

METODOLOGÍA ÁGIL PARA LA INNOVACIÓN

Sesión 2

CÁMARA DE COMERCIO
ABURRÁ SUR

Agenda de trabajo

Hablemos de innovación (eso con que se come)



¿Porque es necesario saber de innovación? (un mundo VICA)



¿Entonces como se hace la innovación? (sin receta pero con ingredientes)



¿Cómo encamino mi empresa a innovar? (Estrategia – Estructura – Escucha)

¿Cómo construyo prototipos ágiles? (El mockup y el peligro de engallar)

¿Cómo itero con mi entorno? (Enamorado del problema, no de la solución)

Agosto 2

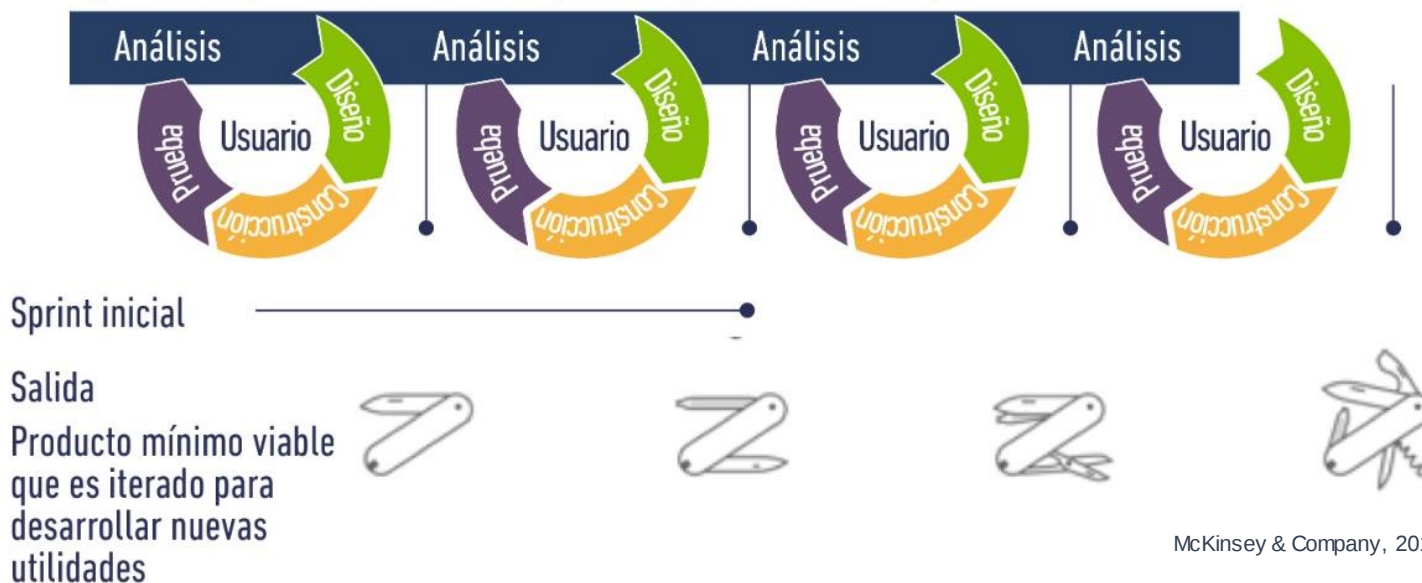
Agosto 4

Metodología ágil para la innovación

El proceso de desarrollo usando Stage-Gate es largo, propenso al error y lleva a gran cantidad de productos no utilizados



El proceso ágil implica equipos trabajando de manera conjunta e iterativa para generar un producto mínimo útil que es mejorado con el tiempo



McKinsey & Company, 2018

Encaminando mi empresa para innovar

Estrategia – Estructura – Escucha

Estrategia para la innovación



Estrategia ofensiva:

Liderazgo técnico y de mercado.
Introducción continua de nuevos productos o servicios.
Son flexibles y hacen apuestas de largo plazo asumiendo riesgos.

Busco expandirme.



Estrategia del mejor segundo:

Explotan las oportunidades, sin tomar los riesgos del líder.
Siguen de cerca al líder para responder a sus innovaciones.
No copian (clonan) las innovaciones del pionero, aprovechan las fallas de este para mejorar el diseño y ofrecer una ventaja al mercado.

Quiero estar en el grupo líder.



Estrategia imitativa:

No aspira a ser líder.
No buscan lo último en tecnología y adquieren esta de terceros, con desarrollos internos ocasionales.

Quiero seguir al líder.



Estrategia satélite:

Son satélites de alguien más fuerte, que le provee el Know how y tecnologías necesarias.

Asimila la tecnología transferida por la empresa ancla, quién impone condiciones precisas de operación.

Quiero proveer y apoyar al líder.



Estrategia conservadora:

Ofrecen productos que prácticamente no cambian.

Suelen desarrollar eficiencia operativa

Atienden segmentos de mercado de baja diferenciación, con estrategias de costos bajos.

No necesito figurar, tengo un mercado estable.



Estrategia oportunista:

Reconoce anticipadamente una oportunidad y configurar la oferta de un producto en el que aún nadie más ha pensado.

Adquiere tecnologías propias de mercados adyacentes y las aplica en otro negocio, de mayor valor.

Estoy atento y aprovecho toda oportunidad.

Estrategia para la innovación

Nicho

- Foco en un grupo particular de usuarios, segmentados por sector, necesidad, espacio geográfico, etc.

Excelencia operacional

- Optimizar los procesos al máximo de eficiencia y costo efectividad.

Producto Líder

- Desarrollar la reputación de tu producto para mostrarse como el mejor del segmento.

Cercanía con el cliente

- Enfoque en entender y suplir las necesidades de sus clientes.

Océano Azul

- Encontrar nuevos mercados donde todavía no haya competencia.

Ventaja por capital humano

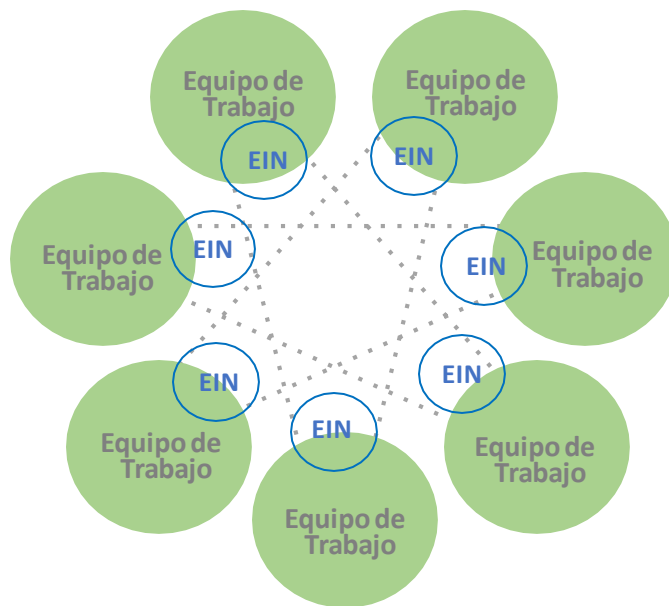
- Empleados expertos y empoderados que marcan la diferencia.

Estructura para la innovación

Esquema centralizado

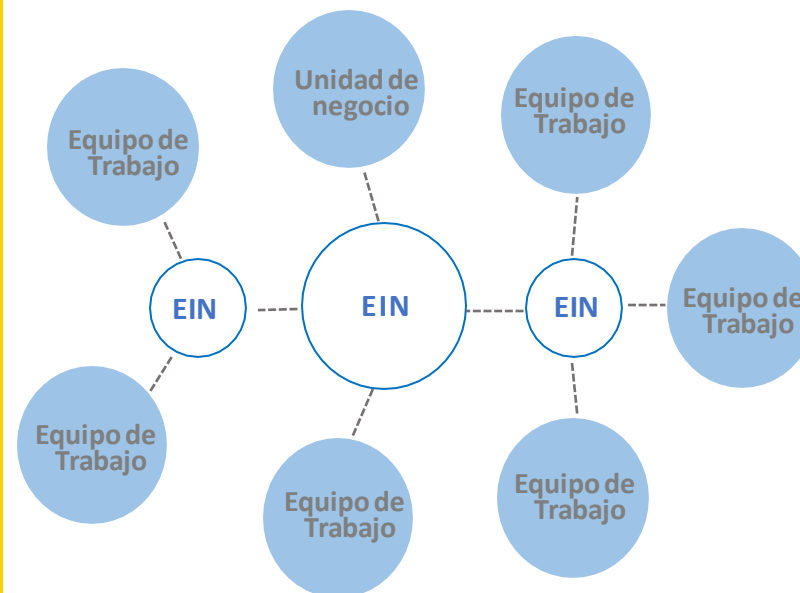


Esquema Federado



EIN : Equipo de Innovación

Esquema Híbrido



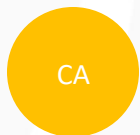
Estructura para la innovación



Línea base de roles para
cada célula de trabajo



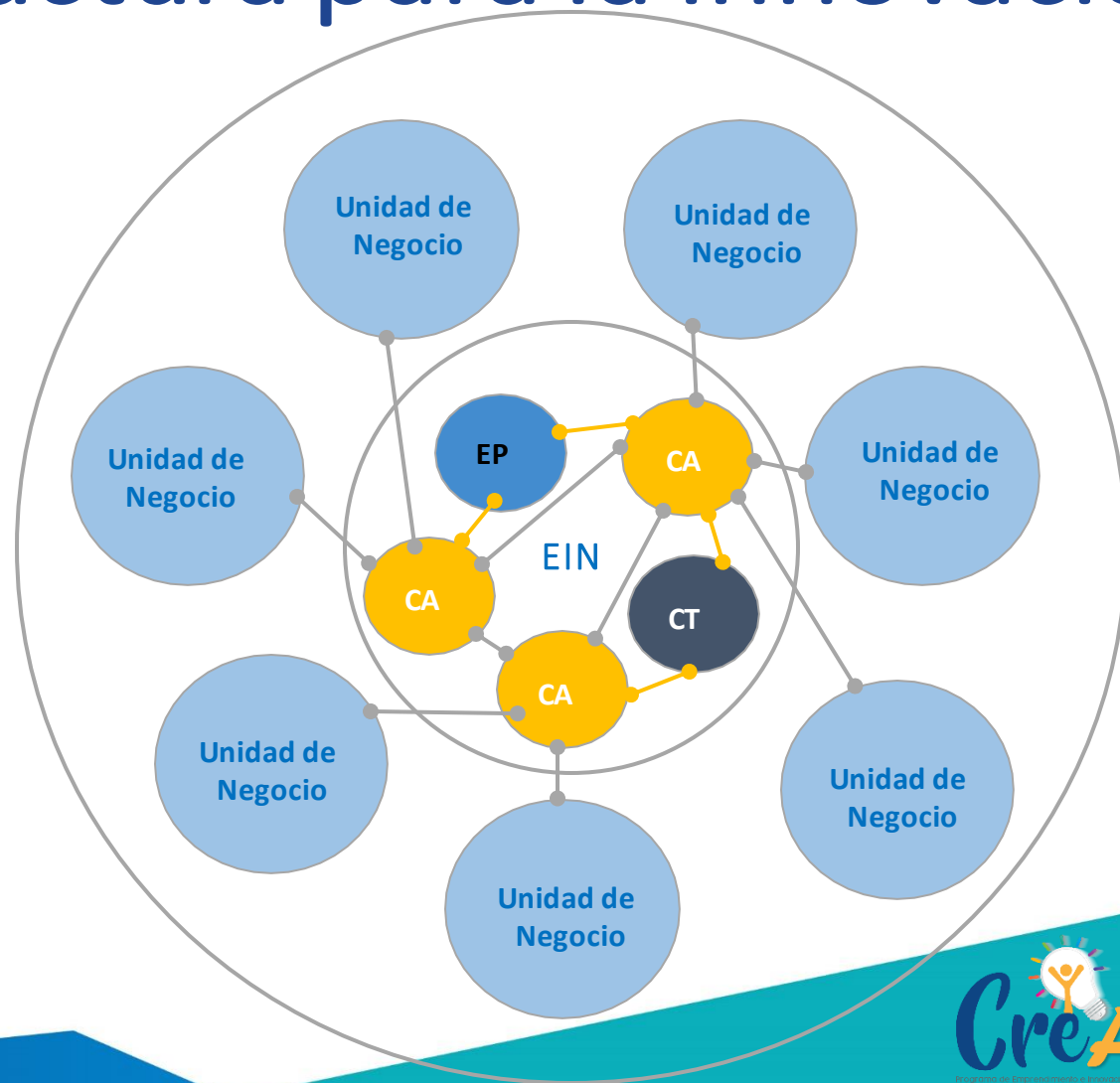
Equipo
Producción



Equipo
Automatización



Equipo
Arquitectura



Estructura para la innovación

Especialización:

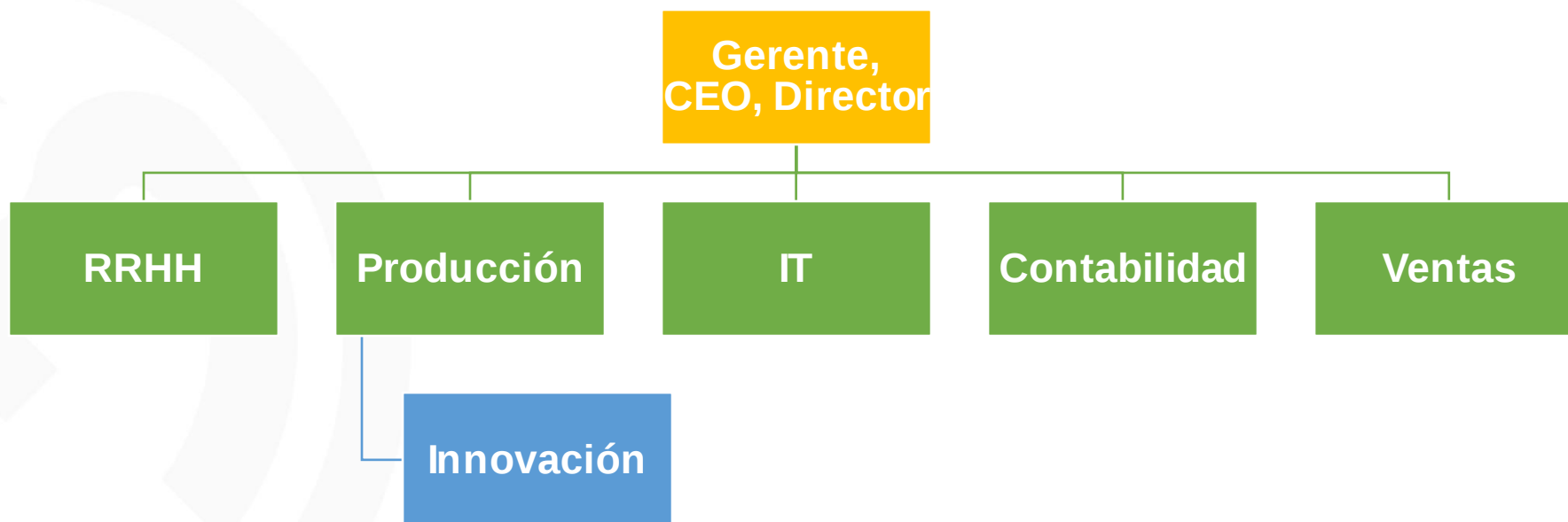
- Grado en que los procesos se dividen en tareas y se agrupan en trabajos
 - Equilibra la necesidad de productividad con la satisfacción de los empleados

