Unitat 3 · Veure oportunitats i crear

Resum · Llibre de l'alumnat, pàgs. 41–56

—Actuar de manera **reactiva** és respondre quan el problema ja ha aparegut. Actuar de manera **proactiva** és mirar abans: **anticipar-se als riscos** i buscar **oportunitats**. Conéixer els reptes de la teua regió, com l'atur o el nombre d'empreses per habitant, ajuda a vore on poden sorgir idees. —Les oportunitats es detecten amb tres gestos: **observar**, **preguntar** i **contar**. Mira què falta i què sobra. Una **necessitat** és alguna cosa important per a viure bé; un **desig**, alguna cosa que ens agradaria tindre; un **problema**, el que impedix fer alguna cosa amb normalitat. Una possible oportunitat es contrasta amb les persones afectades. —La **creativitat** s'entrena amb tècniques com la **pluja d'idees**, les **relacions forçades**, el «i si...?» o **SCAMPER**. Un assistent d'IA pot donar moltes idees, però cal revisar-ne cada una: en el relat, de vint idees set pareixien utilitzables, per comprovar, i dos citaven un pla no verificat. Per a triar entre diverses, una **matriu d'idees** puntua cada criteri i el multiplica per un pes (total = suma de nota × pes de cada criteri); canviar el pes pot canviar la idea millor valorada. —La **gamificació** utilitza un repte, regles i punts per a decidir entre moltes persones, com en el joc dels tres adhesius. Rebre més adhesius que una altra idea no garantix que la recolze la majoria. Un **prototip** barat, provat amb seguretat amb les persones que el van a utilitzar, permet aprendre abans de gastar. És la idea del **pensament de disseny**: empatitzar, definir, idear, prototipar i provar.

Enfocament proactiu

- Reactiu i proactiu
- Riscos i oportunitats
- Probabilitat i dany
- Reptes regionals

Oportunitats

- Necessitat, desig i problema
- Observar, preguntar i contar
- Allò que falta i allò que sobra: mapa del lloc
- Possible oportunitat: es contrasta amb qui la té
- Fitxa d'observació

Crear i triar

- Pluja d'idees i SCAMPER
- IA: revisar abans de fiar-se
- Ancoratge
- Matriu amb pesos

Jugar i provar

- Repte, regles i adhesius
- Els adhesius són vots, no persones
- Prototip barat
- Pensament de disseny

ON S'EXPLICA EN EL LLIBRE

- **3.1** Proactiu · 43–44
- **3.2** Entorn · 45–47
- **3.3** Crear · 47–49
- **3.4** Jugar · 49–50
- **3.5** Prototip · 50

Material complementari del llibre de l'alumnat. Les persones, empreses i situacions dels casos són fictícies, tret que s'indique una altra cosa.