

Guía metodológica para la Social Service Jam

VOLUMEN 2

RAISE Youth

The Raise project is funded by Iceland, Liechtenstein and Norway through the EEA and Norway Grants Fund for Youth Employment.

Diseñado por Brain Connectors para FUNDECYT-PCTEX

Recogida de datos y diseño de contenidos: Brain Connectors

Revisión y maquetación: Rosa Méndez, Miguel Contreras-Cervantes

Diseño: Antonio Núñez

Septiembre 2021 © Algunos derechos reservados. El uso comercial de este documento
o cualquier recurso asociado está prohibido.

MARCO TEÓRICO

Social Service Jam, en el marco del proyecto RAISE Youth, es un taller de creatividad colaborativa para encontrar nuevas soluciones a los desafíos económicos, sociales, culturales y ambientales del territorio rural. Una oportunidad para construir comunidad, aprender nuevas herramientas de trabajo para hacer realidad las ideas e identificar oportunidades para emprender con impacto social.

No se trata de una sesión de formación tradicional de transmisión de conocimientos, sino de un laboratorio de ideas, donde los participantes son agentes activos que reflexionan, cuestionan, experimentan y proponen soluciones inéditas a los principales desafíos de su entorno, para de esta forma descubrir su potencial hacia el emprendimiento sostenible, el asociacionismo y el empoderamiento como ciudadanía. Todo ello, a través de la utilización del pensamiento visual y creativo, la reflexión colectiva y el trabajo en grupo.



Como su propio nombre lo indica, la finalidad de Social Service Jam es combinar talento y motivación para desarrollar nuevos servicios y productos que respondan a un desafío social, orientados principalmente a la agricultura sostenible, el turismo rural y el uso de las TICs de forma transversal, como elementos multiplicadores del empleo y desarrollo económico.

De ahí, que la sesión tenga dos objetivos principales:

1. Permitir a los socios locales de RAISE Youth identificar a jóvenes agentes del cambio para potenciar su talento y motivación en la búsqueda de soluciones a los retos del entorno.
2. Potenciar en los participantes la generación de ideas de proyectos de autoempleo, que puedan continuar en los procesos de "incubación" y "aceleración" del RAISE Demo Center.

En definitiva, dar los primeros pasos para la creación de una comunidad de usuarios en torno a los Centros RAISE de innovación rural y emprendimiento social en cada territorio (RAISE Demo Center).)

¿QUIÉNES PUEDES PARTICIPAR?

Social Service Jam está principalmente orientada a jóvenes en situación de desempleo que no reciben formación, de los territorios participantes y alrededores, con edades comprendidas entre los 20 a 29 años, específicamente de 25 a 29 años.

No obstante, un Socio Local puede considerar interesante la participación de otros perfiles, tales como agentes de empleo, trabajadores sociales, jóvenes empresarios, docentes, entre otros; quienes aporten otros puntos de vista, experiencias y, sobre todo, generen confianza en los jóvenes participantes.

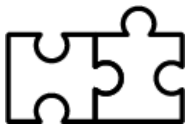
En tal caso, estos perfiles asumirán el rol de **colaboradores** (explicado en el apartado 2.C) y la organización de cada Social Service Jam Local deberá tener presente que su participación nunca debe superar la relación de 5 a 1; es decir, que por cada 5 participantes con perfil jóvenes en situación de desempleo que no reciben formación, sólo podrá haber como máximo una persona con perfil de colaborador.

¿QUÉ VAMOS A HACER?

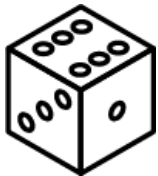
Social Service Jam está inspirada en metodologías como **Design Thinking** que utilizan **el pensamiento creativo y dinámicas de juego** como recursos para explorar nuevas soluciones e innovar. Design Thinking centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios, siguiendo un proceso en el que se ponen en valor 5 características diferenciales:



EMPATÍA: es necesario entender los problemas, necesidades y deseos de los usuarios implicados en la solución que estamos buscando. Puesto que independientemente de que estemos desarrollando, siempre conllevará la interacción con personas. Satisfacer estas necesidades reales es la clave de un resultado exitoso.



TRABAJO EN EQUIPO: pone en valor la capacidad de los individuos de aportar singularidad y generar soluciones inéditas desde perspectivas poco comunes.



UNA ATMÓSFERA LÚDICA: estimula la creatividad y da rienda suelta al talento del equipo, permitiendo disfrutar durante el proceso y por tanto explorar nuevos caminos.



PENSAMIENTO VISUAL: utilizar herramientas con un gran contenido visual y plástico hace que pongamos a trabajar tanto nuestra mente creativa como la analítica, dando como resultado soluciones innovadoras y a la vez factibles.



