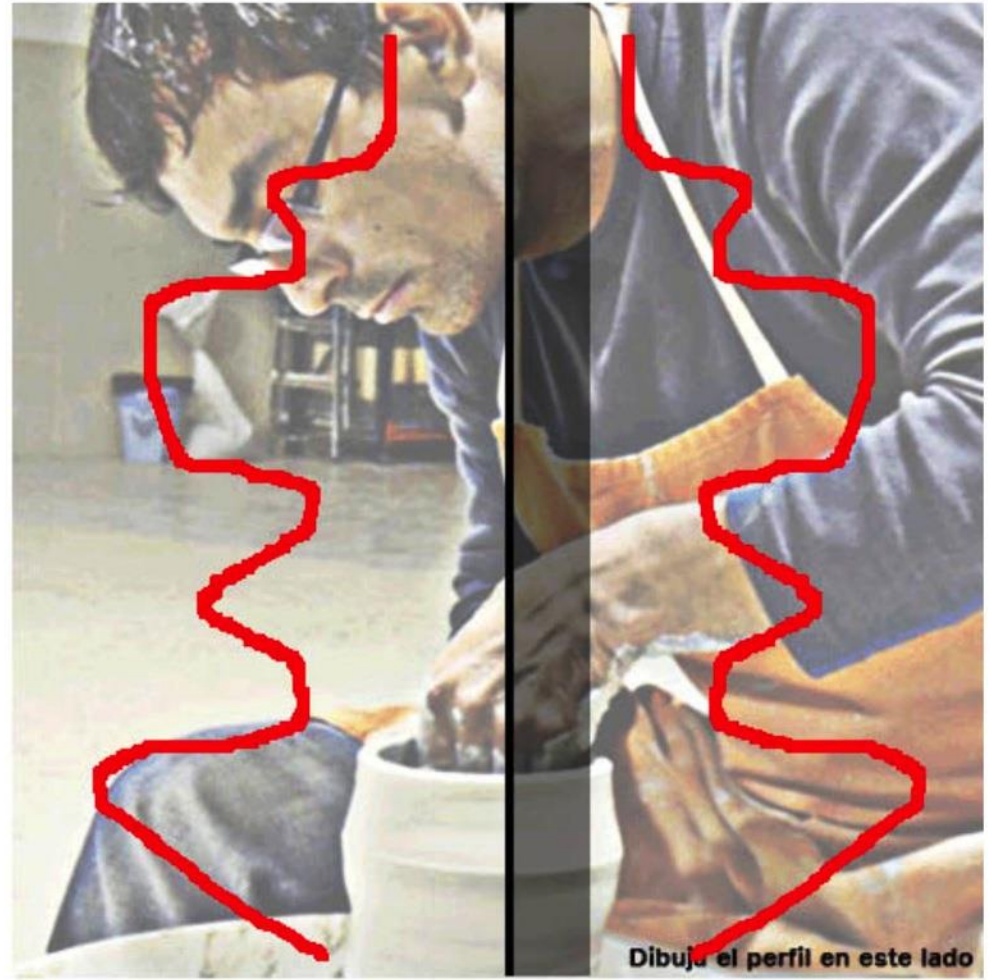








**SAVE
CERAMICS**



**SAVE
CERAMICS**





**SAVE
CERAMICS**



**SAVE
CERAMICS**

EL REPLANTEAMIENTO





DOVASE

iPad

23:06

99%

DOVASE

Guardar

Mi galeria

Pressed

COLOR



TAMAÑO

XL

L

S

RENDER

iPad

23:06

99%

DOVASE

Guardar

Mi galeria

Pressed

COLOR

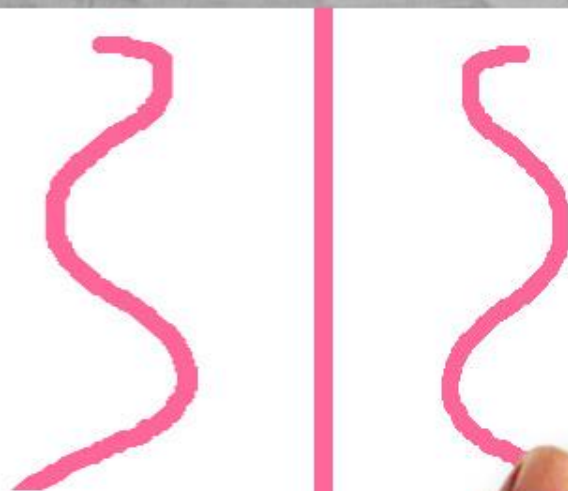


TAMAÑO

XL

L

S



iPad

23:06

99%

DOVASE

Guardar

Mi galeria

Pressed

COLOR



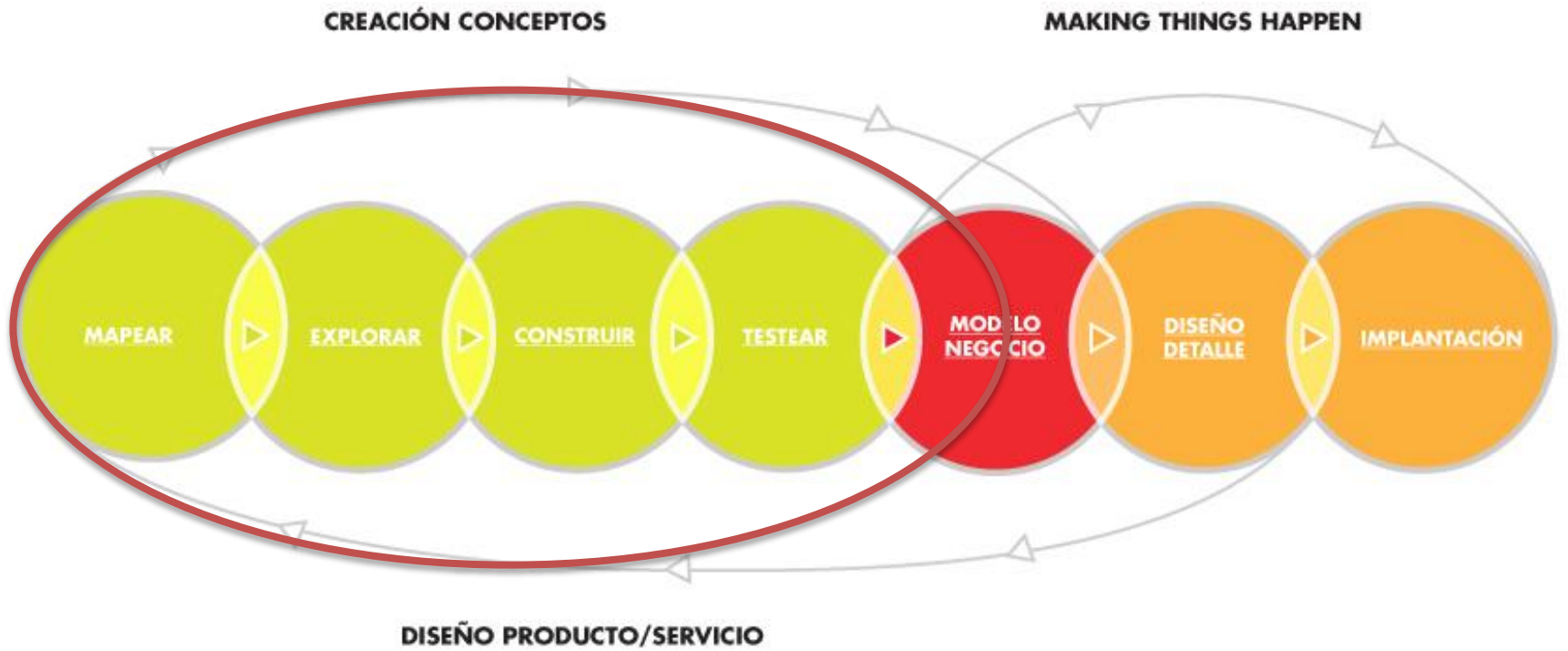
TAMAÑO

XL

L

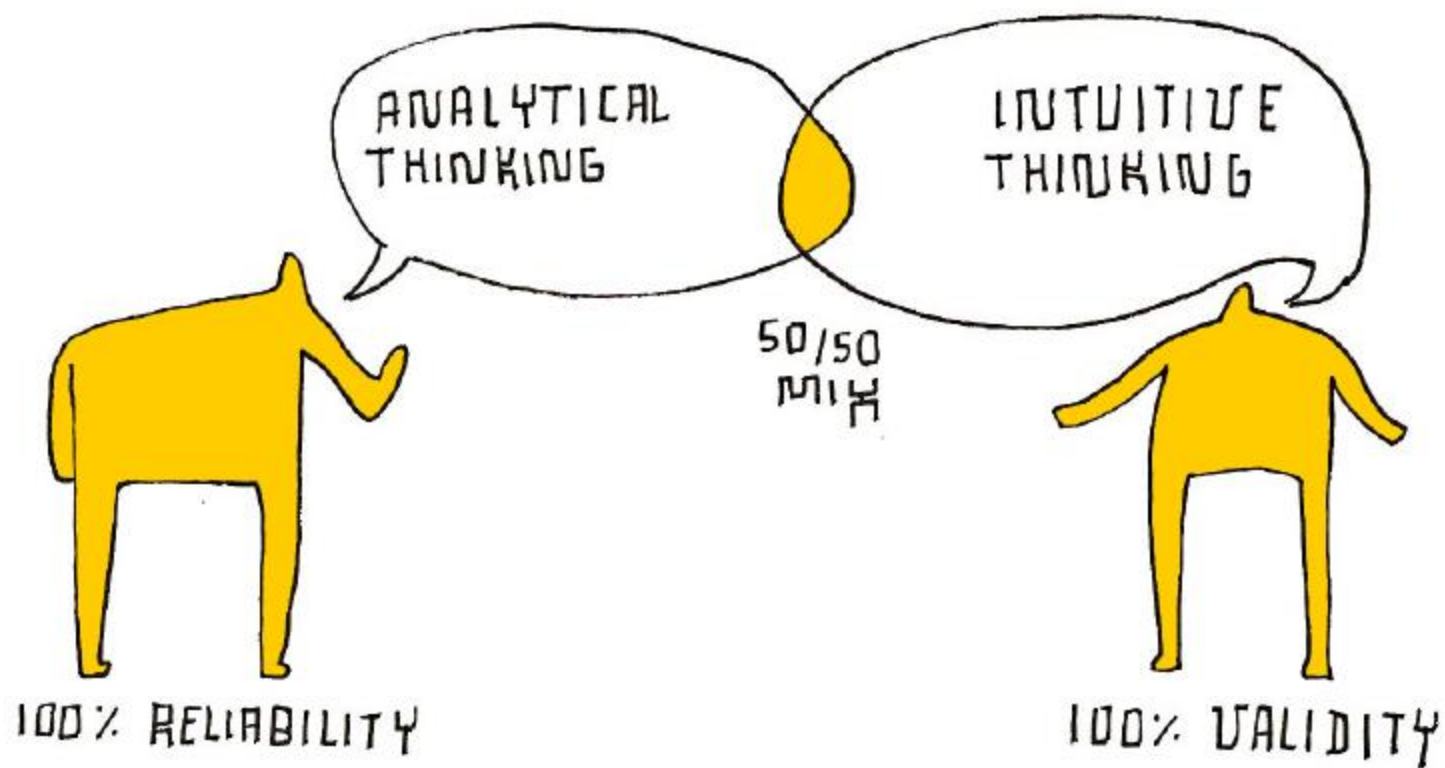
S

RENDER

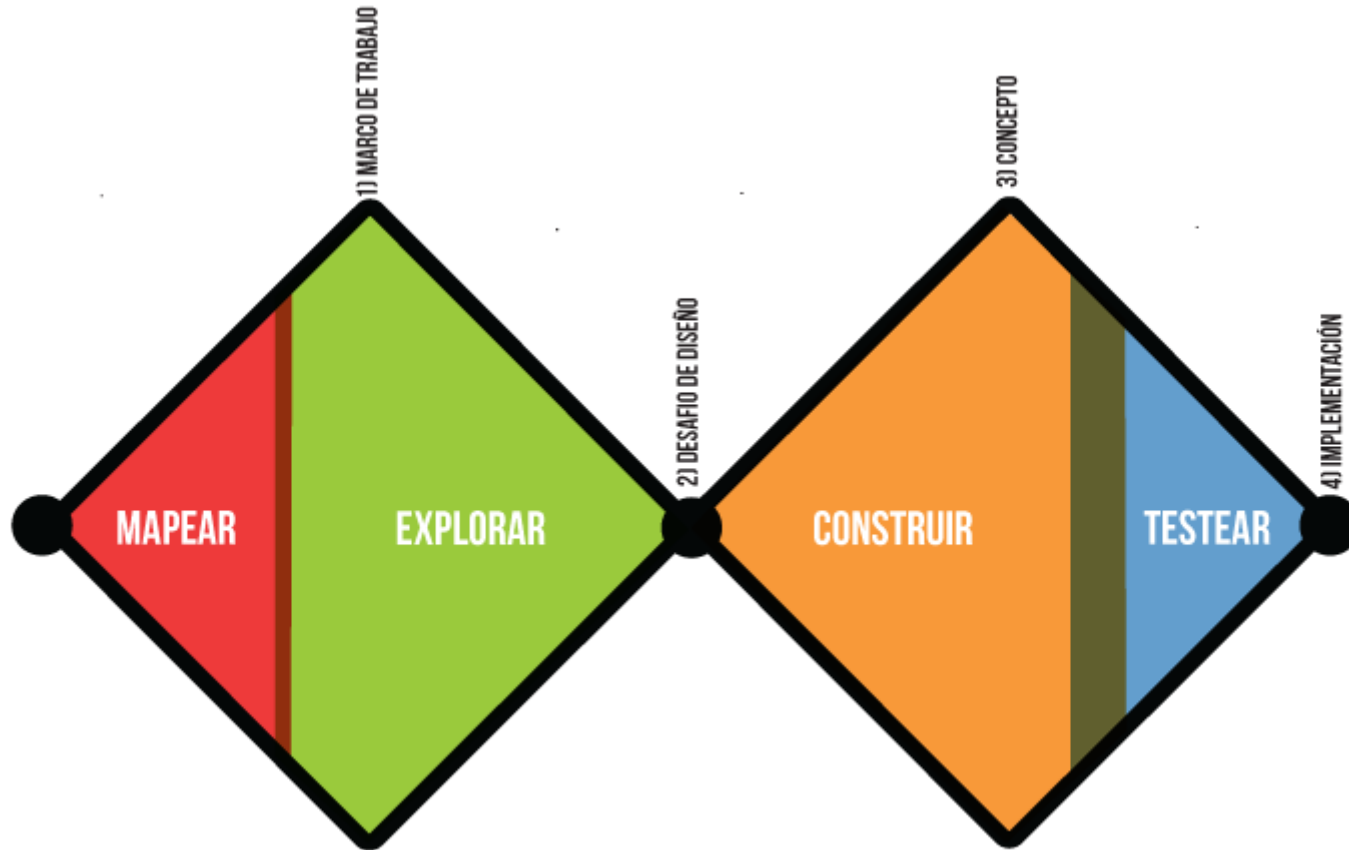


DESIGNPEDIA

