



## Design Sprint: qué es y cómo funciona.



Mauri Torra

Follow

Mar 12 · 4 min read

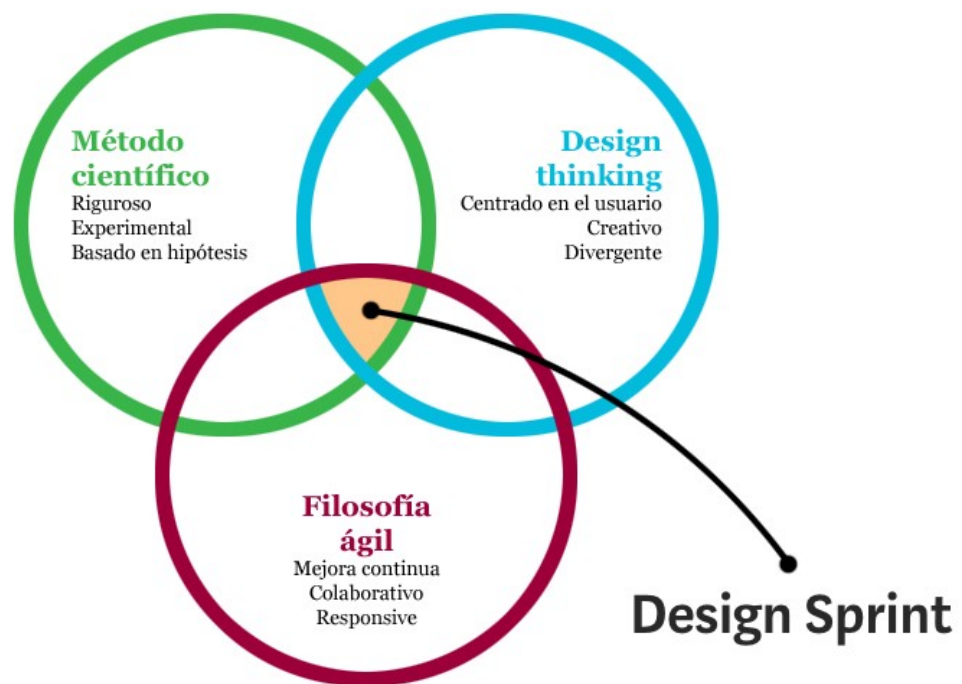
Hace unas semanas tuve la suerte de asistir a una clase de Design Sprint, comandada por **Iván Serrano**, Director del Máster UX de KSchool en Barcelona y Diseñador en TV3.

En esta clase de 5 horas, aprendimos a aplicar esta metodología desarrollada por GV (Google Ventures), la cual te permite preparar un prototipo y testarlo con usuarios, en tan solo **5 días**.

En palabras del propio Iván:

*“Un excelente punto de partida para una nueva iniciativa: ya sea una característica, un flujo de trabajo, un producto completamente nuevo, una startup, una solución, o la búsqueda de soluciones a problemas con un producto ya existente.”*

Gracias al Design Sprint, este prototipo se nutre de las mejores prácticas del business strategy, el método científico, y el design thinking, entre otros, y sirve para dar respuesta a las principales dudas que orbitan alrededor de un producto o negocio.



Design Sprint es tan fácil de llevar a la práctica que sin duda es de gran utilidad para todos aquellos equipos que no se atreven a dar el salto hacia las metodologías Agile o Lean, pero que ven la necesidad de abandonar el método tradicional de diseño o desarrollo en cascada.

Si todo esto que te acabo de contar te ha resultado interesante, sigue leyendo porque te voy a explicar *cómo* hacerlo.

## Puesta a punto

Antes de empezar define **los 4 puntos clave**:

- **El Gran Reto:** debe ser claro y conciso. Cuanto más concreto sea este reto mejores serán las conclusiones que extraerás del Sprint.
- **El Equipo Sprint:** debe ser cuanto más multidisciplinar mejor, y estar formado por unas 7 personas (lo que Jeff Bezos bautizó como Two-pizza team).
- **Tiempo:** el equipo debe dedicarse en exclusiva al Sprint, así que asegúrate de bloquear cinco días seguidos en el calendario para todo el equipo.

- **Espacio:** Reserva una habitación o una sala para toda la semana, con dos pizarras y todo el material necesario, donde el equipo pueda moverse con libertad, un ambiente agradable, y mantener una comunicación fluida e ininterrumpida.

## Comienza el Sprint!

A grandes rasgos un *Sprint* se divide en estos 5 pasos, uno por día:



### Día 1: Lunes

El Lunes es el día del conocimiento, en el que con la ayuda del equipo deberéis detectar cuáles son los principales problemas que posan sobre la mesa, elegir solo uno en el que centrarse y recopilar toda la información que vayáis a necesitar y la que ya tengáis:

- Insights.
- Entrevistas, encuestas...
- Mapas de empatía.
- Customer Journey Maps.
- Dafo.
- Etc.

