

Mi blog

BLOG

Home (/) / Blog (/blog) / Project Management (/category/project-management/) /

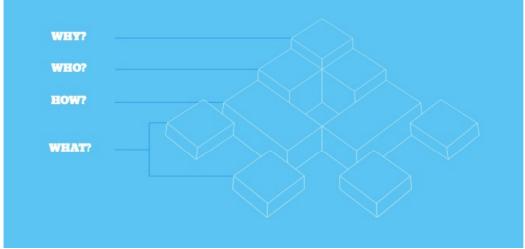
Técnicas Ágiles: Impact Mapping AdrianAlonso.es

Técnicas Ágiles: Impact Mapping

- ∰ 11 de enero de 2019
- 💄 Adrian Alonso Vega (/)
- Project Management (https://adrianalonso.es/project-management/)



 $^{42 \ (}https://adrianalonso.es/wp-admin/admin-ajax.php?action=process_simple_like\&post_id=1548\&nonce=eb91c6b8ba\&is_comment=1\&disabled=true)$



Impact Mapping es una técnica empleada en *metodologías ágiles* que nos ayuda de una forma visual a pensar en las metas que realmente queremos lograr y cómo alcanzarlas.

Este método se puede usar tanto en proyectos software como en otro tipo de proyectos, ya que su **objetivo principal**, es crear un **mapa mental** que nos ayude a **identificar las necesidades y alcanzar las metas de este**. De tal manera, que al final del mapa mental identificaremos las acciones y funcionalidades que debemos llevar a cabo para que esto ocurra.

En el desarrollo de productos software, muchas veces empleamos esfuerzo en desarrollar funcionalidades que apenas aportan valor o generan impacto real en el producto. De hecho, existe un estudio (https://www.itnation.lu/lead-an-agile-transformation-with-impact-mapping/) que ha determinado que el 45% de las funcionalidades de un producto no se utilizan.

Esta técnica se puede utilizar en cualquier etapa de un proyecto, pero es interesante aplicarla en *fases de definición* para empezar a construir lo que realmente el proyecto necesita y es muy útil para definir *MVPs*. Básicamente, nos puede ayudar de una manera estratégica a definir nuestra planificación y *roadmaps* de cara a desarrollar un nuevo producto.

¿Por que incluir Impact Mapping?

Durante la realización de esta técnica, la discusión/debate que se genera al realizarla nos ayuda a comprender qué acciones contribuirán más para lograr nuestros objetivos. La idea es realizar este método de una forma colaborativa, donde estén involucrados todos los *stakeholders* y personas que formen parte del equipo.

De esta manera y de forma consensuada, se podrán llegar a conclusiones interesantes y ayudará a priorizar aquellas acciones que generen mayor impacto. Además, proporcionará a todos los involucrados una visión global del proyecto denominada "big picture", facilitará la planificación de una estrategia y la creación de un roadmap y mejorará la comunicación entre las personas involucradas en el proyecto.

A modo de resumen y cómo vamos a ver a continuación, esta técnica se realiza en talleres con el objetivo de realizar de un mapa de mental de forma visual y explicita que muestre las conexiones entre las siguientes preguntas: ¿Por qué? ¿Quién? ¿El qué? ¿Cómo?

¿Cómo responder a las preguntas de Impact Mapping?

Como acabamos de ver, para construirlo se trata de responder a estas cuatro preguntas, que representan cada una un nivel en el árbol del mapa mental, el cual define cada uno de las 4 niveles en **Metas, Actores, Impacto y Entregables**. Vamos a analizar cada nivel del mapa mental antes de ver un ejemplo.

Metas

La primera pregunta que hay que realizarse es ¿Por qué? ¿Por qué estamos llevando a cabo este proyecto? En este nivel, hay que definir la meta que se desea alcanzar con el proyecto ¿Cuál es el objetivo que estamos tratando de lograr?

Es importante definir una meta que cumpla con el criterio **SMART (https://en.wikipedia.org/wiki/SMART_criteria)** (acrónimo de Specific, Measurable, Action-oriented, Realistic and Timely) además debe presentar el problema a resolver y no la solución.

Ejemplos de metas que nos podemos marcar son: Aumentar las ventas un 5%, Incrementar las visitas de una web, Reducir el tiempo de on boarding

Actores

La segunda pregunta a responder es ¿Quién? Debemos descubrir quienes son los actores a los que les afecta nuestro producto y el impacto que reciben beneficiándose de los resultados. Es importante entender el contexto del proyecto que se está realizando.

