

## EMPATIZAR

# PLAN DE EXPLORACIÓN

PREPÁRATE PARA IR A EXPLORAR! Una entrevista explorativa es una forma de explorar la vida cotidiana de las personas para las que diseñas. Queremos entender el contexto, objetivos, intereses y su forma de hacer las cosas **sin pensar en la solución**.

En este ejercicio vas a identificar todo lo que quieres aprender para poder crear tu guión de entrevista.

[illegible]

## BRAINSTORMING DE PREGUNTAS

### POSIBLES PREGUNTAS BÁSICAS (Marca aquellas preguntas que quieras usar)

- ☐ Háblame de tus antecedentes.
- ☐ ¿Con qué frecuencia usa [productos similares en nuestro espacio]?
- ☐ Cuando utiliza estos productos, ¿se encuentra con algún desafío?
- ☐ ¿Cuáles son las tareas más importantes que realiza mientras usa estos productos?
- ☐ ¿Hay algo que le gustaría poder hacer con estos productos que actualmente no es posible?
- ☐ ¿Qué es lo que no te deja dormir por la noche?
- ☐ ¿Hay alguna forma en que estos productos no cubran su necesidad actual?
- ☐ Si tuvieras una lámpara mágica: ¿qué le pedirás sobre \_\_\_\_

## ¿NECESITAS CONOCER UN PROCESO?

- ☐ NO
- ☐ Si, necesito entender cómo se realiza una tarea o actividad.

>> Consulta la ficha GUÍA DE ENTREVISTA DE JOURNEY

# EMPATIZAR

## PLANTILLA DE ENTREVISTA EXPLORATORIA

## PLANTILLA PARA LAS ENTREVISTAS!

- Crea una plantilla.
- Ordena todas las preguntas para las que buscas respuestas.
- Recuerda añadir mensajes de bienvenida al principio y al final

GUÍA

Intro

## Preguntas

Gracias y cierre

Una entrevista es como cualquier otra conversación. No eres un policía ;)

- Deja a un lado tus asunciones y creencias.
- Haz preguntas abiertas. Escucha y observa sin opinar.
- Toma fotos si es algo que quieras recordar. (Pide permiso!)

NOTAS DE

FECHA

No  
estamos  
validando ideas!!  
Queremos saber que  
siente, que hace, porque

EMPATIZAR

PLANTILLA DE ENTREVISTA DE JOURNEY

Esta, entrevista, o esta parte de la entrevista se enfoca en los pasos de una actividad o tarea.

- Deja a un lado tus asunciones y creencias.
- Escucha y observa sin opinar.
- Toma fotos. (Pide permiso antes!)

