

# PRÁCTICA 3

# USER STORY MAPPING

## GRUPO SUMMERPET

### ALUMNOS:

Alex Guillermo Bonilla Taco

Elena Caridad Zingoni

Jorge Crespo López

Marcos Gago Rivas

Jesús González Carrillo

Jaime Jiménez Nieto

Miguel Martínez-Almeida Nistal

Ignacio Redondo Navarro

Alejandro Valencia Blancas

## Índice

<b>1. SELECCIÓN DE HERRAMIENTA</b>	<b>2</b>
1.1. MURAL	2
1.2. MIRRO	3
1.3. FEATURE MAP	4
1.4. EASY AGILE USER STORY MAP	5
1.5. CARDBOARDIT	6
<b>2. USER STORY MAP</b>	<b>6</b>
2.1. PROCESO	7
2.2. PRIORIZACIÓN DE TAREAS	8
2.3. MVP Y RELEASES	10
<b>3. TEAM BUILDING</b>	<b>11</b>
3.1. OBJETIVO	11
3.2. DINÁMICA ( Pintando a ciegas )	12
3.3. DESARROLLO	12
3.5. MEJORAS	13

# 1. SELECCIÓN DE HERRAMIENTA

Para seleccionar la herramienta con la que realizaríamos el ‘story mapping’ final de nuestro proyecto, tuvimos que hacer un estudio sobre las distintas opciones propuestas en la teoría. Para ello, repartimos una propuesta por cada miembro del equipo para que estudiaran y creasen un ejemplo corto basado en SummerPet, y que expusiesen al resto del equipo las ventajas e inconvenientes de cada uno.

## 1.1. MURAL

Mural, la herramienta mostrada en la imagen 1.1, fue la herramienta que finalmente se eligió por las razones explicadas a continuación.

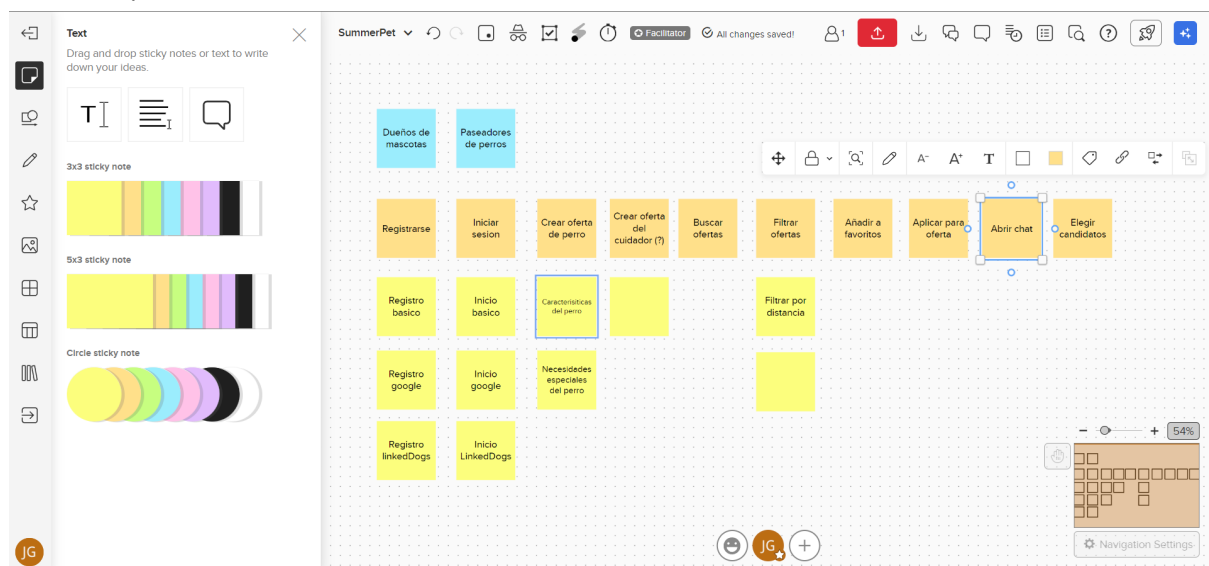


Imagen 1.1 “Ejemplo Mural”

Mural es una aplicación que ofrece numerosos beneficios para el trabajo visual y colaborativo. Una de las principales ventajas de la aplicación es su estilo drag & drop, que permite mover y organizar elementos con facilidad arrastrándolos con el ratón, lo que resulta intuitivo y rápido. Además, la aplicación utiliza una interfaz gráfica que se asemeja a las notas adhesivas, lo que facilita la transición desde métodos tradicionales de trabajo como la lluvia de ideas y nos permite representar tipos de usuario, actividades, grupos de actividades e historias de usuario y qué tarea realiza cada tipo de usuario.

Mural también ofrece una vista resumida en la esquina inferior derecha para tener una visión general del contenido y facilitar la navegación, lo que es especialmente útil cuando el proyecto es muy grande. Además, se pueden seleccionar varios post-its a la vez y aplicarles cambios de manera conjunta, lo que ahorra tiempo y esfuerzo. Se pueden utilizar los comandos estándar de copiar, pegar y deshacer, lo que simplifica la edición y el manejo de la información. Además, Mural permite añadir distintos tipos de contenido, como imágenes, notas, flechas y otras formas de expresión visual, lo que nos permite diferenciar el MVP y los distintos releases.

Mural también tiene una funcionalidad de pizarra digital en la que se pueden escribir anotaciones con el cursor, lo que hace que la aplicación sea aún más útil para la colaboración en tiempo real y facilita la comunicación entre los miembros del equipo. Además, la aplicación permite extraer el User Story Map en formato pdf, lo cual resulta muy conveniente para poder realizar la entrega.

A pesar de estas numerosas ventajas, Mural presenta un único inconveniente que cabe destacar: la aplicación no funciona sin conexión a Internet, lo que puede limitar la capacidad de trabajo en ciertas situaciones. Sin embargo, esto parece ser una limitación lógica, ya que la naturaleza colaborativa de la aplicación requiere la conectividad en línea para que varios usuarios puedan trabajar en el mismo espacio simultáneamente.

