



DESIGN SPRINT

PROFESSIONAL CERTIFICATION



DSPC™ Versión 012022

...

DESIGN SPRINT PROFESSIONAL CERTIFICATION DSPC™



DSPC™ Versión 012022



¿Quién es Certiprof®?

Certiprof® es una entidad certificadora fundada en los Estados Unidos en 2015, ubicada actualmente en Sunrise, Florida.

Nuestra filosofía se basa en la creación de conocimiento en comunidad y para ello su red colaborativa está conformada por:

- **Nuestros Lifelong Learners (LLL)** se identifican como Aprendices Continuos, lo que demuestra su compromiso inquebrantable con el aprendizaje permanente, que es de vital importancia en el mundo digital en constante cambio y expansión de hoy. Independientemente de si ganan o no el examen.
- Las universidades, centros de formación, y facilitadores en todo el mundo forman parte de nuestra red de aliados **ATPs (Authorized Training Partners.)**
- **Los autores (co-creadores)** son expertos de la industria o practicantes que, con su conocimiento, desarrollan contenidos para la creación de nuevas certificaciones que respondan a las necesidades de la industria.
- **Personal Interno:** Nuestro equipo distribuido con operaciones en India, Brasil, Colombia y Estados Unidos está a cargo de superar obstáculos, encontrar soluciones y entregar resultados excepcionales.



Nuestras Afiliaciones

Memberships



Digital badges issued by



IT Certification Council – ITCC

Certiprof® es un miembro activo de ITCC.

Una de las ventajas de hacer parte del ITCC es como líderes del sector colaboran entre sí en un formato abierto para explorar maneras nuevas o diferentes formas de hacer negocios que inspiran y fomentan la innovación, estableciendo y compartiendo buenas prácticas que nos permiten extender ese conocimiento a nuestra comunidad.

Certiprof ha contribuido a la elaboración de documentos blancos en el Career Path Ways Taskforce, un grupo de trabajo que se implementó internamente para ofrecer a los estudiantes la oportunidad de saber qué camino tomar después de una certificación.

Algunos de los miembros del ITCC

- **IBM**
- **CISCO**
- **ADOBE**
- **AWS**
- **SAP**
- **GOOGLE**
- **ISACA**



Esta alianza permite que las personas y empresas certificadas con Certiprof® cuenten con una distinción a nivel mundial a través de un distintivo digital.

Credly es el emisor de insignias más importante del mundo y empresas líderes en tecnología como IBM, Microsoft, PMI, Nokia, la Universidad de Stanford, entre otras, emiten sus insignias con Credly.

Empresas que emiten insignias de validación de conocimiento con Credly:

- **IBM**
- **Microsoft**
- **PMI**
- **Universidad de Stanford**
- **Certiprof**



Certiprof® es un miembro corporativo de Agile Alliance.

Al unirnos al programa corporativo Agile Alliance, continuamos empoderando a las personas ayudándolas a alcanzar su potencial a través de la educación. Cada día, brindamos más herramientas y recursos que permiten a nuestros socios formar profesionales que buscan mejorar su desarrollo profesional y sus habilidades.

<https://www.agilealliance.org/organizations/certiprof/>



Aprendizaje Permanente

- Certiprof ha creado una insignia especial para reconocer a los aprendices constantes.
- Para el 2024, se han emitido más de 1,000,000 de estas insignias en más de 11 idiomas.

Propósito y Filosofía

- Esta insignia está destinada a personas que creen firmemente en que la educación puede cambiar vidas y transformar el mundo.
- La filosofía detrás de la insignia es promover el compromiso con el aprendizaje continuo a lo largo de la vida.

Acceso y Obtención de la Insignia

- La insignia de Lifelong Learning se entrega sin costo a aquellos que se identifican con este enfoque de aprendizaje.
- Cualquier persona que se considere un aprendiz constante puede reclamar su insignia visitando:

<https://certiprof.com/pages/certiprof-lifelong-learning>



Insignias Digitales



Insignias Digitales: ¿Qué Son?

Según el estudio del IT Certification Council (ITCC), años atrás, la gente sabía muy poco sobre las insignias digitales. Hoy, grandes empresas e instituciones educativas de todo el mundo expiden insignias.

Las insignias digitales contienen metadatos detallados sobre quién las ha obtenido, las competencias requeridas y la organización que las ha expedido. Algunas insignias incluso están vinculadas a las actividades necesarias para obtenerlas.

Para las empresas e instituciones educativas, las insignias y la información que proporcionan son tan importantes que muchas decisiones, como las de contratación o admisión, se basan en los datos que aportan.



¿Por qué son importantes?



- **Facilidad de Compartir y Verificar Logros:**

Las insignias digitales permiten a los profesionales mostrar y verificar sus logros de manera instantánea y global. Según un informe de Credly, **los perfiles de LinkedIn con insignias digitales reciben un 40% más de atención por parte de reclutadores y empleadores.**

- **Visibilidad en Plataformas Digitales:**

En una encuesta realizada por Pearson y Credly, el **85%** de los usuarios que obtuvieron insignias digitales **las compartieron en LinkedIn**, y el **75%** reportó que esto mejoró su **credibilidad profesional en sus redes**. Además, el **76%** de los empleadores encuestados afirmó que las insignias digitales les ayudan a identificar rápidamente habilidades específicas.



¿Por qué son importantes?

- **Impacto en la Contratación:**

Un estudio de la **Asociación Internacional de Gestión de Proyectos (PMI)** encontró que los candidatos que muestran insignias digitales de gestión de proyectos tienen **un 60% más** de probabilidades de ser contratados en comparación con aquellos que solo mencionan sus habilidades sin verificación digital.



¿Por qué son importantes?

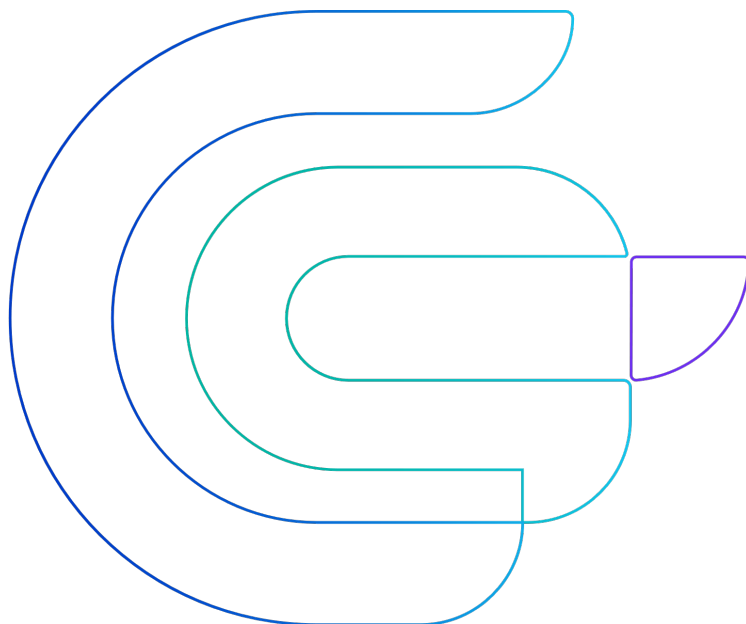


- **Empoderamiento de la Marca Personal:**

La visibilidad y verificación instantánea proporcionada por las insignias digitales permiten a los profesionales no solo demostrar sus habilidades, sino también construir una marca personal fuerte. Según un estudio de LinkedIn, los profesionales que utilizan insignias digitales tienen un 24% más de probabilidades de avanzar en sus carreras.

a certificación y las insignias digitales no son solo una validación del conocimiento, sino también una herramienta poderosa para la mejora continua y la empleabilidad. En un mundo donde el aprendizaje permanente se ha convertido en la norma, estas credenciales son clave para el desarrollo profesional y la competitividad en el mercado laboral global.





No todas las insignias son iguales, y en **Certiprof**, estamos comprometidos con ofrecerte más que un simple reconocimiento digital. Al obtener una insignia emitida por Certiprof, estarás recibiendo una validación de tu conocimiento respaldada por una de las entidades líderes en certificación profesional a nivel mundial.

Da el siguiente paso y obtén la insignia que te abrirá puertas y te posicionará como un experto en tu campo.



¿Por qué es importante pagar por tu certificado?

- **Prueba de experiencia:** Su certificado es un reconocimiento formal de las habilidades y conocimientos que ha adquirido. Sirve como prueba verificable de sus cualificaciones y demuestra su compromiso con la excelencia en su campo.
- **Credibilidad y reconocimiento:** En el competitivo mercado laboral actual, las empresas y los compañeros valoran las credenciales que le distinguen de los demás. Un certificado de una institución reconocida, como Certiprof, proporciona credibilidad instantánea e impulsa su reputación profesional.
- **Avance profesional:** Tener tu certificado puede abrirte las puertas a nuevas oportunidades. Ya se trate de un ascenso, un aumento de sueldo o un nuevo puesto de trabajo, las certificaciones son un factor diferenciador clave que los empleadores tienen en cuenta a la hora de evaluar a los candidatos.



¿Por qué es importante pagar por tu certificado?

- **Oportunidades de establecer contactos:** Poseer un certificado le conecta con una red de profesionales certificados. Muchas organizaciones cuentan con grupos de antiguos alumnos o de trabajo en red en los que puede compartir experiencias, intercambiar ideas y ampliar su círculo profesional.
- **Logro personal:** Obtener una certificación es un logro importante, y su certificado es un recordatorio tangible del trabajo duro, la dedicación y el progreso que ha realizado. Es algo de lo que puede sentirse orgulloso y mostrar a los demás.





Earn this Badge

Design Sprint Professional Certification - DSPC™

Issued by [Certiprof](#)

CertiProf Design Sprint Certification holders demonstrate that they are familiarized with the experimentation and innovation process. They understand the practical step-by-step for the development of solutions, whether is service, product, or problem solving witch is based on design thinking and agile framework.

[Learn more](#)

 Certification

\$ Paid

Skills

Agile

Design Thinking

Effectiveness

Innovation

Leadership

Lean Startup

Mindset

MVP

Problem Solving

<https://www.credly.com/org/certiprof/badge/design-sprint-professional-certification-dspc>



Objetivos de Aprendizaje

- Contribuir a entregar lo que añade valor
- Cómo decidir qué problemas resolver primero
- Cómo producir un gran número de soluciones para cualquier problema
- Herramientas y técnicas sobre cómo crear y probar prototipos de productos / servicios en sólo 4 días
- Cómo probar, validar e iterar su prototipo
- Cómo tomar las mejores decisiones bajo la presión del tiempo
- Valiosos consejos sobre cómo moderar y facilitar un sprint en las iniciativas en las que participa



¿Quién debe participar en esta certificación?

Cualquier persona que trabaje con la innovación, el desarrollo de productos o la creación de soluciones innovadoras, personas ágiles, entusiastas o curiosas, y que quieran conocer un método eficaz para obtener resultados en menos de una semana.



Agenda

Modulo 01 - Introducción

La importancia de la mentalidad para la innovación
Design Thinking
Lean y conexiones
Lean Startup
PMV

Modulo 02 – Introducción al Design Sprint

Design Sprint: ¿Qué es?
¿Cómo surgió el método?
¿Cuándo debería correr?
¡La importancia del prototipo!



Agenda

Modulo 03 - Design Sprint 2.0

- Acerca de Design Sprint 2.0
- Las fases del método
- Entendiendo el mapeo/mapping
- Diseño de soluciones
- Decisión y priorización
- Prototipo
- Pruebas de usuario
- Exposición y próximos pasos
- Referencias



...

COMPARTE Y VERIFICA TUS LOGROS DE APRENDIZAJE FÁCILMENTE

#DSPC #certiprof



...

Modulo 01

Introducción



La Importancia de la Mentalidad para la Innovación

¿Alguien ha construido alguna vez un producto que NUNCA se ha utilizado?

Las empresas necesitan enfrentarse a un mercado cada vez más competitivo, de una manera más eficiente y ágil, con el fin de maximizar sus resultados. Los productos de valor entregados a los clientes y los métodos para definir el producto correcto contribuyen a maximizar los resultados de una organización.



¿Pero tenemos nosotros la mentalidad creativa?

Los modelos sociales, educativos y organizativos no privilegian el pensamiento creativo, sino la eficiencia en la repetición de procesos.



Modelo Educativo Literalmente “En Forma”



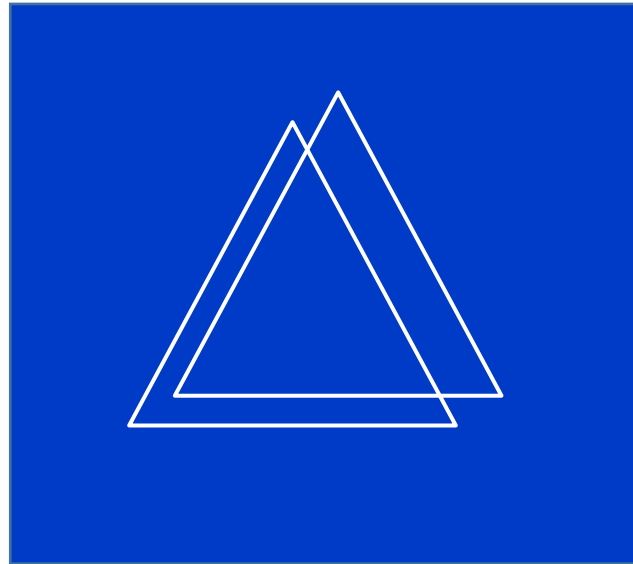
¡La Gestión Tradicional Castiga los Errores, Inhibe la Experimentación y Mata la Innovación!



¡La Gestión Tradicional Castiga los Errores, Inhibe la Experimentación y Mata la Innovación!

Toma un nuevo aspecto. ¿Qué necesitamos?

+ Experimentación + Colaboración + Confianza + Empatía

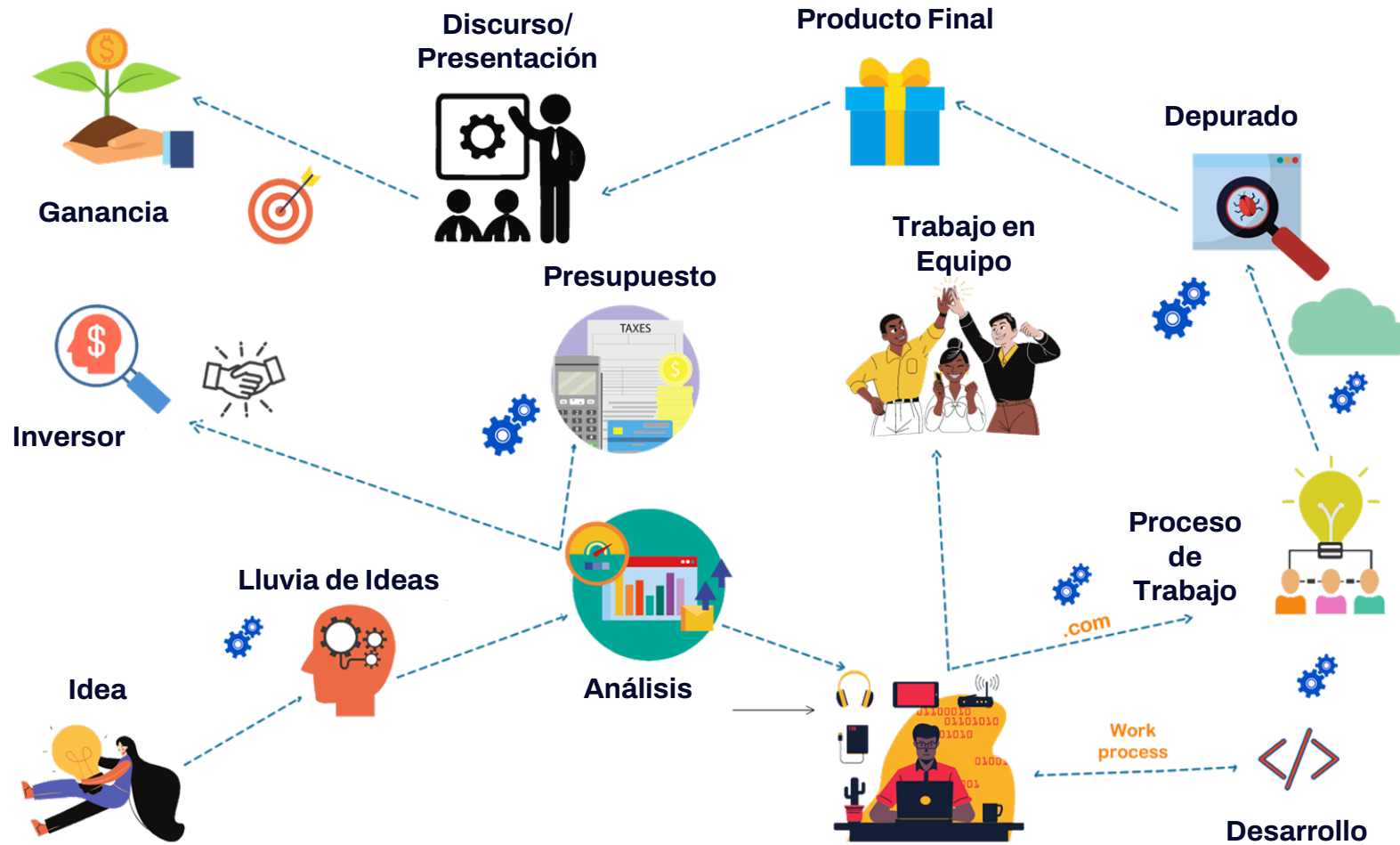


¡Falla Rápido, Aprende Más Rápido!

