

UNIDAD 2 | REQUIREMENTS ELICITATION & ANALYSIS HOW TO MAKE AN AS - IS SCENARIO MAP



AGENDA

Scenario and Scenario Map ¿Qué es un As-Is Scenario?

Tips para elaborar un As-Is Scenario Map

¿Cómo elaborar un As-Is Scenario Map?



Scenario and Scenario Map

Cuando ya hemos entendido a nuestros User Persona y hemos empatizado con ellos, debemos examinar más de cerca el problema por el que están atravesando para identificar las verdaderas oportunidades de mejora.

Es en este contexto que podemos utilizar el Scenario Map (mapeo de escenarios) para identificar y entender las experiencias que tienen nuestros User Persona a medida que realizan sus actividades, esto nos ayuda a:

Obtener información valiosa al entender la relación entre la tarea y la experiencia de nuestros User Persona

Ver de inmediato qué sentimientos tienen nuestros User Persona en su vivencia del problema que estamos abordando

Identificar, en el caso de un Scenario AS-Is, lo que está generando dichos sentimientos o experiencias.

¿Qué es un As-Is Scenario?

Recordemos que un **Scenario** (escenario) es un flujo de trabajo para una o más personas.

Un As-Is Scenario es el flujo de trabajo actual para una o más personas.

Tips para elaborar un As-Is Scenario Map

Planificación de la sesión de trabajo

Identifique a las personas que deben asistir (equipo de desarrollo, diseñadores, dueños del producto, etc..)

Programe la fecha y hora de la sesión, así como el mecanismo (virtual, presencial) y envíe las invitaciones.

Como parte de las invitaciones indique una breve descripción de los escenarios que se tratarán para que las personas asistentes vengan preparadas.

Tips para elaborar un As-Is Scenario Map

Durante la sesión de trabajo

Empiece explicando el propósito de la sesión de mapeo de escenarios. Recuerde que el objetivo del mapeo de escenarios AS-ls es identificar lo que hacen, no cómo lo hacen. Los detalles de pueden abordar más adelante

Identifique uno de los User Persona y una tarea clave que realicen. Preguntemos:

- ¿Qué hace el User persona?
- ¿ Cuál es su meta?

Contextualice el escenario. Tenga en cuenta quién es el User Persona, qué está haciendo, por qué lo hace y con qué frecuencia.

Recuerde, no se centre demasiado en los detalles.

Repase cada paso/actividad que podría realizar su User Persona. En cada paso, se querrá capturar la siguiente información:

- ¿Qué hace el usuario?
- ¿Hay alguna suposición o pregunta que deba resolver en este paso?

Repetir hasta que el User persona haya completado su tarea.

Tips para elaborar un As-Is Scenario Map

Después la sesión de trabajo

Retroalimente su trabajo.

Recopile comentarios de las partes interesadas y los usuarios potenciales.

Pídales que sigan cada paso y vean si tienen sentido.

- ¿Falta algo?
- ¿Tienen pensamientos o sugerencias adicionales?

As-Is Scenario Map

Un As-Is Scenario Map es una excelente manera de sacar a la luz los problemas que pretende resolver con su producto. Puede comenzar un producto con una idea bastante clara del problema, o puede estar buscando lograr el mayor impacto posible con recursos limitados. Tomarse el tiempo para mapear el escenario de su User Persona y agregar su experiencia a ese escenario puede validar lo que sabe y descubrir problemas que no consideró

Además de los pasos que completa el User Persona, el equipo debe ver los sentimientos que le generan estos pasos.

Identifique los sentimientos negativos y vea de dónde provienen:

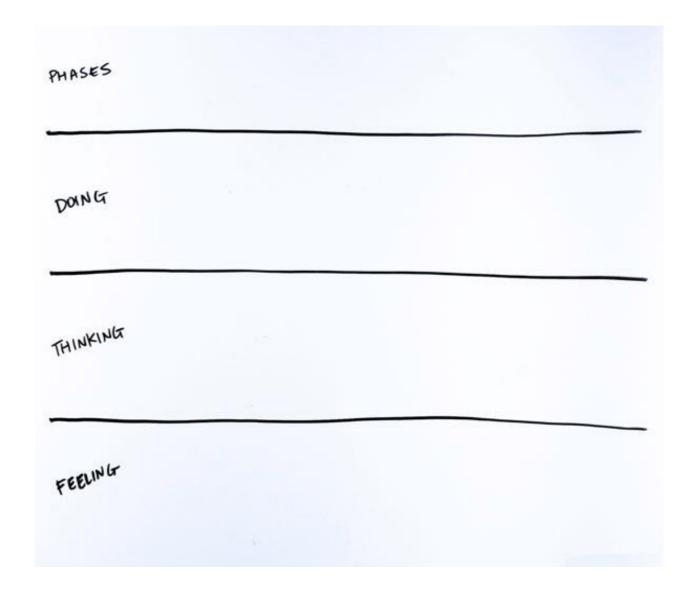
- ¿La ausencia de una funcionalidad específica está causando un trabajo extra para la persona?
- ¿Se imponen exigencias poco razonables a la persona, como esperar que recuerde demasiada información de un paso al siguiente?
- ¿Qué otros factores los generan?

