

SPRINT

el método para

**RESOLVER PROBLEMAS
Y TESTAR NUEVAS IDEAS
EN SÓLO CINCO DÍAS**

JAKE KNAPP

CON JOHN ZERAISKY Y BRADEN KOWITZ

de **GOOGLE VENTURES**

c•necta

Sprint de diseño

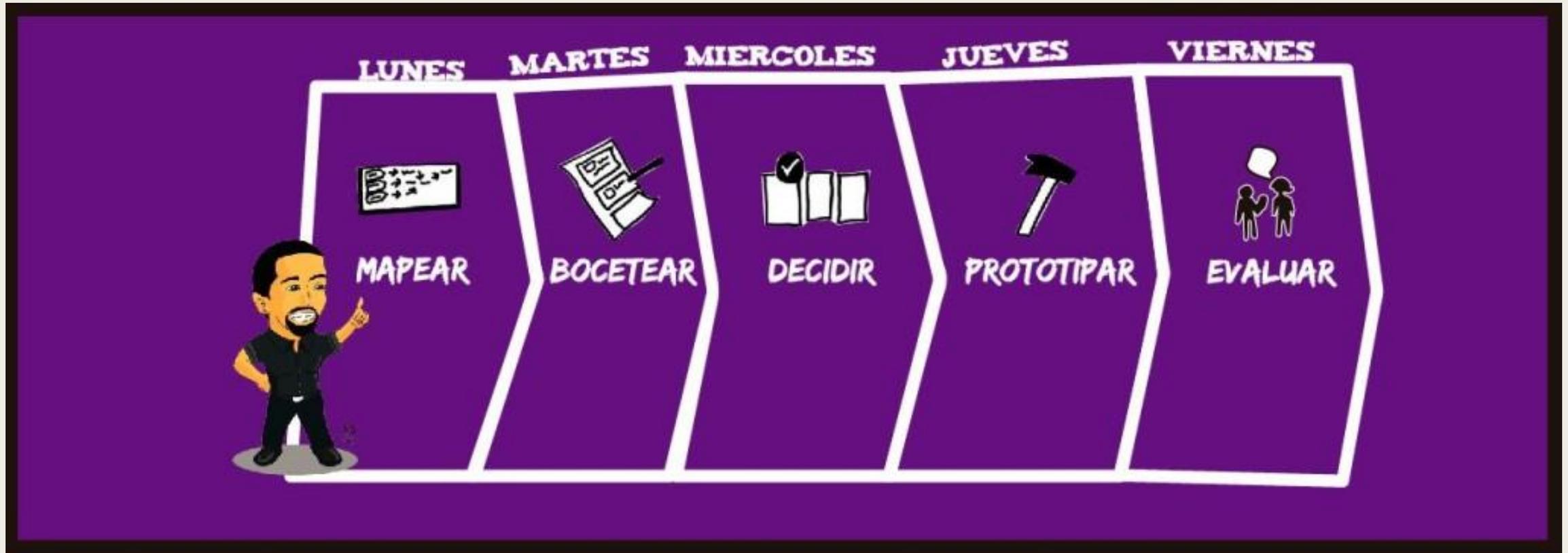
- Creado por Jake Knapp, John Zeratsky y Braden Kowitz, tres socios de Google Ventures,
- SPRINT es un método de 5 días para resolver problemas empresariales complicados y conseguir que la viabilidad de un proyecto se implante rápidamente.
- El libro Sprint: El método para resolver problemas y testar nuevas ideas. Las organizaciones o entidades han de enfrentarse cada día a decisiones trascendentes. En este sentido, es clave tener claras las prioridades y saber por dónde empezar. Necesitamos aportar soluciones efectivas e inmediatas. Sprint se presenta como un método seguro para responder a estas cuestiones clave. Jake Knapp creó este proceso de cinco días en Google, que viene mejorado con los aportes de sus compañeros Braden Kowitz y John Zeratsky.

“

Probado con éxito en más de
100 casos.

“

Los 5 pasos



Primeros pasos

- Para arrancar debemos:
- Escoger un pequeño equipo multidisciplinario de personas (especialistas en cada área de análisis) que ayuden a: analizar, cuestionar, definir, dimensionar, mirar desde otros puntos de vista y debatir la idea. Cuánto más actores para el mejor detalle, pero si excederse en cantidad de gente involucrada.
- El método Sprint propone validar la idea en cinco días. Se recomienda 5 días exclusivas para el trabajo sobre dicha idea, sin interrupciones, y siguiendo unas ciertas reglas de equipo, liderados por un “decisor” quien será el que toma de alguna u otra manera la decisión final.

