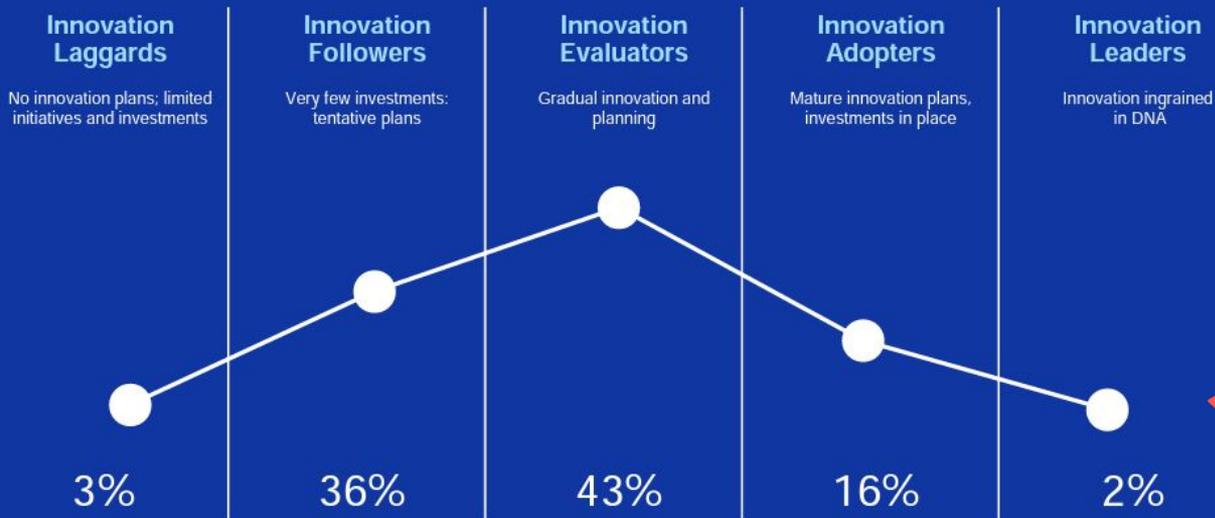




Spin-off by Thinkers<sup>®</sup>

conoce  
aprende  
aplica

# Innovation Index Maturity Curve



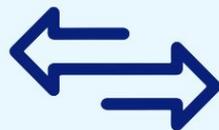
More detailed group descriptions can be found at the end of the report.

7 Copyright © Dell Inc. All Rights Reserved.

**DELL** Technologies

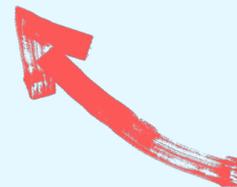
71%

consideran que su organización es innovadora



57%

creen que dejarán de ser relevantes en 3-5 años por carencias en la cultura interna y proceso de trabajo innovador





“No hay forma de competir, de mejorar y garantizar la sostenibilidad si no es innovando en absolutamente todas las áreas de la organización a través de las personas, procesos y tecnología.”



**PERO... NO ESTAMOS PREPARADOS**

Déficit de **habilidades** de innovación + **falta de seguridad** en su potencial innovador (41 %)

## Problema a resolver

Generar impacto sostenible en negocio a través de un **modelo efectivo, accesible y escalable** de innovación y transformación en las organizaciones.

## Impulsamos "PROBLEM SOLVERS"

Plataforma para potenciar a personas y equipos estableciendo **procesos de colaboración** efectivos para resolver retos de negocio.



