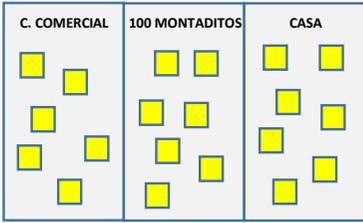
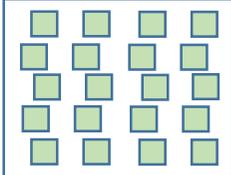


Inicio

<b>0. INTRO DE LA SESIÓN</b> > Powerpoint básico [¿?]	10 h (15')	EL grupo se instala en la sala. FGSR se presenta. Se explica lo que es el DT. Se exponer de manera superficial-general lo que se pretende con el trabajo de los dos días
--	------------	--



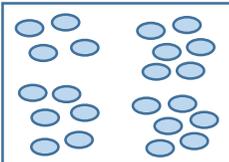
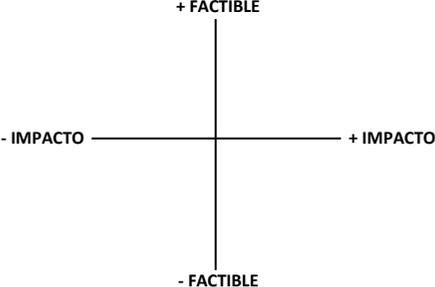
**INSPIRATION** Definir el desafío **Un grupo → JOVENES + Un problema → NO ACUDEN A LA BIBLIOTECA**  
 Se hace a través de preguntas *How Might We...?* **¿QUÉ PODEMOS HACER PARA ATRAER A LA BIBLIOTECA A LOS JÓVENES QUE NO VIENEN?**

TÉCNICA	DINÁMICA		PRODUCTO
<b>1. EXPERIENCIAS ANÁLOGAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Centro comercial</li> <li>• 100 montaditos</li> <li>• Domicilio</li> </ul> > Postit's de color X > Panel dividido 3 espacios > Rotuladores	10:15 h (5')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividir al grupo en 3 equipos. Se explica la dinámica y objetivos del ejercicio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 grupos de ítems-postit's), uno por cada experiencia</li> <li>• Se aparca para retomar luego (en IDEATION)</li> </ul> 
	10:20 h (10')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo en equipos. Para cada experiencia-espacio, identificar fortalezas, elementos, características diferenciales, dinámicas "de uso", regla del juego...</li> <li>• Escribirlos en postit's y describirlos por equipo</li> </ul>	
	10:30 h (15')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un portavoz de cada equipo pega los postit's en su panel y los comenta</li> </ul>	
<b>2. ROLE PLAY</b> > Tarjetones con perfil jóvenes > Postit's de color Y > Rotuladores	10:45 h (15')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada identidad la asumen 2 bibliotecarios, que preparan el papel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel de ítems</li> </ul> 
	11 h (10')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevista jóvenes / bibliotecarios</li> </ul>	
	11:10 h (20')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los bibliotecarios elaboran conclusiones en forma de reflexiones/temas sobre los que se debería trabajar para encontrar soluciones a las demandas de los jóvenes. Se enuncian en forma de postit's.</li> </ul>	

11:30 h (20') PAUSA - CAFÉ



**IDEATION** Agrupar conclusiones por **Temas** ---- evolucionarlos a ---- **Insights** (definición precisa de las **situaciones a resolver /retos** sobre los que hay que trabajar)