En realidad hay un día cero, en el cual el Máster Sprint prepara todo para que los 5 días se ejecuten forma adecuada, es decir hay un proceso lógico de planificación, y a continuación los 5 días:



lunes
Understand

Lunes

- Entender bien el proyecto
- Realizar un mapeo de la idea, marcando el objetivo final y los pasos para llegar a ella.

Mapear: lo que tú y el equipo saben: aquí vamos a construir equipos, plasmar el alcance del proyecto y las percepciones comunes, además de crear una rápida historia para el usuario.

2

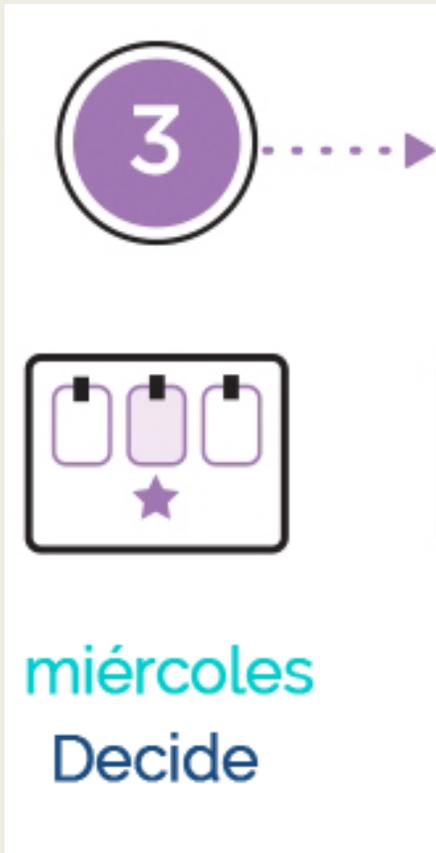


martes
Sketch

Martes

- Presentar posibles soluciones.
- Se dibujarán bocetos anónimos para poner a consideración del equipo.

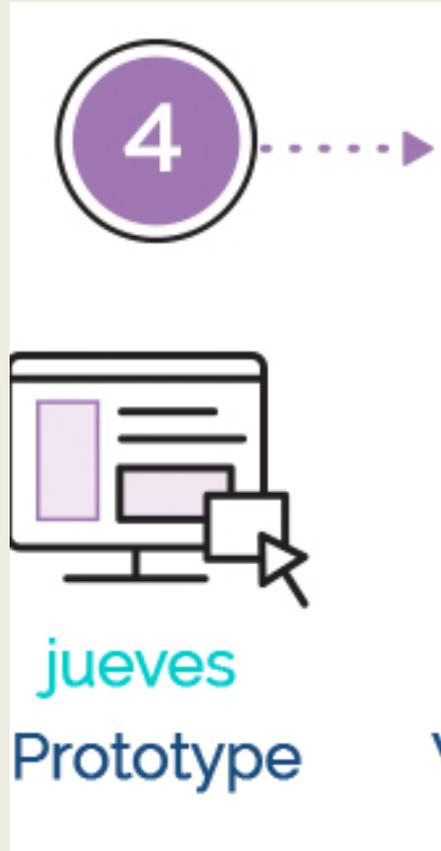
Bocetear: aquí el equipo va trabajar de forma individual para presentar sus soluciones, con esto se busca un nivel mayor de detalles y de profundidad usando técnicas y herramientas como son los mapas mentales, bocetos, entre otros. Luego de toda esta saturación, vamos a terminar el día seleccionando las mejores ideas.



Miércoles

- Se votará por las mejores ideas de soluciones.
- Se seleccionará la mejor para crear en base a ella un guión gráfico que se deberá seguir para crear un prototipo.

***Decidir:** Aquí buscamos tener varias ideas para elegir, considerando que no podemos prototipar y evaluar todas estas soluciones que hemos plasmado. En esta parte es necesario dibujar un storyboard que nos servirá como punto de partida para luego armar nuestro prototipo.*



Jueves

- se desarrollará el prototipo en base al guión de la etapa anterior, esta deberá contar con las mínimas prestaciones, que se puedan usar como para realizar pruebas sobre ellas.
- Un prototipo de Design Sprint es una fachada de la experiencia que se ha imaginado en la fase de bosquejo.
- Todo esto es posible gracias a herramientas como Sketch, InVision o Proto.io que permiten diseñar y construir prototipos y productos digitales para validarlos!