### Día 2: Martes

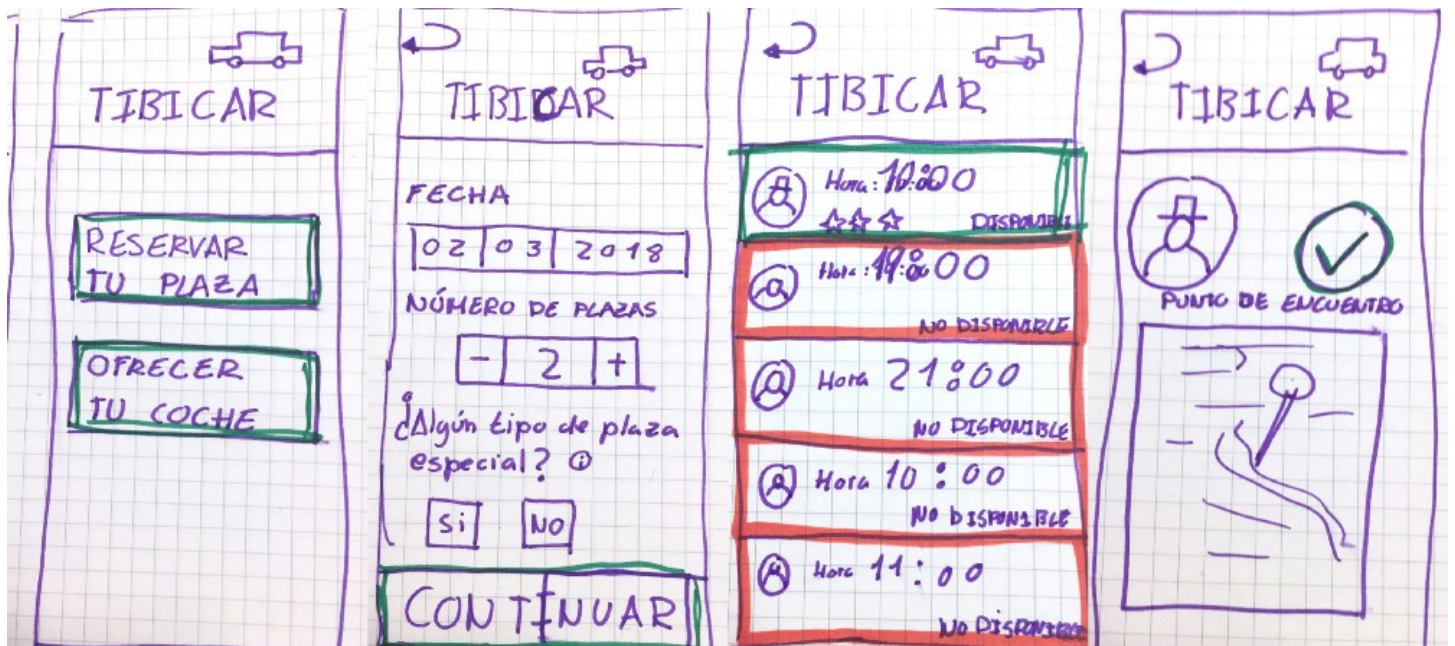
El Martes es el día de la divergencia, de las ideas, de las propuestas de cómo solucionar el problema. Por la mañana organizad una sesión de Brainstorming, y por la tarde, cada miembro del equipo pone sobre papel las ideas mediante bocetos.

Debes transmitir a tu equipo que lo importante de estos bocetos, no es que estén bien dibujados, sino que sean capaces por sí solos de

transmitir la idea representada. Es la mejor vía de pasar las ideas del abstracto a una forma entendible por el resto del equipo.

### Día 3: Miércoles

El Miércoles es el día en el que todo el montón de ideas se debaten en equipo. Se discuten las propuestas de soluciones, se clasifican y se seleccionan las que tengan mejores opciones de alcanzar el reto. Con esta selección elabora un storyboard que te sirva como plan de acción para el prototipo.



Storyboard del boceto seleccionado.

### Día 4: Jueves

El Jueves es el día de prototipar el storyboard del día anterior. Este prototipo solo necesita ser una fachada realista para poder ser probado el Viernes, por lo que lo podéis tener listo en tan solo un día.

Es importante que tengas en mente las herramientas. Programas como Photoshop o Sketch te proporcionarán un alto detalle en los acabados, pero si lo que quieres es un prototipo rápido, quizás necesitas un Keynote o Powerpoint.

**Divide y vencerás:** Trocea las diferentes partes del prototipo y repártelas a los diferentes miembros del equipo. Que cada uno se ocupe de su parte y cuando estén acabadas, un miembro del equipo se

encarga de juntarlas en el prototipo final, y se asegura de que todo cobre sentido.

## Día 5: Viernes

Y llega el Viernes, el día de validar y aprender.

Haz un test de usuarios con el prototipo y entrevístalos. Con el test de usuarios puedes ver cómo interactúan con él, cómo y dónde aciertan, o por qué fallan. Con las entrevistas puedes conocer cómo se han sentido al interactuar con el “producto”, qué es lo que más les ha gustado, lo que menos...

Acaba el día, y tras cinco días intensos, tu equipo y tú habéis conseguido crear soluciones a grandes retos, aprendido de ellos, y ver de forma más clara la forma de responder a las grandes dudas o preguntas que teníais una semana atrás.

Os dejo el vídeo del test a uno de los prototipos que hicimos en clase.



Test de usuario del prototipo

## Más información

Para más información echa un vistazo a estos enlaces:

- [Web oficial del Design Sprint](#)

- [Lista de reproducción de Youtube con vídeos explicativos paso a paso](#)
- [Repositorio de casos prácticos](#)
- [The Sprint book en Amazon](#)
- [Twitter oficial de GV Design](#)