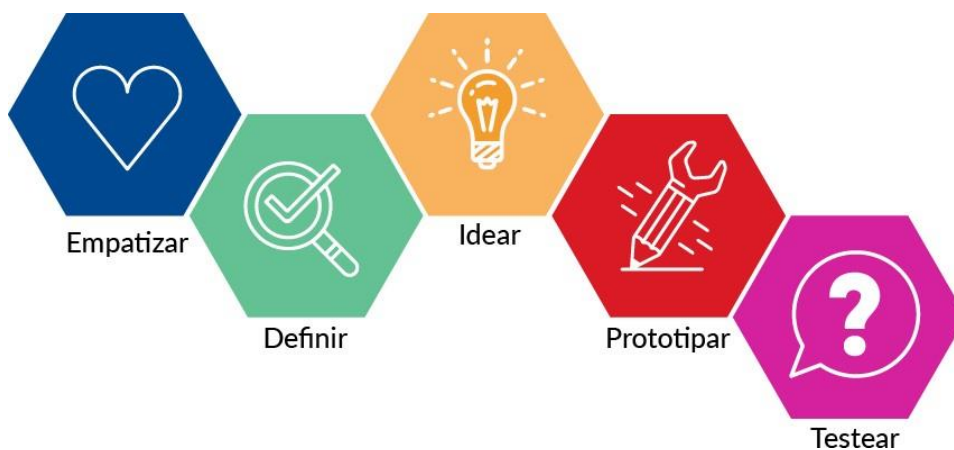
CREACIÓN DE PROTOTIPOS: como un camino para hacer tangibles las ideas y validarlas con los usuarios antes de asumir las soluciones como correctas.



¿Por qué utilizamos Design Thinking en el desarrollo de Social Service Jam?

Básicamente porque dar soluciones novedosas a los problemas de las personas y su entorno es el principal cometido del emprendimiento social. También, porque trabajar en base a retos reales facilita que las soluciones propuestas, en forma de productos y servicios, cuenten con clientes potenciales, reduciendo la incertidumbre de acceso al mercado y maximizando sus oportunidades de éxito. **Trabajando así en la base de proyectos de autoempleo sostenible.**

El proceso de Design Thinking se compone de **cinco etapas no lineales.**





EMPATIZAR: Comienza con una profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados y también de su entorno, para generar soluciones consecuentes con sus realidades.



DEFINIR: Debemos cribar la información recopilada durante la fase de empatía y quedarnos con lo que realmente aporta valor y nos lleva al alcance de nuevas perspectivas interesantes. Identificaremos problemas cuyas soluciones serán claves para la obtención de un resultado innovador.



IDEAR: Tiene como objetivo la generación de un sinfín de opciones.



PROTOTIPAR: Construir prototipos hace las ideas tangibles y nos ayuda a visualizar las posibles soluciones.



TESTEAR: probaremos nuestros prototipos con los usuarios implicados en la solución. Esta fase es crucial y nos ayudará a identificar mejoras significativas, errores a resolver, posibles carencias. Durante esta fase evolucionaremos nuestra idea hasta convertirla en la solución que estábamos buscando.

No obstante, se trata de todo el recorrido que deben hacer los jóvenes emprendedores desde la generación de la idea hasta el lanzamiento de su producto o servicio al mercado; algo que evidentemente durante solo una jornada no sería posible desarrollar. De ahí que en Social Service Jam intentaremos recorrer el camino de las primeras tres fases: EMPATIZAR, DEFINIR E IDEAR; centrándonos en:



RETO
¿para qué?



USUARIO
¿para quién?



SOLUCIÓN
¿cómo?

Reto: Comprender los problemas claves o necesidades no cubiertas que vamos a

intentar resolver.

Usuario: Entender en profundidad para quiénes vamos a solucionar ese reto y su entorno.

Solución: Con qué producto o servicio novedoso daríamos solución a ese reto.

En el apartado *3. Desarrollo de la sesión*, te proponemos una serie de pasos y herramientas para que abordes la sesión desde la perspectiva del Design Thinking, centrándonos en la resolución de retos y la empatía con usuarios, para diseñar productos y servicios novedosos y descubrir oportunidades para emprender con impacto social. Si quieres profundizar sobre Design Thinking puedes visitar la página: new-ideo-com.s3.amazonaws.com/2010_SSIR_DesignThinking.pdf

PREPARACIÓN DE LA JORNADA

a. Convocatoria

Número de participantes: Si los objetivos de Social Service Jam son generar ideas para emprender con impacto social y dar los primeros pasos en la creación de las comunidades de usuarios de los RAISE Demo Center, podría pensarse que un número mayor de participantes, supone mayores oportunidades de éxito en la consecución de estos objetivos.