El equipo observó que Mural ofrecía todo lo que necesitábamos para realizar el User Story Map con una aproximación similar a la realizada en clase, con post-it, que era lo que buscábamos. Además, ofrecía una experiencia sencilla y sin inconvenientes a la hora de colaborar varios de manera simultánea en un mismo proyecto. Otro gran punto a favor es la facilidad con la que podemos descargar el User Story Map en formato pdf. También nos gustaba la estética de la aplicación, mucho más atractiva que la de otras opciones gratuitas como Mirro. Por último, todas estas funcionalidades son ofrecidas en la versión gratuita, por lo tanto Mural fue la opción que finalmente elegimos.

## 1.2. MIRRO

Mirro, herramienta mostrada en la imagen 1.2, es una herramienta que se valoró como posible opción.

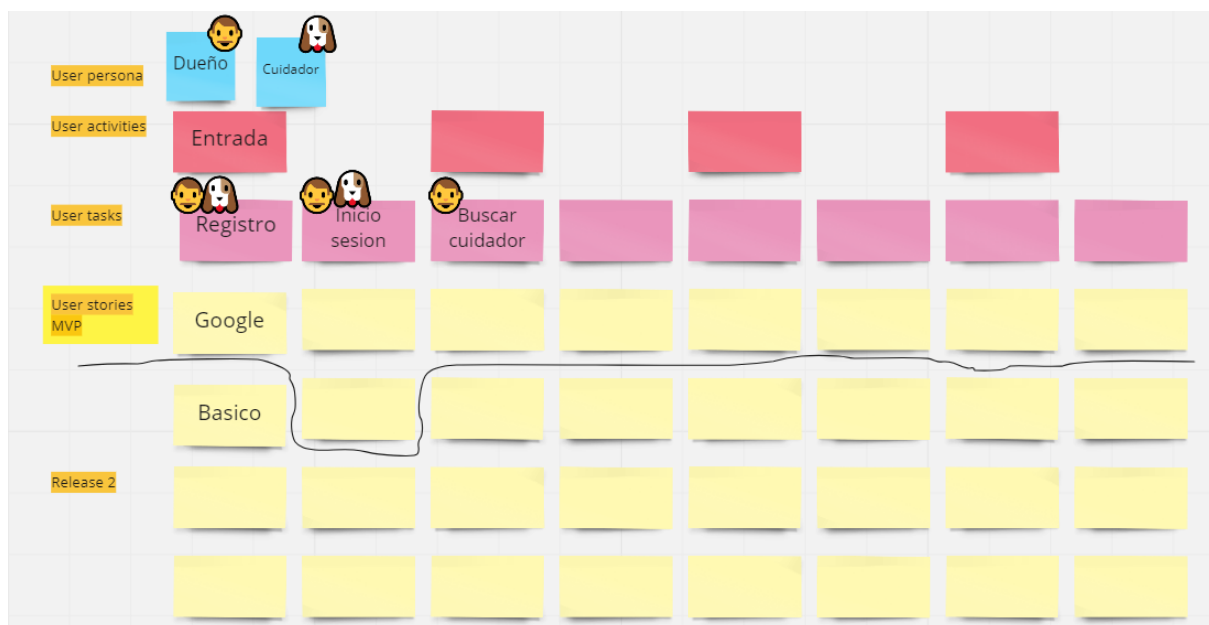


Imagen 1.2 “Ejemplo Mirro”

En el análisis de Mirro se detectaron distintos puntos fuertes. Los principales fueron: el gran parecido al proceso que seguimos en clase, mediante el uso de post it 's. Resultó intuitiva, fácil de utilizar e interactuar con instrucciones que facilitaron el uso para aprender a usarlo. Asimismo, permite mucha personalización en las propias clases, por ejemplo con los emoticonos de la foto, lo que ayuda a visualizar a qué usuarios corresponden la actividad en cuestión. Por otro lado, permite compartir el proyecto con un equipo y que todos interactúen de forma simultánea, lo que facilitaría el trabajo. Finalmente, permite dejar comentarios en el propio proyecto, para dejar indicaciones al resto de integrantes que se encuentren trabajando.

Por otra parte se ha podido ver diversos aspectos negativos, como la estética que presenta, la incomodidad de realizar alguna acción con los post its llevando a un flujo de trabajo lento o las reducidas funcionalidades debido a que no se trata de un software específico para realizar User Story Maps.

Aunque Mirro ofrece todo lo que necesitamos y además en su versión gratuita no era la mejor opción debido a que la experiencia de usuario es más lenta que con otras opciones pues la aplicación no permite desplazarse de izquierda a derecha de manera cómoda. Además la estética resulta poco profesional. Por todas estas razones Mirro fue descartada.

## 1.3. FEATURE MAP

Se ha barajado la posibilidad de utilizar la herramienta Feature Map, la herramienta mostrada en la imagen 1.3, para poder crear el mapa de historia de usuarios del proyecto.

