



Activa tus ideas

Manual del facilitador



Título original: Bang, ¡Activa tus ideas!. Manual de facilitador.

© Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN
Bogotá, Colombia, diciembre de 2024

ISBN: 978-958-8191-84-3

Primera edición: Mayo de 2024
Escrito por:

Jarvey González Romero
Jeimy Lorena Rojas
Laura Camila Urrea

Corrección de estilo: Coordinación de Publicaciones
Diseño de la cubierta: Carolina Barreto, Valeria Osorio, Joan gutiérrez
katherine gutierrez,
Diseño y diagramación interna: Carolina Barreto, Valeria Osorio, Joan gutiérrez
katherine gutierrez,

Todos los derechos reservados
No se permite la reproducción total o parcial de este Manual, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos,sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual.

Vamos a iniciar contándote una historia: hace algún tiempo nosotros, el grupo de CEBIAC, soñábamos con crear algo que nos identificará fácilmente, algo que transmitiera esa esencia creativa que caracteriza a todos los miembros del equipo.

Nos pusimos en la tarea. Investigamos, buscamos marcos de referencia, estudiamos el mercado, analizamos cada una de las metodologías de innovación que estaban en tendencia y nos encontramos con el modelo Human-Centered Design (HCD), creado por David Kelley en 2004.

Este modelo fue la base de la metodología Design Thinking creada por Tim Brown, que revolucionaron la forma de hacer las cosas a través del diseño. Sin embargo, y en contra de la fama que había obtenido en los últimos años, creíamos que era una interpretación del modelo un tanto complejo y que tendía a crear confusiones en su desarrollo.

Así que nos dijimos: “No queremos que nuestro equipo de trabajo, ni que nuestros clientes, vean la innovación como algo difícil, o que demanda mucho tiempo; ni tampoco queremos que se quede como un proceso administrativo más y no se llegue a resultados impactantes. Así que ¿Por qué no crear una ‘METODOLOGÍA PROPIA’?” Entonces, tomando los tres ejes principales del HDC (Inspiración, Ideación e Implementación) creamos BANG, la metodología que guía el proceso de innovación en tres fases



Con Bang nos arriesgamos a ver lo aparentemente desestructurado con orden, lo complejo, sencillo y los procesos robustos, ágiles. Queríamos que todo el mundo viera la innovación como lo que realmente es, algo fácil e intuitivo.

A su vez, creamos nuestra caja de herramientas que contiene una interpretación física y dos digitales de la metodología: razón por la que este manual nos convoca.

Dentro de las dos interpretaciones digitales creamos una denominada BANG LITE, herramienta que activa las ideas. Su objetivo es apoyar los procesos de ideación e intervenir en los estados de bloqueos mentales.

El proceso se lleva a cabo por medio de cinco mazos de cartas que contienen frases inspiradoras, llamados a la acción y técnicas creativas que, además de brindar una perspectiva fresca al usuario, estimulan las asociaciones que facilitan la generación de ideas.

Esta herramienta puede ser usada por una sola persona o por más de dos personas, sin embargo, para el segundo caso recomendamos que las actividades sean lideradas por un facilitador, quien será el encargado de guiar el proceso.

Así, queremos que seas tú ese facilitador experto en la metodología Bang, para que puedas gestionar la creatividad de tus asistentes y conseguir ideas de alto impacto.



PRIMERO LO PRIMERO

Nuestra metodología está sustentada en el modelo Human-Centered Design (HCD), que concentra sus intereses en crear una profunda empatía con las personas para identificar sus necesidades y en idear soluciones que impacten positivamente.

Su proceso está dividido en tres fases:

1. Fase de iNspiraCiÓN:

Se realiza un proceso de observación profunda para identificar las necesidades de las personas.

2. Fase de ideaCiÓN:

Se identifican soluciones, Oportunidades, y se realizan prototipos.

3. Fase de impLemeNtaCiÓN:

Se valida el prototipo en el mercado con clientes reales

Con base en esta estructura, nosotros creamos-BANG, la metodología que activa tus ideas. **Tiene tres fases: sólido, gaseoso y líquido**, las cuales pretenden mantener el marco del HCD, no obstante, con algunas modificaciones.

EL esquema de La metodología es el siguiente:

Los nombres de las fases referencian los estados de la materia, pues se alinean con el concepto físico de nuestra área. A su vez estos tienen una relación lógica con las actividades que pretendemos que se realice en los tres momentos.

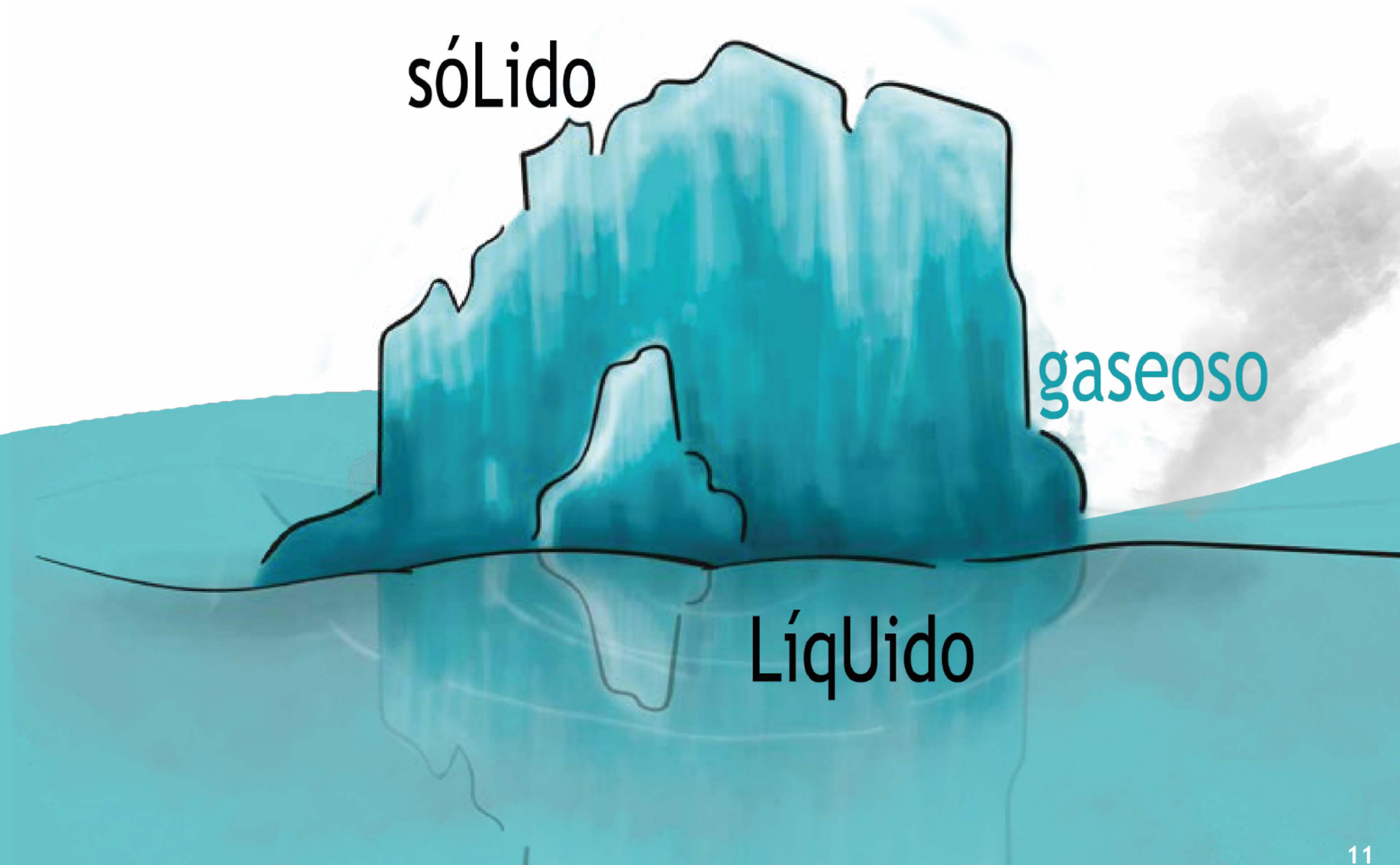
En la fase **sólida**, se hará un proceso de observación y análisis de información socio cultural para identificar problemas o necesidades de un público