Sin embargo, cada Socio Local debe afrontar el número idóneo de participantes teniendo en cuenta sus condiciones particulares. Por ejemplo:

- Capacidad de aforo de la sala o salas: En este tipo de sesiones se debe propiciar una atmósfera idónea para el pensamiento creativo, donde el confort para trabajar de forma grupal es un requisito indispensable. De ahí que la capacidad de las salas donde se desarrolle la sesión será el primer condicionante a la hora de decidir el número de participantes idóneo.
- Capacidad de convocatoria: Motivar la participación de jóvenes en situación de desempleo, que no reciben formación, puede ser el principal reto al que se enfrente un Socio Local, especialmente si tenemos en cuenta las circunstancias particulares de este colectivo y la baja densidad de población en entornos rurales. De ahí que cada organizador debe plantearse unos objetivos realistas respecto al número de participantes, teniendo en cuenta convocatorias de actividades previas. En cualquier caso, se debe procurar que Social Service Jam no se desarrolle con un número inferior a 15 participantes.
- Número de facilitadores: En un primer momento, los participantes pueden sentirse abrumados ante la utilización de metodologías de trabajo y herramientas completamente desconocidas para ellos. Es por esto que, tal como se describe en el apartado 2.C Roles de la sesión de trabajo, el papel de los facilitadores será el de ayudar en el uso de estas nuevas herramientas y estimular la exploración de nuevas perspectivas.

Para que este rol cumpla su cometido en unas condiciones idóneas, y evitar así el colapso en las dinámicas de trabajo de los grupos, se debe contar al menos con un facilitador por cada 15 participantes. Para que este rol cumpla su cometido en unas condiciones idóneas, y evitar así el colapso en las dinámicas de trabajo de los grupos, se debe contar al menos

con un facilitador por cada 15 participantes. Cada Socio Local deberá garantizar el número óptimo de facilitadores, con los conocimientos y habilidades especificados, respecto a sus expectativas de aforo. Un número mayor de participantes, necesariamente implica un número mayor de facilitadores.

Dissemination: Cada Socio Local deberá utilizar los canales que mejor se adapten a su público: carteles impresos, folletos informativos, infografías en redes sociales, mensajes instantáneos directos, entre otros. Es importante destacar que para que una convocatoria sea efectiva se debe realizar al menos con 15 días de antelación, habilitado un sistema de inscripción sencilla que puede ser telefónica, por correo electrónico o utilizando un formulario online, dependiendo del nivel de digitalización de los colectivos.

Los datos básicos de inscripción son: nombre y apellido, género, edad, teléfono, correo electrónico, nivel formativo.

Los mensajes a transmitir también serán claves para motivar la participación de los jóvenes. Una buena fórmula es explicar que se trata de actividad singular donde:

- Tendrán la oportunidad de dar a conocer su punto de vista y cocrear soluciones a los retos de su comunidad.
- Conocerán nuevas dinámicas y herramientas para trabajar desde un enfoque de innovación creativa.
- Compartirán con otros jóvenes con sus mismas inquietudes.
- Mejorarán sus competencias de cara al autoempleo y la búsqueda oportunidades laborales.
- Experimentarán con dinámicas altamente estimulantes, basadas en la creatividad, el trabajo en grupo y la colaboración.

b. Logística de la sesión

Salas, mobiliario y equipamiento tecnológico: El espacio donde se desarrolle la sesión es algo realmente importante en Social Service Jam, no solo porque debemos garantizar un espacio confortable de trabajo grupal, sino también un lugar donde fluyan las ideas y la comunicación.



Cada Socio Local tendrá la opción de realizar las actividades en una única sala de grandes dimensiones, que cumpla con todos los requerimientos; u optar por dos tipologías de salas: una donde se realice el trabajo común de todos los participantes y otras salas más pequeñas para el trabajo por grupos.

En ambos casos, es necesario que los espacios de trabajo cumplan con las siguientes características:

- Sala para el trabajo común de todos los participantes:
 - Diáfana con mobiliario liviano que se pueda reconfigurar fácilmente y facilitar la movilidad de los participantes.
 - Se deben procurar las configuraciones en círculo o en U que facilite que todos los participantes puedan verse entre sí, evitando así que den la espalda a otros participantes al hablar.



- Dotada con un proyector y pantalla de proyección, o una pizarra digital donde enseñar los contenidos comunes.
- Dotada con un sistema de audio acorde al número de participantes previstos.
- Debe tener una pared sin decoraciones o una pizarra de Vileda de grandes dimensiones donde pegar notas adhesivas y fichas de trabajo.



- Sala o salas para el trabajo en grupo:
 - Dotadas con una mesa de trabajo individual y sillas, por cada grupo de trabajo de 4 a 5 personas (tantos como sean necesarios según el aforo previsto).
 - Se deben poder pegar lienzos de trabajo y fichas en las paredes.

- Se debe procurar una buena acústica en la sala para evitar que los grupos de trabajo se interrumpen entre sí, lo que podría ocurrir cuando haya varias personas hablando al mismo tiempo; sobre todo cuando se opte por una sala de trabajo única o grandes aforos.