NOTAS DE:	FECHA:
-----------	--------

PASOS: Identifica cada momento de la actividad

--	--	--	--	--

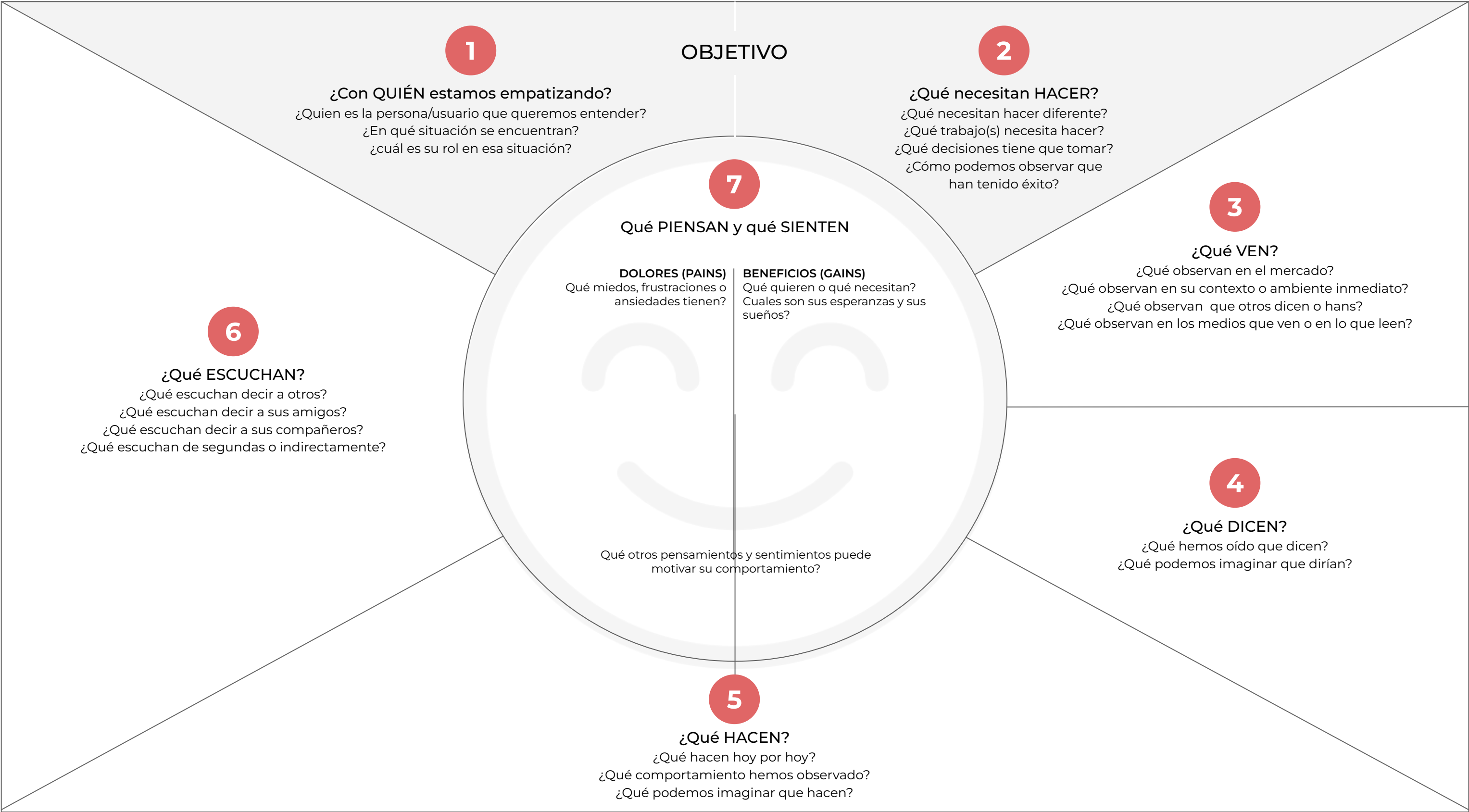
CONTEXTO: Describe dónde está, qué pasa. qué hace, qué piensa

--	--	--	--	--

EMOCIONES: ¿Qué siente? ¿Por qué?

<div>😊</div> <div>☹️</div>	<div>😊</div> <div>☹️</div>	<div>😊</div> <div>☹️</div>	<div>😊</div> <div>☹️</div>	<div>😊</div> <div>☹️</div>
----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------

DEFINIR  
DAVE GRAY **EMPATHY MAP CANVAS**



# DEFINIR


## SÍNTESIS DE APRENDIZAJES

ORGANIZA Y SINTETIZA LO QUE HAS APRENDIDO!  
Este es un ejercicio de calentamiento para revisar y recordar lo más importante que sabemos o hemos aprendido. Estructura en bloques lo que sabes para identificar qué es lo más importante.

QUÉ ES LO MÁS IMPORTANTE

NEGOCIO

¿Qué es lo más importante para tu negocio?  
¿Qué significa tener éxito?



PERSONAS

¿Qué es lo más importante para las personas?  
¿Qué significa tener éxito?

TECNOLOGÍA & RESTRICCIONES

Qué límites y condiciones tenemos que tener en cuenta?

QUÉ DEBE CONSIDERAR LA SOLUCIÓN

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES



CONSEJO

Si has realizado un estudio de competencia o benchmarking, añádelo aquí.

