

¡EMPEZAMOS! PACIENTE EN CIENCIA



**INNOVACIÓN FÁCIL EN
AMBITO SANITARIO**

METODILOGÍA CIR

PACIENTE EN CIENCIA: CONECTANDO CIENCIA Y COMUNIDAD



RAFA

CONTINENTE



Áreas de conocimiento :

- 45% Ingeniería y Diseño
- 45% Sociología
- 5% temas del ámbito sanitario
- 5% Otros

Experiencia profesional:

- 33% Generación de ideas y soluciones
- 33% Ayudar a generar ideas y soluciones
- 33% Gestión de las ideas y soluciones (proyectos)
- 1% Dar charlas

Aspiraciones:

- 100% ayudar a conseguir un mundo mejor (para las personas)

Miedos:

- 99% Thanos del universo Marvel
- 1% Dar charlas y talleres

ESQUEMA DEL TALLER



“INNOVACIÓN FÁCIL EN EL ÁMBITO SANITARIO METODOLOGÍA CIR”

- **Proyecto “Paciente en Ciencia” y su finalidad**
- Finalidad del taller **Innovación fácil**
- Acciones futuras
- Por qué es importante la **participación de la ciudadanía en los proyectos de innovación**

- **Metodología CIR y fundamentos**
- **Fases** de la metodología y **comparación** con otras metodologías de innovación
- **Herramientas** de innovación en las fases de la CIR
- **Ejemplos** y aplicación en casos reales

¿Qué es el proyecto Paciente en Ciencia?

Un proyecto del IIS Aragón

Con la colaboración de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología Ministerio de Ciencia e Innovación, que busca:

1

Aumentar el conocimiento y la **comprensión** de la ciencia y la tecnología

2

Acercar la investigación desarrollada por el colectivo investigador

3

Promover **cambios en las actitudes** o comportamientos en ciencia y tecnología, en el ámbito de la salud

4

Facilitar la incorporación de la ciudadanía a proyectos posteriores de investigación y de innovación

5

Aumentar el contacto entre investigadores y ciudadanía, no solamente para investigar

FINALIDAD DEL TALLER

Conocer y utilizar la metodología CIR, metodología utilizada en el IIS Aragón en proyectos de innovación realizados con pacientes y ciudadanía (personas no expertas en innovación o investigación).

Que personas no expertas (pacientes y ciudadanía) participen a lo largo de todo un proyecto de innovación, en sus diferentes fases, generando y desarrollando soluciones codo con codo con investigadores, profesionales asistenciales y otros colectivos.



Acciones futuras

- Talleres **diseño de experiencia del paciente.**
- Taller sobre **herramientas de innovación** e innovación social en ámbito sanitario.
- Jornada **¿Qué es el método científico y sus fases en el ámbito sanitario?**
- Sesión divulgativa **qué es y cómo funciona el sistema de salud.**



Acciones futuras

- Taller de **creación audiovisual**.
- Taller de **fotografía**.
- Taller de **escritura creativa y cuentos**.
- Generación de **documento audiovisual del proyecto**.
- Libro en **formato digital e impreso de escritos generados en el proyecto**.
- **Gala final en 2024**