Departamentalización:

- La forma en que una organización agrupa los trabajos para que se pueda coordinar el trabajo.
 - Funcional, divisional o matricial

Estructura para la innovación

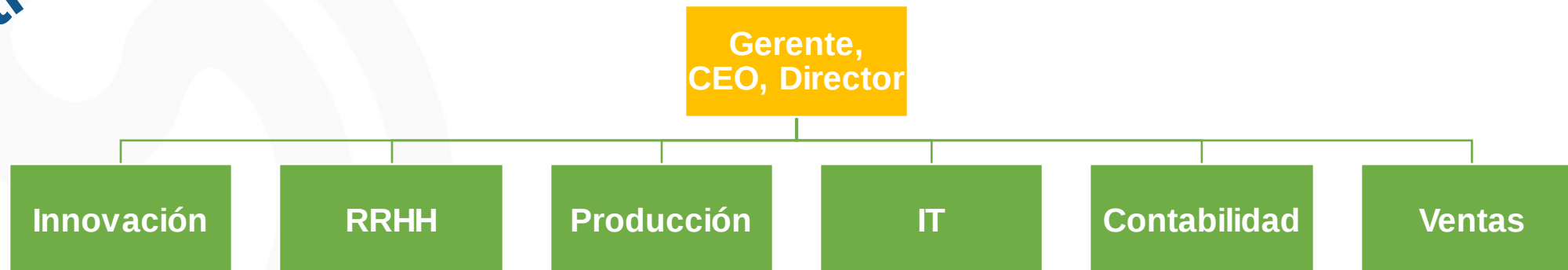
Estructura Funcional



Estructura para la innovación

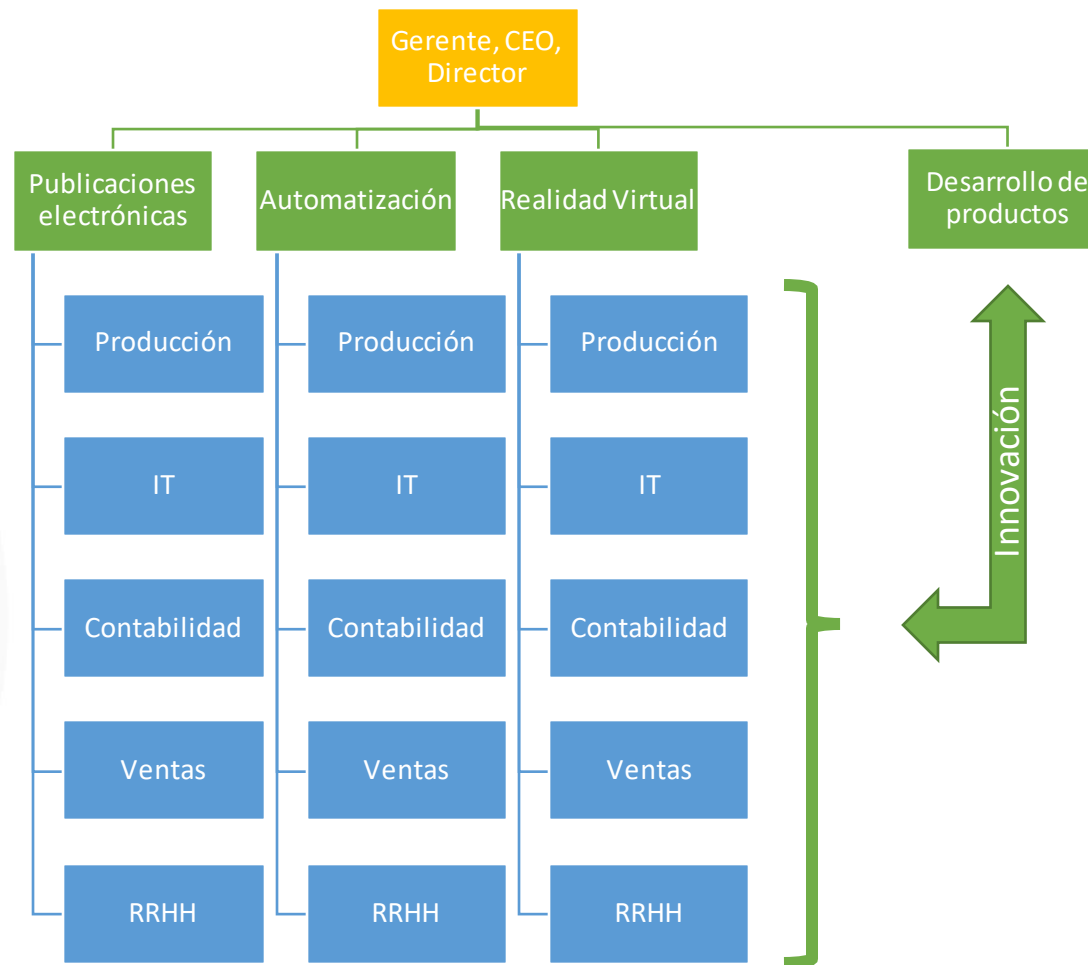
Estructura Funcional

Control de la
estrategia



Estructura para la innovación

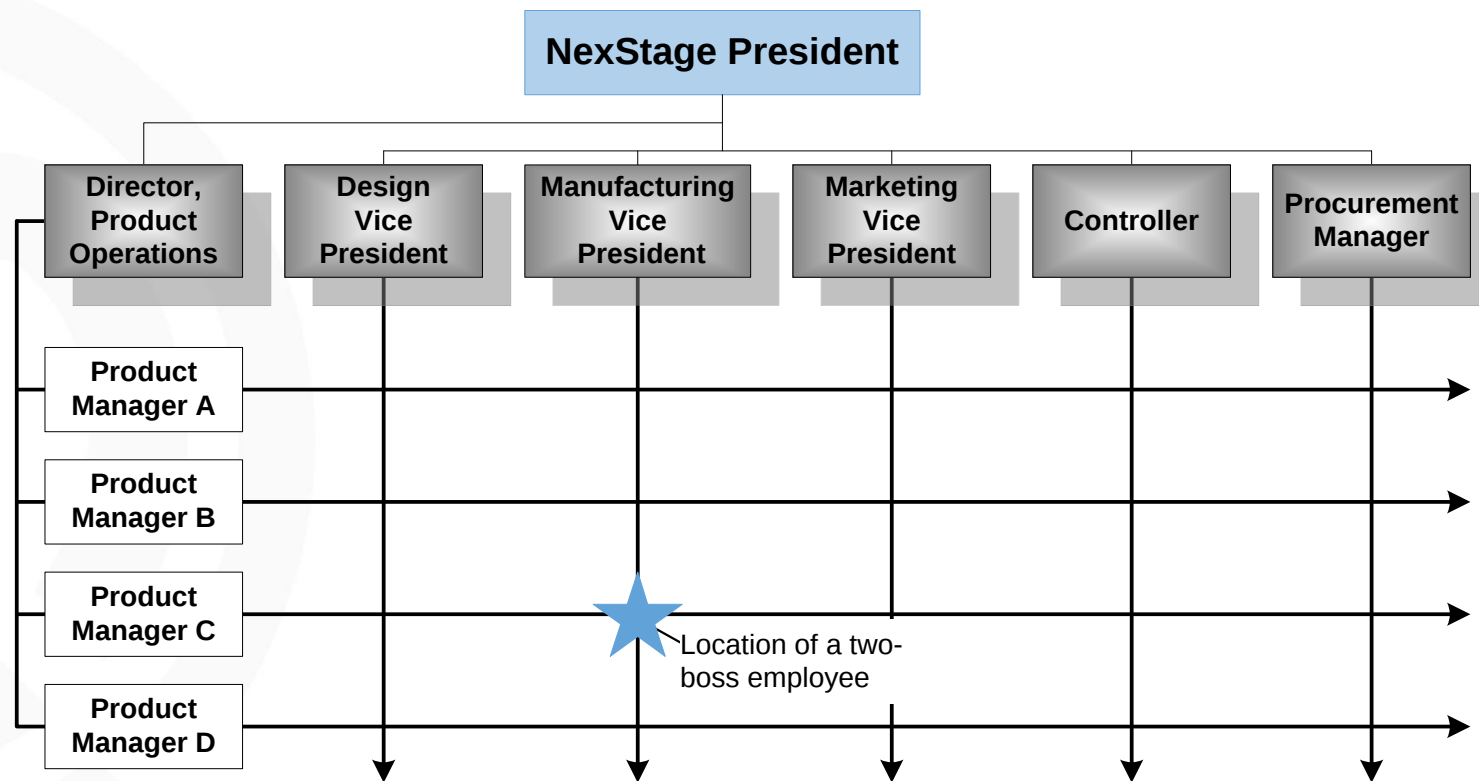
Estructura Divisional



Agilidad de
respuesta

Estructura para la innovación

Estructura Matricial



Estructura proyectizada

Estructura para la innovación

Centralizada o descentralizada

Centralización:

- La autoridad reside en un superior
- Mayor control de las decisiones
- Genera dependencia y rigidez

Descentralización:

- La autoridad es compartida con todos los niveles
- Mayor autonomía y compenetración de los colaboradores
- Puede generar “Ruedas Seltas”



Escuchar para innovar



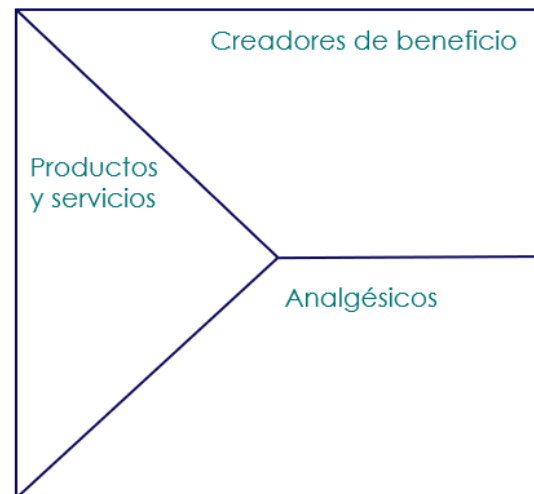
Escuchar Fuentes secundarias y terciarias

Escuchar para innovar

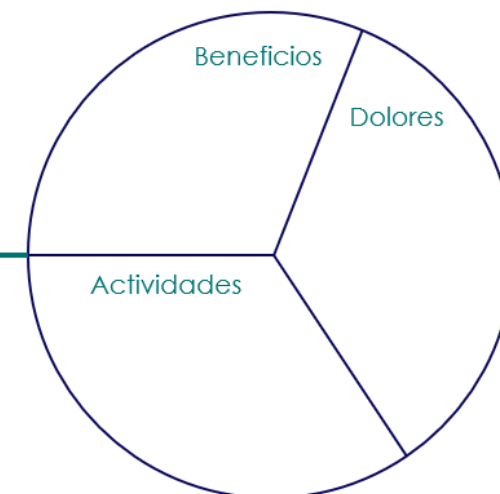
MAPA DE EMPATÍA



Mapa de Valor



Perfil del cliente



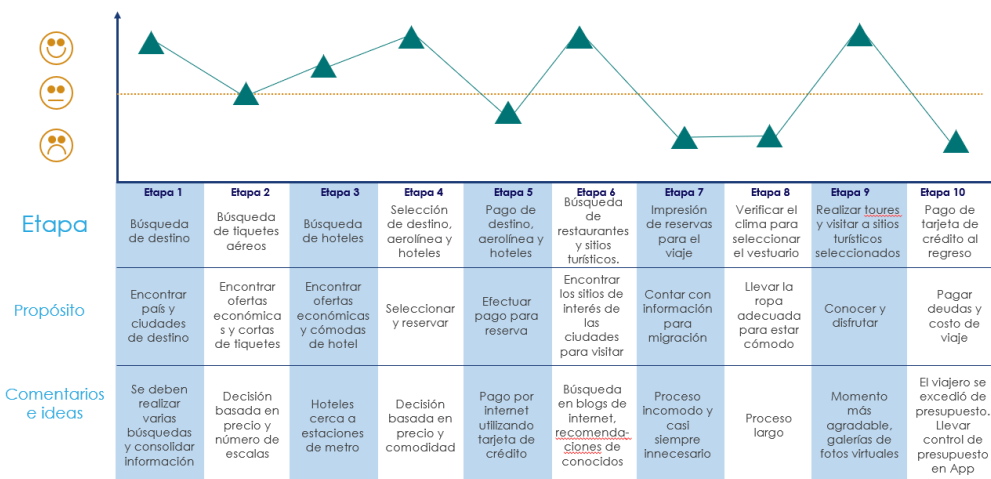
FIT

Escuchar para innovar

Experiencia del cliente

TRAVESÍA DEL USUARIO

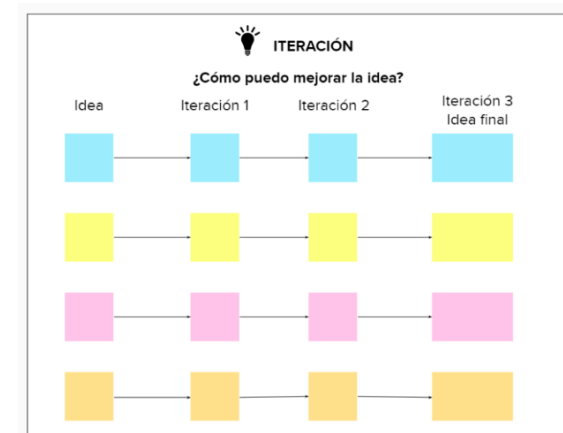
Segmento de usuario: Viajero internacional
Desarrollo de APP de viajes



MAPA MENTAL



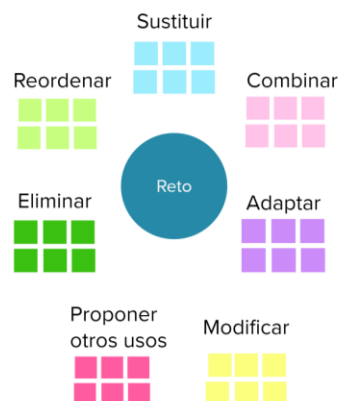
ITERACIÓN DE IDEAS



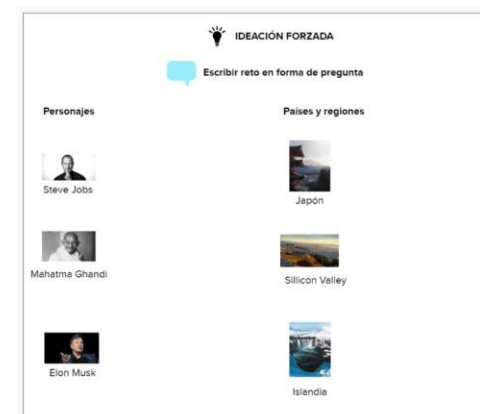
LLUVIA DE IDEAS PARTIENDO DE UN RETO



SCAMPER



IDEACIÓN FORZADA



A green bicycle with a white wicker basket full of purple flowers is parked on a gravel path. In the foreground, a brown wicker picnic basket sits on the ground. In the background, a man and a woman are embracing under a large tree by a lake. The scene is bathed in warm, golden light, suggesting late afternoon or early morning.

