

## CAJA DE HERRAMIENTAS

# Laboratorio de Diseño Colectivo

---

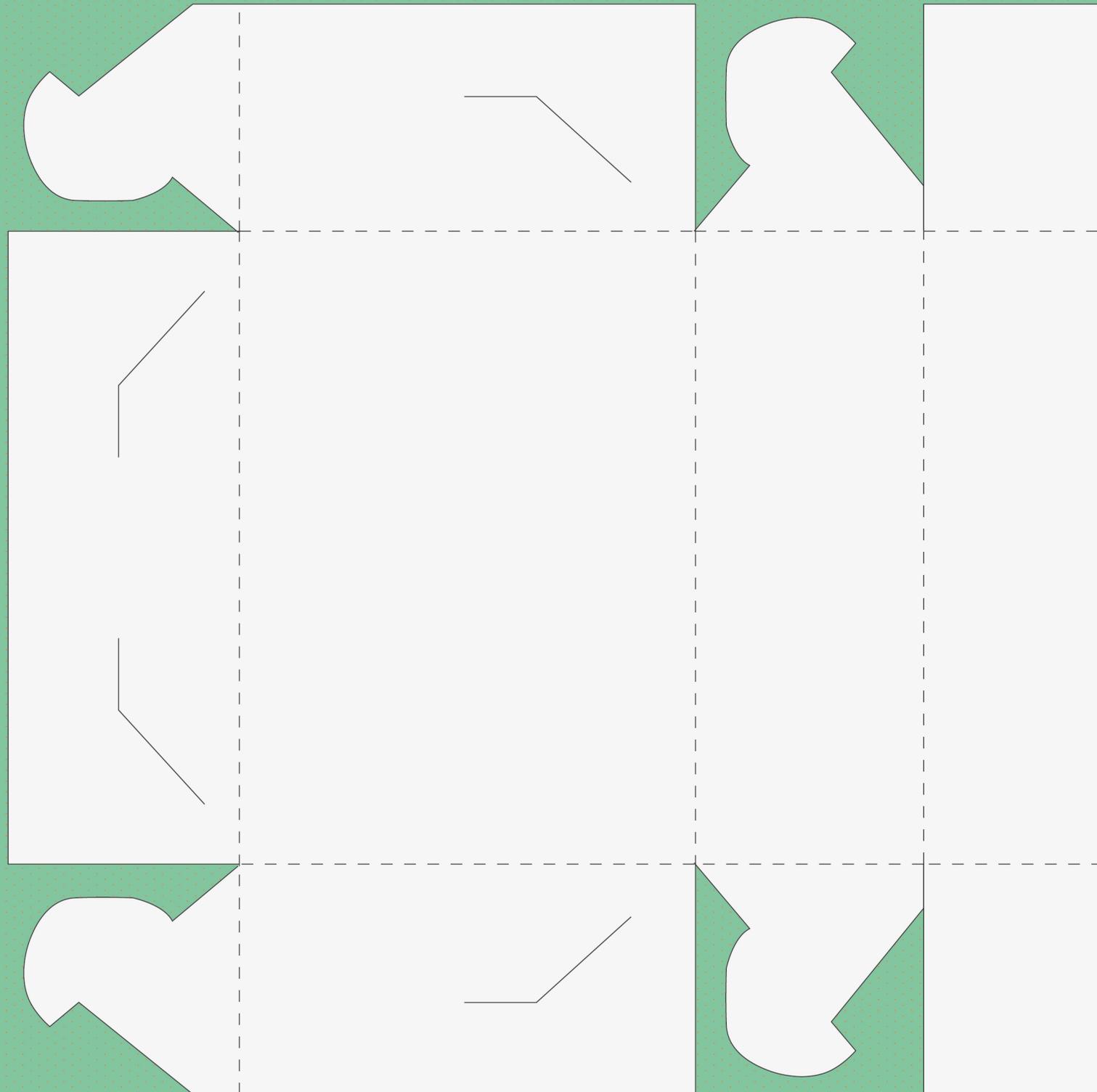
### COMPÁS CREATIVO

Prototipado de mapas de economías creativas

### AGENTES DIGITALES

Directorio Comercial y Estadístico de Servicios  
Creativos Digitales | Grupo Piloto 2020

[centroculturadigital.mx/compas-creativo](http://centroculturadigital.mx/compas-creativo)



## CONTENIDO

<b>Presentación</b> .....	3
<b>Contexto</b> .....	4
<b>Sinopsis</b> .....	5
Objetivos.....	5
Participantes.....	6
Mapas.....	7
<b>Herramientas</b> .....	14
Soporte.....	14
Materiales.....	16
Agenda.....	17
Recursos adicionales.....	24
Referencias.....	24
<b>Créditos</b> .....	26

# 01

## Presentación

Compás Creativo es la plataforma del Centro de Cultura Digital (CCD) que tiene como fin desarrollar proyectos pilotos de mapeo con base en la experimentación e innovación de datos, metodologías y tecnologías para ofrecer instrumentos que ayuden a explorar la economía de las Industrias Culturales y Creativas (ICC) en un contexto de cambio continuo propiciado por las tecnologías digitales.

En 2020 Compás Creativo integra el proyecto Agentes Digitales, un Directorio Comercial y Estadístico de Servicios Creativos Digitales para cuatro sectores de las ICC: audiovisual, videojuegos, música y diseño.

Agentes Digitales cuenta con la asesoría del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) y el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y se codiseña con un Grupo Piloto de Estados conformado por los equipos a cargo de los programas de economía creativa de las Secretarías y/o Consejos de Cultura de Jalisco, Yucatán, Hidalgo, Ciudad de México y Nuevo León.

El Laboratorio de Diseño Colectivo es la plataforma central de la colaboración con el Grupo Piloto de Estados y se inspira en la cocreación e imaginación colectiva, tomando como base metodologías de diseño cercanas a *service design*, diseño de experiencia de usuario (*UX*) y *design thinking*. A través de dinámicas participativas se mapean ideas, proyectos, actores y redes, con el fin de delinear estrategias de colaboración transectorial y multidisciplinaria a distintos niveles que puedan potenciar el alcance del proyecto Agentes Digitales y generar sinergias con los programas estatales de economía creativa.

La Caja de Herramientas del Laboratorio de Diseño Colectivo introduce un contexto propicio para experimentar con metodologías y tecnologías que permitan introducir procesos de innovación pública en el sector cultural. Presenta una sinopsis del Laboratorio de Diseño Colectivo desarrollado de manera virtual en julio del 2020 con la participación del Grupo Piloto de Estados del proyecto Agentes Digitales; y ofrece una serie de herramientas y recursos metodológicos que permiten replicar ejercicios de diseño colaborativo para la concepción, gestión e implementación de proyectos culturales.

En esta Caja de Herramientas se resumen los aprendizajes del CCD en el uso y apropiación de metodologías de diseño para proyectos de economía creativa. Este camino inició en el taller del Creative Policy Programme de Creative Collective a cargo del British Council. Presentamos esta caja como una primera iteración y un primer alcance, quedando sujeta a un proceso de actualización constante.

# 02

## Contexto

Las Industrias Culturales y Creativas (ICC) se han posicionado como un sector productivo y estratégico para el resto de la economía por su enorme capacidad de innovar en metodologías, tecnologías, procesos y modelos de negocio, generando importantes derramas económicas, pero también sociales y culturales. Una particularidad de las ICC es que posicionan a la creatividad como capacidad y al diseño como recurso, en el centro de la concepción y del desarrollo de proyectos, intervenciones y políticas.