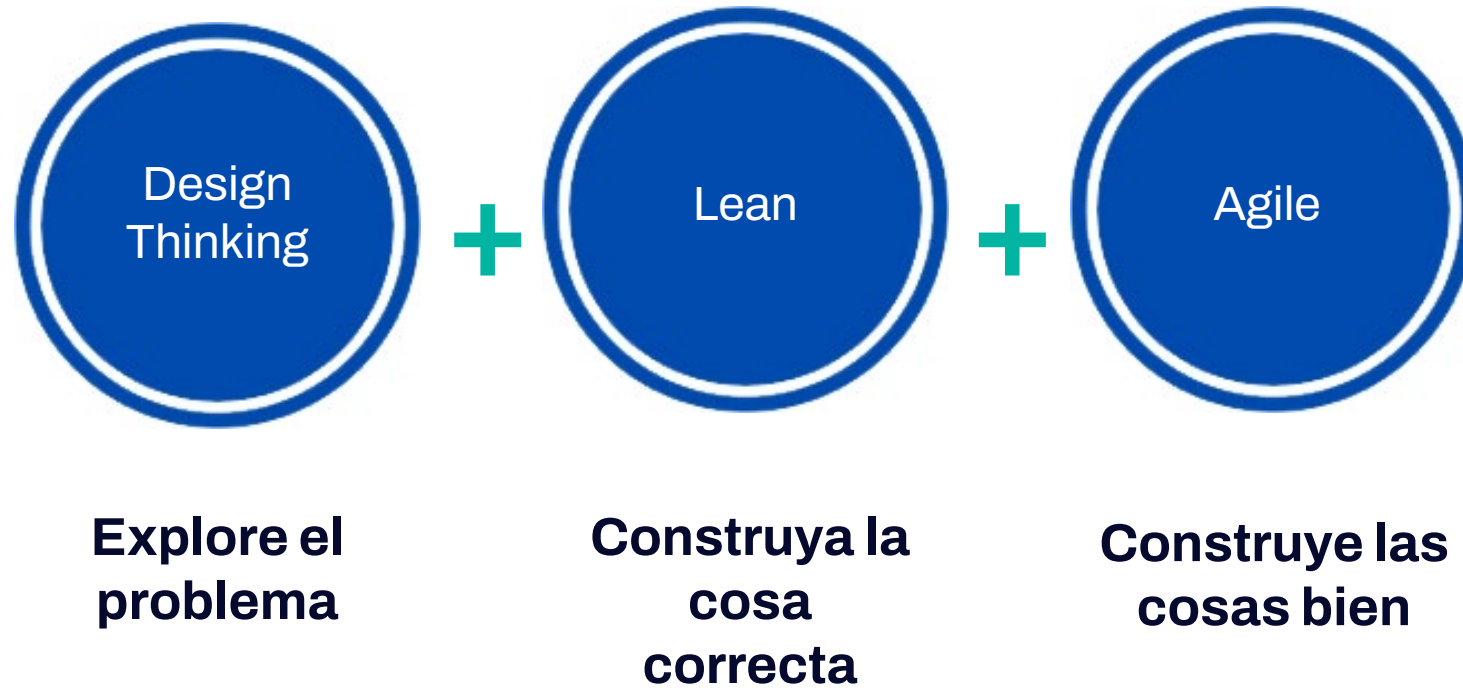
“**Lema**” de las empresas y startups mas innovadoras y de crecimiento exponencial en Silicon Valley.



Iteración y Colaboración



Combinación de Enfoques



Combinación para encontrar la figura de efectividad.
Fuente: traducido y adaptado de Schneider (2017).

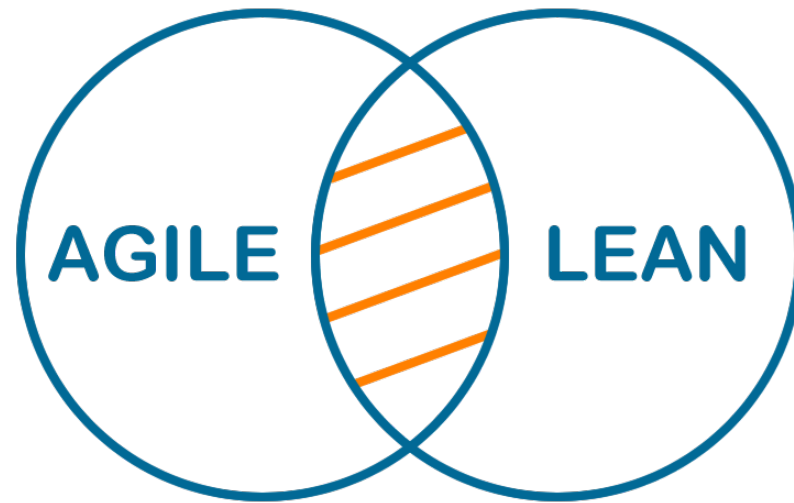


Lean es una filosofía de gestión basada en el TPS (Toyota Production System). Se centra en la creación de un flujo de negocio / estrategia para aumentar la satisfacción y entregar valor a los clientes, utilizando la menor cantidad de recursos necesarios.



Figura de Pensamiento Lean

Lean + Agile = Efectividad



- Entregas rápidas
- Productos de valor
- Mejora Continua
- Construye con calidad
- Respeta a las personas

Figura Ágil + Lean



Design Thinking

Design Thinking es un enfoque práctico para resolver problemas complejos a través de una perspectiva más humana.

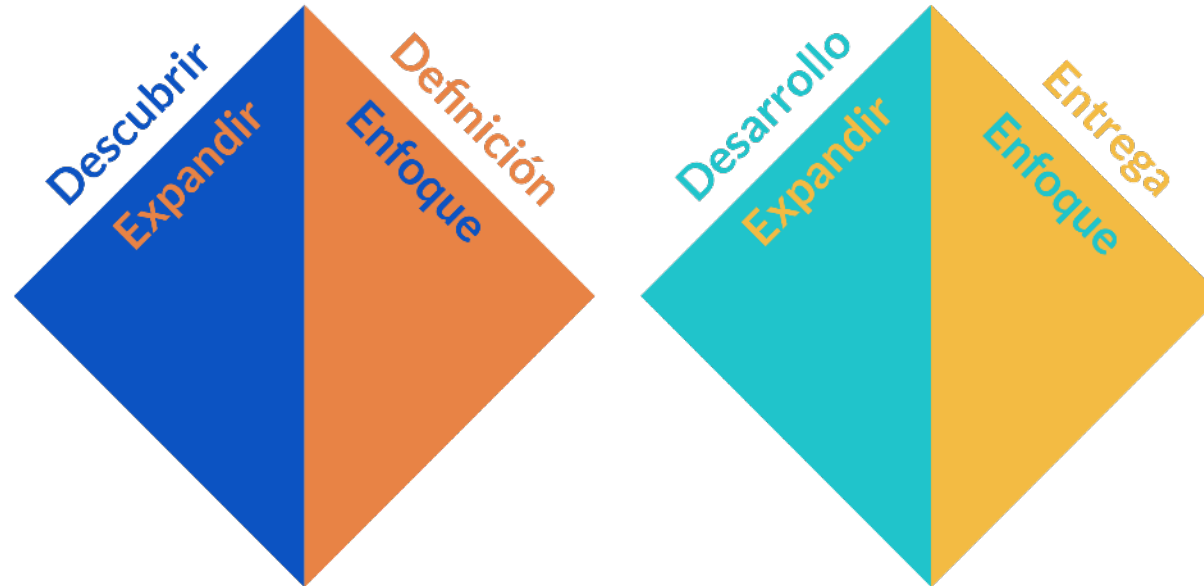


Figura de doble diamante. Fuente: traducido y adaptado del Design Council (2019).

Es uno de los métodos más recomendados para desarrollar la mentalidad digital, ya que su base está centrada en las personas, además del enfoque en la experimentación y la colaboración.



Certificación Design Thinking Professional

Beneficios

- Ampliación del portafolio de servicios, consolidación de la marca, mejora en los resultados empresariales.

Habilidades Desarrolladas

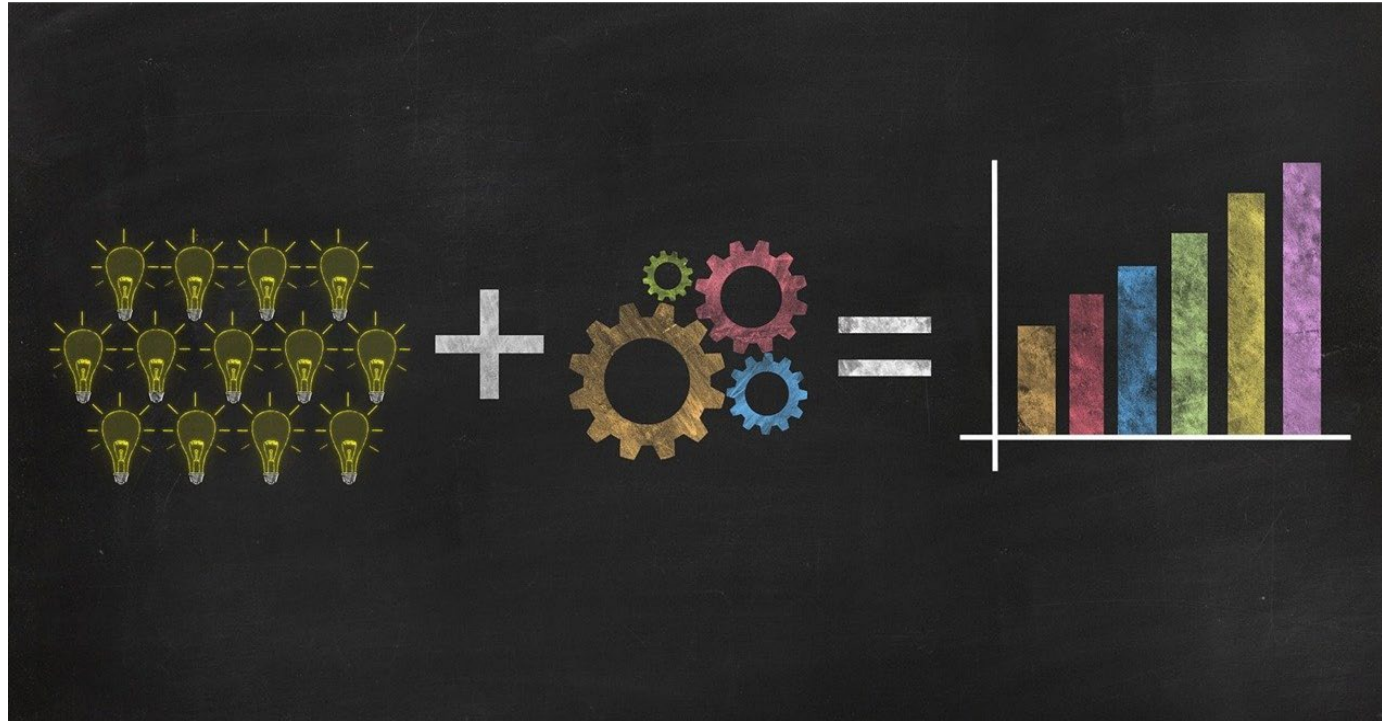
- Creatividad y colaboración, empatía, enfoque en el ser humano, experimentación, optimismo, resolución de problemas. Conocimiento de las fases de Design Thinking (empatizar, definir, idear, prototipar, evaluar), técnicas de innovación y habilidades para conectar conceptos del Design Thinking con la era digital.



<https://certiprof.com/collections/agile/products/design-thinking-professional-certificate-dtpc>



¡Innovación Centrada en el Ser Humano!