## Conocimiento

Métodos / Procesos / Casos

Autoexploración - Microlearning  
TODO lo que necesitas conocer y  
aplicar en un solo lugar.

dothink  
Lab. ©

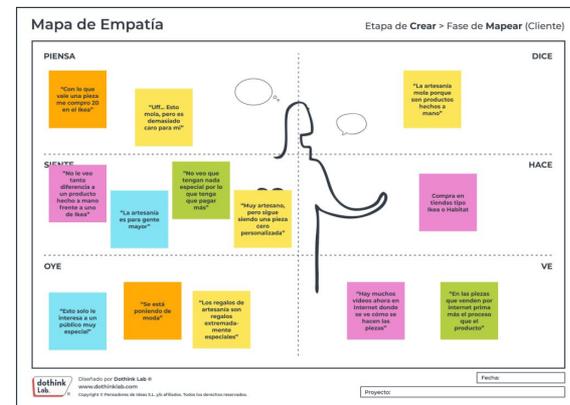
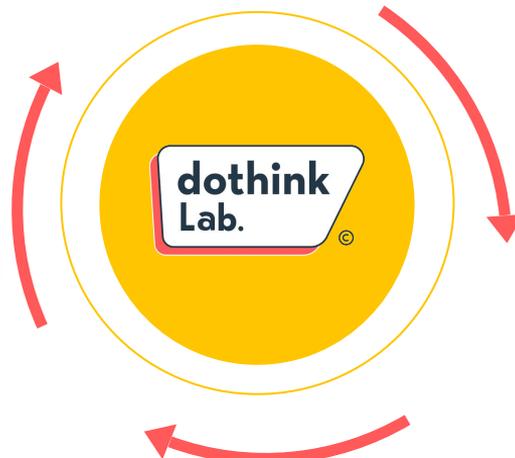
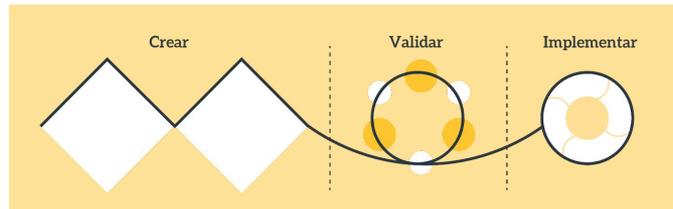
## Espacio colaborativo de proyectos

Espacio online para desarrollar tus  
proyectos con los equipos de tu  
organización

## Escuela de aprendizaje por Retos (ABR)

Formación de autoaprendizaje guiada  
hacia la consecución de un objetivo

# Conocimiento



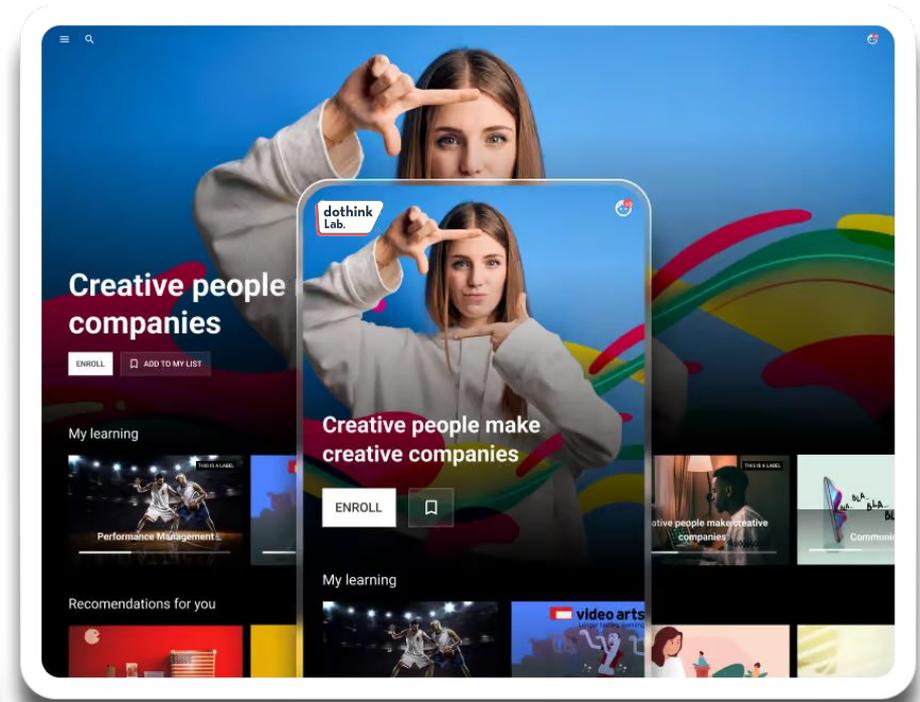
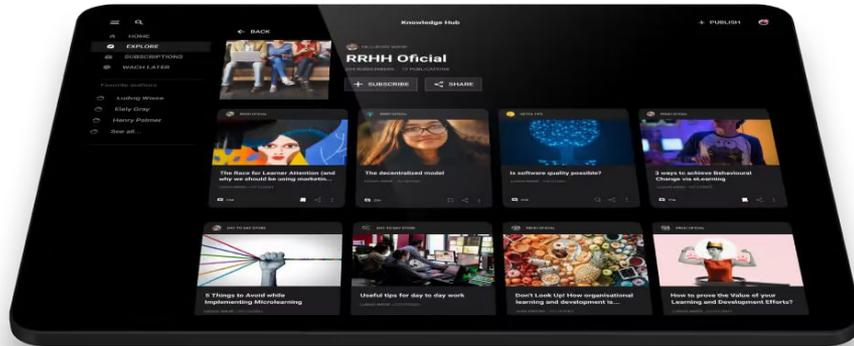
# Conocimiento