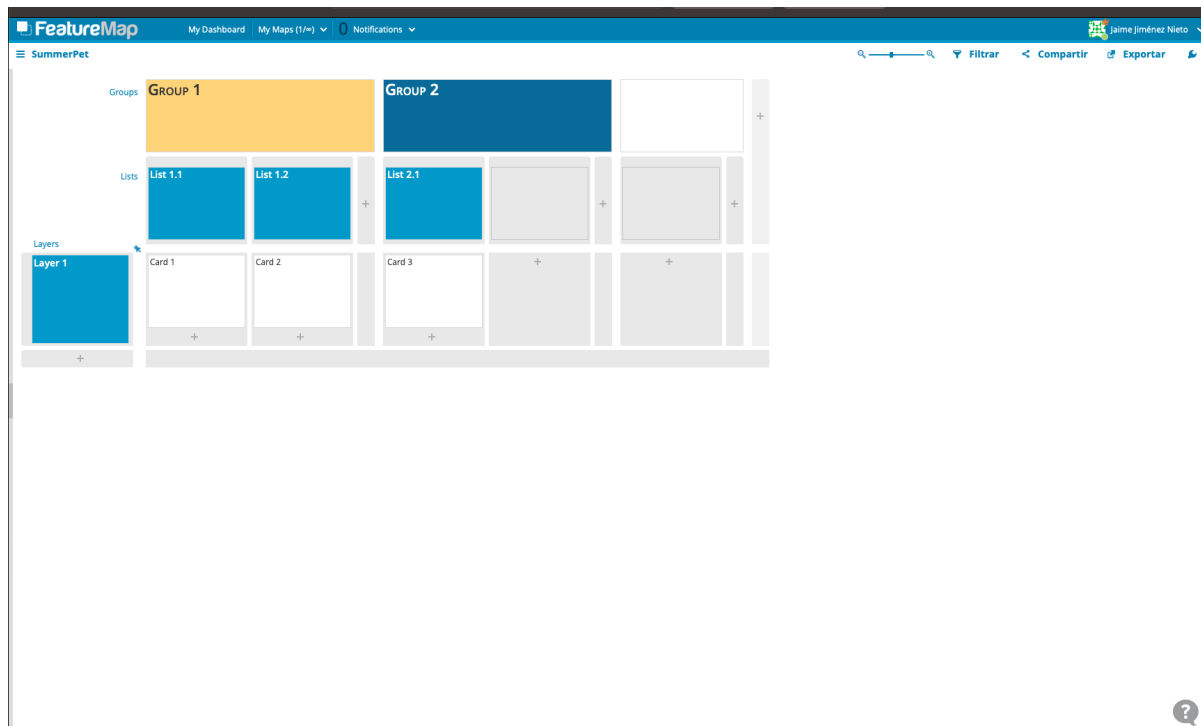


Imagen 1.3 “Ejemplo Feature Map”

Al crear un usuario en la plataforma y poder acceder a la herramienta (visible en la imagen 1.3 Mapa FM) se ha podido ver que dispone de diversas funcionalidades como poder filtrar el mapa en cuestión con criterios de asignación de una tarea por desarrollador o por estado de la tarjeta. Cabe destacar las configuraciones que se puede tener a la hora de diseñar una tarjeta de historia de usuario, como añadir una lista de comprobación a tener en cuenta antes de marcar dicha historia como hecho, la posibilidad de añadir imágenes, posibilidad de discutir temas relacionados con esa historia en un foro contenido en la tarjeta así como ver el historial de dicha tarjeta (quién la inició, la finalizó, etc). Además, se puede establecer tanto una fecha límite de realización de la tarea como una estimación de cuánto tiempo se va a necesitar para realizarla. Por último cabe destacar que en las tareas se pueden establecer la importancia y el estado de la historia.

Por otro lado, el equipo discutió las desventajas que tiene esta herramienta, como el diseño que se vió pobre y no disponía con características básicas como una vista general de todo el mapa de usuario o la facilidad y rapidez de poder crear historias de usuario.

A pesar de que podrían ser útiles las funcionalidades mencionadas para poder desarrollar el mapa no se han visto como suficientes para poder satisfacer las necesidades del proyecto.

## 1.4. EASY AGILE TEAMRHYTHM

JIRA es un software que funciona como herramienta ágil de gestión de proyectos compatible con SCRUM, tiene funcionalidades integradas de SCRUM, backlogs, gestión de sprints, gestión de versiones, hojas de ruta, informes, integraciones, y complementos, que nos sirven para planificar, supervisar y gestionar el desarrollo ágil de proyectos en un solo programa.

Pues bien dentro de este Software tan potente, podemos instalar un complemento llamado EASY AGILE TEAMRHYTHM, su funcionalidad es mostrar un USER STORY MAP elaborado, con una representación visual diferente a la de otras herramientas. En la imagen 1.4 mostrada a continuación se puede ver un ejemplo de uso de esta herramienta.

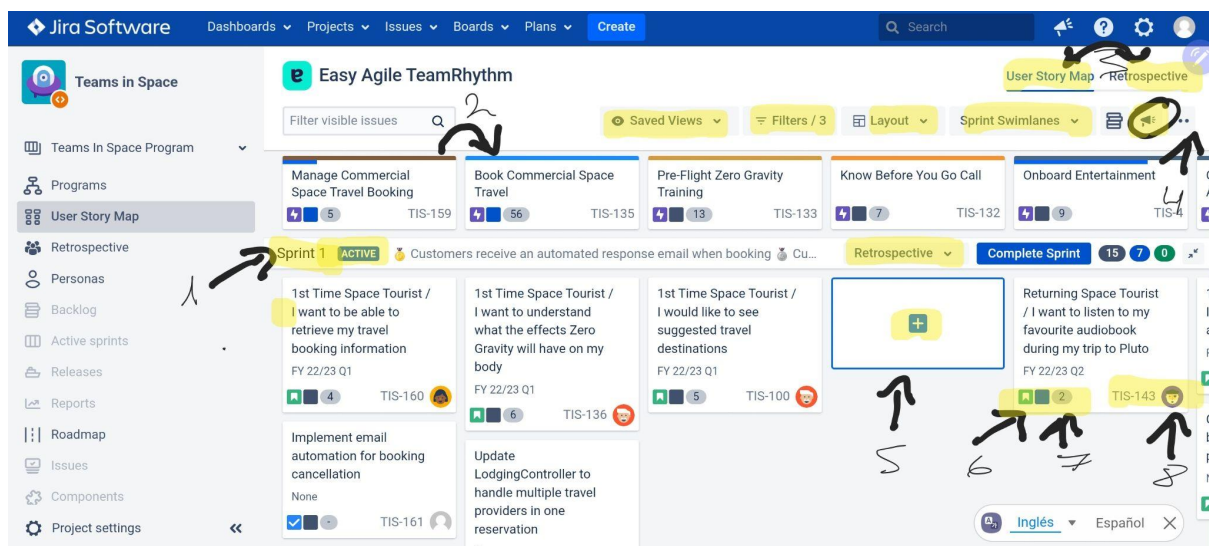


Imagen 1.4 “Ejemplo EASYAGILE”

Como puntos a favor podemos decir que, es más intuitiva, pensada en el cliente. Con esto conseguimos que sea más fácil entender y vender nuestro producto. Podemos trabajar en modo remoto con el equipo, mejorando nuestra eficiencia conjunta. Consiguiendo una retrospectiva y transparencia para nuestro equipo de desarrollo.