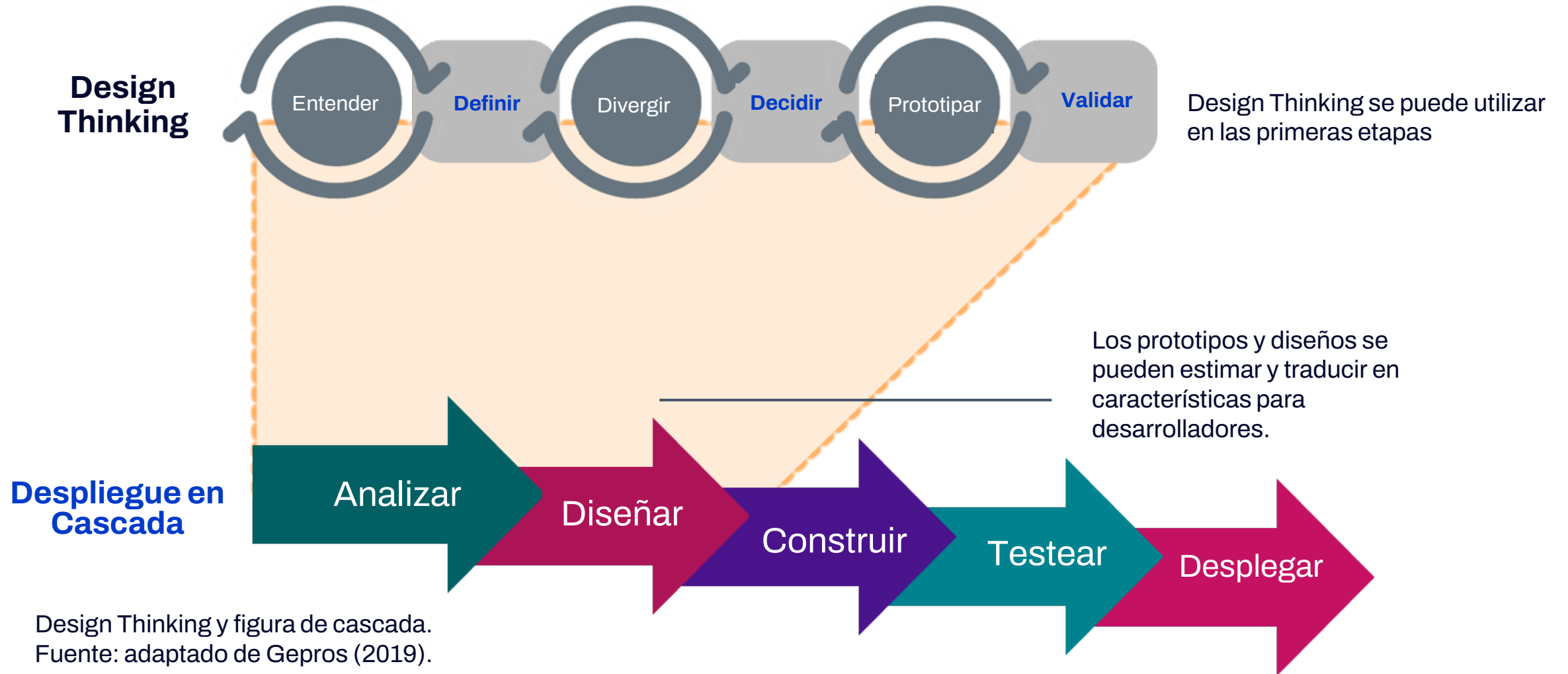


+ Empatía + Colaboración + Experimentación

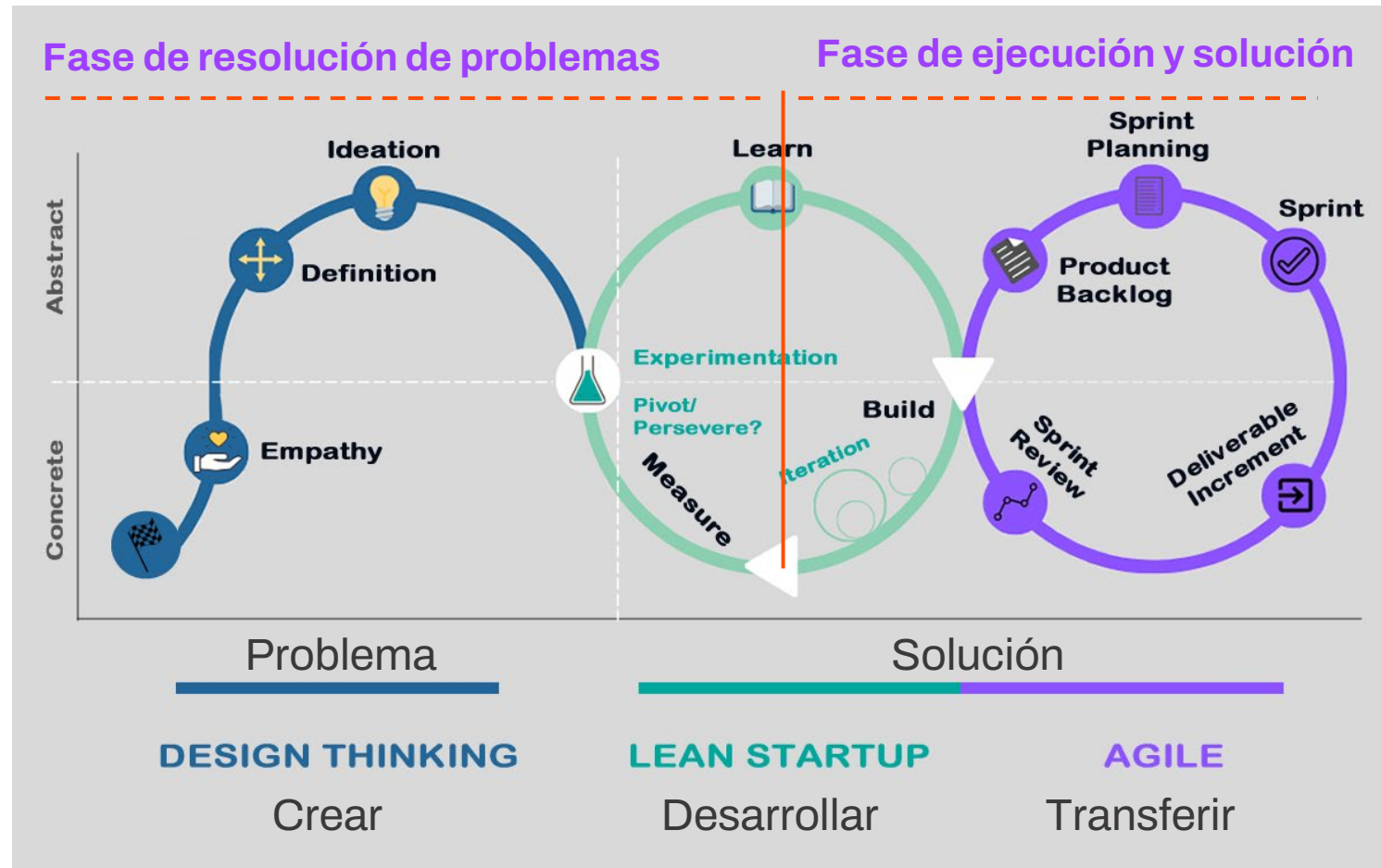
¡Lleve al cliente al corazón del proceso para validar ideas!



Deseabilidad + Viabilidad + Factibilidad = Entrega de Valor



Combinando Design Thinking, Lean Startup y Agile



Combinando Design Thinking, Lean Startup y figura Agile. Fuente: adaptado de GARTNER (2017).



3 Mentalidades Agrupadas

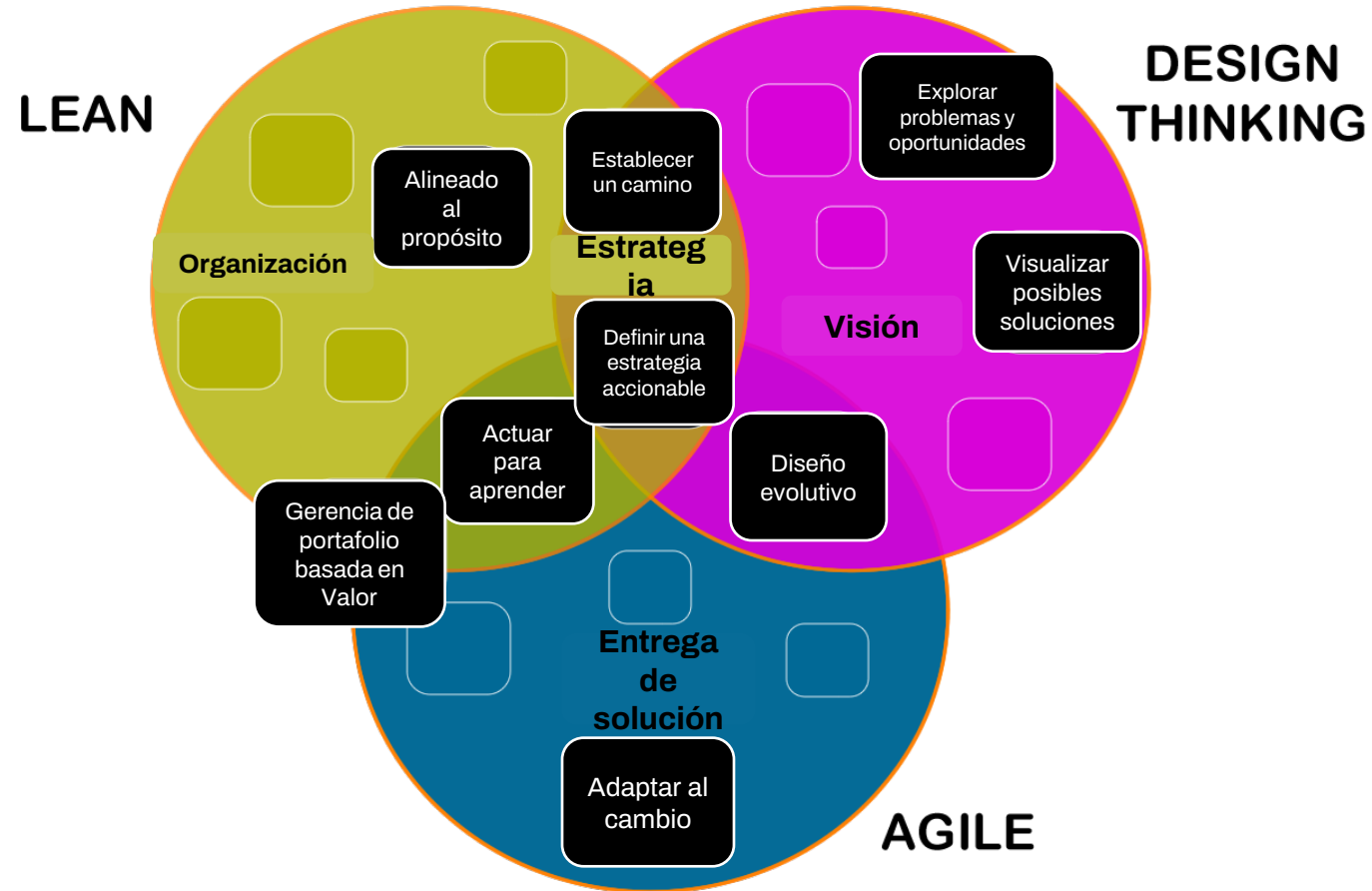
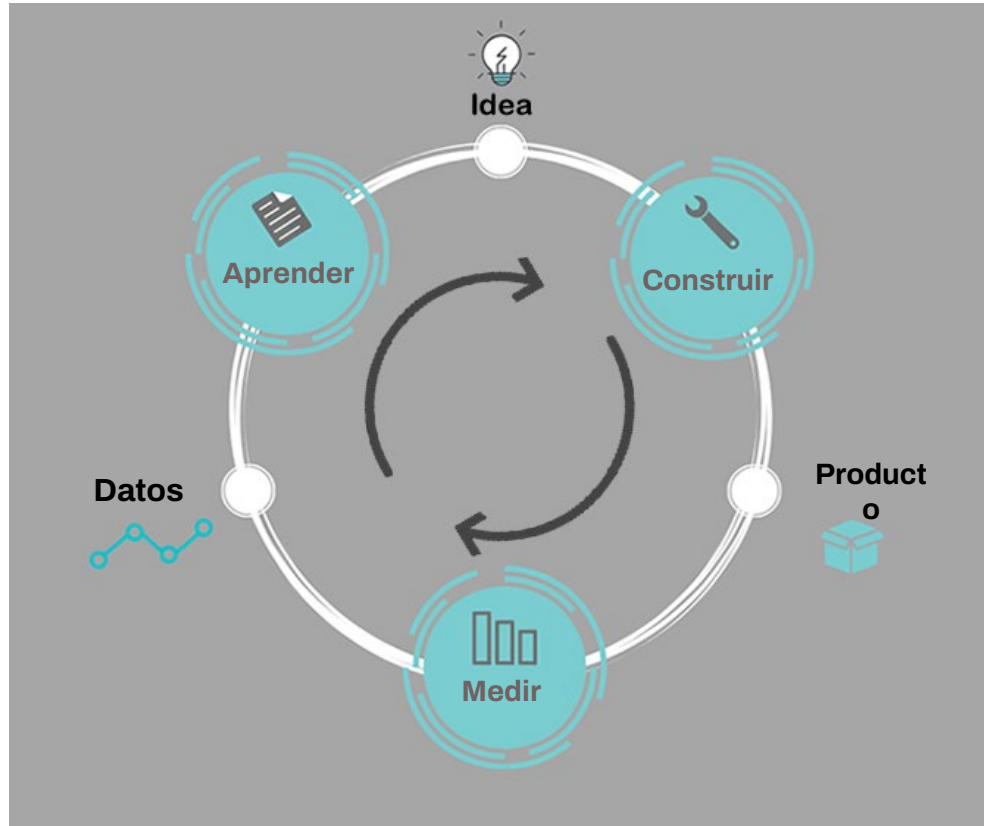


Figura de las 3 Mentalidades Agrupadas.
Fuente: Traducido y Adaptado de Almeida (2020).



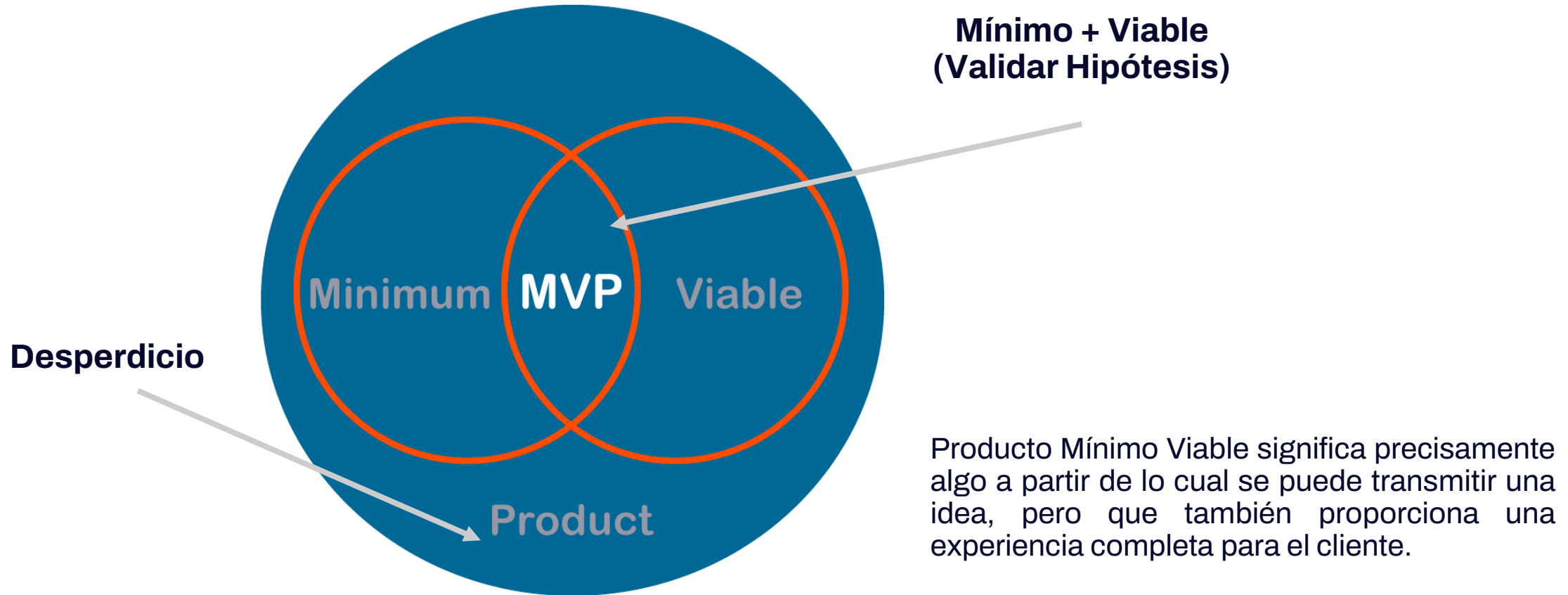
Lean Startup



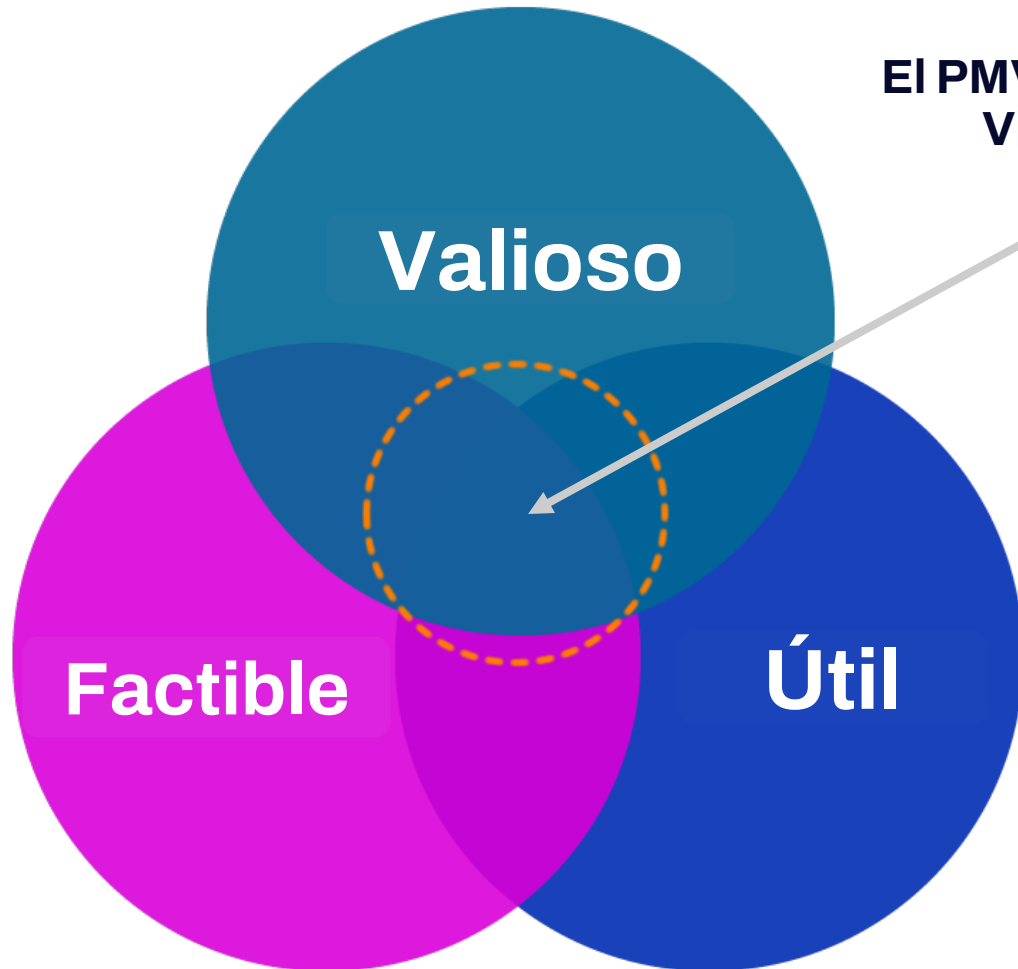
Lean Startup busca evitar perder tiempo y recursos en un producto, obteniendo más calidad en su proceso final.