Materiales a utilizar: Se debe suministrar a cada grupo de trabajo de 4 o 5 participantes:

- Rotuladores de punta fina y notas adhesivas de colores.
- Cinta adhesiva.
- Un kit de herramientas de trabajo (Apartado 4) impresas en formato no inferior a A2
- Identificadores individuales donde escribir el nombre de los participantes (10 X10 cm)



Coffee break – Almuerzo: Cada Socio Local podrá optar por invitar el Coffee Break y/o Lunch a los participantes en las propias instalaciones donde se desarrolle la sesión, para de esta forma evitar retrasos derivados de los recorridos y la atención en cafeterías y restaurantes. En tal caso deberá hacerlo en una sala distinta al espacio de trabajo, y ofrecer alimentos saludables y alternativas a las diferentes necesidades, preferencias e intolerancias alimenticias.

De forma general, las instalaciones deberán ser accesibles, amigables para personas con dificultades de movilidad y las salas de trabajo deben estar próximas a los cuartos de baño.

c. Roles de la sesión de trabajo

Un elemento realmente importante en cada Social Service Jam Local es el equipo humano que hay detrás. Además del staff que prepara con dedicación toda la logística de la jornada, hay una serie de roles muy relevantes que deben tener no sólo unos conocimientos técnicos específicos, sino además poseer habilidades de comunicación y motivación; ya que serán fundamentales para generar una atmósfera de trabajo idónea para la generación e intercambio de ideas. These roles are:

Conferenciante - experto en emprendimiento social en el ámbito rural: Es la persona responsable de la charla introductoria acerca de las oportunidades y retos del emprendimiento social en el ámbito rural.

Debe tener conocimientos sobre nuevas tendencias y casos de éxito de empresas sociales en el medio rural, especialmente en temáticas como agricultura ecológica, turismo sostenible y nuevas tecnologías.

Debe transmitir una energía motivadora e inspiradora, que estimule las nuevas ideas en los participantes. Su objetivo será transmitir que los retos del medio rural pueden ser también oportunidades para el autoempleo, generando desarrollo social y económico para las personas y el territorio. Puede tratarse de la misma persona que facilite la sesión.

Facilitadores: El rol de los facilitadores será el implementar la metodología y herramientas propuestas en esta guía, a objeto de obtener nuevas ideas de productos y servicios con impacto social y descubrir oportunidades para emprender en el medio rural. Para ello, deberán guiar a los participantes a través de un proceso de reflexión y pensamiento creativo, para explorar nuevos caminos más allá de los evidentes.

Es requisito **indispensable** que los facilitadores cuenten con conocimientos específicos en Design Thinking y otras metodologías de innovación abierta e innovación centrada en personas, así como experiencia previa en el desarrollo de sesiones de cocreación; ya que de esta forma estarán familiarizados con el uso de herramientas de pensamiento visual y tendrán la capacidad para realizar pequeñas modificaciones metodológicas, cuando las singularidades del colectivo de participantes así lo requieran.

En general, los cometidos de los facilitadores son:

- Hacer que los participantes se sientan cómodos y bien acerca de sus contribuciones
- Ayudar a los participantes a ponerse de acuerdo y tomar decisiones
- Asegurar que se escuchen las ideas y opiniones de todos, creando un entorno que fomente el diálogo
- Mantener a los participantes enfocados en los temas clave, de acuerdo con la agenda y asegurando el progreso del trabajo en grupo
- Asegurar el flujo de ideas y experiencias entre todos los miembros del equipo
- Recopilar información relacionada con los resultados de trabajo y colaborar en la redacción del informe final.

Cada Socio Local deberá contar con al menos un facilitador con estas características. No obstante, si la participación en Social Service Jam es superior a 15 personas, deberá haber un número mayor de facilitadores, manteniendo como mínimo la relación de 1 a 15; es decir un facilitador por cada 15 participantes.

Colaboradores: un Socio Local puede abrir la convocatoria a la participación de otros perfiles tales como agentes de empleo, trabajadores sociales, jóvenes empresarios, docentes, entre otros; quienes aporten otros puntos de vista, experiencias y sobre todo generen confianza en los jóvenes participantes. En tal caso, estos perfiles asumirán el rol de **colaboradores**.

Los colaboradores formarán parte de los grupos de trabajo y podrán dar sus opiniones y realizar contribuciones con total libertad. No obstante, su principal cometido es el de fomentar nuevas perspectivas, sin intentar imponer sus opiniones, ni dominar la conversación. Su experiencia y nivel de conocimiento deben servir para enriquecer el trabajo del grupo y no para dirigirlo.

La organización de cada Social Service Jam Local deberá tener presente que su participación nunca debe superar la relación de 5 a 1; es decir, que por cada 5 participantes con perfil jóvenes en situación de desempleo que no reciben formación, sólo podrá haber como máximo una persona con perfil de colaborador. Además, no podrá haber dos colaboradores en un mismo grupo de trabajo.

DESARROLLO DE LA JORNADA

a. Programa

09:30h. Presentación de la jornada & presentación de los participantes.

10:30h. Píldora formativa. La Innovación Social en el mundo rural:

- Retos.
- Oportunidades.
- Innovación centrada en personas.

11:30h. Descanso.