DESIGN THINKING



Proceso Designpedia

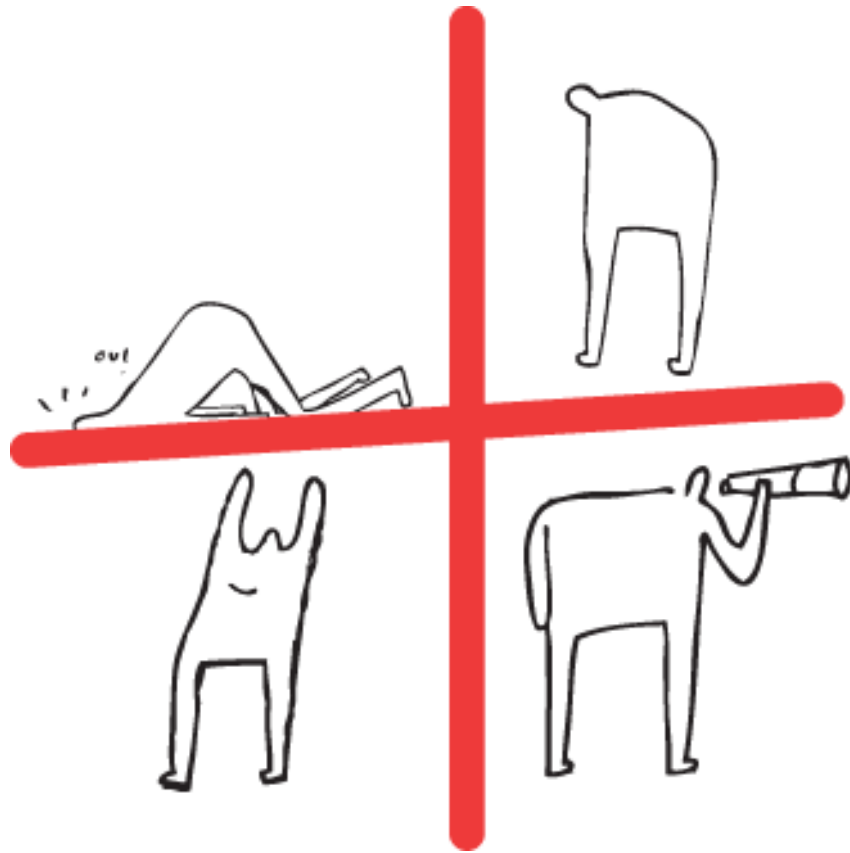


1) Identificar Reto

¿POR QUÉ?

¿Para quien?

¿Pará Qué?

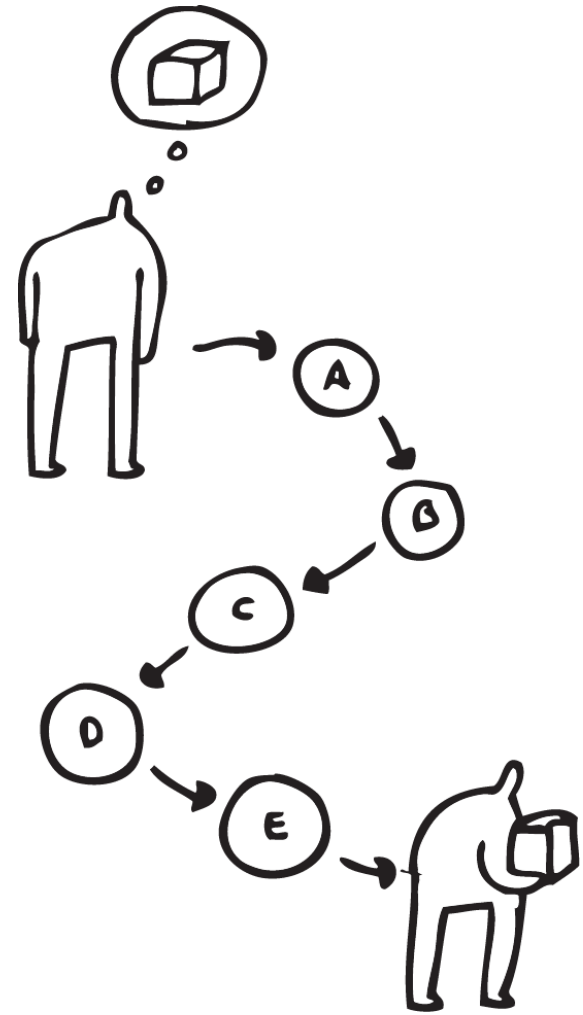


MAPEAR. DAFO



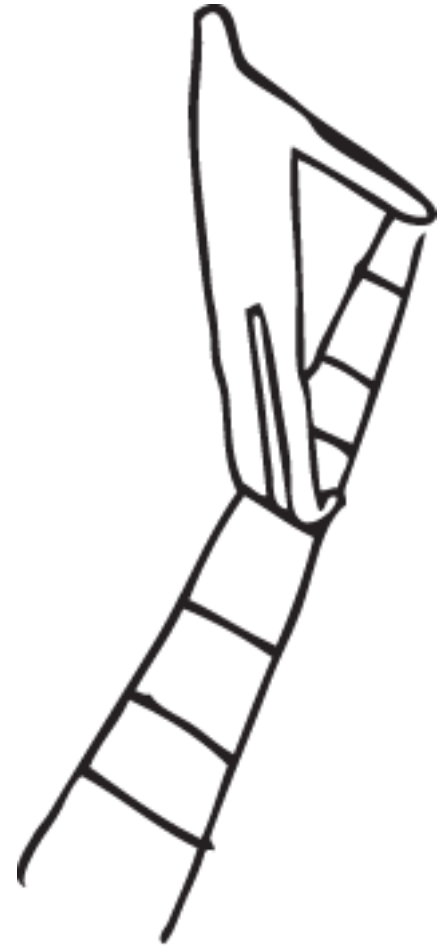
MAPEAR. 5 POR QUÉS





MAPEAR. CUSTOMER JOURNEY MAP

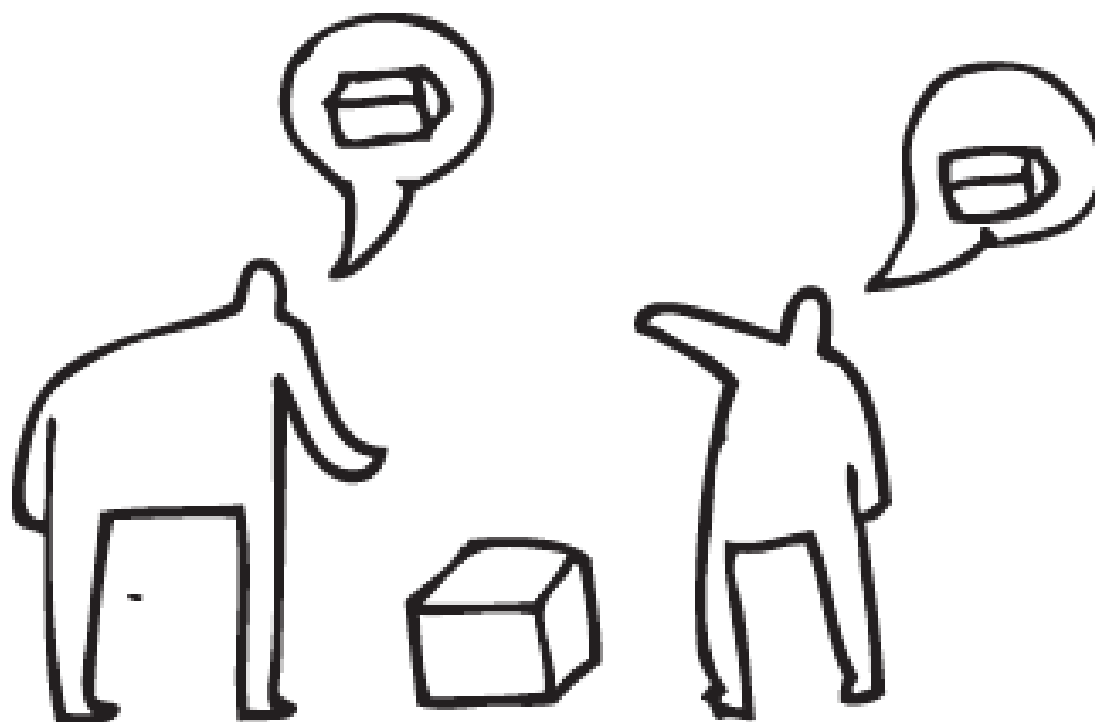
Exploración. Investigación



EXPLORAR. PERSPECTIVA 360.



EXPLORAR. BÚSQUEDA EN MEDIOS.



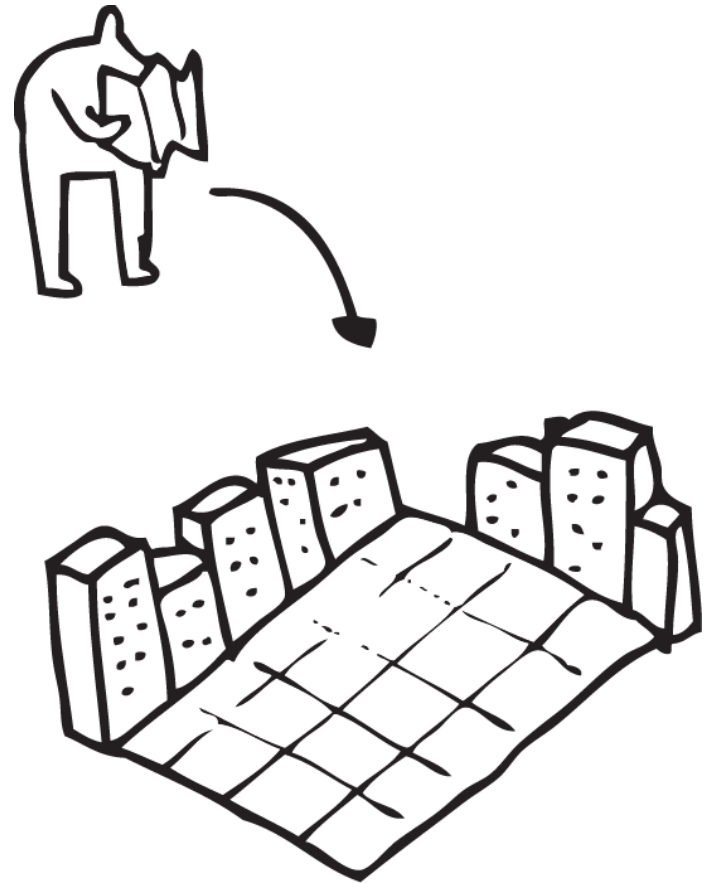
EXPLORAR. ENTREVISTA CUALITATIVA.



EXPLORAR. SAFARI.

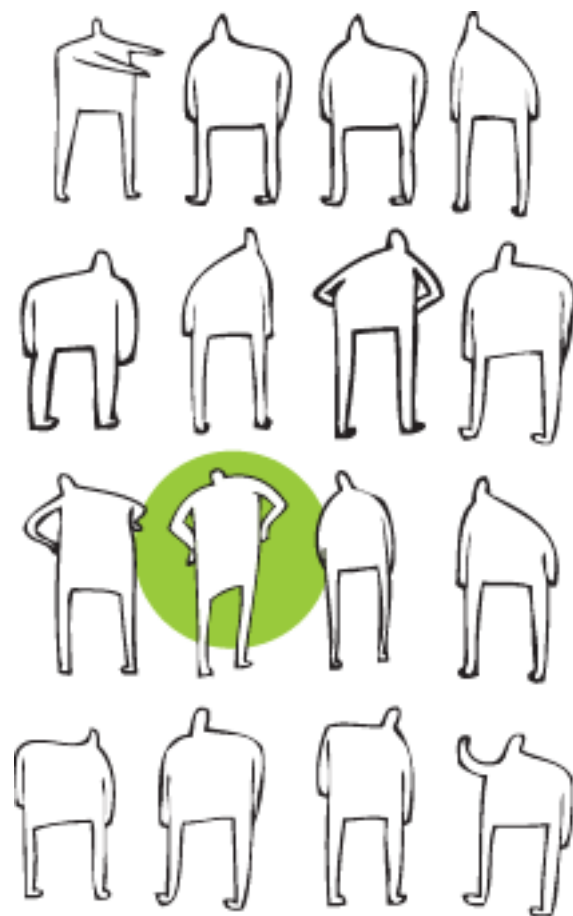


EXPLORAR.SHADOWING.



EXPLORAR. VISITA DE CAMPO.

