



CENTRO DE FORMACIÓN DOCENTE

DESIGN SPRINT

LITA KARINA CERVANTES MENDOZA



¿Qué es Pensamiento Divergente?

¿Cómo accionar el pensamiento divergente?

Cantidad más que
calidad

Varios miran más
que uno

Los diferentes
puntos de vista
suman

La solución es de
todos, no del último

Se construye por
diferentes lados

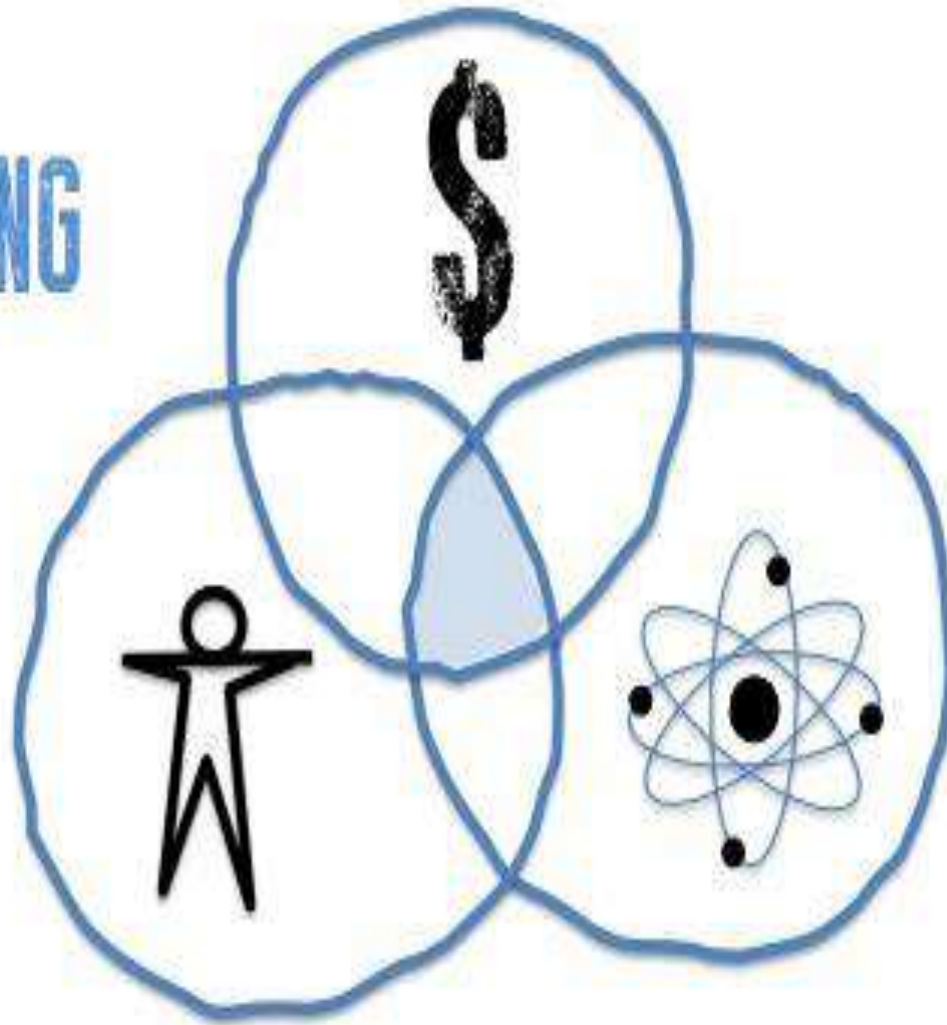
No penalizar el
error

Negocio
(viable)

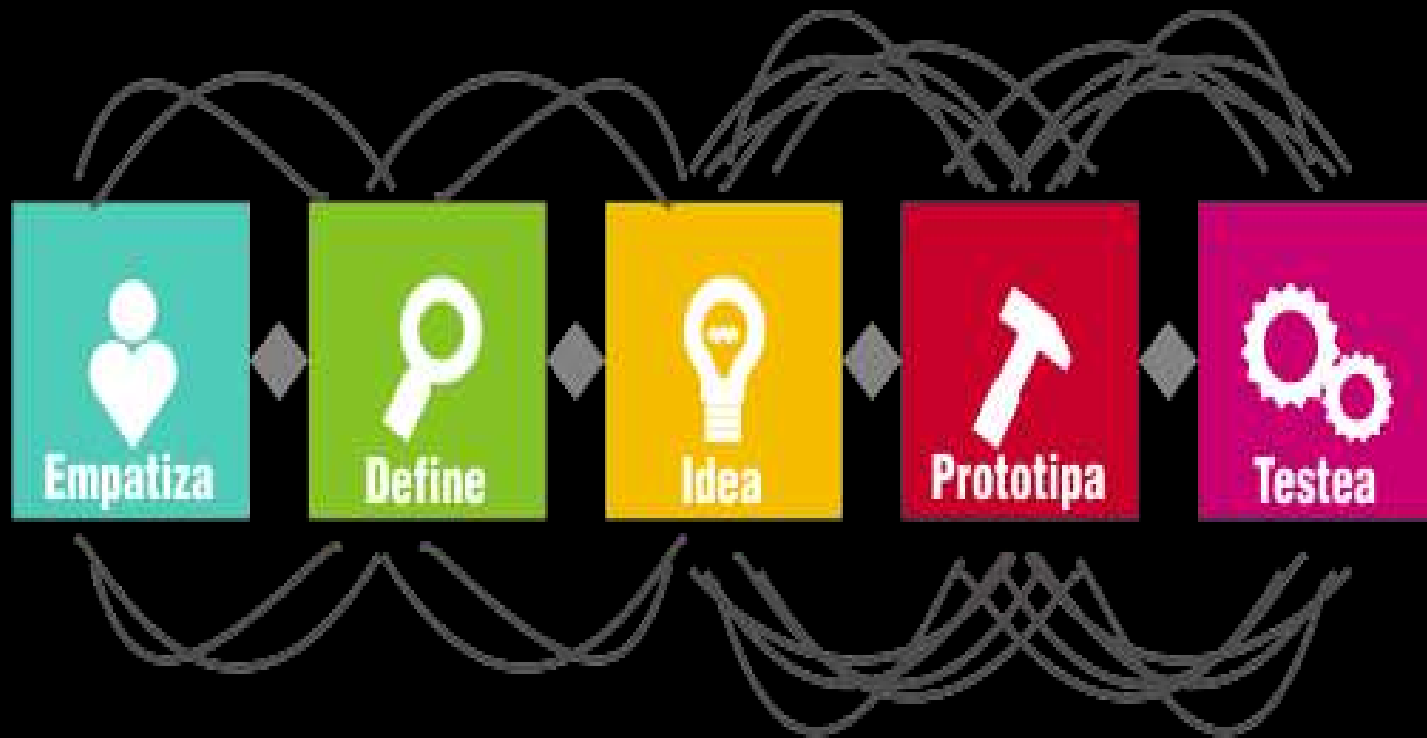
DESIGN THINKING

Personas
(Desirable)