¡¡ATENCIÓN!!

Todavía no buscamos soluciones!

QUÉ DEBE CONSIDERAR LA SOLUCIÓN

ASPECTOS EMOCIONALES

Cómo queremos (o qué queremos evitar) que sientan los usuarios durante/después de usar la solución.



ALGUNOS EJEMPLOS PARA INSPIRARTE

Admiración, Diversión, Asombro, Incomodidad, Calma, Confusión, Anhelo, Empatía, Envidia, Miedo, Horror, Interés, Alegría, Nostalgia, Romance, Tristeza, Satisfacción, Triunfo.

DEFINIR

¿CÓMO PODRÍAMOS... ? (HOW MIGHT WE...?)

El lenguaje ayudar a estimular el pensamiento creativo y la colaboración libre.  
Vas a desinhibir la creatividad. ¿Cómo? ¡Dándote el permiso y el poder de que existen soluciones y las vamos a encontrar!

CONSTRUYE OPORTUNIDADES

- 1

Utilizar post-its de diferentes colores para explorar oportunidades.
- 2

Crea una pregunta inspiradora.

Las personas [tipo de usuario]	Necesitan una manera de [descripción su necesidad – verbo]	Porque [insight que hemos descubierto].	¿Cómo podríamos...?
			<div>CONSEJOS PRO PARA ASEGURAR BUENOS 'CÓMO PRODRÍAMOS?</div> <ul style="list-style-type: none"><li>• Estar basados en un problema o insight.</li><li>• Conectarlos al resultado deseado, sin definir la solución.</li><li>• Escritos en positivo.</li><li>• Ser suficientemente abiertos para garantizar muchas ideas creativas.</li></ul>

# PUNTO DE VISTA

## DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

SELECCIONA EL PROBLEMA - OPORTUNIDAD PARA EL QUE VAMOS A TRABAJAR  
Gracias a las herramientas de priorización vas a seleccionar la oportunidad o problema clave a resolver.  
Este va a ser un punto de vista sólido que te impulse a la innovación centrada en el ser humano.

- Las personas [tipo de usuario]
- Necesitan una manera de [descripción su necesidad – verbo]
- Porque [insight que hemos descubierto].

ESTA ES LA DESCRIPCIÓN QUE ACOSTUMBRA A ENTENDER  
NEGOCIO Y LOS EQUIPOS

Cómo podríamos....?

EN FORMA DE PREGUNTA ES MUCHO MÁS FÁCIL IDEAR

IDEACIÓN

STORYBOARD

Hay un paso importante entre la ideación y la creación: definir la historia.

EXPLICA TU IDEA GRÁFICAMENTE

Explica qué experiencia tiene el usuario que está usando o disfrutando de la/s idea/s que has seleccionado.en el paso anterior.



# PROTOTIPAR

## QUÉ PROTOTIPAR

ANTES DE PROTOTIPAR!  
Ya tenemos una idea. ¿Qué tenemos que prototipar? Para responderlo identifica qué quieres aprender respondiendo las siguientes actividades

### QUÉ QUEREMOS CONFIRMAR

1

Qué hace la solución. Detalla tanto cómo sea posible.

2

Qué asunciones observas. Qué riesgos hay.

### 3 QUÉ Y CÓMO PROTOTIPAR

¿Cómo vamos a validar?

¿Qué prototipo tenemos que construir?

¿Con quién tenemos que validarlo?

A  
P  
R  
O  
T  
O  
T  
I  
P  
A  
R

VALIDAR  
**PLAN DEL TEST DE VALIDACIÓN**

PREPARA LA EL TEST CON USUARIOS

Vas a preparar una sesión o entrevista de unos 30-40 min (incluyendo bienvenida y cierre) para hablar con futuros usuarios de nuestra solución.

## CONTEXTO

**ESCENARIO.**  
Describe el contexto necesario para que los participantes del test puedan entender el prototipo y responder a nuestras preguntas sin perderse.