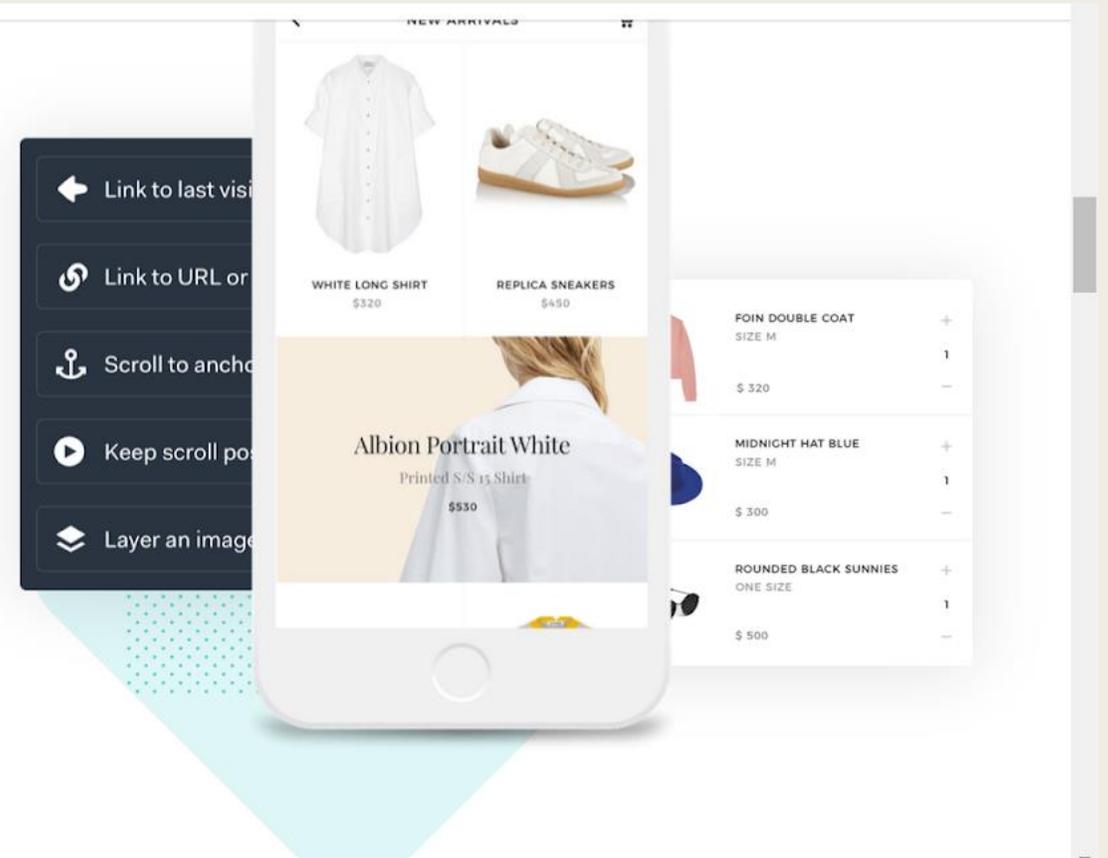
**Veamos algunas herramientas para
la realización de los prototipos**

