

Clase 4: Introducción a Design Sprint

TALLER DE IMPLEMENTACIÓN DE PROTOTIPOS DIGITALES

Eduardo Díaz C.

Otoño 2020

Agenda

- Design Thinking vs Design Sprint vs Lean Startup
- Introducción a Sprint Design
- Sprint Design en equipos remotos: Mural
- Ejercicio de Sprint Design

Objetivos

Objetivos de la clase

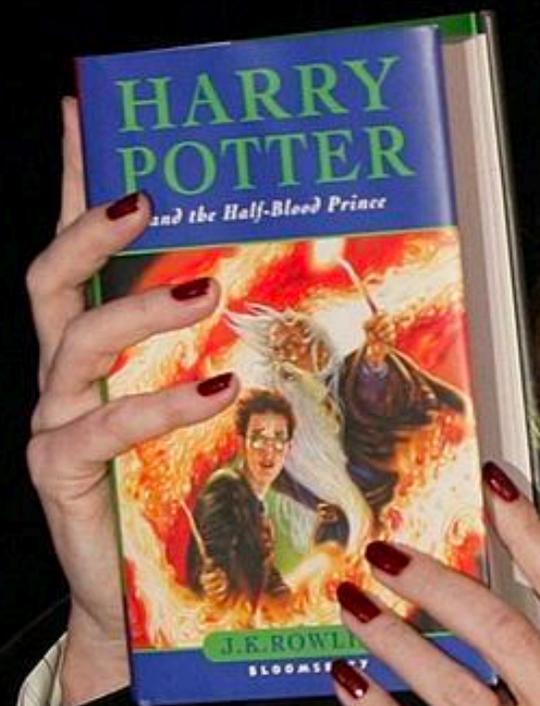
- Repasar los conceptos de diseño centrado en el usuario
- Identificar cómo Design Sprint apoya los principios del diseño centrado en usuario
- Aprender los elementos centrales de Design Sprint y cómo facilitar una jornada asociada
- Ejercitar estos conceptos en una simulación de las principales etapas de design sprint