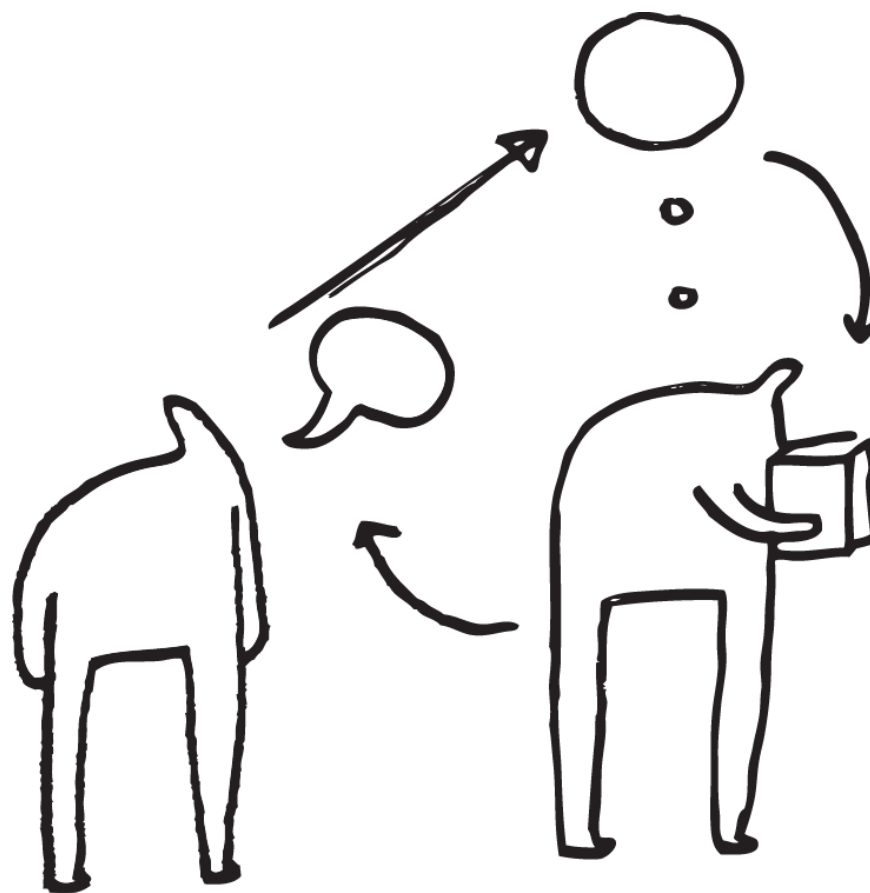
Exploración. Síntesis



EXPLORAR. PERSONA



EXPLORAR. MAPA DE EMPATIA



EXPLORAR. POV

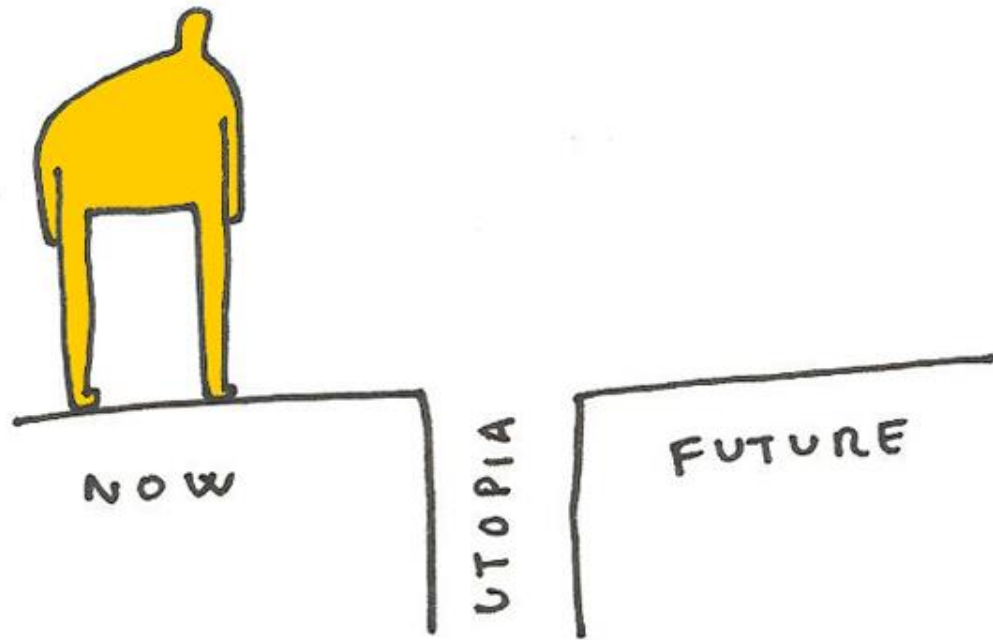


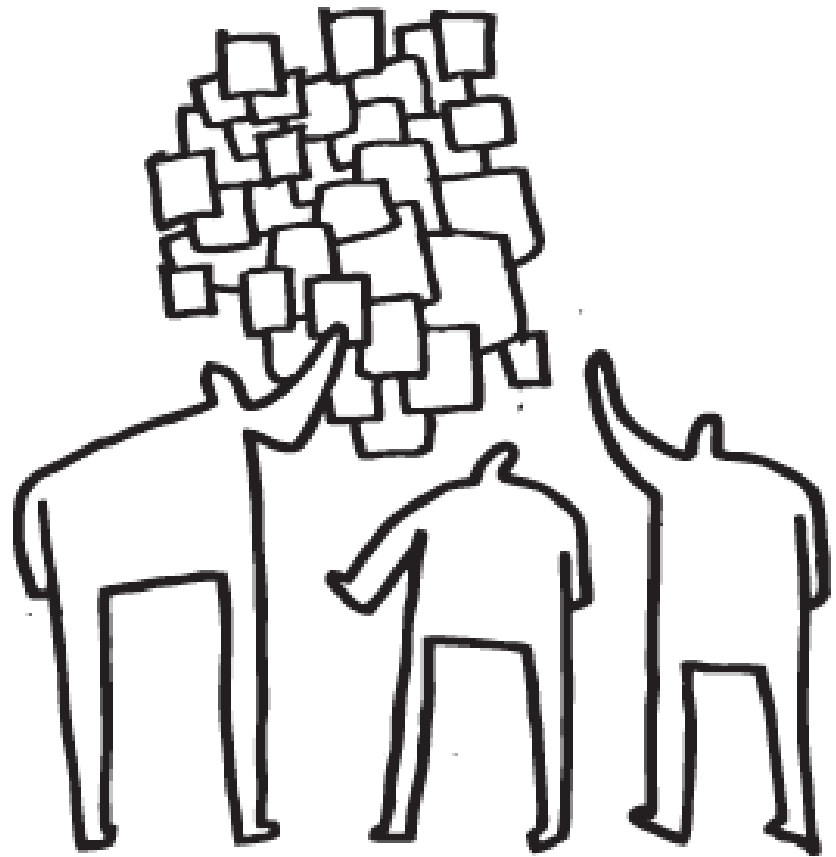
EXPLORAR. DESAFIO DE DISEÑO



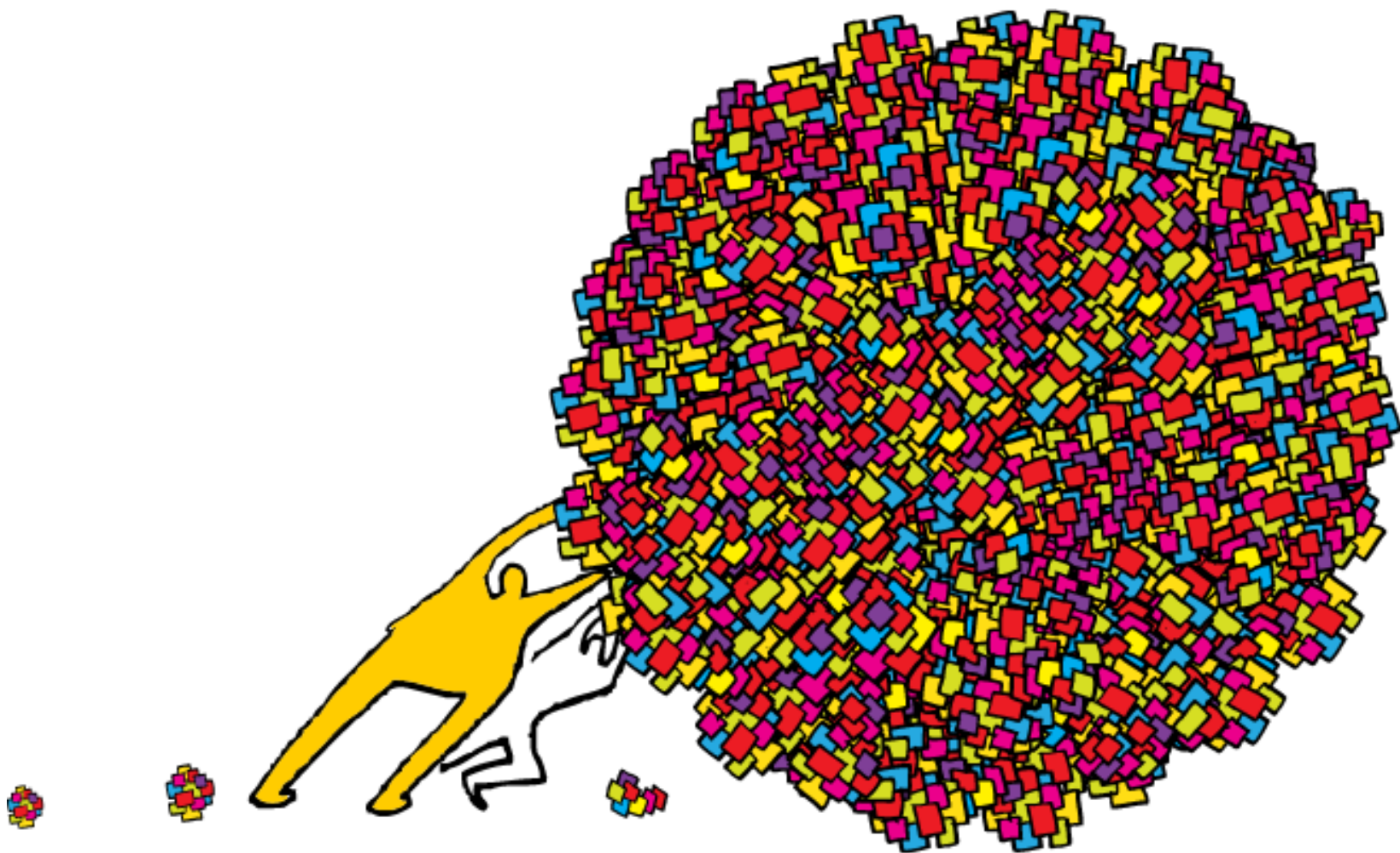
EXPLORAR. BRIEF

2) Generación Ideas





CONSTRUIR. BRAINSTORMING



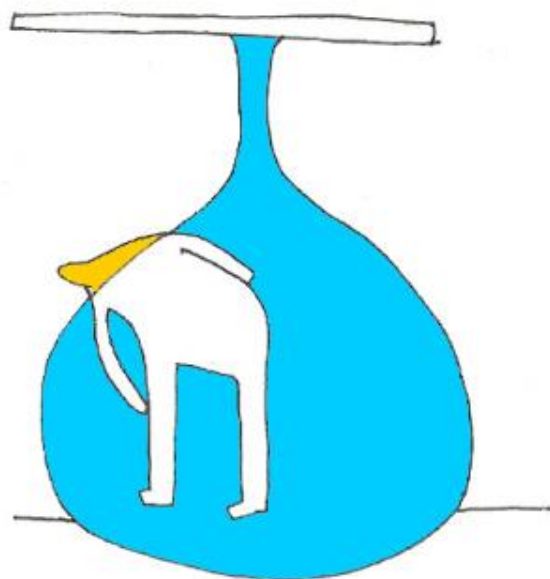
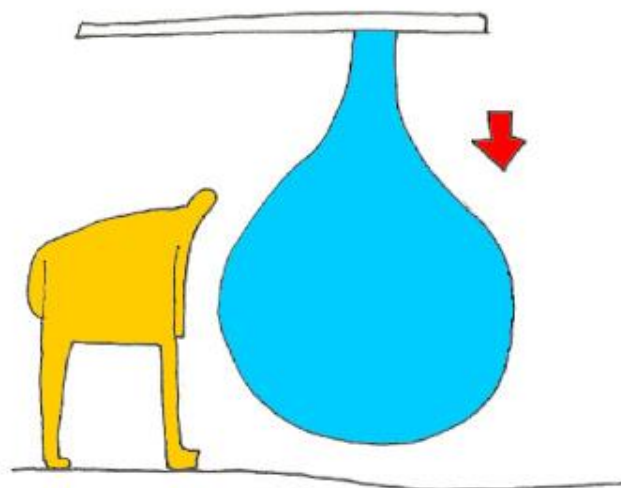
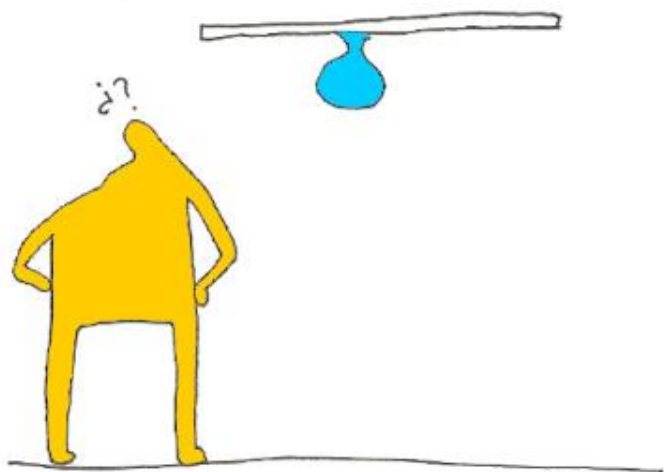


