



# 06 Entender EJP 01

FASE ENTENDER

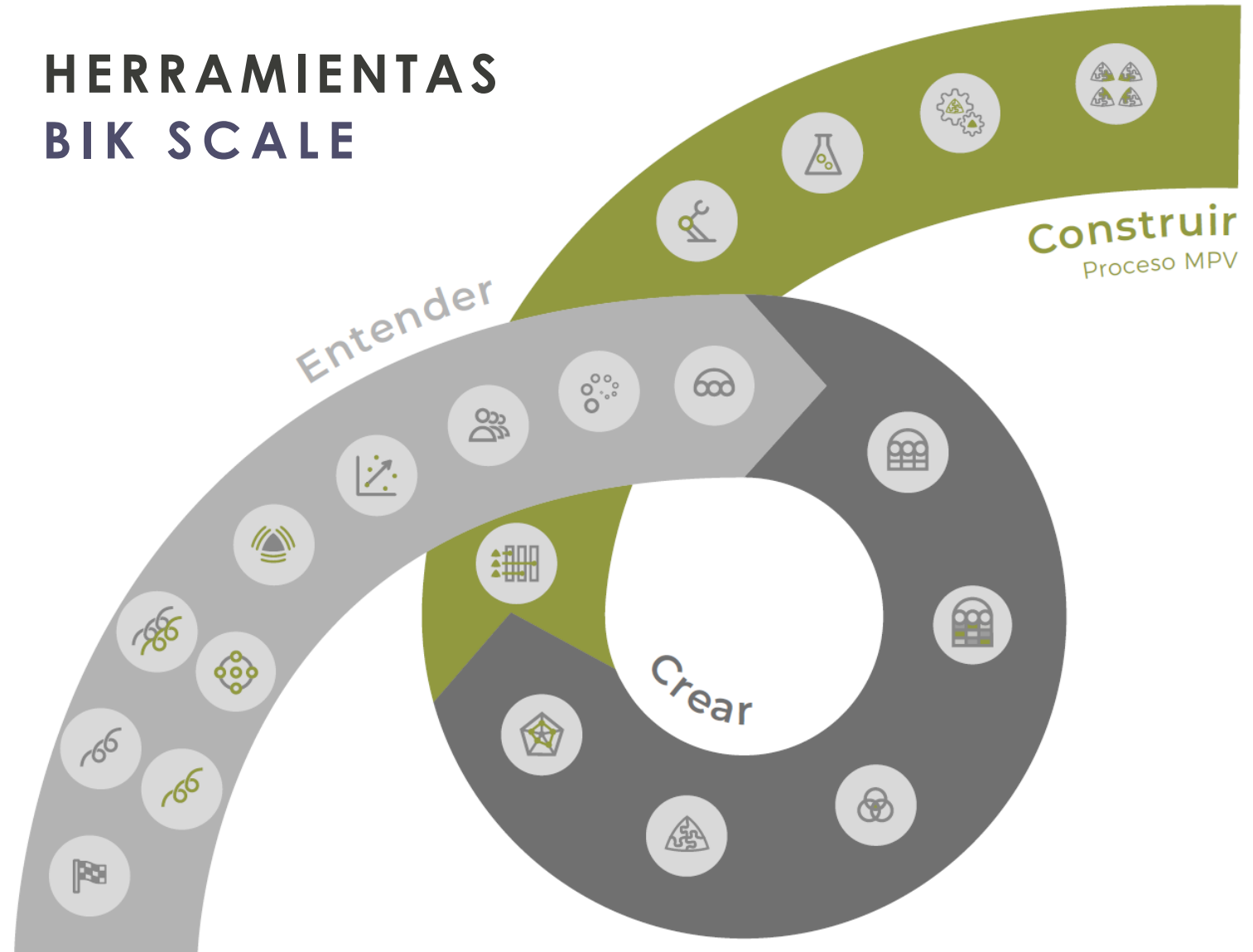
# DEFINICIÓN DEL RETO

*(El reto como sistema)*

**BIK!**  
CEEI

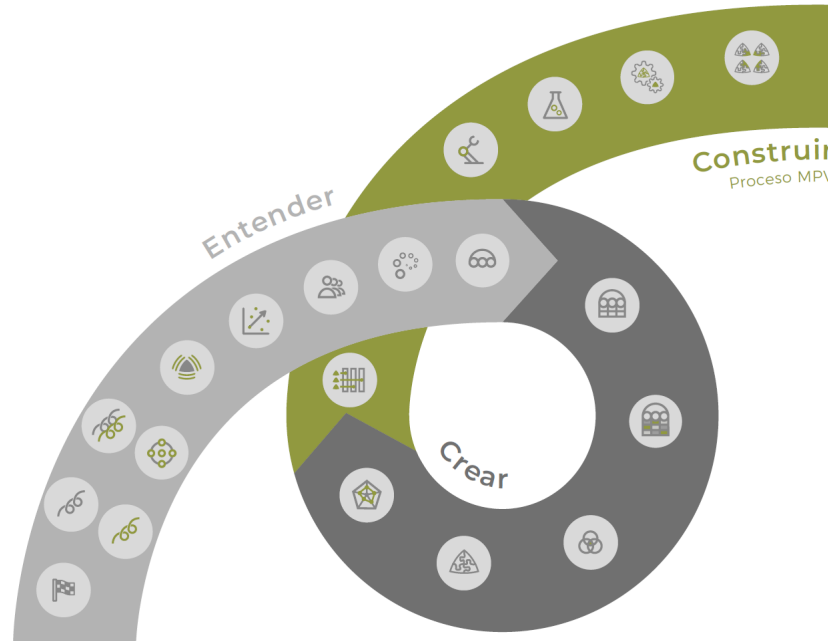


# HERRAMIENTAS BIK SCALE



# HERRAMIENTAS

## BIK SCALE



Es un **ecosistema con una filosofía, método** y unas **herramientas** interdependientes que permiten **entender, crear y construir oportunidades** de mercado traducibles en modelos de negocio para los **diferentes niveles de actuación** (*Empresa, Unidades de Negocio, Productos/Servicios y Atributos*).

Las **conclusiones parciales** en cada una de las **fases y herramientas** del proceso, generan un **marco estratégico estructurado** desde la **concepción hasta la implementación del proyecto**; permitiendo la **trazabilidad e interacción** en **equipos multidisciplinares** de proyecto durante cualquier punto de las fases de desarrollo.

### Entender

- Kick-Off Factores de éxito
- Definición del reto
- Evolución de empresa
- Posición en Benchmark
- Evolución del sector
- Actor/Customer Journey
- Alineación de la empresa y el sector
- Abstracción
- Red de Valor
- Paraguas

### Crear

- Matriz territorio de Oportunidad
- Escenarios de Oportunidad
- Valoración de la Matriz
- Valoración de escenarios
- Tendencias en la Oportunidad