## 80+ lienzos y 200+ píldoras de conocimiento

- Píldora de historia y por qué de la herramienta
- Píldora de explicación y modo de uso
- Píldora de Caso práctico

Cursos básicos de autoaprendizaje (2 horas cada uno)

Microlearning sobre diferentes áreas (vídeos, casos, etc)



## Espacio online de proyectos

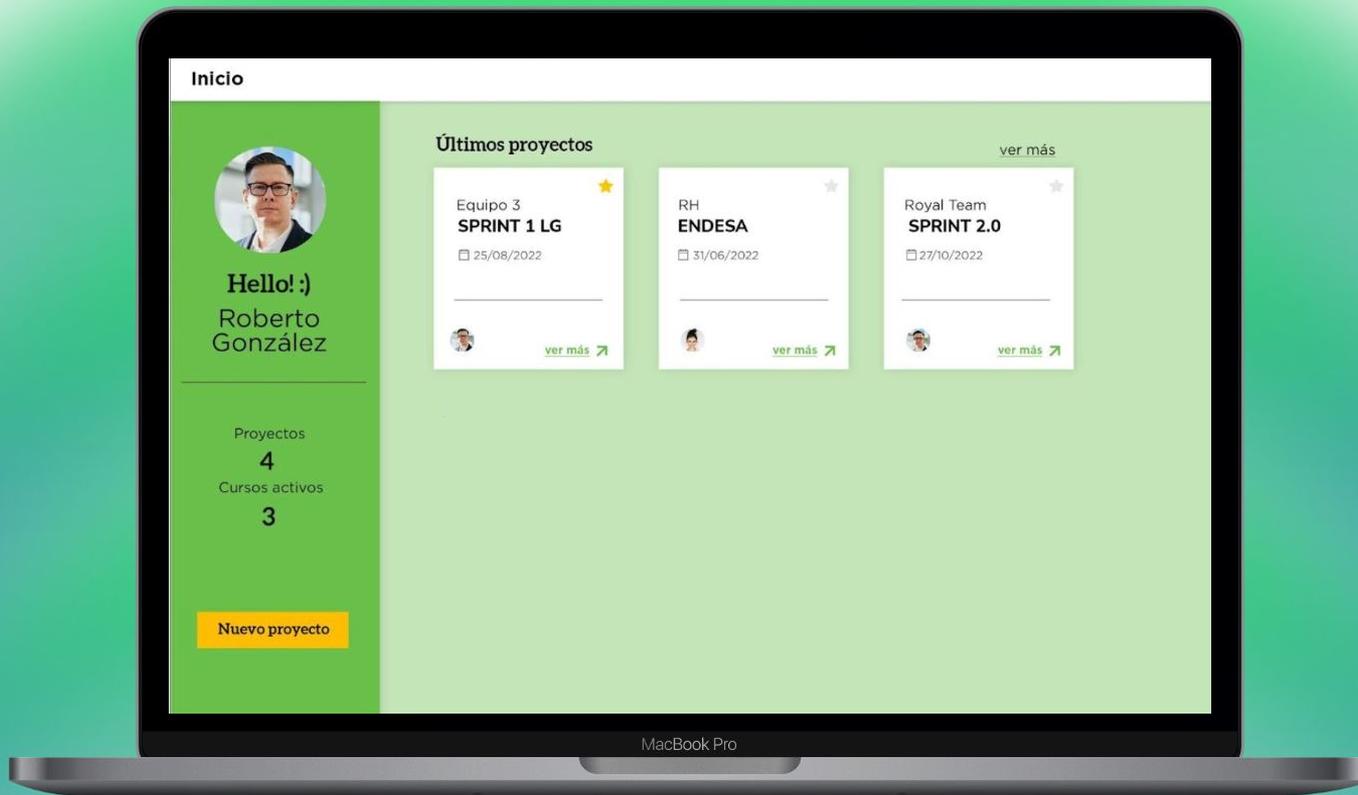
### Dothink Tool

Facilitamos la **resolución de desafíos de negocio** de forma colaborativa con la capacidad de creación de itinerarios a medida:

- Aplicando lo aprendido a retos reales
- Trabajando de forma coordinada y centralizada con otros equipos en tu propia organización
- Facilitando una adopción inmediata, integrado en el ecosistema de la organización Office 365 o Google Workspace



[dothinktool.com](https://dothinktool.com)



Con itinerarios de trabajo predefinidos en un clic, preparados para activar un “enfoque” estandarizado de proyecto.

## Proyectos

### Crear proyecto

Elige el tipo de proyecto que deseas crear

