

Metodología

Nombre del Proyecto: Plataforma de asesoría personalizada en estilos de imagen

Sector: Belleza y cuidado personal

Equipo: WATT (Diego Bermúdez, Diego Herrera, Jhoan Galeano, Arley Bernal, Santiago Pineda)

1. Metodología

Se ha adoptado una metodología híbrida que combina los principios de Design Thinking con la agilidad de Scrum. Esta combinación nos permite tener un enfoque centrado en las necesidades reales de los usuarios y al mismo tiempo mantener una estructura ágil, iterativa e incremental en el desarrollo del producto.

Metodología adoptada

- Design Thinking: Esta metodología nos permitió explorar profundamente el problema y entender a los usuarios a través de técnicas como entrevistas, encuestas, observación y análisis de tendencias. A partir de allí, se generaron ideas innovadoras y se crearon prototipos para validar rápidamente posibles soluciones.
- Scrum: Esta metodología ágil nos proporcionó una estructura clara para gestionar el desarrollo de la solución, organizando el trabajo en sprints de una semana, permitiendo revisiones periódicas, retroalimentación constante y mejoras continuas.

Fases aplicadas

1. Empatizar: Se realizaron entrevistas en persona y por chat, encuestas estructuradas mediante Google Forms, análisis de tendencias en TikTok e Instagram y análisis de foros como Reddit y Quora.
2. Definir: Se sintetizó la información recolectada para identificar las principales frustraciones y necesidades no resueltas de los usuarios.
3. Idear: Se desarrollaron posibles soluciones creativas como una app estilo Tinder que recomienda estilos personalizados de imagen.
4. Prototipar: Se crearon prototipos en Figma y Flutter, acompañados de Concierge Test y videos explicativos.
5. Testear: Se validaron las ideas con usuarios mediante test de usabilidad, entrevistas guiadas y formularios en línea.

2. Roles y asignación del equipo

- Diego Bermúdez – Scrum Master: Facilita las ceremonias ágiles, remueve impedimentos, y vela por la correcta aplicación de Scrum.
- Diego Herrera – Diseñador UX/UI: Responsable de los wireframes, mockups y experiencia de usuario.
- Jhoan Galeano – Desarrollador Principal: Encargado del desarrollo técnico, integración de la lógica y conexión del backend.
- Arley Bernal – Analista de Usuario: Realiza entrevistas, encuestas y análisis de comportamiento de usuarios.
- Santiago Pineda – Product Owner: Define el backlog del producto, prioriza tareas y representa la voz del cliente.

3. Roles y asignación del equipo

El trabajo se organizó en 3 Sprints principales, cada uno de una semana de duración:

Sprint	Objetivo	Actividades	Entregables
Sprint 1	Descubrimiento y definición del problema	Entrevistas, encuestas, análisis de tendencias y foros	Mapa de empatía, definición del problema, user personas
Sprint 2	Ideación y prototipado	Lluvia de ideas, storyboard, creación de prototipo en Figma/Flutter	Prototipo de baja fidelidad, videos de concepto
Sprint 3	Validación de solución	Pruebas de usabilidad, entrevistas guiadas, feedback de usuarios	Informe de validación, iteraciones del prototipo