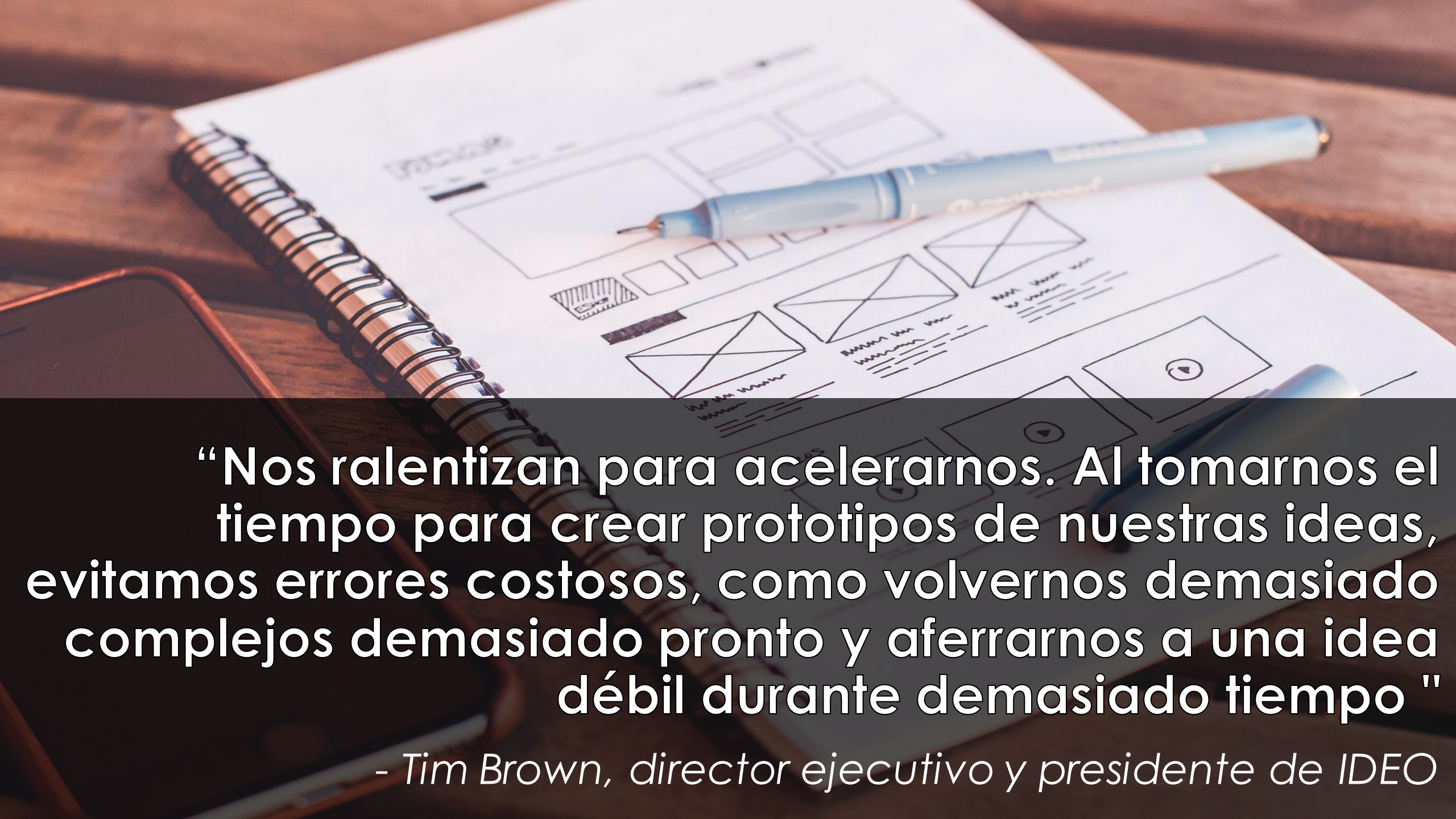
¿Que tal un descanso?

Intenta poner en práctica lo aprendido con tus compañeros

Construyendo prototipos ágiles

“Mockup o engallar, e ahí el dilema”

William Shakespeare



“Nos ralentizan para acelerarnos. Al tomarnos el tiempo para crear prototipos de nuestras ideas, evitamos errores costosos, como volvernos demasiado complejos demasiado pronto y aferrarnos a una idea débil durante demasiado tiempo ”

- Tim Brown, director ejecutivo y presidente de IDEO

La regla 1-10-100: Cómo el prototipado temprano previene costosos errores más adelante



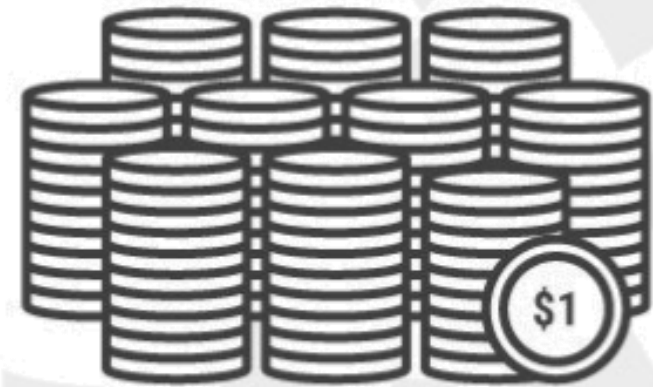
Prevention Cost: \$1

E.g., evaluating usability through early paper prototypes



Correction Cost: \$10

E.g., fixing usability errors discovered through usability tests with hi-fidelity prototypes



Failure Cost: \$100

E.g., fixing the code and lost revenue from an error in the final product



Test **early**, test **quickly** and test **a lot**

Mantra de un mundo VICA

Has pruebas **temprano**, prueba **rápido** y has **muchos** pruebas



Aprende de la realidad

- La experiencia de primera mano con usuarios y expertos descubrirá mejores señales y fortalecerá tus conceptos



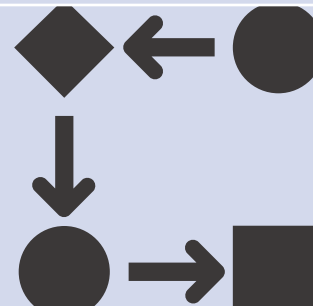
Hazlo en equipo y visual

- Un proceso visual y basado en trabajo en equipo descubrirá oportunidades más efectivas que el trabajo individual



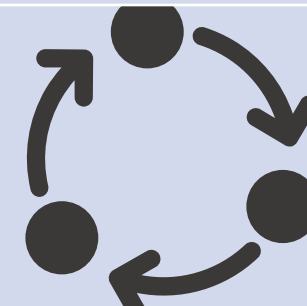
Haz prototipos antes de detallar

- MUCHOS prototipos simples y rápidos incrementarán la velocidad de aprendizaje



Sigue una aproximación sistémica

- Seguir algunos estándares clave respalda un "lenguaje común" y reduce la reinención



Mejora continua

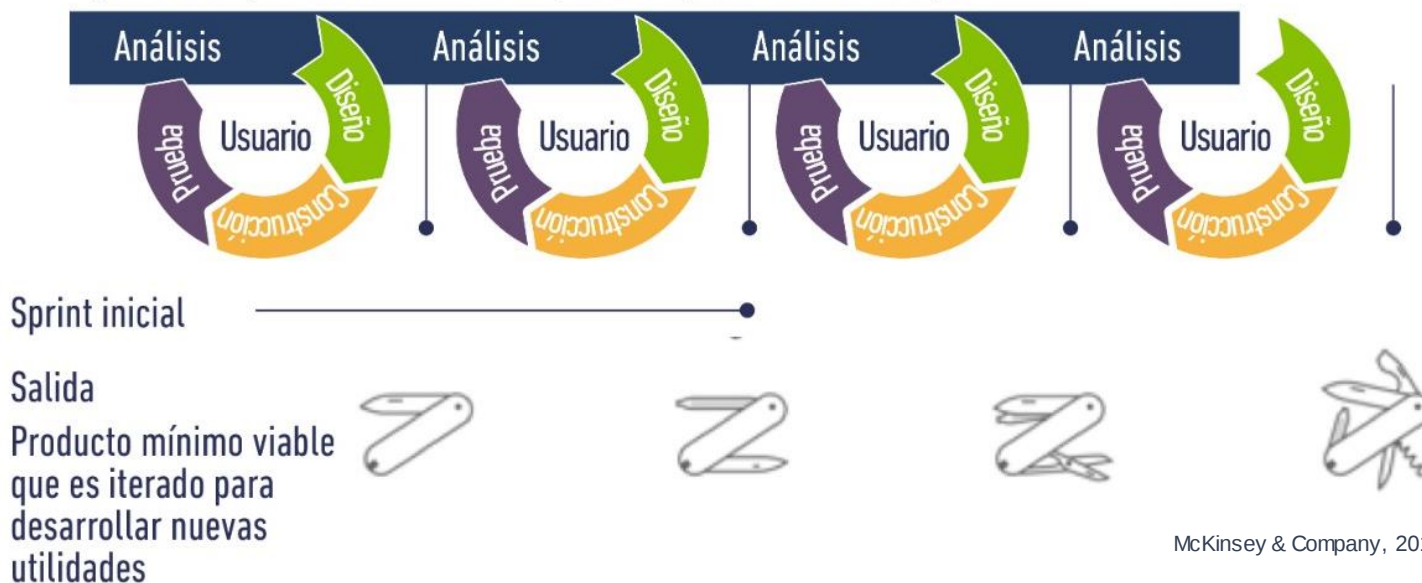
- Pequeños y frecuentes ciclos de aprendizaje son mucho mejores que largos e infrecuentes ciclos

Metodología ágil para la innovación

El proceso de desarrollo usando Stage-Gate es largo, propenso al error y lleva a gran cantidad de productos no utilizados



El proceso ágil implica equipos trabajando de manera conjunta e iterativa para generar un producto mínimo útil que es mejorado con el tiempo



McKinsey & Company, 2018

PROTOTIPO

Etimología

Del latín:

- Proto → primero.
- Tipo → ejemplar o modelo.

Prototipar

Es un **proceso experimental** en el que los equipos de diseño **implementan ideas** en formas tangibles, desde papel hasta digital.

Los equipos crean prototipos de **diversos grados de fidelidad** para **capturar conceptos** de diseño y **probarlos** en los usuarios.

Interaction Foundation Design

“Fallar rápido
para acertar
pronto”

No es necesario
que tenga todas las
funcionalidades a
las que aspiramos
llegar.

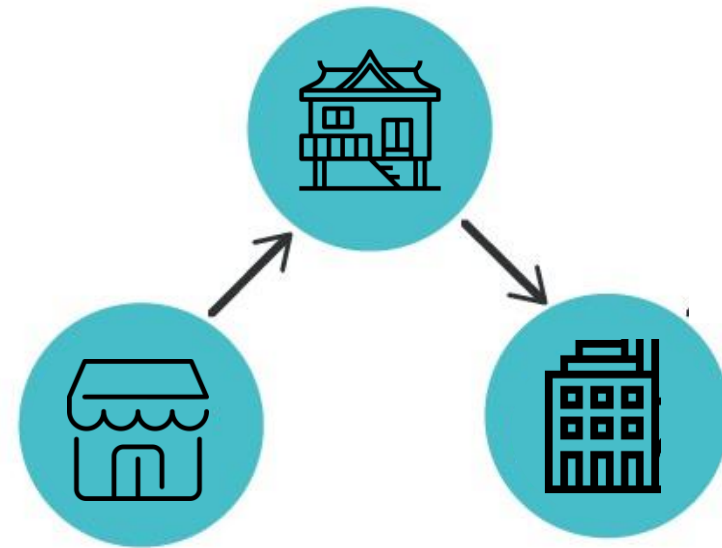
Prototipar es la manera
rápida y barata de
conectar con el
usuario y permite
dedicar el tiempo y
dinero en soluciones
que agregan valor.

Prototipo
≠
Prueba Piloto

PRODUCTO MÍNIMO VIABLE (MVP)

Es una versión de un nuevo producto que cuenta con suficientes características para satisfacer a los early adopters y obtener la máxima cantidad retroalimentación y aprendizaje validado por los clientes con el menor esfuerzo.

- Un MVP es válido si sirve aprender y validar las necesidades y deseos del usuario.
- Gestionar un producto mínimo viable requiere esfuerzo, hablar con clientes y obtener métricas y analíticas.
- Es lo mínimo por lo que estaría dispuesto a pagar un cliente.



El objetivo es validar la propuesta de valor con el usuario de manera rápido y a bajo costo.

NIVELES DE FIDELIDAD EN LOS PROTOTIPOS

Nivel de detalle y funcionalidad de un prototipo. Por lo general, Depende de la etapa de desarrollo del producto.

El nivel de fidelidad que elija debe ser apropiado para presentar a los usuarios en las pruebas de usuario para que puedan brindar comentarios enfocados. Considere las diferencias:

Baja fidelidad

Prototipos de papel (Ilustrativos, sin funcionalidad real)

Ventajas:

- Rápido y barato.
- Desechable.
- Fácil de realizar cambios y probar nuevas iteraciones.
- Permiten una vista general rápida del producto.
- Cualquiera puede producirlos
- Fomentan el pensamiento de diseño ya que los prototipos no están visiblemente finalizados.

