



## Sprint

El método para resolver problemas y testar nuevas ideas en sólo cinco días

Autor: Jake Knapp



El término «*sprint*» en este libro se refiere a un taller de 5 días con el objetivo de elaborar y probar un prototipo.

Para evitar confusiones, en otros contextos se suele llamar a este tipo de taller «*design sprint*».

### ¿Qué aporta?

Este libro es el origen de los «design sprint», una de las prácticas de agile inception más extendidas.

Es un taller colaborativo que ayuda a alinear al equipo y lograr una visión compartida. Perfecto para proyectos:

- De alto riesgo, en los que es mejor equivocarse y aprender rápido antes de invertir demasiado.
- Para los que se dispone de poco tiempo.
- Que han quedado atascados.

### Ideas clave

Cualquier producto o servicio puede prototiparse y testarse en cinco días. Se necesita un buen equipo de máx. 7 personas y seguir este método de forma fiel, al menos en los primeros intentos.

1. Se establece un objetivo claro y se reúnen información e ideas para alcanzarlo.
2. Mediante trabajo individual y sistemas para toma rápida de decisiones se definen y construyen uno o varios prototipos.
3. El prototipo se presenta a usuarios potenciales en un escenario lo bastante realista para resolver las dudas más críticas.

Libro completo disponible en: [Amazon](#) (en español), [Abebooks](#) (en inglés).



## Semana de sprint en orden cronológico

### Lunes

Objetivo y mapa

#### Espacio de trabajo

Se recomienda no cambiar de habitación y no usar dispositivos electrónicos.

#### Objetivo a largo plazo

Siendo optimistas: ¿qué se espera lograr?

#### Preguntas del sprint

Siendo pesimistas: ¿qué podría salir mal?

#### Mapa

Recorrido del usuario hasta completar todas las acciones en <20 pasos.

#### Entrevistas a expertos

Se explican sprint y *mapa* a cada experto y se le pide opinión y consejo. El equipo toma notas que empiezan con: «¿cómo podríamos...?» y más tarde las ordena y prioriza.

#### Objetivo del sprint

Se priorizan un tipo de usuario y un aspecto de su experiencia.

### Martes

Búsqueda de soluciones

#### Demos relámpago

Cada miembro presenta 1-2 soluciones existentes y con potencial.

Se recomienda buscar inspiración en otras áreas de negocio y proyectos anteriores de la empresa.

#### Bocetos individuales

Se trabaja en papel y por separado para resolver distintas partes del *mapa* o la misma:

- 20 min. para recoger información.
- 20 min. para esbozar ideas en sucio y seleccionar las mejores.
- 8 min. para 8 variantes (en total) a partir de los mejores esbozos.
- 30 min. para un boceto completo, anónimo y autoexplicativo de la mejor idea en 1-3 láminas.



#### Materiales:

Pizarras con *objetivo*, *preguntas* y *mapa* (lunes) siempre presentes; notas adhesivas; gomets; marcadores verdes, rojos y negros.



## Miércoles

Toma de decisiones

### Decisión adhesiva

- **Museo de arte.** Se exponen los bocetos en el orden del *mapa*.
- **Mapa térmico.** 20-30 votos adhesivos por persona. Se destacan ideas interesantes y anotan dudas y comentarios.
- **Evaluación veloz.** El facilitador narra cada boceto, captura ideas destacadas, y el autor aclara dudas. 3 min. por boceto.
- **Votación silenciosa.** Cada uno vota su boceto o idea favorita.
- **Supervoto.** El decisor elige su solución preferida para prototipar.

### Storyboard

Se guioniza la muestra del prototipo en unas 15 escenas (una escena por cada minuto del test).

## Jueves

Prototipo

### Selección de herramientas

El prototipo debe ser una fachada, no el producto real.

Se recomienda modificar un objeto existente o crear una interfaz o página falsa en Keynote o PowerPoint.