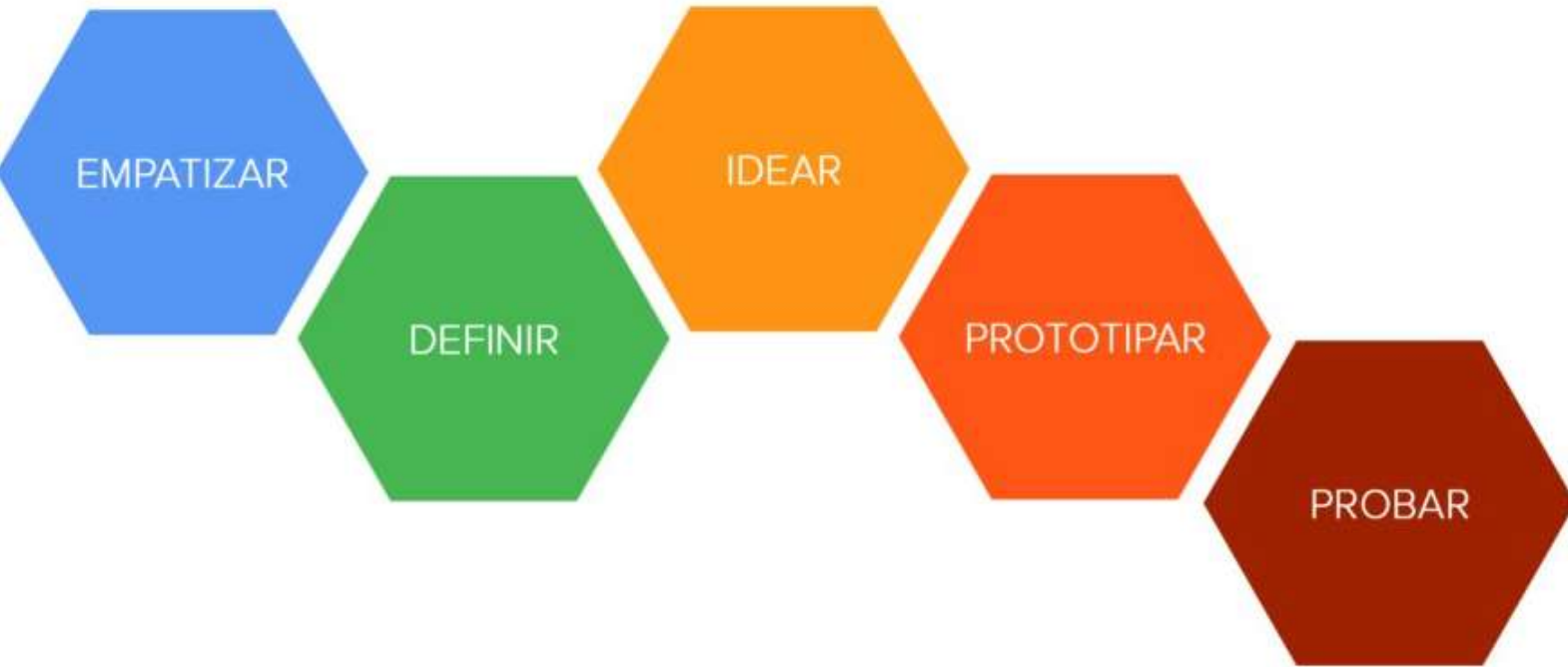
Tecnología
(Factible)