en específico. Dado que esta información es estática por largos periodos de tiempo, decimos que es sólida, compacta y densa.

En la fase **gaseosa**, se realizará un proceso de ideación para identificar soluciones creativas y oportunidades. Debido a que en este momento no es importante la calidad de las ideas sino la cantidad; decimos que esta fase es dispersa como el gas, estado de la materia caracterizado por su baja densidad.

En la fase **líquida**, se fabricará el prototipo, ese primer producto viable que pretende hacer tangible la idea. Relacionamos este proceso con el estado líquido de la materia que sin ser tan denso como el sólido ni tan disperso como el gaseoso, sus moléculas se entrelazan y adaptan la forma del recipiente que las contienen.

A continuación, te explicaremos con más detenimiento el objetivo de cada fase.



sóLido

En esta fase deberás entender a tu público objetivo y analizar sus comportamientos para identificar un problema o necesidad.



En nuestra caja de herramientas integramos la pirámide de Maslow, creada en 1940 por Abraham Maslow. Esta fue el resultado de una amplia investigación sobre la motivación humana que planteó cinco categorías de necesidades: fisiológicas, de seguridad, sociales, de autoestima y de autorrealización.

1. NeCesidades fisiológiCas: 🍴🍽️

Son las necesidades básicas de subsistencia. Ej: aire, comida, bebida, refugio, calor, sexo, sueño, etc.

2. NeCesidades de segUridad: 🛡️

Son las necesidades del individuo respecto de su entorno de manera que este sea relativamente estable, seguro y predecible para vivir. Ej: protección de elementos, seguridad, orden, ley, límites, estabilidad, etc



3. NeCesidades soCiaLes: 🧑🧑

Son las necesidades que están relacionadas con las relaciones íntimas y los entornos sociales. Ej.: grupo de trabajo, familia, afecto, relaciones, etc.

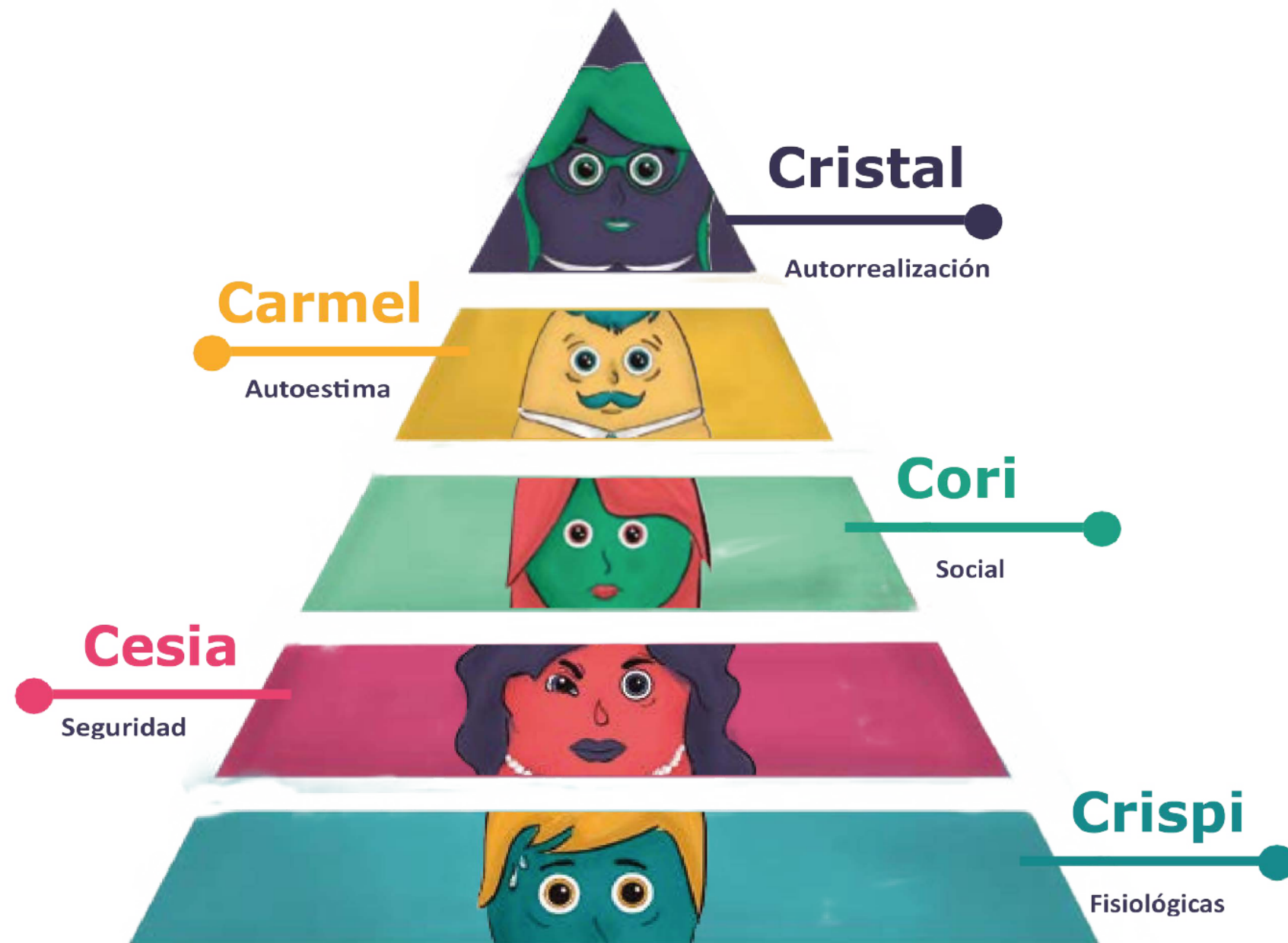
4. NeCesidades de aUtoestima: ❤️

Son las necesidades relacionadas con el deseo de competir y sobresalir como individuos. Ej : posición, fama, reconocimiento y apreciación de nuestros méritos. autoestima, logros, dominio, independencia, estatus, dominio, prestigio, responsabilidad de gestión, etc.