Desventajas:

- Falta de realismo, por lo que los usuarios pueden tener dificultades para dar retroalimentación.
- Resultados difíciles de aplicar de versiones primitivas crudas.
- Puede ser demasiado básico para reflejar la experiencia del usuario del producto terminado.
- Puede simplificar en exceso cuestiones complejas.
- La falta de interactividad priva a los usuarios del control directo.
- Los usuarios deben imaginar cómo usarían el producto.

NIVELES DE FIDELIDAD EN LOS PROTOTIPOS

Nivel de detalle y funcionalidad de un prototipo. Por lo general, Depende de la etapa de desarrollo del producto.

El nivel de fidelidad que elija debe ser apropiado para presentar a los usuarios en las pruebas de usuario para que puedan brindar comentarios enfocados. Considere las diferencias:

Alta fidelidad

Prototipos funcionales (de prueba, con funcionalidades cercanas a las reales)

Ventajas:

- Todas las partes interesadas tienen la visión realizada en sus manos y pueden juzgar qué tan bien se adapta a las necesidades de los usuarios y resuelve sus problemas.
- Las pruebas producirán resultados más precisos y aplicables.
- Las versiones más cercanas al producto final le permiten predecir cómo lo aceptarán los usuarios en el mercado.

Desventajas:

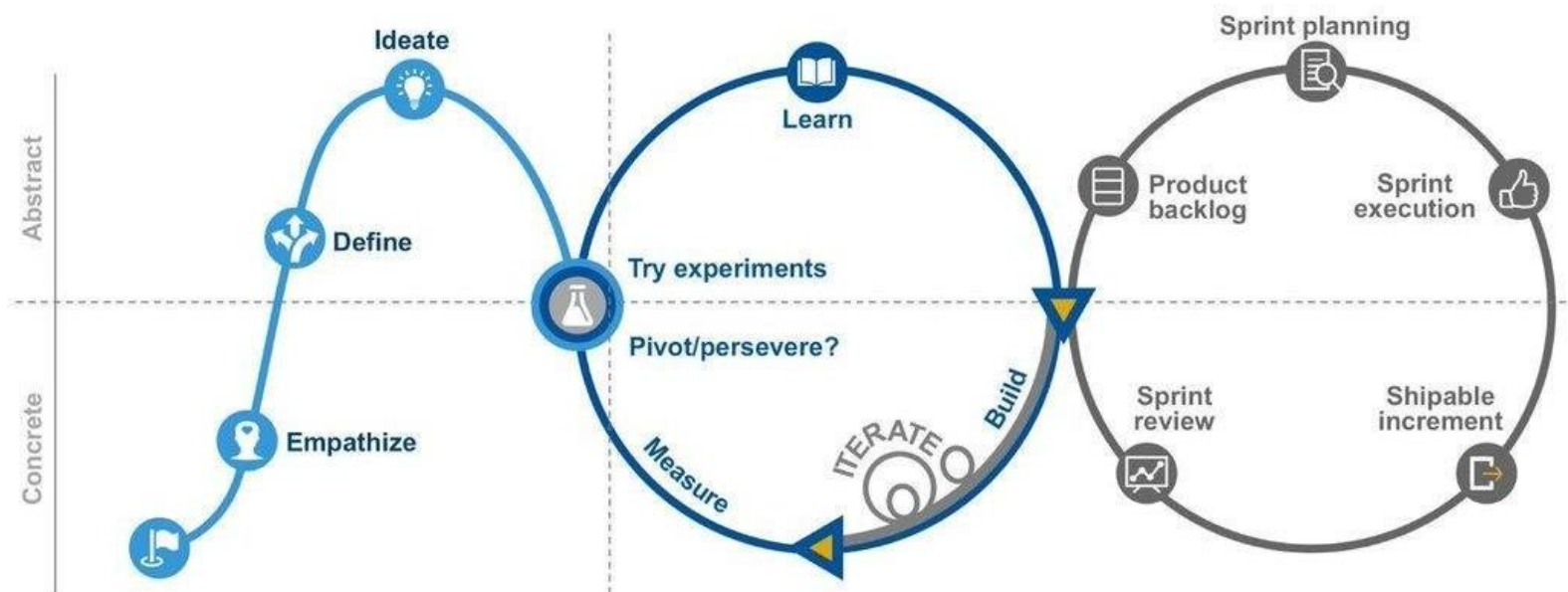
- Más largo / más costoso de crear.
- Es más probable que los usuarios comenten sobre detalles superficiales que sobre contenido.
- Después de las horas de trabajo, es probable que al diseñador no le guste la idea de realizar cambios, lo que puede llevar un tiempo considerable.
- Los usuarios pueden confundir el prototipo con el producto terminado y formar sesgos.

Fuente: Interaction Design Foundation





Proceso de Prototipado



1. Estructurar
la idea



2. Definir
requerimientos



3. Crear el
prototipo



4. Validar



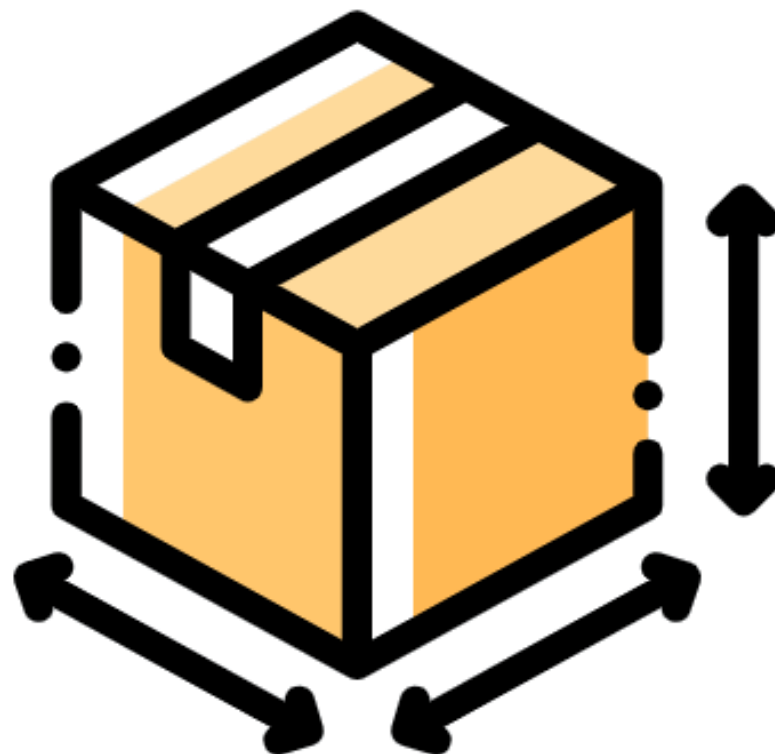
5. Corregir,
ajustar e
iterar



1. ESTRUCTURAR LA IDEA

1. ESTRUCTURAR LA IDEA





2. DEFINIR REQUERIMIENTOS

DEFINIR REQUERIMEINTOS



Producto físico

**Lista de
requerimientos**



Servicio

**Diseño de
servicio**



Producto digital

**Historias de
usuario**



LISTA DE REQUERIMIENTOS

Describe de manera concreta las características de diseño que debe tener una solución para ser exitosa.

Algunos ejemplos de requerimientos:

Desempeño

- Principales funciones que debe cumplir la solución. Por ejemplo: velocidad, capacidad, potencia, fuerza, precisión, capacidad, etc.

Ambiente

- Condiciones que necesita la solución o que se deben evitar durante la producción u operación. Por ejemplo: Cero vibraciones.

Vida de servicio

- Duración que debe tener según su intensidad de uso.

Mantenimiento

- ¿Es necesario? ¿Cada cuánto tiempo y debe realizarse? ¿Qué variables indican que la solución requiere mantenimiento?

Transporte

- A puntos de venta, ¿necesita refrigeración o algún tipo de condición especial?

Empaque

- ¿Es necesario? ¿De qué condiciones debe proteger?

Tamaño y peso

- ¿Existen límites?



LISTA DE REQUERIMIENTOS

Algunos ejemplos de requerimientos:

Estética, apariencia y acabados

- ¿Qué características prefieren los usuarios? ¿Debe tener un estilo determinado?

Materiales

- ¿Deben utilizarse o no ciertos materiales? ¿Existe alguna razón de seguridad?

Estándares, reglas y normativas

- Nacionales o internacionales que apliquen a la solución o a su proceso de producción.

Ergonomía

- Para utilizar, observar u operar el producto.

Confiabilidad

- ¿Qué tolerancia de falla o inexactitud es permisible?

Almacenamiento

- ¿Debe ser especial? ¿Por cuánto tiempo?

Seguridad

- ¿Se deben tomar precauciones para su uso?

Instalación al inicio de uso

- Por ejemplo ensamble, conexión, instalación por parte del usuario.

Reuso, reciclaje

- ¿Se puede extender su vida útil? ¿Se debe disponer de manera especial?



LISTA DE REQUERIMIENTOS



Algunos ejemplos de requerimientos:

Lista de requerimientos			
 			
1	Requerimiento	Origen del requerimiento	¿Se incluirá en el Producto mínimo viable?
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Ver archivo "1. Lista de requerimientos.xlsx"





DISEÑO DE SERVICIO

La experiencia es la totalidad de interacciones que un consumidor tiene con una marca.

Ejemplos:

- Ir al banco para pedir un crédito.
- Ir a un café para tomar el algo.
- Transporte para dirigirse al aeropuerto.

Diseño de servicio						
Momento	Momento 1	Momento 2	Momento 3	Momento 4	Momento 5	
Propósito						
Descripción						
Tácticas e Instrumentos						

Ver archivo "2. Diseño de Servicio.xlsx"



HISTORIAS DE USUARIO

Product Backlog

Es un listado de todas las tareas que se pretenden hacer durante el desarrollo de un proyecto.

Todas las tareas deben listarse en el product backlog, para que estén visibles ante todo el equipo y se pueda tener una visión panorámica de todo lo que se espera realizar.

Para definirlo se suele escribir historias de usuario.

Como	[Rol]
Necesito	[Descripción de la funcionalidad]
Para	[Descripción de la consecuencia o necesidad].

Las historias de los usuarios están pensadas para ayudar a los equipos y product owner a centrarse en el cliente.

Por lo tanto, sería inapropiado escribir "Como Propietario de Producto necesito ____" o "Como arquitecto de software necesito ____".



HISTORIAS DE USUARIO

Como

Usuario registrado

Necesito

Cambiar mi contraseña

Para

Conservar la seguridad de mi cuenta

Como

Visitante del sitio Web

Necesito

Suscribirme al envío de notificaciones por mail de un producto

Para

Recibir actualizaciones.

***Se escriben en primera persona para generar empatía



HISTORIAS DE USUARIO

Como Usuario administrador

Necesito Deshabilitar usuarios

Para Prevenir ingresos que de empleados antiguos que no estén autorizados

Como Usuario de la App

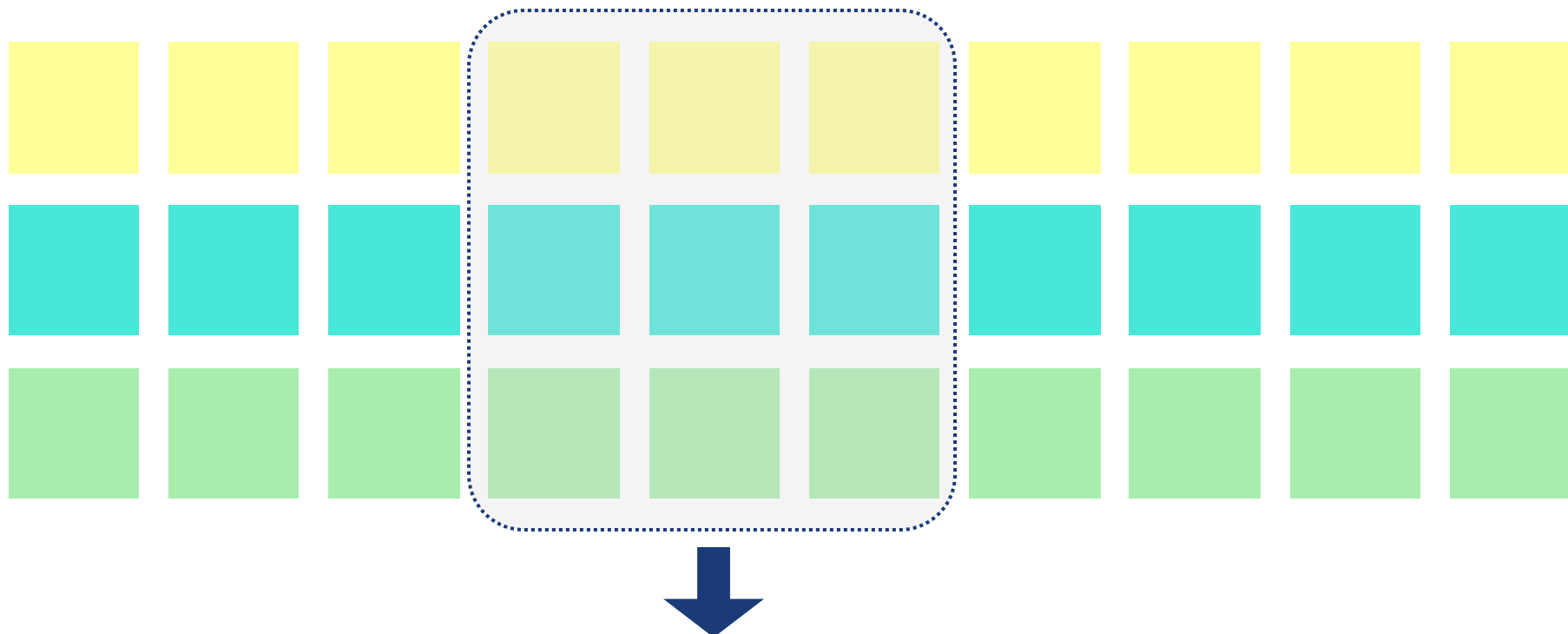
Necesito Guardar mis datos en la nube

Para Visualizar la información desde diferentes dispositivos



HISTORIAS DE USUARIO

Priorización de historias de usuarios



El producto mínimo viable, deberá tener asociado un conjunto de historias de usuario que debe ser desarrollado en cada ciclo.

Ver archivo "3. Historias de usuario.xlsx"



3. CREAR PROTOTIPO



Producto físico

Validar características físicas, funcionalidad y apariencia.