Design Thinking

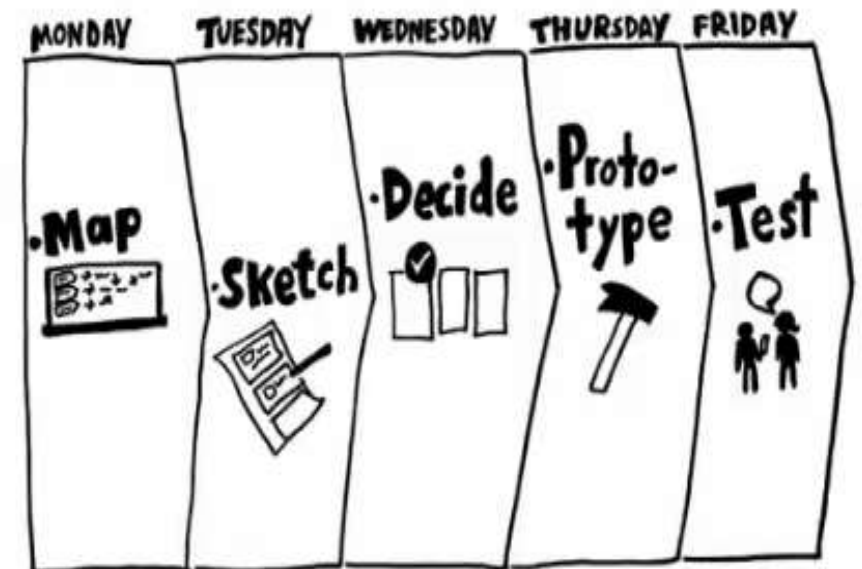


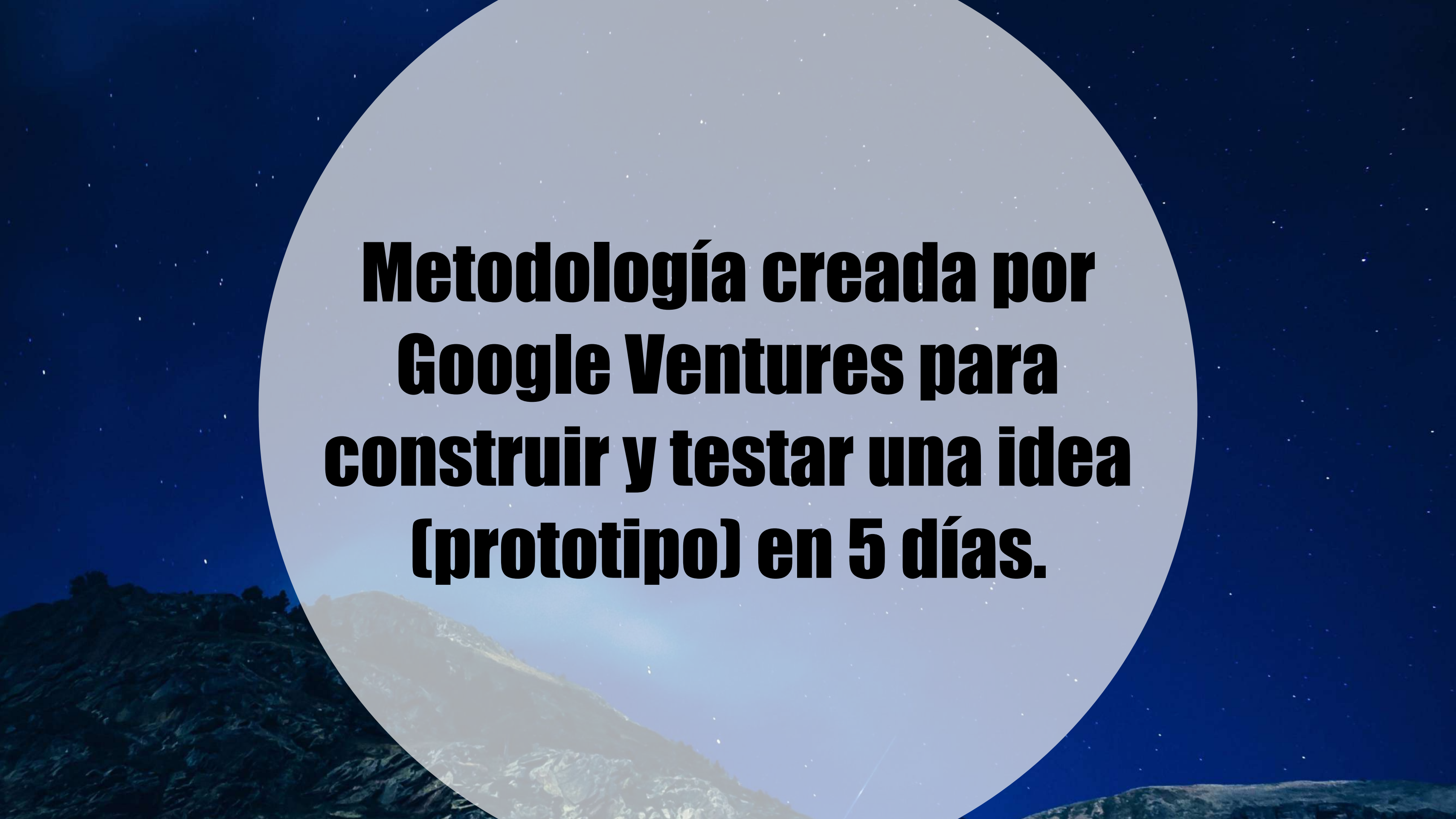
DESIGN THINKING



¿QUÉ ES UN DESIGN SPRINT?

Design Sprint es una manera de resolver problemas para las empresas que buscan innovar.





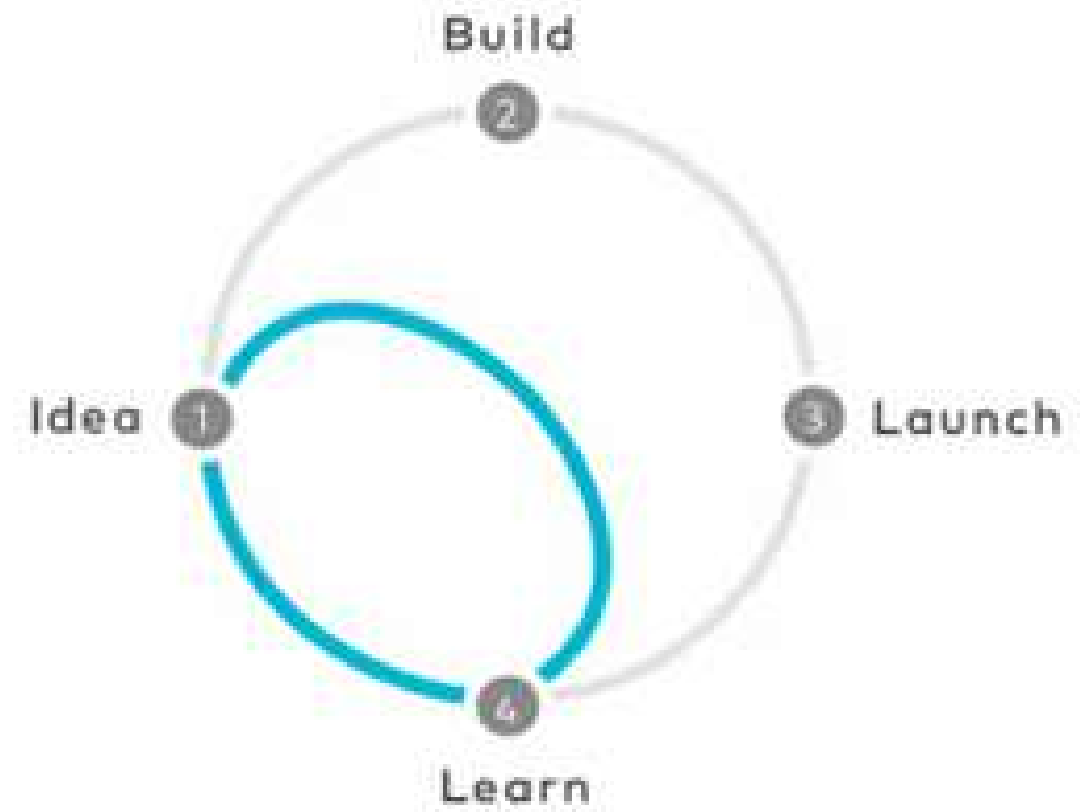
**Metodología creada por
Google Ventures para
construir y testar una idea
(prototipo) en 5 días.**



Jake Knapp



John Zeratsky



The sprint gives teams a shortcut to learning without building and launching.

**Es un taller diseñado para
actuar de manera lúdica,
inmediata, minimizando
tiempo y recursos.**



¿REALIZAR UN SPRINT?

¿Tienes un reto grande que quieres resolver?

