

PR-03 Design Sprint (Decide)

Grupo 01



Ingeniería Informática – Tecnologías Informáticas
Modelado y Análisis de Requisitos en Sistemas de Información
Curso 2021-2022

Fecha	Versión
26/04/2022	v01r01

Grupo de prácticas	01
Autores	
Escobar Rubio, Pedro	
García González, Mario	
García Moral, Francisco Ramón	
López de la Calle, Juan	
Fernández Trigo, Alejandro	
Parra Díaz, Antonio	
Villalobos Quirós, Juan Diego	

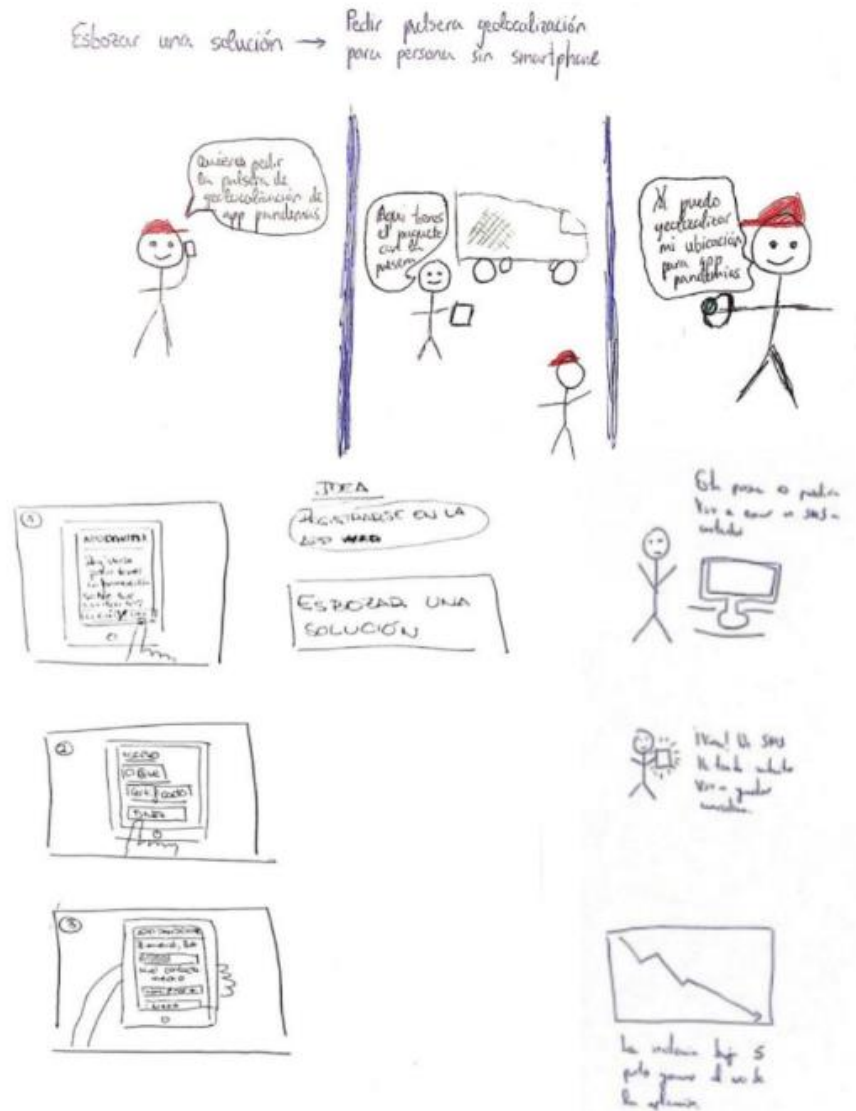
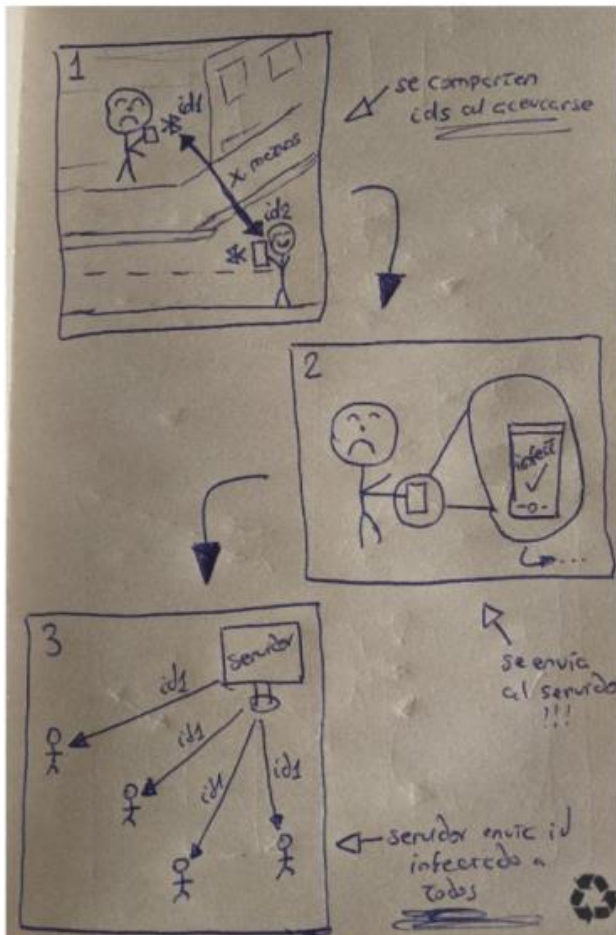
Fecha	Versión	Descripción
26/04/2022	v01r00	Creación del documento