Hay que identificar cuales son los actores principales, aquellos que pueden influir significativamente en el éxito de un proyecto. Además se recomienda ser específico, no vale con definir términos genéricos como "usuarios", si no identificar las diferentes categorías, grupos o roles de usuarios que están involucrados.

Ejemplos de actores pueden ser "Usuarios Registrados hace más de un año", "Nuevos empleados", "Departamento de Recursos Humanos".

Impacto

La tercera pregunta que hay que responder es ¿Cómo? ¿Cómo los actores identificados nos ayudan a conseguir nuestros objetivos? ¿De qué manera generaremos impacto sobre ellos? Se debe analizar cómo debemos contribuir para conseguir las metas de negocio prefijadas, y cómo influiremos en el comportamiento de los actores.

Se recomienda no enumerar todo lo que un actor podría querer lograr, si no que listemos solo aquellos posibles impactos que realmente ayudan a conseguir la meta definida.

Por ejemplo, para una meta como aumentar el número de registros y un actor como usuarios ya registrados, una manera de impactarles sería pudiendo permitir invitar amigos a través de la plataforma.

Entregables

La última de las preguntas que nos vamos hacer es ¿Qué? ¿Qué podemos hacer y entregar para lograr el impacto deseado en los actores? En desarrollo de software, estos elementos corresponden habitualmente a funcionalidades de alto nivel que habrá que descomponer. en un proyecto que use metodologías ágiles este listado incluye buenos candidatos para épicas o historias de usuario de alto nivel, por lo que también nos puede servir de roadmap inicial de producto

Un ejemplo para este ultimo nivel y siguiendo el sistema de invitaciones de la fase anterior, es decidir incluir botones de compartición de redes sociales, para que los usuarios puedan compartirlo con su comunidad y así dar a conocer la plataforma.

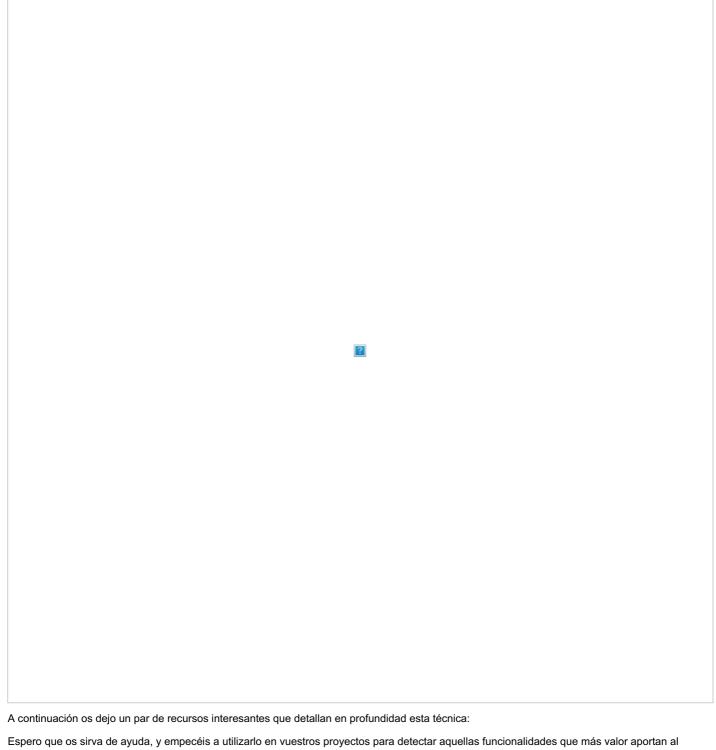
Ejemplo de Impact Mapping

Ahora que ya conocemos las 4 fases del proceso vamos a ver un mapa de impacto de ejemplo que he construido con la siguiente meta: "Aumentar la motivación de los empleados"

Hemos detectado dos tipos de actores, el empleado que ya lleva x tiempo en la empresa y ya está consolidado, y por otro lado el nuevo empleado que acaba de llegar.

Entre los impactos para cada actor hemos detectado cómo impactarlos, con ideas como "Invertir en la formación de los empleados", "mejoras de salario" o "fomentación del crecimiento personal". Para los nuevos empleados, se ha identificado realizar un proceso de onboarding a su llegada.

Con estos impactos, se han llegado a ciertas **acciones** que se pueden planificar durante el año para **impactar en los empleados**. Por ejemplo: "comprar entradas para un evento tecnológico", "revisar anualmente el salario", "planificar talleres internos" o hacer "desayunos de bienvenida" a los recién llegados



proyecto. También os invito a que compartáis vuestras experiencias y si habéis trabajado alguna vez con esta técnica.