5. NeCesidades de aUtorreaLizaCiÓN: 🏆

Son las necesidades relacionadas con el aprovechamiento de talentos, habilidades y el bienestar por ayudar a otros. Ej.: la realización personal, buscar el crecimiento personal y las mejores experiencias.

Desde su creación, esta pirámide ha sido marco de referencia para diferentes sectores y procesos. En innovación, por ejemplo, es aplicable en la identificación de necesidades de un público dado que es más fácil actuar estratégicamente cuando se tiene clara la categoría relevante.



Nosotros, con la intención de crear una metodología amigable y entretenida, personificamos cada nivel de la pirámide con los 5C, cinco curiosos personajes, que tienen la labor de guiar el proceso de innovación.

Las personalidades de los personajes fueron el resultado de un proceso creativo que busca alinear el objetivo de cada nivel con sus características. Conozcamos en detalle a cada uno:

1 **Cristal**
Disciplinada, constante, autónoma y visionaria. Lo suyo es el emprendimiento.

4 **Cesia:**

Estructurada, precavida, controladora, egoísta y rígida. En el caso de Cesia, su trabajo estaría relacionado con finanzas.

Es muy importante, que tengas claro la función y personalidad de los 5c, pues a medida que desarrolles la metodología; tendrás que decidir quién guiará tus pasos en cada fase.

Cori:
Creativa, sociable, comunicativa, espontánea y bufona. Sus trabajos estarán relacionados con las relaciones públicas.

3

2 **Carmel:**
Empático, optimista, emocional, sensible y consejero. Sus trabajos están relacionados con el área humana de las compañías.

5 **Crispi:**

Estable, conciliador, tímido, familiar y analítico. Si Crispi, tuviera un trabajo, estaría relacionado con temas de informática y desarrollo de software.

GASEOSO

En esta segunda fase de la metodología deberás idear soluciones creativas para satisfacer necesidades de tu público objetivo.

En “The uses of lateral thinking” Edward Bono, considera que las habilidades del ser humano están asociadas con los hemisferios del cerebro. Dentro de ese marco creamos la segunda herramienta de la metodología.

Según Bono el hemisferio izquierdo (o pensamiento lineal) se representa por lo racional, lógico y la capacidad de análisis de esquemas de pensamientos conceptuales mientras que el hemisferio derecho (o pensamiento lateral) es encargado del pensamiento analógico y atemporal.

SUs difereNCias más repreSeNtativas soN

peNsamieNto LiNeal:

1. Se mueve solo si hay una dirección en que moverse.
2. Sabe lo que pasa.
3. Es principalmente analítico.
4. Cada paso a de ser correcto.
5. Se excluye lo que no parece relacionado.

peNsamieNto Lateral:

1. Se mueve para crear una nueva dirección.
2. Busca sin saber que encontrará.
3. Es transgresor.
4. Se valoran los errores
5. Explora lo que parece incluso totalmente ajeno al tema.

Dado lo difícil que suele ser activar el pensamiento lineal en las personas que no lo usan con regularidad, se crean cinco mazos de cartas, que contienen llamados a la acción, técnicas creativas y palabras clave.



Los criterios de selección del contenido de las cartas estuvieron enmarcados en la innovación y el emprendimiento, es por eso que dentro de algunas cartas se encontrarán nombres de los países más representativos en este contexto, nombres de emprendedores famosos e inclusive, compañías representativas. Además, se tuvieron en cuenta las características de los 5c,



Este mazo, en su gran mayoría, tiene llamados a la acción, dada la personalidad de Crispi quien siempre busca una solución en el “hacer”.



Por parte de Carmel, te vas a topar con consejos y frases inspiradoras que harán que tu imaginación vuele.



Y Cristal que confía en los grandes emprendedores y países referentes en emprendimiento e innovación, te recomendará que los consultes para crear ideas disruptivas.



En este mazo encontrarás frases de una experta en innovación, por esto vale la pena leer qué es lo que tiene Cesia para ti.



En el caso de Cori, encontrarás frases que te motivarán a crear ideas disruptivas, que rompan con la rutina y la forma tradicional de hacer las cosas.

Todos son de gran ayuda cuando de idear se trata, sólo debes saber escoger el personaje que te ayude, dependiendo de la situación que tengas que enfrentar.

¡Así que tú esCoges!

En esta tercera fase deberás crear un prototipo que será el resultante de los pasos anteriores.

El prototipo conocido como la primera versión de un proceso de producción, no cuenta con todas las funcionalidades y detalles de un producto final. Lo ideal no es apuntar a la perfección pues finalmente se trata de mejorar en las siguientes versiones. Ya muy bien lo decía Tim Brown “Construye para pensar, no pienses para construir”.

En un proceso de innovación, tú vas a crear prototipos de un producto, un servicio o un modelo de negocio. Para cada uno de estos casos puedes utilizar elementos sencillos como un lápiz y un papel o herramientas más elaboradas como Marvel o Proto.io, aplicativos móviles destinados exclusivamente para este fin.