11:45h. Dinámica colaborativa de identificación de retos del territorio (de aquí saldrán las líneas temáticas para la creación de grupos).

12:45h. Creación de grupos (4-5 participantes por grupo).

13:30h. Dinámica y trabajo por grupos: puesta en común del reto sobre el que van a trabajar.

14:00h. Pausa para la comida.

15.30h. Dinámica y trabajo por grupos: definición del problema (reto) y perfiles de personas usuarias.

16.30h. Dinámica y trabajo por grupos: definición de soluciones.

17.30h. Socialización de las soluciones bajo la dinámica del Elevador Pitch (presentaciones de 3 minutos por grupo de trabajo).

18.30h. Fin de la jornada.

Cada Socio Local podrá adaptar el horario a las particularidades de su territorio; no obstante deberá tener en cuenta que Social Service Jam no debe tener una duración ni inferior, ni superior a una jornada.

b. Descripción de la metodología

Duración	Actividad	Objetivo previsto	Fórmula de trabajo	Desarrollo	Herramienta propuesta
15 minutos	Presentación de la jornada	Que los participantes conozcan la mecánica de la jornada y los objetivos esperados.	Charla	El facilitador explicará a los participantes la metodología de la sesión, el programa del día y los objetivos esperados.	Presentación visual
45 minutos	Presentación de participantes	Identificar a los participantes, su perfil y motivaciones. Que los participantes se conozcan entre ellos.	Dinámica para romper el hielo	De forma rápida y ágil, cada participante se presenta, diciendo su nombre y motivación para participar en la sesión.	El facilitador deberá elegir la dinámica idónea en función del número de participantes de cada Social Service Jam Local
1 hora	Píldora formativa. La Innovación Social en el mundo rural	Inspirar en los participantes nuevas ideas sobre modelos de negocios sociales en ámbitorural. Orientar a los participantes en el tipo de ideas a desarrollar en la sesión. Descubrir en los participantes nuevas metodologías para innovar centrados en los usuarios, buscando soluciones para problemas reales de las personas, las comunidades y los territorios.	Charla	Con una energía inspiradora y motivadora, un experto en emprendimiento social deberá descubrir a los participantes las oportunidades y retos del emprendimiento social en el ámbito rural, y cómo emprender con impacto, buscando dar solución a los retos de una comunidad o un territorio. Para ejemplificarlo, el conferenciante enseñará casos de éxito de empresas sociales en el medio rural, nuevas tendencias y modelos de negocios con impacto positivo, especialmente en temáticas como agricultura ecológica, turismo sostenible y nuevas tecnologías.	Presentación visual
<u>COFFEE BREAK</u>					
1 hora	Dinámica colaborativa de identificación de retos del territorio	Que los participantes reflexionen sobre los principales retos de su territorio y/ o comunidad. Identificar qué retos pueden suponer una oportunidad para generar nuevas formas de emprendimiento rural. Que los participantes elijan las temáticas sobre las que quieren trabajar a lo largo de la sesión.	Trabajo colectivo (todos los participantes de la sesión)	Para empezar, cada participante deberá pensar de forma individual retos de su entorno sobre los cuales le gustaría trabajar, teniendo en cuenta los ejes temáticos: agricultura, turismo, TIC. Deberá escribir cada reto de forma individual en notas adhesivas. Si el número de participantes es pequeño, se les invitará a generar el mayor número de ideas posibles, para de esta forma tener más variedad en los grupos de trabajo posteriores. Cuando todos los participantes tengan escritos sus retos, el facilitador invitará a uno de ellos a leerlo en voz alta. Pegará la nota adhesiva en la pared o pizarra, a la vista de todos. El facilitador invitará a los demás participantes con retos similares a darle sus notas adhesivas, diciendo antes y en voz alta alguna aportación nueva o matiz al respecto. El facilitador deberá pegar todas las notas adhesivas de forma agrupada y ponerle un nombre que lo identifique, en letra	Lluvia de ideas Mapa de afinidad