Nube de Tags

agile (https://adrianalonso.es/tag/agile/)impact (https://adrianalonso.es/tag/impact/)project management (https://adrianalonso.es/tag/projectmanagement/)smart (https://adrianalonso.es/tag/smart/)

Comparte el artículo si te ha resultado interesante: in in 🗡 🗡 f f

Publicaciones Relacionadas



(https://adrianalonso.es/project-management/como-hemos-llegado-hasta-el-agile/)

¿Cómo hemos llegado hasta el Agile Development? (https://adrianalonso.es/project-management/como-hemos-llegado-hasta-el-agile/)

Publicado en Project Management (https://adrianalonso.es/project-management/)



(https://adrianalonso.es/project-management/5-pasos-construir-user-story-mapping/)

5 pasos para construir nuestro User Story Mapping (https://adrianalonso.es/project-management/5-pasos-construir-user-story-mapping/)

Publicado en Project Management (https://adrianalonso.es/project-management/)



(https://adrianalonso.es/project-management/recorrido-10-dinamicas-de-agile-inception/)

Recorrido por las 10 dinámicas de Agile Inception (https://adrianalonso.es/project-management/recorrido-10-dinamicas-de-agile-inception/)

Publicado en Project Management (https://adrianalonso.es/project-management/)



(https://adrianalonso.es/project-management/aspectos-a-tener-en-cuenta-en-la-educcion-de-requisitos-

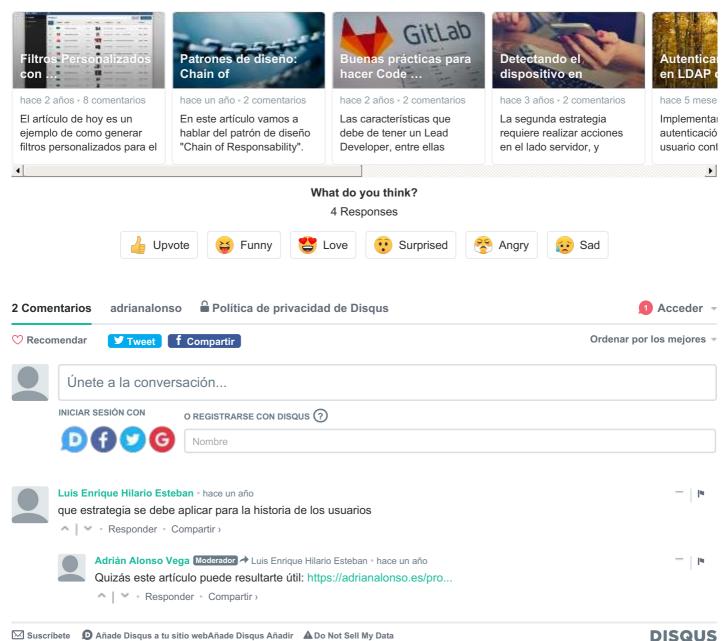
software/)

Aspectos a tener en cuenta en la educción de Reguisitos Software (https://adrianalonso.es/project-management/aspectos-a-

tener-en-cuenta-en-la-educcion-de-requisitos-software/)

Publicado en Project Management (https://adrianalonso.es/project-management/)

TAMBIÉN EN ADRIANALONSO



adrianalonso.es

Full-stack Web Developer con varios años de experiencia en Ingeniería Web

Enlaces Principales

- Inicio (/)
- Proyectos (/portfolio)
- Experiencia (/timeline)
- Artículos (/blog)
- Laboratorio (/labs)

Posts Recientes

- Partiendo el monolito a través de Bounded Context (https://adrianalonso.es/arquitectura-del-software/partiendo-monolito-bounded-context/)
- Renderizando la web en 2020 (https://adrianalonso.es/desarrollo-web/renderizando-la-web-en-2020/)
- CI/CD Historia de un amor loco (https://adrianalonso.es/buenas-practicas/ci-cd-historia-de-un-amor-loco/)
- Gestión de secrets en la nube: Google Cloud, Azure y AWS (https://adrianalonso.es/devops/gestion-de-secrets-en-la-nube-google-cloudazure-y-aws/)
- Automatizando workflows JAMStack con Pipedream y CircleCI (https://adrianalonso.es/desarrollo-web/automatizando-workflows-jamstack-con-pipedream-y-circleci/)

27

Subscribete a mi RSS Feed (https://adrianalonso.es/rss)

> Copyrights © 2020 Todos los Derechos Reservados Política de Privacidad (política-de-privacidad)

Utilizamos cookies para asegurar que damos la mejor experiencia al usuario en nuestro sitio web y para medir analíticamente las visitas. Puedes consultar nuestra política de cookies Estoy de acuerdo No Leer más (https://adrianalonso.es/politica-de-privacidad/)