Resultados de aprendizaje

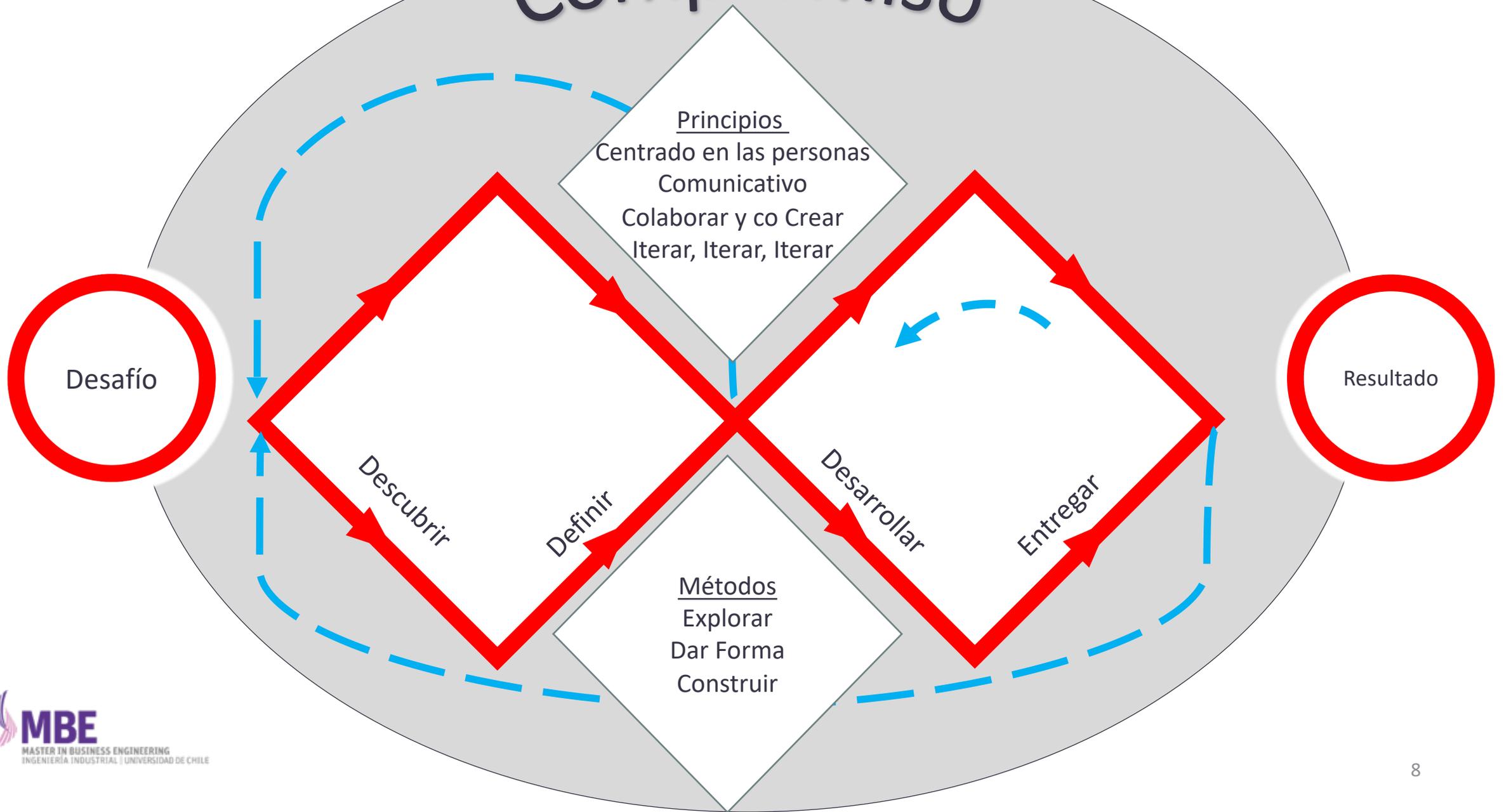
- RA3: Diseña, modela y construye una herramienta tecnológica de apoyo, a nivel de prototipo digital, cuyos resultados los explica de manera clara y coherente. .
 - Elaborar, implementar y promover propuestas tecnológicas derivadas de una análisis continuo que conlleva el (re)diseño del negocio en donde se integran la gestión y las TIC's.
 - Comunicar y argumentar en forma oral y escrita, propuestas y resultados de proyectos de negocio con TI, mediante el uso eficaz de técnicas de persuasión y de negociación, considerando los diferentes contextos y audiencias.