ALGUNOS de Los prototipos que pueden resultar de este ejercicio son:

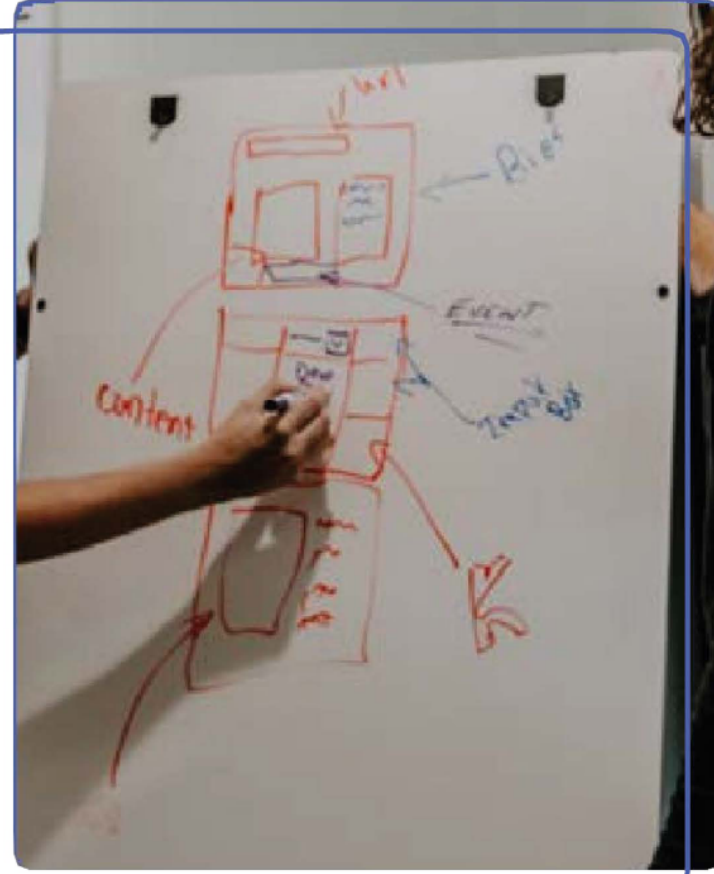
storyboard:

Secuencia de gráficos, plasmados en viñetas que cuentan una historia o expresan un resultado.



plan de acción:

Después de un proceso de definición de tareas, tiempos y recursos de un proyecto, se fija un plan de trabajo



esquema:

Representación gráfica que muestra un proyecto, idea o resultado.

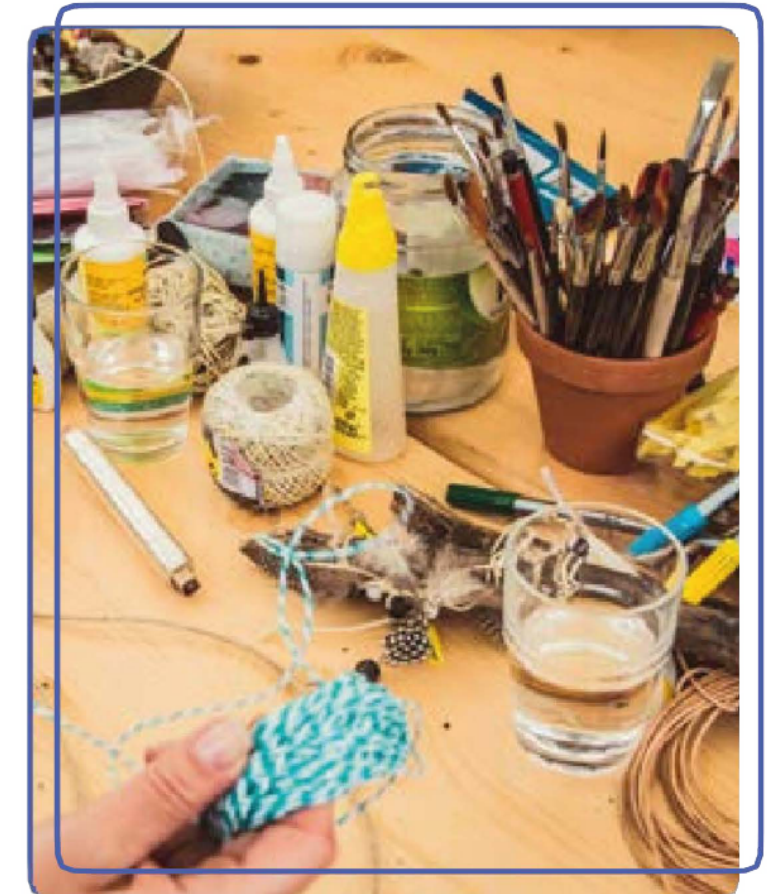


Se debe tener en cuenta que cada uno de los anteriores tipos de prototipos tienen sus particularidades pues algunos son más complejos o fáciles que otros, no obstante, todo depende de la imaginación del creador.

Con este prototipo además de tener el primer vistazo de la idea, se pretende fallar rápido y a bajo costo, pues las siguientes versiones son el resultado de las equivocaciones que se hayan cometido con anterioridad.

producto:

Elemento físico, tangible que representa una idea.



Aunque la mayoría de las veces los errores son asociados con la pérdida de recursos, los procesos de innovación desmienten esta teoría, y ponen la equivocación como su mejor aliada. Así se ven las fallas como fuentes de información que amplifican la ambigüedad y la incertidumbre, pero, al mismo tiempo, mitigan el impacto de las consecuencias.

Entendamos tu rol

Y ¿Qué es y cuáles son las funciones de un facilitador? Espera... sabemos que, a esta altura, tendrás muchas preguntas, pero no te afanes te iremos resolveremos cada una de estas cuestiones a continuación.

Entendamos que la palabra facilitador viene del latín *facile*, que significa “hacerlo fácil”. Por lo tanto, tú quien de ahora en adelante cumplirás con este rol, debes conseguir que las personas comprendan y apropien todos los conocimientos que compartas.

Adicionalmente a esto, debes ser un líder de innovación, que potencialice la capacidad creativa de los asistentes, para obtener ideas disruptivas e innovadoras.

Nuestros facilitadores deben estar facultados para brindar, talleres y conferencias de la metodología Bang además de construir y apoyar proyectos innovadores en sus diferentes etapas.

Ahora, hablemos de las cinco características básicas que debe tener todo aquel que sea llamado facilitador, o este próximo a recibir este nombre. Estas son:

Si tú Lo Crees, Los demás también Lo harán:

Nosotros esperamos que nuestros facilitadores se apropien de toda la metodología y logren transmitir a los asistentes, la credibilidad necesaria para despertar su interés en toda la información.

Lo que recomendamos para que fortalezcas la seguridad en ti mismo, es la constante exposición. Estos son algunos ejercicios que recomendamos:

1. Romper miedos:

Ensaya tres días antes de la actividad en frente de un espejo.

2. Para fortalecer conocimientos:

Presenta tu taller a familiares y allegados, esto afianzará tus conocimientos.

Entusiasmo y motivación:

No queremos que seas un payaso o un arlequín, para nada. Sólo nos gustaría que interiorizarás nuestra receta contra el aburrimiento y la monotonía en los proyectos innovadores.

La receta tiene una pizca de humor con un poquito de ejemplos entretenidos, rodajas de interacción con los asistentes y el ingrediente más importante una muy buena sonrisa.

Estamos seguros de que si llevas tu receta a todos lados que vayas, indudablemente lograrás dinamizar tu actividad.