marvelapp.com

Create realistic prototypes, without code

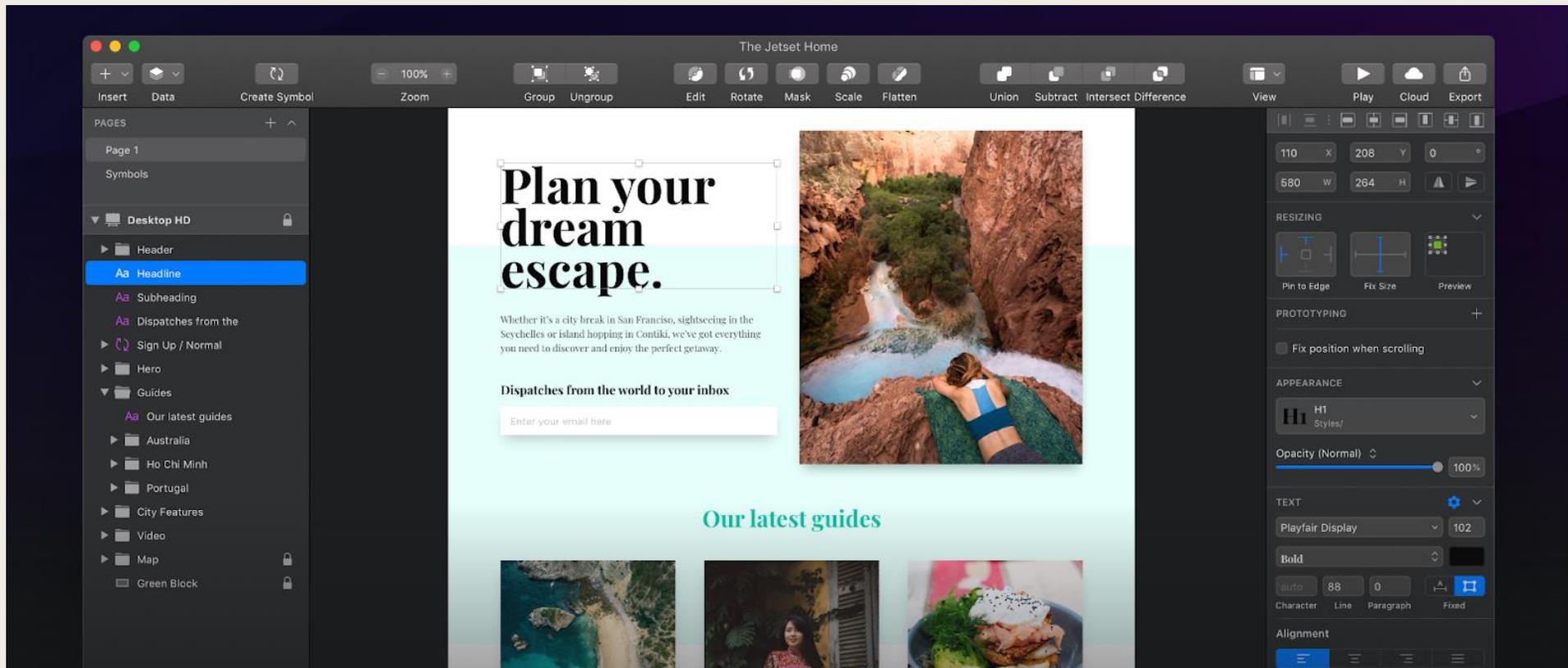
In less than 5 minutes, transform your design mockups into interactive web or app prototypes without writing a single line of code.

Simply pull in screens made from Sketch, Photoshop, our design tool - even your own sketches - and add hotspots, interactions and layers as you wish.



sketch.com

- Similar a un lienzo en un programa de diseño, permite realizar rápidamente prototipos interactivos.