Diseño centrado en el usuario

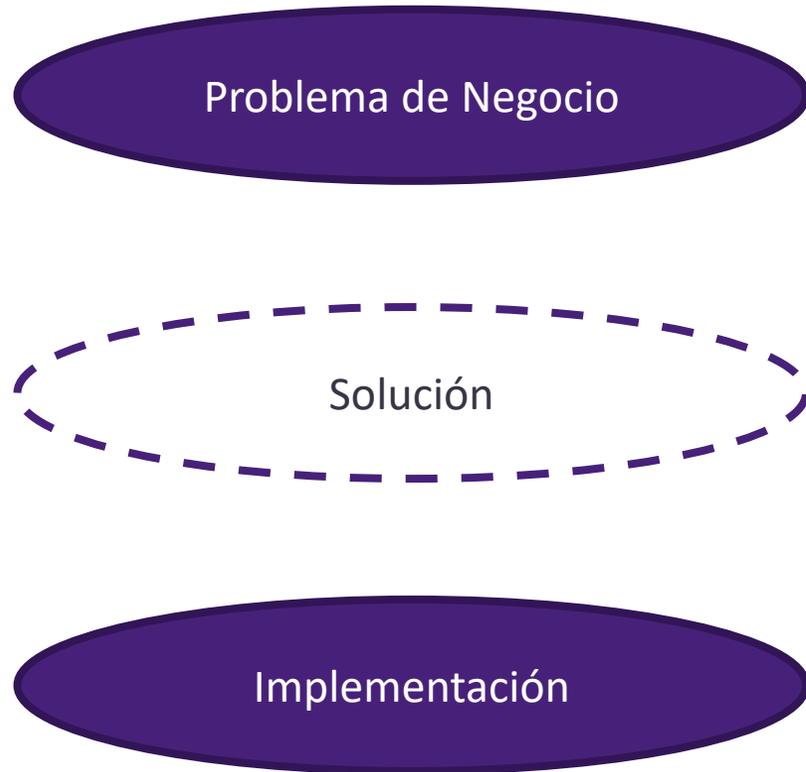
Repaso conceptual



Compromiso

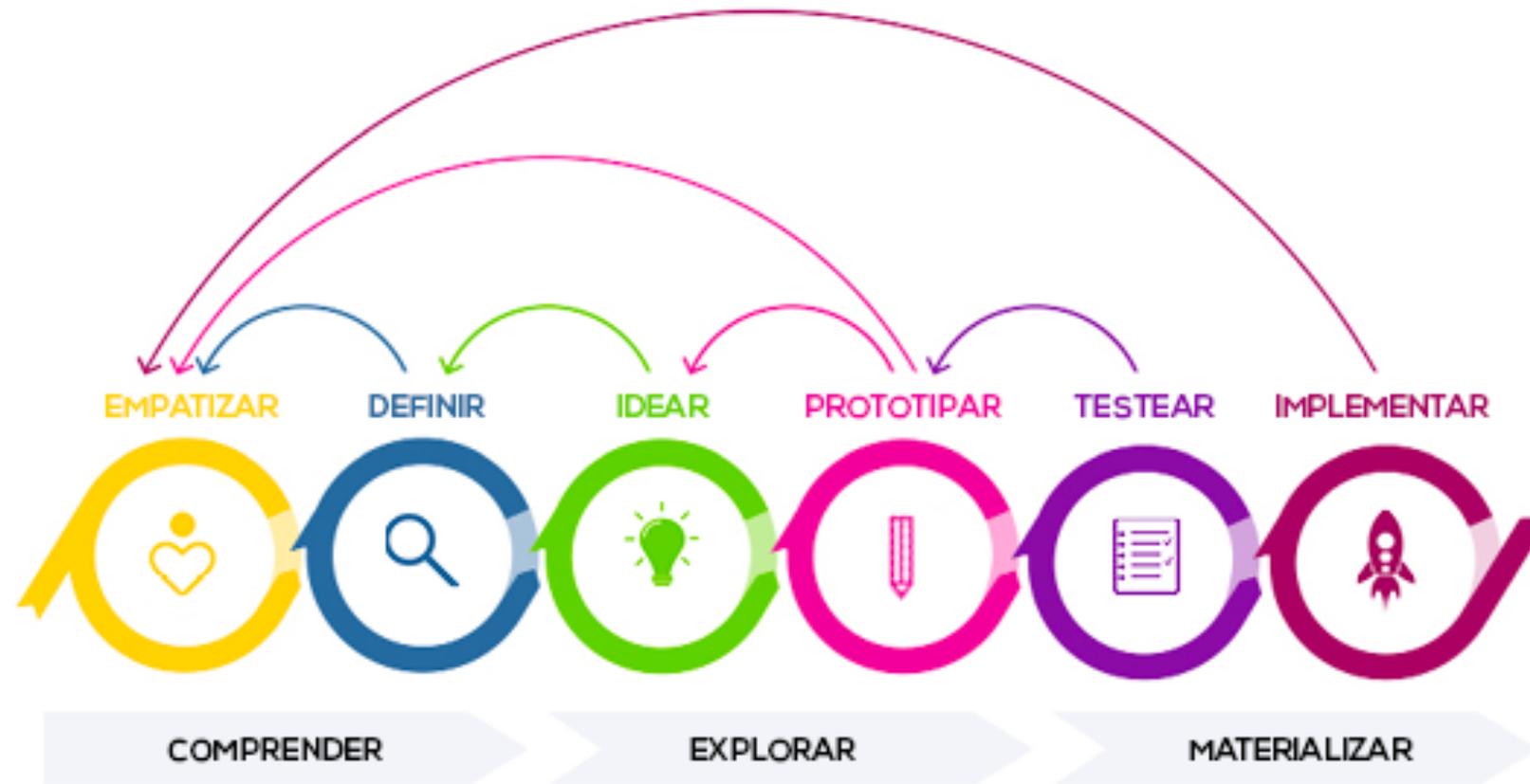


Buscar la solución correcta



Design Thinking vs Design Sprint vs Lean Startup

Design Thinking



Design Sprint



Lean Startup