PieNsa CreativameNte:

Te invitamos a que recuerdes cuan creativo eras en tu infancia, que olvides todo aquello que no deja fluir tus ideas. Una forma de lograrlo es poniéndote retos creativos diariamente, por ejemplo:

1. Piensa tres usos diferentes de cada cosa que se cruce en tu camino.
2. Vuélvete un seguidor de las personas que resuelven sus problemas creativamente
3. **O**, ponte a la vanguardia de las innovaciones de las grandes compañías.

Si logras fortalecer tu capacidad creativa, estamos seguros que se te será más fácil ayudar a otros que estén pasando por lo mismo, así que manos a la obra facilitador.

AproveCha sitUaCioNes:

Queremos que observes detenidamente las situaciones que se desarrollen durante las actividades que líderes, las analices con detenimiento y puedas actuar estratégicamente para no perder el control del grupo.

Acuérdate de que cualquier situación buena e inclusive mala, puedes transformarla y usarla a tu favor, siempre y cuando la identifiques con anterioridad.

ENCUeNtra pUNtos medios:

Neutralidad, es precisamente esto lo que pretendemos que mantengan nuestros facilitadores en medio de las discusiones, ya que tomar una postura puede sesgar la opinión de los asistentes e incluso puede que pierdan credibilidad en tí.

Aprender a controlar estas situaciones es vital. De este modo, te recomendamos tres tips claves:

1. No opines, si corres el riesgo de poner en peligro el taller.
2. Trata en lo posible de manifestar neutralidad sobre cualquier tema
3. Y, no dejes avanzar los debates a más de dos intervenciones.

Practícalos y te darás cuenta como se mantiene todo bajo tu control.

Es un hecho, acabas de conocer las cinco características fundamentales de nuestros facilitadores. Estamos convencidos de que, si no eres muy fuerte en algunas de ellas, trabajarás muy duro para lograr desarrollarlas e ir implementándolas en tus actividades.

Ah, y reCUerda qUe eNtre más fáCiL y diNámiCo eNtregUes
La iNformaCiÓN, más rápido CoNsegUirás tUs objetivos.

maNos a La obra

Esta aplicación, por medio de sus gráficos, nos cuenta la historia de la galaxia Novalium lugar donde se alojan los 5c. Ellos se instalaron allí hace ya varios años, con el objetivo de ayudar a resolver los problemas de los habitantes de sus planetas, por medio de ideas innovadoras y creativas.

Por lo tanto, en el recorrido de la APP te encontrarás con los agentes en diferentes espacios y facetas: unas veces en el espacio, otras dentro de sus naves espaciales o en la cabina del piloto.

Para tener acceso a la aplicación web sigue estos pasos:

*Ingresa al link:
banglite.cvivo.digital*

*Para una mejor
visualización, **NO**
OLVIDES agregar la
App a tu pantalla de
inicio*

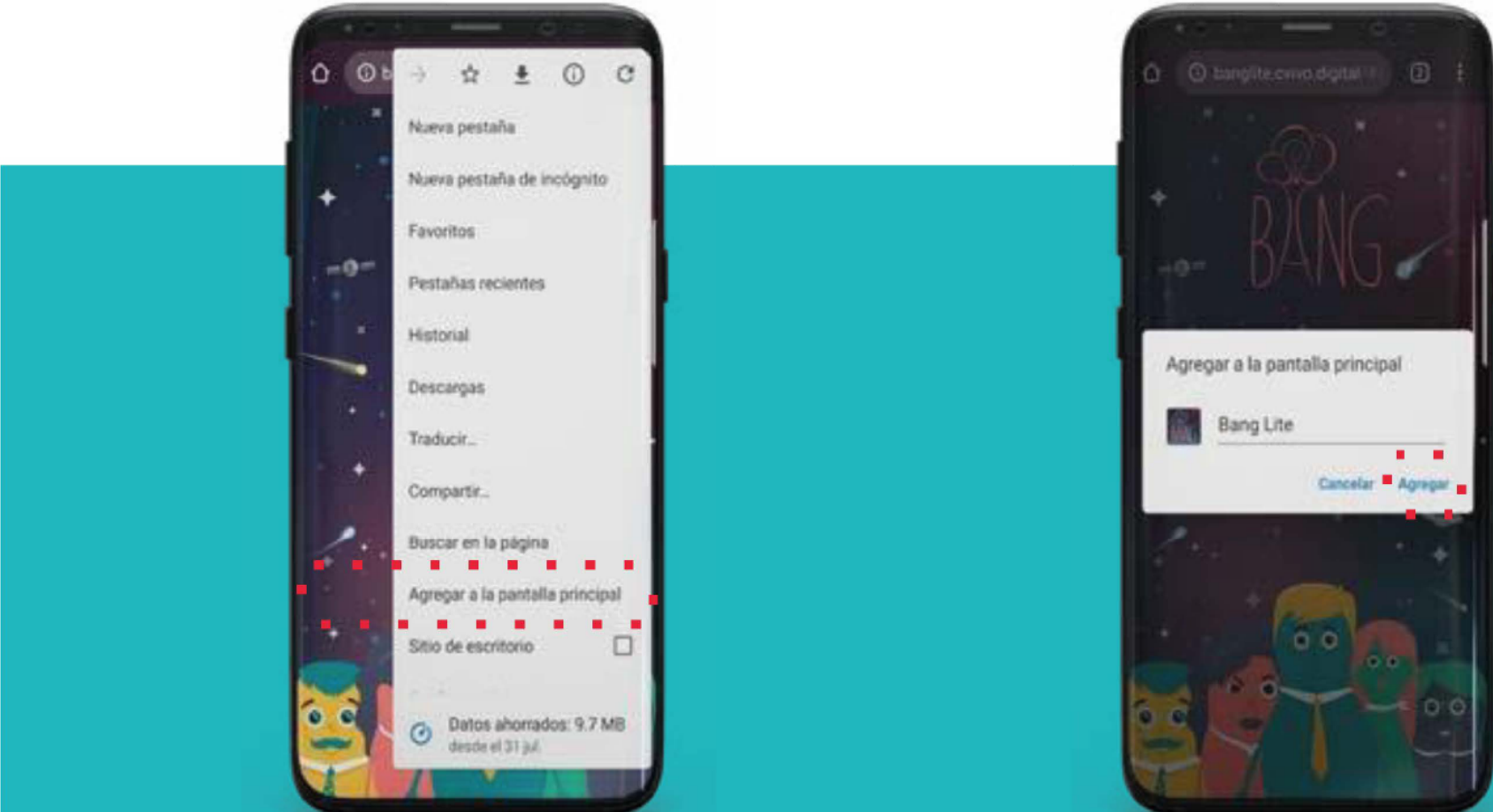
*Sigue las
siguientes
instrucciones...*

INstrUCCioNes para aNdroid

1.