Figura del ciclo de retroalimentación (Build-Measure-Learn).
Fuente: adaptado de Ries (2012).

PMV (Producto Mínimo Viable)



PMV (Producto Mínimo Viable)

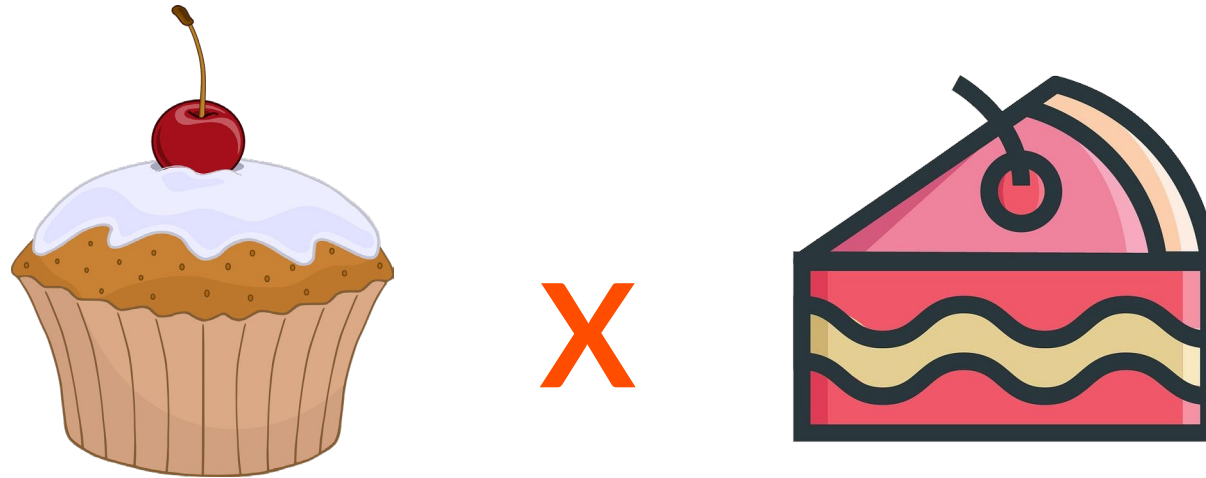


El PMV (Producto Mínimo Viable) está aquí

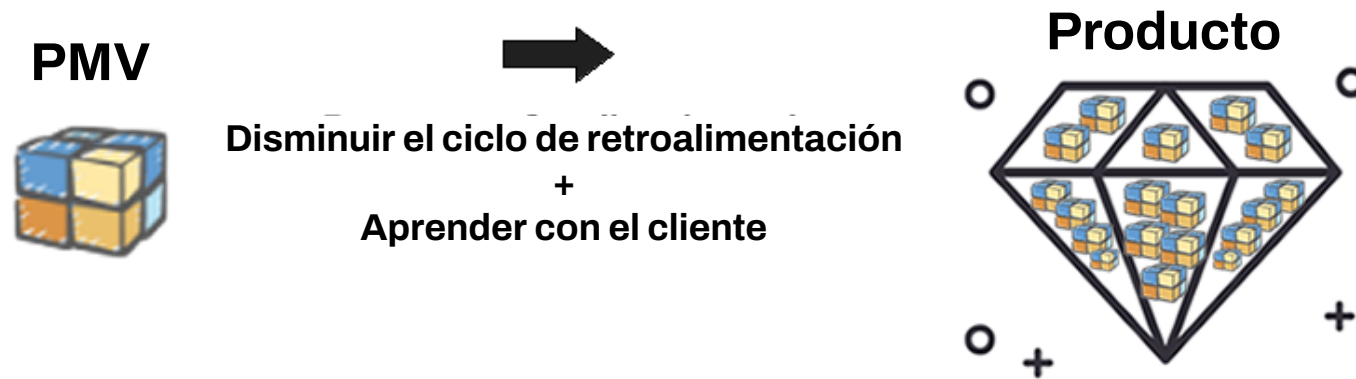
¡El valor es cuando su cliente percibe, en términos monetarios y sociales, las ganancias que tendrá con los beneficios y diferenciales de sus productos / servicios!



¡El PMV Debe Ofrecer la Experiencia Completa!

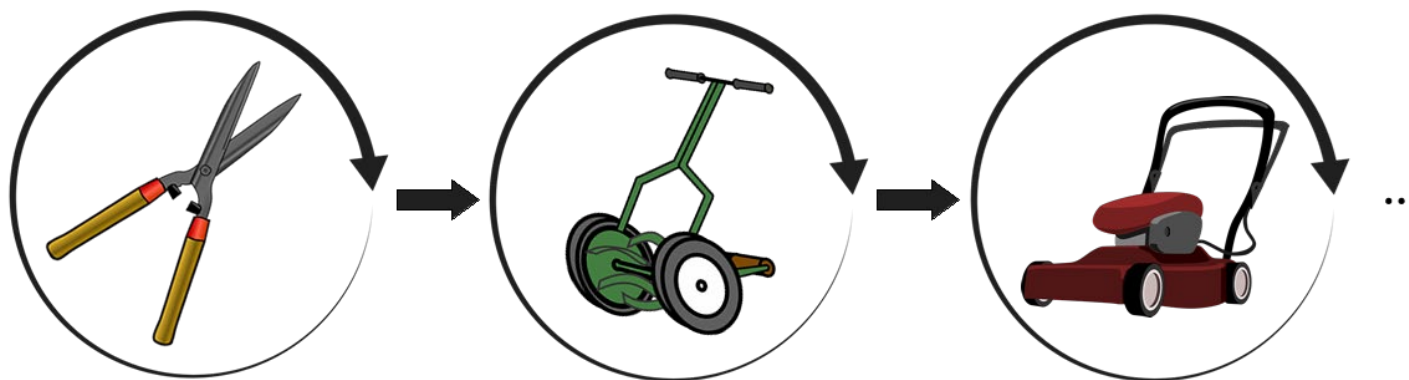


Entregas de valor



¡Valor Desde la Primera Entrega!

Evolución con el PMV



Crea experimentos
rápidos y baratos:
PMV

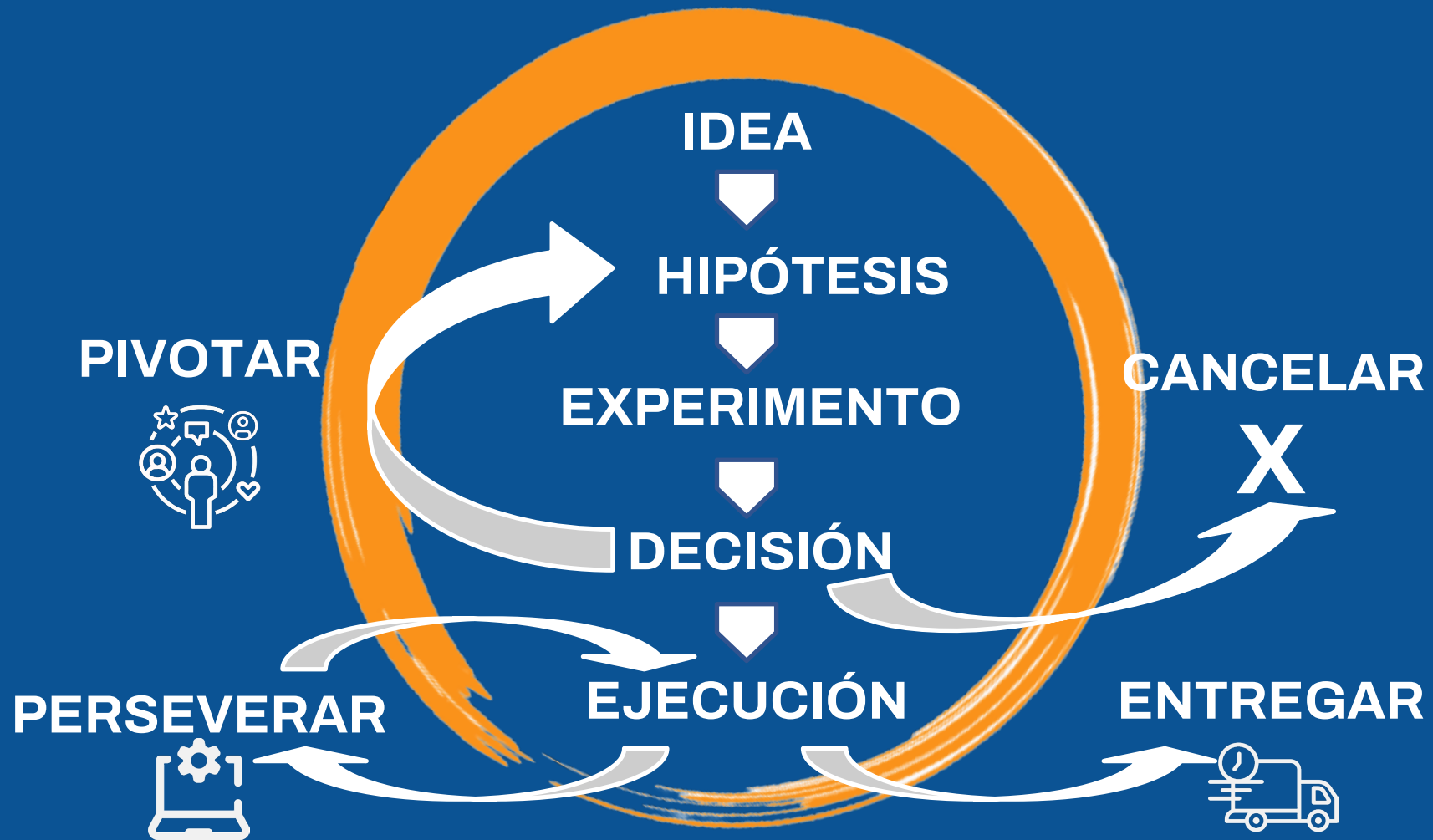
Aprende lo que
funciona y lo que no

Aprende de cada
experimento y
empieza de nuevo

Identificar hipótesis
que necesitan ser
validadas

Evalúe si continuar o
cambiar la estrategia:
PIVOTAR





Certificación Agile Leader Professional

Beneficios

- Mejora en la capacidad de liderazgo, aumento en la eficiencia del equipo, fomento de una cultura de mejora continua.

Habilidades Desarrolladas

- Liderazgo ágil, toma de decisiones en entornos ágiles, facilitación de equipos, desarrollo de una mentalidad de crecimiento.



<https://certiprof.com/collections/agile/products/agile-leader-professional-certification-alpc>



...

Modulo 02

Introducción a Design Sprint

DSPC™ Versión 012022



Design Sprint

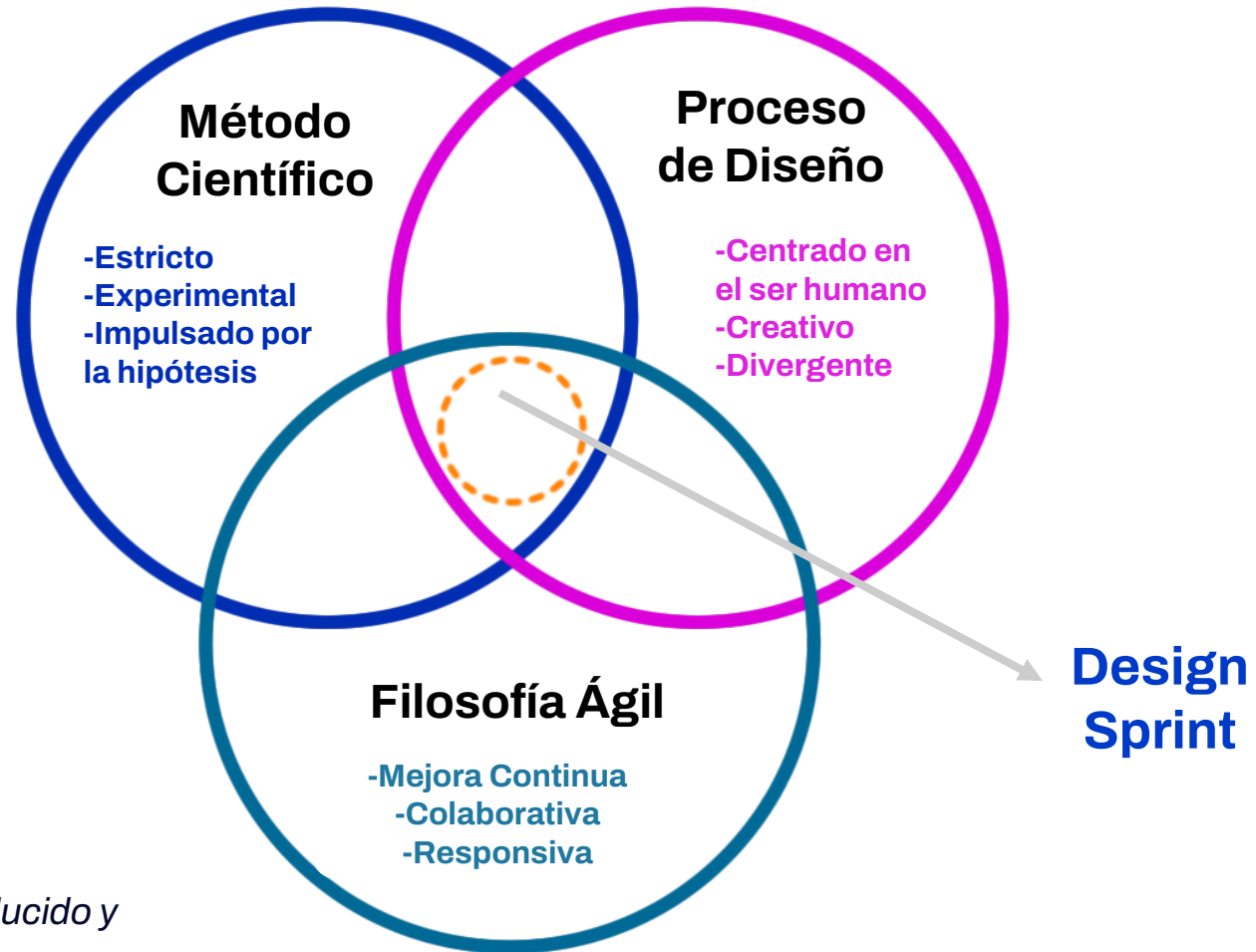
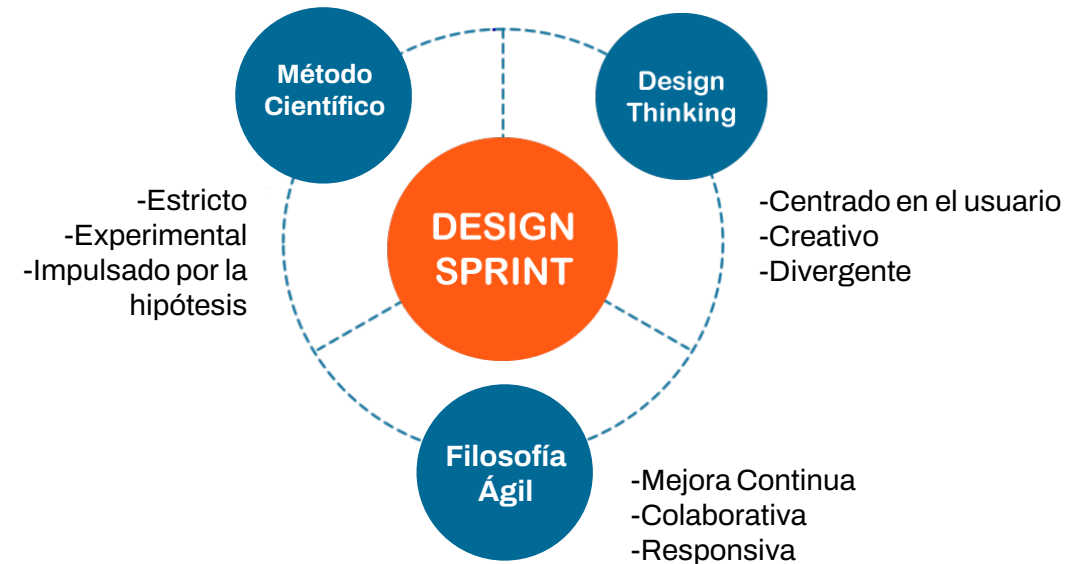


Figura sprint de diseño. Fuente: traducido y adaptado de Ryan (2017).