En el sector público nos enfrentamos inherentemente y cada vez más a *wicked problems* o “problemas retorcidos”, aquellos problemas difíciles de delimitar, de explicar, de conceptualizar y de resolver debido a la multiplicidad de actores e interdependencias involucradas.<sup>1</sup> En este contexto, las metodologías de diseño que se desarrollan desde las ICC resultan extremadamente valiosas como un enfoque de aproximación y de formulación de los problemas, permitiéndonos elaborar soluciones innovadoras que respondan a las necesidades directas de lxs usuarixs.

Las metodologías participativas con base en el diseño, como lo son el *design thinking* y *service design*, han sido utilizadas en distintas latitudes para detonar procesos de innovación desde el sector público. Ejemplos de esto son el Laboratorio de Gobierno en Chile, el Policy Lab en el Reino Unido y el Laboratorio para la Ciudad en la Ciudad de México, desde donde se han planteado espacios e intervenciones que catalizan la inteligencia colectiva de lxs ciudadanxs y de las comunidades para la solución de los problemas públicos.

La innovación pública propone cinco principios básicos que deben guiar el diseño, gestión e implementación de programas: 1) foco en las personas, 2) cocreación, 3) enfoque sistémico, 4) experimentación y 5) foco en la experiencia.<sup>2</sup> En tándem, se adoptan modelos de trabajo cercanos a los que se utilizan en procesos de desarrollo tecnológico: metodologías ágiles, prototipado, iteración, productos mínimos viables, *design sprints*, etc. El uso de estos recursos en ejercicios de creación colaborativa, guía y esquematiza diagnósticos, conversaciones y potenciales soluciones a problemas complejos.

Abrir espacios de involucramiento y participación activa de las comunidades es fundamental para el ejercicio público y en particular para la gestión del sector cultural, el cual, además atraviesa una profunda transformación en virtud de las revoluciones tecnológicas y se ve en una necesidad constante de evolucionar, repensar y experimentar.

<sup>1</sup> Rittel, H.W.J. and Webber, M.M. (1973)

<sup>2</sup> Laboratorio de Gobierno, Gobierno de Chile (2018)

# 03

## Sinopsis

El Laboratorio de Diseño Colectivo es un espacio de encuentro, reflexión y cocreación, catalizador de inteligencia colectiva.

Diseñado y facilitado por el equipo de Economía Creativa Digital del Centro de Cultura Digital (CCD) para el proyecto Agentes Digitales: Directorio Comercial y Estadístico de Servicios Creativos Digitales, el Laboratorio de Diseño Colectivo se desarrolló de manera virtual en la plataforma Zoom los días 21, 23, 28 y 30 de julio del 2020, de 10:00 a 12:30 hrs.

### OBJETIVOS

- Generar un espacio para el establecimiento de lenguajes y visiones compartidas que permitan trascender las barreras de colaboración inter y transinstitucional en materia de economía creativa digital.
- Construir un entendimiento comprehensivo de los contextos y particularidades locales, mediante la compartición de saberes y la recuperación de experiencias y voces de las comunidades de creativxs.
- Descentralizar y distribuir metodologías analíticas y capacidades críticas que puedan innovar los mecanismos de diseño de políticas públicas de fomento a la economía creativa y lxs emprendedorxs.
- Delinear redes y alianzas estratégicas, así como procesos de colaboración interinstitucionales y transdisciplinarios para el desarrollo del sector creativo digital.
- Explorar complementariedades y sinergias de los programas federales, estatales e iniciativas de la academia y la sociedad civil en materia de economía creativa.
- Fortalecer la apropiación del proyecto Agentes Digitales, Directorio Comercial y Estadístico de Servicios Creativos Digitales, estableciendo flujos de trabajo futuros.

## PARTICIPANTES

### SECRETARÍA DE CULTURA DE JALISCO

- Denisse Corona García, Directora de Planeación, Vinculación y Desarrollo Sectorial
- Kenia Elizabeth Fuentes García, Encargada de Promoción y Supervisión de la Jefatura de Industrias Culturales y Creativas
- Montserrat López Gutiérrez, Coordinadora de Contenidos, Dirección de Desarrollo Cultural y Artístico

### SECRETARÍA DE CULTURA DE LA CIUDAD DE MÉXICO

- Marcela Jiménez, Coordinadora del Programa Imaginación en Movimiento, Empresas y Emprendimientos Culturales
- Arlette Rosas Dorantes, Enlace de Administración del Programa Imaginación en Movimiento, Empresas y Emprendimientos Culturales
- Paola Jazmín Romero Espejel, Enlace de Profesionalización Artística y Cultural del Programa Imaginación en Movimiento, empresas y emprendimientos culturales



### CONSEJO PARA LA CULTURA Y LAS ARTES DE NUEVO LEÓN

- Melissa Segura, Secretaria Técnica
- Luis Escalante, Director de la Escuela Adolfo Prieto

### SECRETARÍA DE CULTURA DE HIDALGO

- Leyza Fernández, Subsecretaria de Innovación y Emprendimiento Cultural
- Prentice René Escamilla, Coordinador de Proyectos Estratégicos
- Keivin Wedell Reyes, Director General de Innovación y Emprendimiento Cultural

### SECRETARÍA DE LA CULTURA Y LAS ARTES DE YUCATÁN

- Ana Isabel Ceballos, Directora de Desarrollo Artístico y Gestión Cultural
- Carolina Barrera, Coordinadora de Industria Cultural y Creativa

### DIRECCIÓN GENERAL DE ASUNTOS INTERNACIONALES, SECRETARÍA DE CULTURA DEL GOBIERNO DE MÉXICO

- Marcela Flores Méndez, Coordinadora de México Creativo
- Maite Málaga Iguiñiz, Diseño, Evaluación y Seguimiento de México Creativo
- María del Sol Pérez Vallín, Enlace de Difusión Cultural

## MAPAS

A través de dinámicas participativas se plantearon una serie de desafíos, objetivos e interrogantes que guiaron procesos de pensamiento y conversaciones, así como un esfuerzo colectivo por sistematizar y mapear ideas y soluciones.

### MAPA DE POLÍTICAS PÚBLICAS DE FOMENTO A LAS ICC

#### Desafío:

¿Cómo podemos impulsar la actividad económica de las industrias creativas y culturales (ICC) y de los agentes creativos digitales?

#### Pregunta:

¿Qué políticas públicas de impulso al sector creativo —locales, federales o internacionales— y recursos —tecnológicos, metodológicos o humanos— identificamos en cada una de las dimensiones?

#### Dimensiones:

- a. Mapeo de ecosistemas: sondeos y encuestas, análisis de datos, aproximaciones cualitativas, etc.
- b. Modelos de fomento: fondos, incubadoras o aceleradoras, marcos regulatorios, legislativos y/o normativos, etc.
- c. Construcción de capacidades críticas: programas de profesionalización, alfabetización y asesoría financiera y/o legal, programas de capacitaciones especializadas, etc.
- d. Posicionamiento en los mercados: locales, regionales e internacionales, estrategias de visibilización, proyección, promoción de creadores, etc.

