



---

## Design Sprints

### 1. Índice

1. Índice .....	1
2. Introducción .....	2
2.1. Propósito del documento .....	2
2.2. Alcance del documento .....	2
2.3. Definiciones, abreviaturas y acrónimos .....	2
2.4. Documentos relacionados .....	2
2.5. Visión general del documento .....	2
3. Una introducción a Design Sprint .....	3
4. Historia de Versiones del documento .....	3



## 2. Introducción

### 2.1. *Propósito del documento*

Describir los conceptos de Design Sprints para ser utilizado como material de consulta en la asignatura Diseño de Sistemas.

### 2.2. *Alcance del documento*

Las consignas de este documento aplican a todos los alumnos de la asignatura Diseño de Sistemas de la carrera de Ingeniería en Sistemas de Información dictada en la Universidad Tecnológica Nacional - Facultad Regional Rosario.

### 2.3. *Definiciones, abreviaturas y acrónimos*

### 2.4. *Documentos relacionados*

Documento	Nombre / Ubicación del archivo	Fuente

### 2.5. *Visión general del documento*

El objetivo de este documento es definir los conceptos de Design Sprints.  
Este documento está basado en distintos artículos.

Una introducción a Design Sprint - Franco Rodríguez - Nov 18, 2017  
<https://medium.com/@franconrn/design-sprint-parte-1-introducci%C3%B3n-e449f92a2834>

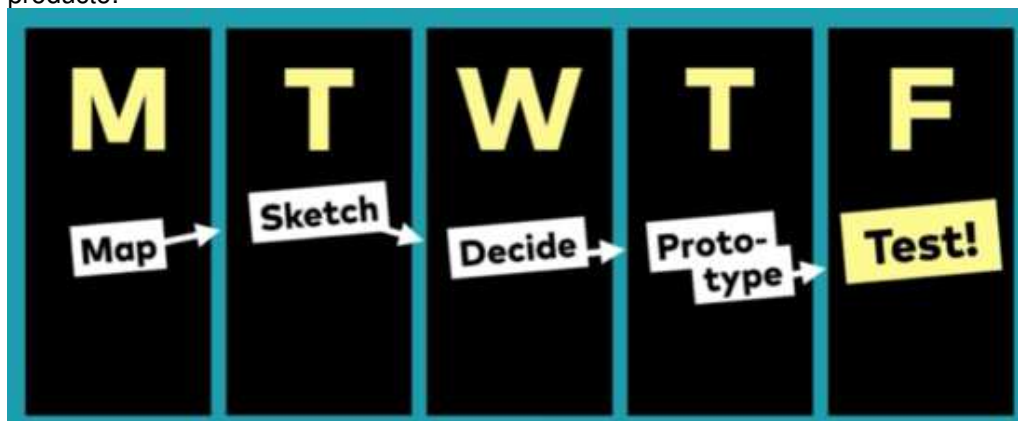


### 3. Una introducción a Design Sprint

Design Sprint es una metodología de tiempo concentrado, son 5 días que consideran procesos y estrategias de Design Thinking. Ha sido pensada con el propósito de poder responder a los tiempos acotados del mercado y los clientes con el objetivo de tener en 5 días una propuesta, prototipo y test con usuarios para un producto en particular. Esta metodología se caracteriza por utilizar de forma muy eficiente el tiempo de tu equipo de trabajo y tomar el punto de vista desde todas las perspectivas del negocio (UX, Estrategia, Negocio, TI, etc.). La idea es minimizar los riesgos al momento de diseñar nuestro producto o servicio teniendo el foco siempre en el usuario pero también optimizando el proceso de prototipado.

Esta metodología super ágil fue creada por Google Ventures, la filial de inversión de capital de riesgo de Alphabet Inc (El conglomerado de Google). Y a cargo de todo esto está Jake Knapp, el creador de Design Sprint, quién ha ejecutado esta metodología más de 150 veces en empresas como Nest, Slack, 23andMe y Flatiron Health.

Cada día de Design Sprint pretende resolver al menos un tema del proceso de idear un producto:



- **Día 1, Comprender (Map):** Este día se trata de definir el verdadero problema, articulando suposiciones, identificando al consumidor y lograr que todos los stakeholders estén alineados en el mismo objetivo y con la misma información.
- **Día 2, Idear (Sketch):** El segundo día es sobre explorar múltiples formas de resolver el problema, sin importar si es viable o no. Esta libertad para explorar y ser creativos con la solución a menudo puede darnos conceptos e ideas muy novedosas.
- **Día 3, Decidir (Decide):** No hay tiempo para prototipar todas las ideas del equipo. Por lo que es necesario tener un proceso para decidir por cual idea ir y cual abandonar.
- **Día 4, Prototipo (Prototype):** Este día es intenso. Debemos construir un prototipo de fidelidad media, pero no hemos hecho nada, ni contenido, ni arquitectura de información.
- **Día 5, Probar (Test):** Todo lo que el equipo ha discutido durante la semana se probará finalmente en el mundo real, con usuarios reales, WOW! El objetivo aquí es validar (o no) las ideas del producto, descubrir fallas en el diseño, comprender a los usuarios y finalmente, crear un producto que las personas quieran usar.

Jake Knapp describe Design Sprint y las técnicas en el libro: Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days. Este libro fue editado en español: Sprint - El método para resolver problemas y testar nuevas ideas en solo cinco días

### 4. Historia de Versiones del documento

Versión	Fecha	Autor	Descripción
1.01	03/07/19	EP	Versión inicial