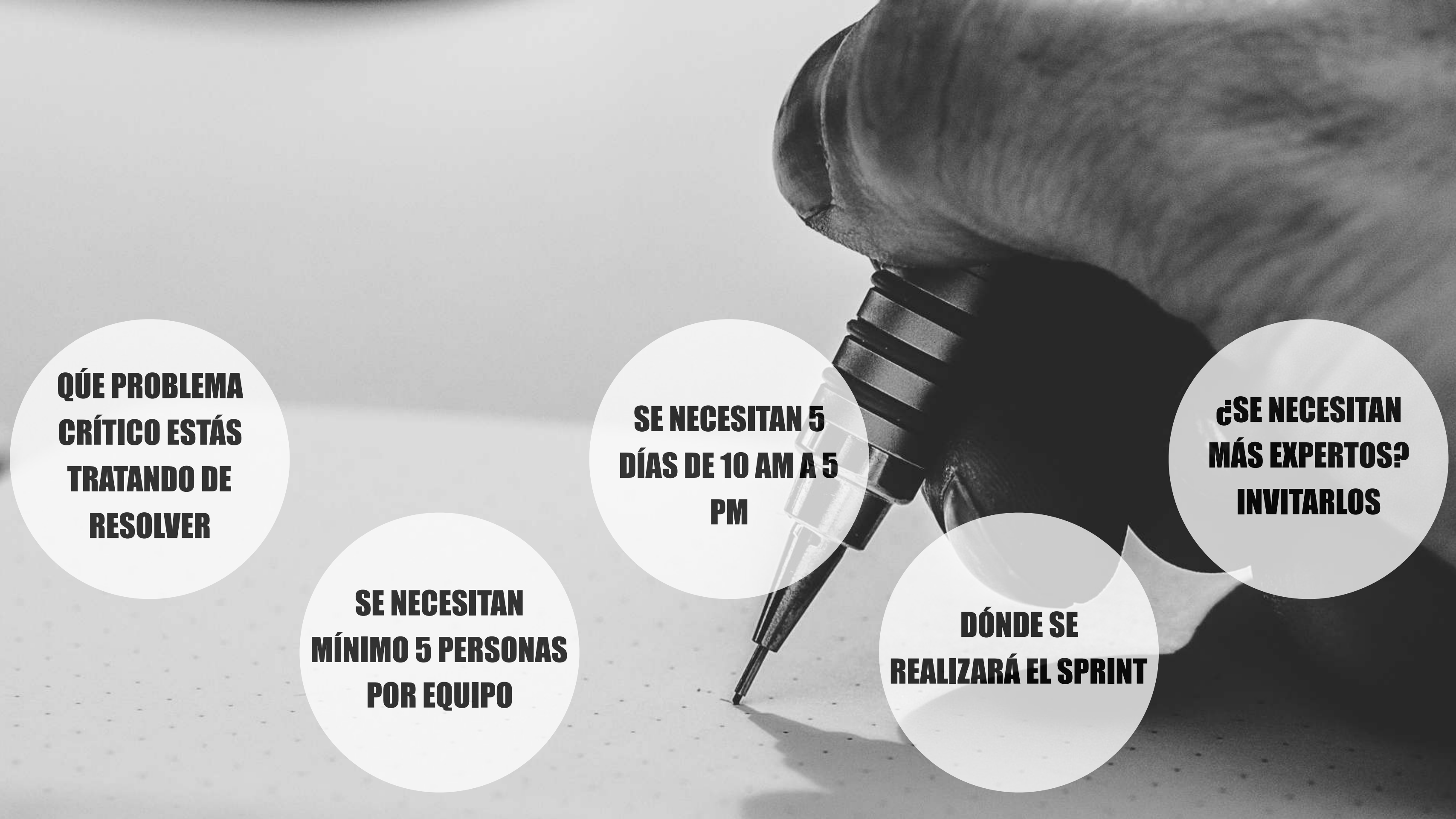
*¿Hay más de dos personas involucradas en el reto?
¿de más de una disciplina?*

¿Tienes un cliente?

¿Tienes un tipo de usuario?

¿Tienes recursos y tiempo limitados?

PREPARACIÓN



**¿QUÉ PROBLEMA
CRÍTICO ESTÁS
TRATANDO DE
RESOLVER**

**SE NECESITAN
MÍNIMO 5 PERSONAS
POR EQUIPO**

**SE NECESITAN 5
DÍAS DE 10 AM A 5
PM**

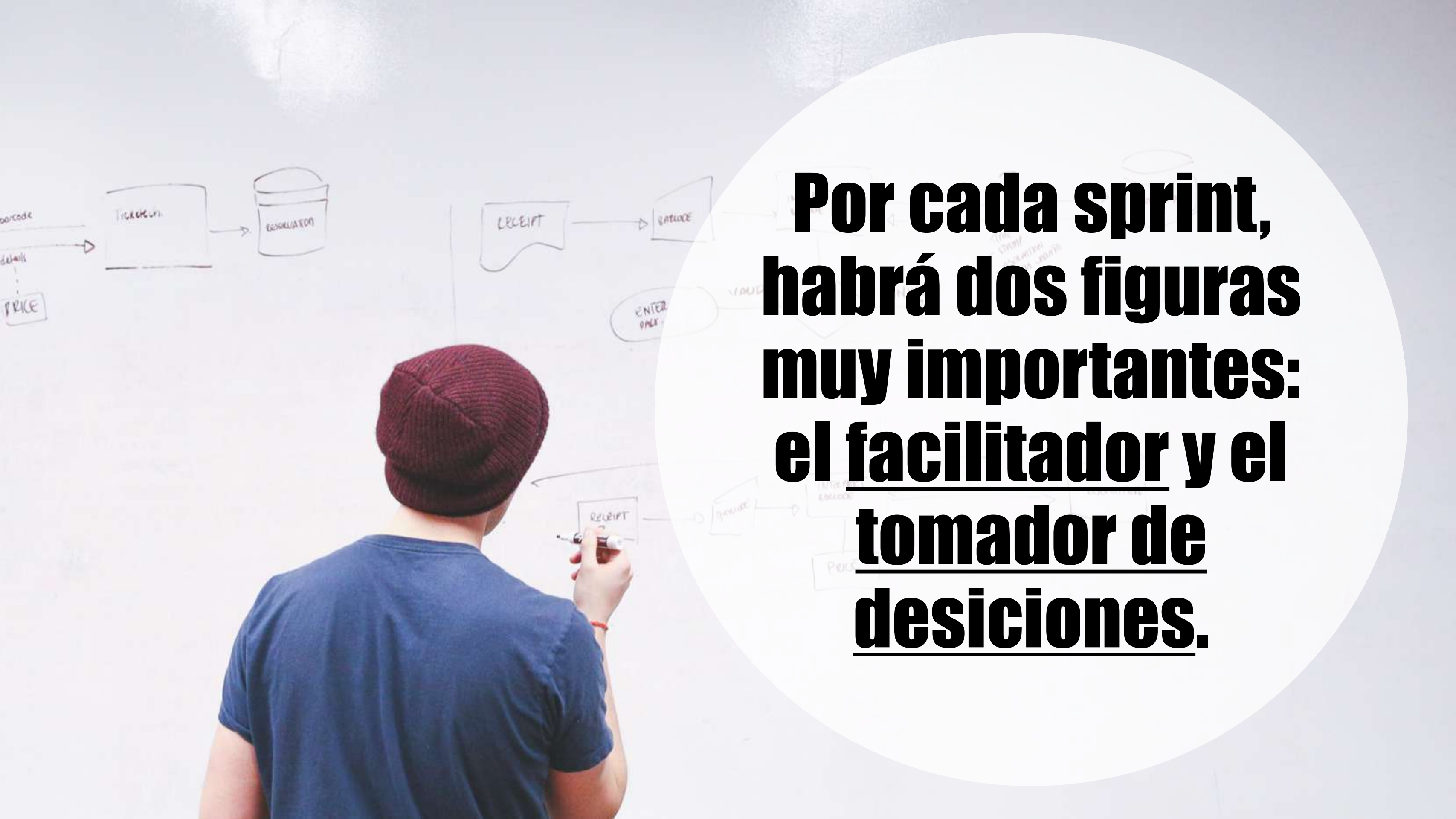
**DÓNDE SE
REALIZARÁ EL SPRINT**

**¿SE NECESITAN
MÁS EXPERTOS?
INVITARLOS**



SE NECESITA:

- ☐ 5 Días completos
- ☐ Todo el material + un espacio/ sala
- ☐ Equipo de 5-7 personas (integrantes clave)
- ☐ Reto grande e importante
- ☐ ***Sin necesidad de hacer trabajo previo**, todo se puede resolver ahí
- ☐ El que toma las decisiones importantes no tiene que estar todos los días, puede estar el primer día y volver al final
- ☐ Siempre tener un tomador de decisiones presente
- ☐ Reclutar con anticipación al menos una semana antes

A person wearing a blue t-shirt and a red beanie is seen from behind, standing in front of a whiteboard. They are holding a black marker and drawing a flowchart. The whiteboard contains several hand-drawn diagrams. On the left, a flowchart starts with 'barcode' and 'details' pointing to a box labeled 'TICKET', which then points to a cylinder labeled 'EVALUATION'. In the center, a box labeled 'RECEIPT' points to a trapezoid labeled 'GATEWAY'. Below this, an oval labeled 'ENTER PRICE' points to a box labeled 'VALID'. On the right, a box labeled 'PRICE' points to a box labeled 'ENTER PRICE', which then points to a box labeled 'VALID'. The text 'Por cada sprint, habrá dos figuras muy importantes: el facilitador y el tomador de decisiones.' is overlaid on the right side of the image in a large, bold, black font. The text is partially obscured by the person's head and the whiteboard's content.

**Por cada sprint,
habrá dos figuras
muy importantes:
el facilitador y el
tomador de
decisiones.**

PROCESO

LUNES



mapear

MARTES



bosquejar

MIÉRCOLES



decidir

JUEVES



prototipar

VIERNES



validar

LUNES



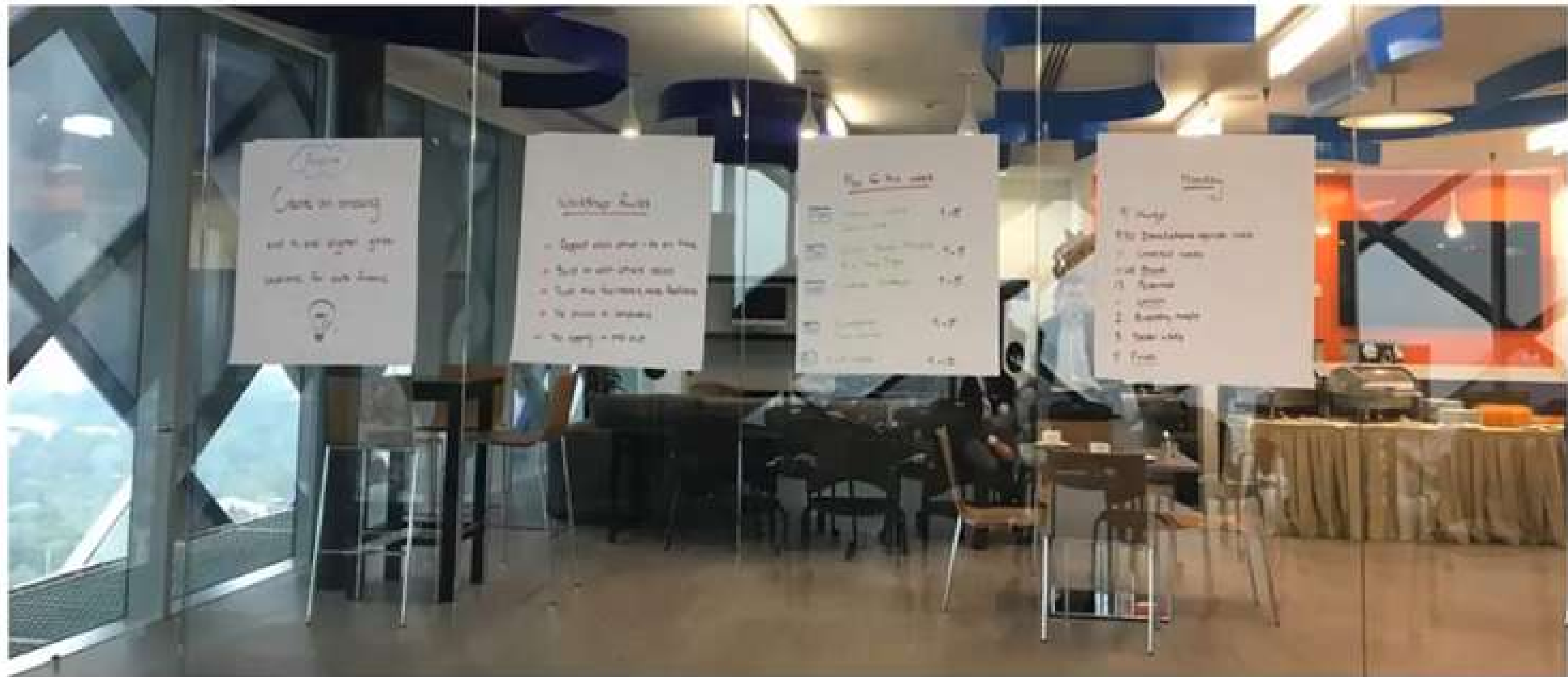
mapear

definir objetivos
pregunta a expertos
haz un mapa
escoge un target

**No todos saben de
todo, así que
comparte la
información.**

TE RECOMIENDO

- OBJETIVOS





Definiendo (Adoptando un punto de vista)

El usuario _____(Persona)_____

necesita _____(necesidad - deseo)_____

porque sorprendentemente (piensa, cree, sostiene...)



CÓMO crear preguntas “¿Cómo podríamos...?”

Comience con su punto de vista (POV) o la declaración del problema. Divida ese desafío grande en pequeñas piezas accionables. Busque los aspectos de la declaración para completar la oración, “¿Cómo podríamos ...” (HMW) Es a menudo útil antes de hacer una lluvia de ideas. Por ejemplo, considere El siguiente POV y las declaraciones HMW resultantes.