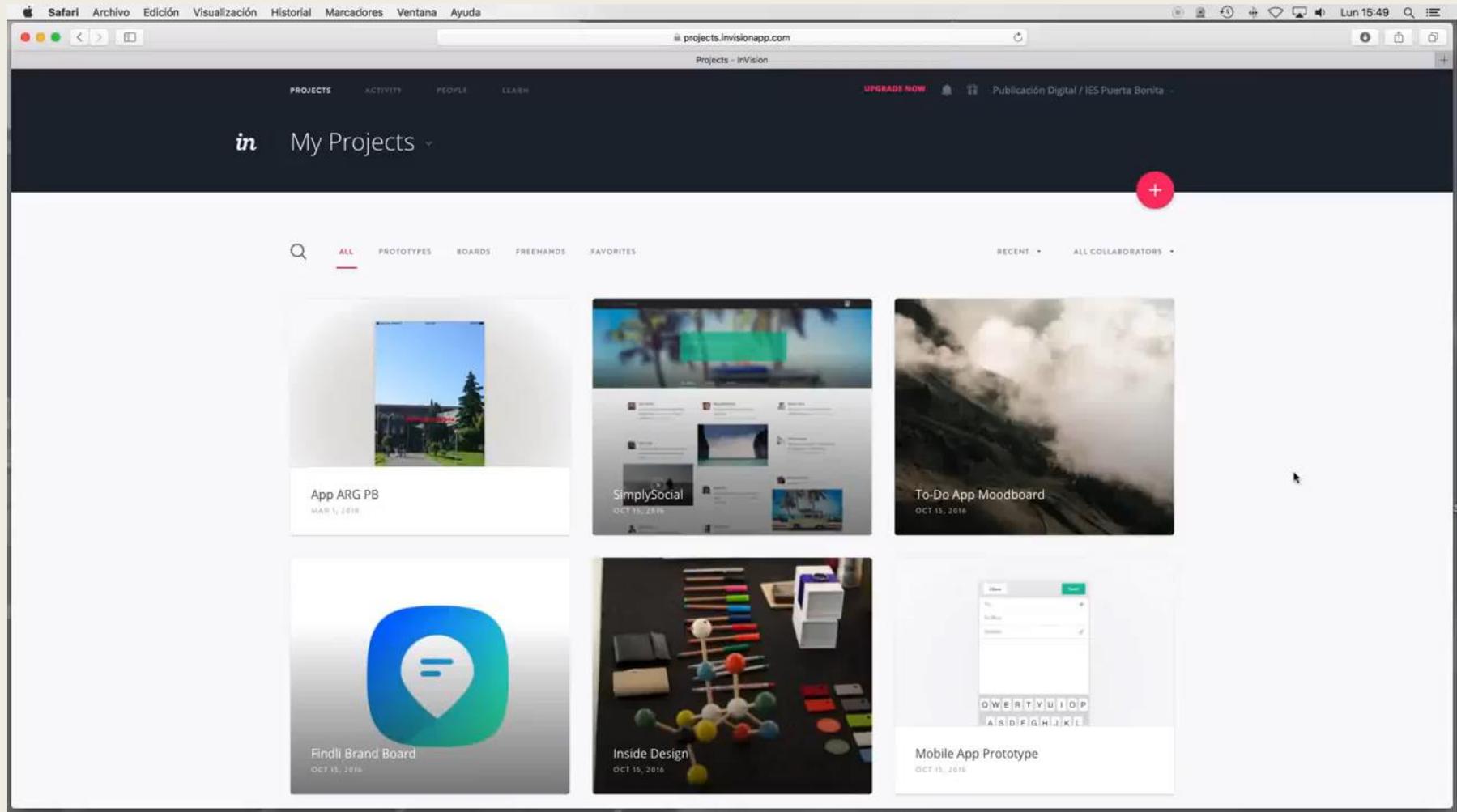


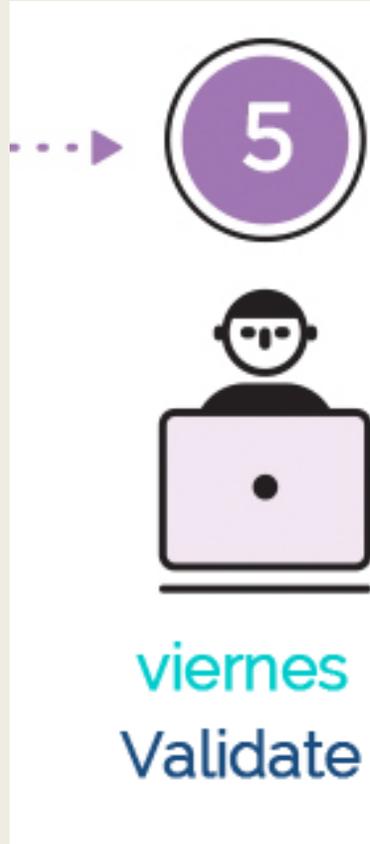


invisionapp.com

- Permite el diseño en una herramienta parecida al PhotoShop pero con opción a generar transiciones en las interacciones
- permite generar espacios para la colaboración en línea de los prototipos

Prototipo en Invision (video)





Viernes

- Los sprints comienzan con un gran desafío, un gran equipo y no mucho más. Para el viernes de su semana de sprint, habrá creado soluciones prometedoras, escogido las mejores y construido un prototipo realista. Eso solo sería una semana increíblemente productiva. Pero el viernes irá un paso más allá al entrevistar a los clientes y aprender al observar sus reacciones al prototipo. Esta prueba es lo que hace que todo el sprint valga la pena: al final del día, sabrá qué tan lejos ir y qué hacer a continuación.

- Así es como funciona el viernes: una persona de su equipo actúa como entrevistador. Entrevistará a cinco de sus clientes objetivo, uno a la vez. Permitirá que cada uno de ellos intente completar una tarea con el prototipo y hacer algunas preguntas para comprender lo que piensan mientras interactúan con él. Mientras tanto, en otra sala, el resto del equipo verá una transmisión de video de la entrevista y tomara nota de las reacciones de los clientes.

- Sabemos que la idea de probar una muestra tan pequeña molesta un poco. ¿Vale la pena hablar con solo cinco clientes? ¿La información obtenida será relevante?
- A principios de la semana, recluté y seleccionó cuidadosamente a los participantes que se ajustaban al perfil de tu audiencia. Como hablarás con las personas adecuadas, estamos convencidos de que puedes confiar en lo que dicen. También estamos convencidos de que puedes aprender mucho de solo cinco de ellos.

■ Lic. Néstor Fabián Riveros.