Mapear	Explorar	Construir	Testear
DAOS	DEFINIR/REVISAR CALIFICACION	DESCRIBIR/REVISAR	DEFINIR/REVISAR CALIFICACION
DESCRIBIR/REVISAR LA IDENTIDAD	PERSONA	DESCRIBIR/REVISAR	METODO DE FRECUENCIA
	POINT OF VIEW	PROPÓSITO DE VALOR	

**Curso Design Thinking**

Te ayudará a trabajar en el desarrollo de tu proyecto aplicando la metodología del design thinking con las herramientas explicadas durante el curso de creación de soluciones de valor.

+ ELEGIR

Mapear	Explorar	Construir	Testear
DESCRIBIR/REVISAR	DEFINIR/REVISAR CALIFICACION	DESCRIBIR/REVISAR	DEFINIR/REVISAR CALIFICACION
PL/USP	DESCRIBIR/REVISAR MAPA	DESCRIBIR/REVISAR PARA TENDENCIA	TEST DE USUARIO
CINCO PREGUNTAS	PERSONA	SELECCIÓN DE OTRAS	
METODO DE ACTIVOS	POINT OF VIEW	FORMA DE CONCEPTO	
PERSONA		PERFORMANCE	

**Experiencia de Usuario. UX**

Te acercará a las necesidades reales de tu usuario para que puedas diseñar experiencias que tengan sentido para el cliente y generen valor al producto o servicio.