Design Sprint

Basado en interacciones rápidas y pruebas de usuario, Design Sprint surgió como una alternativa al proceso de experimentación e innovación, permitiendo validar una idea con el usuario final en solo cinco días. DS se presenta como un práctico paso a paso para el desarrollo de soluciones, ya sean de servicio, producto o resolución de problemas, que se basa en el Design Thinking y el marco ágil.



*Figura del proceso de diseño.
Fuente: adaptado de Kuebler (2017).*



Design Sprint: ¿Qué es?



Design Sprint es un método que fue desarrollado por Jake Knapp cuando trabajaba en Google Ventures, una división de Google que funciona invirtiendo en startups prometedoras. Se popularizó en el libro "Sprint" (2017), escrito con sus socios John Zeratsky y Braden Kowitz.

El método se desarrolló en un escenario donde la tecnología y la innovación se unieron para generar buenos resultados, con el objetivo de probar y acelerar ideas que aún se encuentran en una etapa temprana de desarrollo, como un atajo para aprender sin construir y lanzar la solución en escritura.



Design Sprint: ¿Qué es?

Como empresa de inversión, el eslogan "el tiempo es dinero" más que nunca tenía sentido y era la tónica del negocio, no era viable esperar el proceso normal de ideación, desarrollo y lanzamiento de una idea, y luego averiguar si tendría o no viabilidad.

Aunque es posible aplicarlo en soluciones bien definidas, en validaciones a través de prototipos, Design Sprint se vuelve especialmente ideal para nuevas ideas, productos o cuando no se tiene tiempo o una definición clara al respecto.

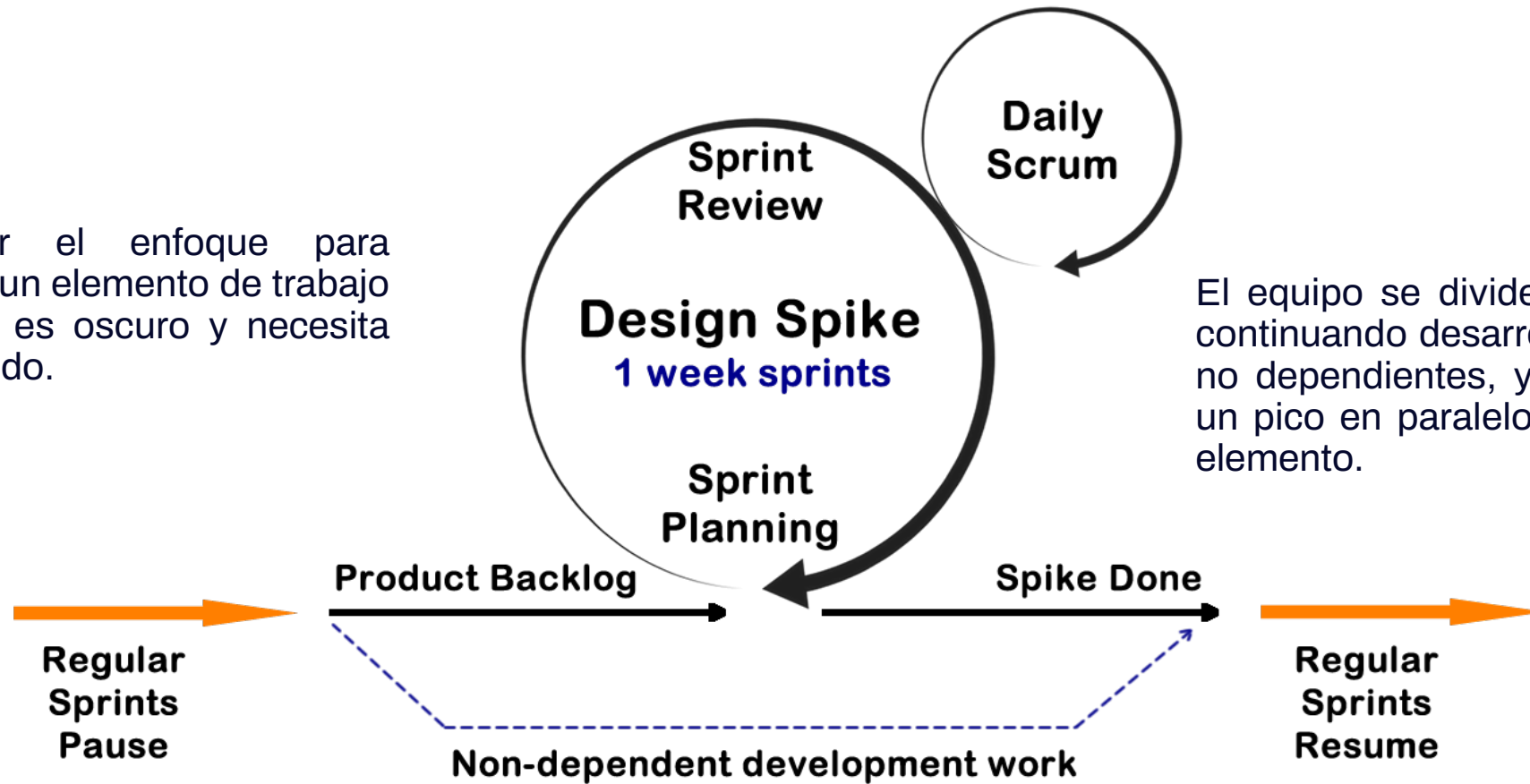


Design Sprint – ¿Cuándo usarlo?



Design Sprint – ¿Cuándo usarlo?

Puede utilizar el enfoque para profundizar en un elemento de trabajo pendiente que es oscuro y necesita ser mejor definido.



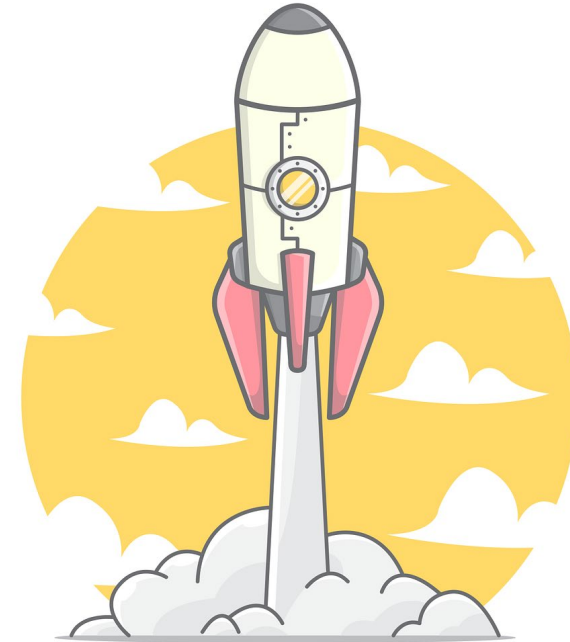
El equipo se divide, con parte de él continuando desarrollando elementos no dependientes, y otros ejecutando un pico en paralelo para descubrir el elemento.

Figura de Spike de diseño. Fuente: adaptado de Dimmick (2012).

Design Sprint – ¿Cuándo usarlo?

El Design Thinking destaca las fases de descubrimiento (divergencia) y definición (convergencia) sobre el problema, de modo que se pueda alcanzar una idea y, en base a ella, desarrollar (divergencia) y distribuir (convergencia) una solución que se implementará.

Design Sprint, por lo tanto, se basa en esta filosofía con una metodología que acelera el proceso de diseño de una manera centrada en el usuario y en la entrega de valor, con un enfoque en la innovación colaborativa y la co-creación.



Pasos de Design Sprint y Design Thinking

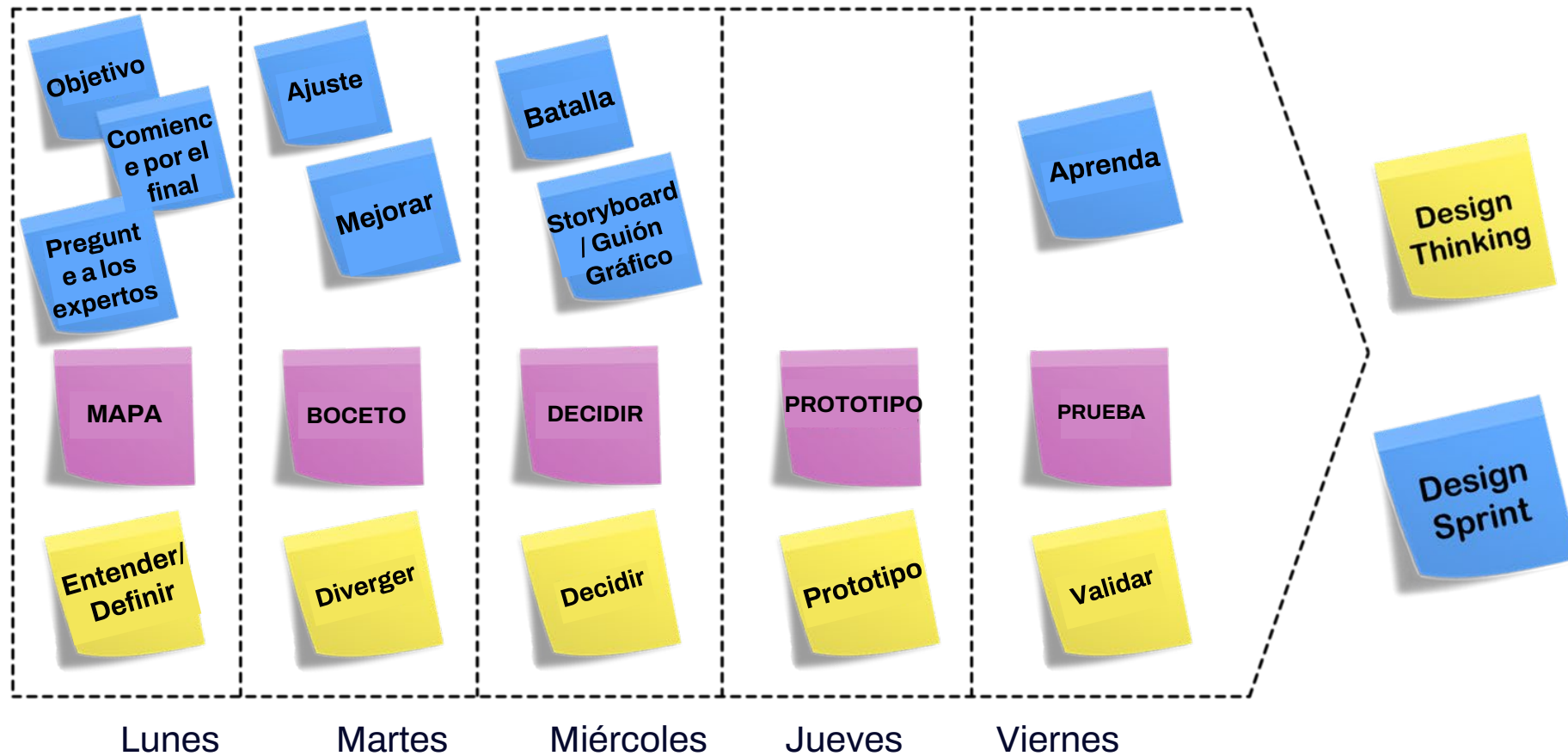


Figura de pasos de Design Sprint y Design Thinking.
Fuente: adaptado de Knapp; Zeratsky; Kowitz (2017).



Pasos de Design Sprint y Design Thinking

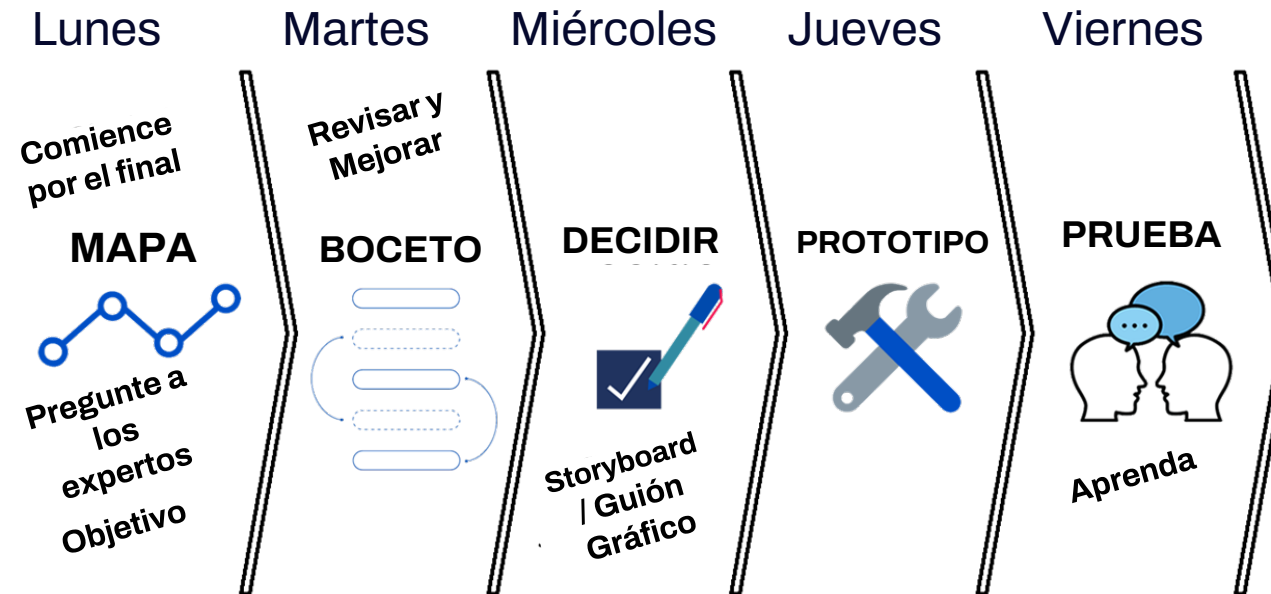


El Design Sprint tiene como algunas de sus premisas el trabajo colaborativo, multidisciplinario e inmersivo, además de la realización de actividades que no siguen el patrón de brainstorming que comúnmente se observa donde existe colaboración.

Esto se debe a que sus creadores no pretendían que se produjera el llamado pensamiento grupal, donde otros participantes podían sesgar sus propios resultados, cambiando su idea debido a algo previamente presentado (KNAPP; ZERATSKY; KOWITZ, 2017).



Design Sprint



*Figura de resumen de Design Sprint.
Fuente: adaptado de Knapp; Zeratsky; Kowitz (2017).*

Se basa en la filosofía del Design Thinking, con una metodología centrada en el usuario y en la entrega de valor.

Design Sprint

Enfoque en la innovación y la co-creación colaborativa para crear productos exitosos utilizando prototipos.