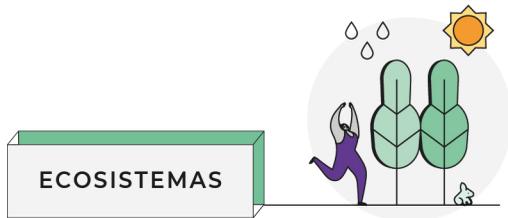
#### Oportunidades:

- ¿Dónde detectamos los nichos de oportunidad?
- ¿Qué innovaciones podrían ayudarnos a dar un salto cuántico?

#### Obstáculos:

¿Qué factores o actores internos o externos debemos superar para lograr una práctica ejemplar en el impulso de la economía creativa digital?

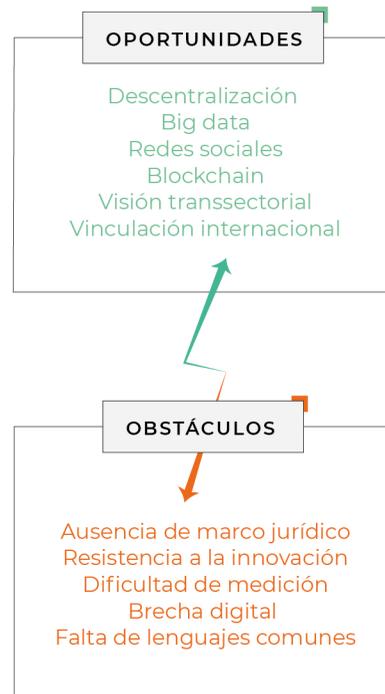
# MAPA DE POLÍTICAS PÚBLICAS DE FOMENTO PARA LAS ICC



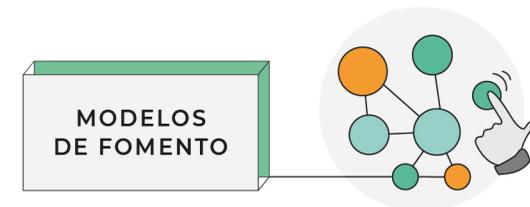
- CREADORXS
- UNIVERSIDADES
- INCUBADORAS
- RECINTOS CULTURALES
- ESPACIOS INDEPENDIENTES
- CIUDADES CREATIVAS
- EMPRESAS CC
- FESTIVALES Y FERIAS
- MAPEO UNESCO, SECRETARÍA DE CULTURA DE YUCATÁN
- CUENTA SATÉLITE DE CULTURA INEGI
- COMPÁS CREATIVO



- INNOVACIÓN PÚBLICA
- MANEJO DE LICENCIAS Y PROPIEDAD INTELECTUAL
- CAPACITACIÓN NORMATIVA
- DISEÑO Y ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS
- MARKETING Y VENTA
- HERRAMIENTAS DIGITALES
- PISO 16, UNAM
- CREATIVE COLLECTIVE, BRITISH COUNCIL
- IMAGINACIÓN EN MOVIMIENTO: EMPRESAS Y EMPRENDIMIENTOS CULTURALES, SECRETARÍA DE CULTURA DE LA CDMX



- NETWORKING
- PLATAFORMAS DE VISIBILIZACIÓN
- E-COMMERCE
- ACELERADORAS
- ESTRATEGIAS TRANSECTORIALES
- EXPORTACIÓN E INTERCAMBIO
- COOPERACIÓN INTERNACIONAL
- TALENT LAND JALISCO
- ENARTES
- ABIERTO MEXICANO DE DISEÑO



- CAPITAL SEMILLA
- CONVOCATORIAS PARA PROFESIONALIZACIÓN
- SUBSIDIOS
- BECAS
- ASOCIACIONES PÚBLICO-PRIVADAS
- INCUBADORAS
- COINVERSIONES
- FONCA
- IMCINE
- AIEC

## MAPA DEL ECOSISTEMA

### Objetivo:

Conformar una especie singular de red inter y transectorial, una “red híbrida”, una red de innovación que genere distribución de conocimiento, capacidades y agencia; una plataforma de colaboración y comunicación colectiva con información de valor estratégico para el desarrollo de la economía creativa digital a distintos niveles; una iteración de “culturas en red”<sup>3</sup> en el ecosistema.

### Lo que queremos lograr a través de la conformación de redes es:

- Socializar el proyecto e involucrar activamente a agentes y comunidades.
- Crear narrativas colectivas y retratos humanos en torno a la importancia de los campos digitales dentro de la economía creativa; procurar visibilidad para el talento local y proyección comercial a nivel nacional e internacional.
- Implementar un proceso colaborativo de investigación de datos y generación de mapas y estadísticas.

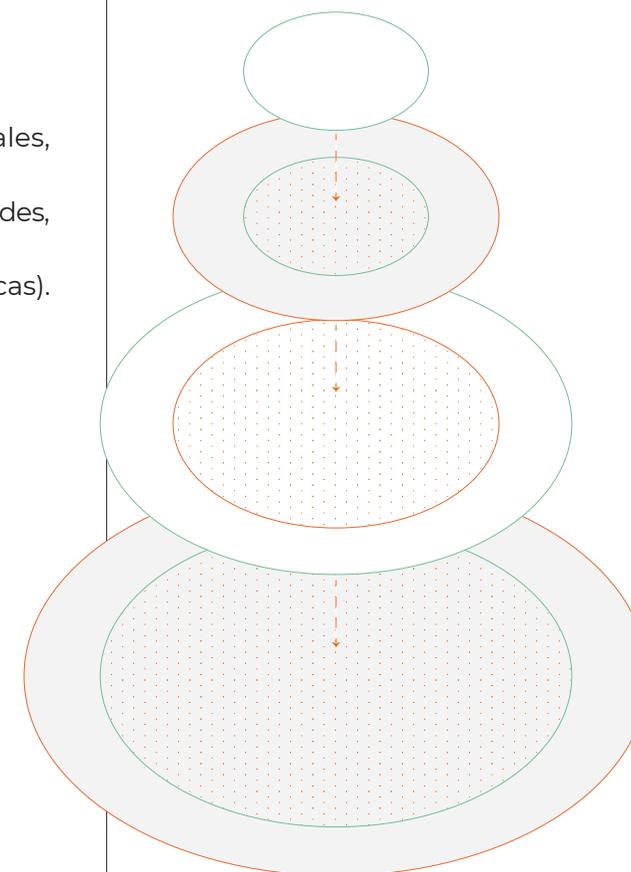
<sup>3</sup> Por culturas en red (o *networked culture*) entendemos un sistema de red abierto, una práctica recombinatoria y participativa, basada en el aprendizaje, en la colaboración y en la distribución del valor cultural, que son parte fundamental del *ethos* de la comunidad que crea y recrea el internet.

### Nos interesa identificar a:

- Comunidades y nichos.
- Agentes institucionales intra, inter y trans (locales, estatales, nacionales e internacionales).
- Agentes productores de conocimiento (universidades, centros de investigación, etc.).
- Iniciativas híbridas (sociedad civil/privadas/públicas).