Parte relativa a la sesión 1 (mañana).

1. Decisión adhesiva:

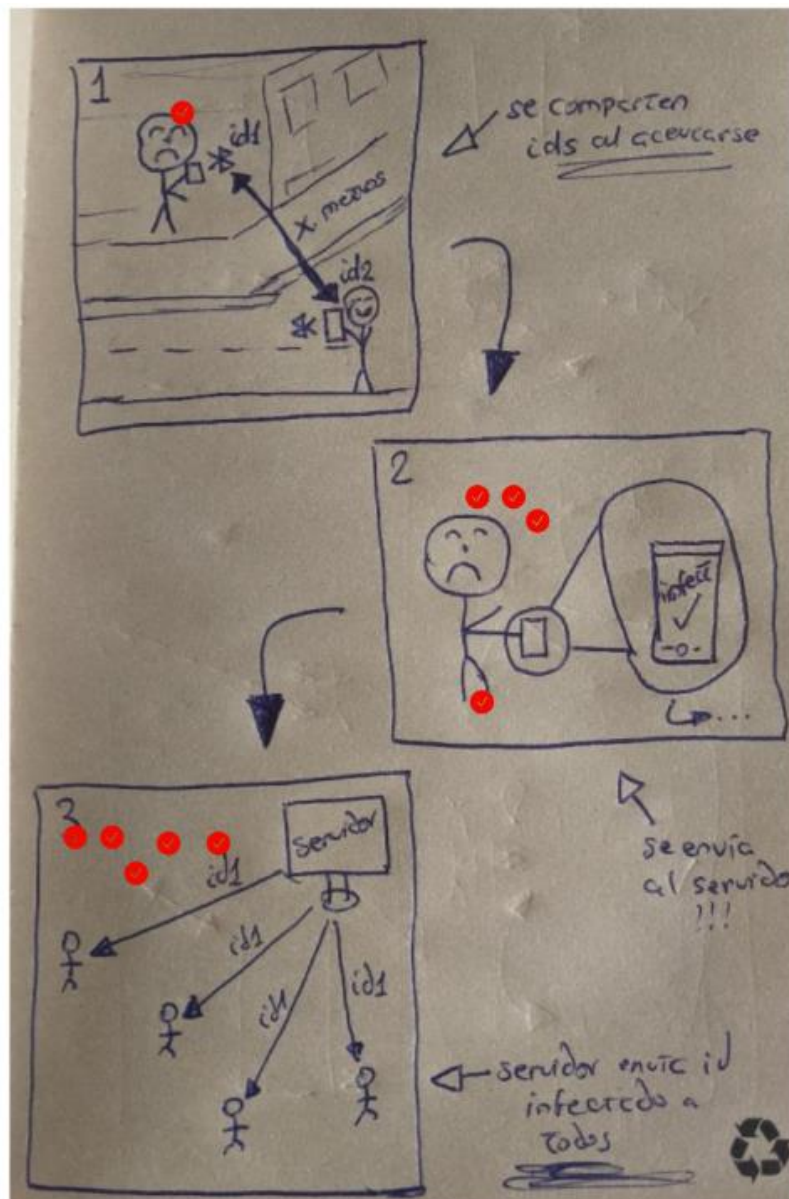
a. Museo de arte

Comenzamos por pegar en la herramienta Mural todos los bocetos generados en la sesión de trabajo anterior. A continuación, comenzamos las votaciones de las distintas soluciones propuestas divididas en cuatro pasos.

