

Práctica 6 sombreros

Idea:

Actividad 1: Profundizar

Objetivo

El objetivo de los Seis Sombreros es promover un proceso de toma de decisiones estructurado y creativo, que permite explorar diferentes perspectivas sin prejuicios y llegar a soluciones más completas y efectivas mediante el uso de distintos modos de pensamiento representados por cada sombrero.

En este caso vamos a utilizar esta técnica para poder comparar las dos grandes ideas obtenidas de taller de SCAMPER y poder priorizar y escoger la mejor según las diferentes características de los sombreros.

Instrucciones

1. Cada miembro del equipo se sitúa en un sombrero.
2. Tendrán 2 minutos para responder desde su sombrero, las preguntas que se plantean
3. Al finalizar los 2 minutos, cada persona compartirá sus ideas con el equipo durante 1 minuto.

Sobre la técnica de los 6 sombreros

A continuación, se realizará una leve explicación de cada uno de los sombreros.

1. **Sombrero Blanco (Datos y Hechos):**
2. Reúne información objetiva y datos relevantes sobre cada idea.
3. Examina las bases de cada idea, su viabilidad y su fundamentación en hechos concretos.
4. **Sombrero Rojo (Emociones y Sentimientos):**
5. Considera las reacciones emocionales de los miembros del equipo ante cada idea.
6. Evalúa cómo se sienten los participantes respecto a la implementación de cada idea.
7. **Sombrero Negro (Crítica y Cautela):**
8. Identifica las posibles limitaciones, riesgos y desventajas de cada idea.
9. Analiza las debilidades potenciales y los posibles obstáculos que podrían surgir.
10. **Sombrero Amarillo (Beneficios y Optimismo):**
11. Destaca los aspectos positivos y beneficios de cada idea.
12. Evalúa cómo cada idea puede contribuir al logro de los objetivos establecidos.
13. **Sombrero Verde (Creatividad y Pensamiento Creativo):**
14. Genera nuevas perspectivas y enfoques para cada idea.
15. Explora posibles mejoras o variaciones que podrían hacer que cada idea sea más efectiva.
16. **Sombrero Azul (Gestión del Pensamiento):**
17. Organiza y sintetiza la información recopilada sobre cada idea.
18. Facilita la discusión en grupo para llegar a un consenso sobre las ideas más prometedoras.

Los Seis Sombreros son una excelente herramienta para usar la empatía, la intuición, la creatividad y el pensamiento analítico de maneras complementarias al tomar decisiones. Permite pensar desde diferentes perspectivas, y es un gran método para llegar a un acuerdo sin tener discusiones.

Sombrero Blanco (Datos y Hechos)
¿Cuál son los hechos relevantes sobre el tema de discusión?
¿Cuáles son los hechos concretos que respaldan nuestra idea?

Sombrero Rojo (Emociones y Sentimientos)
¿Cómo me siento respecto a esta idea?
¿Cuáles son mis emociones respecto a esta idea?
¿Qué emociones puedo sentir al implementar esta idea?

Sombrero Negro (Crítica y Cautela)
¿Cuáles son las posibles limitaciones, riesgos y desventajas de esta idea?
¿Qué obstáculos podrían surgir al implementar esta idea?

Sombrero Amarillo (Beneficios y Optimismo)
¿Cuáles son los aspectos positivos y beneficios de esta idea?
¿Cómo puede esta idea contribuir al logro de los objetivos establecidos?

Sombrero Verde (Creatividad y Pensamiento Creativo)
¿Cómo puedo mejorar esta idea?
¿Qué variaciones puedo hacer para hacerla más efectiva?
¿Qué nuevas perspectivas puedo generar para esta idea?

Sombrero Azul (Gestión del Pensamiento)
¿Cómo puedo organizar y sintetizar la información recopilada sobre esta idea?
¿Cómo puedo facilitar la discusión en grupo para llegar a un consenso sobre esta idea?

Actividad 2: priorizar

Objetivo

Seleccionar y priorizar la idea final, a través de un método cuantitativo según diferentes atributos propuestos. Esta votación se hará teniendo en cuenta los nuevos argumentos que complementan las ideas y conceptos.

Instrucciones

1. Cada miembro del equipo vota con un círculo verde con sus iniciales, las 2 ideas que considera son las que mejor resuelven el reto planteado. No se pueden votar las ideas propias.
2. Las 2 ideas más votadas en la técnica de los 6 sombreros, se sitúan en la caja inferior de atributos y se les asigna un color.
3. Se suman las puntuaciones de cada idea.
4. La idea con más puntuación, nos da la idea seleccionada.

Esperamos se diviertan y logren llegar a las mejores ideas. ¡Ahora manos a la obra!

Votos de priorización

Escribe tus iniciales dentro del círculo.

Leyenda de escala

- 5: alta probabilidad de factibilidad
- 4: factible
- 3: no lo sé
- 2: improbable pero factible
- 1: baja probabilidad de factibilidad

Factibilidad (Técnica)	Emociones para el usuario final)	Riesgos	Oportunidades y Beneficios	Diferenciación	Viabilidad
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1

Idea 1

Idea 2

+ + + + + **Suma de puntos Idea 1=**
 + + + + + **Suma de puntos idea 2=**

La idea priorizada es

Nombre solución xxx

¿Qué es, en qué consiste? xxx

¿Para qué sirve, qué soluciona? xxx

¿A quién va dirigida? xxx