Unidad 3 · Ver oportunidades y crear

Resumen · Libro del alumno, págs. 41–56

—Actuar de forma **reactiva** es esperar a que el problema llegue. Actuar de forma **proactiva** es mirar antes: **anticiparse a los riesgos** y buscar **oportunidades**. Conocer los retos de tu región, como el paro o el número de empresas por habitante, ayuda a ver dónde pueden surgir ideas. —Las oportunidades se detectan con tres gestos: **observar**, **preguntar** y **contar**. Mira qué falta y qué sobra. Una **necesidad** es algo importante para vivir bien; un **deseo**, algo que nos gustaría tener; un **problema**, lo que impide hacer algo con normalidad. Una posible oportunidad se contrasta con las personas afectadas. —La **creatividad** se entrena con técnicas como la **lluvia de ideas**, las **relaciones forzadas**, el «¿y si...?» o **SCAMPER**. Un asistente de IA puede dar muchas ideas, pero hay que revisar cada una: en el relato, de veinte ideas solo siete parecían utilizables y dos citaban un plan que no se encontró. Para elegir entre varias, una **matriz de ideas** puntúa cada criterio y lo multiplica por un peso (total = suma de puntuación × peso); cambiar el peso puede cambiar la idea mejor valorada. —La **gamificación** usa un reto, reglas y puntos para decidir entre muchas personas, como en el juego de las tres pegatinas. Recibir más pegatinas que otra idea no garantiza que la apoye la mayoría. Un **prototipo** barato, probado con seguridad con las personas que lo van a usar, permite aprender antes de gastar. Es la idea del **pensamiento de diseño**: empatizar, definir, idear, prototipar y probar.

Enfoque proactivo

- Reactivo y proactivo
- Riesgos y oportunidades
- Probabilidad y daño
- Retos regionales

Oportunidades

- Necesidad, deseo y problema
- Observar, preguntar y contar
- Lo que falta y lo que sobra: mapa del lugar
- Posible oportunidad: se contrasta con quien la tiene
- Ficha de observación

Crear y elegir

- Lluvia de ideas y SCAMPER
- IA: revisar antes de fiarse
- Anclaje
- Matriz con pesos

Jugar y probar

- Reto, reglas y pegatinas
- Las pegatinas son votos, no personas
- Prototipo barato
- Pensamiento de diseño

DÓNDE SE EXPLICA EN EL LIBRO

- **3.1** Proactivo · 43–44
- **3.2** Entorno · 45–47
- **3.3** Crear · 47–49
- **3.4** Jugar · 49–50
- **3.5** Prototipo · 50

Material complementario del libro del alumno. Las personas, empresas y situaciones de los casos son ficticias, salvo que se indique otra cosa.