

LEARNING LOOP



El aprendizaje es un proceso cíclico y continuo. La herramienta **Learning Loop** –o **Ciclo de Aprendizaje Continuo**– ayuda a definir cómo el trabajo que haces ahora **informa y define los próximos pasos del proceso de desarrollo de tu proyecto.**

Este método proporciona una **perspectiva de alto nivel sobre cómo la implementación de una idea de solución se puede dividir en un proceso gradual conformado por ciclos iterativos.** Esto permite **generar un cambio e impacto social positivo en los usuarios y en el contexto que quieres intervenir.**

Dificultad: ⚡⚡⚡⚡⚡

“El Learning Loop, permite generar una visión y entendimiento global de como las modificaciones o mejoras de la idea de solución repercuten y se integran en el proceso de prototipado.”

INDICACIONES

Tiempo sugerido:
60 a 90 minutos

Nivel de dificultad:
3

Materiales:
- Plumones
- Post it
- Papel o pliego
- Plantilla

DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA

El **Learning Loop** - o **Ciclo de Aprendizaje**- tiene como objetivo que los equipos puedan **reconocer e incorporar el aprendizaje de las experiencias, tanto de éxito como de fracaso, en el proceso de prototipado e implementación de la solución.** Asimismo, es una herramienta que ayuda a definir cómo el trabajo se está realizando en un momento determinado, **aprovisionando información e insights relevantes para las futuras acciones.**

Esta metodología está inspirada en el **Plan de Aprendizaje de IDEO** (2011,) y consiste en **cuatro etapas iterativas** por las que se debiese atravesar un equipo al **implementar la idea de solución en un contexto determinado, permitiendo reflexionar sobre el proceso, las acciones y desafíos que puedan surgir.** Este ejercicio da directrices de como avanzar con el desarrollo del proyecto y **sistematizar el aprendizaje obtenido de su ejecución, favoreciendo un ciclo de aprendizaje continuo.**

Las cuatro etapas son, (1) la **Recopilación de Historias e Insights**, (2) la **Priorización de Comentarios y Soluciones**, (3) el **Seguimiento de Indicadores y Progreso**, y por último, (4) la **Revisión de los Resultados e Impacto.**

Si bien esta herramienta **se propone como parte de la etapa de prototipado del Design Thinking, se recomienda utilizarla en el transcurso de todo el proceso de desarrollo e implementación.**

PROCEDIMIENTO DE IMPLEMENTACIÓN

Este método se puede complementar con las herramientas **Retroalimentación** y **Evaluación de Prototipo.**

- Para realizar este ejercicio se recomienda comenzar por la **Recopilación de Historias e Insights**, correspondiente al cuadrante superior de la plantilla.