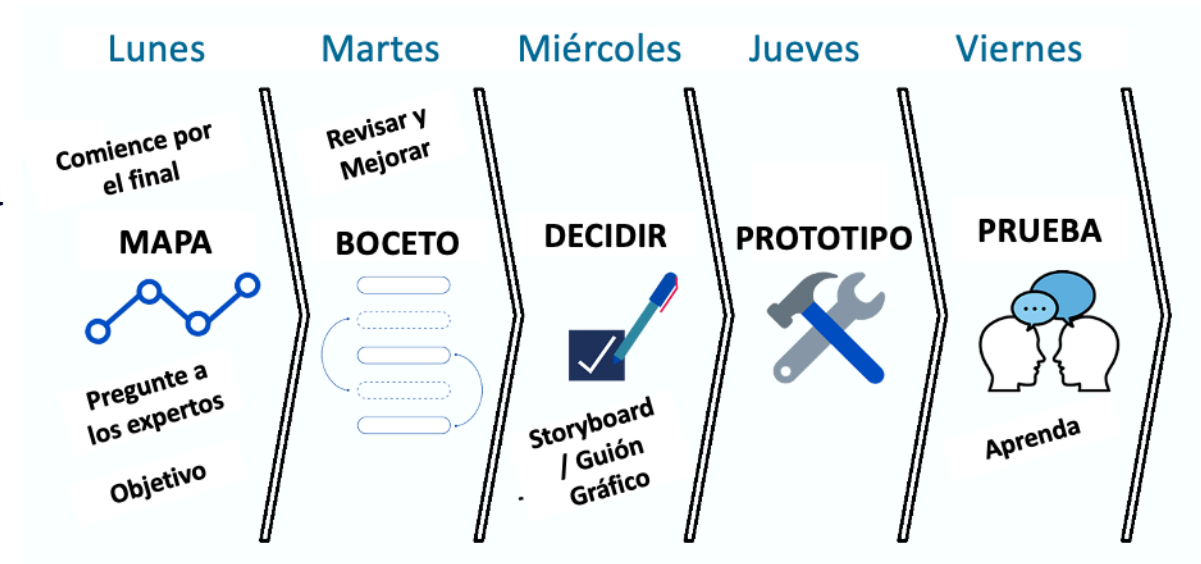
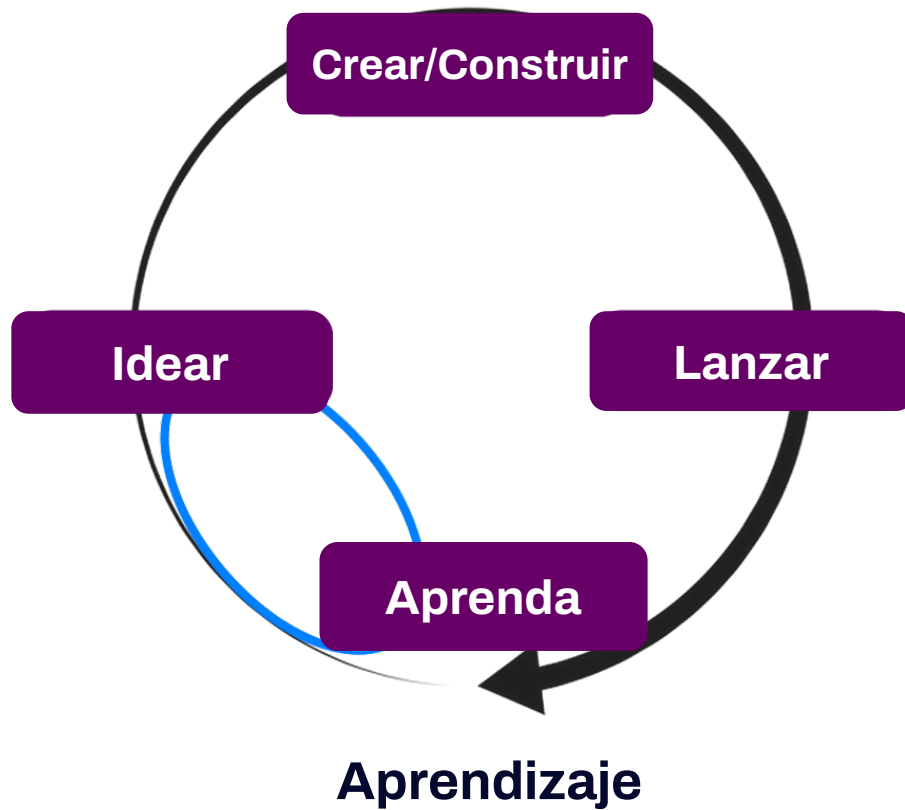


Figura de resumen de Design Sprint.
Fuente: adaptado de Knapp; Zeratsky; Kowitz (2017).

Design Sprint



¡Entrega temprana de valor y obtenga comentarios de los usuarios!

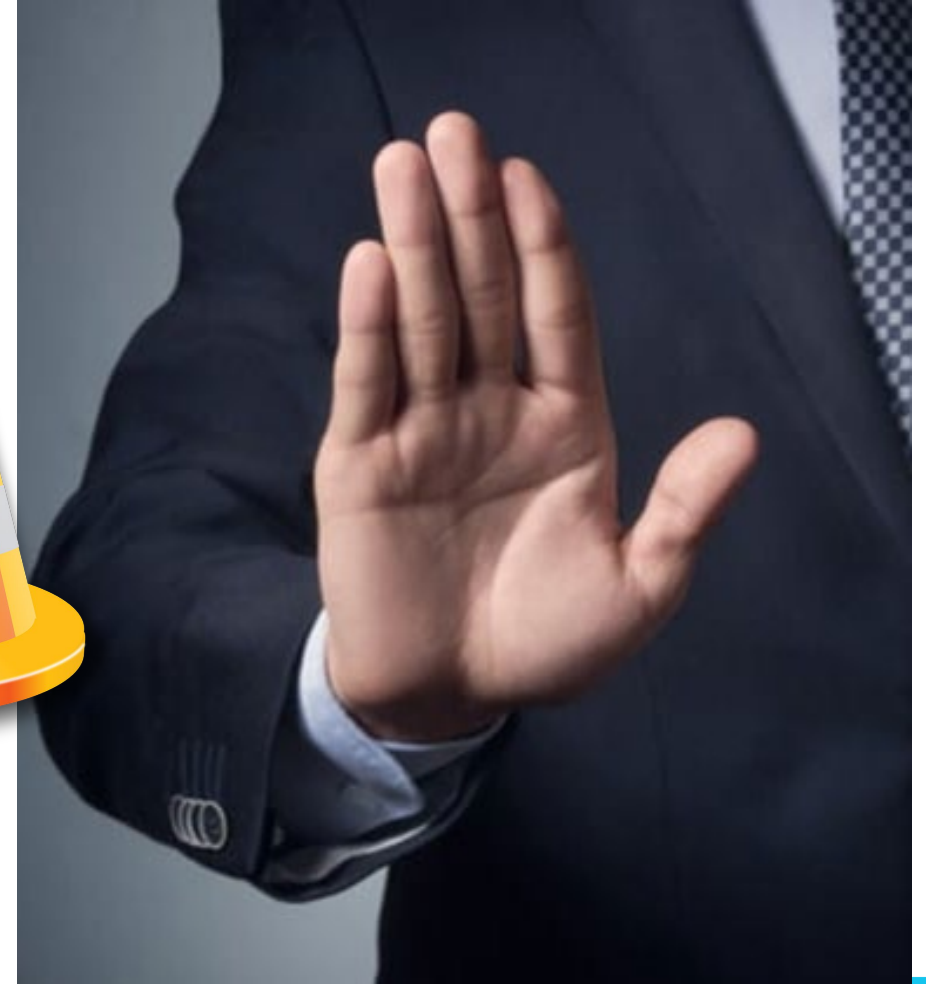
*Figura del ciclo de retroalimentación y aprendizaje.
Fuente: traducido y adaptado de GV (s.d.).*

Design Sprint – ¿Cuándo NO usar?

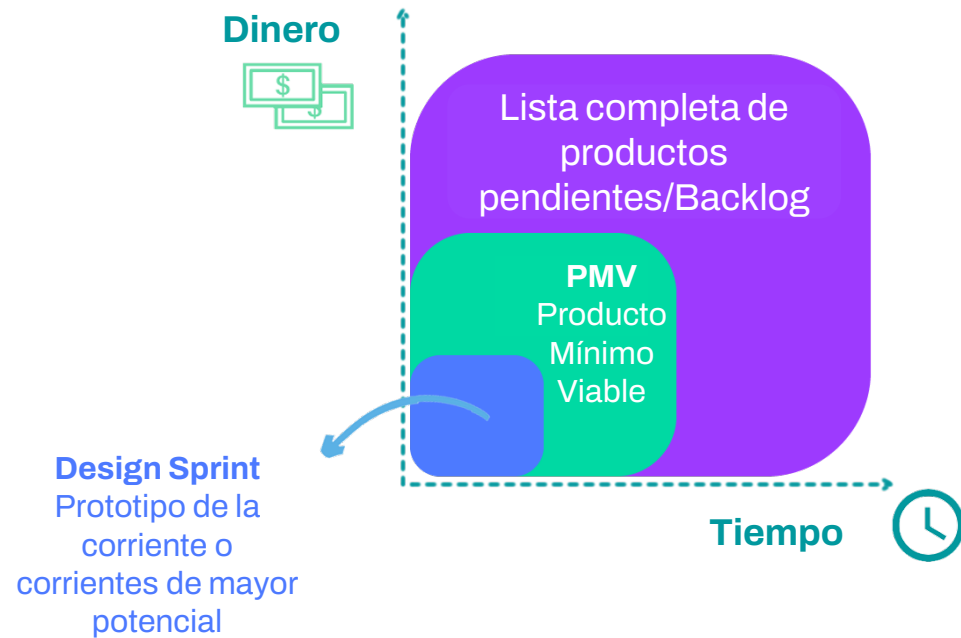
No hay investigación de usuarios o comprensión de su base de clientes.

Si tiene una dirección clara del producto y solo necesita tiempo dedicado al proyecto.

Si no tienes participación de liderazgo.

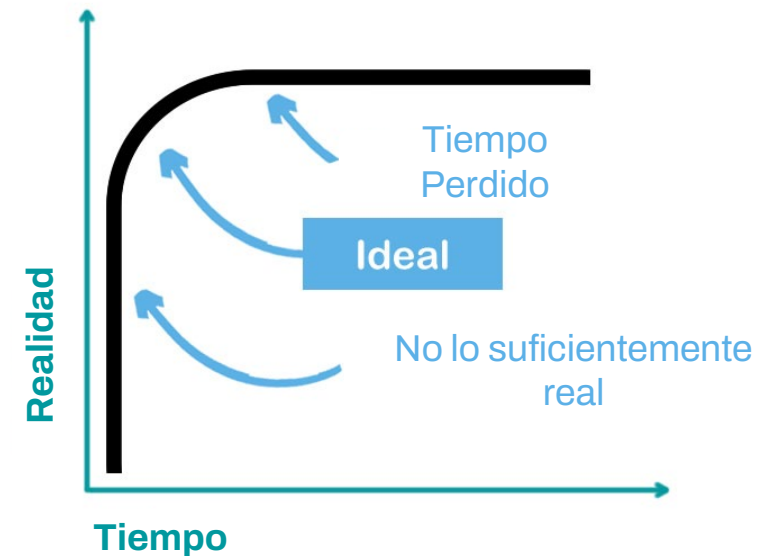


Prototipo x PMV x Producto



*Design Sprint - figura prototipo validada.
Fuente: adaptado de Souza (2018).*

Calidad del prototipo



*Calidad de la figura prototipo. Fuente: adaptado de Knapp;
Zeratsky; Kowitz (2017).*



Certificación Agile HR Professional

Beneficios

- Mejora en la gestión del talento, aumento de la satisfacción y retención de empleados, optimización de procesos de RRHH.

Habilidades Desarrolladas

- Implementación de prácticas ágiles en RRHH, gestión del cambio, desarrollo de equipos de alto rendimiento, técnicas de contratación ágil.



<https://certiprof.com/collections/agile/products/agile-hr-certified-professional-ahrpc>



Módulo 03

Diseño Sprint 2.0



Design Sprint

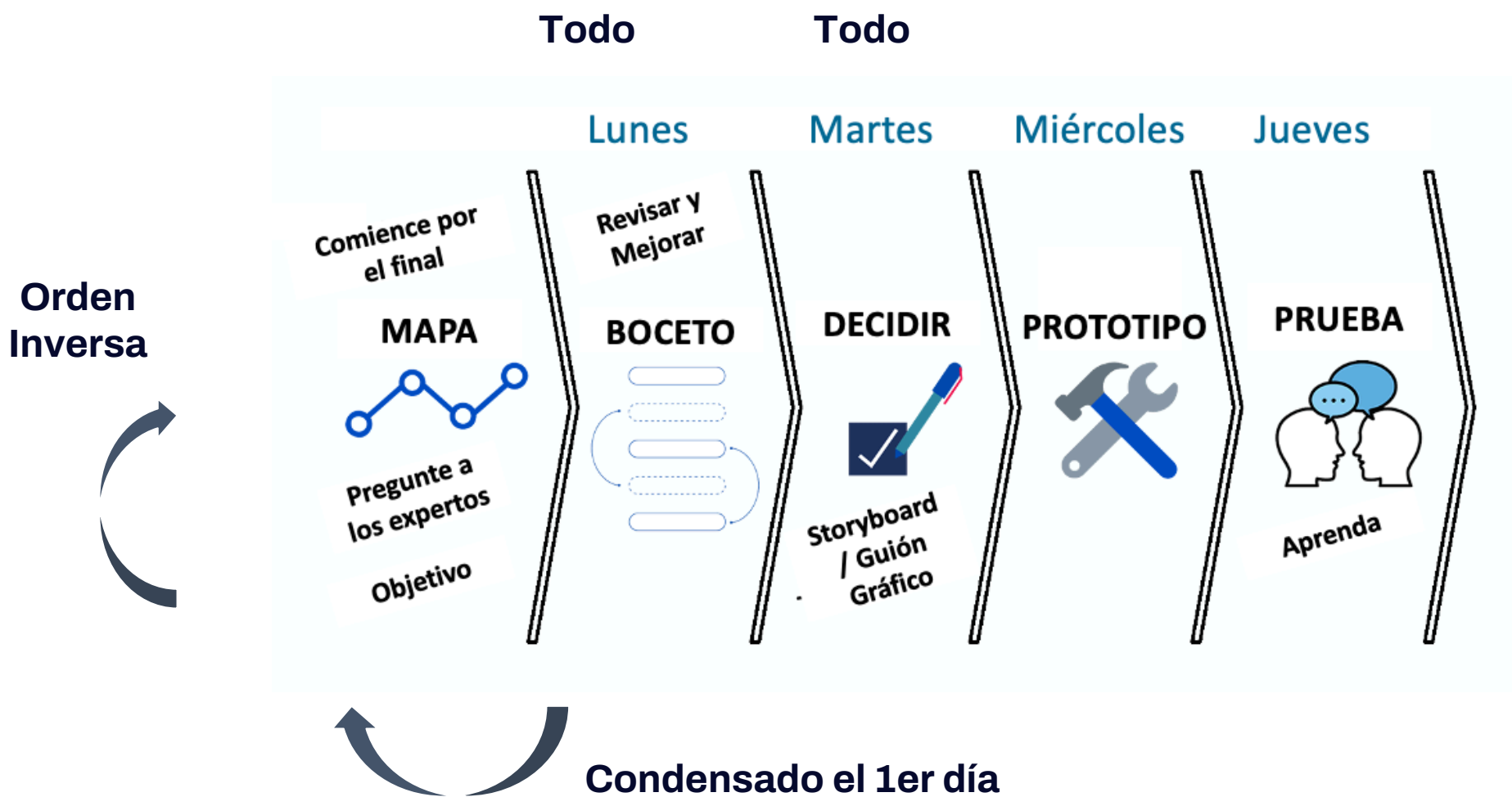
La versión 2.0 de Design Sprint fue una actualización propuesta a través de una asociación entre Jake Knapp y la agencia AJ&Smart. Después de experimentar con la aplicación del método original varias veces, se dieron cuenta de que sería posible unir algunos pasos y simplificar otros, definiendo su aplicación en cuatro días.

La diferencia entre el método original creado en Google Ventures y el adaptado por AJ&Smart se debe a la reducción de la inmersión a cuatro días, consolidando los dos primeros días en uno e invirtiendo el orden entre las actividades "Mapa" y "Pregunta a los expertos".

También se insertó una actividad llamada "User Testing Flow", que tiene como objetivo describir cada paso que el usuario pasará por la prueba, y luego detallar todo en un guión gráfico hasta el final de la tarde (AJ & SMART, na.).



Design Sprint 2.0



2.0

AJ&Smart



Design Sprint 2.0 Agenda

Antes		Primer Día	Segundo Día	Tercer Día	Cuarto Día	Después
Preparación de la búsqueda	Mañana	Presentación del problema Entrevista a los expertos "Cómo podríamos" Objetivo a largo plazo Preguntas del Sprint Mapa	Votación del mapa de calor Primeros demos Votación de ideas Voto decisivo	Distribución de tareas Prototipo: -Selección de recursos -Construcción -Redacción de textos Planificación de las pruebas Confirmación de los usuarios	Prueba con 5 usuarios: -Bienvenida -Preguntas sobre el cliente -Presentación del prototipo y tareas -Desarrollo - 1 hora cada uno Los equipos asisten a distancia -Anotaciones positivas y negativas -Intervalo entre cada una - Identificar patrones	Hoja de ruta de los próximos pasos
	Tarde	Lista de referencias Notas Esquema de la solución Los 8 ideas mas locas Solución	Usuarios Flujo de pruebas Guión gráfico/Storyboard Buscar usuarios para muestreo-prueba	Prototipo: -Ver todo -Simular la prueba	Revisar Pasos siguientes	
Equipo		Diseñadores, especialistas, equipo técnico		Diseñadores e ingenieros		Diseñadores, usuarios, equipo

Figura de la Agenda Design Sprint 2.0.
Fuente: basado en AJ&Smart (s.d.).