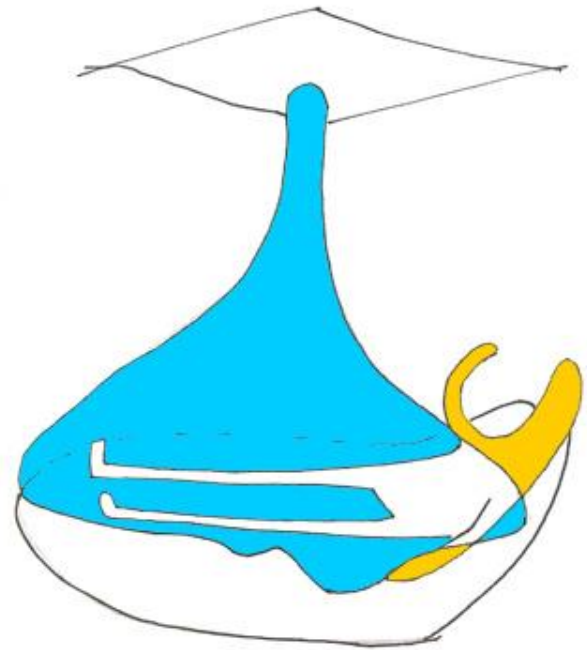
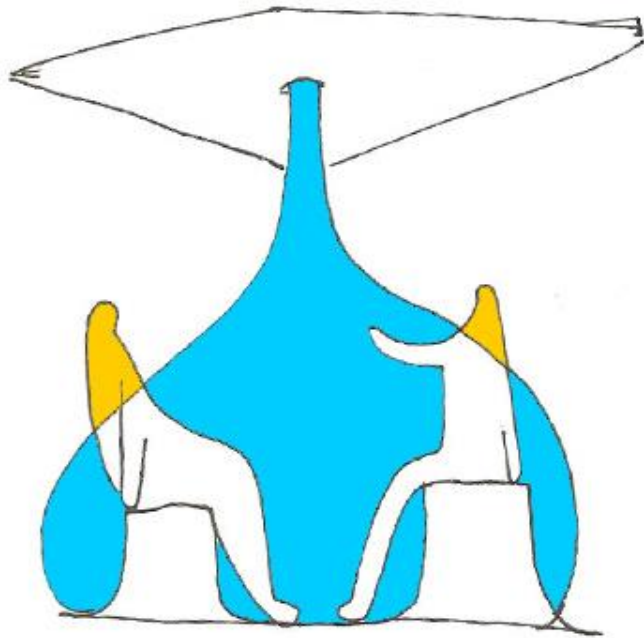
+ INNOVADORA Δ
+ DESEABLE X
+ VIABLE O

CONSTRUIR. SELECCIÓN DE IDEAS



CONSTRUIR. WHAT IF





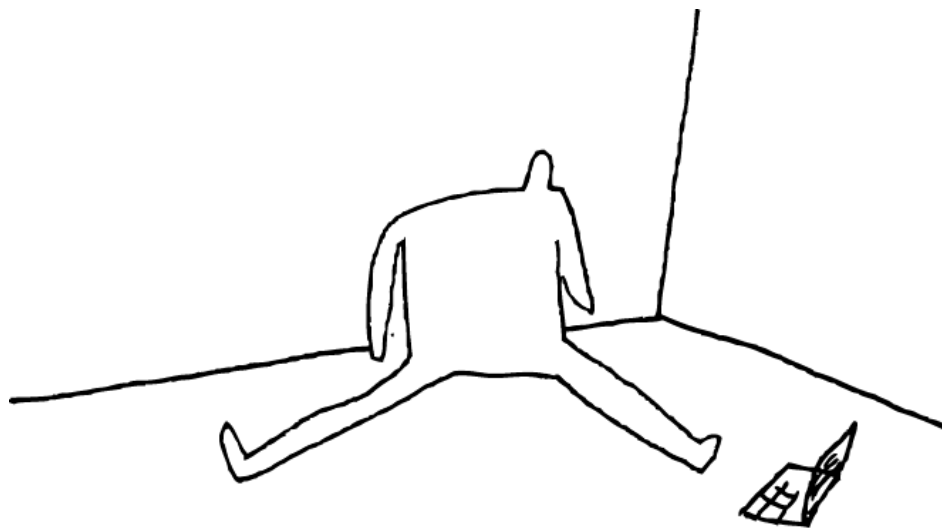
BUBBLE ADAPT TO DIFFERENTS PLACES

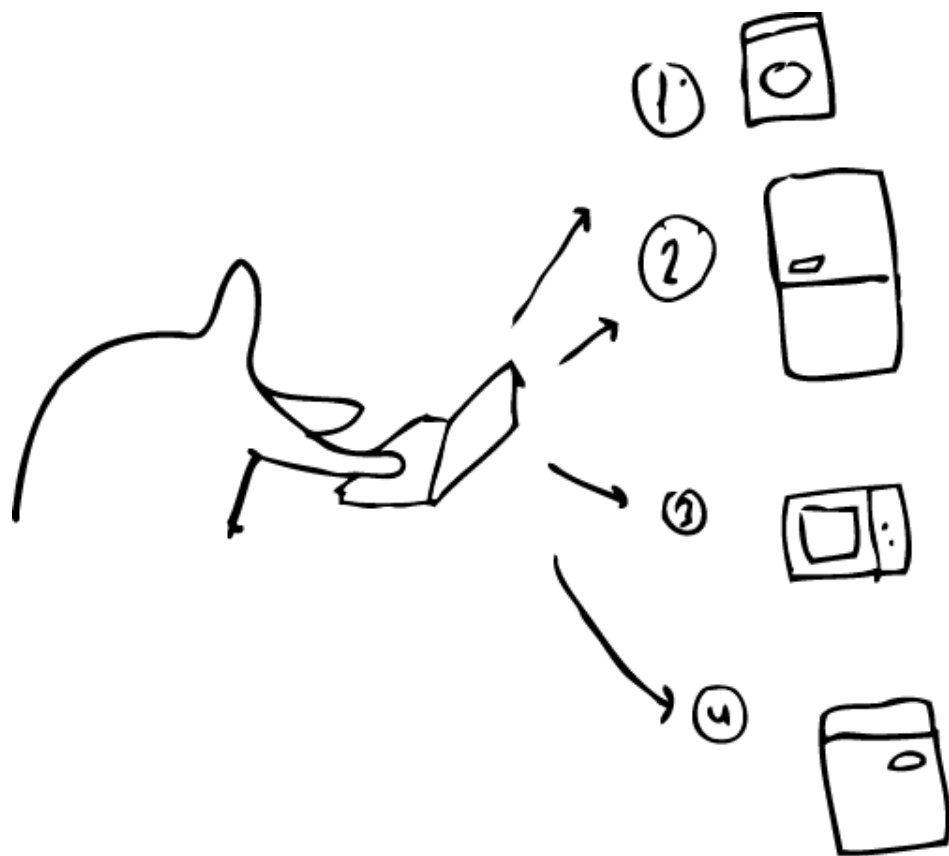


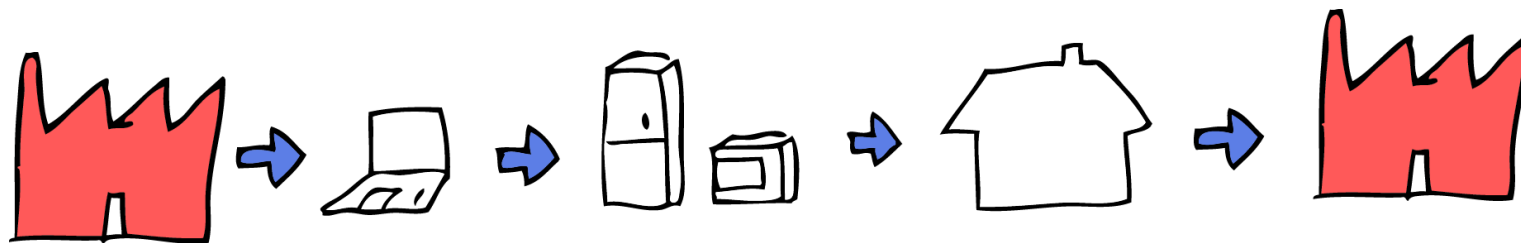
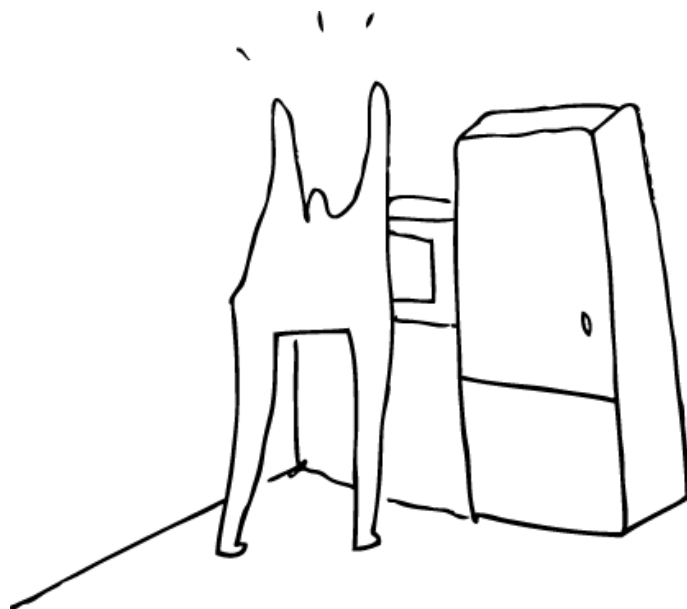


CONSTRUIR. HIBRIDACIÓN POR AGREGACIÓN











YOU ARE NOT ALONE

-“la casa no tiene electrodomésticos, no van incluidos en el contrato(...)”

Dudas existenciales.

¿Y ahora que haces, buscas aparatos de segunda mano, que no sabes ni si van?

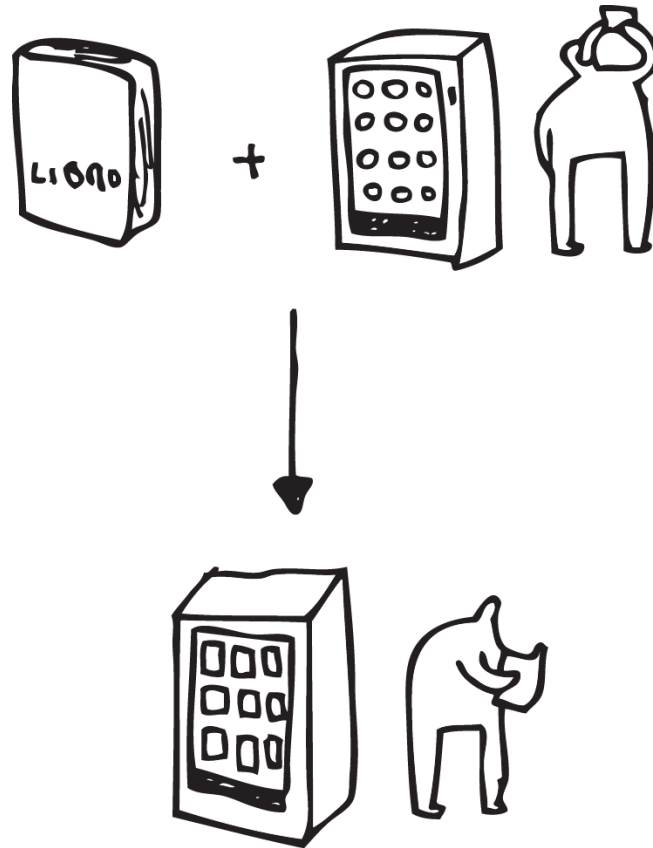
Además, ¿Cuánto tiempo te va a durar el trabajo? ¿1 mes? ¿1 año?

¿y donde hay tiendas cerca de tu casa ,esta ciudad es nueva para ti?

YOU ARE NOT ALONE es un servicio de Fagor que te alquila electrodomésticos por días, meses u años, con la posibilidad de compra en cualquier momento y variando su precio en función del tiempo que ya llevas con él.

Además, nosotros nos encargamos de llevártelos y recogerlos donde/cuando tu quieras.

Idea: Conversión del electrodoméstico de producto en servicio puro. Allá donde surja la necesidad encontraras la respuesta a tu medida, en equipamiento, y tiempo. Modelo de Leasing apoyado por una cobertura nacional de envío.



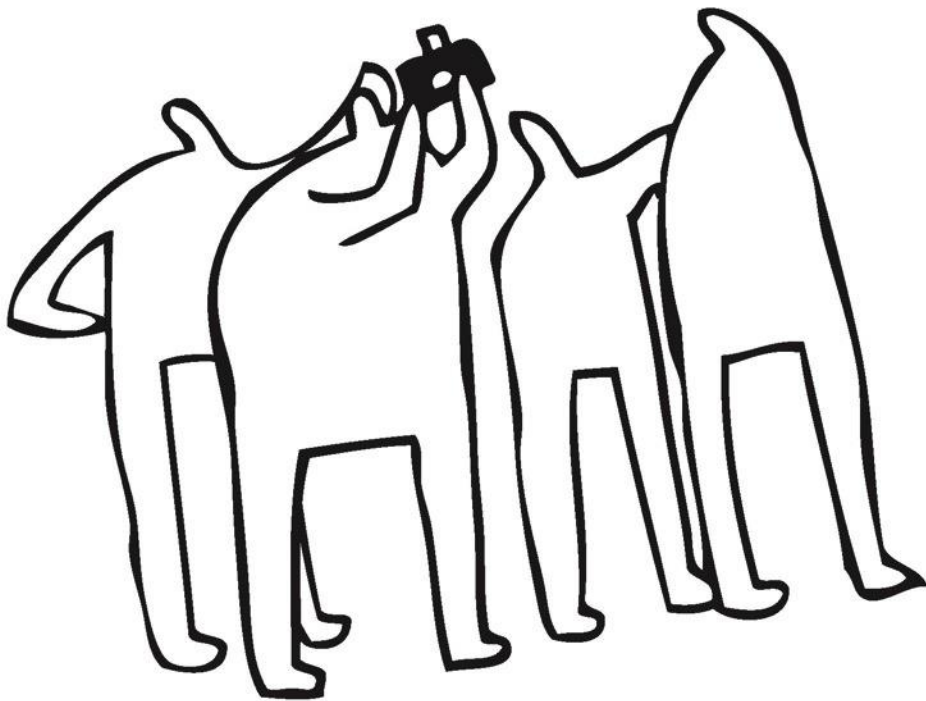
CONSTRUIR. HIBRIDACIÓN POR TRASLACION



Construcción de ideas

“Una IDEA sin
EJECUCIÓN

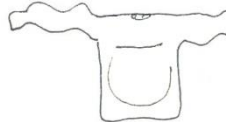
no vale
NADA

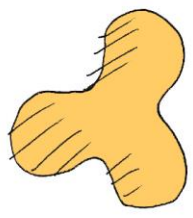
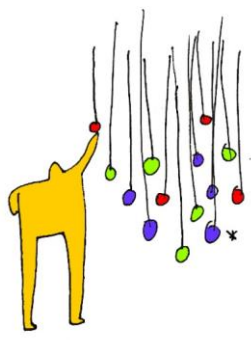
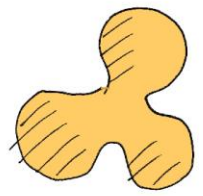
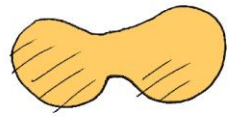
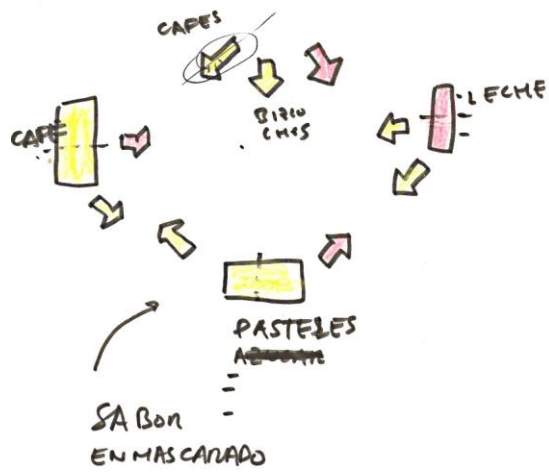