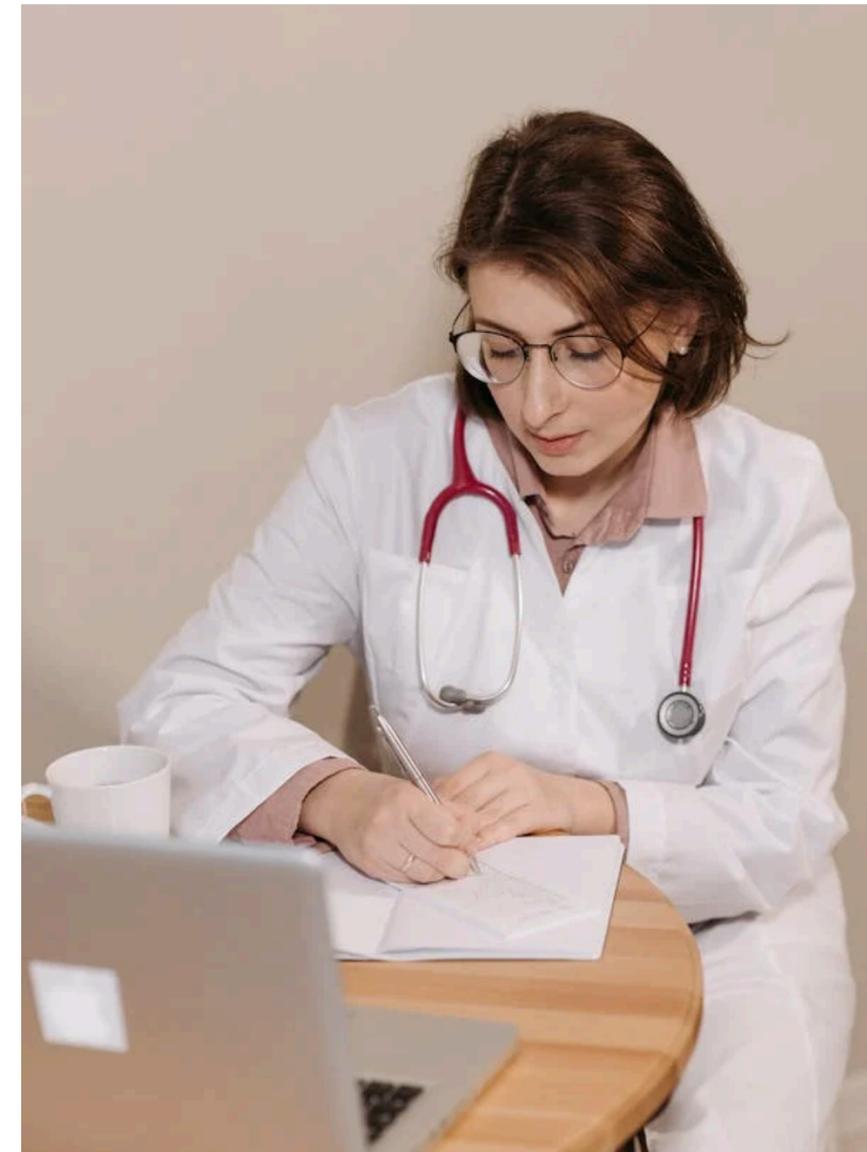


**¿Por qué es importante la
participación de ciudadanía y
pacientes en la ciencia y en la
investigación?**



Pacientes y ciudadanía en la investigación en salud y la investigación biomédica

- Incorporar también **otra parte del conocimiento experto** (que puede no estar en el colectivo investigador).
- Incorporar **puntos de vista**, inquietudes.
- Ayudar a **humanizar** procesos de investigación.
- **Motivar al equipo investigador.**
- **Motivar a otras personas alejadas de la ciencia.**
- **Toma de decisiones** en diferentes etapas (también en financiación de proyectos).
- **Divulgación de resultados.**



Metodología CIR

Innovación fácil



¿Qué es innovación?

«Acción y efecto de innovar (mudar o alterar algo, introduciendo novedades)» y

«creación o modificación de un producto, y su introducción en un mercado»

RAE (consultado en 2020)

¿Qué tener en cuenta para un proceso de innovación?

- Cuantas **más personas** aporten en el proceso (de forma estructurada), **mejor**.
- Muy importantes los **perfiles** de expertos en diferentes áreas.
- El área de conocimiento más importante es el de la necesidades u oportunidades de mejora de las **personas** para quienes se generan las soluciones.
- Clima de **innovación**.
- **Empatía**, saber ponerse en los zapatos de las personas implicadas en el proceso.
- Abordar problema **diferentes ángulos**.
- **Comprender** muy bien todo lo relativo a nuestro problema o reto.
- **Recursos**, objetivos propios.
- **Necesidades de los beneficiarios**.

Receta para la innovación

1

Clima apropiado
para la
colaboración

3

Potenciar la
autonomía
(estructuras
horizontales)

5

Diseño de la
experiencia de la
ciudadanía
orientada a la
innovación

2

Permitir el
fallo

4

Sensibilizar y
motivar a las
personas hacia la
innovación

6

Soporte a los
procesos de
**generación de
ideas y soluciones**



Receta para la innovación



1

Alinear los **propósitos** de las personas con el proyecto

3

Accesibilidad, humildad y la escucha activa

2

Y el proyecto con las **necesidades** de las personas

4

Horizontalidad

CI

R

¿Qué tener en cuenta para un proceso de innovación?