3. CREAR PROTOTIPO



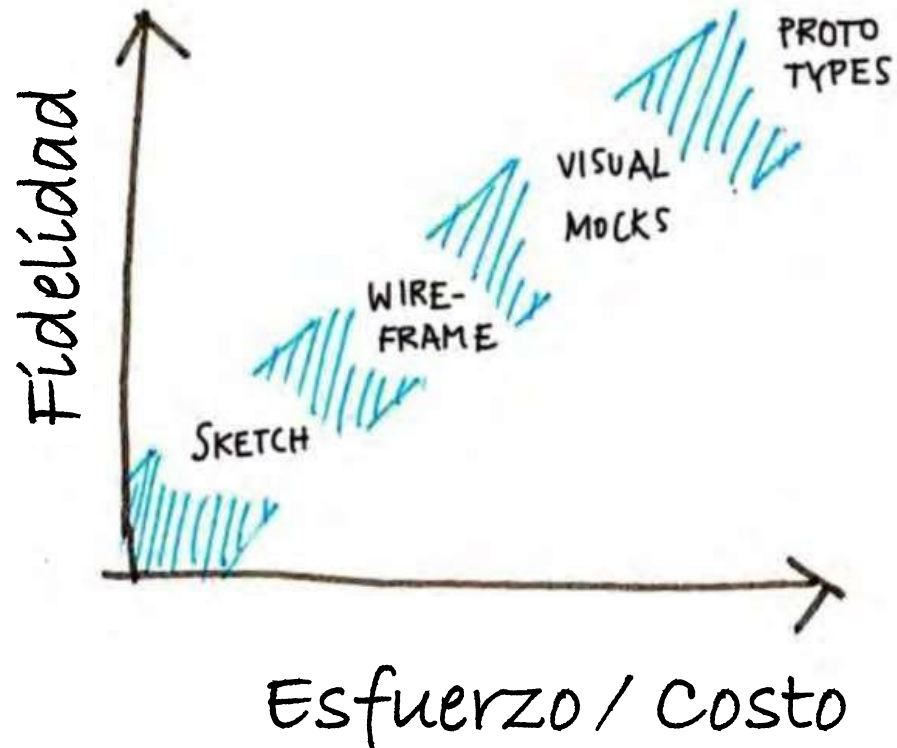
Prototipado en vivo: Generar un espacio para que el usuario valide las características poner a un usuario reales a utilizarlo.



3. CREAR PROTOTIPO



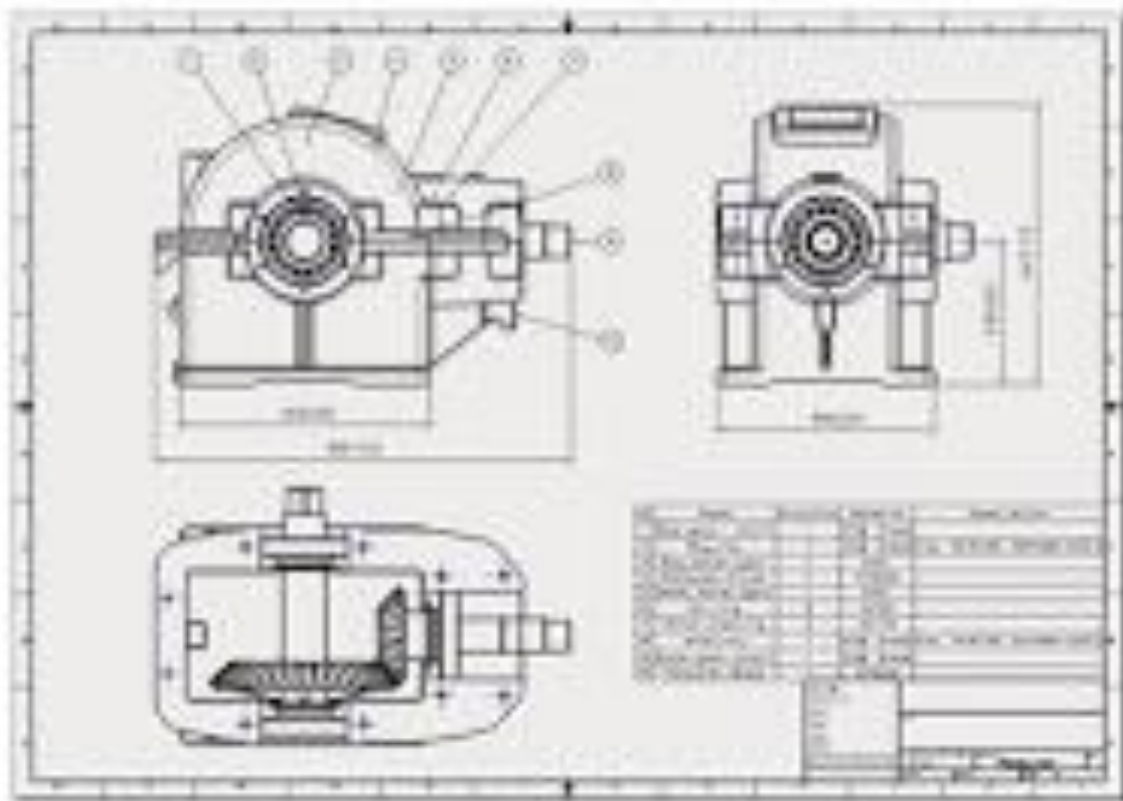
Boceto: Generar un espacio para que el usuario valide las características poner a un usuario reales a utilizarlo.



3. CREAR PROTOTIPO



Plano del producto: Modelo en 2D o 3D.



3. CREAR PROTOTIPO



Plano del producto: Modelo en 2D o 3D.



3. CREAR PROTOTIPO



Prototipo Alpha: modelo o maqueta que ayuda a visualizar algunas dimensiones del producto o servicio de manera real.



Imagen tomada de: <https://maquetasarquitectonicas.es/maquetas/maquetas-edificios-viviendas/>



Imagen tomada de: <https://impresioni3d.com/que-es-un-prototipo-y-para-que-functiona/>

3. CREAR PROTOTIPO



Folleto:

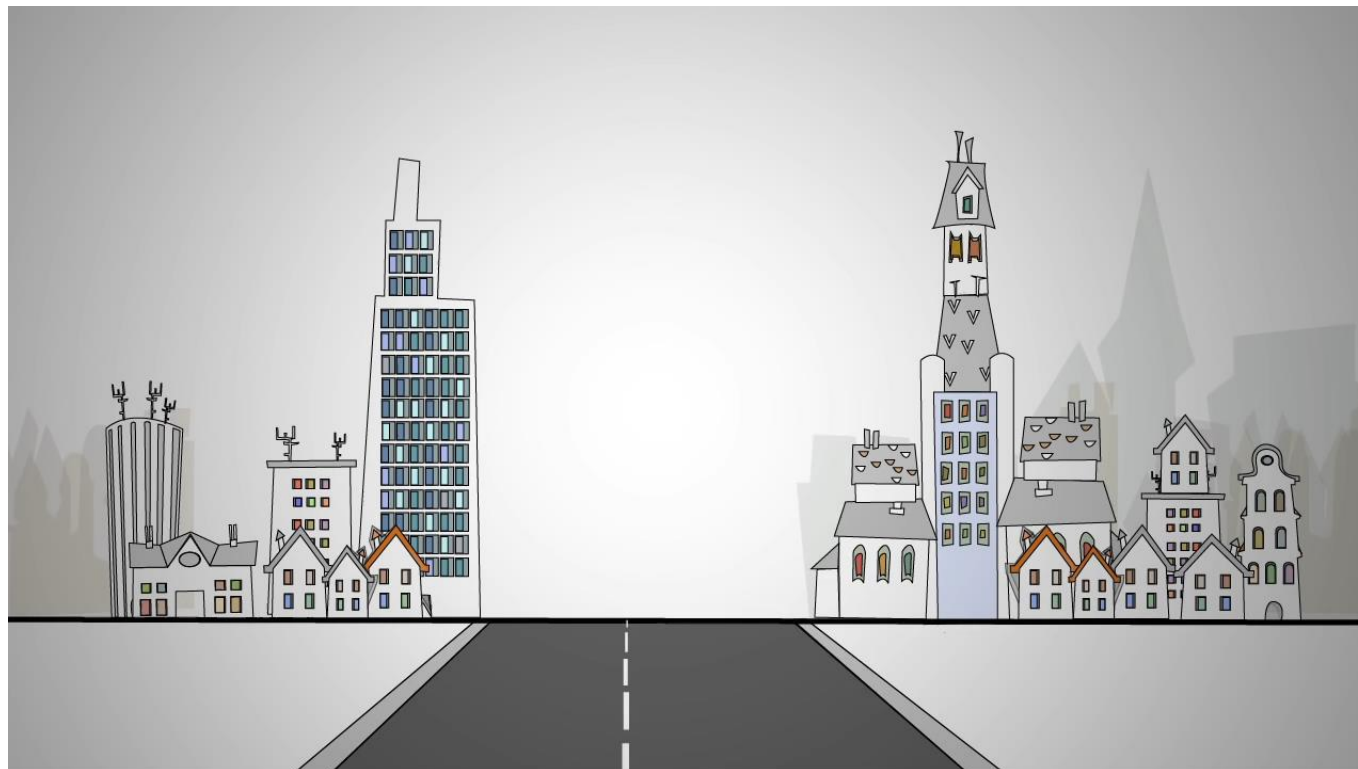
- Incluye un discurso comercial.
- Fotos, ordenamiento y priorización de la información.
- Se recomienda utilizarlo en fases avanzadas de prototipado de un producto o servicio, en el que además exista alguna noción de tono de comunicación e identidad de marca.



3. CREAR PROTOTIPO



Vídeo



<https://www.powtoon.com/>

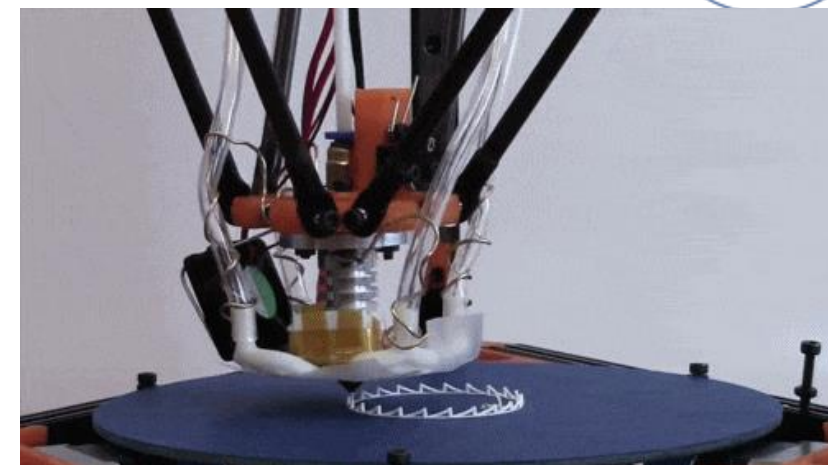
3. CREAR PROTOTIPO

Algunas herramientas



Marcador y hojas de papel

Plastilina, legos, palitos, etc.



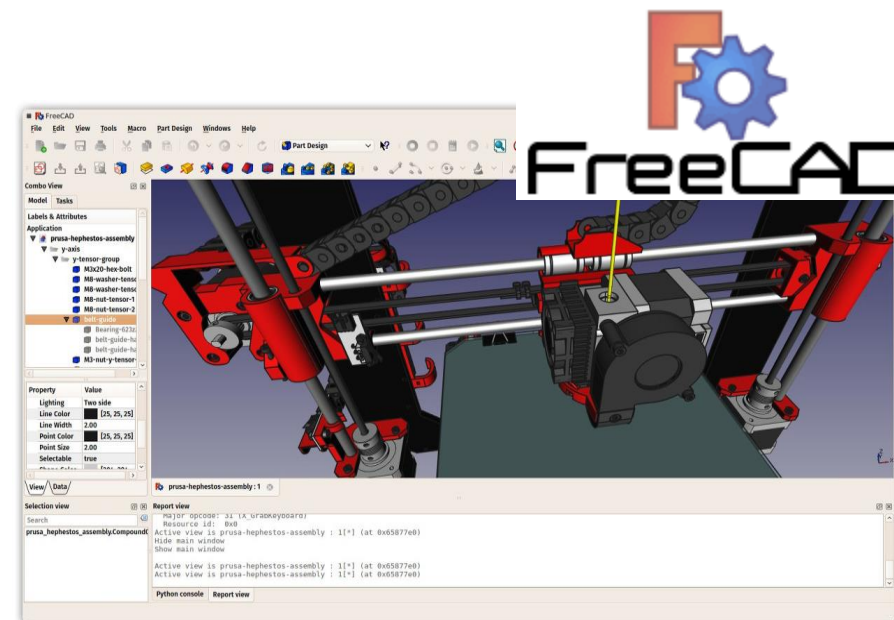
Plastilina, legos, palitos, etc.

3. CREAR PROTOTIPO

Algunas herramientas



<https://www.powtoon.com/>



<https://www.freecadweb.org/>



Servicio

Validar experiencia, paso a paso y requerimientos.

3. CREAR PROTOTIPO



Juego de roles: simular la interacción, el paso a paso y los componentes relevantes para la prestación del servicio al usuario.