”

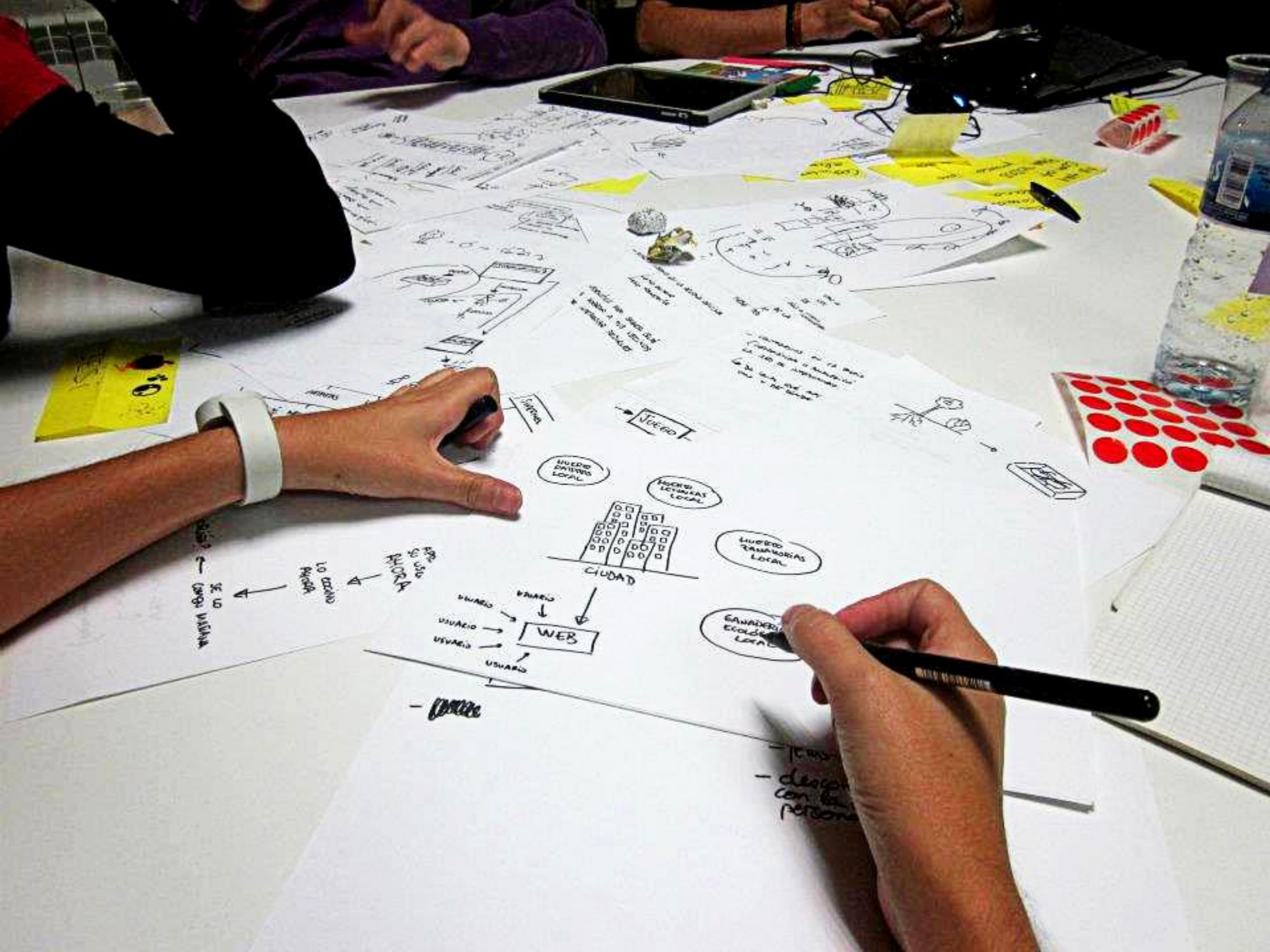
Prototipar

Prototipar es una parte del proceso de diseño, consiste en hacer tangible, materializar las ideas. Un prototipo puede ser un dibujo, un modelo o una caja de cartón. Es una forma de transmitir una idea rápidamente, crear un nexo de comunicación y discusión.





CONSTRUIR. CONCEPT SKETCH



USUARIO
USUARIO
USUARIO
USUARIO

USUARIO
USUARIO
USUARIO
USUARIO

USUARIO
USUARIO
USUARIO
USUARIO

- [illegible]

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

USUARIO LOCAL

USUARIO LOCAL

USUARIO LOCAL

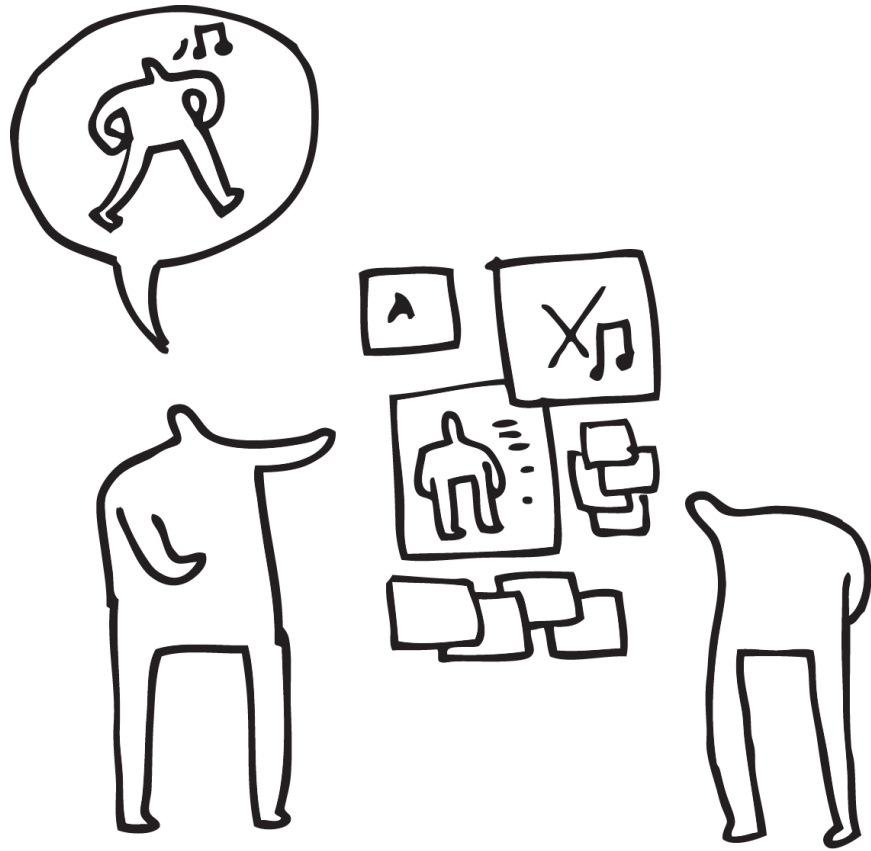
USUARIO LOCAL



USUARIO





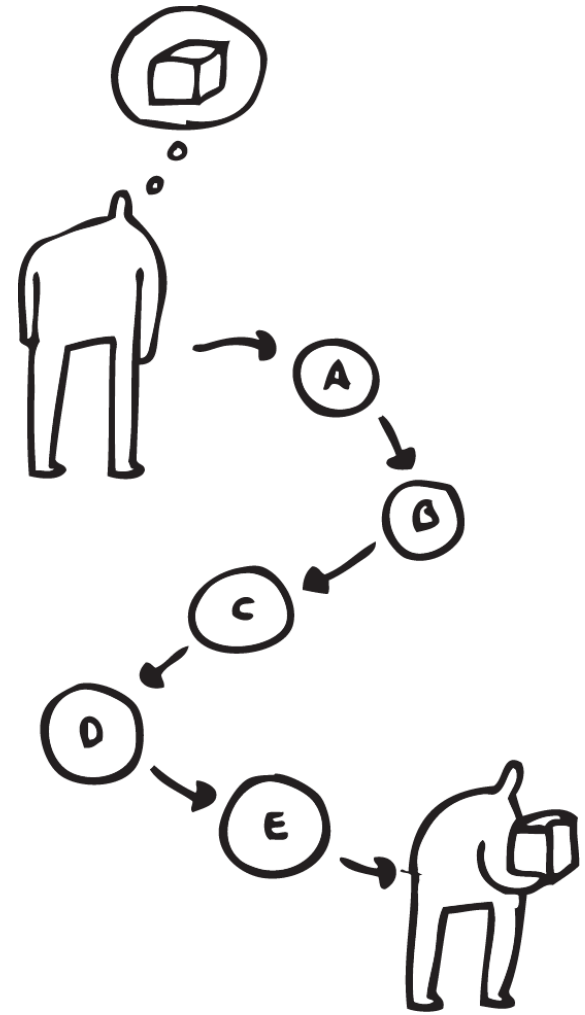


CONSTRUIR. STORYTELLING

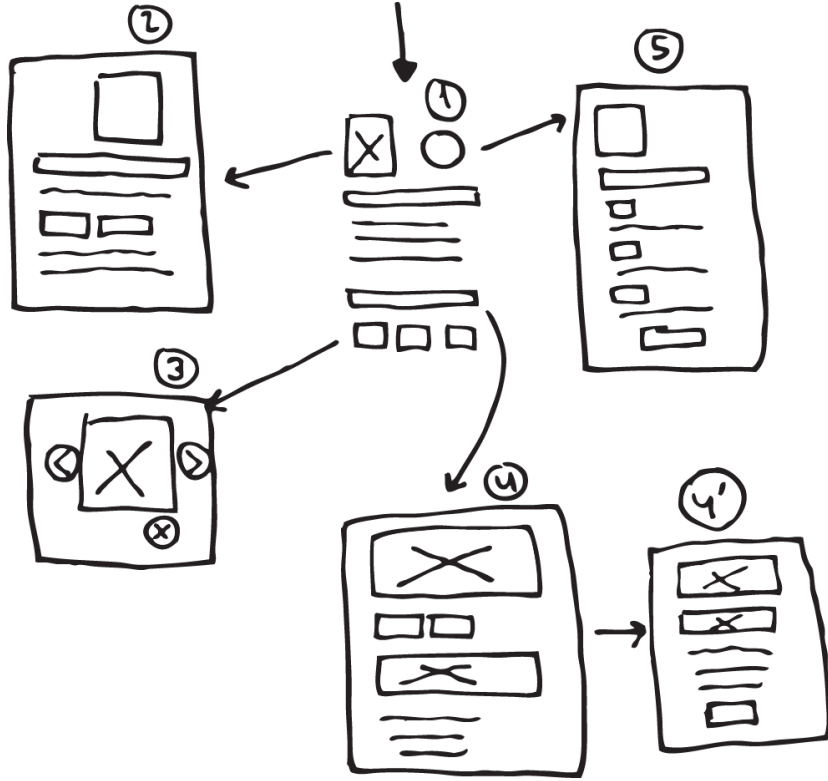
Storytelling es una forma de comunicación que se basa en la elaboración y exposición de un relato para la transmisión o el uso compartido de la información, vía emocional.