+ ELEGIR

Mapear	Explorar	Construir
CINCO PREGUNTAS	DESCRIBIR/REVISAR	DESCRIBIR/REVISAR
DAOS	DEFINIR/REVISAR CALIFICACION	DESCRIBIR/REVISAR
	PERSONA	DESCRIBIR/REVISAR
	MAPA IDENTIDAD	PROPÓSITO DE VALOR

**Modelo de Negocio.**

Te permitirá crear nuevas ideas y modelos de negocio desde cero, aprendiendo a construir desde el cliente y las necesidades del mercado, algo “visual” que facilite la co-creación para su puesta en marcha después.

+ ELEGIR

Cada itinerario de trabajo predefinido comprende una **lista de actividades a desarrollar** para resolver el reto.

## Proyectos

Proyecto 1  
Itinerario



### 01 Mapear

1.6 DAFO

1.8 DIAGNÓSTICO DE LA INDUSTRIA

+ AÑADIR

### 02 Explorar

2.1 ENTREVISTA CUALITATIVA

2.15 PERSONA

2.23 POINT OF VIEW

+ AÑADIR

### 03 Construir

3.1 BRAINSTORMING

3.13 STORYBOARD

3.12 PROPUESTA DE VALOR

+ AÑADIR

### 04 Testear

4.2 ENTREVISTA CU

4.4 MATRIZ DE FEE

+ AÑADIR

Insertar Formato Diapositiva Organizar Herramientas Extensiones Ayuda Accesibilidad

Ajustar

Fondo Diseño Tema Transición

Presentación

Com

## Persona

Etapa de **Crear** > Fase de **Explorar** (Síntesis)

**OBJETIVO:**  
Dejar atrás las hipótesis. Visualizar cómo es tu usuario realmente y cómo se relaciona con tu marco de trabajo.

**PASO 1.**  
Pensad en vuestro usuario y ponadle nombre. Dadle vida. Coloca una tipología.

**PASO 2.**  
Decid cómo es, y describid cómo es su vida en relación al marco de trabajo.

**PASO 3.**  
Ubicarlo. El momento es el contexto y el escenario el lugar físico.

**PASO 4.**  
¿Qué necesidades tiene? Recuerda lo que averiguaste durante las entrevistas.

**CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS/COMUNIDAD**

¿Cuál es su edad? ¿Cómo es su familia? ¿Cuál es su trabajo? ¿Cuál es su nivel cultural? ¿Con quién tiene más confianza? ¿Quién es la persona en la que se apoya?

**NECESIDADES/MOTIVACIONES**

¿Cuáles son sus necesidades o motivaciones en el momento o escenario descrito?

**PERSONA**

Nombre.  
Nuestro usuario es el típico que...

**MOMENTO/ESCENARIO**

¿Cuál es el momento o escenario donde la situamos?

Escribe aquí... y arrastra sobre la herramienta

Fecha:

Proyecto:

dothink Lab Diseñado por Dothink Lab © www.dothinklab.com Copyright © Proyectores de ideas S.L. y/o afilias. Todos los derechos reservados.

Con una **explicación integrada** para su correcto desarrollo con un ejemplo para clarificar y enfocar.

Integrada para ser usada con **herramientas de la ofimática corporativa**, sin curva de aprendizaje adicional.