Tiene una multitud de funcionalidades como la diferenciación de los distintos bloques que se crean en el mapa de usuario.

Tiene un manual muy extenso del producto, además de multitud de vídeos para sacarle mejor provecho a sus funcionalidades.

Como por ejemplo, los puntos que se muestran a continuación, están marcados en la imagen SCREENSHOT, EASYAGILE de un posible ejemplo del mapa de usuario.

- 1. Nombre del Sprint, con detalles importantes.
- 2. Arrastrar entre tareas para mover su ubicación.
- 3. Se complementa muy bien, con la retrospectiva del Sprint con un solo click.
- 4. Otras funcionalidades como pasar a excel, imagen, comentarios, etc.
- 5. Click y añades un nuevo task.
- 6. Tipo de tarea.
- 7. Priorizar tareas, y saber en qué fase están.

- 8. Desarrollador que está puesto con ello.
- Tiene una versión demo que te ayudará a entenderla mejor.
- Tiene un manual y tutoriales de las distintas funcionalidades.

En contra a todas estas ventajas, tenemos el precio de venta o suscripción mensual que tiene. El cual se basa en el número de usuarios que trabajan sobre este complemento, que es bastante elevado. Pese a ello, tiene una versión de prueba de 30 días. Además, consideramos que la integración con Jira agregaba una complejidad que no era necesaria y otras herramientas, como Mural, nos permitían realizar el User Story Map sin necesidad de pagar ni realizar integraciones.

## 1.5. CARDBOARDIT

Cardboardit, la herramienta mostrada en la imagen 1.5, fue otra de las propuestas que tuvimos en cuenta a la hora de seleccionar la herramienta que usaríamos para hacer nuestro user story map.

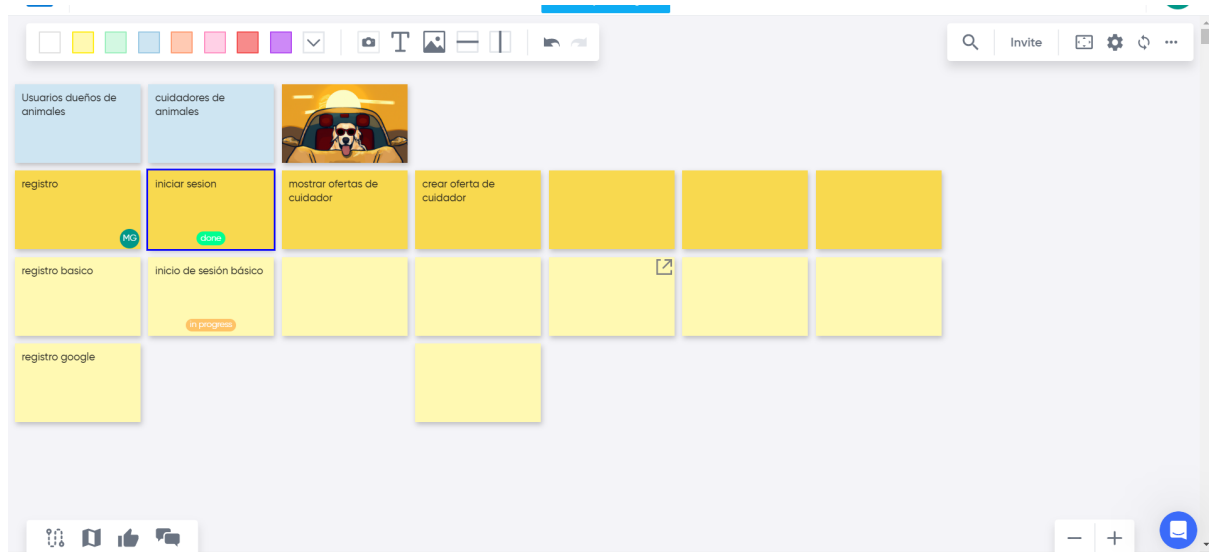


Imagen 1.5 “Ejemplo Cardboardit”

Cardboardit se caracteriza por ser una herramienta con un diseño simple y de primeras muy user friendly por lo que facilita mucho el empezar a desarrollar el story map si esta es la primera vez que se trabaja con una herramienta de este índole. Pese a su simpleza la herramienta cuenta con muchas opciones de personalización como podría ser la inclusión de imágenes o la creación de journeys las cuales permiten organizar el trabajo de una forma simple. Otras de estas opciones serían la disponibilidad de un chat interno de proyecto, la creación de tags para las diferentes historias o la posibilidad de realizar encuestas. Y como principal y más gran inconveniente tendríamos su elevado precio que se eleva a la cantidad de 20€ por usuario de la licencia lo que supondría un gasto de 180 € mensuales a nuestro equipo. Pues aunque esta herramienta dispone de prueba gratuita de 15 días no es suficiente para abarcar toda la duración de nuestro proyecto.

En base a este principal inconveniente hemos llegado a la conclusión de que existen otras herramientas que nos ofrecen estas opciones de forma gratuita.