### Pensar sobre cada una de ellas:

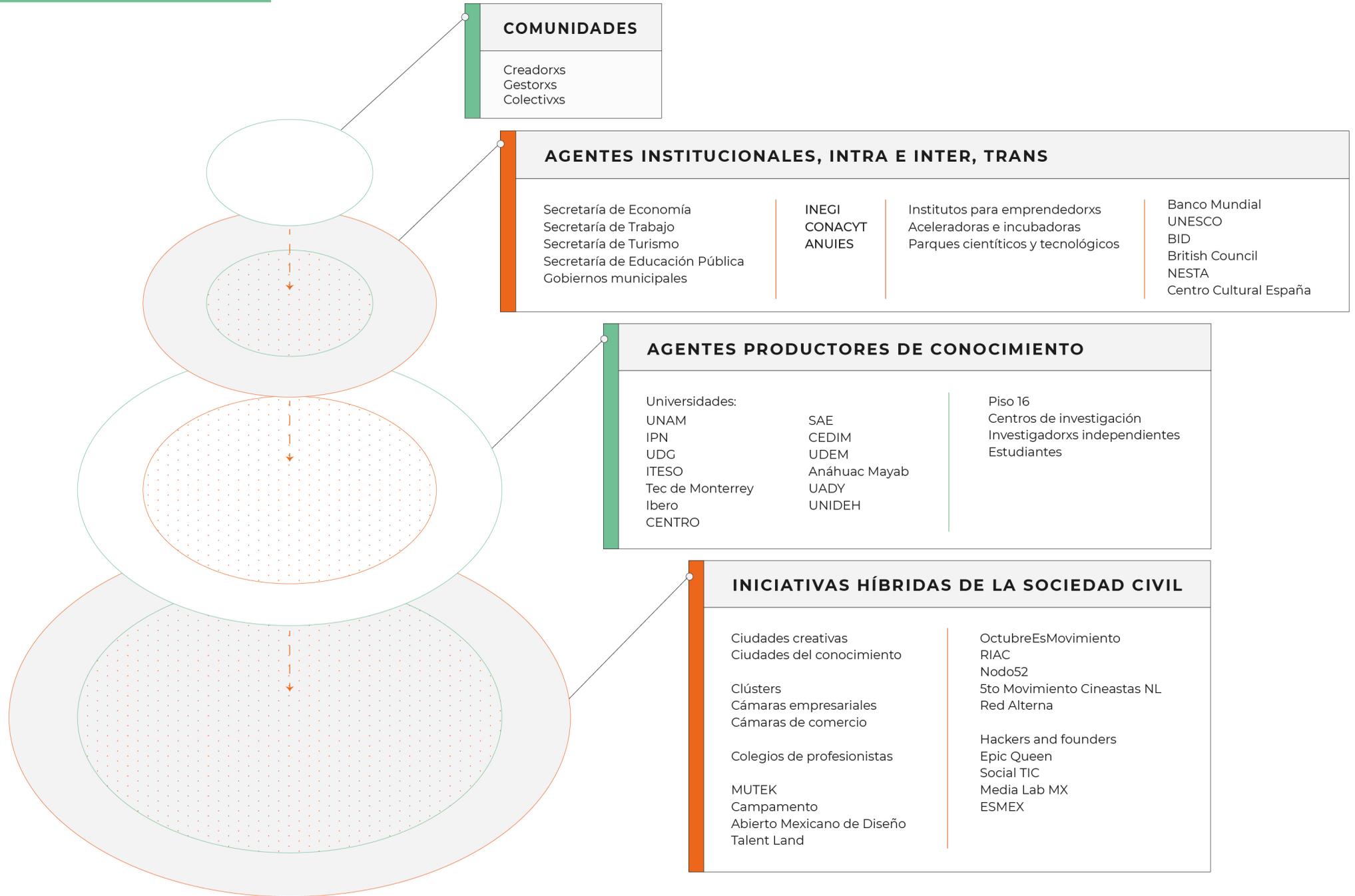
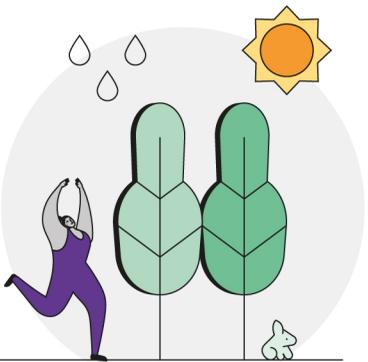
- ¿Qué los caracteriza?
- ¿Qué pueden aportar?



# ECOSISTEMA CREATIVO DIGITAL EN MÉXICO

**ASSETS**

- Talento
- Expertise
- Experiencia
- Vanguardia
- Innovación
- Diagnósticos
- Inclusión
- Interseccionalidad
- Vinculación
- Tecnología
- Recursos humanos
- Institucionalización
- Mercados
- Infraestructura



## CONSTRUCCIÓN DE HISTORIAS

### Objetivo:

¿Cómo difundimos una narrativa compartida sobre el valor económico y cultural de las ICC digitales en México?

### Comunidades:

- ¿Quiénes conforman nuestras comunidades?
- ¿Cuáles son sus necesidades?

### Preámbulo:

¿Qué piensan, saben, sienten las comunidades antes de conocer nuestra historia?

### Establece la escena:

- ¿Cómo construimos nuestra narrativa?
- ¿Qué necesitamos explicar y profundizar?

### Desarrollo:

- ¿Cómo introducimos nuestro mensaje?
- ¿Cuáles son los canales y formatos?
- ¿Cuáles son los tipos de narrativa?

### Clímax:

- ¿Cómo se amplifica y replica el mensaje?
- ¿Cómo podemos generar participación e involucramiento activos?

### Conclusión:

¿Cuál es nuestro *call-to-action*?

## PROTOTIPADO DE MUNDOS POSIBLES

### Diagnóstico actual:

- ¿Cuál es el estado del arte del ecosistema creativo digital en México?
- ¿Cuáles son los cambios prioritarios a futuro para el ecosistema?
- ¿Qué condiciones no se pueden seguir perpetuando?
- ¿Qué condiciones deben procurarse?

### Imaginación a veinticinco años:

- ¿Qué metodologías y recursos tendremos a la mano?
- ¿Qué tecnologías estarán vigentes?
- ¿Cómo fue la transición?
- ¿Cómo se ve el ecosistema creativo digital en México a 25 años?

# CONSTRUCCIÓN DE HISTORIAS

¿Cómo difundimos una narrativa compartida sobre el valor económico y cultural de las ICC digitales en México?

## COMUNIDADES

### ¿Quiénes?

Emprendedorxs  
Gestorxs  
Comerciantes  
Estudiantes  
Investigadorxs  
IP  
Sociedad Civil  
Servidorxs públicxs  
Turistas  
Público vulnerable

### Necesidades

Profesionalización  
Visibilización  
Pertinencia  
Canales de comercio  
Inversión  
Acompañamiento  
*Know-how*  
Audiencias  
Herramientas digitales

## ESTABLECE LA ESCENA

### ¿Cómo?

Interdependencia  
Convergencia  
Estrategia común  
Escucha activa  
Involucramiento  
Institucionalización

### ¿Qué?

Definición de economía creativa  
Acercamiento  
Visibilización del sector  
Diversidad  
Valor económico y valor cultural

## CLÍMAX

Continuidad más allá de administración  
Cercanía con audiencias  
Evaluación  
Apropiación  
Transparencia  
Resultados

## CONCLUSIÓN

Agenda pública  
Marco jurídico  
Estímulos  
Derechos  
Transversalidad  
Multidisciplinariedad  
ICC como motor de desarrollo sostenible