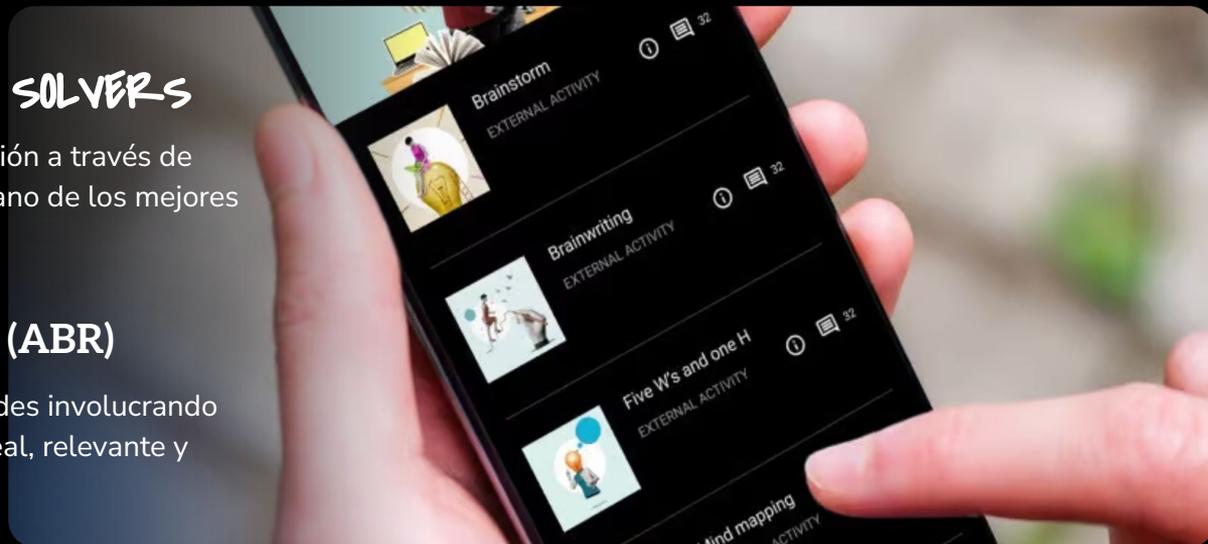
# Akademy

## La academia de los **PROBLEM SOLVERS**

Desarrollamos las habilidades de innovación a través de herramientas, itinerarios y cursos de la mano de los mejores expertos en la resolución de problemas.

## Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

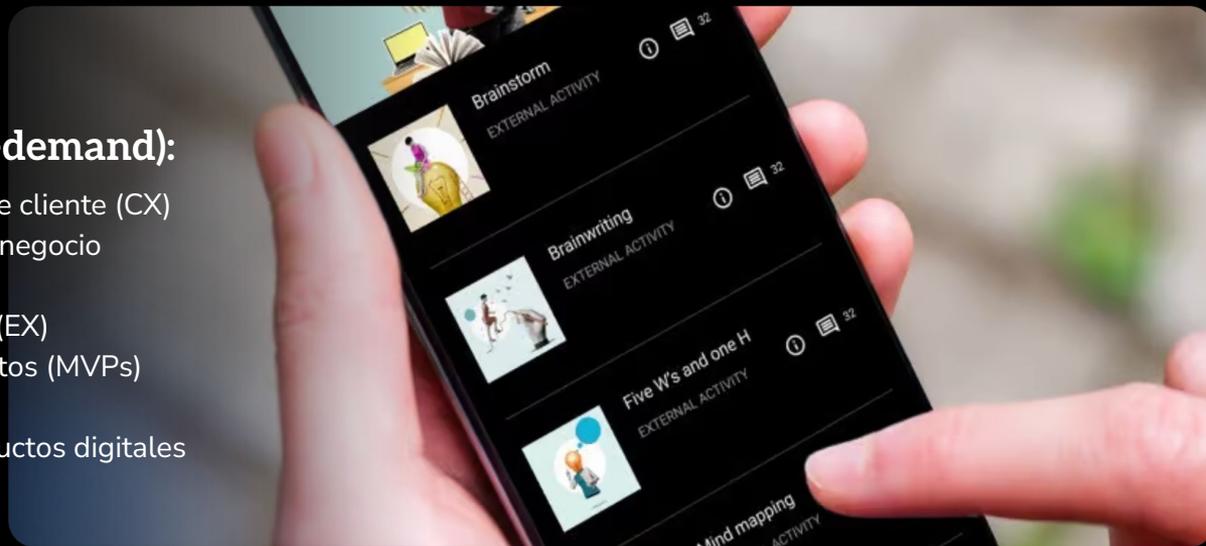
Fomentamos las competencias y habilidades involucrando activamente al usuario en una situación real, relevante y vinculada con su contexto de trabajo.