Storytelling



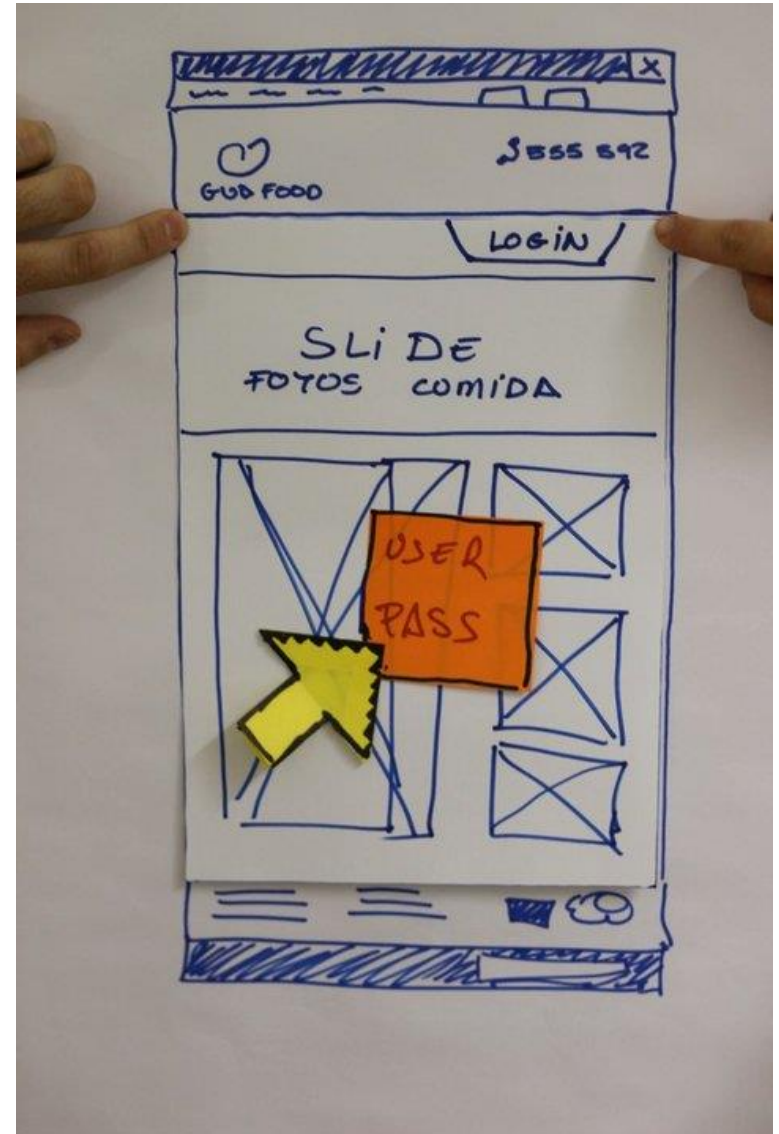
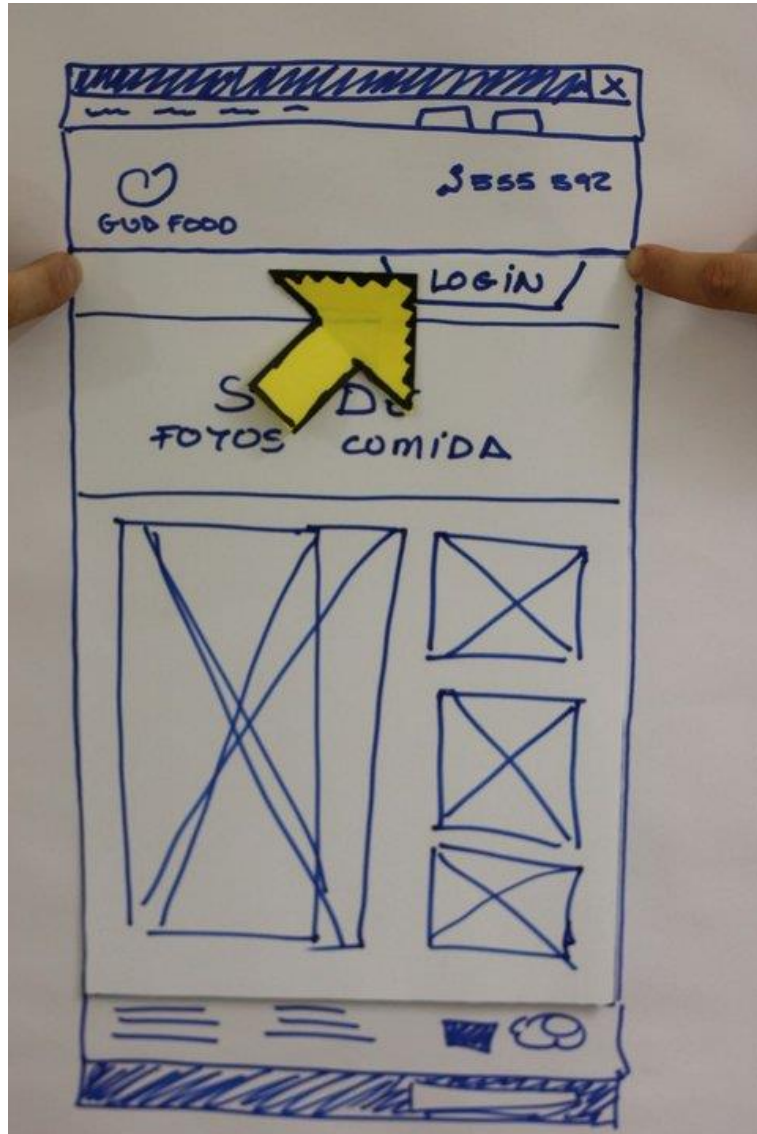


CONSTRUIR. CUSTOMER JOURNEY MAP



CONSTRUIR. WIREFRAME

Sketch



Wireframe

The wireframe shows a web browser window with a title bar containing minimize, maximize, and close buttons. The main heading is "music store". Below the heading is a breadcrumb trail: [Home](#) --> [Music](#) --> [Genre](#) --> Artist. To the right of the breadcrumb are links: [Log out](#), [Your Cart](#), and [Your account](#).

Callout 1 points to a search section on the left. It contains a search bar with the text "music" and a dropdown arrow, a text input field with the placeholder "artist name", and a "Go" button.

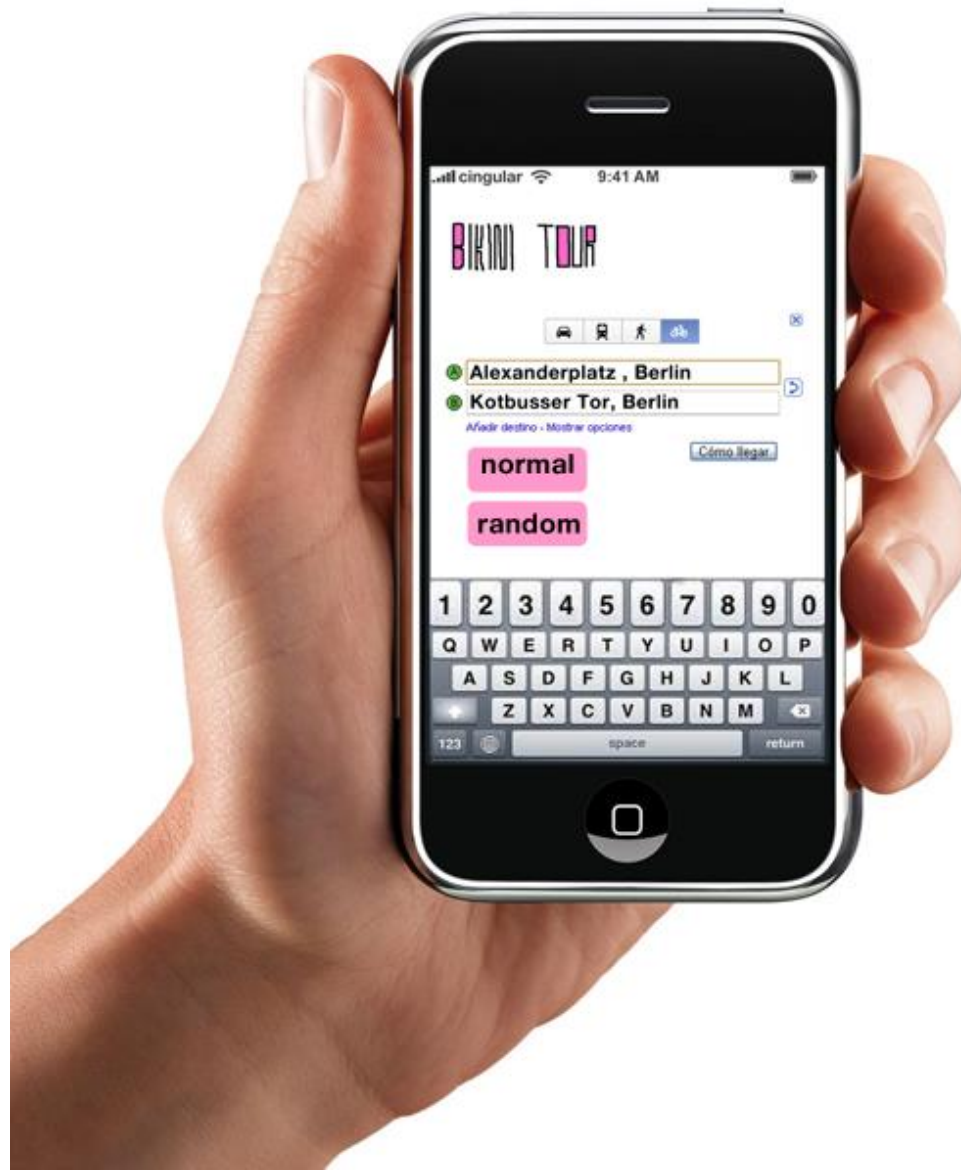
Callout 2 points to a sidebar on the left. It has two sections: "Related Artists" with links [Artist 1](#) and [Artist 2](#), and "Popular Tracks" with links "Track 1 [Listen](#)" and "Track 2 [Listen](#)".

Callout 3 points to the main content area. It features the heading "ARTIST NAME", a paragraph of placeholder text: "This is a description about the artist. This will talk about their bio and short listing of their discography", a placeholder for "Album Art" (a square with a dashed 'X'), a "Choose an album:" section with a list of "Album Title 1", "Album Title 2", and "Album Title 3" and a scrollbar, a format selection section with radio buttons for "CD" (selected), "Tape", and "LP", a price display "Price: \$16.99", and an "Add to Cart" button. At the bottom of the main content area is a checkbox labeled "send me updates on this artist".

- 1 For Q1 release, music search only
- 2 Related artists determined by user purchasing data mining
- 3 Album art to be approved by legal



Mock Up





PROTOTIPO PARA MOSTRAR

Shit Prototipe

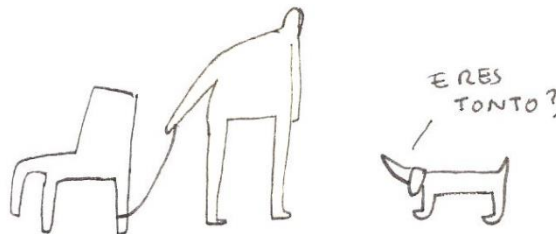


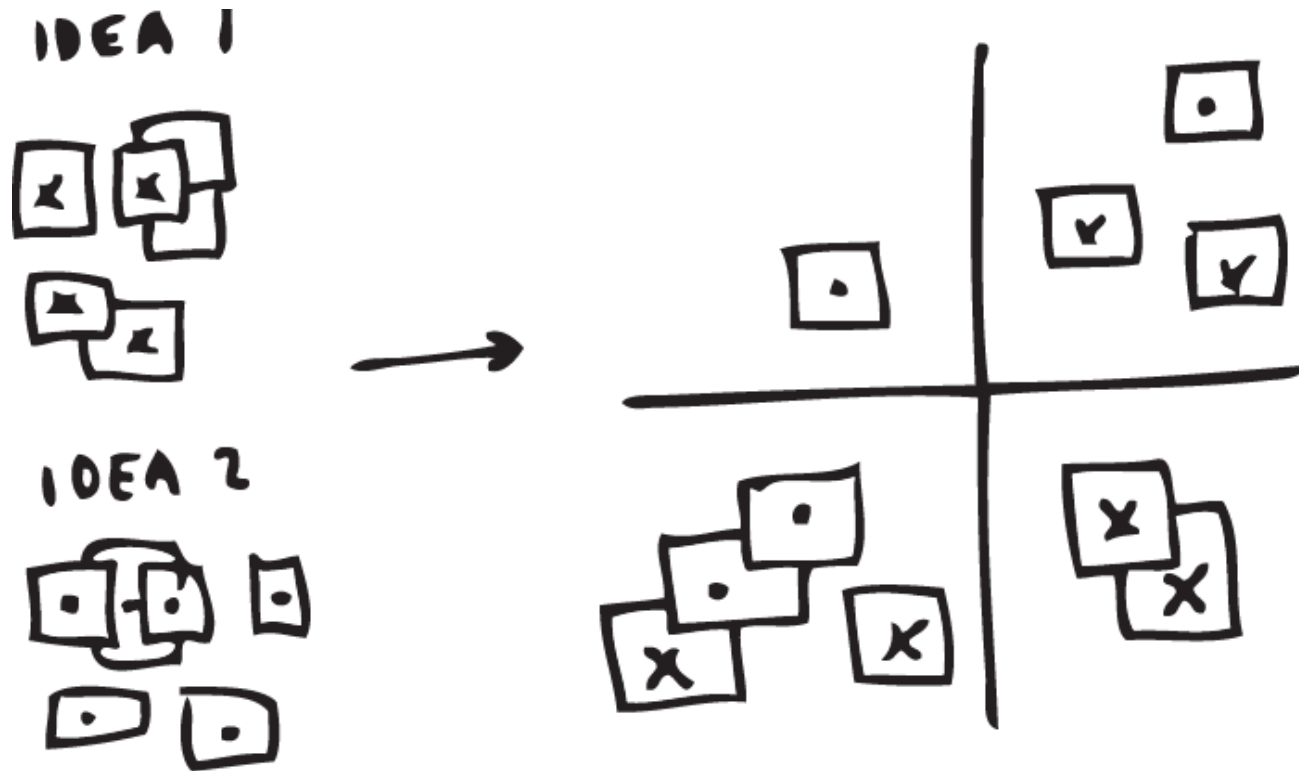
3) De la idea a la idea de negocio

Test

Testear

Testear es una fase del proceso iterativo de desarrollo de una idea que te permite obtener feedback de tu publico objetivo, de los stakeholders. El propósito de la prueba es aprender qué funciona y qué no para el usuario. Significa volver a nuestro prototipo, y modificar el mismo, la idea en si en base al feedback .





TESTEAR. MATRIZ DE FEEDBACK

Redefinición



3) Definición primer modelo negocio

Modelo de Negocio

¿QUÉ ES UN MODELO DE NEGOCIO?