Imagen tomada de: <https://www.clioconsultores.com/mysteryshopper/>



Imagen tomada de: <https://www.chilango.com/comida/como-ser-un-buen-mesero/>

3. CREAR PROTOTIPO

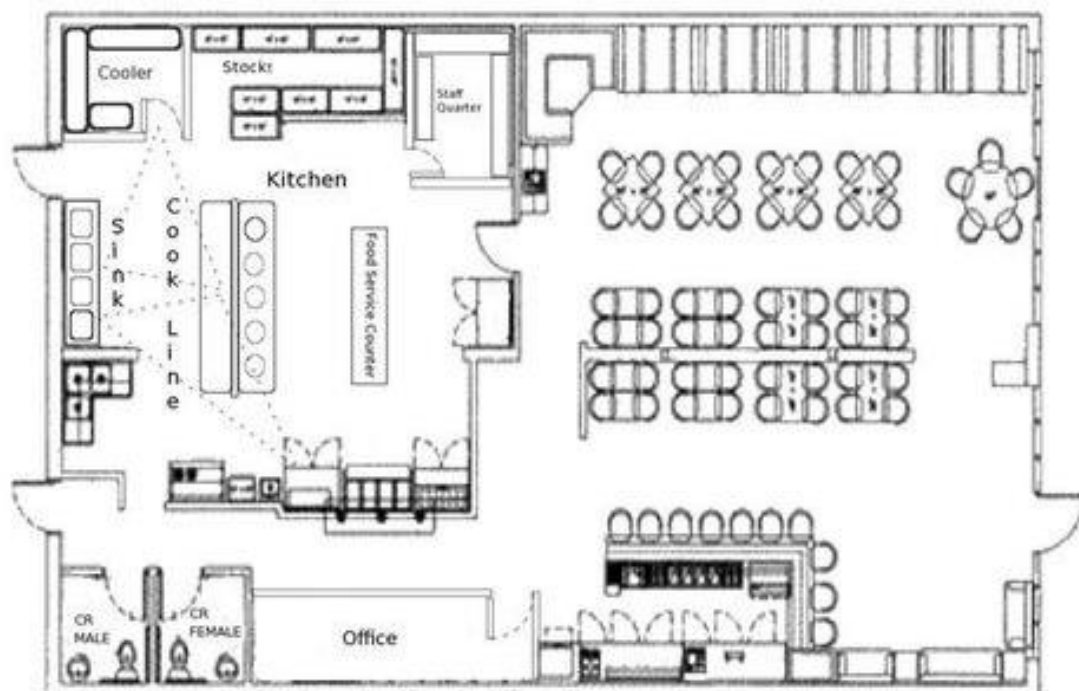
Prueba de escritorio:



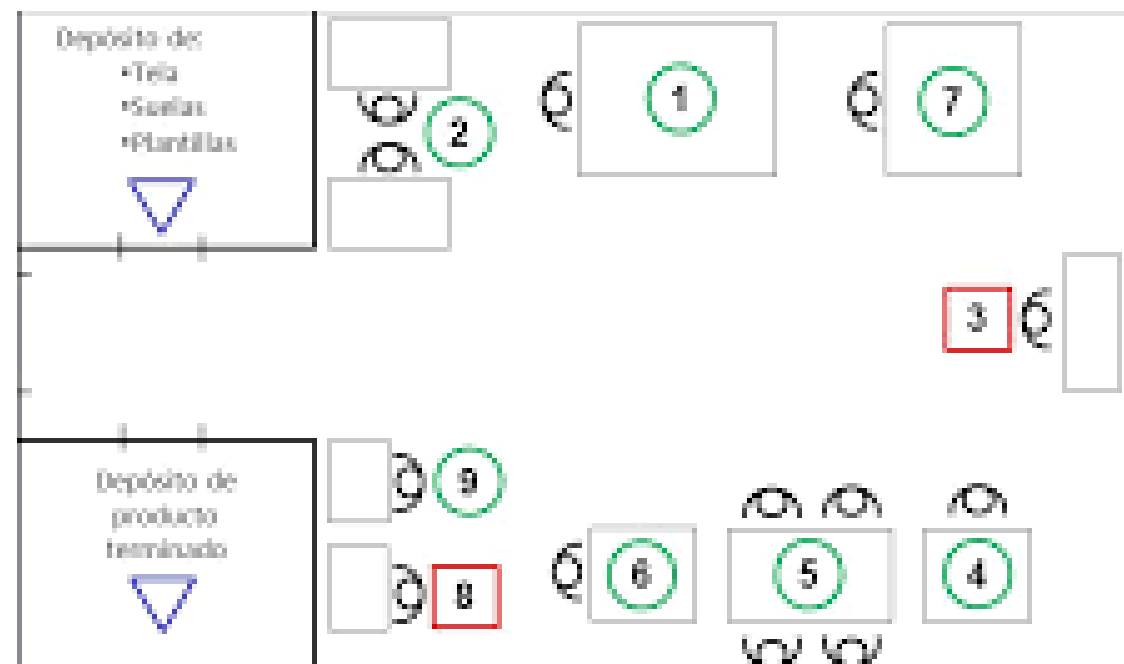
3. CREAR PROTOTIPO



Layout



Restaurante

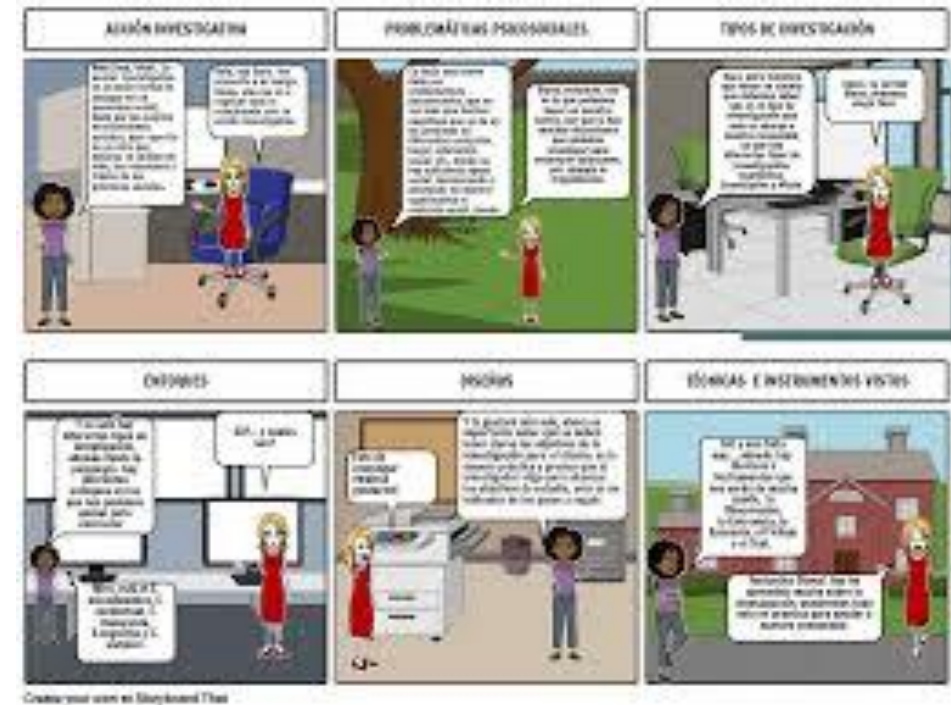


Estaciones de trabajo

3. CREAR PROTOTIPO



Storyboard: Es un diagrama compuesto por una serie de esquemas que incluyen diferentes imágenes y palabras organizados como una secuencia, mediante una serie de escenas que describen como las diferentes partes o componentes de un concepto funcionan como un todo.



3. CREAR PROTOTIPO



Storyboard:

- Es una herramienta de narrativa visual.
- Mapea un journey (travesía de usuario) hipotético.
- Debe mostrar cómo se agrega valor al usuario durante la experiencia.
- A diferencia de los diagramas, permite conectar con las personas a nivel emocional.
- Es una forma de prototipado.
- Captura elementos sociales, ambientales y técnicos que moldean el contexto en el que las personas se relacionan con productos y servicios.
- Es una herramienta que permite generar empatía.

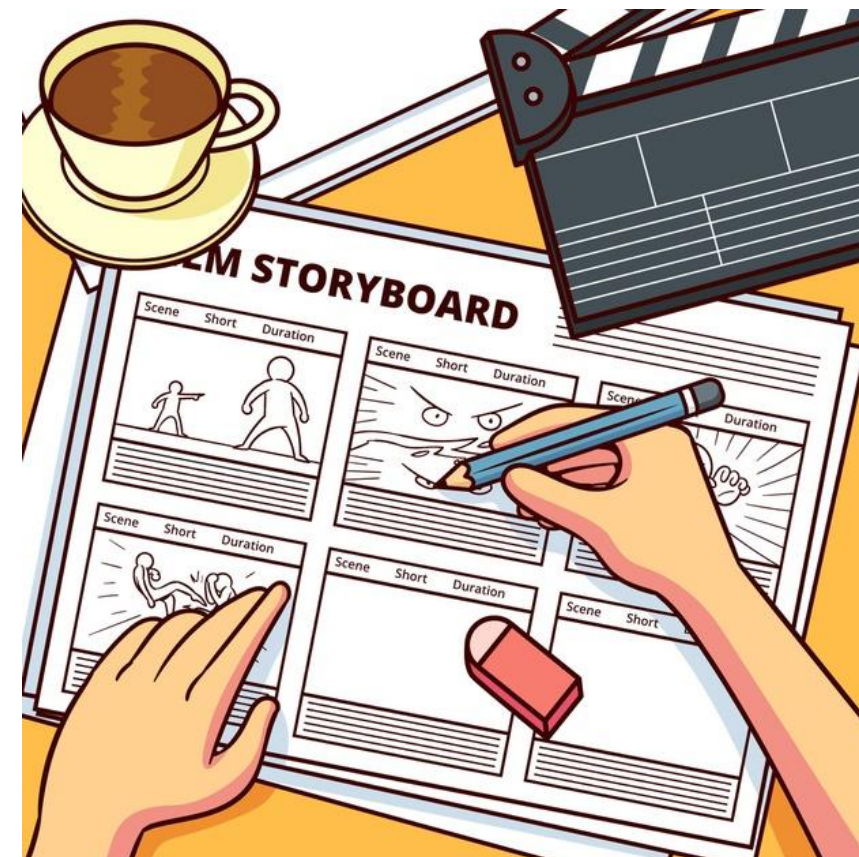


Imagen tomada de: https://www.freepik.es/vector-premium/storyboard-accesorios-peliculas-cafe_10581012.htm

3. CREAR PROTOTIPO



Storyboard:

1. Entender la situación o experiencia que se va a ilustrar.
2. Crear personajes y describir su experiencia.
 - Deben representar usuarios típicos.
 - Describir su experiencia durante su viaje.
 - Describir el cambio de mentalidad o estado durante la experiencia y la forma en que se relacionan con la solución.
3. Definir momentos según las situaciones imaginarias que viven los usuarios.
4. Mapear cada paso y plasmar en los diagramas la experiencia.
 - Revisar y validar la historia con stakeholders para recibir retroalimentación y mejorarla:
 - ¿Son las historias lo suficientemente convincentes?
 - ¿El Storyboard abarca toda la historia?
 - ¿Cómo se puede cambiar la historia para mejorar la experiencia?

3. CREAR PROTOTIPO



Storyboard:

Tips

- Usar Descripciones cortas.
- Mostrar claramente los puntos donde se agrega valor.
- Mapear interacciones y su naturaleza
- Agregar un poco de drama.
- Hacer énfasis en las personas y los productos
- Usar entre 3 a 6 cuadros
- Mostrar el tiempo con posición del sol, reloj, etc.

Herrramientas

- [Piktochart.](#)
- [Storyboard that](#)
- [Miro](#)



Producto digital

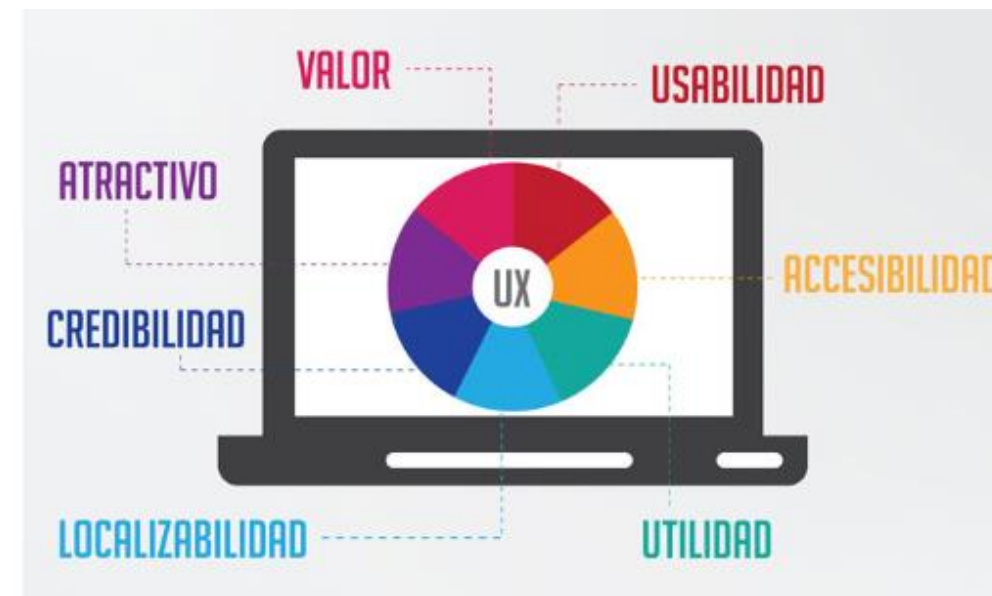
Validar UI, UX,
funcionalidad.

CONCEPTOS IMPORTANTES



UX: User Experience - Experiencia de Usuario

- Es la experiencia que un usuario vive al interactuar con un producto o servicio.
- Un buen diseño de experiencia de usuario se enfoca en diseñar productos útiles, usables y deseables, que influyen en que el usuario se sienta satisfecho y feliz al utilizar la plataforma o App
- Está relacionada con el grado de satisfacción que tiene un usuario al usar un sitio o aplicación y con la mejora constante de usabilidad y accesibilidad.
- Está ligada a la facilidad y cantidad de tiempo que toma a un usuario comprender el uso de la plataforma.



CONCEPTOS IMPORTANTES



UI: User Interface - Interfaz de usuario

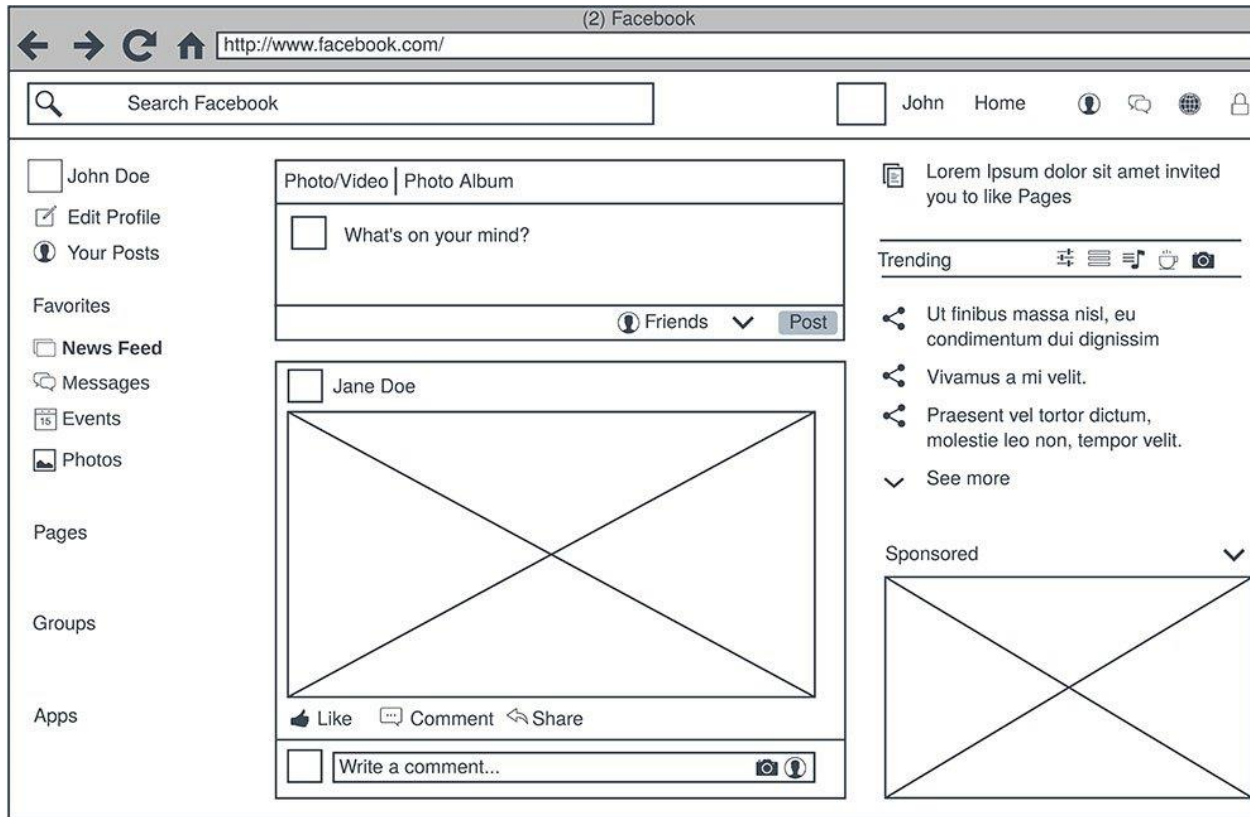
- Es el conjunto de elementos gráficos que permiten al usuario interactuar con una página web.
- Crea elementos interactivos y se preocupa de que se vean bien en todas las plataformas (móvil, tableta, web).
- Debe considerar la imagen corporativa y manual de marca del negocio al que pertenece



3. CREAR PROTOTIPO



Wireframe: Esqueleto que permite validar la base y estructura del diseño. Es un prototipo de baja fidelidad.