Escenarios	HMW = “¿Cómo podríamos ...”
Amplifique lo bueno	HMW utilizar la energía de los niños para entretener a otros pasajeros?
Quitar lo malo	HMW separar a los niños de los pasajeros compañeros?
Explora lo contrario	HMW hacer la espera la parte más emocionante del viaje?
Preguntar un supuesto	HMW eliminar completamente el tiempo de espera en el aeropuerto ?
Vaya después de adjetivos	HMW hacernos la prisa refrescante en lugar de ser aburrida?
Encuentre o desarrolle recursos inesperados	HMW aprovechar el tiempo libre de otros pasajeros para compartir la carga?
Crear una analogía de la necesidad o contexto	HMW hacer del aeropuerto un spa? HMW un patio de recreo?
Juegue con el POV contra un desafío	HMW hacer del aeropuerto un lugar que los niños quieren ir?
Cambiar un status quo	HMW lograr que niños juguetones y ruidosos sean menos molestos?
Rompa el POV en pedazos	HMW entretener a los niños? HMW atrazar la llegada de una mamá al vuelo? ¿HMW molestar a los pasajeros retrasados?

MARTES



bosquejar
crear sketches
remix

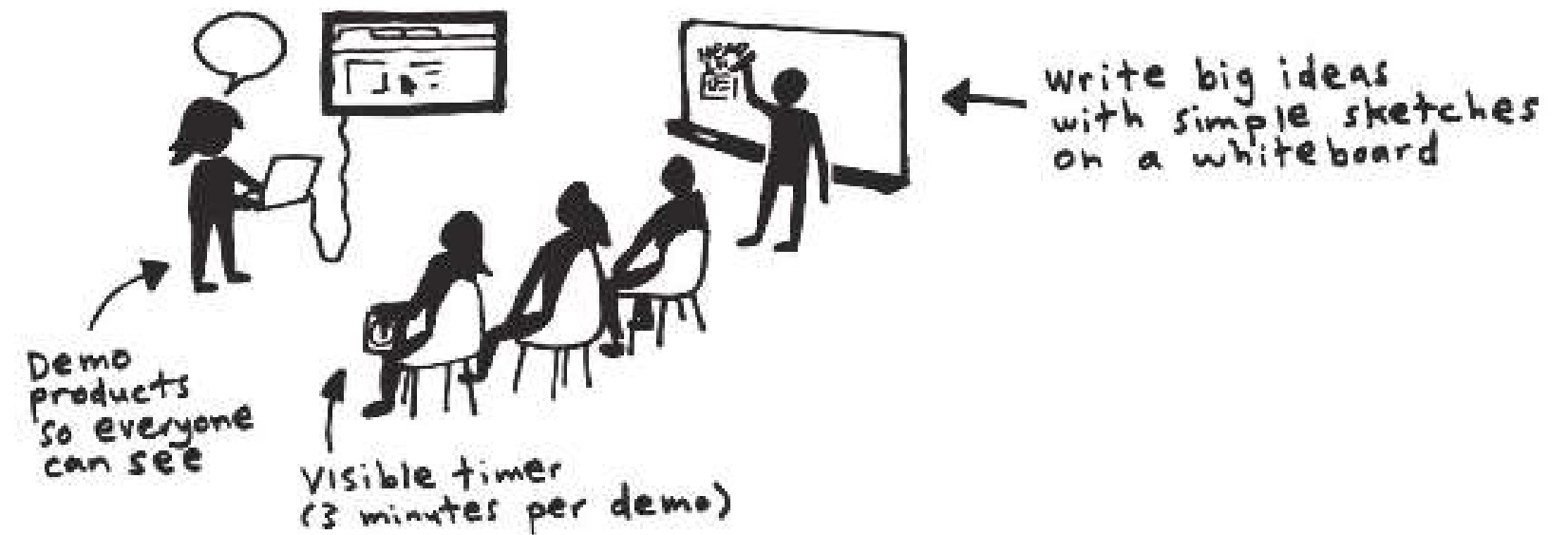
**Los participantes
tendrán que
bosquejar
individualmente.**

DÍA 2

¿Qué tomar en cuenta durante este día?

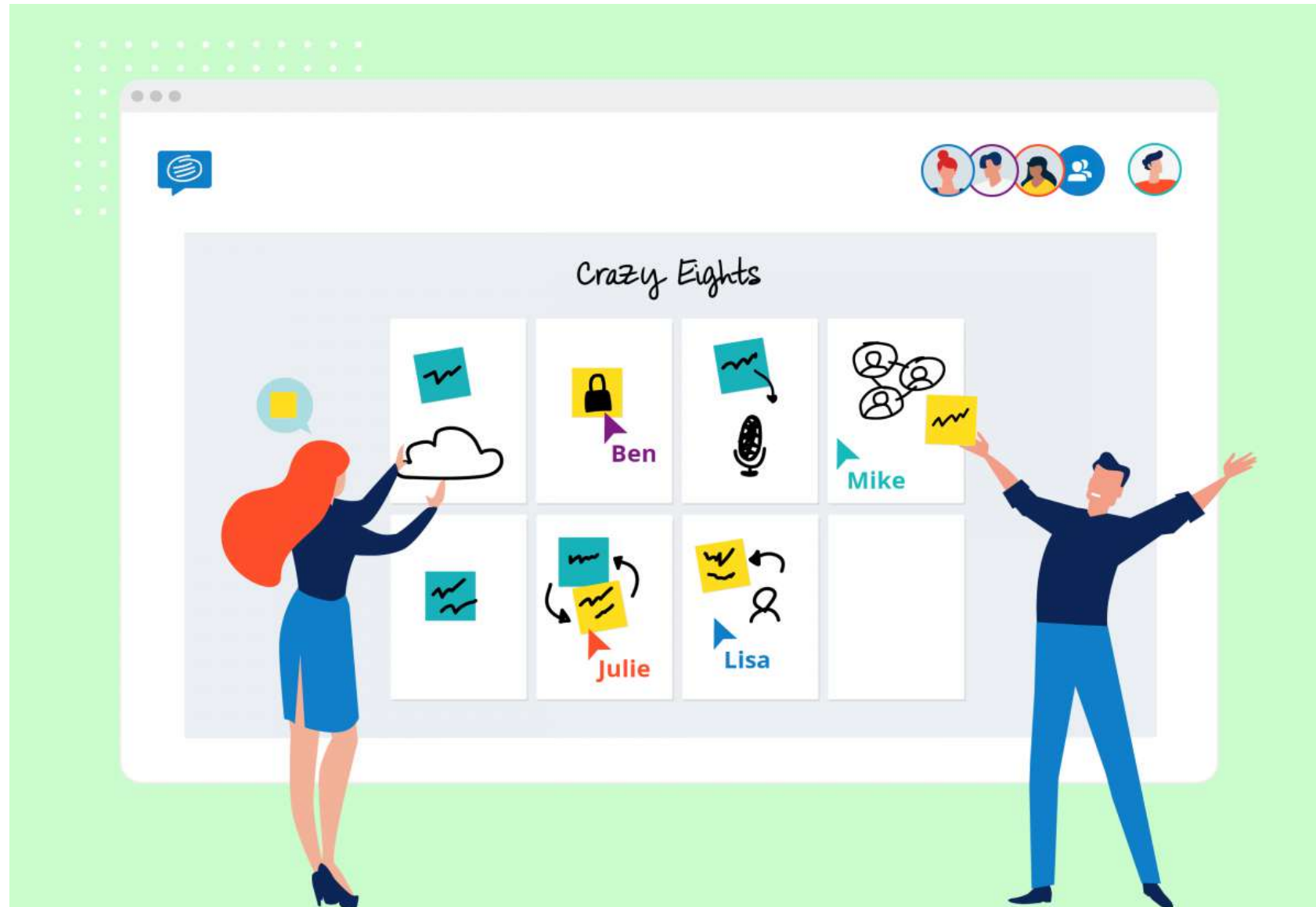
- Hoy se harán bocetos de posibles soluciones
- Pasaremos de lo abstracto a lo concreto, a algo que se pueda evaluar equitativamente
- Es mentira que necesitamos ideas "brillantes"





