

Design Toolkit

Mètodes

Challenge mapping



Fets

-  **Durada**
Curta
-  **Dificultat**
Mitjana
-  **Expertesa**
Alta
-  **Participants**
Mitjà

Clasificació

Quantitatiu	✗
Qualitatiu	✓
Amb usuaris	✗
Expert	✓
Exploratori	✓
Síntesi	✓

Què és?

El mètode *challenge mapping* o mapatge de desafiaments s'enquadra dins dels processos de **resolució creativa de problemes** (*creative problem solving*, CPS). És un mètode col·laboratiu per emmarcar i refinar el desafiament de partida en els projectes. L'objectiu és definir quina és la pregunta o preguntes clau (desafiaments) per a les quals realment val la pena buscar respostes.

Començant amb un desafiament d'entrada, el mètode ens ajuda a generar altres desafiaments que hi estiguin relacionats, que siguin més estratègics i més tàctics, així obtenim un punt de partida més ric i enfocat a la creació de solucions.

Atès que les propostes de solució generades en un projecte depenen, en gran mesura, de com van ser els desafiaments de partida i com es van plantejar, aquest mètode facilita la generació d'idees que realment resolen problemes o necessitats rellevants. A més, faciliten la divergència i amplien el nombre i la diversitat de propostes de solució.

Materials

L'ideal és aplicar el mètode en una sessió col·laborativa, per això va bé tenir una pissarra blanca, notes Post-it, *flip-chart* o paper de gran format i retoladors.

La base per fer el mapatge és partir d'un o diversos problemes o desafiaments de partida. També poden ser fets rellevants que s'hagin prioritzat en una etapa anterior.

Quan?

En la fase de recerca i, especialment, en la fase de definició.

L'ús més habitual és després d'alguna activitat investigadora, un cop seleccionats els desafiaments basats en els seus resultats o després d'una sessió de construcció de desafiaments: «Com podríem...?» o «*How might we...?*» a partir de fets rellevants.

També es pot aplicar a la planificació de la recerca, ja que ajuda a refinar

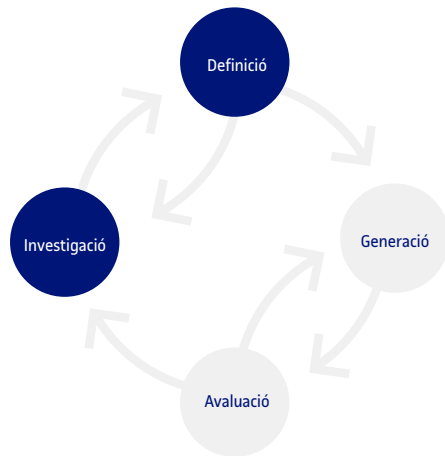
Generatiu



Avaluació



Etapa



el desafiament de partida del projecte i a generar preguntes que ajuden a enfocar la investigació.

Com?

Idealment, es compta amb la participació de l'equip de projecte, especialment de les persones que van participar de la recerca o de la generació precedent de fets rellevants.

Com a primer pas, la definició del problema o desafiament de partida es transforma en una pregunta amb el format «Com podríem...?». Per exemple, podem transformar «L'ascensor és massa lent» en «Com podríem fer l'ascensor més ràpid?».

Aquest format de pregunta suggereix que és possible buscar una solució i ofereix l'oportunitat de respondre-la de diverses maneres.

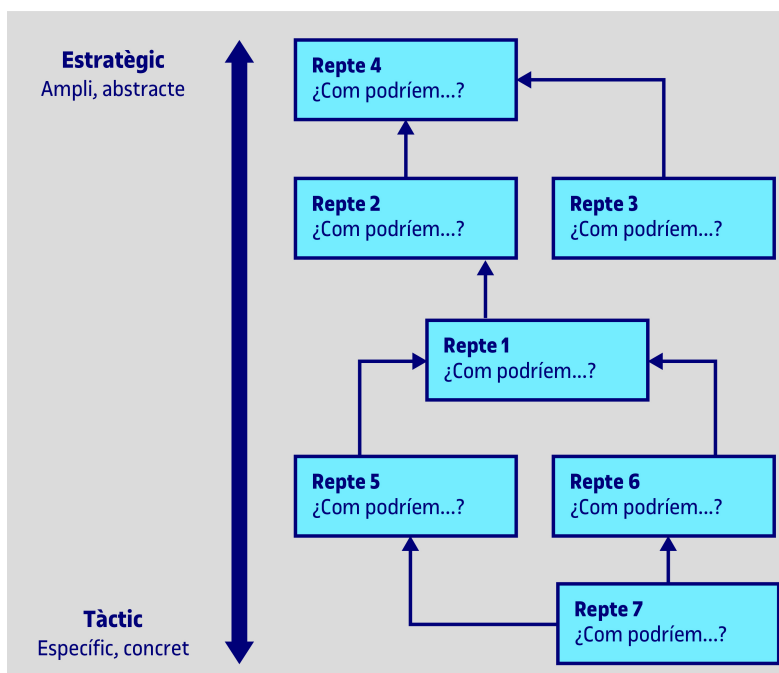
A partir d'aquest desafiament en forma de pregunta podem generar desafiaments més estratègics i més tàctics.