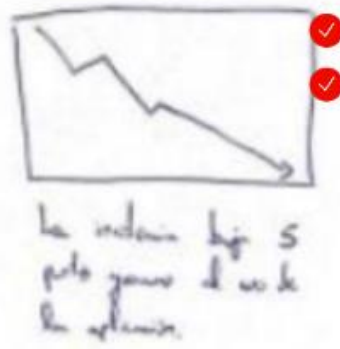
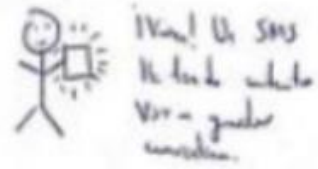
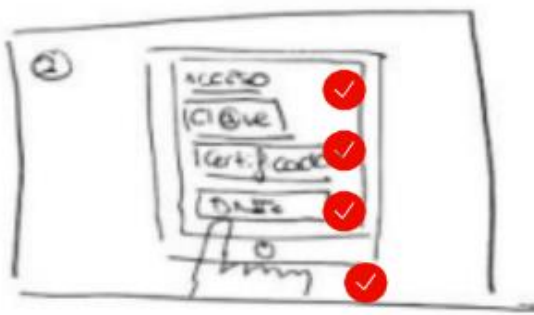
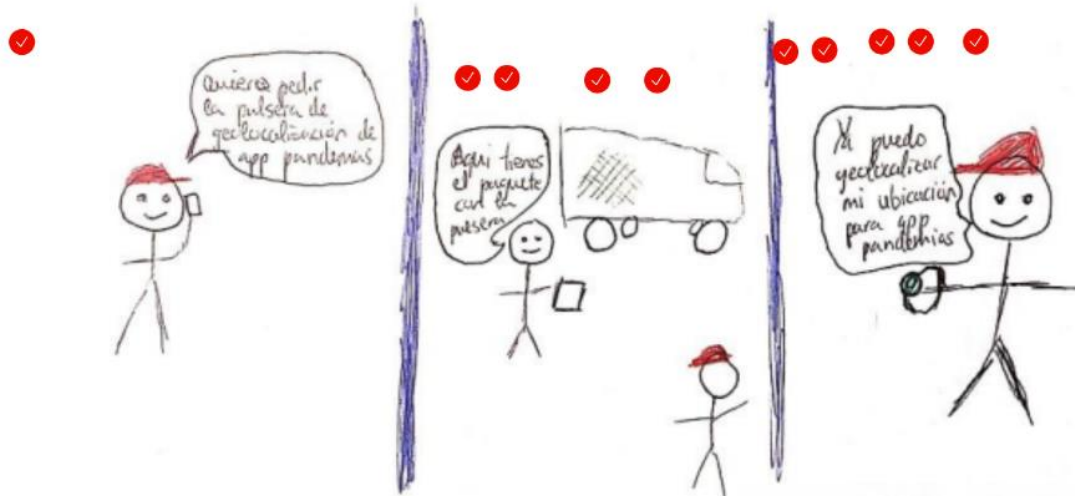


b. Mapa térmico

De forma silenciosa e individual, comenzamos por anotar pegatinas pequeñas en las ideas destacadas.