Design Sprint 2.0 Agenda



Zero

- Haga una encuesta con los usuarios
- Comparta una sesión informativa sobre el DS y el objetivo
- Comunique el horario con anticipación y asegure su presencia
- Proporcione materiales y almuerzo / café
Defina el equipo y los roles ...



Sal al Mundo y Busca Experiencias



- Colecciona inspiraciones
- Observación
- Empatiza
- Escucha con tus ojos
- Cosas que inician un comportamiento
- Busca adaptaciones que las personas hagan
- Busca lo que a la gente le importa
- Escucha el lenguaje corporal



Sala de Guerra



¡Prepara la habitación!
¡Evita las distracciones!
¡Graba todo!
¡Trabajo individual, juntos!



Roles de Sprint de Diseño



7 persona o menos:

- Facilitador
- Definidor (1 o 2 personas)
- Especilistas en:
 - Finanzas
 - Marketing
 - Consumidor
 - Tecnologia/logística
 - Diseño
- Creador de problemas (punto de vista crítico y divergente)



Roles de Sprint de Diseño

Al tratarse de un proceso colaborativo, es fundamental reservar la agenda de personas clave (entre tres y siete) para que el trabajo sea productivo, como un patrocinador o representante (decisor), empresarios, expertos, facilitador, además de personas capaces de crear un prototipo adecuado para validar la idea.

Es fundamental que estos participantes liberen sus agendas, que se reserve una sala exclusiva para este trabajo, además de la distribución de materiales, como post-its, papel, bolígrafo y pizarras, como ejemplos.



Día 01 – Inicio del Trabajo

Comenzamos pidiendo a los expertos que entiendan más sobre el problema / proyecto y los participantes describen sus observaciones en el formato "Cómo podríamos" resolver tales situaciones, que se clasifican y priorizan.

De esta manera, es posible definir el reto con un objetivo a largo plazo más claramente estructurado y las cuestiones que el sprint necesita resolver, asegurando que nada impida que se logre el resultado.

A continuación, los usuarios o personas se colocan en el extremo izquierdo del tablero y el objetivo a la derecha, y luego se señalan los pasos para "conectar" los extremos, considerando los elementos "Cómo podríamos" enumerados.



Día 01 – Inicio del Trabajo

De esta manera, pudimos llegar a las definiciones de metas y los actores que serán considerados posteriormente para la construcción de las soluciones que elaborará cada uno de los participantes.

Anteriormente, los involucrados deben buscar soluciones que ya existen en el mercado, como la evaluación comparativa con otros actores, mercados, etc. El propósito es obtener la mayor inspiración posible con estas referencias, que se presentarán a los otros participantes y se mostrarán para que sea posible tomar notas antes de ir a redactar.

El propósito de este día es que cada participante haya producido su propia solución, basada en las ideas, la información y el conocimiento presentado.



Día 01 – Inicio del Trabajo

Lunes



Comprender / definir

- El objetivo a largo plazo
- Preguntas de Sprint - ¿Qué quieres responder?
- ¿Cómo podríamos?



Día 01 – Inicio del Trabajo



Día 01 – Inicio del Trabajo

Lunes



¿Cómo podríamos?

- Plantear preguntas
- Organizar por temas y priorizar



Día 01 – Inicio del Trabajo

Lunes



Mapa - ¡fija el público y el objetivo!

- Diagrama simple
- Lista de actores - izquierda
- Escribir el final - derecha
- Palabras y flechas en el centro
- Asignar la prioridad del mapa HMW
- No complicar - 5 a 15 pasos



Día 01 – Inicio del Trabajo



*Creación de la figura del mapa.
Fuente: Kit Sprint de diseño de sitios de Google.*

Día 01 – Inicio del Trabajo

Continuación del lunes



Diverge

- Lista de referencias
- Demostraciones de rayos
- Registrar ideas en un tablero
- Dividir o agrupar

Elija a los participantes de la prueba



Día 01 – Inicio del Trabajo

Continuación del lunes



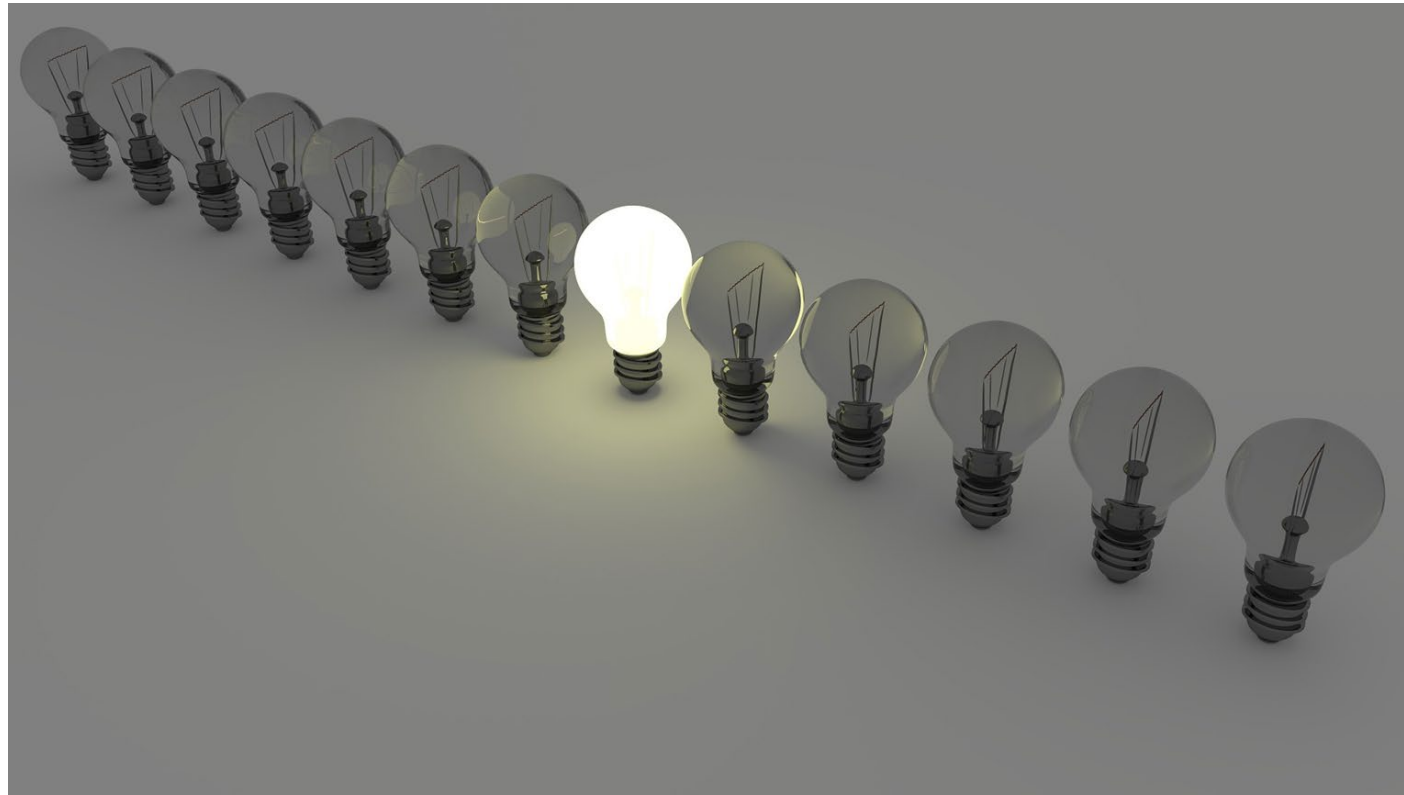
Demostraciones de Lightning

- Enviar las referencias
- Registrar ideas en un tablero



**"La mejor manera de tener
una buena idea es tener
muchas ideas".**

**PREMIO NOBEL DE QUÍMICA
LINUS PAULING**



Día 01 – Inicio del Trabajo

Continuación del lunes



Boceto

- Notas
- Ideas
- Crazy 8s
- Boceto de la solución

¡Calidad de solución y no talento artístico!



Día 01 – Inicio del Trabajo



Boceto

- Autoexplicativo
- Anónimo
- Puede ser feo
- Tener palabras
- Título llamativo

*Creación de la figura de boceto.
Fuente: Kit Sprint de diseño de sitios de Google.*



Día 02 – Vamos a Contar la Historia

Las soluciones creadas serán analizadas con el fin de entender cuál está más alineada con el objetivo establecido, ya que sería imposible considerar todas ellas y prototipo, para que luego puedan ser probadas con el público.

Se realiza una votación para formar un mapa de calor y se presentan las soluciones, se enumeran las partes elegidas y el tomador de decisiones puede dar la última palabra con su súper voto.

Luego, se crea el Flujo de prueba de usuario para ayudar a comprender cómo el usuario navegará a lo largo de la prueba, facilitando la creación del guión gráfico, un plan paso a paso con todos los pasos para construir el prototipo.

La intención es facilitar el prototipado y, en consecuencia, la validación del usuario final, escribiendo todo el contenido, describiendo el tipo de imagen y la interacción que se espera llevar a cabo con el prototipo.



Día 02 – Vamos a Contar la Historia

Martes

DECIDIR



Storyboard
/ Guión
Gráfico

Decidir

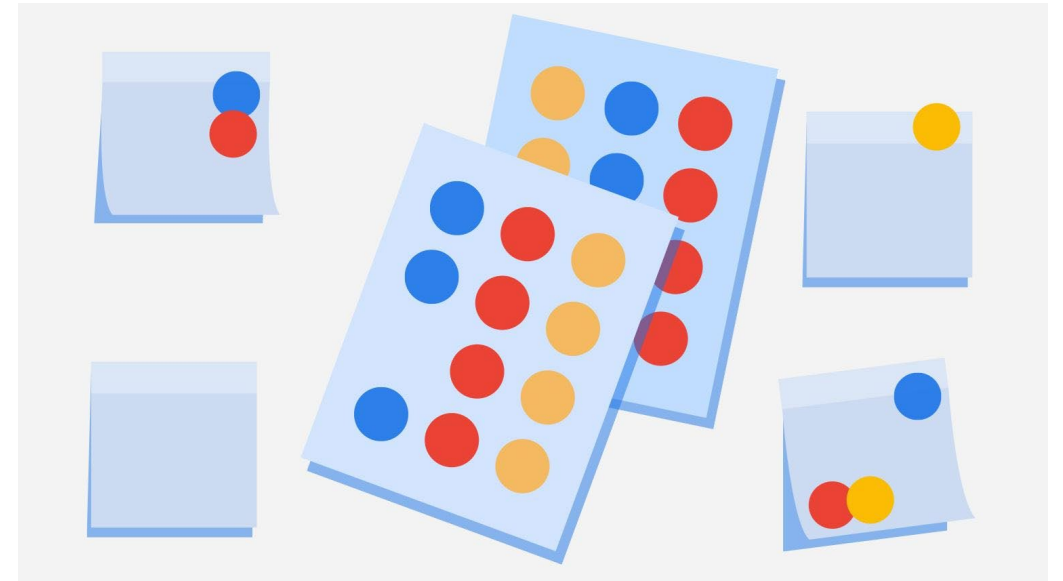
- Revisión de los bocetos
- Supervoto
- Batalla o todo en uno
- Prueba de flujo
- Storyboard



Día 02 – Vamos a Contar la Historia

Decisión Pegajosa (Sticky)

- Museo de Arte
- Observar
- Stickers
- Críticas a los rayos
- Encuesta
- Supervoto - Definidor
- Facilitador: Señala las pegatinas y narra
- Escritor: Pone las ideas destacadas en notas adhesivas
- Cronómetro visible (3 minutos por solución)
- Equipo: Llama la atención sobre las ideas destacadas



*Figura decisión pegajosa
Fuente: Google's Site Design Sprint Kit.*

Flujo de Prueba de Usuario

Flujo de prueba de usuario final

El usuario ve el widget con o sin opciones predefinida	El usuario responde a las preguntas del chatbot	El usuario decide responder a preguntas adicionales para obtener tarifas más precisas	Al usuario se le muestran las gamas de precios según los niveles de cobertura	El usuario hace clic en la CTA para ver más cotizaciones	El usuario llega a la aplicación con la información del widget ya predefinida
--	---	---	---	--	---

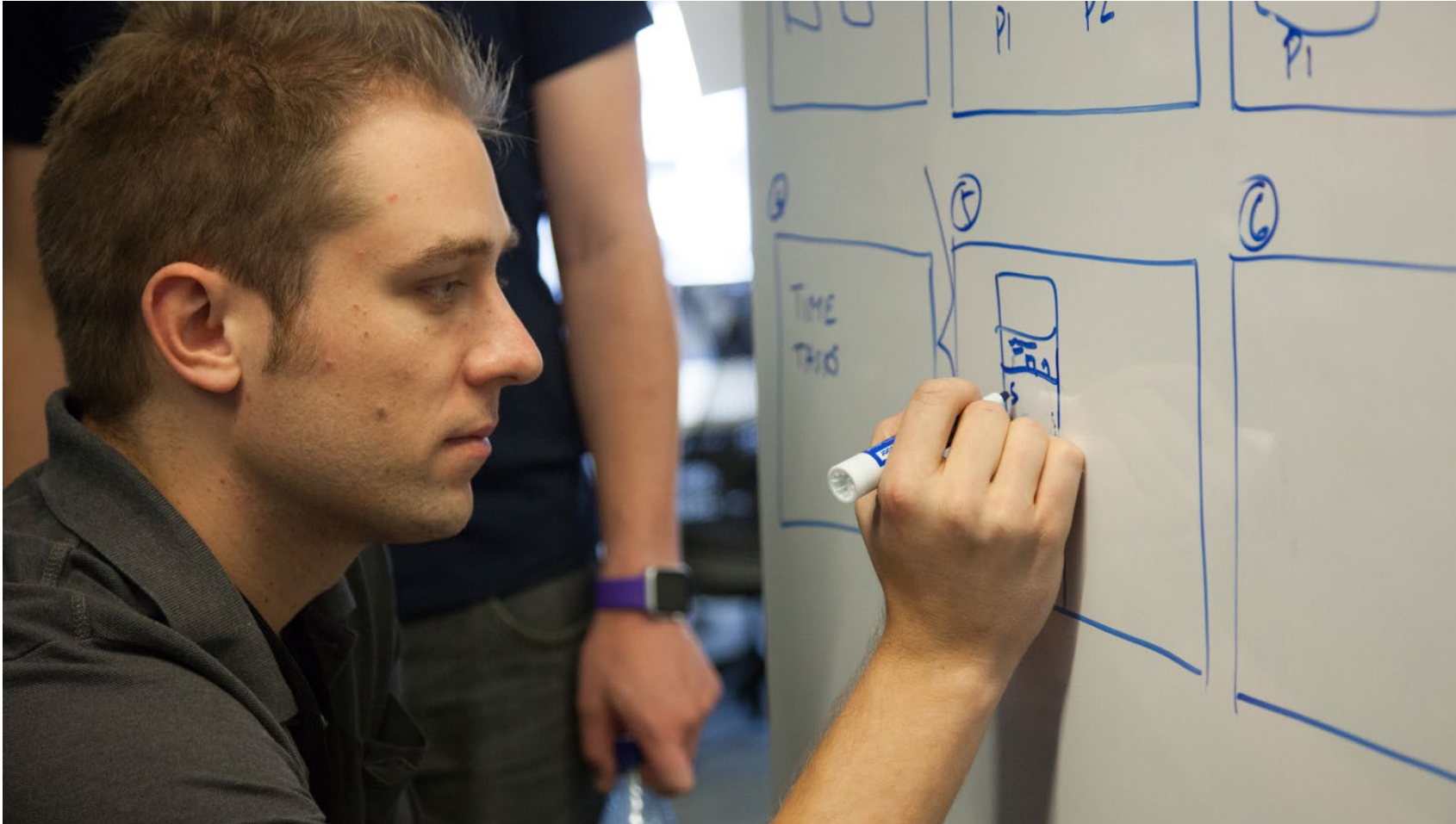
Flujos de prueba de usuarios propuestos

1	2	3	4	5	6
El usuario lee un artículo en el sitio web del afiliado	El usuario responde "¿está usted actualmente asegurado?"	El usuario introduce el código postal	El usuario introduce el vehículo, la edad, el propietario de la vivienda y el estado civil	Al usuario se le muestran algunas cotizaciones	Puentes de usuario a la aplicación
El usuario ve el widget	El usuario introduce el código postal	El usuario opta por responder a preguntas adicionales para obtener tarifas más precisas.	El usuario evalúa qué tasa de cobertura es más adecuada	El usuario hace clic en la CTA para ver más cotizaciones	El usuario entra en la aplicación
El usuario ve el widget con o sin opciones precargadas	El usuario aprende que este widget ayudará a comparar las tarifas de los seguros de automóviles	El usuario responde preguntas clave	El usuario ve ejemplos de lo que su tarifa podría ser	EL usuario selecciona una tarifa de cobertura para comparar compañías aseguradoras ofreciendo ese precio	Los usuarios pasan al embudo
El usuario ve el widget en el sitio del afiliado	El usuario confirma o introduce información	El usuario ve la información de partida	El usuario hace clic en la CTA que hace de puente hacia el sitio	El usuario hace clic en la CTA para ver más cotizaciones	El usuario llega a la aplicación con la información del widget ya predefinida
El usuario ve el widget	El usuario responde a las preguntas del chatbot	El usuario ve la puntuación de precisión visual/inseguridad	El usuario puede ver los precios de los distintos niveles de cobertura	El usuario llega a la página de resumen del sitio y hace clic en mostrar mis cotizaciones	usuario llega al flujo de la aplicación con información predefinida

*Ejemplo de figura de flujo de prueba de usuario.
Fuente: adaptado Stephens (2018).*



Storyboard – Guión Gráfico



*Figura del guión gráfico.
Fuente: Kit Sprint de diseño de sitios de Google.*

Día 03 – Manos a la Obra

Este es considerado el día más tenso y agotador de la inmersión, ya que todo el trabajo realizado a lo largo de la semana está dirigido a validar la idea con el usuario, a través de un prototipo desarrollado en alta fidelidad, simulando en la medida de lo posible una experiencia real.