## 2. USER STORY MAP

A la hora de crear nuestro mapa de usuario en la herramienta ‘Mural’, nos reunimos de forma no presencial y trabajamos a partir del ejemplo creado por Jesús. Nos centramos en seguir el proceso



[illegible]

## 2.1. PROCESO

El primer paso fue estipular qué tipos de usuario tendría la aplicación. Esto fue muy sencillo ya que en SummerPet hay claramente dos tipos de usuario: cuidadores de perros y dueños de perro. Tras realizar esto comenzamos la creación del Backbone del proyecto. Comenzamos construyendo desde la perspectiva del dueño de perro. Decidimos que un dueño pueda acceder a SummerPet sin necesidad de registrarse en un primer momento. En esta primera parte, surgieron dudas a la hora de “Ver cuidadores” donde tuvimos que debatir entre las diferencias que tendrían con las funcionalidades de “Buscar” y “Filtrar”. Finalmente, llegamos a la conclusión de que en “Ver cuidadores” consistía en una vista inicial que verían los usuarios al entrar en la aplicación y “Buscar” y “Filtrar” eran funcionalidades a parte, que te permitían especificar qué cuidadores quiere un usuario que le muestre la aplicación. Una vez tuvimos clara la diferencia entre esas funcionalidades, la siguiente fue mucho más breve, que es “Ver perfil” una vez encontrase un cuidador que guste. Después discutimos si debería poder ponerse en contacto directamente o si primero debía solicitar sus servicios. Decidimos que primero le enviaría una solicitud y una vez aceptada podría ponerse en contacto. Tras ponerse en contacto el dueño podría contratar al cuidador y una vez contratado las opciones son o cancelar el contrato o terminar el contrato y valorar. Tras esto, pensamos las acciones que podría realizar un cuidador. Podría ver sus solicitudes, seleccionar una, aceptarla o rechazarla. Terminado esto, pensamos más funcionalidades que podrían realizarse sin estipular si serían de dueños o cuidadores. Podrían marcar como favorito, listar sus favoritos, registrarse, iniciar sesión, modificar perfil, bloquear un perfil... Todas las opciones clásicas. También pensamos que sería de utilidad añadir la funcionalidad de reportar ya que SummerPet gestiona un tema que puede ser delicado ya que estás confiando en otra persona para que cuide de tu mascota por lo que pensamos que añadiría valor la opción de reportar malos comportamientos.

7



solamente había que registrarse e iniciar sesión, no había que añadir una opción de darse de alta como cuidador. Sin embargo, otra propuesta era que existiese un perfil genérico, igual para todos los usuarios, y que en cualquier momento un usuario pudiese registrarse como cuidador. Una funcionalidad estilo “On, Off”. El equipo decidió tomar esta opción ya que hace que la experiencia de los usuarios sea más flexible e intuitiva. En cualquier momento puede darse de alta o baja como cuidador, según su disponibilidad en el momento. Además, permite que un cuidador también pueda contratar a otro si lo necesita en un momento puntual sin necesidad de crearse un perfil de dueño. Se discutió si esta funcionalidad debía ser una historia de usuario de la actividad “Modificar perfil” pero el equipo decidió que esta opción era lo suficientemente importante como para ser una funcionalidad en sí misma. Al fin y al cabo es una dinámica central en la aplicación, no es algo tan simple como cambiar tu foto de perfil, que sí es una historia de usuario de modificar perfil.

Una vez terminado el Backbone pasamos a especificar qué tareas podría realizar cada usuario. En general, ambos tipos de usuario pueden hacer todo ya que un cuidador también puede contratar a un cuidador si lo necesita, por lo que todas las funcionalidades relacionadas con la búsqueda y el contrato están a su disposición. Las únicas actividades que son específicas sólo de cuidadores son “Ver solicitudes”, “Seleccionar solicitudes”, “Rechazar solicitud” y “Aceptar solicitud” ya que un dueño en ningún momento va a recibir solicitudes de servicios.

Tras realizar esto pasamos a desglosar cada actividad en sus respectivas historias de usuario. Las únicas que ocasionaron debate fueron las relacionadas con modificar perfil ya que dudábamos si debíamos añadir una descripción de las mascotas en el perfil. Finalmente decidimos que es una opción que da valor al usuario y se incluyó. Lo último que realizamos antes de proceder a la separación por MVP y releases fue diferenciar los distintos grupos de actividades. Diferenciamos cuatro: el grupo de “Acceso”, que contiene el registro e inicio de sesión; el grupo de “Buscar Cuidador” el cual contiene todas las funcionalidades hasta que contratas a un cuidador; el grupo “Contratar” que contiene todo lo relacionado con el contrato incluyendo la valoración; y el grupo de “Gestión de usuarios” que incluye el marcar como favorito, bloquear, modificar perfil... Todo lo relacionado con tu propio usuario y la relación con otros usuarios dentro de la aplicación.

Finalmente se dividieron las historias de usuario en MVP y releases como se describe en el apartado 2.3.

## 2.2. PRIORIZACIÓN DE TAREAS

A la hora de rellenar el mapa se tuvo en cuenta la técnica explicada en clase denominada MoSCoW (Must Have, Should Have, Could Have, Won't Have).

El equipo dividió el conjunto de actividades recalcadas en el mapa en cuatro grupos ordenados de manera que se cumpla el customer journey.

Para empezar, se tiene el grupo de acceso en el cual se engloban las actividades de inicio y registro de la aplicación. Ambas actividades deben de estar incluidas en el MVP de una forma básica ya que son funcionalidades que se consideran imprescindibles para el funcionamiento de la aplicación. Se tomó la decisión de incluir otras maneras de poder acceder (mediante el uso de Google o Facebook) dándole el detalle a SummerPet para que destaque sobre el resto pero como no serán imprescindibles para que la aplicación funcione no se incluirán en el backbone.

Pasando al conjunto de actividades que agrupa la búsqueda de cuidador se engloba todo el proceso entre que se decide encontrar una persona capaz de cuidar el animal de un dueño hasta el paso de contratación de dicho cuidador. En este grupo se tienen las actividades como la búsqueda de cuidador en el que inicialmente mostrará una lista aleatoria de perfiles disponibles, ver el perfil de un

usuario mostrando los datos básicos del mismo o realizar una solicitud básica para posteriormente ponerse en contacto por medios externos a la aplicación. Las actividades y sus respectivas tareas asociadas se consideran fundamentales para el correcto funcionamiento de la aplicación y por tanto se han incluido en el MVP. Se ha considerado complementar estas actividades añadiendo funcionalidades que deberían incluirse en la aplicación para poder perfeccionarla aún más como la posibilidad de buscar un cuidador por nombre o por preferencias del mismo, añadir un medio de comunicación interno, que debido a la complejidad lo hemos dejado como *could have*, pudiendo funcionar sin ello aunque pueda facilitar el contacto entre el dueño y el cuidador o poder ver el perfil de un usuario de una manera más detallada así como las valoraciones anteriores. Además se incluirá la opción de filtrar los perfiles por valoración, obteniendo una lista a gusto del usuario.