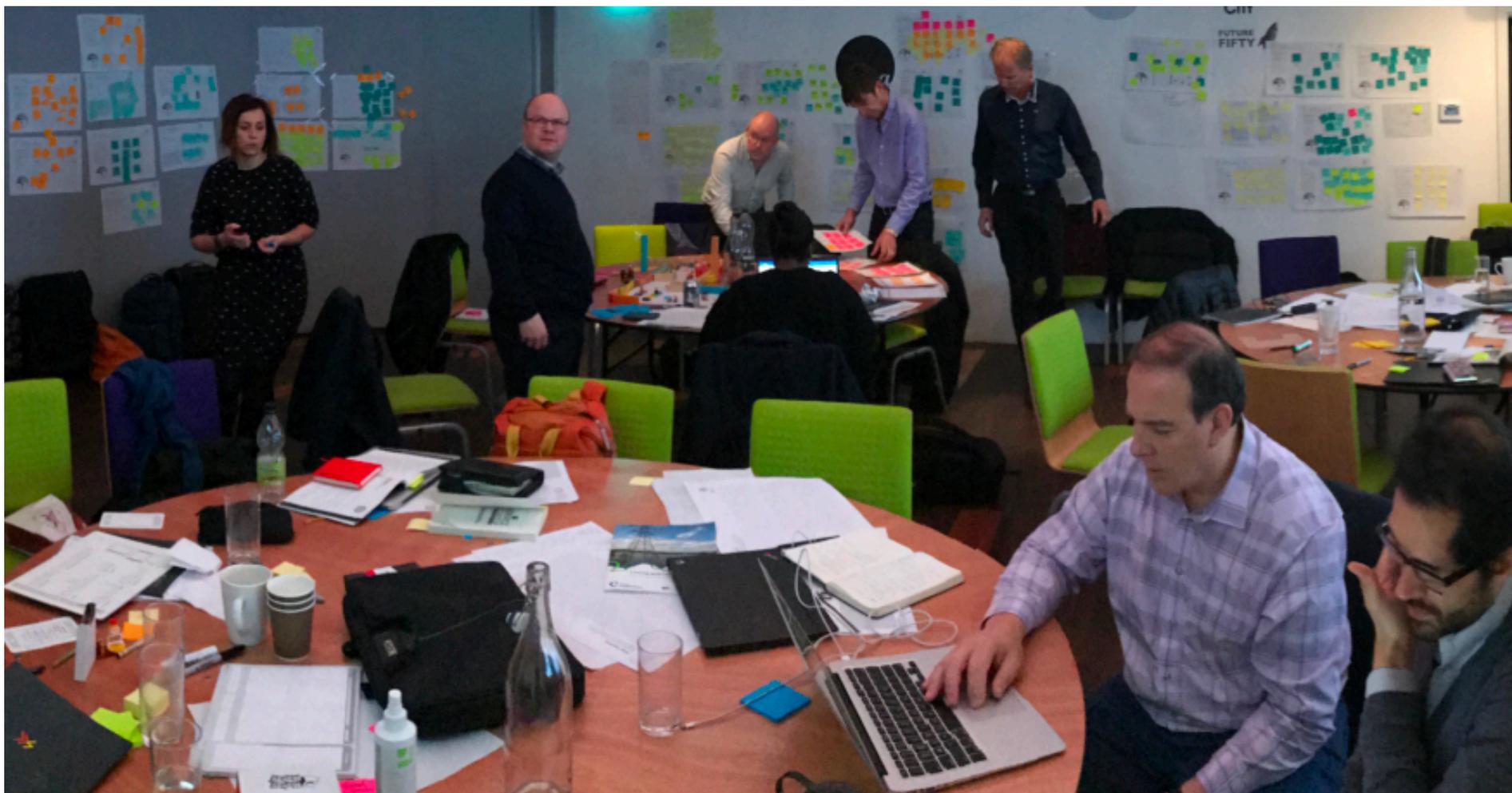


Design Sprint

Design Sprint



- Es un proceso de cinco fases que usa técnicas de Design Thinking para reducir el riesgo de crear un nuevo producto, servicio o característica al mercado.
- El objetivo es ayudar al equipo a clarificar metas, validar supuestos y decidir un roadmap de producto antes de empezar el desarrollo.





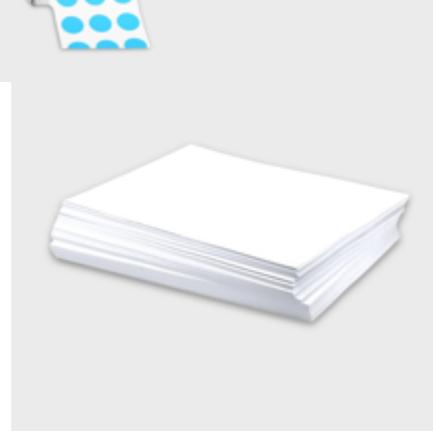
¿Quiénes participan?

- Decisor (1 a lo más 2)
- El Facilitador
- Experto de Marketing
- Experto de Servicio al Cliente
- Experto en Diseño
- Experto Técnico
- Experto Financiero