## DESARROLLO

### Canales

Redes Sociales  
Web  
Publicaciones  
Investigación  
Campaña desde gobierno

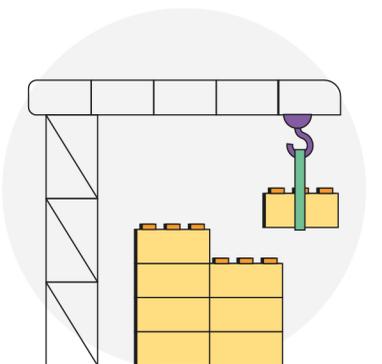
### Narrativas

Resiliencia  
Casos de éxito  
Derrama social  
Derrama económica  
Inclusión

## PREÁMBULO

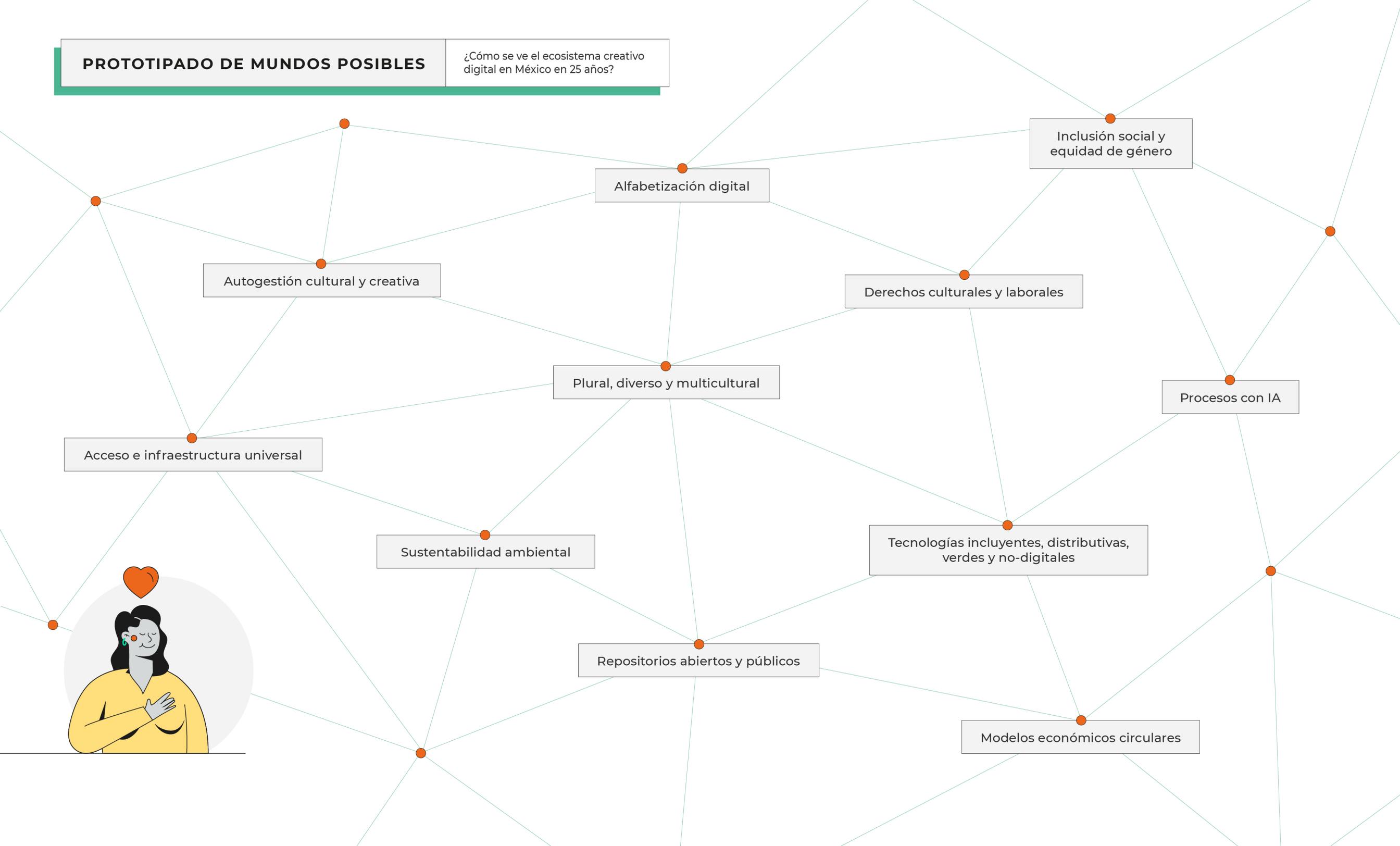
### Antes

Desconocimiento  
Desconcierto  
Incertidumbre  
Invisibilidad  
Desarticulación  
Desconfianza  
Aislamiento



# PROTOTIPADO DE MUNDOS POSIBLES

¿Cómo se ve el ecosistema creativo digital en México en 25 años?



# 04

## Herramientas

En un Laboratorio de Diseño Colectivo hablamos de experimentar con metodologías y tecnologías para detonar procesos de pensamiento divergente, colaboración multinivel e innovación.

Las metodologías de las que parte esta Caja de Herramientas son cercanas al pensamiento de diseño (*design thinking*), al diseño de servicios (*service design*), al diseño especulativo y, por supuesto, al diseño estratégico. Hay también un grado de similitud de estas metodologías con procesos de *user research* o investigación de usuarios, que además implica la hibridación con otras aproximaciones antropológicas como grupos de foco y estudios de caso, y procesos de diseño de experiencia del usuario (*UX*), diseño de interfaz del usuario (*UI*) y diseño de interacción (*IxD*). A la par, se adoptan modelos de trabajo que incluyen: metodologías ágiles, prototipado, iteración, productos mínimos viables, *design sprints*, etc.

Estas metodologías ampliamente usadas en la industria digital y de desarrollo tecnológico, nos ofrecen una serie de herramientas y recursos que parten del diseño y que complementan otras perspectivas para resolver problemas complejos, permitiéndonos delimitar, definir y resolver problemas de manera más integral.

Esta Caja de Herramientas tiene como fin ofrecer recursos para el diseño y la gestión de colaboraciones y proyectos culturales. Aquí abrimos la metodología del Laboratorio de Diseño Colectivo desarrollado por el CCD para el proyecto Agentes Digitales con algunas modificaciones para que funcione como una herramienta de acceso libre, y pueda ser adaptada y utilizada por otros agentes del ecosistema para la gestión de sus propios proyectos.

### SOPORTE

Para desarrollar un Laboratorio de Diseño Colectivo en modalidad virtual, existen varias plataformas de comunicaciones que operan vía Internet con versiones gratis y de paga que ofrecen distintas funcionalidades. La elección de plataforma dependerá de las necesidades particulares de los organizadores del Laboratorio. Algunos factores a tomar en cuenta son desarrollados en la [tabla](#) de la página siguiente.

Para llevar el registro audiovisual de las sesiones, recomendamos primero verificar si la plataforma de tu elección cuenta con esta herramienta, de no ser así, te sugerimos buscar extensiones para tu navegador web que puedan cumplir con esta función.