Esbozar una solución → Pedir pulsera geocalización para persona sin smartphone

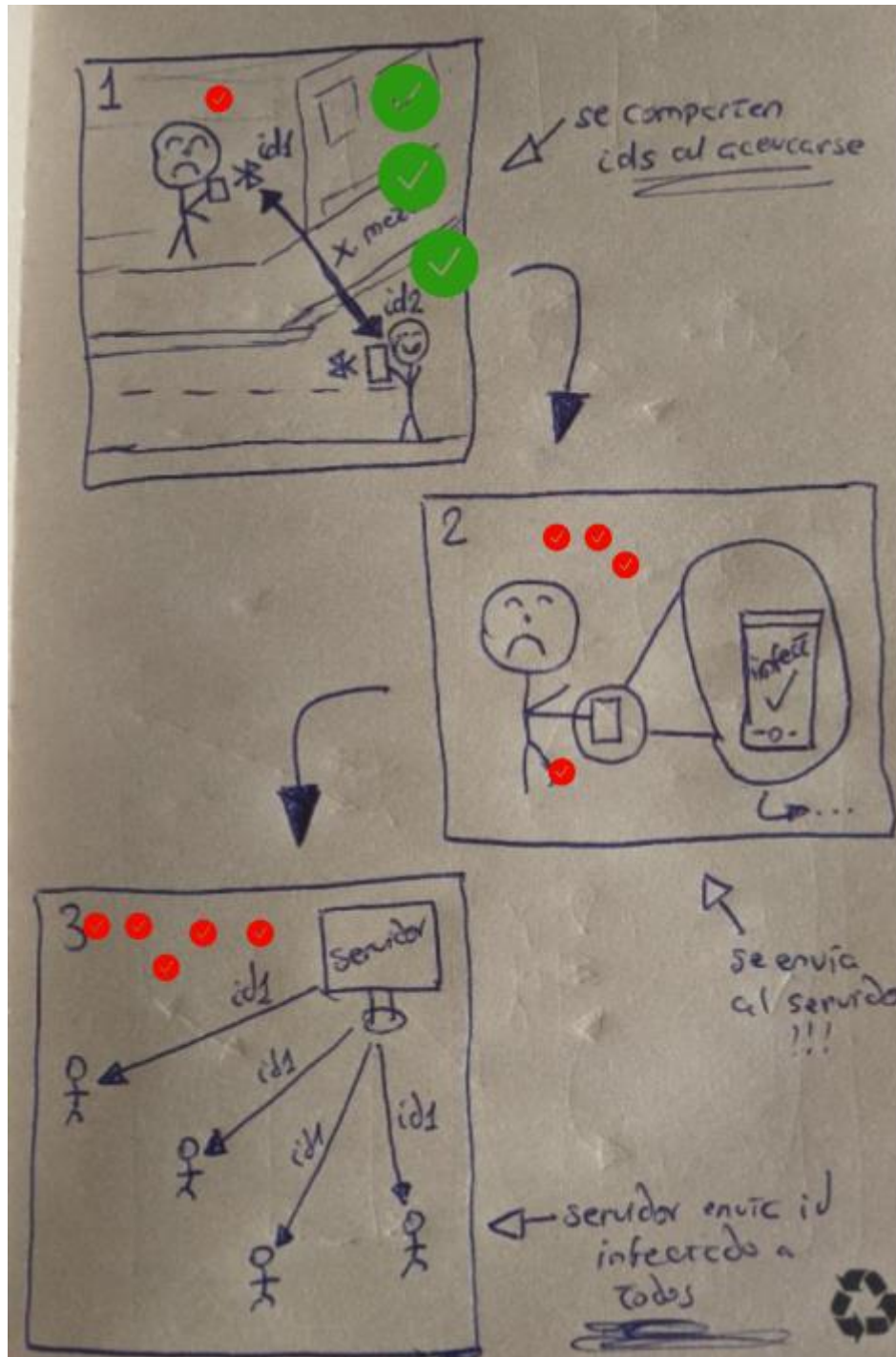


c. Evaluación veloz

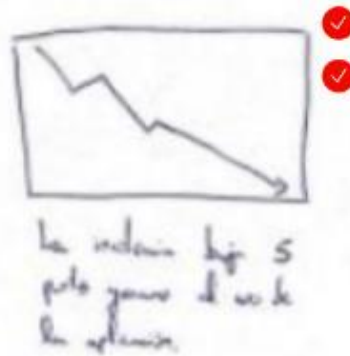
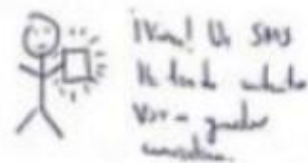
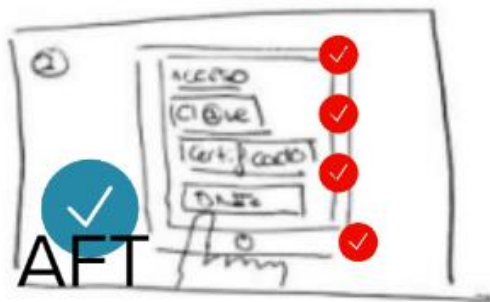
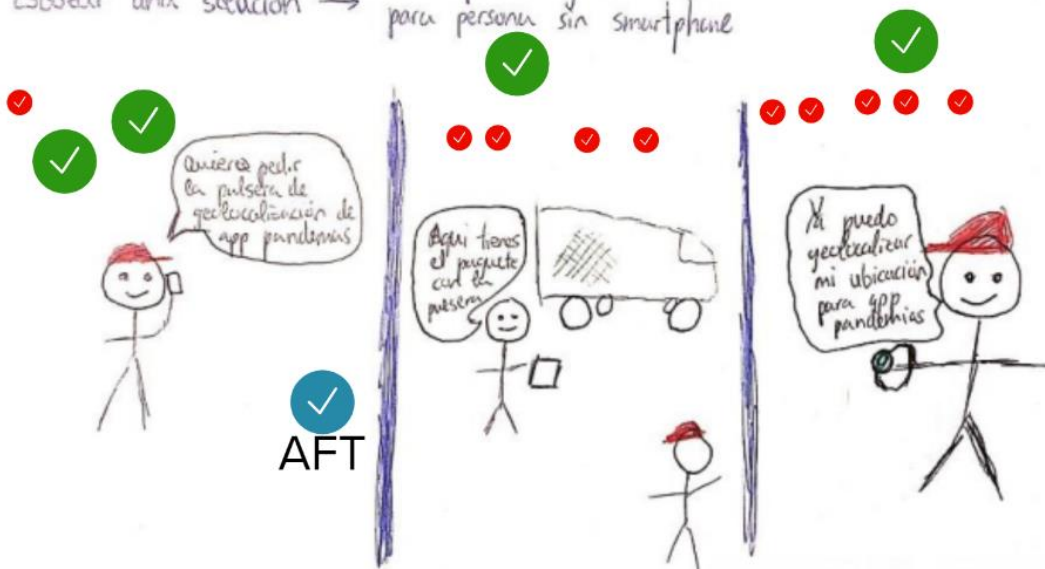
Durante este apartado, discutimos en grupo cuál eran los puntos fuertes de cada boceto. En algunos bocetos que los integrantes del grupo no entendían bien, los creadores de esos bocetos explicaron a qué idea hacían referencia. Finalmente se llegó a la conclusión de cuáles eran las ideas más importantes de cada boceto.

d. Votación silenciosa

Seguidamente, votamos con una pegatina más destacada la que consideramos la idea preferida/más destacada. Todos los miembros lo hacen de forma individual.



Esbozar una solución → Pedir pulsera geolocalización para personas sin smartphone



2. Separar los ganadores

Tras la etapa de votación inicial, se agruparon los bocetos ganadores y se separaron aquellas ideas que podrían ser reutilizadas más adelante. Dado que las ideas ganadoras no son conflictivas, no se precisó de las siguientes etapas:

- Pelea callejera
- Marcas falsas
- Anotar y votar

Se procedió a dar paso a la segunda fase de trabajo del día, al no existir discrepancias en la toma de decisiones de la mañana.

