

Restricciones que obligan a pensar: tres rondas contra el reloj

Juego de generación de ideas con restricciones sorteadas: cada ronda impone una limitación dura al mismo negocio de partida y los equipos tienen siete minutos para rehacer el modelo, comprobando que una restricción bien puesta produce más ideas que una hoja en blanco.

DURACIÓN

50 min · 1 sesión

AGRUPACIÓN

grupos pequeños (3-4)

UNIDAD 5

Diseño creativo de modelos de negocio

MATERIALES

- Sobre con tarjetas de restricción, recortadas y dobladas
- Cronómetro visible y bien grande
- Una hoja por ronda y grupo
- Pizarra para el recuento de ideas

ENCAJE CURRICULAR · Saberes C.2, C.3, C.4 · Comp. específicas CE3 · Comp. clave CE, CPSAA, CCEC, CCL

Planteamiento

Existe una idea muy extendida y bastante falsa: que la creatividad necesita libertad total. En la práctica, una hoja en blanco paraliza y **una restricción concreta dispara**. Los diseñadores lo saben, los guionistas lo saben y en el diseño de modelos de negocio pasa exactamente igual.

Hoy lo vais a comprobar con un cronómetro delante. Todos los grupos parten del **mismo negocio** y cada ronda añade una restricción que hay que respetar sí o sí.

El negocio de partida

Una **academia de refuerzo escolar** en una ciudad mediana. Alquila un local de 80 m², da clases en grupos de seis alumnos, cobra 120 € al mes por alumno y tiene tres profesores a tiempo parcial. Va justa de margen y llena solo de cinco a ocho de la tarde.

Todos los grupos trabajan sobre este mismo caso. Al final se compara qué salió de cada restricción.

Las tarjetas de restricción

Recortadlas, dobladlas y meterlas en un sobre. Se sortea una por ronda, la misma para toda la clase:

- **Sin local.** El negocio tiene que funcionar sin alquilar ningún espacio.
- **Sin cobrar a las familias.** Los ingresos tienen que venir de otro sitio.
- **Solo por la mañana.** No se puede usar la franja de 17 a 20 h.
- **Con la mitad del personal.** Solo queda un profesor y medio.
- **Diez veces más alumnos.** El mismo servicio, pero para seiscientos.
- **Sin dar clase.** Se mantiene el propósito educativo pero no hay clases.

Objetivos didácticos

- Generar modelos de negocio alternativos bajo restricción, en tiempo limitado.
- Comprobar empíricamente el efecto de una restricción sobre la producción de ideas.
- Identificar qué bloques del canvas se ven obligados a cambiar en cada caso.
- Evaluar ideas con un criterio explícito en lugar de por preferencia personal.

Pasos (sesión de 50 min)

- 1. El caso (5 min).** Se lee el negocio de partida y cada grupo dibuja rápidamente su canvas actual en cuatro trazos.
- 2. Ronda 1 (7 min).** Se saca una tarjeta. Siete minutos para escribir **todas las soluciones posibles**. Cantidad, no calidad: aquí no se juzga nada.
- 3. Recuento (3 min).** Cada grupo dice cuántas ideas distintas ha producido. Se apunta en la pizarra.
- 4. Rondas 2 y 3 (14 min).** Otras dos tarjetas, mismo procedimiento y mismo recuento.
- 5. La ronda control (7 min).** Última ronda **sin ninguna restricción**: «mejorad el negocio como queráis». Se cuenta igual. El resultado suele ser el momento más comentado de la sesión.
- 6. Criba y elección (10 min).** De todo lo generado, cada grupo elige **una sola idea** y la defiende con dos criterios explícitos: cuánto cambia el margen y cuánto cuesta probarla.
- 7. Cierre (4 min).** Se comparan los recuentos de las cuatro rondas en la pizarra.

Tabla de recuento (pizarra)

Ronda	Ideas producidas por grupo					TOTAL
	G1	G2	G3	G4	G5	
1 (restricción: ___)	---	---	---	---	---	---
2 (restricción: ___)	---	---	---	---	---	---
3 (restricción: ___)	---	---	---	---	---	---
4 (sin restricción)	---	---	---	---	---	---

Preguntas de análisis

- Comparad el total de la ronda sin restricción con el de las otras tres. ¿Qué ha pasado? ¿Por qué creéis que ocurre?
- ¿Qué restricción generó más ideas? ¿Y cuál generó las más interesantes? No suele ser la misma.
- Para vuestra idea elegida, ¿qué bloques del canvas cambian respecto al negocio original? Marcadlos.
- «Sin cobrar a las familias» obliga a buscar otro pagador. ¿Quién podría ser y qué querría a cambio?
- Algunas restricciones parecen absurdas, como «sin dar clase». ¿Salió algo aprovechable de ahí? ¿Qué dice eso sobre las ideas que descartamos por raras?

Criterios de evaluación

CRITERIO	DESCRIPCIÓN	PESO
Productividad	Participa en las cuatro rondas y genera ideas sin autocensura	20 %
Calidad de las alternativas	Las propuestas respetan la restricción y son viables	30 %
Lectura del canvas	Identifica correctamente qué bloques se mueven	25 %
Criba razonada	Elige con criterios explícitos, no por gusto	25 %

Variantes y extensiones

- **Con apoyo:** dos rondas con restricción y la de control, sin recuento comparativo.
- **Con negocio propio:** aplicar las mismas tarjetas al negocio real que cada grupo analizó en la actividad de rediseño. Encadenadas, las dos sesiones funcionan muy bien.
- **Para quien va sobrado:** inventar tres tarjetas de restricción nuevas y justificar por qué son buenas: una restricción útil es la que cierra el camino fácil sin cerrar todos.
- **De cara a la prueba:** la parte de innovación del temario pregunta por técnicas de generación de ideas. Poder contar qué produjo cada restricción concreta vale mucho más que enumerar nombres de técnicas.

Material abierto de profedeeconomia.es · Licencia Creative Commons BY-NC-SA · Currículo LOMLOE