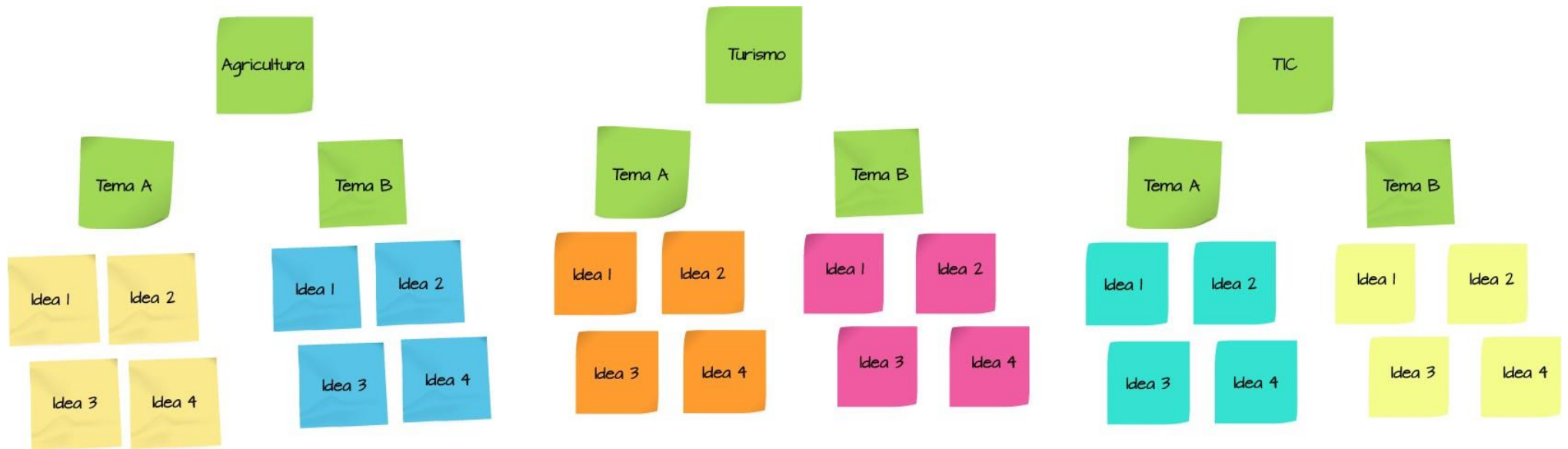
				<p>grande para que todos puedan verlo.</p> <p>Cuando no haya nada nuevo que aportar respeto a esa categoría, invitará a otro participante a leer en voz alta un nuevo reto, repitiendo la mecánica anterior.</p> <p>Se repetirá esta mecánica con todas las categorías de retos, dando como resultado un mapa de ideas afines, agrupadas y definidas bajo un denominador común.</p>	
45 minutos	Creación de grupos	Generar grupos de trabajo, donde cada participante pueda trabajar en el reto con el que más se identifique	Trabajo colectivo (todos los participantes de la sesión)	<p>Los participantes podrán levantarse hasta la pared o pizarra y ver con detenimiento todas las líneas de trabajo generadas.</p> <p>Cuando un participante haya realizado aportaciones en diferentes retos, deberá priorizar en cuál de ellos le gustaría trabajar.</p> <p>El facilitador nombrará cada categoría y preguntará a los participantes quiénes quieren trabajar en cada una de ellas, formando grupos de entre 4 y 5 personas.</p> <p>Cuando haya muchos participantes interesados en un mismo reto, se podrán formar hasta dos grupos de 5 personas. No obstante, lo idóneo es trabajar sobre líneas temáticas distintas para así obtener variedad de propuestas.</p> <p>Cada grupo deberá recopilar las notas adhesivas generadas en torno a ese tema y llevarlas a su lugar de trabajo.</p>	Mapa de afinidad
30 minutos	Puesta en común del reto sobre el que van a trabajar	Que los participantes de los grupos se conozcan y pongan en común sus puntos de vista sobre el reto que van a abordar de forma colectiva.	Trabajo en grupos	<p>Ya en las mesas de trabajo, cada grupo tendrá la oportunidad de conocerse con más detalle y compartir puntos de vista sobre el reto que van a abordar.</p> <p>Deberán asegurarse que están trabajando en la misma línea y aunque haya puntos de vista diferentes, todos deben estar de acuerdo en que supone una oportunidad para emprender con impacto positivo.</p>	Conversación en grupo
<u>COMIDA</u>					
1 hora	Definición del problema (reto) y perfiles de personas usuarias	Que los participantes reflexionen de forma profunda acerca del reto que están intentando resolver y comprendan las necesidades de los usuarios implicados en la solución para generar soluciones centradas en sus	Trabajo en grupos	<p>Durante este bloque, los participantes deberán meterse en los zapatos de los usuarios para entender el reto real que están afrontando: causas, efectos y evidencias de que realmente es un reto; y cómo se manifiesta en la vida de los usuarios: dificultades, motivaciones, productos y/o servicios con los que intenta resolver esa necesidad.</p> <p>Se invitará a los grupos a reflexionar sobre cada uno de los bloques de los lienzos "definición del problema (reto)" y "ficha persona", utilizando para ello notas adhesivas.</p> <p>Durante el proceso, los grupos de trabajo pueden descubrir que hay diferentes perfiles para quienes este reto es relevante, por</p>	Lienzos de trabajo: Definición del problema (reto) y ficha persona