Para desarrollar ejercicios colaborativos en línea, proponemos las siguientes herramientas de acceso libre:

- JamBoard
- Coggle
- Lucid Chart
- Diagrams.net
- Miro

	FUNCIONALIDADES					SEGURIDAD					COSTO	PLATAFORMA O SISTEMA
	Participantes en llamada grupal	Grabación de sesiones	Compartir pantalla	Duración de las sesiones	Salas para grupos pequeños	Cifrado	Medidas de precaución para conferencias grupales	¿Requiere instalación? Host / Invitadx	¿Requiere registro? Host / Invitadx	Política de privacidad		
<b>JITSI</b>	Sin límite de participantes	Sí Almacenamiento en DropBox	Sí	Sin límite de duración	No (Se puede realizar manualmente)	No cuenta con cifrado de extremo a extremo en llamadas grupales <sup>5</sup>	Por invitación, Salas con contraseña, Lobby	No / No	No / No		Gratis	Aplicación Web, Windows, Linux, MacOS, Android, iOS
<b>MEET</b>	150 participantes	Sí Almacenamiento en Google Drive	Sí	300 horas	No	No cuenta con cifrado de extremo a extremo. Encriptación de datos en tránsito y en reposo	Por invitación, Lobby	No / No	Sí/ No		<u>A partir de 8 dólares mensuales</u>	Aplicación Web, Android, iOS
<b>SKYPE</b>	50 participantes	Sí Almacenamiento local	Sí	24 horas	No	Sí, cuenta con cifrado de extremo a extremo, pero es necesario configurarlo.	Por invitación, Lobby	No / No	No / No		Gratis	Aplicación Web, Windows, MacOS, Android, iOS
<b>TEAMS</b>	250 participantes	Sí Almacenamiento en la nube	Sí	24 horas	No (Se puede realizar manualmente <sup>4</sup> )	No cuenta con cifrado de extremo a extremo. Cuenta con cifrado de llamadas grupales	Por invitación, Salas con contraseña, Lobby	Sí / No	Sí / No		<u>A partir de 5 dólares mensuales</u>	Aplicación Web, Windows, Android, iOS
<b>WEBEX</b>	100 participantes	Sí Almacenamiento local y en la nube	Sí	24 horas	Sí	Sí, cuenta con cifrado de extremo a extremo, pero es necesario configurarlo	Por invitación, Salas con contraseña, Lobby	Sí / No	Sí / Sí		<u>A partir de 14.95 dólares mensuales</u>	Aplicación Web, Windows, MacOS, Android, iOS
<b>ZOOM</b>	100 participantes	Sí Almacenamiento local y en la nube	Sí	Sin límite de duración	Sí	No cuenta con cifrado de extremo a extremo. Cuenta con cifrado de llamadas grupales	Por invitación, Salas con contraseña, Lobby	No / No	Sí / No		<u>A partir de 14.99 dólares mensuales</u>	Aplicación Web, Windows, Linux, MacOS, Android, iOS

<sup>4</sup> Tutorial: <https://myteamsday.com/2020/04/17/breakoutrooms-in-teams>

<sup>5</sup> Una forma de paliar esta limitación es utilizar Jitsi mediante servidores propios, seguros y confiables. <https://jitsi.github.io/handbook/docs/devops-guide/devops-guide-quickstart> Cuenta con cifrado TLS entre el cliente y el servidor.

#### REFERENCIAS

- Privacy not included, Mozilla
- Which Video Conferencing Tool is Right for the Job, Freedom of the Press
- Medidas de seguridad y privacidad en plataformas de videoconferencias, Oficina de Seguridad Internauta
- Así que necesitas hacer una videollamada, Derechos Digitales

## MATERIALES

### Cuestionario inicial y/o de salida

Para construir los perfiles de lxs participantes proponemos implementar un cuestionario inicial y/o de salida, esto permitirá recopilar datos demográficos básicos y guardar bitácora de sus expectativas y/o evaluación del Laboratorio. Este cuestionario es preferentemente breve y en soporte virtual. Google Forms o SurveyMonkey son dos herramientas para este propósito.

### Minuto a minuto

Para llevar un control de las distintas actividades y necesidades de la sesión, recomendamos elaborar un “minuto a minuto”, el cual deberá tener un resumen minucioso de la sesión e instrucciones de soporte técnico y materiales para las actividades.

### Instrucciones en pantalla

Para explicar el desarrollo de las sesiones y los objetivos del Laboratorio, proponemos utilizar como apoyo visual una presentación que pueda contener la agenda del día y algunas instrucciones específicas de las actividades a desarrollarse en el Laboratorio.

### Plantillas

Para facilitar los procesos de reflexión e ideación colectiva, aconsejamos utilizar plantillas para ordenar la información que nos interesa mapear, plantear ciertas preguntas detonantes y establecer marcos que puedan delimitar los temas a tratar. En la siguiente sección podrás encontrar las plantillas que utilizamos en el Laboratorio de Diseño Colectivo, repensadas para que sean de acceso libre y puedan utilizarse en cualquier proyecto.

### Preselección de grupos

Para favorecer la participación en las actividades y ejercicios del Laboratorio recomendamos dividir a lxs participantes en equipos de 5 a 7 personas mediante una preselección bajo criterios de representatividad. Los equipos más pequeños facilitan la conversación y agilizan el desarrollo de las actividades. Será importante que la plataforma que se elija para realizar un Laboratorio tenga la funcionalidad de hacer grupos pequeños dentro de la llamada, o en su defecto, plantear una alternativa para enviar a lxs participantes a distintas llamadas y poder realizar las actividades en equipos.

### Escaleta para facilitadorxs

Para el desarrollo de las actividades y ejercicios colaborativos, proponemos preparar una escaleta para lxs facilitadorxs que contenga una explicación del ejercicio y sus objetivos, instrucciones específicas para el desarrollo y una serie de preguntas que puedan detonar la conversación entre lxs participantes. En la escaleta será importante delimitar los tiempos para las actividades y ejercicios, dejando tiempo para conversaciones y presentaciones entre los equipos.

## AGENDA

La agenda de un Laboratorio de Diseño Colectivo dependerá de los objetivos, duración y requerimientos que se planteen. Aquí se propone una agenda para tres sesiones virtuales con una duración aproximada de dos horas y media cada una.

### SESIÓN 1: PRESENTACIONES, INTRODUCCIÓN AL PROYECTO Y MAPEO INICIAL DEL DESAFÍO | Duración total: 2 horas, 25 minutos

#### Ronda de presentaciones - 20 min.

Comienza el Laboratorio con un conjunto de preguntas fáciles que podrían hacer que la conversación entre lxs participantes sea más fluida y que les permita presentarse, su trabajo y su relación con los procesos creativos.

#### Presentación del proyecto o programa - 30 min.

Presenta una visión general del proyecto o programa en el que se inscribe el Laboratorio, ve de lo general a lo particular, señalando áreas para la retroalimentación colectiva.

#### Retroalimentación del proyecto o programa - 15 min.

Abre un espacio de diálogo libre para preguntas, comentarios y reflexiones en torno a tu proyecto o programa. Diseña una lista de preguntas o temas detonantes para guiar la conversación.

#### Break - 10 min.

Deja un espacio para una pausa corta que sirva a lxs participantes para despejarse unos minutos y atender algún pendiente. Pide a lxs participantes que durante esta pausa se queden conectadxs a la sesión con su micrófono silenciado y cámara apagada.

#### Introducción a metodología - 10 min.

Explica la metodología que se va a utilizar durante el Laboratorio, repasa los objetivos generales y particulares, asegurándote de que todxs estén en la misma página.