# Akademy

## Portfolio inicial (Training on-demand):

- Cómo crear nuevas experiencias de cliente (CX)
- Desarrollo de nuevos modelos de negocio
- Investigación de usuarios
- Diseñar experiencia de empleado (EX)
- Diseño y Desarrollo de Experimentos (MVPs)
- Intrainnovación
- Liderazgo UX para diseño de productos digitales



2024

# DESIGNPEDIA

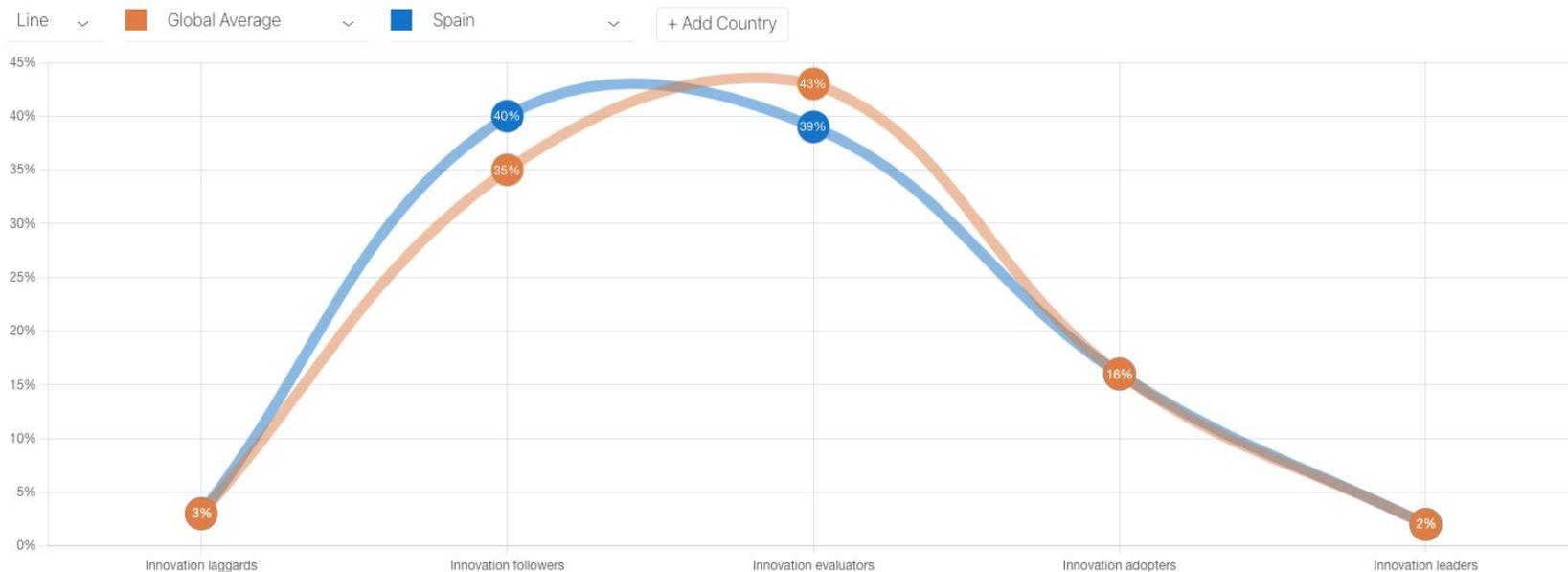
6° Edición (Febrero 2024)

Más de 10.000 copias vendidas



## 2023 Global Results

Use the chart below to compare data results between regions/countries





# do

**Orientado a la acción**

Generar resultados y desarrollar procesos listos para la actuación

# think

**Pensando mejor y más enfocado**

Organizar y afrontar los procesos de trabajo en base a la reflexión y el conocimiento



Spin-off by Thinkers<sup>®</sup>

conoce  
aprende  
aplica