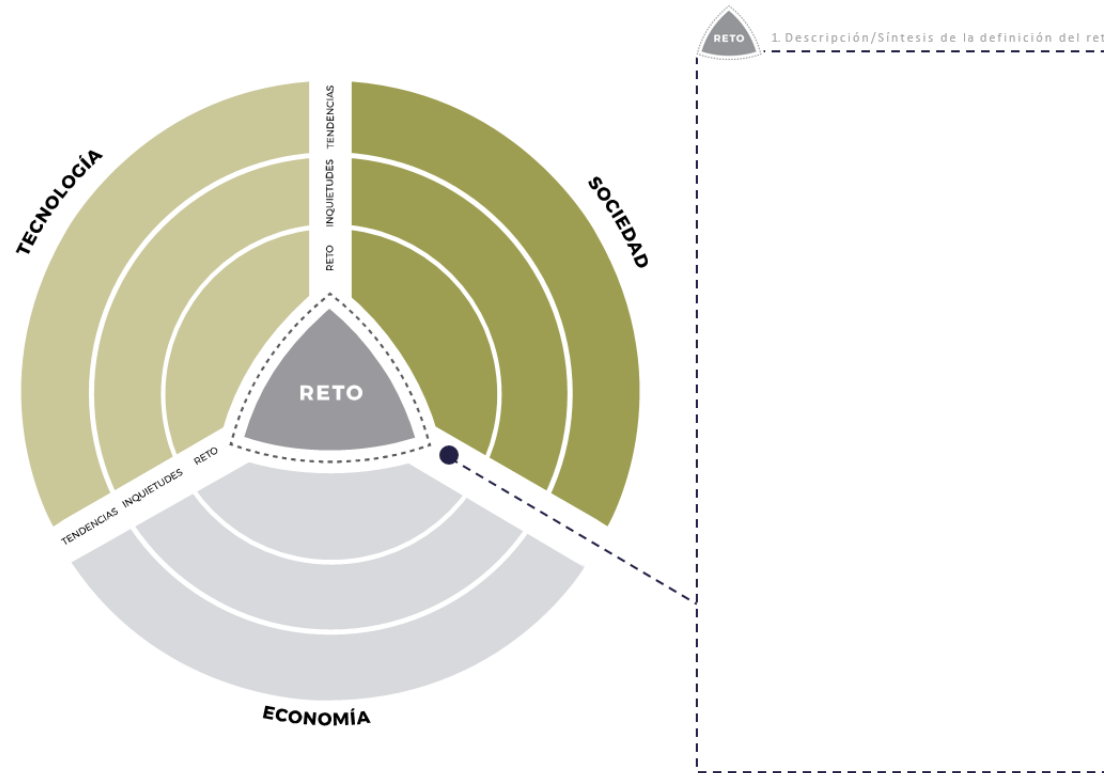
### Construir

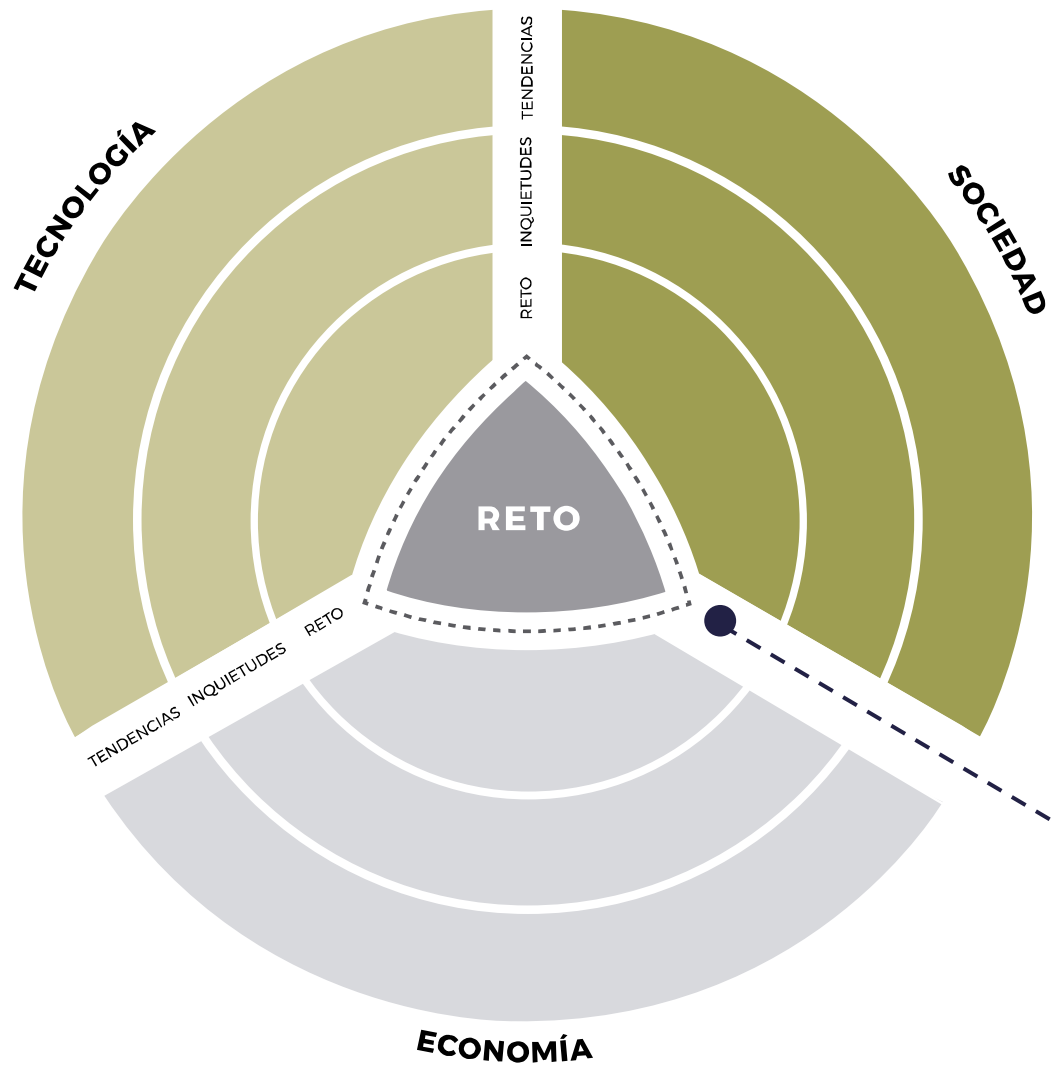
- Ponderación
- Productivizar
- Prototipado
- Matriz MPV
- Test de Usuario