#### Mapeo inicial del desafío - 35 min.

Propón una actividad de mapeo inicial que conecte con tu objetivo, esto resulta muy útil para identificar insumos, estrategias y programas que existen en la materia que se está analizando. Divide a lxs participantes en equipos de 5 a 7 personas, esto ayudará a que la actividad sea más participativa. [Ver plantilla 1.](#)

#### Presentaciones grupales - 15 min.

Los equipos deberán elegir a unx representante para presentar su mapeo y principales conclusiones al resto del grupo. Estas presentaciones deberán ser cortas y asertivas, dejando tiempo para preguntas y comentarios. Estos espacios son muy importantes porque permiten poner a todos lxs participantes en la misma sintonía.

## SESIÓN 2: MAPA DEL ECOSISTEMA Y CONSTRUCCIÓN DE HISTORIAS

Duración total: 2 horas, 5 minutos

### **Bienvenida y recapitulación** - 10 min.

Comienza recapitulando sobre el mapeo realizado en la primera sesión, las principales conclusiones y los temas recurrentes. Esto ayudará a lxs participantes a entrar en materia rápidamente y a no perder de vista los objetivos del Laboratorio.

### **Mapa del Ecosistema** - 35 min.

Introduce un marco de referencia del ecosistema que buscas mapear, delimita y puntualiza a los actores, las comunidades y lxs agentes que son de interés identificar para el proyecto. Divide a lxs participantes en equipos más pequeños y guía una actividad de mapeo del ecosistema. [Ver plantilla 2.](#)

### **Presentaciones grupales** - 10 min.

### **Break** - 10 min.

### **Construcción de historias** - 45 min.

Propón una actividad de construcción de historias o *storytelling*, un ejercicio de narrativa-ficción que permite utilizar la historia como estructura para ordenar los momentos de desarrollo del proyecto o iniciativa en cuestión. Divide a lxs participantes en equipos pequeños y dirige la actividad con ayuda de la escaleta. [Ver plantilla 3.](#)

### **Presentaciones grupales** - 15 min.

## SESIÓN 3: PLAN DE INVOLUCRAMIENTO Y FUTURISMO ESPECULATIVO

Duración total: 2 horas, 25 minutos

### **Bienvenida y recapitulación** - 10 min.

### **Plan de involucramiento** - 50 min.

Divide el desarrollo del proyecto en cuestión en distintos momentos y guía a lxs participantes (en equipos pequeños o todxs juntxs) en una actividad que permite esquematizar necesidades, recursos y puntos de confluencia a lo largo del proyecto. [Ver plantilla 4.](#)

### **Break** - 10 min.

### **Prototipado de mundos posibles** - 60 min.

Dirige una actividad de futurismo especulativo en la que a través de preguntas detonantes lxs participantes (en equipos pequeños o todxs juntxs) plantearán un diagnóstico actual e imaginarán un futuro del ecosistema y del proyecto en cuestión a 25 años. [Ver plantilla 5.](#)

### **Cierre** - 15 min.

Abre un espacio de participación abierta para que lxs participantes expresen su sentir en torno a las actividades y el Laboratorio en general. Después (si fuera necesario para el desarrollo del proyecto) concreta acuerdos y un mecanismo de seguimiento de los mismos.

# MAPEO INICIAL

**DIMENSIÓN 1**

--

**DIMENSIÓN 2**

--

**OBSTÁCULOS**  
¿Qué factores o actores internos o externos debemos superar?

**DESAFÍO**

--

**OPORTUNIDADES**  
¿Dónde detectamos los nichos de oportunidad?  
¿Qué innovaciones podrían ayudarnos a dar un salto cuántico?

**DIMENSIÓN 3**

--

**DIMENSIÓN 4**

--

# MAPA DEL ECOSISTEMA

Actores directamente relacionados ← → Actores indirectamente relacionados



# CONSTRUCCIÓN DE HISTORIAS

**OBJETIVO**

[Empty box for objective]

## COMUNIDADES

¿Quiénes conforman nuestras comunidades?  
¿Cuáles son sus necesidades?

## PREÁMBULO

¿Qué piensan, saben, sienten las comunidades antes de conocer nuestra historia?

## ESTABLECE LA ESCENA

¿Cómo construimos nuestra narrativa?  
¿Qué necesitamos explicar y profundizar?

## DESARROLLO

¿Cómo introducimos nuestro mensaje?  
¿Cuáles son los canales y formatos?  
¿Cuáles son los tipos de narrativa?

## CLÍMAX

¿Cómo se amplifica y replica el mensaje?  
¿Cómo podemos generar participación e involucramiento activos?

## CONCLUSIÓN

¿Cuál es nuestro *call-to-action*?



# PLAN DE INVOLUCRAMIENTO

MOMENTO 1

MOMENTO 2

MOMENTO 3

MOMENTO 4

MOMENTO 5

MOMENTO 6

## NOSOTRXS

¿Qué necesitamos?  
¿Cuál es nuestro rol?

## INSUMOS

¿Qué recursos tenemos disponibles?  
¿Qué plataformas podemos alinear?

## ALIADXS

¿Quiénes son?  
¿Qué nos vincula con ellos?

## RECIPRO-CIDAD

¿Qué aportan?  
¿Qué reciben?



**PROTOTIPADO DE MUNDOS POSIBLES**

**DIAGNÓSTICO ACTUAL**

¿Cuáles son los cambios prioritarios a futuro?  
¿Cómo conectamos nuestras visiones al respecto?  
¿Qué condiciones actuales no podemos seguir perpetuando?

**IMAGINACIÓN / A 25 AÑOS**

¿Cómo imaginamos la vida cotidiana?  
¿Qué tecnologías tendremos a la mano?  
¿Qué metodologías de desarrollo estarán activas?

## RECURSOS ADICIONALES

[Guía de herramientas digitales](#)  
[Centro de Cultura Digital, 2020](#)

[Guía de producción de contenidos](#)  
[Centro de Cultura Digital, 2020](#)

[Metodología para la transmisión en directo](#)  
[Centro de Cultura Digital, 2020](#)

## REFERENCIAS

[The Creative Policy Programme, Herramientas para la implementación](#)  
[British Council México, 2020](#)

[Collective Intelligence Design Playbook](#)  
[NESTA, 2019](#)