				ejemplo: usuarios, beneficiarios, clientes etc. En tal caso deberán desarrollar "Fichas Persona" distintas para cada perfil.	
1 hora	Definición de soluciones	Que los participantes diseñen nuevas soluciones innovadoras, en forma de ideas de productos y servicios con impacto social positivo.	Trabajo en grupos	<p>Durante este bloque será momento de que los grupos de trabajo utilicen la información que han extraído y el pensamiento creativo para diseñar nuevas soluciones en forma de productos y servicios.</p> <p>Utilizando los pasos de la "Guía rápida para la generación de ideas" se invitará a los participantes a pensar de forma individual nuevas ideas y posteriormente a socializarla con su grupo.</p> <p>De forma consensuada deberán elegir una única solución y desarrollarla de forma conjunta utilizando el lienzo "Propuesta de solución", utilizando para ello notas adhesivas.</p>	<p>Lienzos de trabajo: Guía rápida para la generación de ideas</p> <p>Propuesta de solución</p>
1 hora	Socialización de las soluciones	<p>Que los participantes cuenten sus ideas a todos los grupos de trabajo</p> <p>Que los Socios Locales conozca los resultados de Social Service Jam y el trabajo de cada grupo</p>	Trabajo colectivo (todos los participantes de la sesión)	<p>El facilitador dará unas breves pautas de cómo realizar el Elevator Pitch.</p> <p>Será muy importante incidir en la importancia de contar el reto identificado, el perfil de usuarios potenciales, cuál es la solución diseñada y cómo ayuda a las personas a resolver sus necesidades.</p> <p>Los grupos tendrán 15 minutos para preparar su pitch, eligiendo la persona o personas encargadas de presentar su solución.</p> <p>Otra vez en el espacio común, cada grupo presentará sus soluciones a todos los participantes.</p> <p>Cada Socio Local tendrá la opción de elegir un grupo ganador y dar premios a sus integrantes.</p> <p>Los organizadores y facilitadores deberán tomar notas de las ideas propuestas, ya que estas deben ser recogidas en un informe final.</p>	Elevator Pitch
FOTO DE GRUPO, DESPEDIDA Y FIN DE SESIÓN.					






c. Herramientas

1. **Mapa de afinidad:** Sirve para agrupar ideas en torno a temas específicos. Debido a la gran cantidad de notas adhesivas con ideas que se pueden generar en la dinámica, una forma fácil de realizarlo es directamente sobre una pared o pizarra, ayudándose de notas y cinta adhesivas.



Ejemplo de visualización



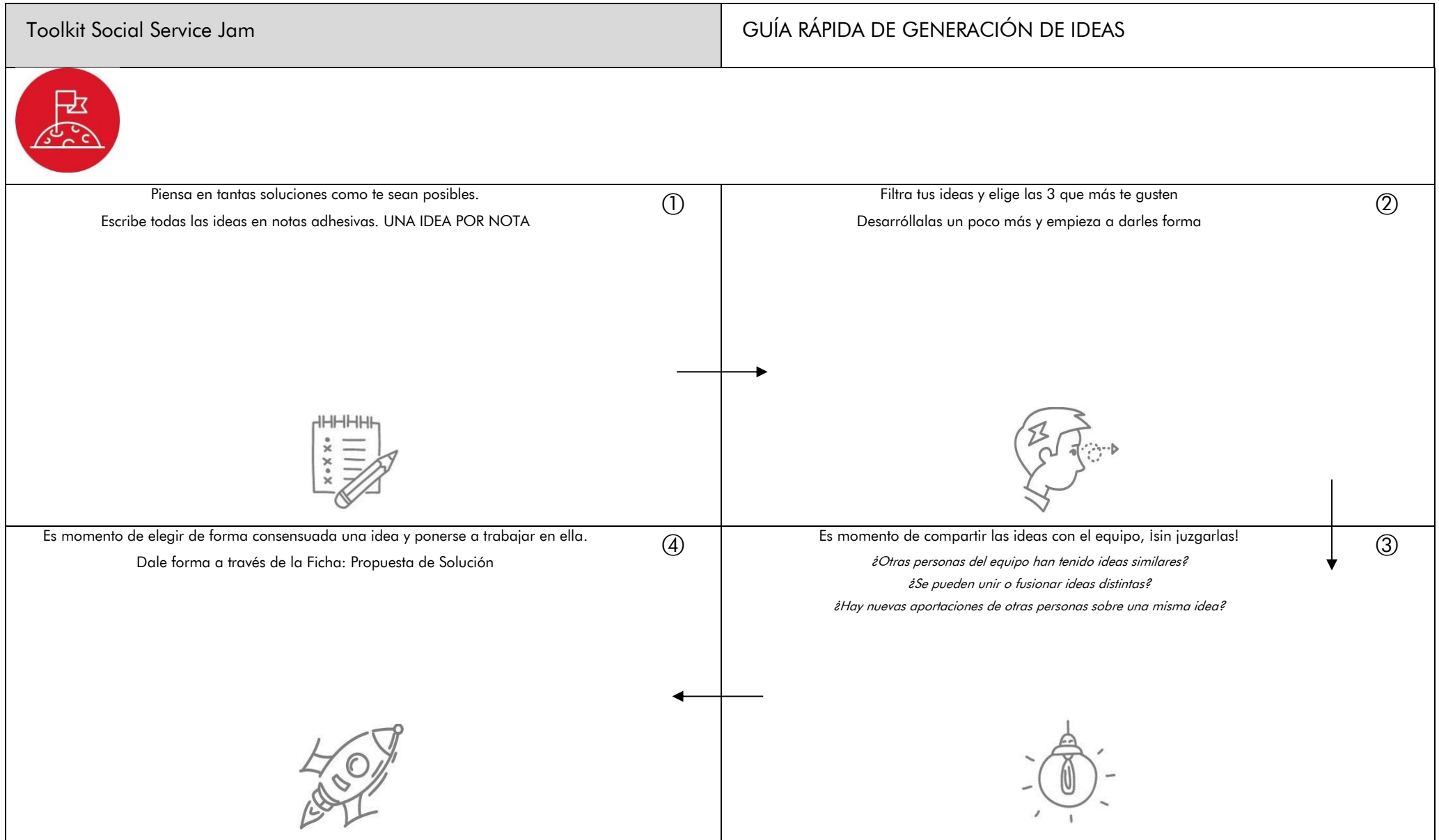
2. Definición del problema (reto):

