

KIT DE HERRAMIENTAS

VERSIÓN BETA

MAPA DEL KIT



EN LA CLASE DE HOY

- Ver *Lienzos de mercado*
- Teórico Prototipo
- Definir qué es relevante testear
- Teórico Prueba
- Definir qué prototipo y prueba realizar
- Definir qué proceso vamos a usar para hacer las pruebas y organizar tiempo y tareas

**Veamos los *Lienzos de mercado*
de cada equipo**

Prototipos

“Construye
para pensar y
evalúa para
aprender”

Prototipos

Es la generación de dibujos, webs y objetos con la intención de **responder preguntas** que nos acerquen a la solución final.

Función:

debatir y recibir **feedback** de usuarios y colegas.

Este proceso se va refinando mientras el proyecto avanza y los prototipos van mostrando más **características funcionales, formales y de uso**.

¿Por qué hacer prototipos?

- Para inventar y construir pensando en **resolver el problema**
- Para **comunicar**. Si una imagen vale mil palabras, un prototipo vale mil imágenes
- Para **empezar conversaciones**. Las conversaciones con los usuarios son más eficientes cuando están concentradas sobre algo con que conversar como un objeto
- Para **cometer errores antes** y de manera barata
- Para **evaluar** las alternativas.

¿Cómo hacer prototipos?

- No le dediques demasiado tiempo a un prototipo: **Déjalo ir antes** de que te involucres demasiado emocionalmente.
- **Identifica las variables**: Cada prototipo debe ir respondiendo preguntas cuando se esté evaluando.
- Trabaja los prototipos con **un usuario en la mente** preguntándote: ¿Qué vas a evaluar con el usuario?

Prototipo

Una representación visual o real de todo o parte del servicio o producto que quiero lanzar al mercado.

¿Estamos construyendo la cosa correcta?
¿Somos capaces de construirlo?

Vs

Mínimo Producto Viable

Conjunto mínimo de funcionalidades que yo debo mostrar a mis clientes para que éstos validen los beneficios que les aporta mi Propuesta de Valor.

¿Los beneficios de nuestra solución son superiores a los que nuestros clientes encuentran actualmente en el mercado?

Niveles de prototipado

Prototipar ideas va unido completamente a las fases de testar e iterar y la idea es ir generando prototipos más elaborados a medida que vamos avanzando en el proyecto. En este desarrollo, IDEO define 3 niveles de prototipado:

Físico

Se trata de tomar materiales sencillos y construir cómo representaríamos un producto o servicio.

Buscamos la apariencia y saber si teóricamente resolveríamos el problema del usuario.

Experiencia

Prototipar la experiencia de uso, tanto si es un producto o un servicio. Recuerda que puedes prototipar ideas en 2 momentos: en la compra y en el uso del producto o servicio.

Entorno

Consiste en hacer una prueba piloto en un entorno real.

¿Qué tipo de prototipo elegir para tu idea?

Si estás trabajando en:

Un servicio, sugerimos un storyboard

Un producto, sugerimos una maqueta 3D

Una web o app, sugerimos una Landing page

Servicios

Storyboards

Se trata de crear un cómic que represente el producto o servicio. Sobre todo, su funcionamiento.

Walt Disney fue el pionero, descubriendo una técnica que le permitía hacer seguimiento del progreso y mejorar la historia. Es un ejercicio útil para imaginar y crear nuevas posibilidades.

Lo relevante es la historia que se cuenta, las imágenes son apoyo. Si no te gusta dibujar, puedes utilizar storyboardthat.com. En la versión gratuita puedes utilizar hasta 6 viñetas.

Servicios

Storyboards videos

Skype

<http://www.youtube.com/watch?v=m1mflr-kQIk>

Movistar

https://www.youtube.com/watch?v=1yF8QcUo_TI

Productos

- Dibujos
- Renders
- Maquetas
- Impresión 3D
- Prototipos funcionales

Digital

Landing pages

Permite testar y medir el interés de nuestro servicio en cliente reales. Es una página web muy sencilla que permite presentar nuestro servicio, aunque todavía no exista, y el objetivo suele ser recoger datos de nuestros futuros clientes.

Una vez realizada la landing page, se suelen emplear campañas de Google Adwords para hacer que nuestra página aparezca cuando el segmento de usuarios a la que va dirigida, teclea en el buscador una serie de palabras clave.

Permite un estudio real del mercado y de nuestros clientes, barato y que generalmente nos proporciona datos muy valiosos para posteriores desarrollos de servicios, basados en la realidad.

Digital

Landing pages

Lander App

Con Lander podrás crear rápidamente landing pages para promocionar tus productos y servicios. Este servicio es gratis durante los primeros 30 días.

PageWIZ

Esta es otra herramienta funcional para crear landing pages. Lo bueno que tiene es que te permite crear desde cero tu propia landing page, algo que en Leadpages no es posible. PageWIZ te ofrece los primeros 30 días gratis.

Un ejemplo de empresas de servicios que podrían emplear esta técnica, puede ser un profesor particular de inglés, que quiere dar clases por Skype. Con una simple landing page, podría estar captando clientes desde el primer momento. Lo que se pretende es medir el interés de los usuarios, el número de clicks, recogida de datos.