II. SEPARAR A LOS GANADORES DE LOS A LO MEJOR MÁS ADELANTE

MEJORES



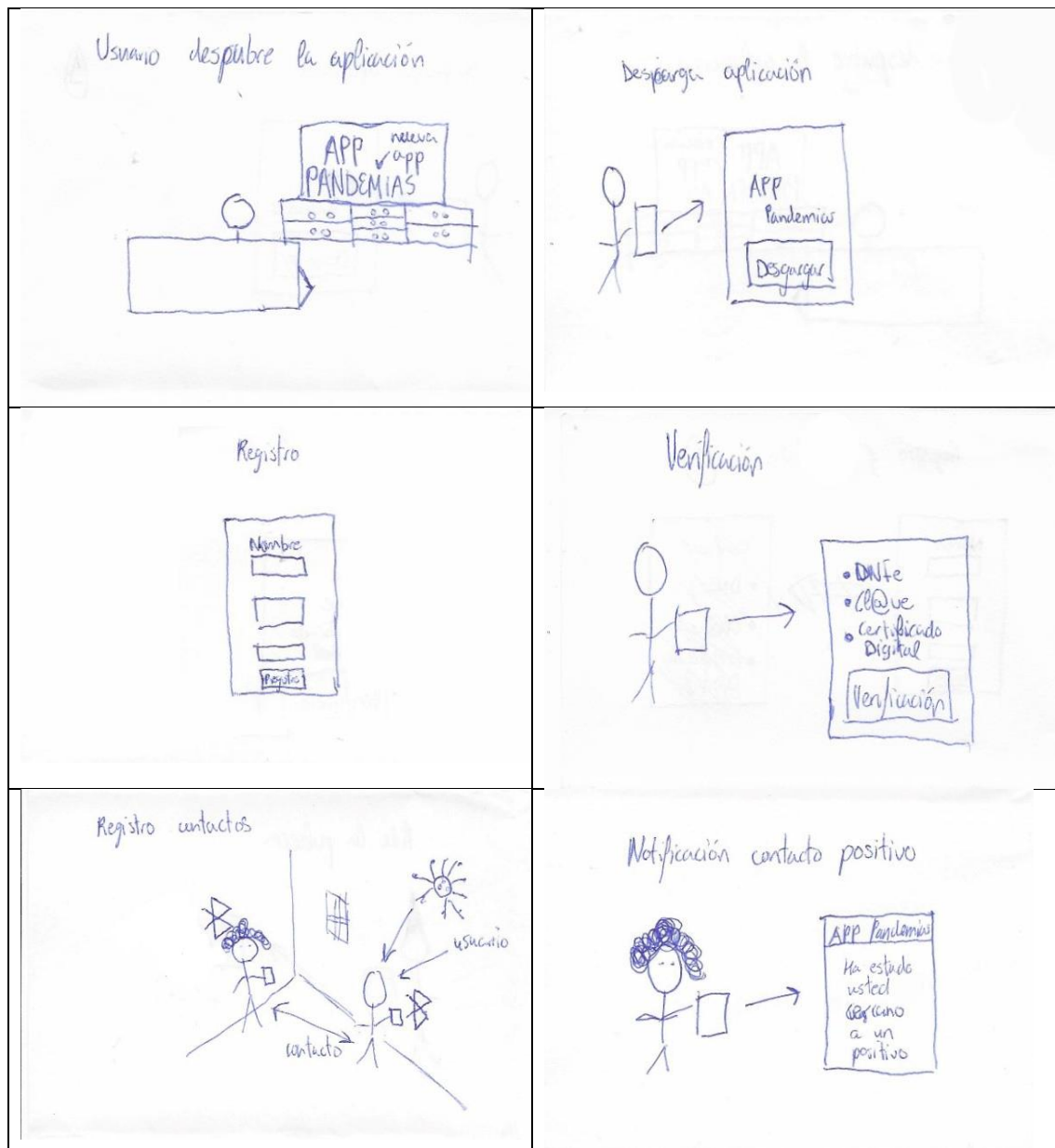

A LO MEJOR MÁS ADELANTE

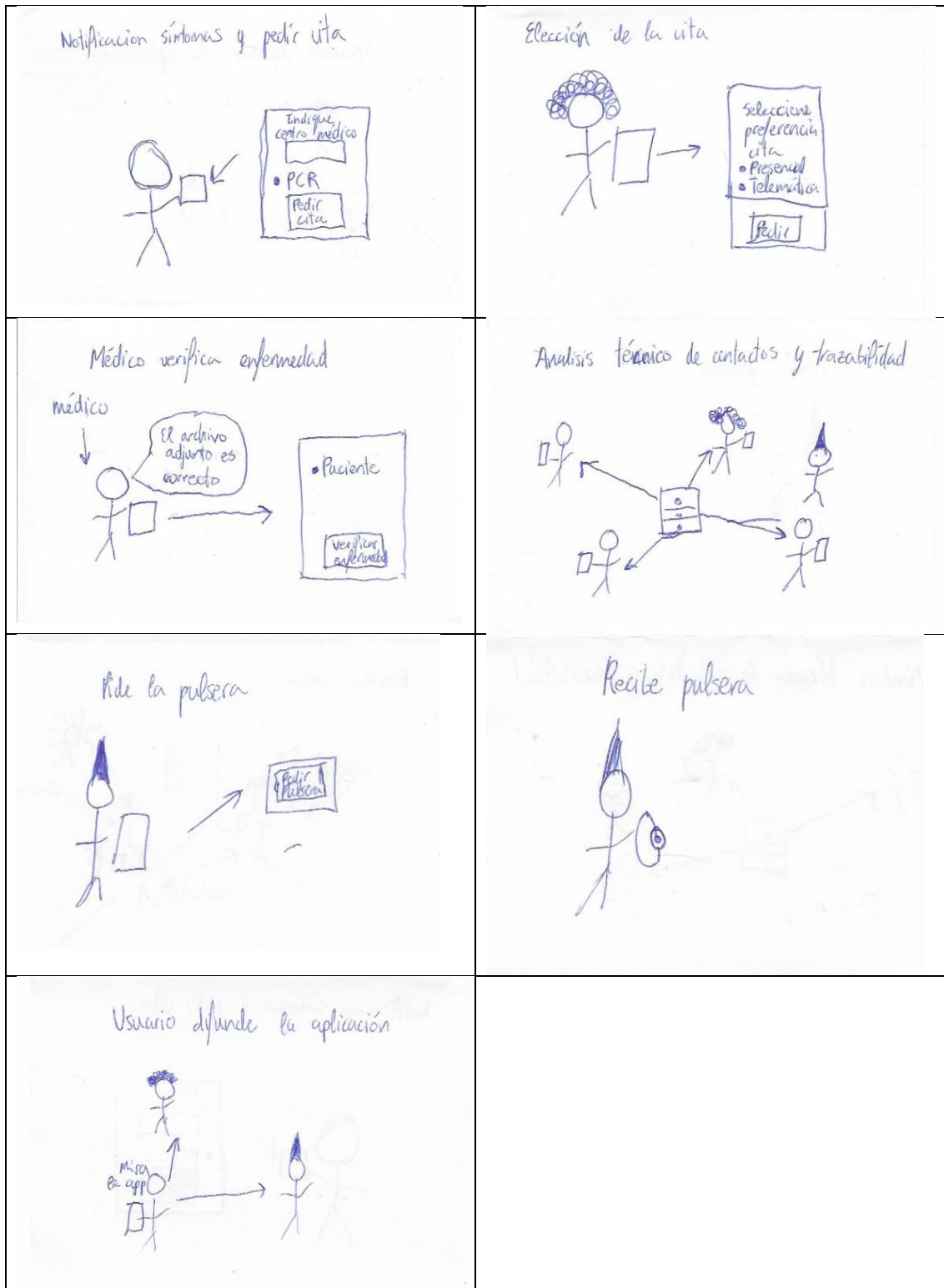


Parte relativa a la sesión 2 (tarde).

3. Elaborar un guion gráfico

Tomando el contenido de la mañana, se procedió a elaborar un guion gráfico que sirviese de pie para planear el prototipo, que corresponde con la siguiente fase de trabajo, "Prototype".





Anexo: Evidencias gráficas de la sesión de trabajo

Recogimos algunas fotos del equipo durante la sesión de trabajo.