Ingresa al menú de la parte superior del navegador y cuando tengas esta vista selecciona **“Agregar a la pantalla principal”**
2.

Agrega a tu pantalla principal **Bang Lite**. ¡Y listo! Empieza a disfrutar la App



INstrUCCioNes para aPPLE

NOTA: Estos pasos solo funcionan con SAFARI

1.

Ingresa al menú de tu navegador que se encuentra en la parte inferior
2.

Selecciona la opción **“Agregar al inicio”**
3.

Selecciona la opción de **“Agregar”** que aparece en la parte superior de tu celular



BANG LITE CUeNta CoN diferenteS paNtaLLas:

1. La paNtaLLa iNiCio:

Pantalla en donde el usuario decide iniciar sesión o registrarse.

1.1 MódULO de iNiCio de sesión:

Ventana emergente que solicita correo electrónico y contraseña, previamente registrados.

1.2 MódULO de registro:

Preguntas personales obligatorias, para crear una cuenta en la aplicación.

2. PaNtaLLa seLeCCIón de persoNaje:

Selección de personaje según las necesidades del reto del usuario.

3. PaNtaLLa de seLeCCIón de Carta:

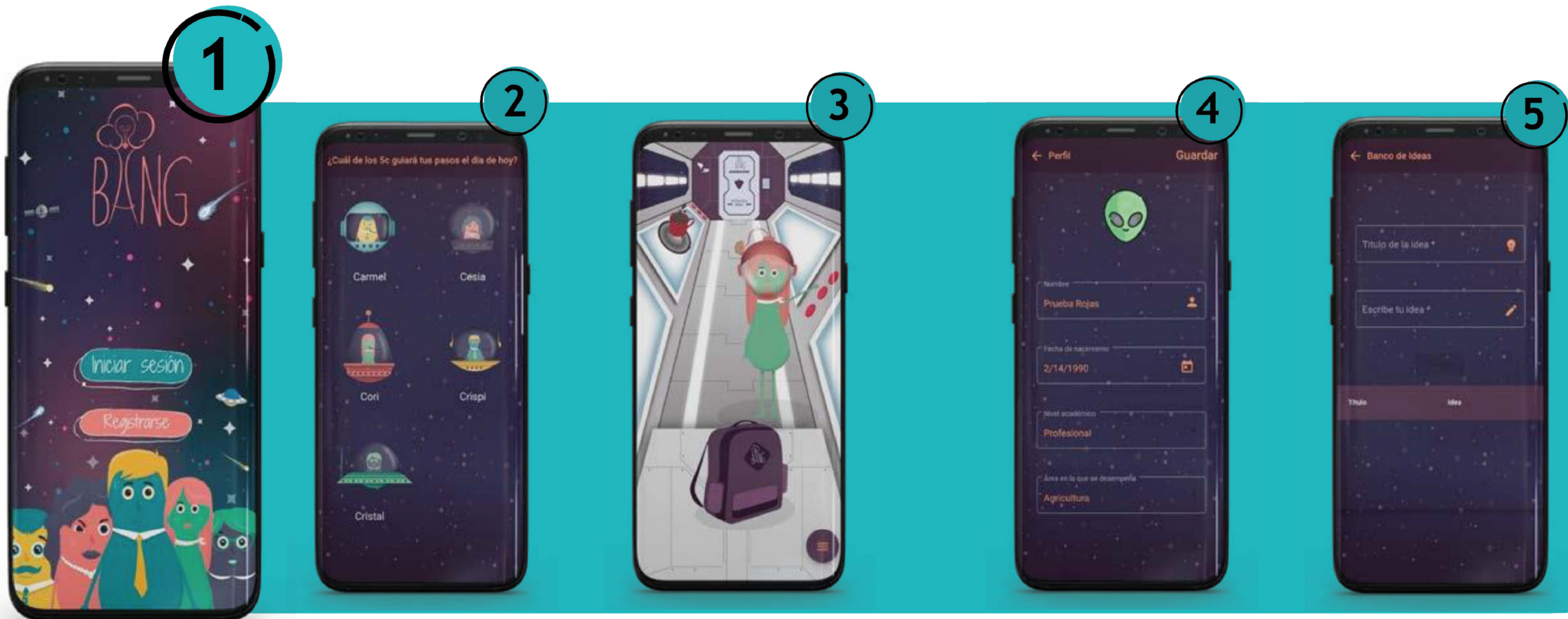
Selección de carta al azar.

4. PaNtaLLa de perfil:

Pantalla con información personal del usuario con posibilidad de editar.

5. PaNtaLLa de ideas:

Espacio para escribir y guardar ideas.





La forma de Uso es seNCiLLa:

Ingresas con tu correo electrónico y contraseña, eliges qué personaje es el más adecuado para ayudarte a resolver tu reto, sacas una carta, ideas, escribes tu idea en el ideario y listo.

Son 50 cartas en total, 10 por cada personaje. Cada carta tiene un sinfín de interpretaciones porque todo depende de la persona o grupos de persona que las usen. No tienen una estructura o una forma de uso predeterminada, pues cada persona le da el uso que crea conveniente.