TENER EN CUENTA

Construir para aprender.

Probar la idea, no el resultado.

Aprende del fracaso.

Prototipa pronto.

Prototipa toda la experiencia,
sea visible o no

Que sea simple.

Pruebe una idea a la vez.

Honestidad.

Es importante mantener los datos
personales de manera confidencial.

Fuente: Research and prototyping
checklist from IDEO

EJERCICIO #1

Definir

- ¿Qué se quiere probar?
- ¿Por qué es relevante?
- ¿Qué prototipo van a hacer?

> Tienen 10 minutos <

Prueba

“Evaluar te da la
oportunidad para
aprender sobre los
usuarios y las posibles
soluciones.”

Este paso consiste en **solicitar feedback** y opiniones sobre los prototipos que se han creado de los mismos usuarios y colegas además de ser otra oportunidad para **ganar empatía** con las personas para las cuales estás diseñando.

¿Por qué Evaluar?

- Para refinar soluciones
- Informa los siguientes pasos y ayuda a iterar
- Algunas veces la evaluación revela que no solo nos equivocamos en la solución sino también en enmarcar bien el problema

¿Cómo evaluar?

- **Crea Experiencias:** si puedes lo ideal es crear el ambiente y recrear la experiencia para tener una visión más acabada del contexto.
- **No lo digas, muéstralo:** dale a los usuarios tus prototipos sin explicar nada. Deja que la persona interprete el objeto y observa tanto el uso como el mal uso de lo que le entregas y cómo interactúan con él, posteriormente escucha todo lo que tengan que decir al respecto y responde las preguntas que tengan. Nunca confrontes con el usuario.
- **Pídele al usuario que compare:** esto es, entregarle distintos prototipos para probar dándole al usuario una base para poder comparar, esto revela necesidades potenciales.

Herramientas

1. Prueba de uso (para productos materiales o digitales)

Objetivo: Testear la experiencia del usuario sobre una posible solución.

Descripción: Se le pedirá a una serie de usuarios que desarrollen tareas normales con los prototipos, y nos cuenten o dejen presenciar su experiencia (si es posible), para luego hacerles preguntas concretas sobre la usabilidad enseguida de haber terminado.

Por ejemplo, en el caso de que necesite evaluar una tienda online, algunas de las tareas a evaluar son la búsqueda, la comparación, y la compra de un producto. Para evaluarlas, se construye un escenario para que el usuario se ponga en la situación de la tarea y la realice. Estas tareas deben ser factibles de realizar, sin poner a prueba más allá sus capacidades, y deben tener una duración razonable. En cada tarea se pide al usuario que vaya contando todo lo que está pensando, sintiendo, experimentando mientras interactúa con el producto o servicio testado.

Herramientas

2. Experiencia de compra (para servicios)

¿Cómo puedes crear una situación o tarea que te ayude a entender mejor a tu público? ¿Con quién crearás el ambiente adecuado?

- ¿Quiénes participan del experimento?
(Individualiza por nombre o grupo, segmento.
- Comportamiento / situación a crear
- ¿Cuántos test estimas hacer?
- ¿Cómo se distribuye las tareas el equipo?

Es importante fijar primero la intención

Para registro

Malla receptora / test

+

Temas que funcionaron bien

?

Cosas que no entendí

-

Temas que funcionaron mal

!

Nuevas ideas a considerar

PARA LA PRÓXIMA

Realizar una pre entrega que incluya:

- Muestra del prototipo realizado
- Muestra de las pruebas realizadas
- Las conclusiones de las pruebas con los elementos validados y los que tenemos que mejorar o volver a verificar.

Por lo tanto, ahora...

EJERCICIO 2

Definir qué prototipo
y prueba realizar

> Tienen 20 minutos <

EJERCICIO 3

Definir qué proceso vamos a usar para hacer las pruebas y organizar tiempo y tareas con responsable

> Tienen 20 minutos <

PARA LA PRÓXIMA

Realizar una pre entrega que incluya:

- Muestra del prototipo realizado
- Muestra de las pruebas realizadas
- Las conclusiones de las pruebas con los elementos validados y los que tenemos que mejorar o volver a verificar.

¿dudas?

KIT DE HERRAMIENTAS

VERSIÓN BETA

muchas gracias

KIT DE HERRAMIENTAS

Versión beta · Octubre 2018

Autores:
Marcelo Carretto
Macarena Harispe
Jessica Stebniki
Julieta López
Andrea Solari
Lucrecia de León

Este trabajo está disponible bajo la licencia Creative Commons Atribución-No comercial-Compartir igual 4.0 internacional.

Es decir que esta licencia permite remezclar, retocar y crear a partir de la obra siempre y cuando se dé crédito y nombre a los autores e instituciones titulares y no se use para fines comerciales. Asimismo, si la obra es licenciada a terceros, deberá serlo bajo el mismo régimen de licencia que viene de describirse.

Para consultar una copia de esta licencia, por favor acceder al siguiente link:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