- Baja fidelidad visual.
- Se recomienda elaborarlo en escalas de grises para no invertir mucho tiempo en el diseño y para concentrarse en lo realmente importante.
- ¿Qué es lo más importante? Validar el concepto, la estructura y los componentes del diseño.
- Se utiliza en etapas tempranas.

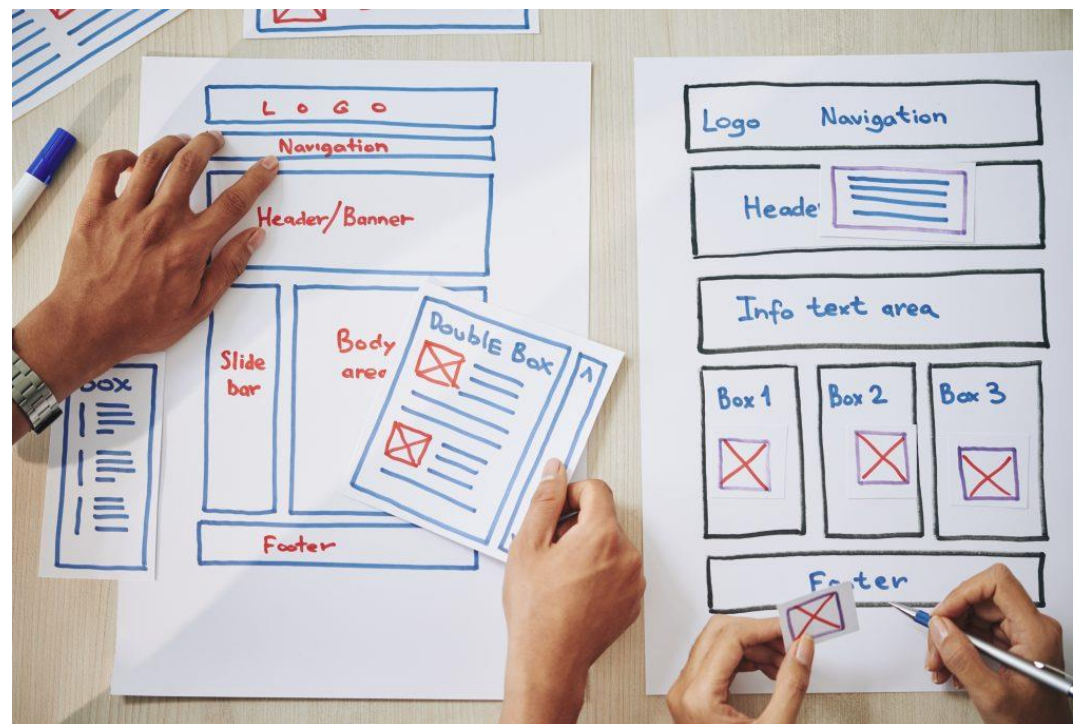
3. CREAR PROTOTIPO



Wireframe: Ejemplos elaborados a mano.



<https://www.shutterstock.com/es/search/wireframe+sketch>



<https://slickplan.com/blog/15-tips-for-creating-efficient-wireframes>

3. CREAR PROTOTIPO



Wireframe: Ejemplos elaborados en herramientas digitales.

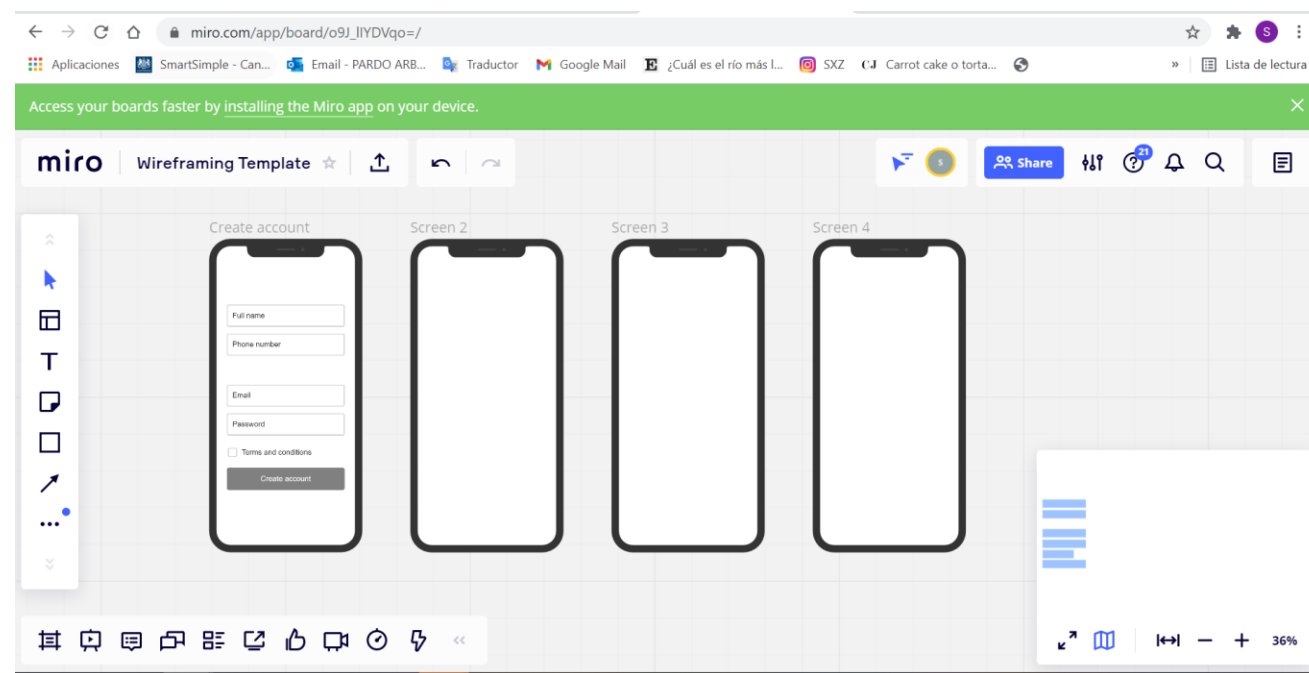
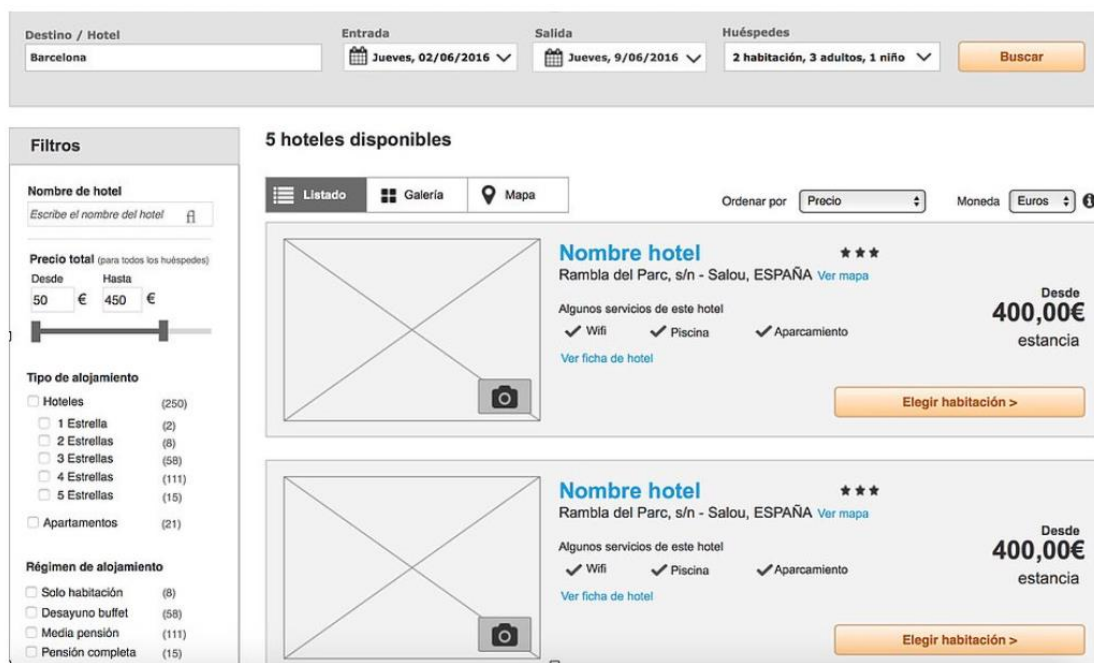


Imagen tomada de: <https://medium.com/rocket-studio-ux/wireframe-mockup-y-prototipos-en-busca-de-sus-diferencias-23a03bcbdb69#:~:text=Los%20mockups%20son%20diseños%20visuales,&text=Si%20el%20wireframe%20asienta%20la%20mockup%20define%20su%20apariciencia.>

Ejemplo de elaboración de Wireframe en plantilla de Miro.

Producto digital

Es un prototipo de fidelidad medio-alta.

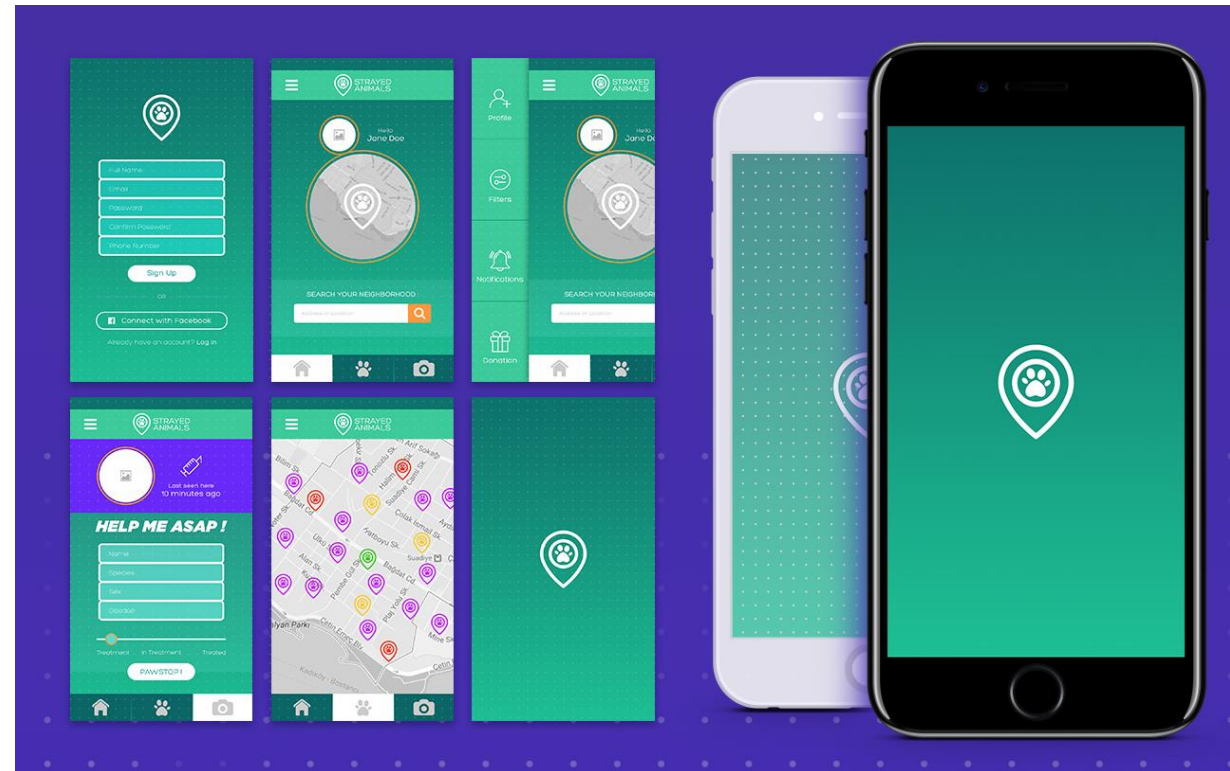


Imagen tomada de: <https://www.google.com/search?q=mockup+app&rlz=C7C687409moeicwJw2vdfhmA1lM>

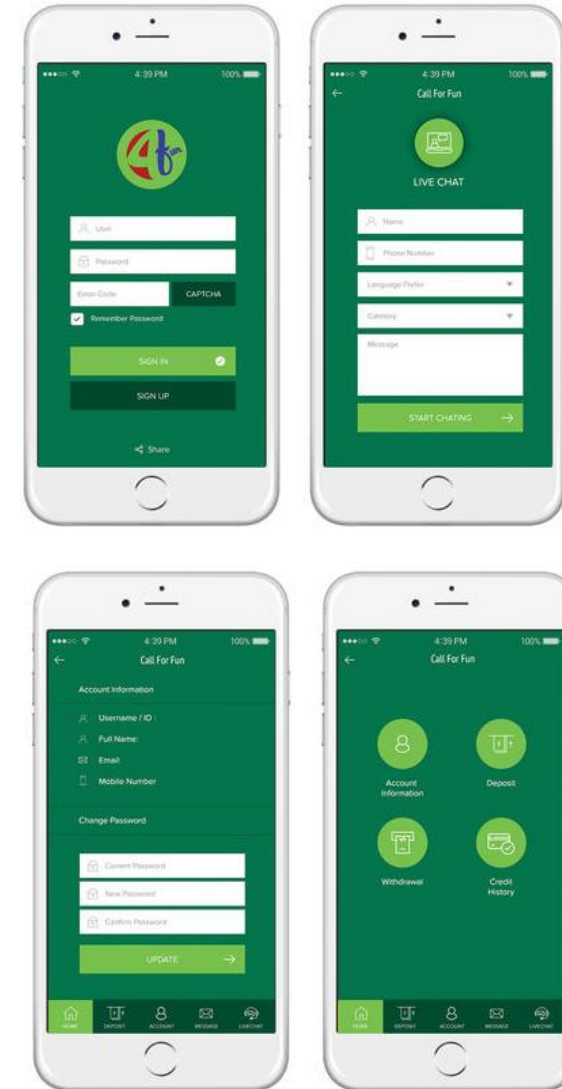
3. CREAR PROTOTIPO



Mockup:

Algunas herramientas:

- <https://ninjamock.com/home/index?v=2>
- <https://www.mockupworld.co/>
- <https://moqups.com/>
- <https://smartmockups.com/es/>
- <https://www.renderforest.com/es/online-mockup-generator>



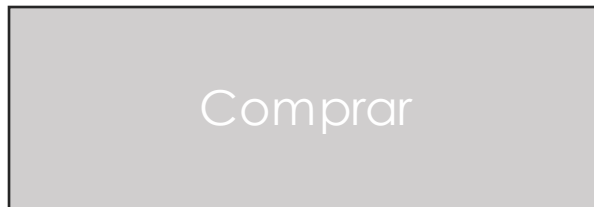
3. CREAR PROTOTIPO



Diferencia entre Wireframe y Mockup:

Prototipar un botón de una aplicación.