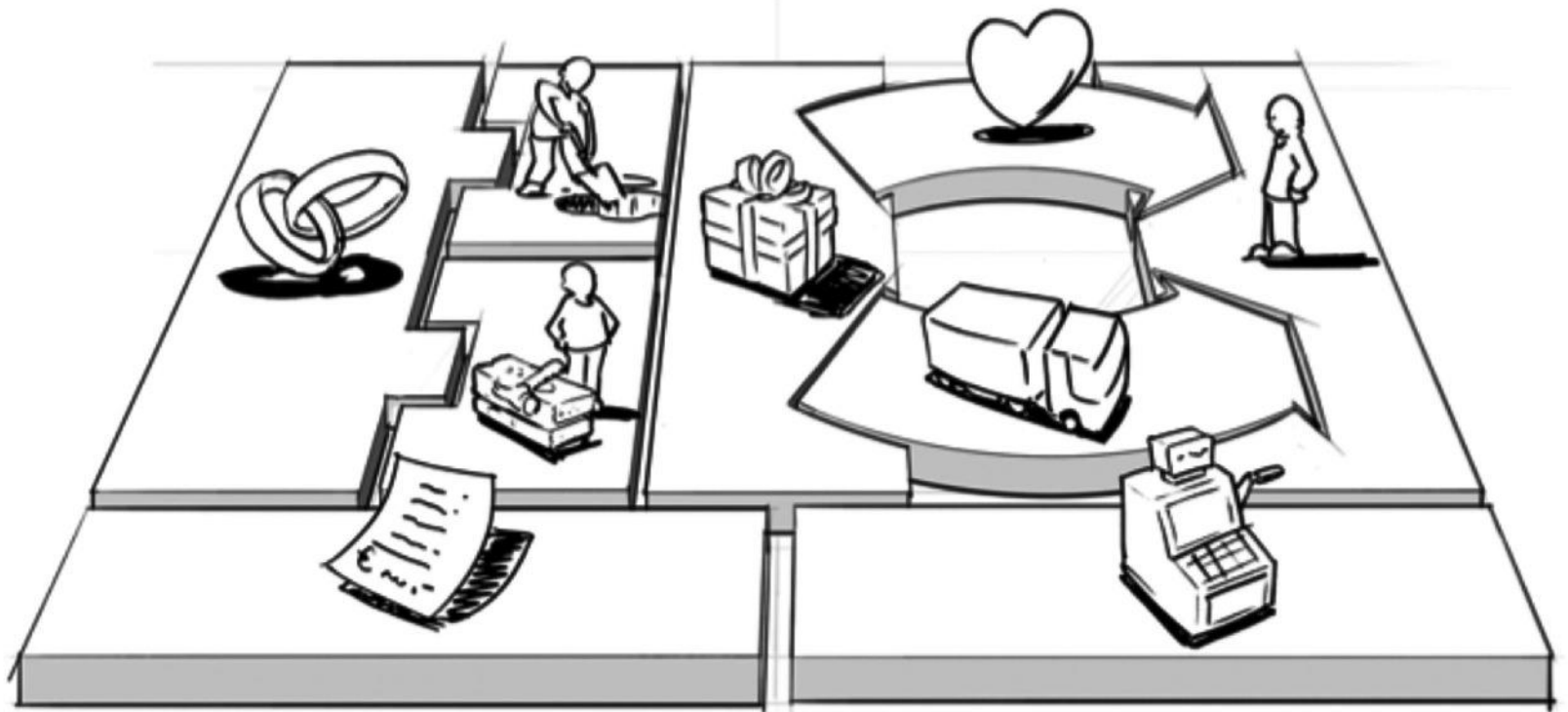
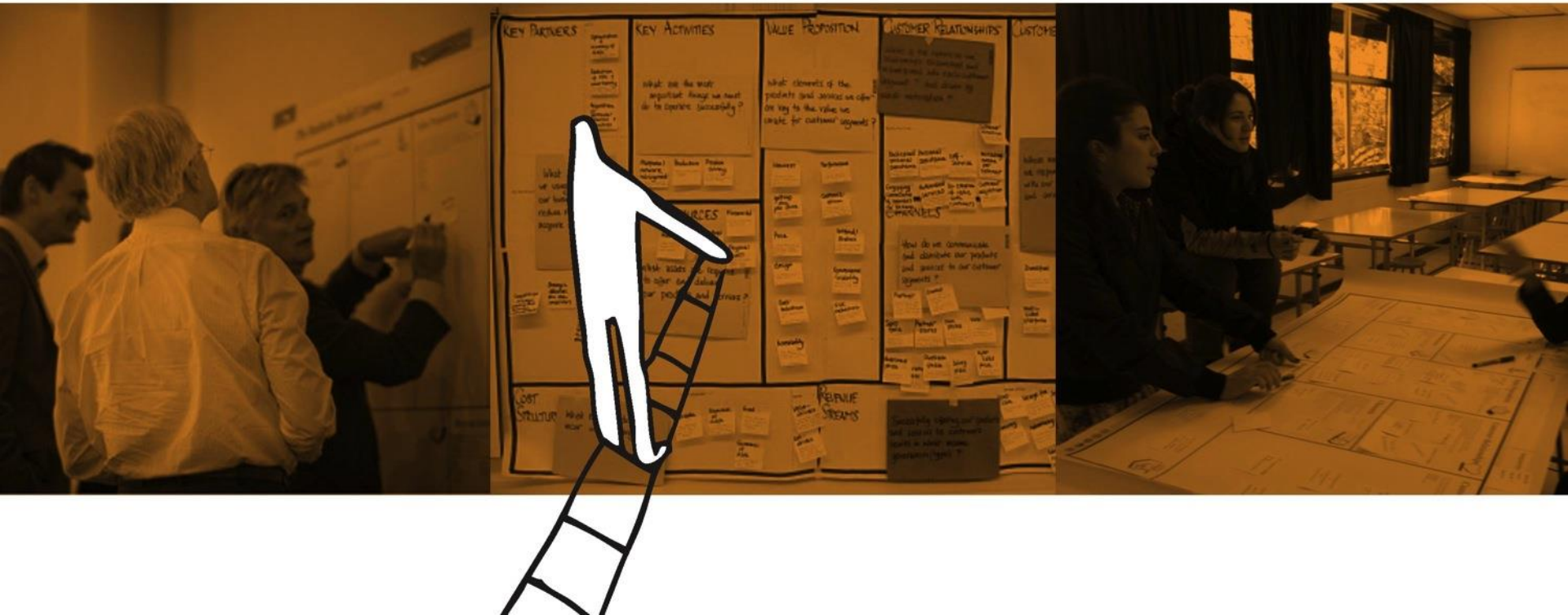


Diagrama de flujos entre la empresa y los clientes

PROTOTIPO

A diferencia de un Plan de Negocios, un modelo de negocios es un prototipo dinámico, un mapa funcional que puede rediseñarse, o adaptarse en base a cambios rápidos y continuos.