- **Innovación** centrada en las personas.
- **Para personas**, con independencia del nivel académico y cultural.
- Es una caja de **herramientas**.
- Pensada para **incorporar a más personas al proceso**, de manera estructurada.
- **Etapas** más intuitivas, lógica cotidiana.
- **Herramientas** "originales" y herramientas a adaptadas.
- Más importancia a la fase de **comprensión**.

CI

Comprender Idear Realizar

R

C

¿Qué hacemos para
comprender un problema?

(Experiencia propia)

Descomponer

Preguntar

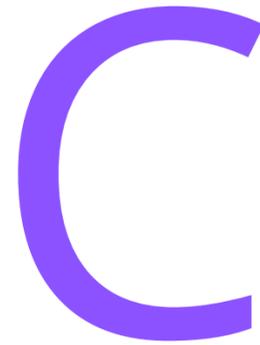
Observar

Documentarse

(Filosofar)

+

Método científico



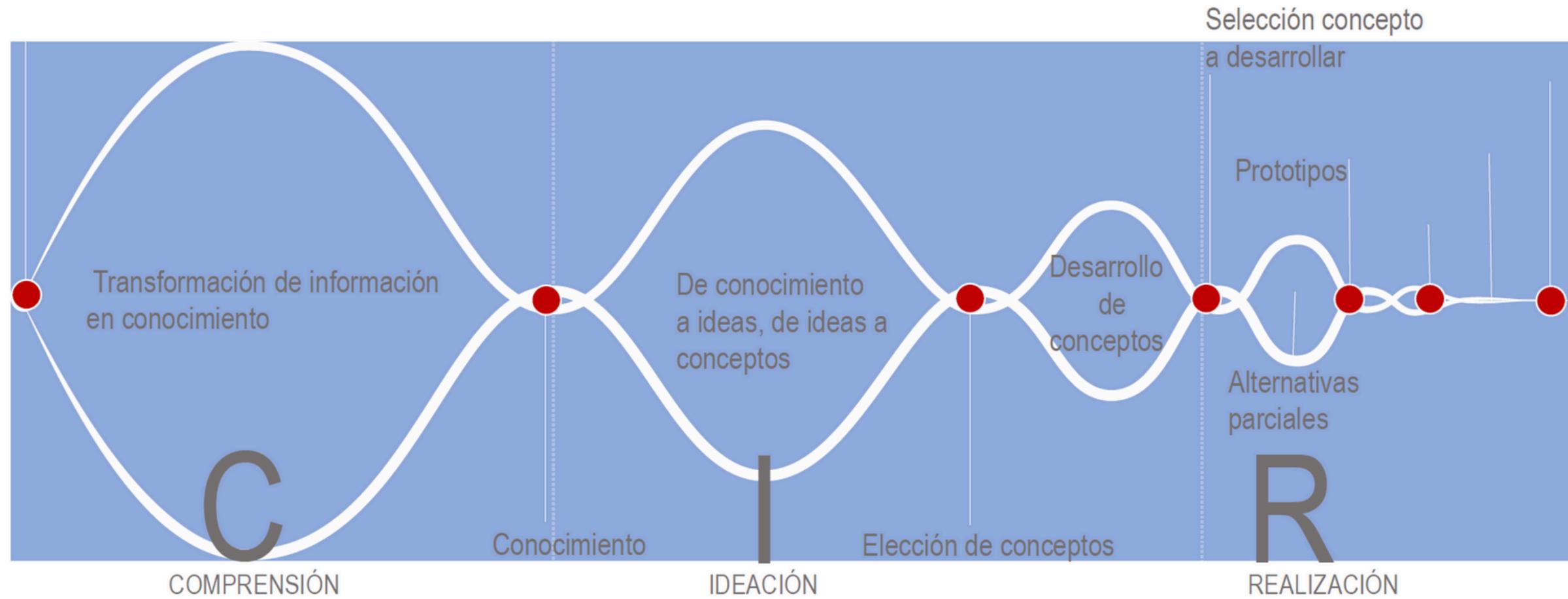
1. Definir (bocetar más bien) qué queremos comprender (Información a conseguir)

2. Pensar cómo conseguir esa información

3. Elegir herramientas para conseguir la información

4. Transformar la información en conocimiento (conclusiones)

Gráfico



¿Qué información debemos conseguir para mejorar la atención sanitaria y cuidados en los hogares?