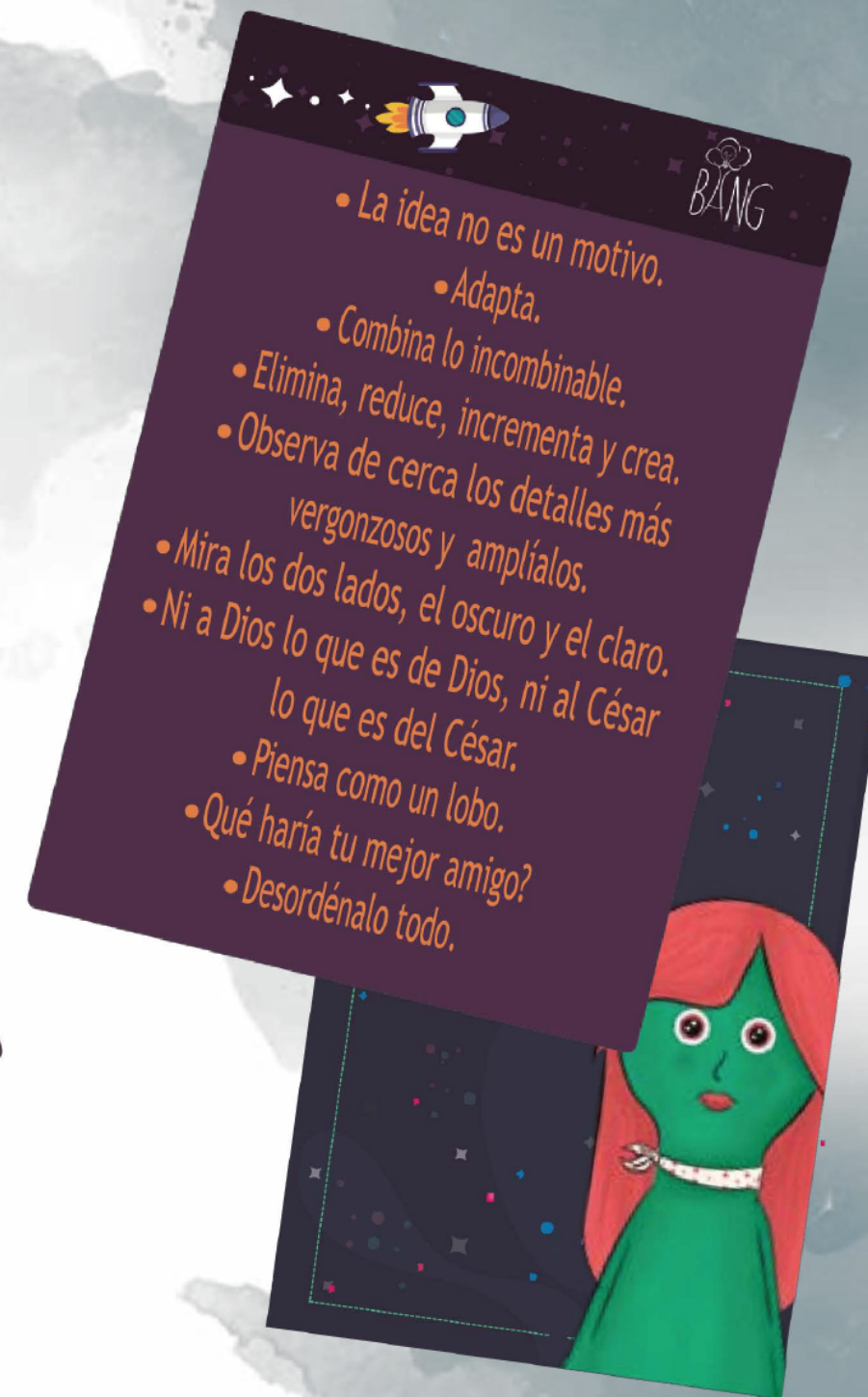
EL CoNteNido de Las Cartas,
es eL sigUieNte:



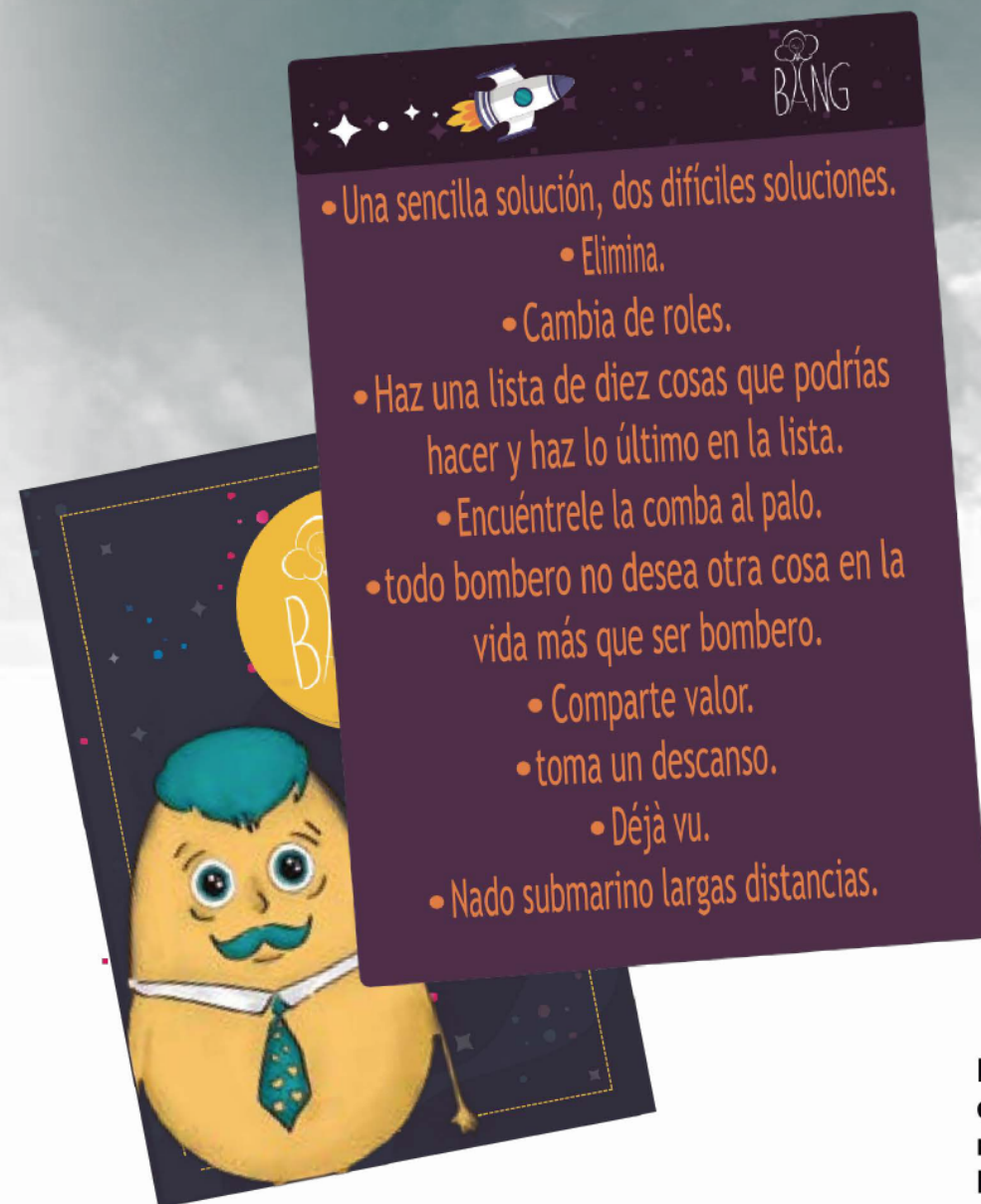
- El cielo es un vecindario.
 - Devuélvete.
 - Pon otros usos.
 - Lego.
- Dale un vuelco a tu rutina.
- Empieza por un garaje.
- Haz trocitos y después júntalos.
- Piensa cosas imposibles de hacer.
 - Corta una conexión.
 - Haz cosas imperfectas



- No hay reglas.
- Quita las partes importantes.
- Duro como una roca, flexible como...
 - Cambia de roles.
 - ¡rómalo!
- Cuantas manos y cabezas sean necesarias.
 - Modifica.
- Apórtale valor de verdad.
 - Sé aburrido.
 - Japón.