**ESCENARIO.**  
Describe el contexto necesario para que los participantes del test puedan entender el prototipo y responder a nuestras preguntas sin perderse.

# ÉXITO

Qué criterios vamos a seguir para considerar que el test tenga éxito.

# ÉXITO

Qué criterios vamos a seguir para considerar que el test tenga éxito.

# USUARIOS

Qué características tienen las personas con las que quieres validar el prototipo.

¿Dónde están? ¿Cómo las encuentras?

# USUARIOS

Qué características tienen las personas con las que quieres validar el prototipo.

¿Dónde están? ¿Cómo las encuentras?

PROCEDIMIENTO/ TIPO DE TEST

Describe paso a paso las tareas que vas a realizar

Actividad de bienvenida y contexto

Actividades o tareas de validación

Despedida

Si tienes diferentes tipos de tareas, un storyboard puede ayudarte a modo de guión

PROCEDIMIENTO/ TIPO DE TEST

Describe paso a paso las tareas que vas a realizar

Actividad de bienvenida y contexto

Actividades o tareas de validación

Despedida

Si tienes diferentes tipos de tareas, un storyboard puede ayudarte a modo de guión

PROCEDIMIENTO/ TIPO DE TEST

Describe paso a paso las tareas que vas a realizar

Actividad de bienvenida y contexto

Actividades o tareas de validación

Despedida

Si tienes diferentes tipos de tareas, un storyboard puede ayudarte a modo de guión

PROCEDIMIENTO/ TIPO DE TEST

Describe paso a paso las tareas que vas a realizar

Actividad de bienvenida y contexto

Actividades o tareas de validación

Despedida

Si tienes diferentes tipos de tareas, un storyboard puede ayudarte a modo de guión

PROCEDIMIENTO/ TIPO DE TEST

Describe paso a paso las tareas que vas a realizar

Actividad de bienvenida y contexto

Actividades o tareas de validación

Despedida

Si tienes diferentes tipos de tareas, un storyboard puede ayudarte a modo de guión

PROCEDIMIENTO/ TIPO DE TEST

Describe paso a paso las tareas que vas a realizar

Actividad de bienvenida y contexto

Actividades o tareas de validación

Despedida

Si tienes diferentes tipos de tareas, un storyboard puede ayudarte a modo de guión

PREGUNTAS Y TAREAS

Listado de tareas o preguntas para responder

PREGUNTAS Y TAREAS

Listado de tareas o preguntas para responder

# MATERIALES

Qué recursos vas a necesitar

- Papel para notas
- boli
- Cinta adhesiva
- tijeras
- prototipo
- post-its de colores
- 
- 
- 
- 
- 

# MATERIALES

Qué recursos vas a necesitar

- Papel para notas
- boli
- Cinta adhesiva
- tijeras
- prototipo
- post-its de colores
- 
- 
- 
- 
- 

- # MATERIALES
- Qué recursos vas a necesitar
- Papel para notas
  - boli
  - Cinta adhesiva
  - tijeras
  - prototipo
  - post-its de colores
  - 
  - 
  - 
  - 
  -

VALIDAR

PARRILLA DE APRENDIZAJES

ANALIZA Y ORDENA RESPUESTAS!  
Seguramente ya tienes claro qué funciona y qye hay que mejorar. Usa esta actividad para organizar lo que has observado y decidir los siguientes pasos.

<div>QUÉ HA FUNCIONADO</div> <div>Qué ha tenido éxito. Si es relevante añade porqué.</div>	<div>QUÉ NECESITA MEJORAR</div> <div>Identifica qué aspectos, elementos o pasos no han funcionado y porqué (Sé objetivo y literal)</div>
<div>¿Alguna sorpresa?</div>	
<div>HAN APARECIDO NUEVAS PREGUNTAS.</div>	<div>IDEAS Y POSIBLES SOLUCIONES</div> <div>Cómo podrías solucionar los problemas que has identificado</div>