Después pregúntese:

¿Dónde puede su equipo tener el mayor impacto en la mejora de la experiencia de su usuario?

Una aproximación práctica para esta técnica consiste en capturar información utilizando notas de diferentes colores para cada una de las filas siguientes:

- 1. Phases. Los pasos (steps) que su User Persona sigue para completar la tarea.
- 2. Doing. Las actividades específicas a las que se avoca su User Persona para completar el step.
- 3. Thinking. ¿Qué está pensando su user persona durante el step?
- 4. Feeling. ¿Qué siente su User Persona durante el step?



Instrucciones

1. Set up the activity / Configure la actividad

Dibuja cuatro filas y etiquételas como: Phases, Doing, Thinking y Feeling.

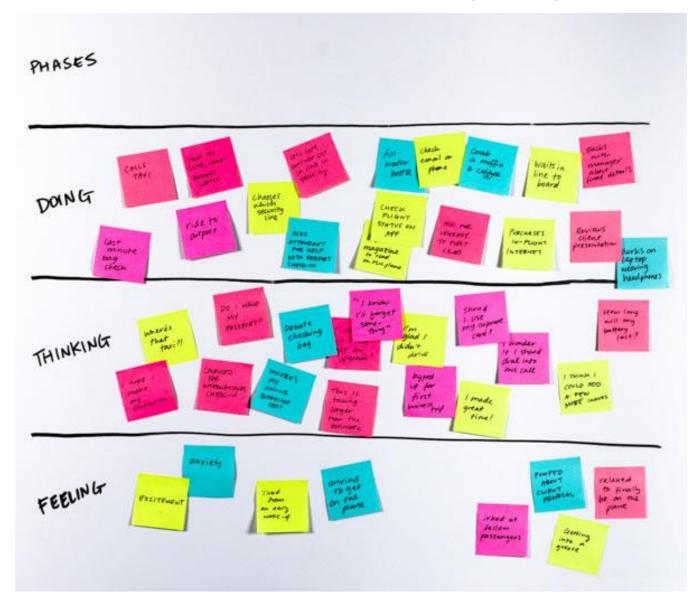
PHASES	
Dang	
THINKING	3/
FEELING	

<u>Tip:</u> Recodar que pueden usar Lucidchart / Mural.

Instrucciones

2. Brainstorm individually / Realice una lluvia de ideas individualmente

Pregúntese "¿Qué está haciendo, pensando y sintiendo mi usuario?" Llena en las filas, utilizando las notas de colores, una nota por respuesta.



Instrucciones

3. Review and identify phases / Revise e identifique los pasos (Phases)

Agrupe notas similares, ordene y dibuje columnas que representen las fases (phases) únicas de la experiencia actual de su usuario. Asegúrese de nombrar las fases (phases).

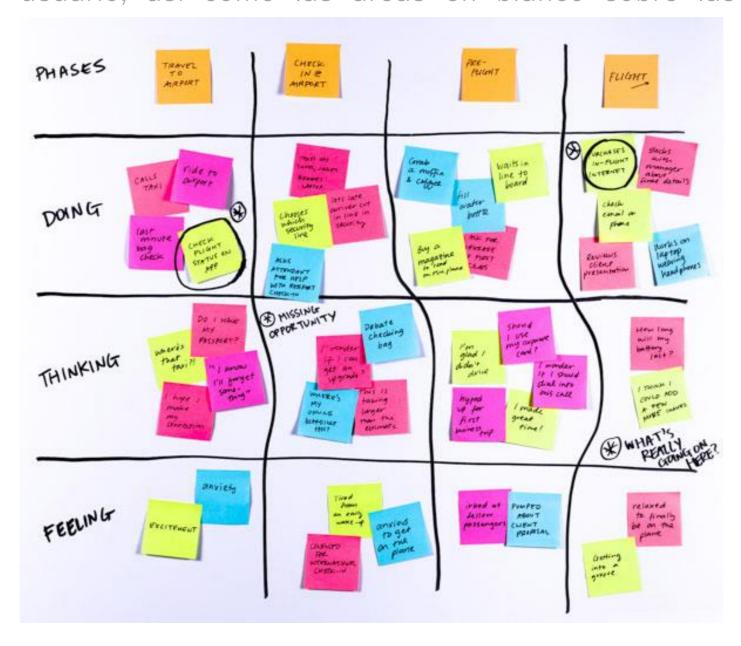


Instrucciones

4. Identify the highs and lows / Identifique los altibajos

Encierre en un círculo y etiquete las áreas que sean particularmente positivas o negativas para tu usuario, así como las áreas en blanco sobre las que necesitas

aprender más.





REFERENCIAS

Para profundizar

https://anadea.info/blog/empathy-mapping-for-design-thinking https://www.ibm.com/design/thinking/page/toolkit/activity/as-isscenario-map

https://www.justinmind.com/blog/user-personas-scenarios-userstories-and-storyboards-whats-the-difference/

https://www.interaction-design.org/literature/article/empathy-map-why-and-how-to-use-it



PREGRADO

Ingeniería de Software Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación | Facultad de Ingeniería



UPC

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

Prolongación Primavera 2390, Monterrico, Santiago de Surco Lima 33 - Perú T 511 313 3333 https://www.upc.edu.pe

exígete, innova