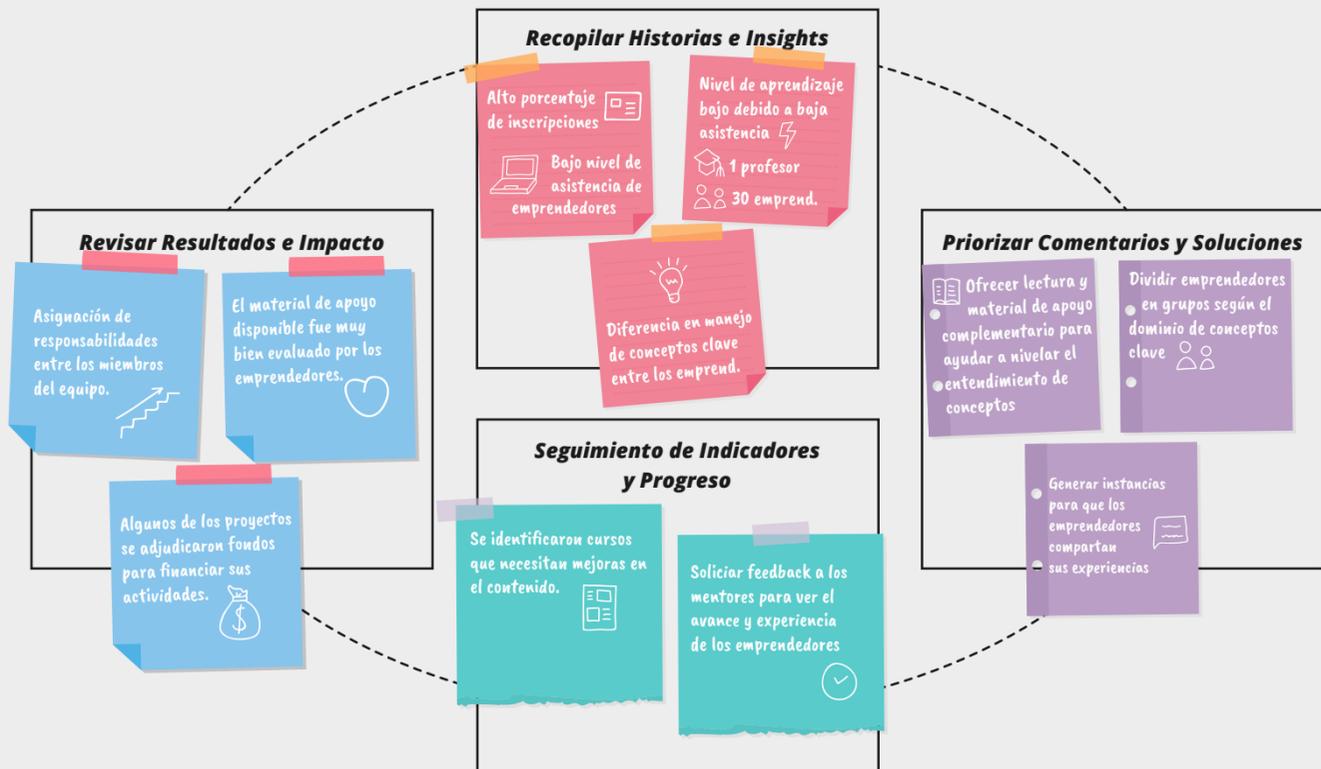
Junto con tu equipo deben **reevaluar las necesidades y el contexto en el que quieran probar su idea, y definir si esta es coherente a las historias e insight recopilados.** La idea es obtener inspiración para luego desarrollar una línea base de los próximos pasos a seguir.
- En segundo lugar, sigue con el cuadrante del lado derecho de la plantilla, que guarda relación con la **Priorización de Comentarios y Soluciones.** El foco aquí es **elegir algunas de las nuevas ideas que nacieron en la sección anterior e incorporarlas en el prototipo.** El propósito es **iterar la propuesta del equipo con el usuario**, recopilar información e identificar oportunidades de mejora, para así desarrollar un **plan de implementación basado en la evidencia.**
- Luego, completen el cuadro de **Seguimiento de Indicadores y Progreso** (seguimiento de indicadores previamente definidos). Una vez probado e iterado el o los prototipos de la idea de solución, **evalúen el desempeño e impacto que estos tuvieron y los comentarios u observaciones de los usuarios**, sobre la base de los indicadores de éxito que se plantearon como equipo.

El objetivo es ir **mejorando y refinando la idea de solución basándose en feedback de los usuarios**, tomando decisiones basadas en evidencias y no en supuestos.
- Por último, completen la sección de **Revisión de Resultados e Impacto.** Una vez que tengan toda la información **procesada y organizada, es momento de precisar los posibles desafíos que puede enfrentar el proyecto.**

Los aprendizajes que se obtengan al recopilar historias, comentarios o resultados permiten **reconsiderar y mejorar los próximos pasos.**

PLANTILLA DE EJEMPLO

Proyecto: Plataforma que ofrece capacitaciones online a emprendedores en etapa temprana



El Design Thinking es un proceso iterativo. Es por esto que te recomendamos que guardes este tipo de actividades, con el fin de poder consultarlas más adelante o ver el cambio que haya tenido el proyecto durante el proceso