



**COEUS**  
THE INQUISITIVE MIND

# IMPACTOS DEL PROYECTO

# ESCALERA DE IMPACTO

---

El impacto es un término aplicado vagamente universalmente, y puede utilizarse para describir una influencia o efecto sobre prácticamente cualquier cosa.

Tomarse el tiempo para explorar y alinear sus objetivos de impacto garantizará que su equipo y las partes interesadas trabajen hacia la misma visión de éxito.

En el proceso, descubrirá expectativas para el cambio a largo plazo, pero no olvidemos que en última instancia, también importan los resultados más inmediatos que creemos que contribuirán a ese cambio.

A menudo son estos resultados más inmediatos, o cambios más pequeños en los comportamientos, los que se convertirán en el foco de su desafío de diseño inicial.

## COMO UTILIZARLO

---

- Utilice esta hoja de trabajo para acordar y capturar dos afirmaciones.
- El primero debe reflejar el cambio social duradero del proyecto, algo a lo que su diseño contribuirá con el tiempo. Este será su **impacto a largo plazo**.
- La segunda declaración debe reflejar un objetivo a más corto plazo, un cambio o comportamiento observable que desea que las personas para las que está diseñando puedan lograr Este será su **resultado clave**.

## ¿QUÉ SIGUE?

---

En esta etapa muy temprana del proyecto, solo necesita definir el impacto y el resultado clave. Más adelante deberá volver para completar los otros pasos de la hoja de trabajo, cuando esté creando prototipos de ideas y definiendo exactamente cómo su solución tendrá impacto a través de un ejercicio de **Teoría del Cambio**.

Sus declaraciones de impacto y resultado clave deben servir como una estrella del norte para su desafío de diseño, lo que le ayudará a garantizar que se mantenga enfocado en sus objetivos. Asegúrese de que otros interesados clave estén alineados con su equipo en estos objetivos también.

# ESCALERA DE IMPACTO

Durante el inicio del proyecto

El cambio social duradero al que nos gustaría contribuir es:

---

---

---

Esto es **impacto**. Suele ser a largo plazo y algo a lo que contribuirá nuestro trabajo con el tiempo. Piense en esto como una visión de futuro.

Identifique 1-2 comportamientos como metas para el éxito a corto plazo. Deben ser observables y medibles. En una teoría del cambio, estos se denominan **resultados primarios**.

El resultado más a corto plazo que nos dice que nuestra solución está funcionando es:

---

---

---

# ESCALERA DE IMPACTO

Conforme el cambio ocurre:

Los cambios clave que deben ocurrir para llegar allí son:

---

Este cambio

---

Para esta audiencia

*Por lo general, serán cambios en el conocimiento, las actitudes, las percepciones y las motivaciones. Quizás también algunas pequeñas acciones. Puede comenzar con muchos de estos, pero refinar y priorizar a medida que aprende más es indispensable.*

*En una teoría del cambio, estos se denominarán **resultados intermedios**.*

---

Este cambio

---

Para esta audiencia

**Las actividades o soluciones que crearemos:**

A medida que avance en su proceso de diseño, identificará los productos, servicios o experiencias que pueden tener una influencia positiva en estas audiencias y los peldaños que deben alcanzar.

---

Este cambio

---

Para esta audiencia



**COEUS**  
THE INQUISITIVE MIND

# IMPACTOS DEL PROYECTO