Las actividades siguientes engloban todo el proceso de posible contratación de un cuidador. De la misma manera, se contempló todas las actividades como imprescindibles (a excepción de valoración) ya que este conjunto es un pilar muy importante para la aplicación. En ellas se encuentran la actividad de contratación así como establecer las fechas contratadas, realizar una cancelación básica de dicho contrato o terminar un contrato de una manera simple. El cuidador tendrá la opción de ver solicitudes ordenadas por fecha, la posibilidad de que al seleccionar una solicitud entrante pueda ver el perfil del dueño y aceptar o rechazar de una manera básica. Para poder perfeccionar las actividades mencionadas anteriormente se han pensado diversas tareas que podrían tener, como contratar a un cuidador anotando las necesidades del animal, poder llegar a cancelar un contrato con un motivo justificado, ver las solicitudes entrantes por historial de dueños, poder aceptar o rechazar una solicitud con comentario incluido. Además se ha llegado a la conclusión que implementar una valoración mediante 5 estrellas o con comentario a los perfiles sería una buena característica de la aplicación. En este grupo no se han pensado actividades ni tareas que se considera que la aplicación podría llegar a tener en un futuro ya que las ya propuestas se consideran suficientes para que SummerPet sea una aplicación rica y llena de funcionalidad con múltiples opciones disponibles. Por otra parte se ha barajado la posibilidad de incluir un método de pago para que los usuarios realicen toda acción requerida por la aplicación, pero por falta de recursos y herramientas se ha dejado esta característica para un futuro.

El último grupo engloba toda la gestión de usuarios que dispondrá la plataforma. Este grupo se ha considerado como el que implementará menos actividades en el MVP dado que muchas de ellas no resultan imprescindibles. El equipo ha considerado la modificación del perfil de una manera básica así como el cierre de sesión o la posibilidad de activarse el perfil de cuidador como funcionalidades fundamentales y que sin ellas, la aplicación no tendría sentido alguno. Sin embargo, este grupo dispone de la mayoría de actividades y tareas que se consideran que la aplicación debería tener pero que no son obligatorias. Estas engloban desde la posibilidad de modificar el perfil de diversas maneras como la descripción (tanto de la persona como de las mascotas) o la foto de perfil del usuario. Además al darse de alta como cuidador se podrá definir un sueldo fijo y la localización de la estancia tanto del cuidador como de los animales a los que cuide. Se incluirán además diversas actividades como la posibilidad de reportar y bloquear tanto de una manera básica como personalizada (en el caso del reporte), darse de baja como cuidador de una manera temporal o fija, la opción de eliminar perfiles de favoritos o realizar un borrado de perfil de manera temporal o fija. Por último, el equipo definió las tareas que la aplicación podría llegar a tener en un futuro. Estas brindarán al usuario un mejor manejo de su perfil, como la posibilidad de poder listar los favoritos ahora por distancia o por valoración; poder modificar su perfil, cambiando las fotos del entorno donde se cuidaría al animal, modificar las especialidades como cuidador o poder cambiar el sueldo.

Además, a la hora de darse de alta como cuidador, se tendrán más opciones como poder ya definir las fotos de la estancia donde se hospedaría el perro o añadir ya las especialidades de dicho usuario.

## 2.3. MVP Y RELEASES

Una vez rellenado el mapa agrupando las historias de usuario y ordenandolas por prioridad, el equipo debatió acerca del MVP y de los distintos releases que tendrá la aplicación.

Partimos de la base de que el objetivo de la aplicación, lo que debía poder realizar el MVP es facilitar el encontrar cuidadores, que se pongan en contacto y que haya un contrato para el cuidado de mascotas. En base a esto, se llegó a la conclusión de que, para que la plataforma sea considerada como un producto funcional debe tener en su MVP funcionalidades básicas como un registro e inicio de sesión básico; y la posibilidad de poder modificar aspectos básicos de tu perfil como tus datos personales. También es necesario que el MVP incluya la opción de darse de alta como cuidador ya que sin cuidadores SummerPet no tiene sentido. Por último, el MVP necesitaría incluir las funcionalidades de ver y buscar cuidadores en sus formas más básicas, aleatorio y por palabra clave respectivamente. A esto se le añaden las funcionalidades básicas de solicitar servicios, contactar y contratar junto a las de terminar y cancelar contrato y las funcionalidades del cuidador de ver, aceptar y rechazar solicitudes. Todas ellas en su forma más básica. Estas funcionalidades debían incluirse porque sin ellas SummerPet no tiene sentido, sería simplemente una página en la que ver cuidadores sin tener la posibilidad de contactar.

El RELEASE 2 principalmente se centra en incluir funcionalidades bastante básicas y que aportan mucho valor pero que no son indispensables. Estas principalmente son poder valorar tanto con 5 estrellas como con un comentario; poder filtrar por valoraciones y poder marcar favoritos y listarlos o quitar de favoritos; y añadir un chat interno de la aplicación. También decidimos añadir opciones de gestión de usuario útiles como reportar, bloquear y eliminar el perfil. Consideramos que, a parte de añadir nuevas funcionalidades, en esta RELEASE también deberíamos completar algunas de las implementadas en el MVP por eso decidimos añadir las HU de buscar por nombre y por preferencias que tenga el cuidador, extender los perfiles y que permita ver una descripción que incluya una descripción de las mascotas y poder ver las valoraciones recibidas; permitir a los cuidadores estipular el sueldo que piden y mostrar dónde residirá el perro durante su cuidado. En resumen, decidimos añadir la mayoría de “Should Have”.

El RELEASE 3 consistirá en perfeccionar las características que posee la aplicación, ampliando las distintas opciones que posee cada característica ya implementada en el MVP y en su posterior release. En este RELEASE se implementan tantos los “Should Have” como los “Could Have” dejando solamente fuera los relacionados con pagos. Tales ampliaciones estarían basadas en hacer de SummerPet una aplicación con funcionalidades muy completas y proporcionar más confianza en el dueño dado que ahora podría ver las fotos del entorno donde se hospedaría su mascota o poder modificar aún más el perfil de usuario.

