

DESIGN THINKING



¿ QUÉ ES ?

El Design Thinking es una metodología orientada a la generación de soluciones a partir de un reto. Se divide en cinco fases: Empatía, Definición, Ideación, Prototipado y Validación.

design thinking

ETAPAS

Empatizar: Consiste en entender al usuario

Definir: Se analiza la información recolectada y se define claramente el problema.

Idear: Se generan posibles soluciones al problema.

Prototipar: Se crea una versión inicial o modelo de la solución

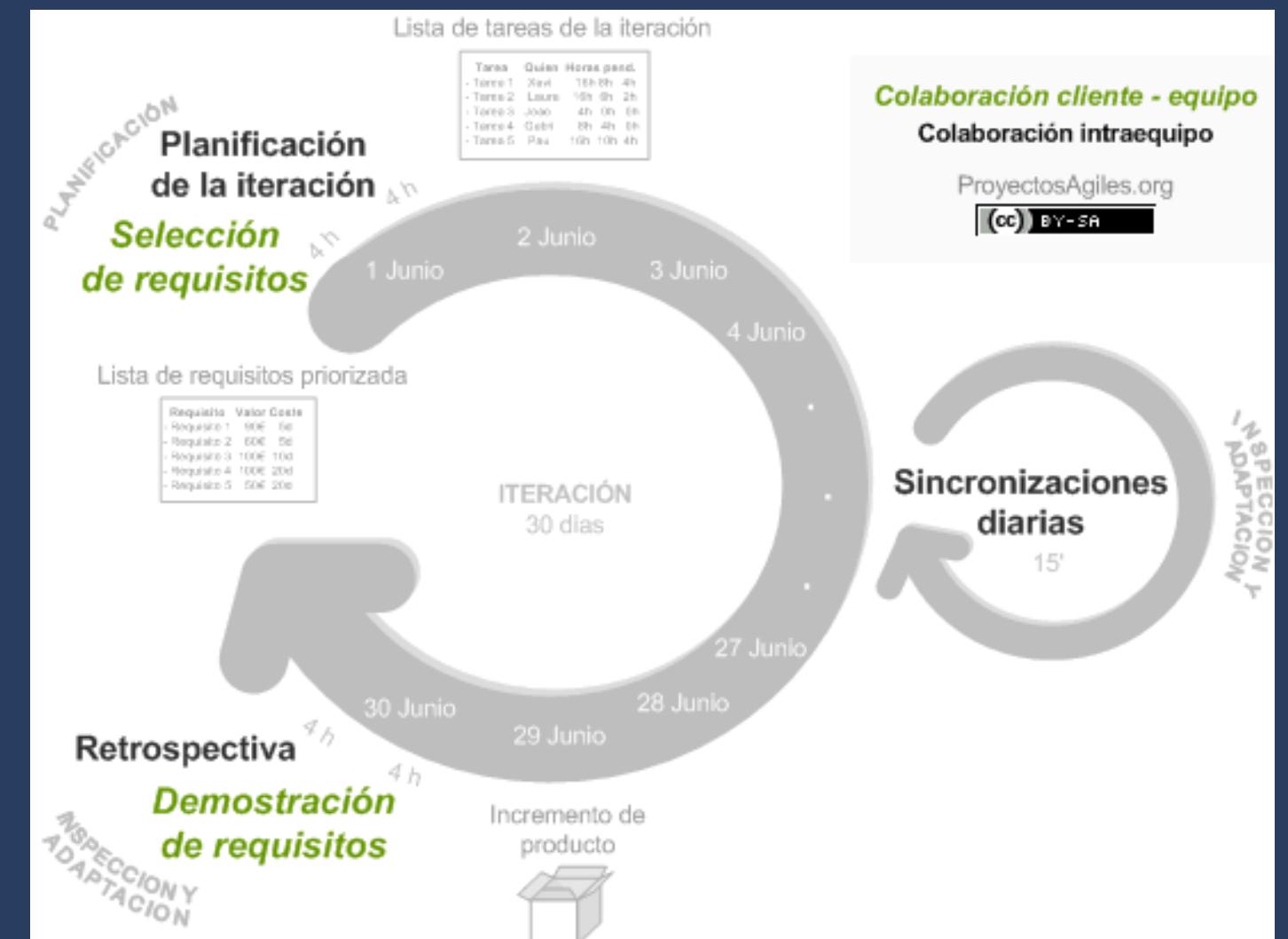
Prototipar: Se prueba el prototipo con usuarios reales para:

SCRUM



¿ QUÉ ES ?

Scrum es una metodología ágil utilizada para gestionar proyectos de manera organizada y rápida. Se basa en el trabajo en equipo y en entregar avances funcionales en períodos cortos. Su objetivo principal es mejorar la productividad, reducir errores y adaptarse fácilmente a cambios durante el proyecto.



¿COMO FUNCIONA ?

Scrum trabaja mediante ciclos llamados Sprints, que duran entre 1 y 4 semanas.

En cada Sprint se planifican tareas específicas y se desarrolla una parte del proyecto.

Al finalizar el Sprint se entrega un resultado funcional y se revisa el avance para mejorar el siguiente ciclo

ROLES PRINCIPALES

Product Owner: define qué se debe construir y prioriza las tareas.

Scrum Master: guía el proceso Scrum y ayuda al equipo a eliminar obstáculos.

Equipo de Desarrollo: realiza el trabajo técnico y construye el producto.

Estos roles permiten que el proyecto se mantenga organizado y con objetivos claros.

BENEFICIOS

Mayor control del trabajo y del tiempo.

Reducción de errores por revisiones constantes.

Mejor comunicación y organización del equipo.

Adaptación fácil a cambios y nuevas necesidades del cliente.

M o s c o w



¿ QU E ES ?

MoSCoW es una técnica de priorización utilizada en metodologías ágiles para clasificar los requisitos de un proyecto según su criticidad y valor para el negocio.

Permite gestionar el alcance del proyecto estableciendo niveles de prioridad que facilitan la toma de decisiones.



SE CLASIFICAN EN

- Must Have (M): Requisitos críticos e indispensables para la viabilidad del sistema. Su ausencia compromete el funcionamiento o la entrega del producto.
- Should Have (S): Requisitos importantes pero no críticos. Pueden postergarse temporalmente sin afectar la operatividad básica.
- Could Have (C): Requisitos deseables que aportan valor adicional, pero cuya implementación depende de la disponibilidad de tiempo y recursos.
- Won't Have (W): Requisitos descartados para la iteración actual, aunque pueden considerarse en futuras versiones.

MUCHAS
GRACIAS