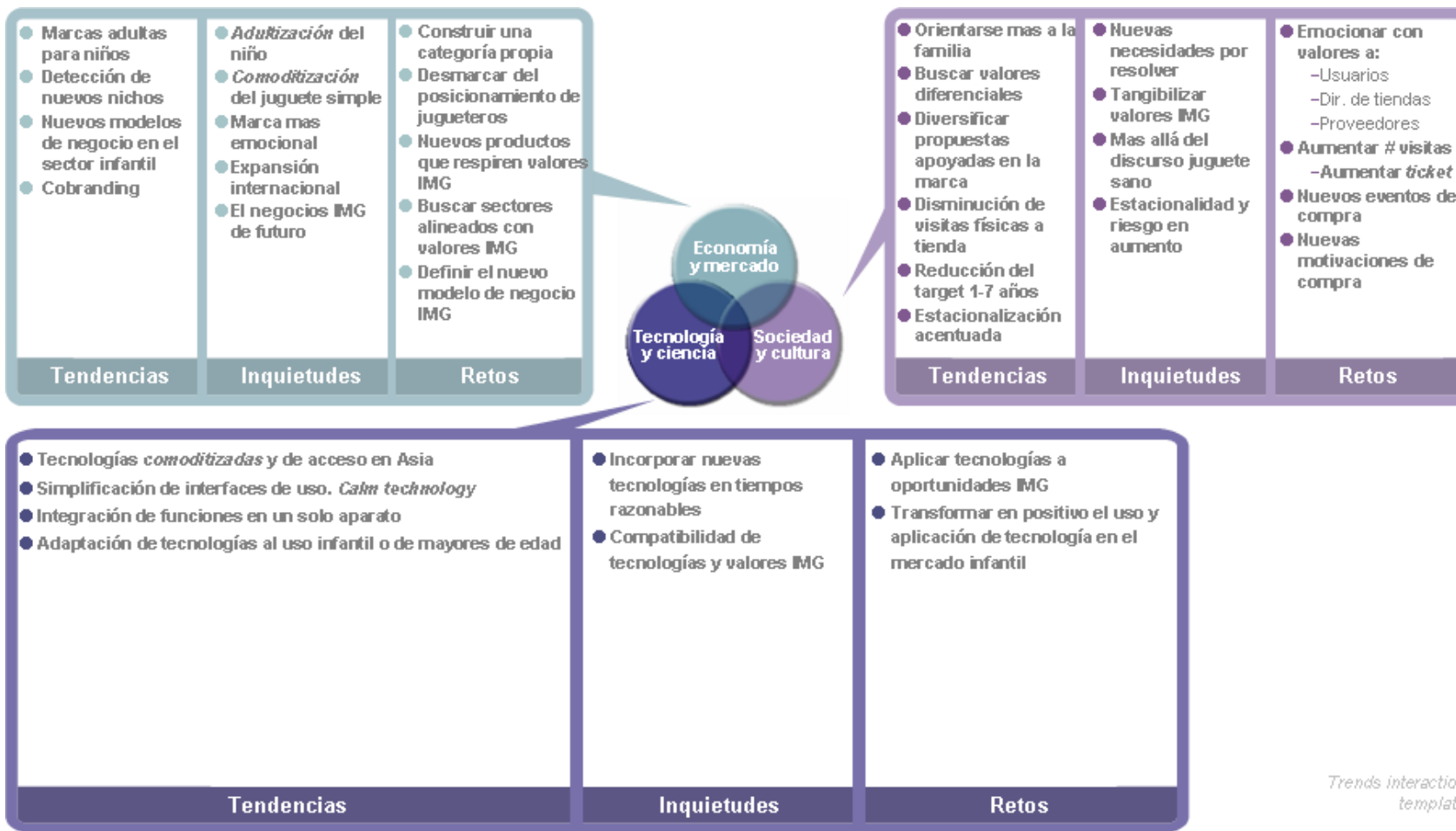
## MODO DE USO

- 01.** Copia y pega en la plantilla las tendencias identificadas en la evolución de la empresa.
- 02.** Analiza las tendencias por filtros y determina aquellas que constituyen inquietudes para la empresa: ¿Dada una tendencia, cuáles son las inquietudes frente a la estructura y estrategia actuales de la compañía? .
- 03.** Haz una síntesis de las inquietudes para determinar el reto principal dentro de cada una de las áreas (tecnología, economía y sociedad). ¿Dada una inquietud, cuáles son los retos para resolver por parte de la empresa?.
- 04.** Analiza en conjunto los retos en cada una de las áreas y sintetízalos en un reto general.





1. Descripción/Síntesis de la definición del reto



Trends interaction template

• Crear una categoría propia mas allá de concepto tradicional del juguete. Que sea difícil de copiar

• Necesidad de mayor tiempo de calidad con los niños

• Tecnología traducida para momentos y valores familiares. **User friendly**

# Crear nuevos espacios de competencia

## Reto

Identificar nuevos espacios de competencia y oportunidad para una tienda de juguetes educativos

### Tareas

- Observaciones de diferentes tipos en familias y especialmente en niños para detectar:
  - La naturaleza y el tipo de interacciones entre los miembros de una familia
  - Formas de comportarse y necesidades específicas de los niños
  - Contextos de uso específicos





# BIK! CEEI

IDEA STARTUP SCALE Actualidad Agenda

 ACCEDER A LA HERRAMIENTA >

\*Para acceder a la herramienta primero debes haber iniciado sesión con tu usuario

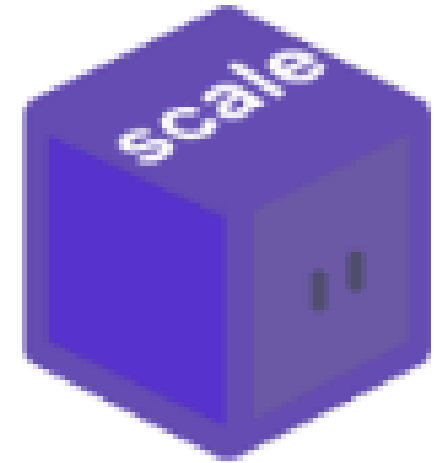


-  Manuales
-  Herramientas
-  Casos Prácticos
-  Vídeos



# BIK!

CEEI



## Crecimiento

<https://bikceei.emprenemjunts.es/?op=130&id=513>  
[scale@bikceei.com](mailto:scale@bikceei.com)