TÉCNICA	DINÁMICA		PRODUCTO
<b>RECAP 1</b>	12:00 h (5')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resumir lo hecho hasta aquí, punto donde estamos y qué vamos a hacer</li> </ul>	
<b>3. BRAINSTORMING</b> > Postit's de otro formato o color Z > Panel	12:05 h (15')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agrupan los ítems de los dos ejercicios anteriores en N (4-5) campos/áreas de intervención (se rodean con un círculo y se pone título a cada área)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel de ítems</li> </ul> 
	12:20h (30')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>CREAR ideas/soluciones en equipos</b> (tantos como áreas). En esta fase se anima a los bibliotecarios para que no limiten la imaginación.</li> <li>• Se escriben las ideas en postit's</li> </ul>	
<b>RECAP 2</b>	12:50h (10')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentar el brainstorming y anticipar lo que se va a hacer tras la comida.</li> </ul>	
<b>4. CALIFICAR / PRIORIZAR</b> > Diagrama de dos ejes > Postit's del ejercicio anterior > Proyección de los listados obtenidos en los cuestionarios	13 h (30')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>DEPURAR ideas/soluciones en grupos general.</b> Debate para clasificar las ideas-soluciones en función de dos variables: <b>IMPACTO y FACTIBILIDAD</b></li> <li>• Como referencia de apoyo para el ejercicio de filtrado se muestran los <b>listados obtenidos de los cuestionarios.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Impacto: se proyecta el listado de <b>Servicios para jóvenes</b></li> <li>- Factibilidad: se proyecta el listado de <b>Limitaciones de la btca.</b></li> </ul> </li> <li>• Se van colocando los postit's en el diagrama</li> </ul>	
<b>RECAP 3</b>	13:45 h (10')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anticipar lo que se va a hacer tras la comida.</li> </ul>	

## Continuación

 <b>INSPIRATION</b> BIBLIOTECARIOS → Diseñar soluciones (mapa) JÓVENES 1ª Capturar información / 2ª Testear el mapa		
TÉCNICA	DINÁMICA	PRODUCTO
<b>SESIONES PARALELAS</b>		
<b>BIBLIOTECARIOS:</b> <b>5ª. MAPA DE OFERTA</b> > Papelógrafos-rotuladores color > Celo	15:30 h (90')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Crear el prototipo</b> traduciendo las ideas filtradas-priorizadas en MAPAS MENTALES</li> </ul>
<b>JÓVENES:</b> <b>5B. ENTREVISTA - CHARLA</b> > Papelógrafos-rotuladores	16:00 h (60')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir un <b>grupo de 4-5 cuestiones 'eje'</b> para conducir la charla y que comenten sobre ellas (pensando en "sonsacarles" la información que resulte más relevante de cara a la sesión conjunta)</li> <li>• Al final de comentar cada una, apuntar lo más relevante en el papelógrafo.</li> </ul>
<b>17:00 h Sesión conjunta BIBLIOTECARIOS - JOVENES</b>		
<b>6. CONTRASTAR PROTOTIPO</b> > Mapa o (mejor) Mapa traducido a un Listado en papelógrafo > Gometts de 3-4 colores	17 h (50')	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Contrastar el prototipo</b> con sus destinatarios (= Jóvenes).</li> </ul> <p>Se les presenta el prototipo. Tal vez traducido a listado para poder empezar con un <b>juego de código semafórico</b> en el que los jóvenes marquen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Círculos <span style="color: green;">●</span> para las ideas que les parecen muy interesantes (<i>decir porqué</i>)</li> <li>- Círculos <span style="color: yellow;">●</span> para las ideas que les parecen mejorables (<i>decir en qué</i>)</li> <li>- Círculos <span style="color: red;">●</span> para las ideas que les parecen desechables (<i>decir porqué</i>)</li> <li>- Círculos <span style="color: blue;">●</span> para las ideas que faltan (<i>enunciarlas y describirlas</i>)</li> </ul>
<b>17:00 h (5') Despedida a grupo JÓVENES</b>		
<b>RECAP 4 Y GO AHEAD</b>	17.55 h')	[Sólo ya con bibliotecarios] <b>Orientar (pautas y metodología)</b> al equipo bibliotecario para el trabajo posterior de "rediseño avanzado" del prototipo

## MAPA DE OFERTA

Anotación 1    Anotación 1  
 Anotación 2    Anotación 2  
 Anotación 3    Anotación 3  
 Anotación 4    Anotación 4

Anotación 1    Anotación 1  
 Anotación 2    Anotación 2  
 Anotación 3    Anotación 3  
 Anotación 4    Anotación 4

- Panel con las anotaciones clave

- Prototipo testeado por los usuarios
- Prototipo con anotaciones para una siguiente fase de refinado