



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.

Temas

Design sprint, innovación

Comprar libro

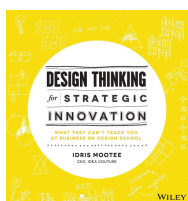
En inglés: [Abebooks](#)

En español: [Amazon](#)

Formación

Design Sprint

Libros relacionados



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:

- 20min. para recoger información.
- 20min. para esbozar ideas en sucio y seleccionar las mejores.
- 8min. para 8 variantes (en total) a partir de los mejores esbozos.
- 30min. 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

10AM- 1PM
Trabajo
(Intermedio de 5 min.)

1PM- 2PM
Pausa

2PM- 5PM
Trabajo
(Intermedio de 5 min.)

	AM	PM
LUN	Objetivo a largo plazo ¿Para qué es este sprint? Preguntas del sprint ¿Qué podría salir mal? Mapa ¿Cómo lo usará el destinatario final?	Entrevistas a expertos El equipo toma notas que comienzan con «¿cómo podríamos...?» Objetivo del sprint
MAR	Demos relámpago 1-2 ideas útiles por miembro; 3 min./idea	Bocetos individuales 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.
MIÉ	Decisión adhesiva Museo de arte. Mapa térmico. Evaluación veloz. Votación silenciosa. Supervoto.	Storyboard Dividir los 15 min. del test en 15 escenas.
JUE	Prototipo Tareas: 2 fabrican, 1 escribe, 1 busca recursos, 1 compone, 1 prepara las entrevistas.	
VIE	Entrevistas 1 h. por entrevista. El equipo las observa desde otra sala y toma notas.	Entrevistas Conclusiones Mediante la búsqueda de patrones en las notas de las entrevistas.