Se ha declarado un último release en el que consistiría en añadir una nueva funcionalidad a la hora de contratar los servicios del cuidador. Dicha funcionalidad trataría de brindar a los usuarios la opción de utilizar la aplicación para realizar los pagos que se acuerden entre el dueño y el cuidador para realizar los servicios de dicho cuidador. Dado que esta funcionalidad es compleja y no se dispone de los recursos necesarios para poder implementarla antes se ha colocado en este release para señalar que se tiene en cuenta y que en un futuro se espera que esta característica sea lanzada. El equipo es consciente de que el mapa se trata de un elemento vivo, y que por tanto puede modificarlo en algún momento para ajustarlo a la situación.

### 3. TEAM BUILDING

A continuación se explica todo lo referente a la dinámica de Team Building realizada por nuestro equipo. Primeramente se explica el objetivo que nos propusimos conseguir con la dinámica. Después se explica en qué consistió la actividad y por qué podría ayudar a conseguir el objetivo, seguido del desarrollo de la misma en el que se explica en detalle cómo se llevó a cabo. Por último se realizará un análisis sobre la dinámica en el que se observa si se ha conseguido el objetivo y cómo pueden mejorarse futuras dinámicas de Team Building.

#### 3.1. OBJETIVO

Previamente a la realización de la actividad, el equipo se reunió para considerar qué problemas tenemos como equipo que puedan ser solucionados mediante Team Building. Para realizar esta reflexión no se realizó ninguna dinámica. Simplemente los integrantes nos reunimos alrededor de una mesa y pusimos en común qué había mejorado gracias a Team Buildings anteriores y qué problemas habían surgido durante la realización de la práctica 2.

Todos estuvimos de acuerdo en que con las primeras dinámicas habíamos conseguido conocernos mejor y establecer que haya una buena base de confianza entre los miembros del equipo. Esto lo vemos así debido en parte a que el trato entre nosotros ya no es el de desconocidos que van a hacer juntos un proyecto de clase, si no de compañeros que se llevan bien y conocen gustos, intereses e inquietudes del resto del equipo lo que permite mantener conversaciones y establecer relaciones más allá de lo meramente académico. Por lo tanto, el objetivo de mejorar la confianza entre miembros estaba conseguido.

Sin embargo, en la “Peer Review” de la práctica 2 se vió claramente que no todos los miembros del equipo habíamos trabajado lo mismo. Todos vimos esto como un potencial problema que puede generar mal ambiente y afectar al progreso de SummerPet si hay integrantes que no realizan su parte al contrario que el resto de sus compañeros. El problema surgió debido a una mala comunicación; el trabajo no se repartió adecuadamente, no se explicó de manera clara qué tarea debía realizar cada uno y finalmente algunos hicieron más que otros. Una buena comunicación es clave para que un equipo funcione, por eso decidimos que el objetivo de este Team Building debía ser mejorar la comunicación del equipo para evitar que vuelva a suceder lo ocurrido en la práctica 2 .

#### 3.2. DINÁMICA ( Pintando a ciegas )

La dinámica que decidimos realizar consistía en que uno de los miembros del equipo se vendaba los ojos y se colocaba en frente de una pizarra con un rotulador en la mano. Después, el resto del equipo cogía un papel al azar de un montón. Los papeles contenían un objeto o personaje y habían sido depositados previamente por los participantes de la propia dinámica en una cantidad de dos papeles por persona. Tras esto, todos menos el que tiene los ojos vendados leen el papel y tienen que guiar al “ciego” para que pinte el objeto. Una vez el equipo considere que ha terminado, se quita la venda y debe intentar adivinar qué ha dibujado. Es importante que no se utilicen palabras descriptivas del objeto. Solamente se pueden dar instrucciones como “sube la mano”, “haz un círculo”, etc. No tiene sentido indicar “dibuja una rueda” y además se estropea la dinámica porque se dan pistas sobre el objeto.

Es una dinámica que entrena la capacidad de comunicación de dos formas. Por un lado, entrena la capacidad de los integrantes del equipo de comunicar sus ideas sobre qué se va a hacer y qué camino

se va a seguir y después obliga a que los integrantes sean capaces de crear una visión a partir de lo que cada uno considera que es más importante. Con esto se entrena la capacidad de comunicar opiniones y escuchar las de los demás con el objetivo de entre todos llegar a la mejor opción que en este caso es la representación más sencilla y representativa del objeto a dibujar. Si el equipo no realiza bien esto el dibujo no saldrá bien porque las instrucciones que irán dando distintos miembros no irán dirigidas a una misma visión compartida por todos y unas pueden interferir con otras. Esta dinámica fomenta la comunicación en equipo y penaliza a aquellos que deciden no escuchar a nadie y hacerlo todo a su manera. Por otro lado, se entrena la capacidad de hacer llegar esa visión al que tiene que dibujar, lo cual no es tarea sencilla. La comunicación debe ser clara y precisa, evitando ambigüedades que provoquen que el dibujante estropee sin saberlo el dibujo o se sienta confuso.

### 3.3. DESARROLLO

En el desarrollo de la dinámica estuvieron los siguientes integrantes: Alex Guillermo Bonilla, Marcos Gago, Jaime Jiménez, Ignacio Redondo, Miguel Martínez-Almeida y Alejandro Valencia. No pudieron asistir Jesús González, Elena Caridad y Jorge Crespo debido a que tenían un compromiso con su equipo de voleibol.

Hubiésemos preferido estar todos presentes, pero comparando horarios y disponibilidad no había ningún día en el que fuésemos a poder coincidir más personas. La otra opción era hacerlo online, pero consideramos que la dinámica sería mucho menos efectiva que de manera presencial porque daría mucho más pie a que la gente se distrajera con otras actividades durante la realización o abandonase la actividad antes de su finalización. Además, para una dinámica centrada en comunicarnos mejor no queríamos enfrentarnos a posibles problemas que surgieran de la plataforma online en la que hiciésemos la llamada como mala calidad de sonido o problemas de conexión. Por todo esto optamos realizarla en persona aunque no estuviésemos todos ya que compartir tiempo físicamente creemos que es enormemente más enriquecedor que la frialdad de hablar a telemáticamente por alguna aplicación para hacer reuniones como puede ser “Discord”. En futuras dinámicas la participación debería ser mayor ya que los compromisos que impedían a Jesús, Jorge y Elena asistir estarán cumplidos.