Per promoure desafiaments més estratègics, ens preguntem **per què** s'ha de respondre aquesta pregunta o, dit d'una altra manera, per què s'ha de resoldre aquest desafiament. Quan ja tenim la resposta podem transformar-la en un nou desafiament: «Com podríem...?». A mesura que ens preguntem repetidament «per què», anem creant desafiaments cada vegada més estratègics que es poden anar anotant a sobre el desafiament de partida. Així es va creant un eix vertical que va de més tàctic (a baix) a més estratègic (a dalt).

Per idear desafiaments més tàctics, ens preguntem **què ens impedeix** resoldre allò. Continuant amb la dinàmica, quan ja tenim la resposta, podem transformar-la en un nou desafiament: «Com podríem...?». Preguntant-nos «què ens impedeix» originem desafiaments cada vegada més tàctics que es poden anotar sota el desafiament de partida.

Tant quan ens preguntem «per què» o «què ens impedeix» com quan construïm les preguntes «com podríem...?» podem arribar a diverses alternatives que es poden afegir a l'eix horitzontal.

Depenent del nombre de desafiaments construïts, pot ser recomanable una última etapa de refinament i prioritització. Si donar resposta a un desafiament ens ajuda a resoldre'n un o més d'un del nivell immediatament superior, podem indicar-ho amb fletxes ascendents. Si les connexions no són clares, pot ser un desafiament menys important o que s'ha de reformular. Si després d'aquesta discussió encara no aconseguim prioritzar els desafiaments més rellevants, podem fer una votació mitjançant *dot voting*, per exemple.



Mapa de desafiaments
Font: elaboració pròpia

Avantatges

- Ajuda a la reformulació de desafiaments o problemes difusos, massa amplis o massa concrets.
- Crea una diversitat de punts d'entrada per a la fase posterior de cerca de solucions.
- Prioritza els desafiaments que realment val la pena de resoldre.
- Afavoreix la construcció d'un *roadmap* de solucions, ja que permet mapar desafiaments amplis i estratègics, que sovint impliquen solucions més a llarg termini, així com desafiaments tàctics i específics, normalment de resolució més ràpida.
- Contribueix a la formulació dels problemes o desafiaments en forma de preguntes del tipus «Com podríem...?», cosa que és un punt de partida ideal per a la fase d'ideació de solucions.

Inconvenients

- El facilitador o facilitadora ha de tenir experiència i perícia per mantenir el focus i guiar la dinàmica cap a resultats valuosos. No és una dinàmica de facilitació simple.
- La construcció de desafiaments en forma de pregunta incita a la cerca de solucions, cosa que cal ajornar.

Referències

Basadur, M. (2003). «Reducing Complexity in Conceptual Thinking Using

Challenge Mapping». *The International Journal of Creativity & Problem Solving* (vol. 13, núm. 2, pàg. 5-27).

Basadur, M.; Goldsby, M. (2016). *Design-centered entrepreneurship*. Routledge.

Kantojärvi, P. (2017). Challenge Mapping – a powerful method for finding the right focus. [article en línia] <<https://grapepeople.fi/en/blogikirjoitus/challenge-mapping/>>

Morales, S. (2017). «How to Actually use “How Might We...”? Questions». *Medium*. [article en línia] <<https://medium.com/archipelagos/how-might-we-f618c041c107>>

7 League Studio (2019). *Challenge Mapping Part 1 – Challenge Map Basics*. [article en línia] <<https://www.7leaguestudio.com/blog/2019/5/26/challenge-mapping-part-1-challenge-map-basics>>