Wireframe:



- Tipo de botón.
- Disposición.
- Texto
- Nota que explica la navegación.

Mockup:

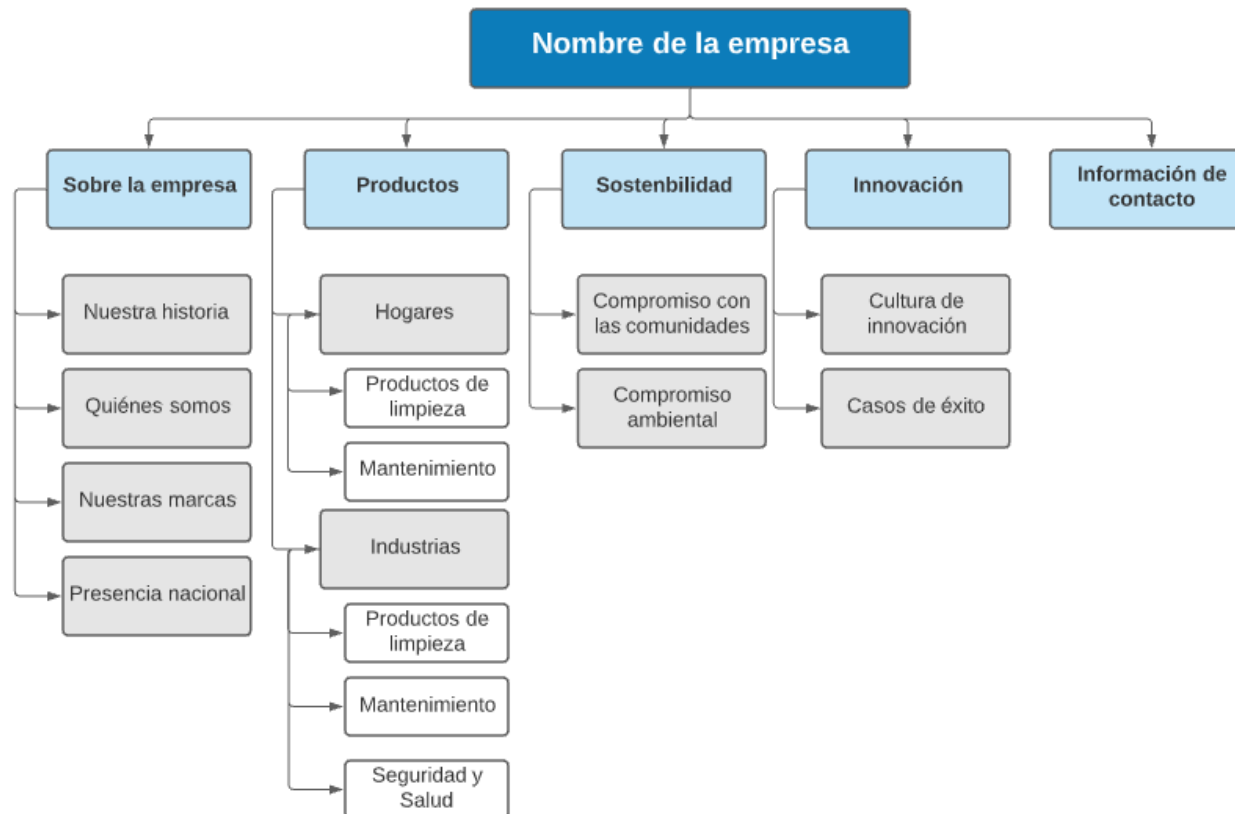


- Color.
- Tipografía.
- Bordes.
- Sombra.
- Apariencia visual.

3. CREAR PROTOTIPO



Mapa de sitio web: Es una representación jerárquica de las diferentes paginas que componen un sitio web. Permite estructurar el contenido de una pagina web en el proceso de prototipado.



Ejemplo elaborado en Lucidchart



3. CREAR PROTOTIPO



Guía de creación de prototipo

GUÍA DE CREACIÓN DE PROTOTIPO



Nombre del proyecto:

Escribir

Fecha:

Escribir

Tipo de prototipo

Tipo de prototipo a realizar

Variables a testear:

- Piensa en las variables que vas a testear.

Alcance

Seleccionar los requerimientos de diseño que se incluirán en el prototipo:

- Producto físico → Lista de requerimientos.
- Servicio → Diseño de servicio.
- Producto digital → Historias de usuario

Paso a paso:

- Describe o grafica los pasos necesarios para elaborar tu prototipo. Ten en cuenta cada una de sus partes y componentes.

Materiales

- Lista de materiales, licencias o herramientas (físicas o digitales) que necesitas para construir el prototipo.

Anotaciones

- Notas adicionales.
- Elementos importantes a tener en cuenta.

GUÍA DE CREACIÓN DE PROTOTIPO



Nombre del proyecto:

Escribir

Fecha:

Escribir

Tipo de prototipo

Tipo de prototipo a realizar

Variables a testear:

- Escribir

Alcance

- Escribir

Paso a paso:

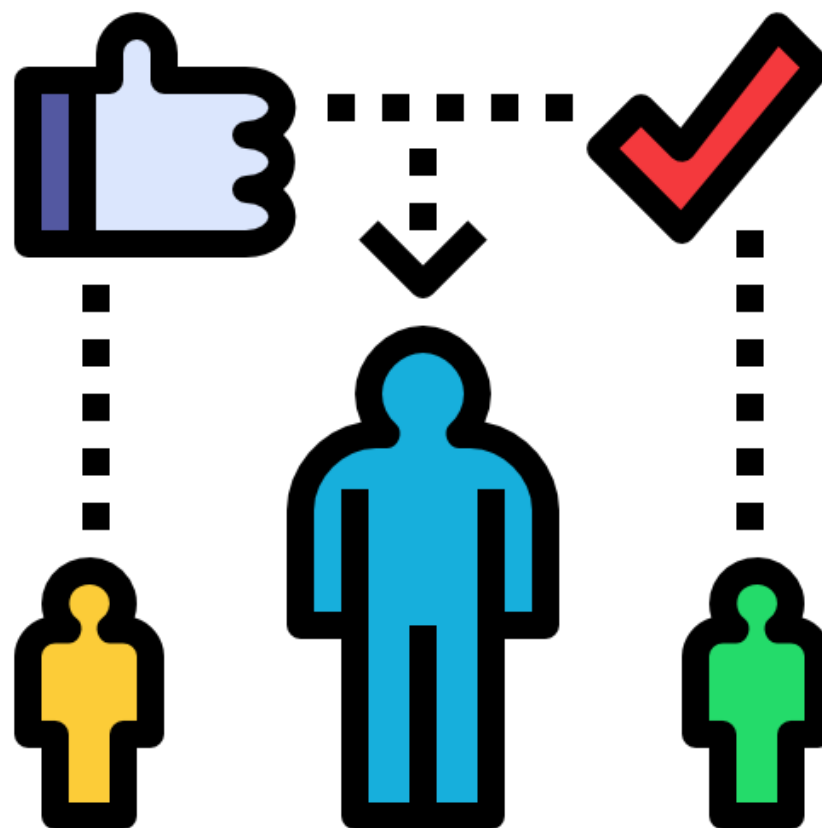
- Escribir

Materiales

- Escribir

Anotaciones

- Escribir



4. VALIDAR

4. VALIDAR

Pruebas de uso

A través de las pruebas de uso de los prototipos se puede conocer lo que piensan las personas de un producto, cómo lo usarían y lo que le encuentran de positivo y negativo.

Es la mejor forma de obtener retroalimentación a tiempo para identificar qué puntos deben modificarse antes de alcanzar el producto final.



Aprender

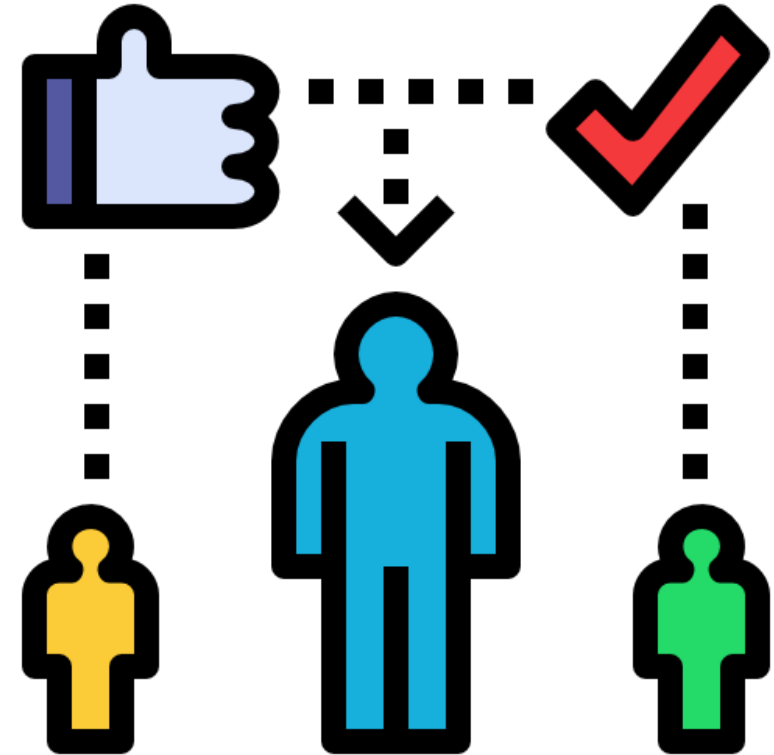


**Toma fotos, nota, filma si es posible,
habla y acércate a las personas**

4. VALIDAR

Para realizar la validación del prototipo:

- El prototipo debe estar construido.
- Definir el tipo de usuarios con lo que se va a validar el prototipo.
- Definir la situación, lugar y entorno en los que se realizará la validación.
- Citar a la personas con tiempo.
- Al inicial la validación, explicarles el objeto de la reunión siendo cuidadosos de nunca mencionar el producto específicamente su objetivo o cómo utilizarlo. De esta forma, se podrá levantar información sobre preguntas para su uso y apreciaciones generales.
- Observar cómo interactúan las personas con el prototipo.
- Al finalizar la actividad, realizar un cierre que permita recibir retroalimentación de los usuarios y formular preguntas para mejorar el prototipo.



1. Plan de validación:

Nombre del proyecto:

Escribir

Tipo de prototipo

Escribir

Hipótesis

- Escribir

Usuarios:

- ¿Con quién vamos a validar el prototipo?

Variables a testear:

- ¿Qué queremos probar?
- ¿Cuáles son los principales atributos de la propuesta de valor que se validarán?

Fecha:

- ¿En qué fecha o fechas se realizará la validación?

Lugar:

- ¿En qué lugar se realizará la validación?
- ¿Será virtual o física?
- ¿Es necesario reservar algún espacio o hacer preparaciones de mobiliario?

Metodología para la validación:

- Incluir el paso a paso de la validación.
- Incluir el mensaje e instrucciones que se darán a los usuarios.

2. Tablero de validación:

Lo positivo

- ¿Qué aspectos positivos encuentran los usuarios en el prototipo?
- ¿Qué les gusta?
- ¿Qué agrega valor?
- ¿Realmente crea beneficios para el usuario?

Lo negativo

- ¿Qué aspectos negativos encuentran los usuarios en el prototipo?
- ¿Qué no les gusta?
- ¿Realmente resuelve dolores y necesidades?

Inquietudes/Preguntas

- ¿Qué preguntas hacen los usuarios?
- ¿Qué los confunde?
- ¿Qué no entienden?

Ideas

- ¿Qué ideas se les ocurren a los usuarios?
- ¿Qué proponen los usuarios?
- Proponen o modificar algo.

1. Plan de validación:

Nombre del proyecto:

Escribir

Tipo de prototipo:

Escribir

Hipótesis

- Escribir

Usuarios:

- Escribir

Variables a testear:

- Escribir

Fecha:

- Escribir

Lugar:

- Escribir

Metodología para la validación:

- Incluir el paso a paso.
- Incluir el mensaje e instrucciones que se darán a los usuarios.

2. Tablero de validación:



Lo positivo

- Escribir.



Lo negativo

- Escribir.



Inquietudes/Preguntas

- Escribir.



Ideas

- Escribir.



5. CORREGIR, AJUSTAR E ITERAR

4. CORREGIR, AJUSTAR E ITERAR



Después de validar el prototipo

- Recoge testimonios
- Recoge preguntas
- Prepara el formato de tablero de validación y registra los hallazgos.



Reúne al equipo de trabajo

- Socializa el tablero de validación.
- Evalúen juntos resultados y hallazgos.
- Recoge los sentimientos y apreciaciones de cada uno de los miembros.
- Generar ideas, dirige una sesión de ideación. **¡Invítalos a identificar nuevas oportunidades!**



¡Realiza una nueva iteración!

¡El desafío consiste en ser ágiles y agregar más valor al usuario en cada ciclo!



CÁMARA DE COMERCIO
ABURRÁ SUR

¡GRACIAS!

Nos vemos el 2 de agosto



Cámara de Comercio Aburrá Sur