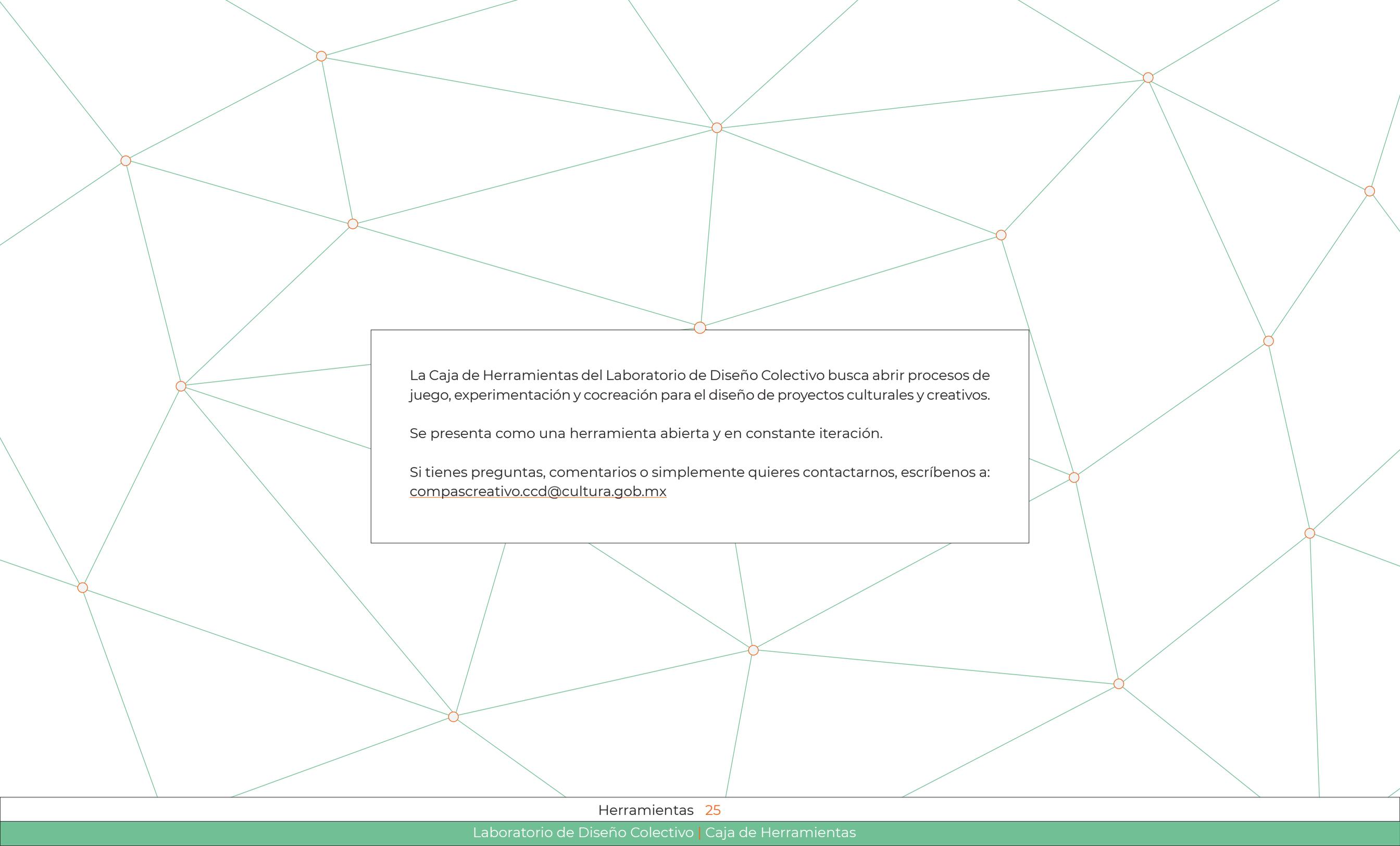
[20 Tools for Innovating in Government](#)  
[NESTA, 2019](#)

[Open policy making tool](#)  
[Policy Lab UK, 2017](#)

[Design methods for developing services](#)  
[Design Council, 2015](#)

[Public Service Design: A guide for the application of service design in public organisations](#)  
[Design Flanders, 2015](#)

[Toolkit Navigator](#)  
[Observatory for Public Sector Innovation \(OPSI\), OECD](#)



La Caja de Herramientas del Laboratorio de Diseño Colectivo busca abrir procesos de juego, experimentación y cocreación para el diseño de proyectos culturales y creativos.

Se presenta como una herramienta abierta y en constante iteración.

Si tienes preguntas, comentarios o simplemente quieres contactarnos, escríbenos a:  
[compascreativo.ccd@cultura.gob.mx](mailto:compascreativo.ccd@cultura.gob.mx)

# 05

## Créditos

### CENTRO DE CULTURA DIGITAL (CCD)

2021

#### Dirección

Mariana Delgado González

#### Economía Creativa Digital

Zabel Revuelta Pineda

María Inés Aceves Barrios

Mariana Chávez Berrón

#### Laboratorio de Diseño

María Fernanda Arnaut Estrada

Astrid Solange Stoopan Mendoza

Kenya Y. Flores Allende

#### Laboratorio Web

Andrea Sirena González Abitia

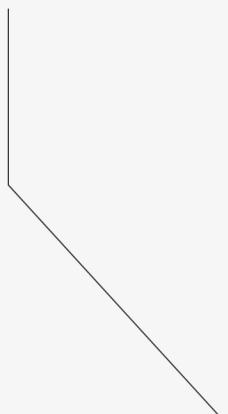
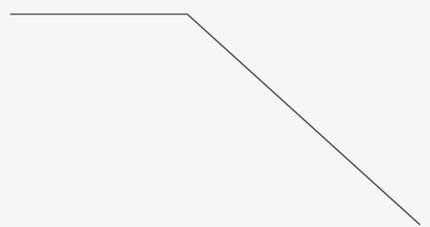
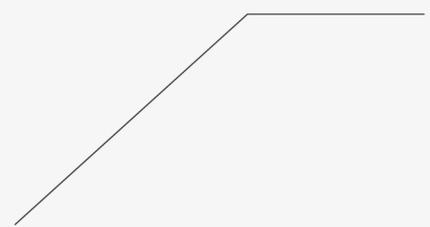
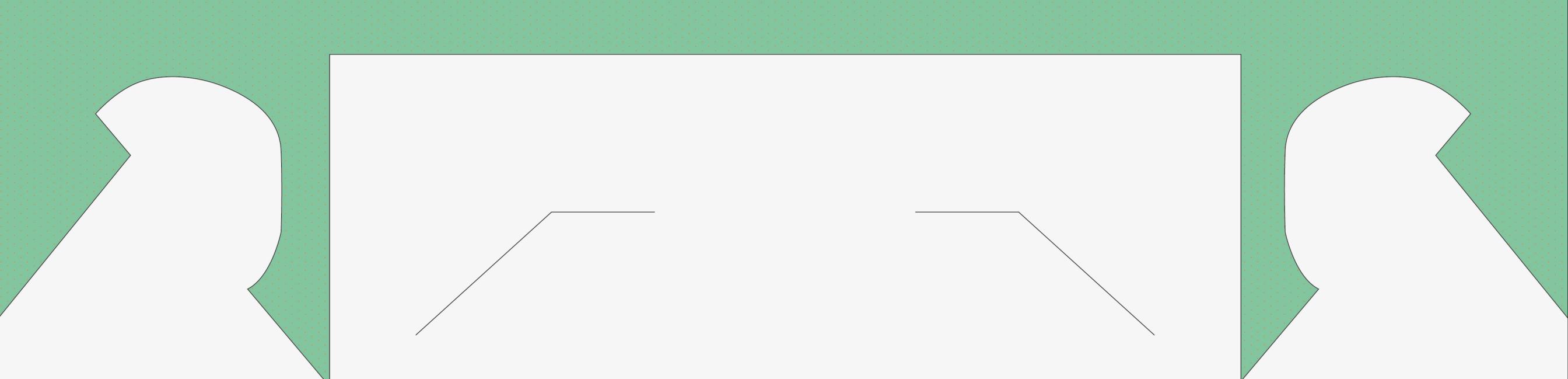
María Luisa González Sánchez

Yotzin Nekiz Viacobo Huitrón

Licencia Creative Commons



Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0  
Internacional



[centroculturadigital.mx/compas-creativo](http://centroculturadigital.mx/compas-creativo)



**GOBIERNO DE MÉXICO** | **CULTURA**  
SECRETARÍA DE CULTURA