En el siguiente enlace puede verse la realización de la dinámica [https://youtu.be/XB08Esx\\_KkA](https://youtu.be/XB08Esx_KkA).

Para desarrollar la actividad reservamos una sala de las disponibles en la biblioteca. Estas salas eran perfectas porque nos permitían estar a solas y disponen de pizarra. Una vez allí lo primero que se hizo fue el montón de papeles con objetos a dibujar. Cada miembro del equipo escribió dos, sin decirle a nadie más qué eran, y se introdujeron al montón. Tras esto comenzó la dinámica y el primero en pintar fue Miguel. En este primer turno no nos pusimos de acuerdo sobre cómo enfocar el dibujo y lo que acabó ocurriendo es que Alejandro Valencia tomó el liderazgo y fue él quien le fue indicando a Miguel cómo dibujar. El dibujo salió bien pero no era el objetivo de la dinámica. Esta situación mejoró notablemente en los siguientes turnos en los cuales dibujaron Marcos, Alejandro Bonilla y Alejandro Valencia. Estos tres turnos fueron en los que mejor funcionó el equipo. Tuvieron que dibujar un castillo, a Bob Esponja y a Doraemon respectivamente. El equipo cogió el hábito de consultar entre todos cuál era la manera más clara y sencilla de hacer el dibujo. Así, en estos turnos los dibujos representaban claramente el objeto gracias a que decidimos poner énfasis en los aspectos más representativos (torreones en el caso del castillo, los dientes en el caso de Bob Esponja y el “bolsillo mágico” en el caso Doraemon). Y, lo que es más importante, las instrucciones para realizarlo eran dadas por distintos miembros del equipo. Uno completaba las indicaciones de otro, todos nos comunicábamos en lugar de dejar la tarea a uno sólo como en el primer turno. Esta

mejoría en la comunicación dió una vuelta a los problemas del comienzo de la dinámica en el turno de Ignacio. Esto fue debido a que el equipo comenzaba a estar algo cansado de la actividad y como resultado las indicaciones dadas en este turno fueron más perezosas y menos claras y el dibujo no salió bien. Sin embargo, en el último turno en el cual pintó Jaime, el equipo volvió a funcionar correctamente. El concepto a dibujar era “Atardecer en el mar” y gracias a la comunicación entre todos llegamos a la conclusión de que la mejor forma de representar “Atardecer” era dibujar un reloj que marcara las 20:00 pm. Gracias a esta idea Jaime pudo adivinar su dibujo.

Una vez terminado ese turno consideramos que era suficiente, ya llevábamos una hora de dinámica, y dimos la actividad por finalizada.

### 3.4. RESULTADOS

Consideramos que la dinámica fomenta la comunicación entre miembros del equipo. Esto lo hemos visto reflejado durante la dinámica y también posteriormente durante la realización de la práctica 3. Durante la dinámica todos vimos claramente cómo mejoraba la capacidad del equipo de ponerse de acuerdo sobre cuál era el mejor camino a seguir. Cabe destacar que no se elegía simplemente la primera idea propuesta, si no que el equipo debatía y consideraba distintas ideas expresadas por distintos miembros antes de ponerse de acuerdo sobre cuál sería el camino a seguir. También ocurrió que los miembros del equipo más introvertidos y que estaban menos dispuestos a expresar sus ideas se veían animados por la discusión que llevaban a cabo los demás y también aportaron sus ideas y dieron indicaciones al que dibujaba. Sin embargo, consideramos que el proceso de indicar a quien pintaba las acciones que debía realizar realmente no mejora mucho la comunicación porque las instrucciones que se le dan son muy simples, no suponen comunicación real. Es cierto que deben ser claras y concisas pero no es realista considerar que la comunicación se mejora con indicaciones como “haz un círculo” o “dibuja una recta hacia la izquierda”.

Por lo tanto, la dinámica ayuda a nivel grupal a acostumbrarse a consultar con los demás posibles ideas, escuchar las opiniones de los demás y en general comunicarse con el grupo en lugar de intentar resolver el problema en solitario sin tener en cuenta al resto del equipo.

Esta mejoría también la hemos notado a la hora de organizarnos para realizar la práctica 3. A diferencia de las prácticas anteriores en las cuales cada integrante iba completando una parte sin comunicar nada a nadie en esta primero nos hemos puesto de acuerdo para elegir un día en el que reunirnos y quienes no podían ese día han informado. Además, desarrollar el hábito de pensar ideas en grupo y acostumbrarnos a comunicar nuestras opiniones y escuchar las de los demás nos ha sido de gran ayuda en el desarrollo del User Story Map, ya que es un proceso completamente colaborativo y comunicativo el cual puede estancarse fácilmente si el equipo no está pensando y trabajando al unísono expresando distintas opciones.

En resumen, consideramos que la dinámica ha mejorado la comunicación entre el equipo porque nos ha acostumbrado a expresar nuestras opiniones, escuchar las de los demás y buscar realizar las tareas en equipo en lugar de tomar la opción de resolverlo por cuenta propia sin hablar con nadie pero somos conscientes de que se requerirá más trabajo para seguir mejorando la comunicación entre integrantes y evitar así malentendidos o que haya integrantes que no expresen sus ideas.

### 3.5. MEJORAS

La dinámica podría ser más efectiva en fomentar y mejorar la comunicación si antes de empezar a indicar cómo dibujar se realiza de manera obligatoria una mini reunión entre aquellos que van a

guiar al vendado y cada uno expresa cómo cree que debe realizarse el dibujo y entre todos se llega a un acuerdo sobre cuál es la mejor opción. Así se obliga a todo el mundo a colaborar en el proceso comunicativo y además se tienen más ideas sobre las que debatir y a partir de las cuales construir la visión compartida del dibujo final.