En días anteriores, todos en el equipo deberían participar. En esto, la tarea está más restringida a los diseñadores y/o ingenieros que desarrollarán el prototipo, sin obligación para el resto de participantes.

Sin embargo, hay algunos roles considerados esenciales para que la tarea se complete, siguiendo la idea de "divide y vencerás": hacedores, costureros (que lo armarán todo), escritor, revisor (buscará fuentes de materiales, figuras, etc.) y entrevistador.



Día 03 – Manos a la Obra

El entrevistador ya debería haber señalado a cinco usuarios (la cantidad ideal) que participarán en la prueba al día siguiente, garantizando adecuadamente su participación y realizando una prueba final con el prototipo, simulando la entrevista para asegurar su comprensión y realizar los ajustes necesarios.

Es importante tener una mentalidad de prototipo, lo que significa considerar que son desechables, hacer posible hacer cualquier cosa, lo justo para aprender, realistas en la medida de lo posible y utilizar las herramientas adecuadas para ello, siendo viables para obtener una calidad ideal en tan solo un día de trabajo.



Día 03 – Manos a la Obra

Miércoles

PROTOTIPO



Prototipo

- Mentalidad de prototipo
- Herramientas adecuadas
- Dividir y conquistar
- Juntar todo y probar



Día 03 – Manos a la Obra

Miércoles

PROTOTIPO



Mentalidad de prototipo

- Pueden hacer cualquier cosa
- Son desechables
- Lo justo para aprender
- Parecer lo más real posible

Herramientas adecuadas - PowerPoint

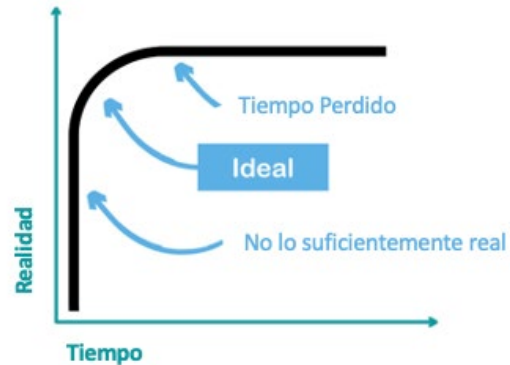
Roles - fabricantes, cocedores, escritores, revisores y entrevistadores



Día 03 – Manos a la Obra

Calidad del prototipo

Calidad de la figura prototipo.
Fuente: adaptado de Knapp;
Zeratsky; Kowitz (2017).



Prototipo

- Póngalo todo junto - asegure la consistencia
- Prueba - simule la entrevista con el prototipo, con tiempo para ajustar si es necesario

Design Sprint - figura
prototipo validada.
Fuente: adaptado de
Souza (2018).



Día 04 – Cara a Cara con los Usuarios

Las entrevistas deben realizarse con cinco usuarios, limitadas a una hora cada uno, comenzando con preguntas sobre el cliente, presentando el prototipo y tareas detalladas para obtener la reacción de cada uno, por separado, a su vez.

El equipo debe asistir, a través de una solicitud de transmisión en línea, al entrevistador y al cliente, que estará en otro entorno. También es importante que vean el prototipo, lo vean juntos y tomen notas en un tablero (positivo, negativo y neutro), con breves descansos entre cada entrevista para discutir los puntos e identificar patrones.

El resultado debe ser una revisión del objetivo a largo plazo y las preguntas de Sprint, para verificar si fueron respondidas, y definir los próximos pasos. Es importante estar abierto a fracasos eficientes o éxitos con fracasos, ya que es esencial aprender del resultado y evolucionar la idea.

El Design Sprint debe, por tanto, ser una fase previa al desarrollo de la propia solución, que se puede implementar a través de un enfoque ágil, como Scrum, para validar la idea y definir el alcance del problema a resolver, según el espectro de innovación.



Día 04 – Cara a Cara con los Usuarios

Espectro de innovación

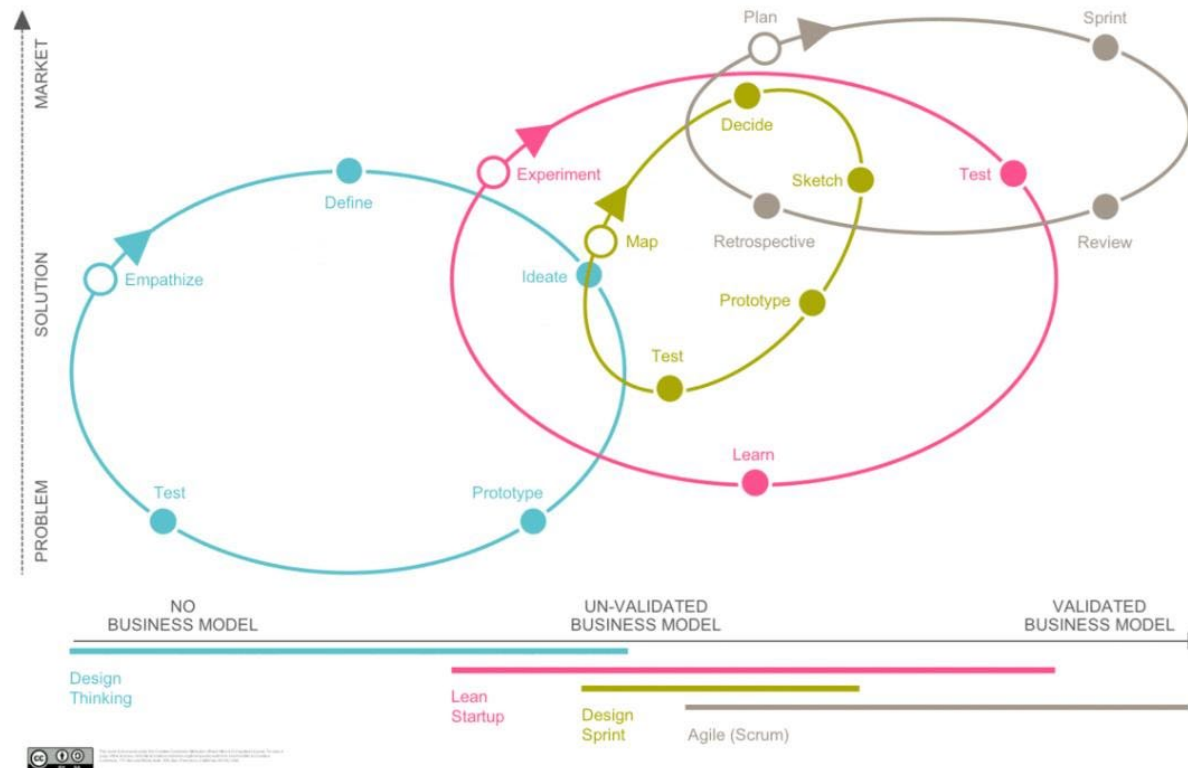


Figura del espectro de innovación.
Fuente: Claes (2017) bajo licencia Creative Commons.



Día 04 – Cara a Cara con los Usuarios

Como puede parecer, Design Sprint no debe verse como una simple receta de pastel que siempre necesitará usar las mismas (o todas) las mismas técnicas. Las actividades deben elegirse de acuerdo con lo que mejor se adapte a resolver un problema determinado.

Lo mismo ocurre con el resultado final de la solución, ya que no siempre será una nueva característica o producto, puede ser la mejora de un proceso, un diagrama de flujo, un cambio estructural o de equipo.



Día 04 – Cara a Cara con los Usuarios

Jueves

PRUEBA



Aprenda

Validar

- Entrevistas con 5 usuarios - 1h máximo
- Relojes de equipo juntos
- Tomar notas (+ o -)
- Identificar patrones



Día 04 – Cara a Cara con los Usuarios



Validar

- Bienvenida
- Preguntas del cliente
- Presentación prototipo
- Tareas detalladas para comprobar la reacción
- Debriefing

Figura de validación.

Fuente: Kit Sprint de diseño de sitios de Google.



Día 04 – Cara a Cara con los Usuarios

Showcase

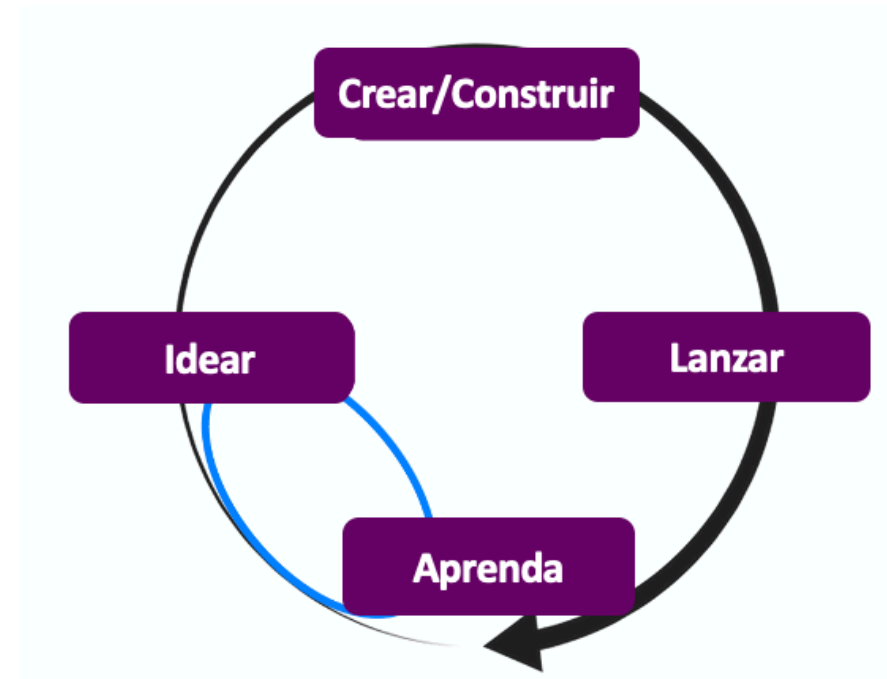
- Revise los objetivos a largo plazo y las preguntas de Sprint, y verifique si se responden
- Fracaso eficiente o éxito con fracasos

Hoja de ruta - próximos pasos



Día 04 – Cara a Cara con los Usuarios

Acceso directo para aprender sin construir y lanzar la solución de hecho.



*Figura del ciclo de retroalimentación y aprendizaje.
Fuente: traducido y adaptado de GV (s.d.).*

¿Lanzó el producto?

¡Las empresas líderes se suicidan cuando creen que el éxito es para siempre!



Certificación Business Agility Professional

Beneficios

- Mayor capacidad de respuesta y adaptación al cambio, alineación estratégica, mejora en la eficiencia operativa.

Habilidades Desarrolladas

- Estrategias de agilidad empresarial, toma de decisiones basada en datos, liderazgo ágil, gestión de cambios organizacionales.



<https://certiprof.com/collections/business-it-certifications/products/business-agility-professional-certification-bapc%E2%84%A2>





Éxito en su viaje
con la aplicación
de Design Sprint



Fuentes / Referencias

- AJ&SMART. Design Sprint. Available at: <<https://ajsmart.com/design-sprints/>>. Accessed on: September 17th 2021.
- ALMEIDA, Rafael. Agile Design Thinking. Available at: <<https://blog.landing.jobs/agile-design-thinking-buzzword-bingo-or-is-it-worth-your-time-555915519027>>. Accessed on: September 17th 2021.
- CLAES, Geert. When, witch... Design Thinking, Lean, Design Sprint, Agile? Medium, Oct. 03, 2017. Available at: <<https://medium.com/@geertwlcles/when-witch-design-thinking-lean-design-sprint-agile-a4614fa778b9>>. Accessed on: September 17th 2021.
- Design Council. What is the framework for innovation? 2019. Available at: <<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>>. Accessed on: September 17th 2021.
- DIMMICK, Damon. Fitting big-picture UX into agile development. Smashing magazine, Nov. 6, 2012. Available at: <<https://www.smashingmagazine.com/2012/11/design-spikes-fit-big-picture-ux-agile-development/>>. Accessed on: September 17th 2021.



Fuentes / Referencias

- GARTNER Enterprise Architecture and Technology Innovation Leadership Vision for 2017. Gartner, 2017. Available at: <https://www.gartner.com/binaries/content/assets/events/keywords/enterprise-architecture/epaeu17/enterprise_architecture_and__tech-innovation.pdf> . Accessed on: September 17th 2021.
- GEPROS. Design Sprint versus Design Thinking: A comparative analysis. Available at: <<https://repositorio.usp.br/directbitstream/f999d422-4fba-4a0d-aa3d-a2a291b2674e/Design%20Sprint%20versus%20Design%20Thinking.pdf>>. Accessed on: September 17th 2021.
- GOOGLE (United States). Design Sprint Kit: Phases & Methods. 2018. Available at: <<https://designsprintkit.withgoogle.com/>>. Accessed on: September 17th 2021.
- GV The Design Sprint. Available at: <<https://www.gv.com/sprint/>>. Accessed on: September 17th 2021.



Fuentes / Referencias

- ISMAIL, Salim; MALONE, Michael S.; VAN GEEST, Yuri. Exponential Organizations: Why they're 10 times better, faster, and cheaper than yours (and what to do about it). Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.
- KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden. Sprint: The method used at Google to test and apply new ideas in just 5 days. Rio de Janeiro: Intrinsic, 2017.
- KUEBLER, Greg. Bluepoint Design Sprint Program. 2017. Available at: <<http://gregkuebler.com/portfolio-item/startup-accel/bluepoint-design-sprint-program/750/>>. Accessed on: September 17th 2021.
- RIES, Eric. The Lean Startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create hugely successful companies. São Paulo: Lua de Papel, 2012.
- RYAN, Evan. Demystifying the Design Sprint. Slideshare, Jun. 21, 2017. Available at: <<https://www.slideshare.net/FreshTilledSoil/demystifying-the-design-sprint>>. Accessed on: September 17th 2021.



Fuentes / Referencias

- SCHNEIDER, Jonny. Understanding how Design Thinking, Lean and Agile Work Together. Mind the Product, Sep. 20, 2017. Available at: <<https://www.mindtheproduct.com/understanding-design-thinking-lean-agile-work-together/>>. Accessed on: September 17th 2021.
- SOUZA, Mayra. Design Sprint and Lean Inception complement each other. Like? Slideshare, Oct. 11, 2018. Available at: <<https://www.slideshare.net/MayraRodriguesDeSouz/design-sprint-e-lean-inception-se-complementam-como-119060018>>. Accessed on: September 17th 2021.
- STEPHENS, Matthew. How the Zebra runs remote Design Sprints. Medium, Jun. 26, 2018. Available at: <<https://medium.com/the-zebra/running-design-sprints-with-a-remote-team-79de11c78887>>. Accessed on: September 17th 2021.



...

COMPARTE Y VERIFICA TUS LOGROS DE APRENDIZAJE FÁCILMENTE

#DSPC #certiprof



...



¡Síguenos, ponte en contacto!



www.certiprof.com

CERTIPROF® is a registered trademark of Certiprof,
LLC in the United States and/or other countries.