Caso de estudio

Visual Meetings Bytemaster

Cómo el Design Thinking puede ayudar a una Pyme a innovar exitosamente y proyectar en equipo el futuro de la empresa

El *Design Thinking* o la metodología por la cual se aplica el pensamiento de diseño, se ha convertido en crucial y estratégico para muchas actividades en el mundo de los negocios y en otros contextos.

Por otra parte las *Visual Meetings* son un formato de workshop creativo que incorpora además de Design Thinking, técnicas del Visual Thinking, como el Graphic recording y el Gamestorming entre otras, con el objetivo principal de documentar visualmente todo el proceso de trabajo y plasmar las ideas creativas de forma visualmente atractiva.

Cliente
Bytemaster

Agradecemos la oportunidad de llevar a cabo Las Visual Meetings para aplicar el *Design Thinking* en la empresa Bytemaster de la ciudad de Mataró, dedicada a ofrecer a las empresa el desarrollo, integración y soporte de nuevas tecnologías de la información.

Desafío planteado y el desarrollo propuesto

En diez Visual Meetings (reuniones visuales) de trabajo con el equipo de la empresa, aplicamos metodologías combinadas y preparadas *ad-hoc*, que nos permitieron abordar, profundizar y evolucionar las necesidades y que la

empresa se proponía abordar. Como oportunidad de implicar a todos en los retos de la empresa, las reuniones se focalizaron en plasmar los retos estratégicos de futuro, identificar los retos en la relación con los clientes y stakeholders, así como reflexionar sobre los retos y necesidades de cohesión de equipo.

Basándonos en la metodología de *Design Thinking,* un proceso, que permite aplicar la forma de pensar de los diseñadores para trabajar de forma creativa los retos de las organizaciones, planteamos para Bytemaster la oportunidad de crear un entorno creativo para su equipo de trabajo y así tratar retos en un formato distendido, participativo, dando voz a todas las opiniones, necesidades y reflexiones.

Para trabajar la generación de la información se desarrolló una batería de metodologías y herramientas, aplicadas especialmente para el equipo de Bytemaster, que involucró la combinación del trabajo con Mapas de Co-creación , acciones de GameStorming y la creación de resúmenes visuales de gran formato con el Visual Storytelling de los retos de la empresa.

Resultados alcanzados

Al reflexionar sobre ¿qué aporta *Design Thinking* pensamiento para las organizaciones?, hemos experimentado que el pensamiento de diseño es

una manera de pensar y una actitud de trabajo para la resolución creativa de problemas basada en cinco principios: mirada enfocada en las personas, identificación de problemas, colaboración, experimentación y la visualización creativa de conceptos. Elementos que son obviados en el día a día y que dan pie a innovar en el entorno de la empresa. A plantearnos necesidades como tener un espacio creativo de trabajo, pasarla bien mientras trabajamos en los retos de la empresa, compartir y respetar la opinión del compañero además de dejar de lado las jerarquías y fomentar la conexión interdepartamental.

En el caso de Bytemaster, las metodologías empleadas sirvieron de palanca para impulsar y conducir la creatividad y entusiasmo manifiesto del equipo de trabajo en un formato distinto del habitual y crear sentimiento de responsabilidad e implicación con los retos de la empresa. Las numerosas ideas que surgieron en las sesiones, se estructuraron y trabajaron en una reunión visual de gran formato para la puesta en común en formato de Indoor Picnic como un acción de team building y presentar de forma conjunta los retos planteados.

Actualmente los retos, representados en formato visual, están expuestos en un espacio común a todo el equipo de la empresa como recordatorio visual de los retos a los que se enfrenta la empresa.

Nuestro agradecimiento especial a todo el equipo de Bytemaster que ha trabajado con mucho compromiso, entrega y diversión. Sus aportes, entusiasmo y energía sólo puede conducirlos al éxito.