

## WORKSHOP

**Power Innovation Game:** Una experiencia práctica de diseño sostenible

**Fecha:**

01.06.09 > 05.06.09

**Tiempo de duración:**

20 horas (17:00 a 21:00)

**Número de Participantes:**

Mínimo 12 – Máximo 20 personas

**Idioma:**

Español e Inglés (buena comprensión de inglés, no es necesario escribirlo)

**Impartido por:**

Luis Bohórquez y Paul Souren de FLOOV [www.floov.net](http://www.floov.net)

**Patrocinado por:**

Dyson, Círculo de Bellas Artes, DDI, y FLOOV Visionary Design

**El diseño sostenible es un tema muy amplio y de actualidad, discutir al respecto es fácil, las dificultades las encontramos cuando lo queremos poner en práctica.**

**Power Innovation Game** es un taller interactivo, práctico y divertido donde se guía a los participantes a través de los principios del desarrollo de negocios, diseño de producto y la comunicación en relación con la sostenibilidad. Hay un sistema de marcación por puntos aplicado de forma independiente a cada una de las 5 etapas del taller, y así definir a el ganador. La realización de un caso práctico de diseño a nivel conceptual será la base del juego. Los que mejor apliquen las estrategias del Diseño Sostenible son los que obtendrán una mayor puntuación y ganarán un premio. Un jurado externo escogerá el equipo ganador.

La sostenibilidad es una disciplina transversal que nos afecta a todos en nuestra práctica profesional. Especialmente en tiempos de recesión económica tenemos que alentar el pensamiento innovador. La práctica del diseño y la innovación debe tener un rol activo y estratégico si queremos encontrar soluciones eficaces y sostenibles para afrontar los problemas del cambio climático y la falta de recursos naturales, etc. La transformación de nuestra sociedad pasa por la creatividad y la ética para lograr un crecimiento responsable y duradero en el tiempo.

**Power Innovation Game** considera el ciclo de vida de los productos y servicios. Nos reta a desarrollar nuestra creatividad y encontrar oportunidades de negocio desde una perspectiva medioambiental, social y económica. La presentación de conferencias cortas dentro de todas las etapas del taller permite a los participantes obtener el mayor conocimiento para jugar y a la vez explorar sobre los tópicos relacionados. Los 20 jugadores experimentan el poder de participar en equipos multidisciplinares. El sistema de marcación no solo impulsa a los equipos sino también les ayuda a obtener una adecuada retroalimentación para asegurar en todo momento la experiencia de aprendizaje.

### **A quién va dirigido:**

Profesionales y estudiantes del diseño y de empresa, empresarios, consultores y emprendedores y a cualquiera interesado o involucrado en el diseño de productos, servicios y sistemas, producción y desarrollo de negocio. También a todos los interesados en integrar la sostenibilidad en su práctica de creación e innovación.

- Académicos y estudiantes de diseño y empresas
- Profesionales del diseño y directivos relacionados con el desarrollo de productos y servicios
- Consultores, empresario y emprendedores
- Responsables y consultores de sostenibilidad

### **Beneficios**

El taller es un juego, un reto, una experiencia divertida y didáctica. Hay metas claras de aprendizaje para los participantes. Los participantes aprenden y comprenden los principios básicos de los temas siguientes:

- Desarrollo de la estrategia para un nuevo negocio
- Proceso de diseño de un producto o servicio
- Evaluación del ciclo de vida de un producto
- Diseño sostenible de productos, servicio y sistemas
- Como aplicar los temas de la sostenibilidad en la práctica profesional diaria
- Trabajo en equipos multidisciplinares en un ambiente corporativo
- Estrategias de Branding, Comunicación y Marketing

### **Caso práctico de diseño**

Los instructores reparten un caso práctico y realista de diseño de un producto/servicio más información y estadísticas generales de campo para su desarrollo. Esta es la base fundamental del taller.

### **Requerimientos:**

- Leer información dada una semana antes del taller
- Traer revistas usadas (cualquier tipo con imágenes) para trabajar en el taller

### **Programa**

#### **01-06-2009**

#### **Round 1: Blow your Mind!**

Estrategia de Negocio

Introducción e inicio del juego desarrollando la imagen de una estrategia de negocio sostenible.

#### **02-06-2009**

#### **Round 2: Hit the Road!**

Diseño de Proyecto

Conferencia sobre el diseño de un producto, servicio y sistema. Integrar la estrategia de negocio en un plan viable.

**03-06-2009**

Round 3: **Go Crazy!**

Diseño de Producto y Servicio

Creatividad y conceptualización de las ideas de un producto o servicio, su ciclo de vida y la sostenibilidad.

**04-06-2009**

Round 4: **Be Fair!**

Evaluación

Prueba y evaluación de los concepto de diseño y evaluación del ciclo de vida y su propuesta de sostenibilidad.

**05-06-2009**

Round 5: **Showtime!**

Comunicación

Presentación del diseño final, estrategia de marketing y comunicación que será evaluada por un jurado externo.