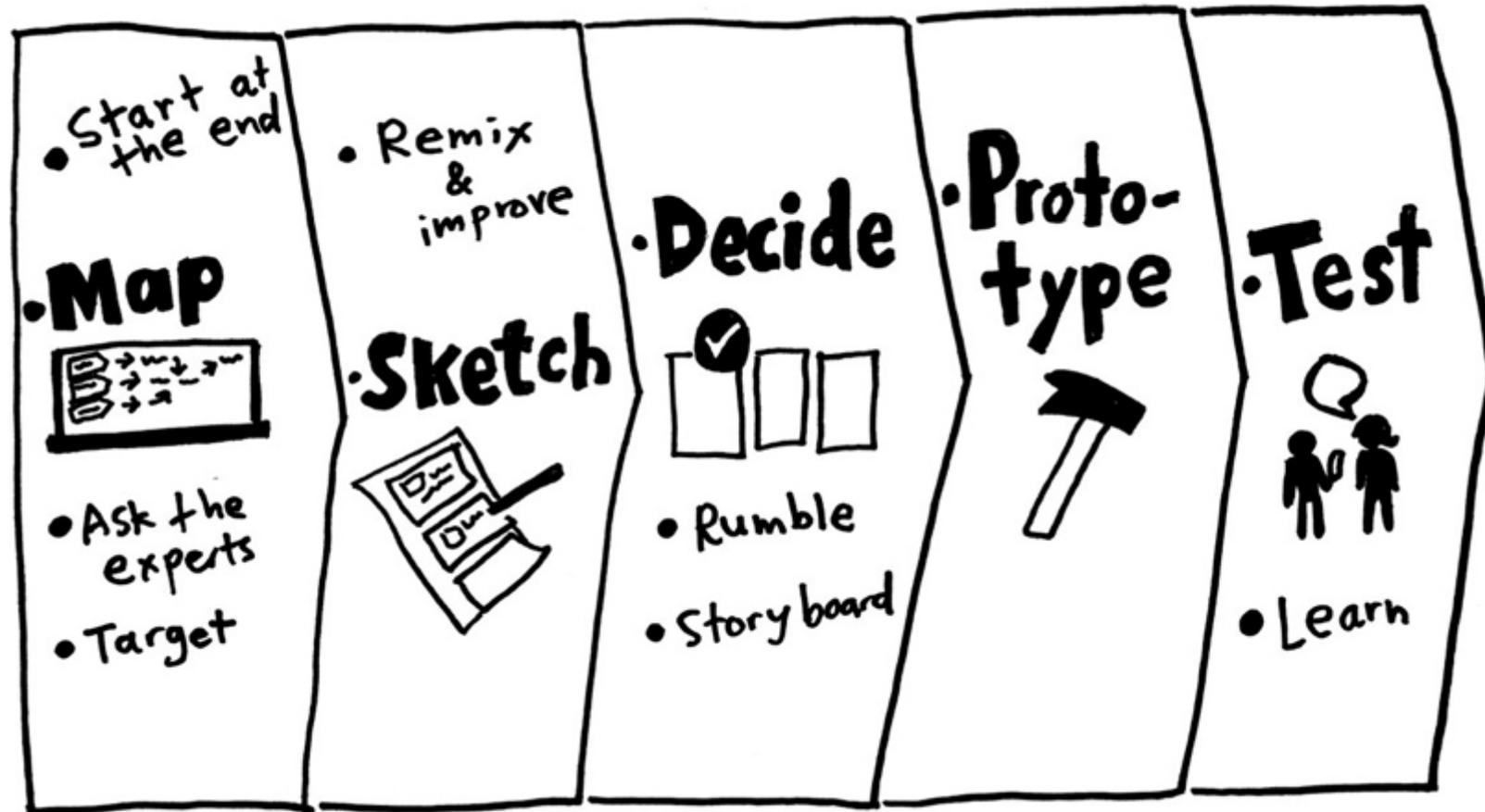


Preparación

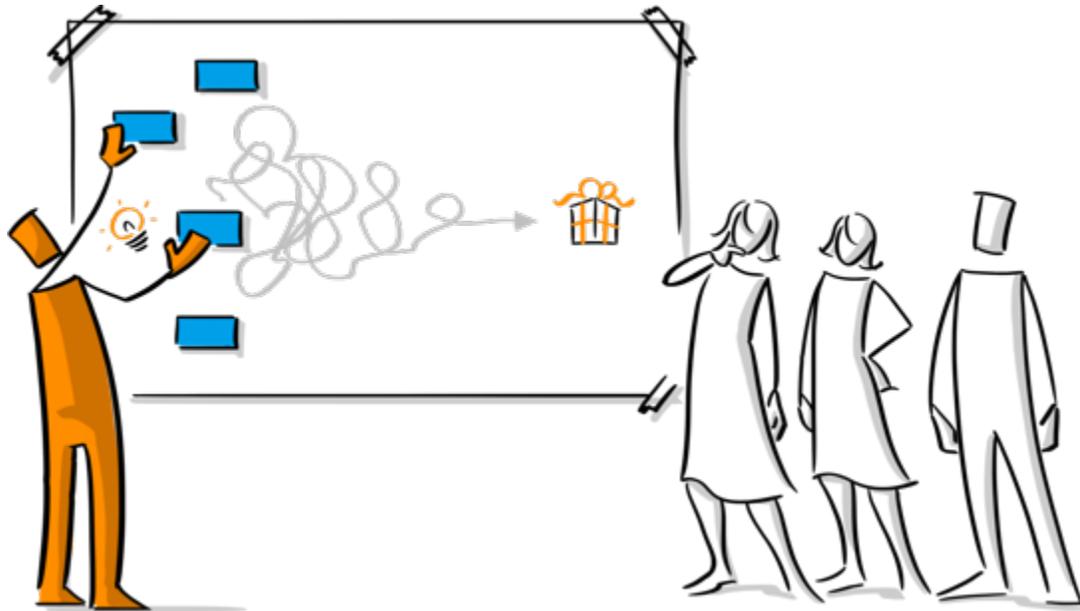
- Reservar una semana entera
- Sin dispositivos en la sala
- Pizarras grandes (al menos dos)
- Post-it y stickers para votar
- Marcadores de pizarra
- Un reloj
- Hojas de papel tamaño carta
- Lapices para dibujar
- Masking tape