PROCESO

IDEA



DESARROLLO DE LA IDEA

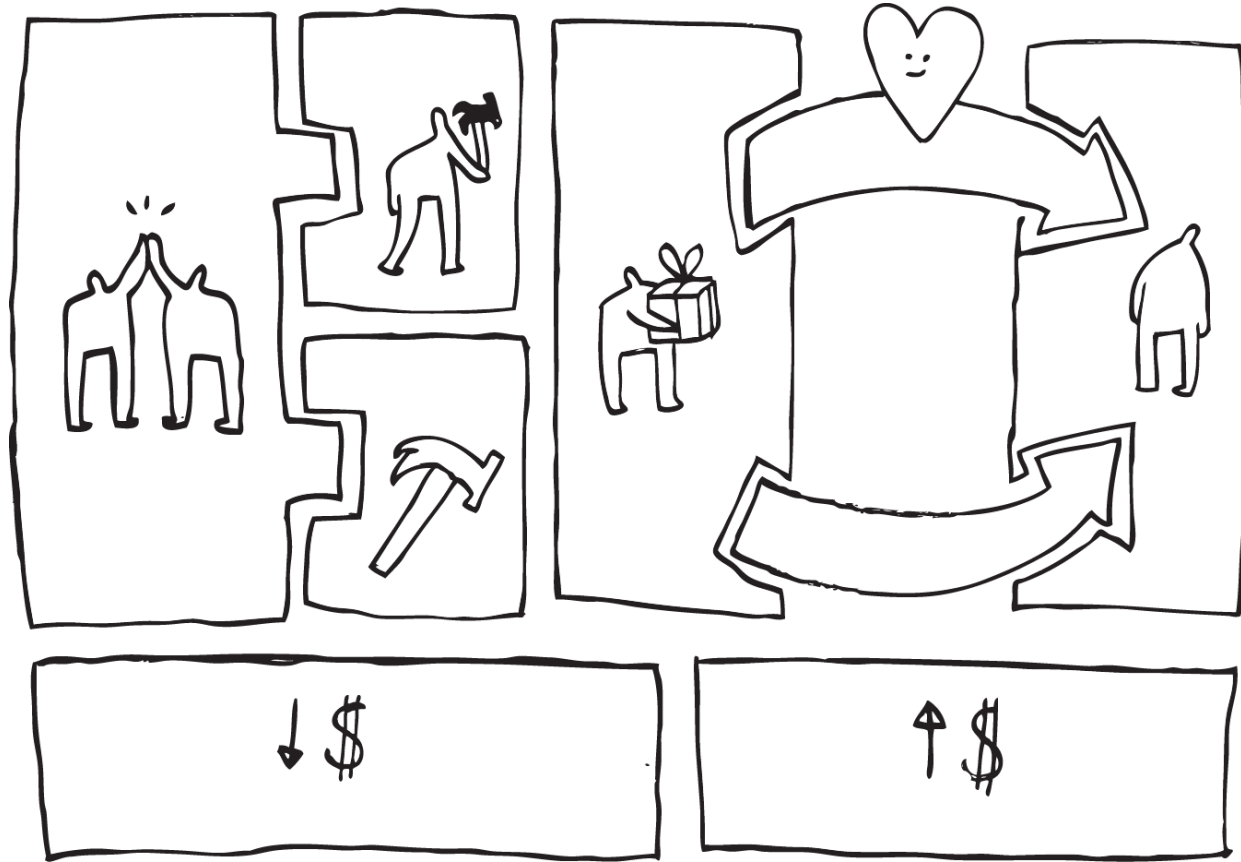


MODELO DE NEGOCIO

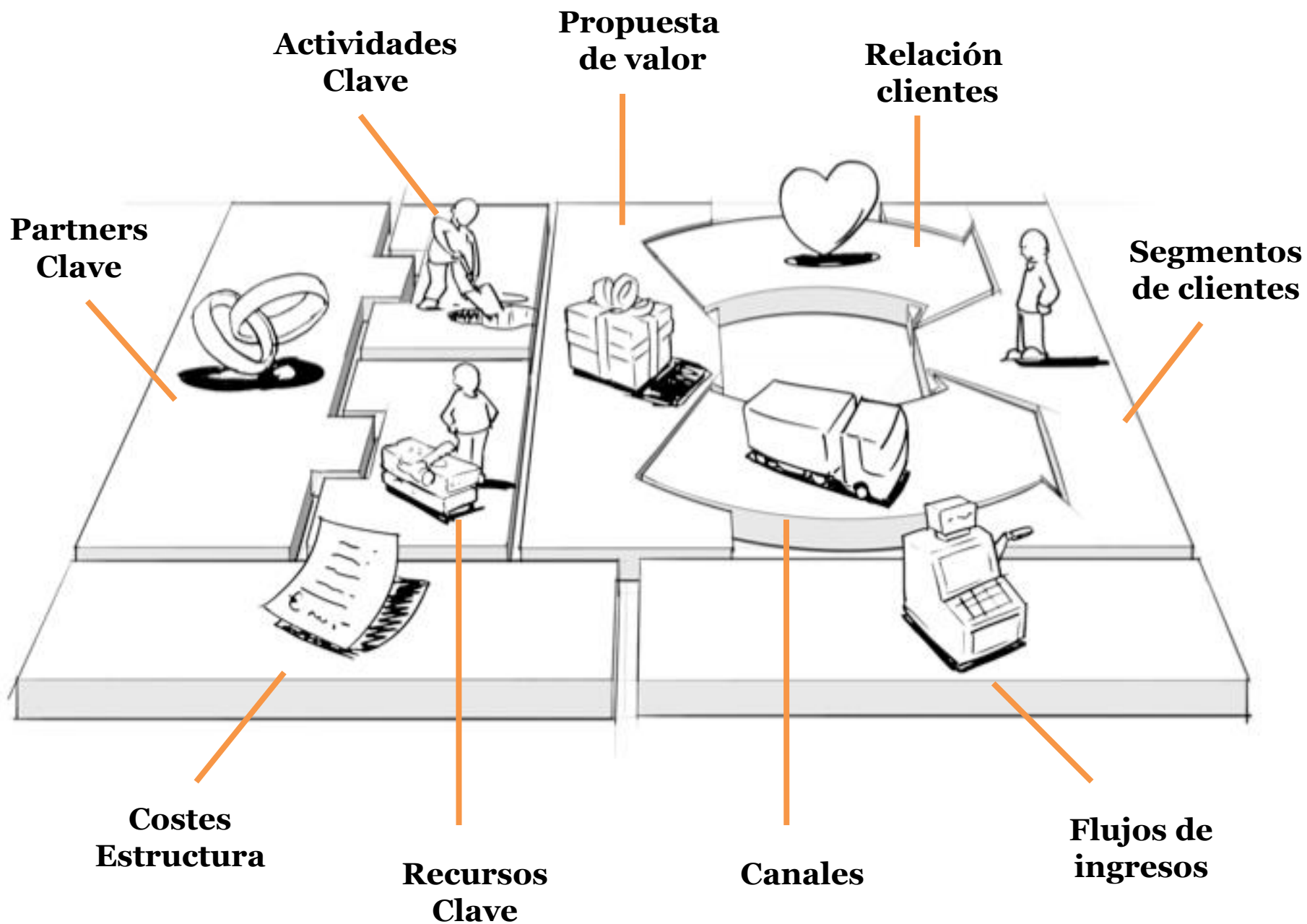


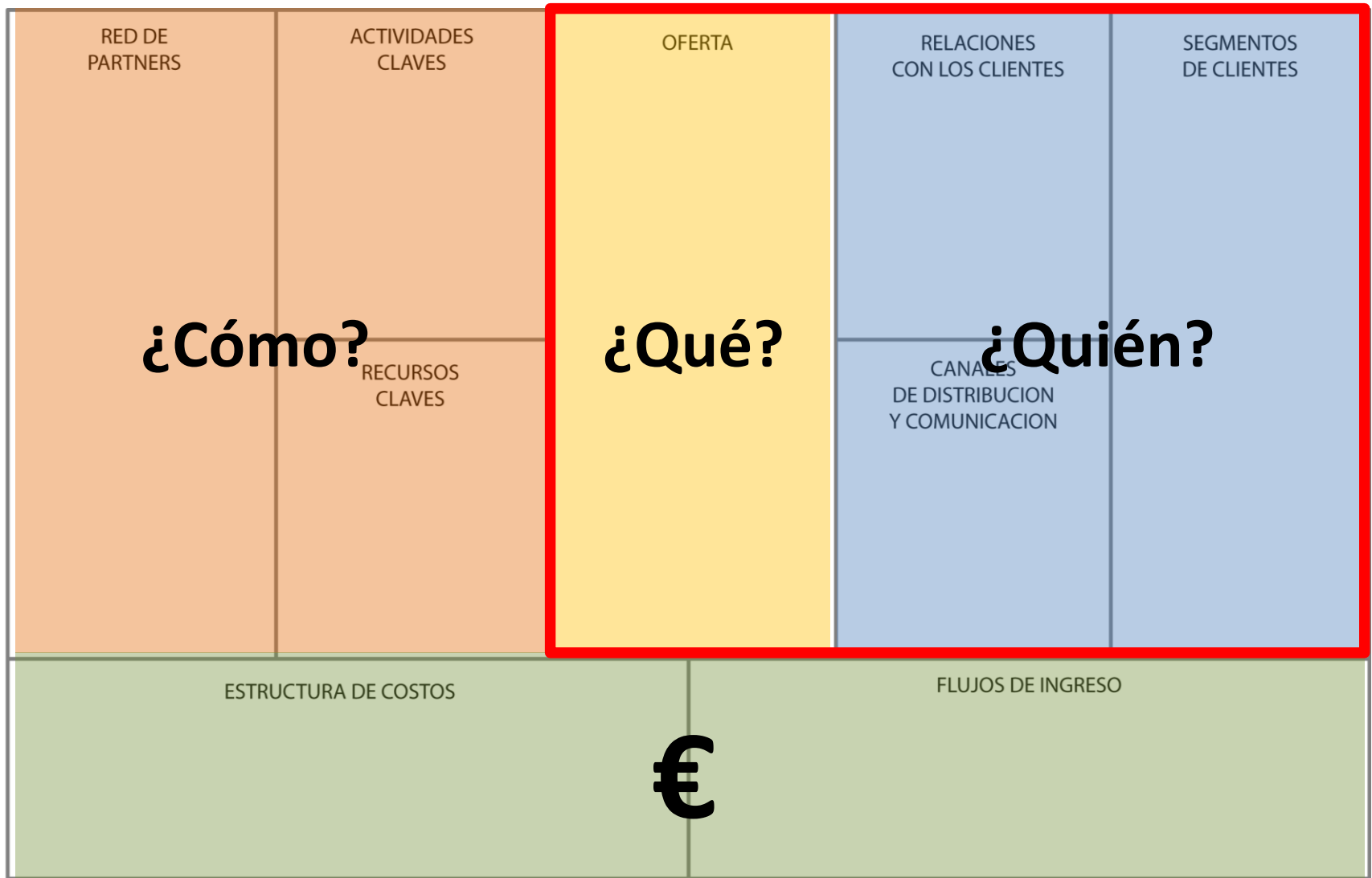
ROAD MAP VALIDACIÓN





IDEA DE NEGOCIO. BUSINESS MODEL CANVAS





Asociaciones clave



Actividades clave



Propuesta de valor



Relaciones con los clientes



Segmentos del mercado



Recursos clave



Canales

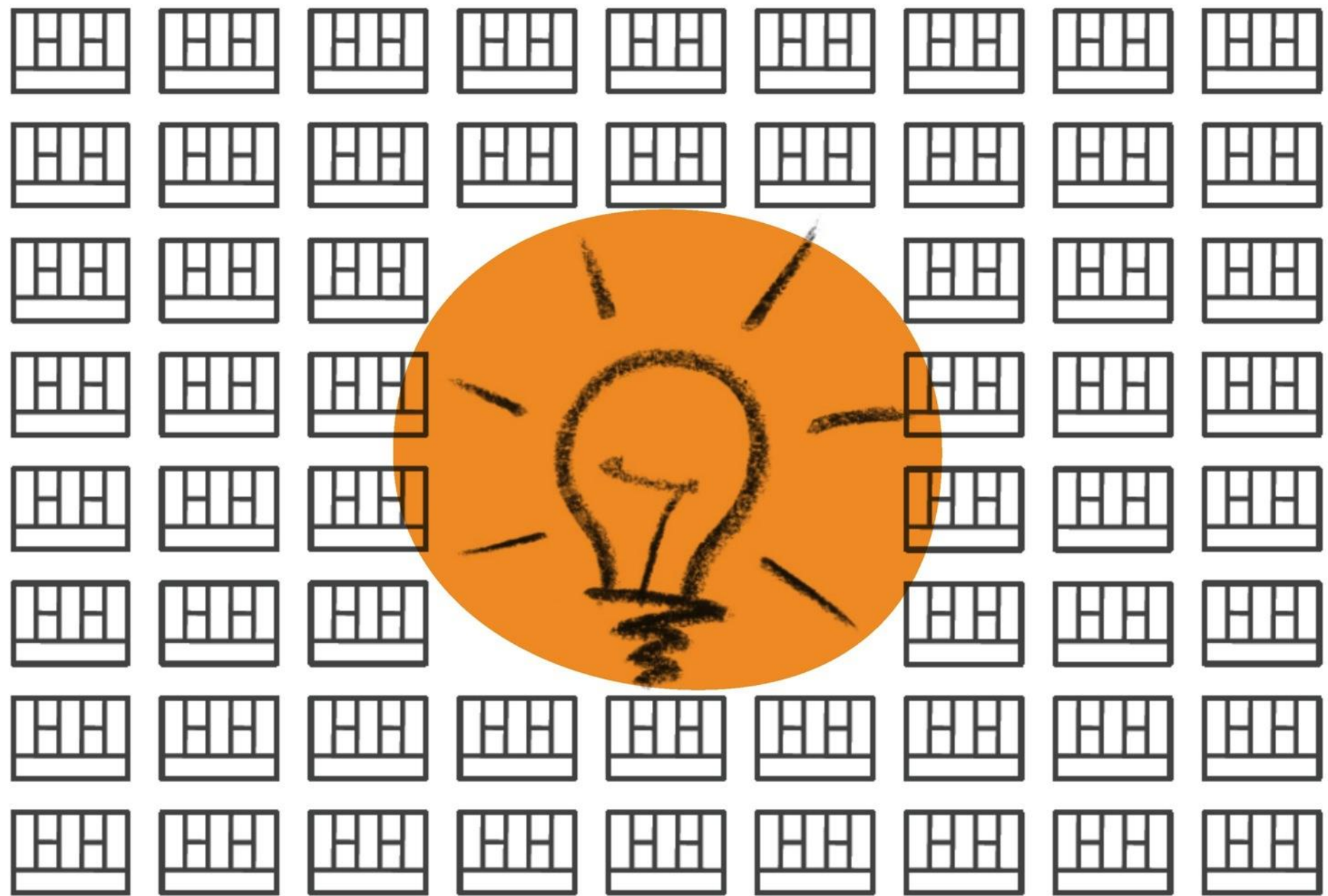


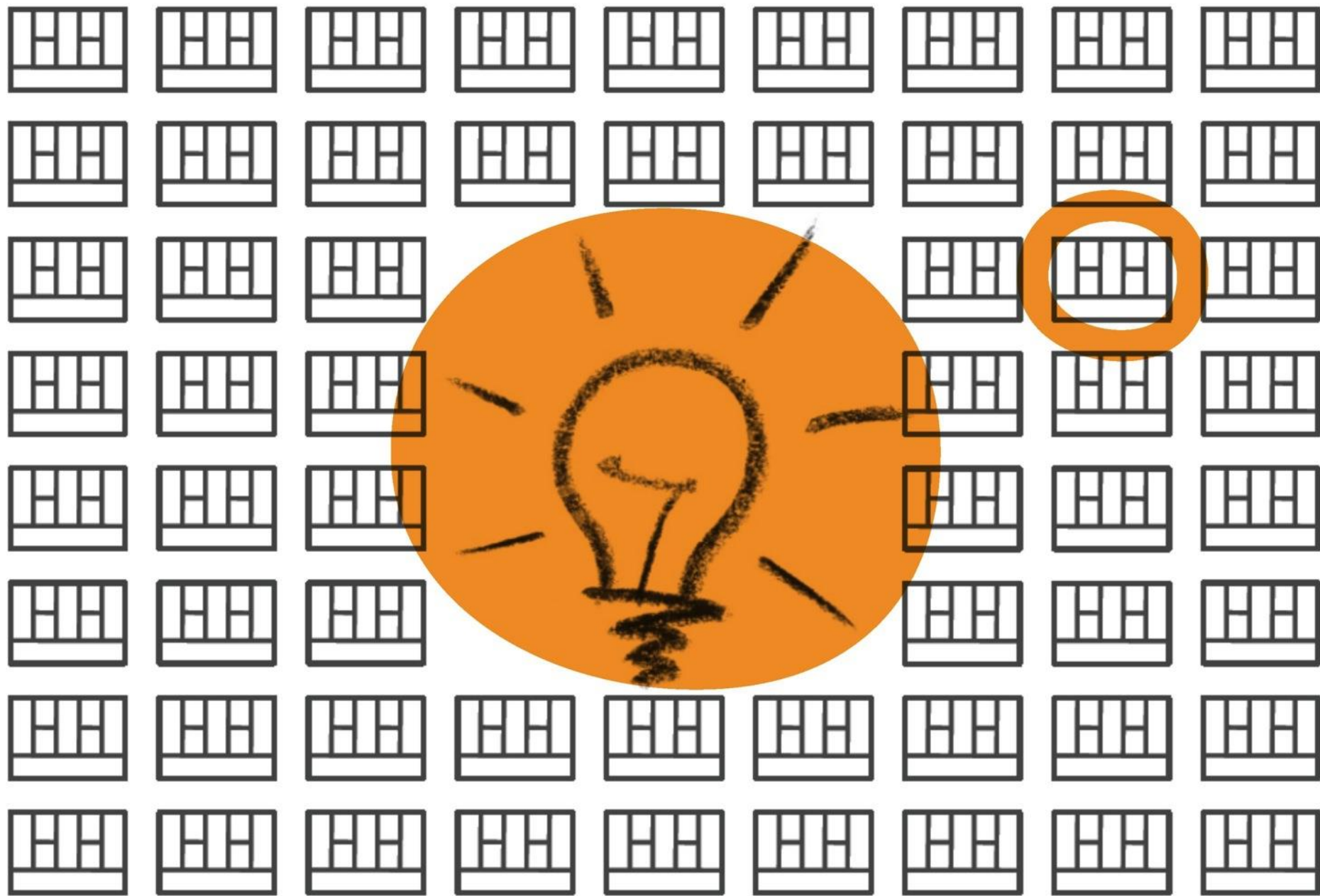
Estructura de costes



Fuentes de ingresos

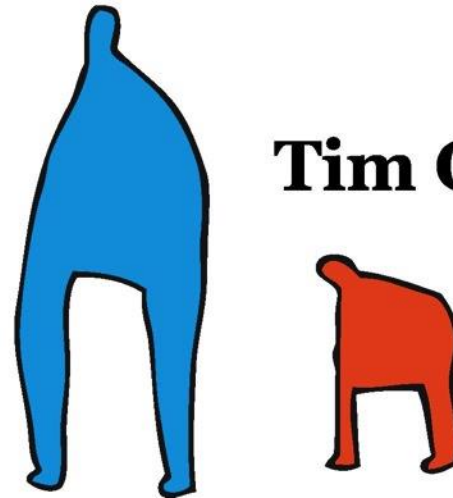






“No hay un único modelo
de negocio...
Las oportunidades y
opciones son innumerables,
solo tenemos que descubrirlas”

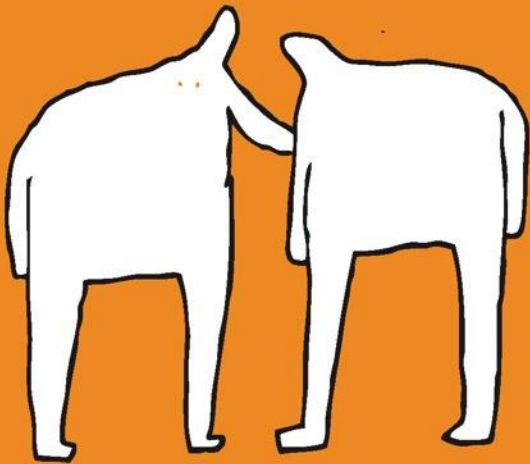
Tim O'Reilly

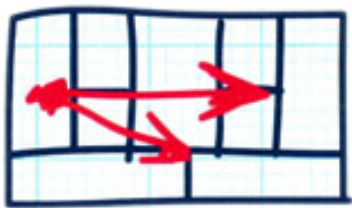




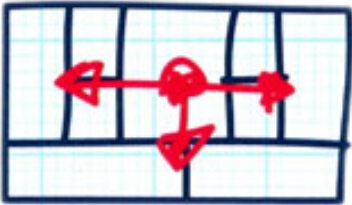


**Tu Producto
no es tu
“producto”,
es tu modelo
de negocio.**

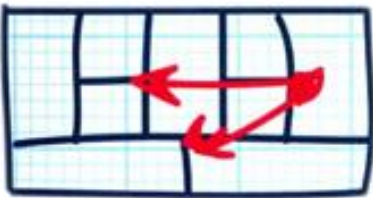




· A partir de los recursos



· A partir de la oferta



· A partir del cliente



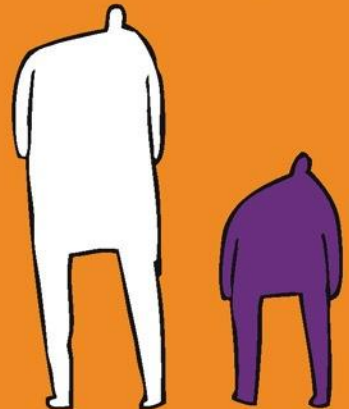
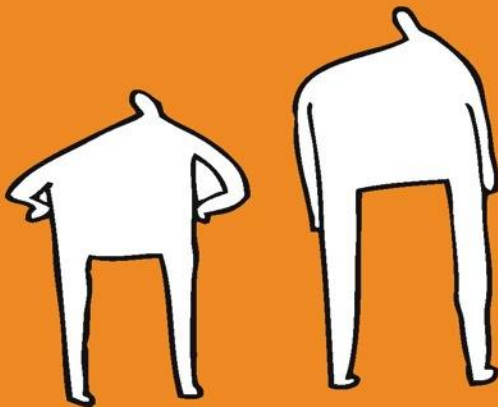
· A partir de las finanzas



· A partir de múltiples epicentros

-La misma tecnología, producto o servicio
puede tener numerosos
modelos de negocio

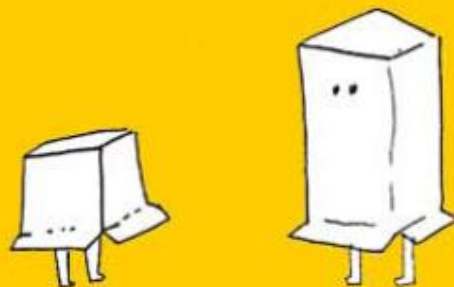
- **MdN es un conjunto de hipótesis**
hay que probarlas



Resumiendo...

Contar historias

Mejorar esas historias



(Future of Design)

HAVE FUN!!!

@JuanGascaTC

**Facebook:
Juan Gasca
Rael Zaragoza
Thinkers Company**

www.thinkersco.com



GRACIAS

ThinkersC