ANÁLISIS FUNCIONAL



OBJETIVO:

Comprender el funcionamiento de un sistema (complejo).

PROCESO:

Definir función principal y secundarias de un sistema.

Descomponer el sistema.

Definir las funciones de cada una de las partes.

Realizar análisis funcional de ¿?

1

¿Función?
¿Funciones?

3

¿Funciones de las
partes?

2

¿Partes,
componentes,
subcomponentes?

MAPA DE ACTORES

QUÉ ES:

Herramienta para esquematizar relaciones entre las personas que condicionarán lo que estamos analizando, que pueden formar parte de lo que diseñaremos.

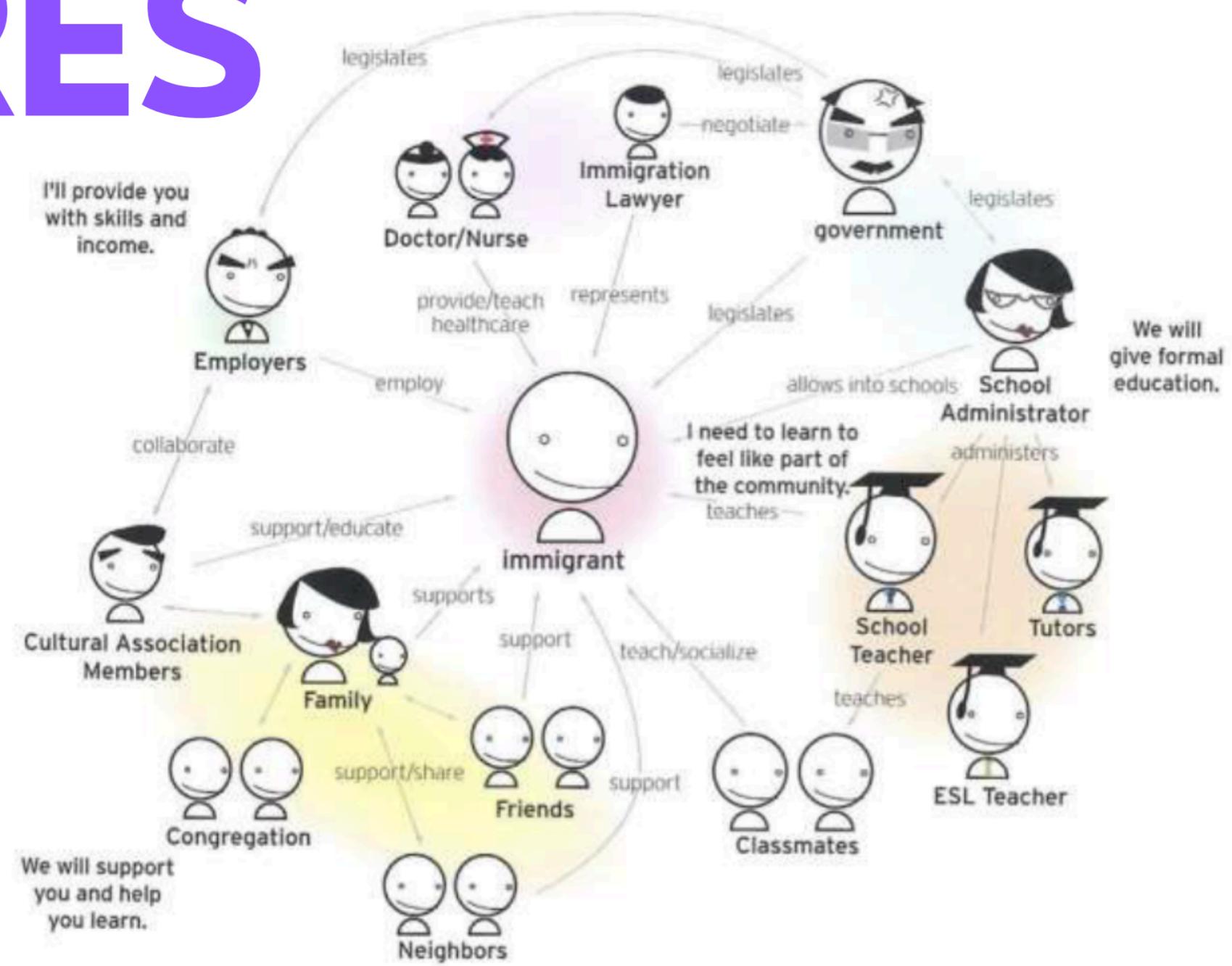
OBJETIVO:

Identificar a todos los usuarios que participan en el uso de un producto o servicio y realizar un esquema útil de actores y relaciones.

PROCESO:

1. **Listar** todas personas y entidades que intervienen en el proceso.
2. **Plasmar** en un lienzo los actores agrupados y las relaciones entre ellos.
3. **Ordenar** los actores según el criterio oportuno (influencia, por ejemplo)
4. **Referenciar** a cada actor la manera en la que interviene (opción)
5. **Qué** más incluir.

MAPA DE ACTORES



SCAMPER

¿PARA QUÉ?

Puede ser utilizada junto a otras técnicas en el proceso divergente de la generación de ideas.

¿CÓMO?

La base de esta técnica consiste en **aplicar cada una de las modificaciones planteadas a las ideas ya generadas**, consiguiendo así multiplicarlas. Pensemos en conceptos que ya habéis generado. (También partiendo de algo ya existente)

SCAMPER

EJEMPLO:

El problema planteado: alternativas a salir los fines de semana.

Sustituir

Sustituir cosas, lugares, procedimientos, gente

- ¿Qué pasaría si se saliera los martes?
- ¿Y si las fiestas son en el campo en vez de en la ciudad?
- ¿Qué podemos cambiar de la noche del sábado?
- ¿Y si cambiamos el alcohol por regalos?
- ¿Y si cambiamos la noche por el día?

Combinar

Combinar temas, conceptos, ideas

- ¿Y si el sábado noche se hicieran competiciones deportivas?
- ¿Y si el sábado por la noche el cine fuera gratis?
- ¿Cómo combinar la diversión con el silencio?
- ¿Cómo divertirnos más días, aunque trabajemos?

SCAMPER

EJEMPLO:

El problema planteado: alternativas a salir los fines de semana.

Adaptar

Adaptar ideas de otros contextos, tiempos, escuelas

- ¿Qué se ha hecho en otros sitios?
- ¿Cómo se divierte la gente en Laponia?
- ¿Y en Mongolia?
- ¿Cómo se divertía la gente hace 50 años en España?
- ¿Cómo nos gustaría divertirnos en el futuro: dentro de 100 años?

Modificar

Añadir algo a una idea o un producto

- ¿Cómo salir y no beber alcohol?
- ¿Cómo hacer una fiesta sin ruido?
- ¿Cómo divertirnos sin dinero?
- ¿Cómo conocer gente interesante sin tener que beber?

SCAMPER

Proponer otros usos

Extraer las posibilidades ocultas

- ¿Qué hay en los parques durante la noche de los sábados?
- ¿Quién está en las bibliotecas la noche de los sábados?
- ¿Qué hay en los colegios la noche de los sábados?
- ¿Y en los museos?
- ¿Y en las escuelas de teatro, y cuenta cuentos...?

Reordenar

o invertir elementos, cambiarlos de lugar

- ¿Qué pasaría si tuviéramos que trabajar los fines de semana?
- ¿Qué pasaría si se saliera de lunes a viernes?
- ¿Qué pasaría si se pudiera beber en una biblioteca?

Eliminar

Conceptos, partes, elementos del problema

- ¿Y si las ciudades no existieran?
- ¿Si todos fuéramos en silla de ruedas?
- ¿Si no pudiéramos beber a partir de las 11?
- ¿Qué pasaría si tuviéramos que salir solos?
- ¿Qué pasaría si el dinero de los sábados por la noche lo pudiéramos invertir en viajes en el verano, cursos de formación o bienes de consumo duraderos?



Instituto de Investigación
Sanitaria Aragón

Con la participación de:



Con la colaboración de