Los 5 dias del proceso

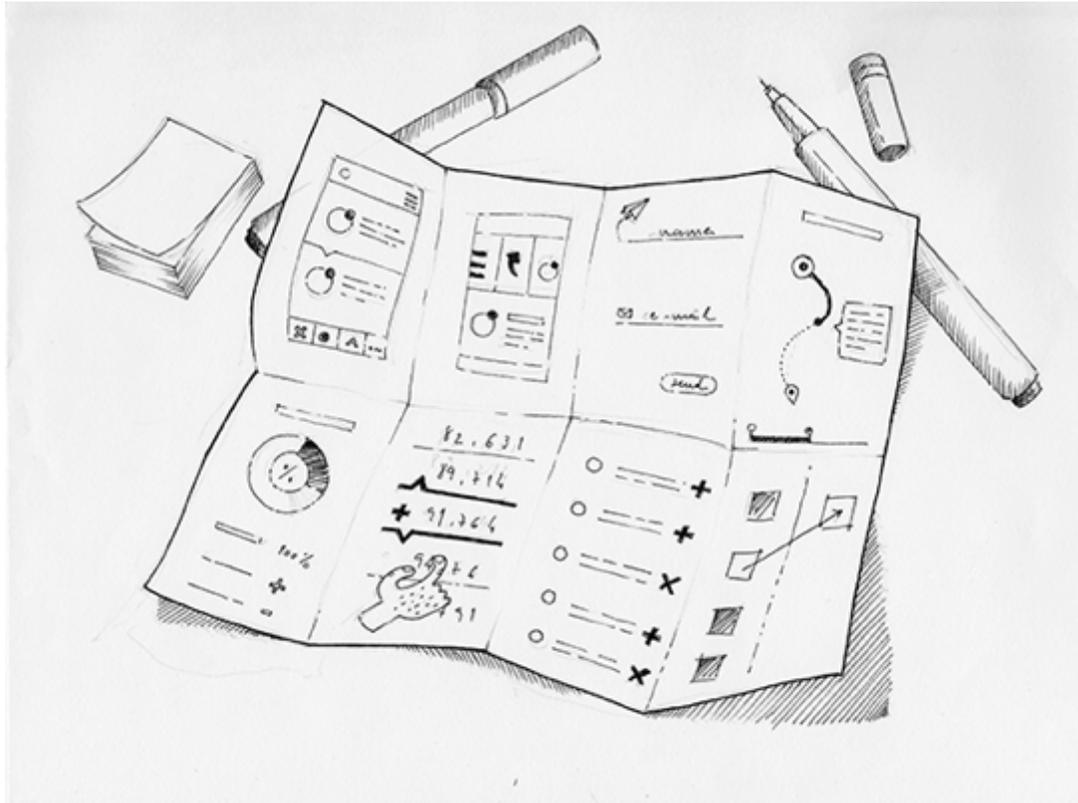


Lunes: Entender



- Empezar al final:
 - El gran objetivo de largo plazo
 - Como vemos el futuro si nos va bien
 - Como vemos el futuro si fracasamos
- Mapear el problema
 - El viaje de los usuarios
- Preguntar a los expertos
 - How May We?
- El objetivo: cliente o usuario más importante

Martes: Diverger



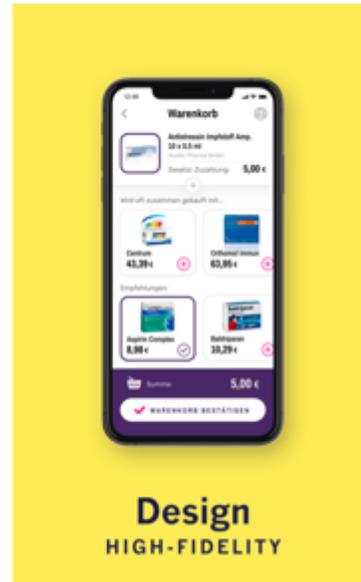
- Remezclar y mejorar
 - Lightning demos
- Sketch en 4 pasos
 - Notas: recoger información relevante (20 minutos)
 - Ideas: Dibujar soluciones (20 minutos)
 - Crazy 8s: tratar variaciones de la idea rápidamente (8 minutos)
 - Dibujar una solución: detallar (30+ minutos)