### División de tareas

Se trabaja en paralelo:

- 2 mínimo construyen el prototipo.
- 1 redacta textos realistas.
- 1 busca recursos (iconos, fuentes).
- 1 combina todo en el prototipo final.
- 1 guioniza entrevistas.

### Construcción

#### Prueba

El encargado de combinar los elementos en el prototipo final lo presenta al resto, incluido el decisor.

## Viernes

Entrevistas

### Entrevistas

Se presenta el prototipo a 5 personas de forma individual. 1 hora por entrevista.

El equipo observa desde otra sala en tiempo real y apunta en notas adhesivas: verde para reacciones positivas, rojo para negativas, negro para neutras.

### Conclusiones

En base al objetivo y las preguntas del sprint, se ordenan las notas de las entrevistas para encontrar patrones.

Se decide cómo proceder en consecuencia con lo aprendido.



#### Roles

El equipo consta de 7 personas como máximo. Entre ellas debe haber ciertos roles:

**Decisor:** persona/s con la última palabra en todas las decisiones. A poder ser el director o responsable del proyecto, o un empoderado directo.

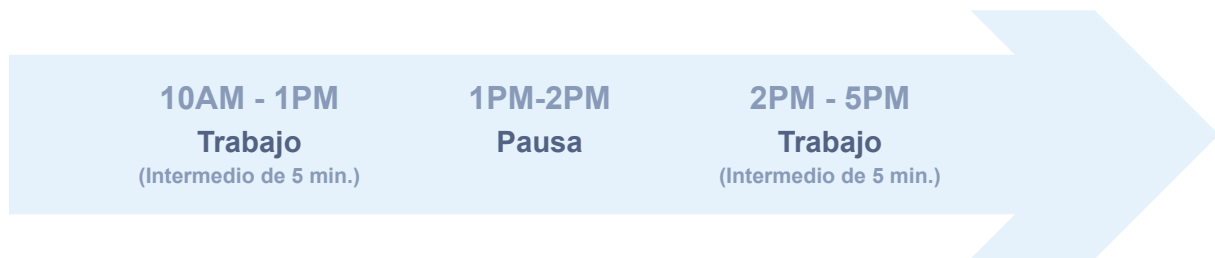
**Facilitador:** responsable de moderar, marcar tiempos y capturar ideas sobre la marcha.

**Reclutador:** responsable de encontrar a cinco usuarios ideales para el viernes. Requiere un par de horas adicionales de trabajo cada día.



# SPRINT

## Checklist general



	AM	PM
LUN	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> <b>Objetivo a largo plazo</b> ¿Para qué es este sprint?</li><li><input type="checkbox"/> <b>Preguntas del sprint</b> ¿Qué podría salir mal?</li><li><input type="checkbox"/> <b>Mapa</b> ¿Cómo lo usará el destinatario final?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> <b>Entrevistas a expertos</b> El equipo toma notas que comienzan con «¿cómo podríamos...?»</li><li><input type="checkbox"/> <b>Objetivo del sprint</b></li></ul>
MAR	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> <b>Demos relámpago</b> 1-2 ideas útiles por miembro; 3 min./idea.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> <b>Bocetos individuales</b> 20 min. Recogida de información. 20 min. Esbozo de ideas en sucio. 8 min. 8 variantes de las mejores ideas. 30 min. Boceto completo y autoexplicativo.</li></ul>
MIÉ	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> <b>Decisión adhesiva</b> Museo de arte. Mapa térmico. Evaluación veloz. Votación silenciosa. Supervoto.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> <b>Storyboard</b> Dividir los 15 min. del test en 15 escenas.</li></ul>
JUE	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> <b>Prototipo</b> Tareas: 2 fabrican, 1 escribe, 1 busca recursos, 1 compone, 1 prepara las entrevistas.</li></ul>	
VIE	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> <b>Entrevistas</b> 1 h. por entrevista. El equipo las observa desde otra sala y toma notas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> <b>Entrevistas</b></li><li><input type="checkbox"/> <b>Conclusiones</b> Mediante la búsqueda de patrones en las notas de las entrevistas.</li></ul>