Breve reseña:

1. Investigación para productos y servicios inspiradores: cada participante investigó individualmente y presentó 2-3 ejemplos que creen que el equipo puede usar como inspiración (25 minutos)
2. Presente cada inspiración (máximo 3 minutos por concepto) y tome notas sobre los puntos clave. Al final, tenga una pizarra con diez o veinte ideas. (30-60 minutos)



1. Comience invitando a todos a abrir un tablero (o inserte una plantilla de Crazy 8 para cada persona en un tablero).
2. Configure un temporizador para 8 minutos (u 8 bloques individuales de un minuto)
3. Pida a todos que esbocen 8 ideas rápidas en los recuadros dentro del límite de tiempo con la herramienta Pluma. Recuérdeles a todos que se trata del concepto, no de las habilidades para dibujar, pero que también pueden usar íconos, líneas, texto y formas. ¡Ninguna idea es demasiado loco!
4. Tan pronto como suene el temporizador, es hora de detenerse.
5. Todos se turnan para presentar y explicar sus ideas.
6. Luego, pida a todos que voten por sus favoritos asignando puntos o marcas al lado de la parte superior.
7. Puede optar por mover las ideas ganadoras a la fase de creación de prototipos, o hacer otra ronda de Crazy 8 para refinar las ideas aún más.

<https://conceptboard.com/blog/crazy-8s-brainstorming-template/>

MIÉRCOLES



decidir

votación
storyboard

**Harás decisiones
rápidas sin pitches
de ventas o
discusiones
grupales.**

Rumble o todo en uno



Método básico

Recopilado por Google



El método Rumble o All-In-One Design Sprint es útil cuando hay más de un boceto de solución ganador.

Direcciones

1

Decidan en grupo si quieren combinar a los ganadores en un solo prototipo (Todo en Uno) o desarrollar dos ideas diferentes y probarlas entre sí (Rumble).

A menudo es posible combinar varias ideas en un solo prototipo.

2

Si elige un Rumble, deberá considerar cómo presentar las dos ideas opuestas a sus usuarios.

The Storyboard Method



Haz un guión gráfico

Para planificar su prototipo:

- Dibuja una cuadrícula: unos quince cuadrados en una pizarra.
- Elija una escena de apertura: cómo sus clientes normalmente encuentran su producto o servicio. Manténgalo simple (como una búsqueda en Google, un anuncio de Facebook, contenido en un blog, etc.)
- Complete el guión gráfico: mueva los bocetos existentes al guión gráfico siempre que pueda. Incluya solo los detalles suficientes para ayudar al equipo a crear prototipos al día siguiente. La historia terminada debe tener de cinco a quince pasos.



JUEVES



prototipar

herramientas de prototipado
prototipado rápido
prueba piloto

**Un ejemplar real
es todo lo que
necesitas para
aprender de los
clientes.**



PROTOTIPAR

¿Cómo se hace el Role Play?

Ya sabes qué es y para qué sirve esta técnica. Ahora, ¡te damos ideas para desarrollar tu Role Play!

Lo primero que debes hacer es **elegir a dos o más personas, los 'actores'**, quienes llevarán a cabo una representación sobre una situación posible en torno a tu producto o servicio. Luego debes **asignar a cada uno de los actores un rol y describir un escenario** basado en una situación real donde representarán sus papeles.

La intención es que la actuación sea lo más realista y natural posible. Por ello, es importante que los actores no tengan guión y realicen la sesión de forma improvisada. No olvides que **el objetivo es empatizar con tu potencial usuario/cliente** y que, para conseguirlo, **debes comportarte como lo haría él**.

Para ello:

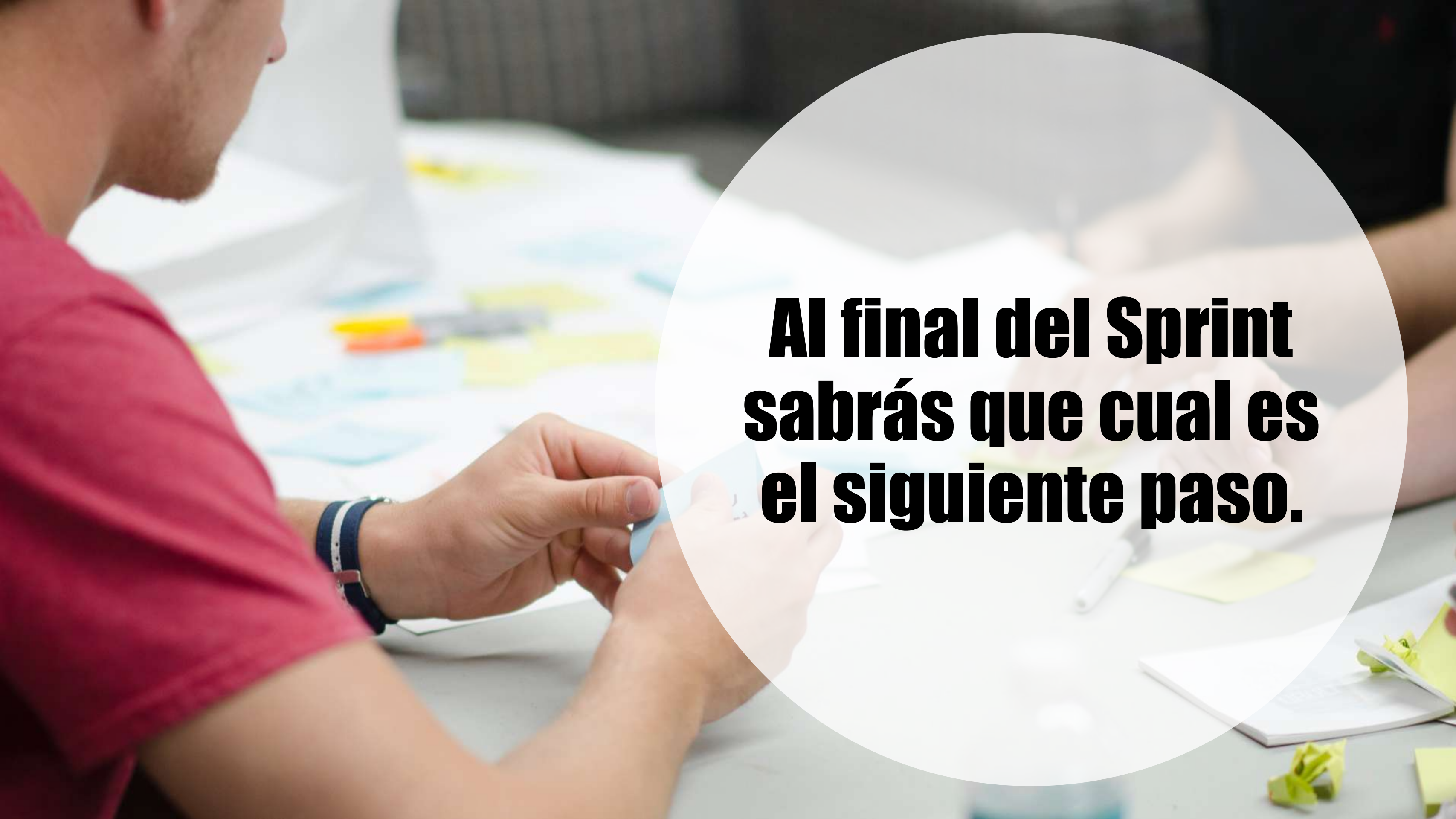
- Designa los roles.
- Dota al escenario de los componentes necesarios para que parezca real.
- Haz que los actores interactúen con el producto o servicio.
- Pide a los actores que expresen sus dolencias y alegrías.