Miércoles: Decidir



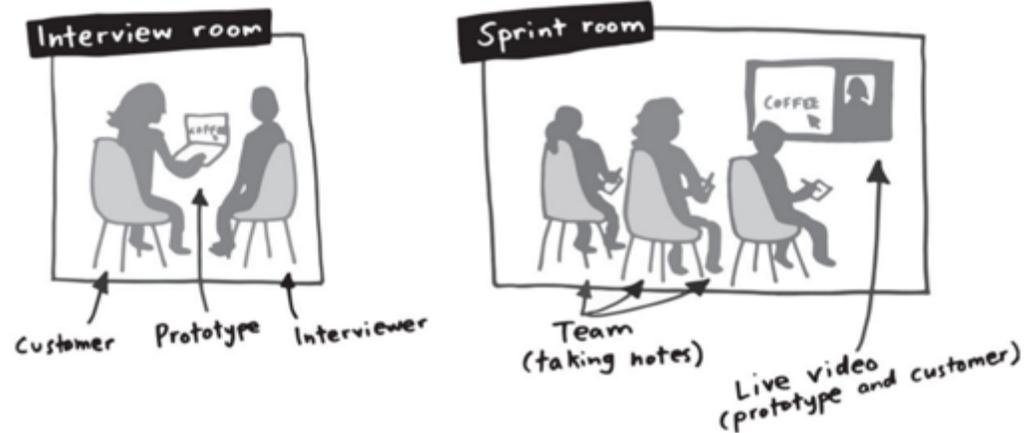
- Galería de Arte
- Mapa de calor
 - Votar (3 por persona)
- Crítica rápida
 - Tomar un dibujo y capturar las ideas centrales
- Votación
 - 1 por persona
 - 3 para el decisor
- Crear un Story Board

Jueves: Prototipar



- Constructores: crean las componentes individuales del prototipo
- Ensamblador: recolectan las componentes de los makers y las combinan
- Escritor: usualmente es el producto manager, se asegura de crear un texto realista y que tenga sentido para el usuario
- Colector: busca recursos gráficos, o imágenes para ayudar a los makers
- Entrevistador: prepara las preguntas para las entrevistas del día viernes

Viernes: Validar



- Test con usuarios (5)
- Entrevistador asiste al usuario
- El resto del equipo observa y toma notas
- Se contrastan notas
- Se evalúan las hipótesis y los objetivos

Design Sprint Remoto



Pizarras y Post it se reemplazan por herramientas como Mural o Miro



Usar Zoom para las reuniones



Usar herramientas de prototipo como Figma o Proto.io



Usar herramientas como GotoMeeting o Whereby para realizar la entrevista a los usuarios



Usar ScoreCard para evaluar

Ejercicio

Recursos

- The Sprint Book: <https://www.thesprintbook.com/>
- Design Sprint Remoto: <https://www.thesprintbook.com/remote>
- Sprint Scorecard: <https://voltagecontrol.com/blog/the-voltage-control-design-sprint-scorecard/>
- Google Ventures Library: <https://library.gv.com/>
- Mural: <https://mural.co/>
- Mural Remote Design Sprint Template: <https://app.mural.co/template/e94767b2-2979-4b8a-98b0-9fb356b10864/4ef4a2db-3551-4b13-9f59-e4f2f19fbc9f>

Clase 4: Introducción a Design Sprint

TALLER DE IMPLEMENTACIÓN DE PROTOTIPOS DIGITALES

Eduardo Díaz C.

Otoño 2020