- La idea no es un motivo.
 - Adapta.
- Combina lo incombible.
- Elimina, reduce, incrementa y crea.
- Observa de cerca los detalles más vergonzosos y amplíalos.
- Mira los dos lados, el oscuro y el claro.
- Ni a Dios lo que es de Dios, ni al César lo que es del César.
 - Piensa como un lobo.
- Qué haría tu mejor amigo?
 - Desórdénalo todo.



Las cartas pueden usarse en diferentes escenarios, en donde la creatividad sea el eje principal. Nosotros te mostraremos actividades en las que puedes usar la herramienta como apoyo de tus procesos. Sin embargo, estamos seguros que sus usos son más amplios.



Storytelling:

El storytelling es una técnica, reconocida en escenarios de venta de proyectos e ideas de negocio a partir de una historia creativa. Regularmente esta es usada en las últimas etapas de los procesos de innovación para comunicar los resultados.

Las cartas en esta actividad actúan como fuente de inspiración ya sea para la elección de la temática, para definir personajes o para romper bloqueos en la planeación de la historia. Todo parte del reto que la persona deba enfrentar.

La forma en que se debe usar la aplicación es la siguiente:

1. Define un reto.
2. Elige una carta.
3. Léela.
4. Haz tu propia interpretación.
5. Idea.

El ejercicio se puede realizar de manera individual o grupal con ayuda de un facilitador. Si se realiza con grupos, el facilitador debe escoger a una persona del equipo quien será el encargado de elegir la carta. Solo puede escoger una carta.

Personificar y piensa:

Esta es una actividad que, por medio de la asignación de roles de forma deliberada, tortalece los procesos de generación de ideas. Los roles que deben ser adaptados por cada miembro del equipo, son de los personajes que contornan los 5c (Crispi, Cesia, Carmel, Cori y Cristal).

Este es el proceso:

1. Cada equipo debe elegir a un líder.
2. Al azar o por elección propia, cada miembro del equipo debe elegir a un personaje.
3. Define un reto.
4. Cada miembro del equipo debe elegir el personaje que lo va a apoyar en ese reto.
5. Cada miembro del equipo debe seleccionar una carta de su personaje.
6. Cada miembro debe idear soluciones con base en su carta.
7. El líder debe escuchar las soluciones de su equipo, unir las y crear una gran solución.

Este ejercicio es muy interesante ya que como resultado se va a obtener una idea unificada y complementada con ideas de otros.

Romper bloqueos mentales:

Los bloqueos mentales ocurren con regularidad en procesos creativos, eso lo sabemos; sin embargo, no estamos de acuerdo con el tiempo que se debe invertir para solucionarlos. Es por eso que las cartas te brindan una perspectiva fresca que te ayudan a realizar nuevas asociaciones y romper bloqueos creativos.

Miremos el siguiente ejercicio:

1. Define un reto.
2. Elige una carta.
3. Léela.
4. Haz tu propia interpretación.
5. Idea.

Este se puede realizar con ayuda de un facilitador o de manera individual.

Las interpretaciones y las asociaciones de cada persona, son únicas y esto es muy importante para este ejercicio. Por ejemplo, en el manejo de un equipo como facilitador, te vas a encontrar con personas confundidas que no le encuentran sentido al contenido de la carta y esto pasa porque no le han dedicado un espacio de reflexión. Así que tú, debes motivar el análisis profundo y motivar las ideas e inclusive impulsar con análisis tuyos las ideas de la otra persona.

Inspírate:

Este ejercicio se implementa para estimular la creatividad de un individuo o de un grupo de personas.

La entrada de la actividad es un reto o problema que requiera una solución disruptiva.

1. Define un reto.
2. Elige una carta.
3. Léela.
4. Haz tu propia interpretación.
5. Conecta tu interpretación con el reto y encuentra una solución creativa.

Si la herramienta es usada por una persona, solo debe ser elegida una carta, y en el caso de los grupos de trabajo, el facilitador deberá nombrar a una persona encargada de usar la aplicación.

Cuando se realiza la actividad en equipos, tu labor como facilitador es muy importante pues serás quien gestione el ejercicio y potencialice la creatividad de todos. En esta actividad tu rol es imprescindible en el desarrollo del tercer y cuarto paso.

En el tercero, "Dale tu propia interpretación", debes

➤ estimular los análisis profundos y creativos del equipo; la mejor forma de hacerlo es pedirles más de dos interpretaciones del contenido de la carta, esto con el fin de asegurarte que la última interpretación que solicites sea aquella que está menos contaminada por ideas preconcebidas y/o creencias.

En el cuarto paso, "Conecta tu interpretación con el reto", debes guiar a la persona en el proceso de relacionar su interpretación con una idea creativa que responda al reto. La mejor forma de conseguirlo es darle un tiempo de reflexión en el que la persona tome estos dos recursos (la carta y la interpretación), para crear serendipias que lo encaminen a encontrar ideas impactantes.

Todo es válido, BaNg LITE No tiene reglas, Ni formas Correctas de hacer Las Cosas. Entre más Creativa sea su aplicación es mejor.



Los anteriores fueron tan sólo cuatro ejercicios en los que puedes usar la herramienta, sin embargo, como te lo dijimos anteriormente, esta aplicación puede tener los usos que creas necesarios. Sólo debes poner en práctica tu creatividad y pensar en qué momentos es adecuada su implementación.

Y recuerda, esta es una herramienta que pretende apoyar los procesos creativos de cualquier escenario, pues sabemos que ejercitar el hemisferio derecho de quien lo ha dejado de usar desde hace mucho tiempo, es complicado. Así que no dudes en usarla, sabemos que le sacarás todo el provecho.

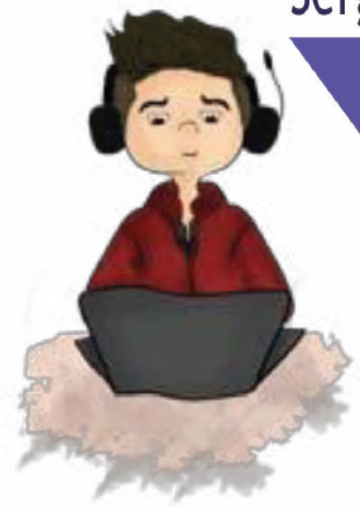
CrÉditos

LoreNa Rojas

JARVEY gONZALEZ



Creadores de la
metodología BANG
y autores de la
herramienta BANG LITE



Sergio VeLaNdia

Desarrollador de
software líder



CaroLiNa Barreto

Diseñadora gráfica
líder

VaLeria Osorio

JoaN GUtiÉrrrez

KatheriNe GUtiÉrrrez



Apoyo a diseñadora
líder