VIERNES



testeo
información
entrevistas
aprendizaje

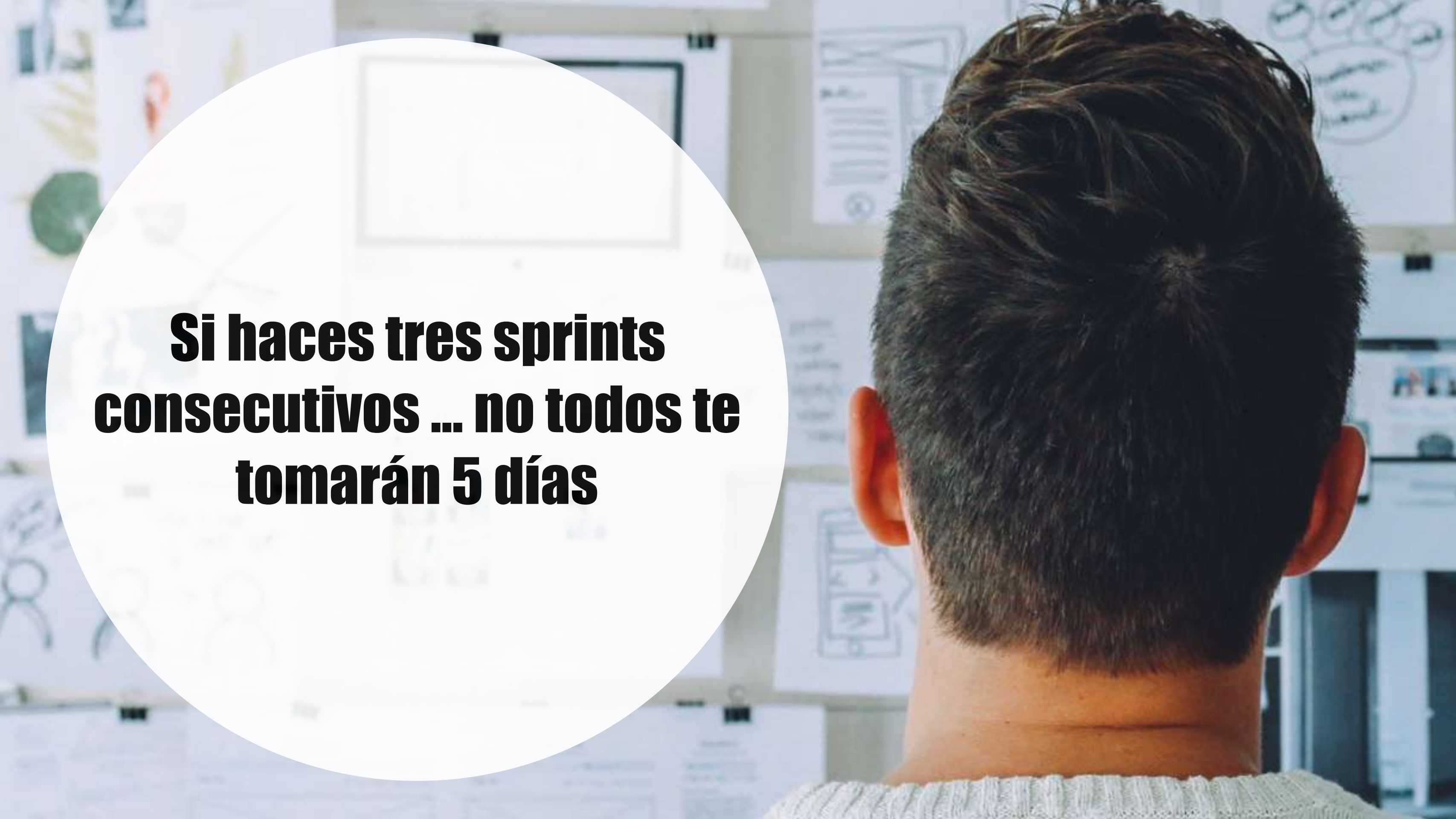
**5 entrevistas con
clientes son
suficientes para
conocer insights.**

A person wearing a red shirt is seated at a table, working with numerous colorful sticky notes. They are holding a small blue sticky note with both hands. The table is covered with many other sticky notes in yellow, blue, and orange, some of which are already attached to papers. A large white circle is superimposed over the right side of the image, containing bold black text. The background is slightly blurred, showing more of the workspace and another person's arm in the distance.

**Al final del Sprint
sabrás que cual es
el siguiente paso.**

**Muchas veces es
necesario
mejorar el
prototipo y testar
de nuevo.**



A person with dark hair is seen from the back, looking at a wall covered in various papers, diagrams, and sticky notes. A large white circle is overlaid on the left side of the image, containing text.

**Si haces tres sprints
consecutivos ... no todos te
tomarán 5 días**



ENLACES

Design Sprint

<http://www.gv.com/sprint/>

Design Sprint Kit

<https://designsprintkit.withgoogle.com/>

Design Sprint Methods

<https://www.scribd.com/document/272769492/DesignSprintMethods-pdf>

IDEO

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



MG. ECON. LITA KARINA CERVANTES MENDOZA

licer76@gmail.com

cel. 980979208



lita.cervantes.1



lita-karina-cervantes-mendoza-82337463