Toolkit Social Service Jam		DEFINICIÓN DEL PROBLEMA (RETO)	
			
 <p>¿Cuál es el problema clave que estás tratando de abordar? (Necesidad o deseo insatisfecho)</p>	 <p>¿Para quién es un problema? (Profundizar en la Ficha persona)</p>	 <p>¿Qué factores sociales - culturales componen el problema? Causas</p>	 <p>¿Qué evidencias tienes de que es una oportunidad para emprender? ¿Cómo podría mejorar la vida de las personas de una comunidad o territorio?</p>
		<p>Efectos</p>	






3. Ficha personal:

Toolkit Social Service Jam		FICHA PERSONAL	
			
 <p>Deberás desarrollar esta ficha de forma individual por cada uno de los perfiles que identifique</p>	<p>¿Quién es esa persona? edad, género, profesión, lugar de residencia</p>	<p>FRUSTRACIONES ¿Cómo se manifiestan sus dificultades respecto al problema que estás intentando resolver</p> <p style="text-align: center;">☹️</p> <p><i>Sobre esfuerzos, sensaciones negativas, sobre costes.</i></p>	<p>¿A través de qué productos/servicios está intentando dar solución a este problema? ¿Qué alternativas existen en el mercado?</p>
	<p>intereses, preferencias de consumo, relación con su entorno</p>	<p>ALEGRÍAS Describe los beneficios que espera, desea o le sorprendería encontrar</p> <p style="text-align: center;">😊</p> <p><i>Ahorro de tiempo, esfuerzo o dinero. Sensaciones positivas, mejora de su experiencia.</i></p>	<p>¿Qué influencias externas recibe respecto a este problema? Lo que escucha de sus amigos y familiares, lo que escucha o ve en los medios de comunicación, redes sociales, etc.</p>

4. Guía rápida de generación de ideas:



5. Propuesta de solución:

Toolkit Social Service Jam		PROPUESTA DE SOLUCIÓN	
			
Describe brevemente tu solución: ¿qué es y qué hace? ¿cómo funciona? Ponle un nombre comercial.		Enumera en orden de relevancia el perfil de tus clientes y usuarios	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ ▪ ▪ ▪ ▪ ▪ 	
SOLUCIONADOR DE PROBLEMAS 	CREADORES DE ALEGRÍAS 	DIFERENCIACIÓN 	¿QUÉ RECURSOS TE HARÍAN FALTA PARA PONERLO EN MARCHA? 
Describe cómo tu servicio/producto alivia las dificultades de tus usuarios y/o clientes.	Describe cómo tu servicio/producto crea valor para tus usuarios y/o clientes.	Describe en qué se diferencia tu solución respecto a otras alternativas existentes en el mercado.	Conocimientos, colaboraciones, infraestructuras, inversiones, etc.

RESULTADOS OBTENIDOS

Posterior al desarrollo de Social Service Jam, cada Socio Local deberá desarrollar un informe de resultados que contenga los siguientes apartados:

a. Evidencias

- Hoja de firmas de asistencia.
- Hoja de indicadores.
- Fotografías de desarrollo de la sesión.
- Vídeo resumen de máximo de 5 minutos, donde se refleje el desarrollo cronológico de la sesión.

b. Descripción detallada de las ideas de servicios y productos desarrollados

Respecto a cada idea de producto o servicio desarrollado, se deberá describir:

- Nombre comercial.
- Reto al que da solución.
- Perfil de usuarios y clientes.
- Qué es y cómo funciona.
- Propuesta de valor principal ¿cómo resuelve las necesidades y deseos de los usuarios y clientes.
- Qué elementos diferenciales tiene respecto a otras propuestas del mercado.
- Qué recursos son necesarios para ponerlo en marcha.

c. Otros retos identificados que no fueron abordados en el trabajo grupal

Se deberá describir brevemente otros retos que fueron identificados en la dinámica grupal, pero que ningún grupo abordó su desarrollo (en caso de que los hubiera).