

TOOLKIT

Mapa de Experiencia

Traducción y contribución:



Juan Cruz Bruni
Method Expert - Innovation Team
Argentina



Valeria Cremona
Method Expert - Innovation Team
Argentina

[Get the latest version of this deck.](#)



INTRODUCCIÓN

¿Por qué hacemos esto?

Para reflexionar en equipo acerca del alcance que queremos dar a la experiencia de nuestro usuario a largo plazo.

INTRODUCCIÓN

¿Cuándo utilizar esta actividad?

Una vez que se ha identificado al usuario y su problemática y necesidades, y se han establecido ideas acerca de cómo abordarlas.

INTRODUCCIÓN

MVP

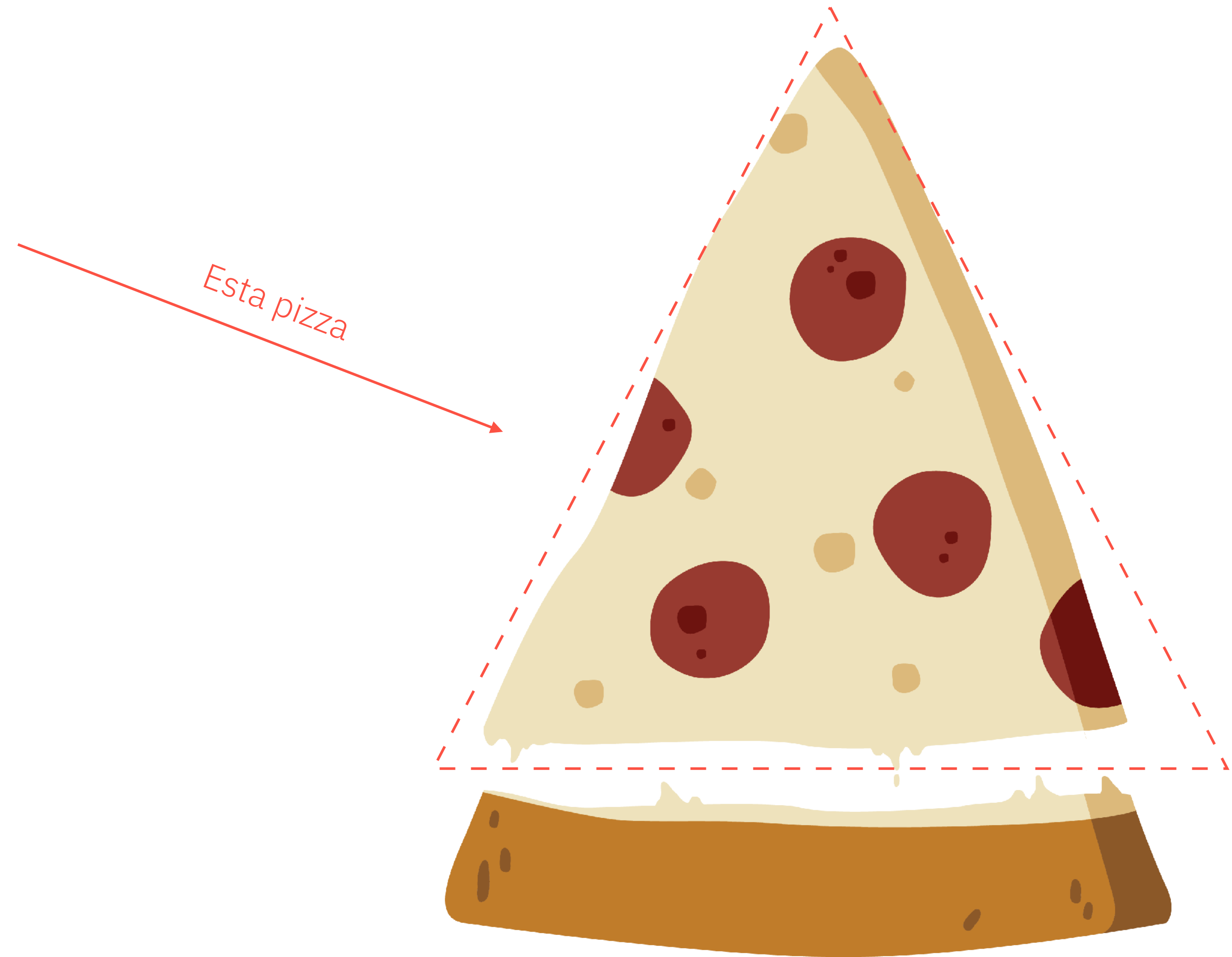
(Producto mínimo viable)

El concepto de entregar justo lo necesario para entender cómo continuar.

EJEMPLO

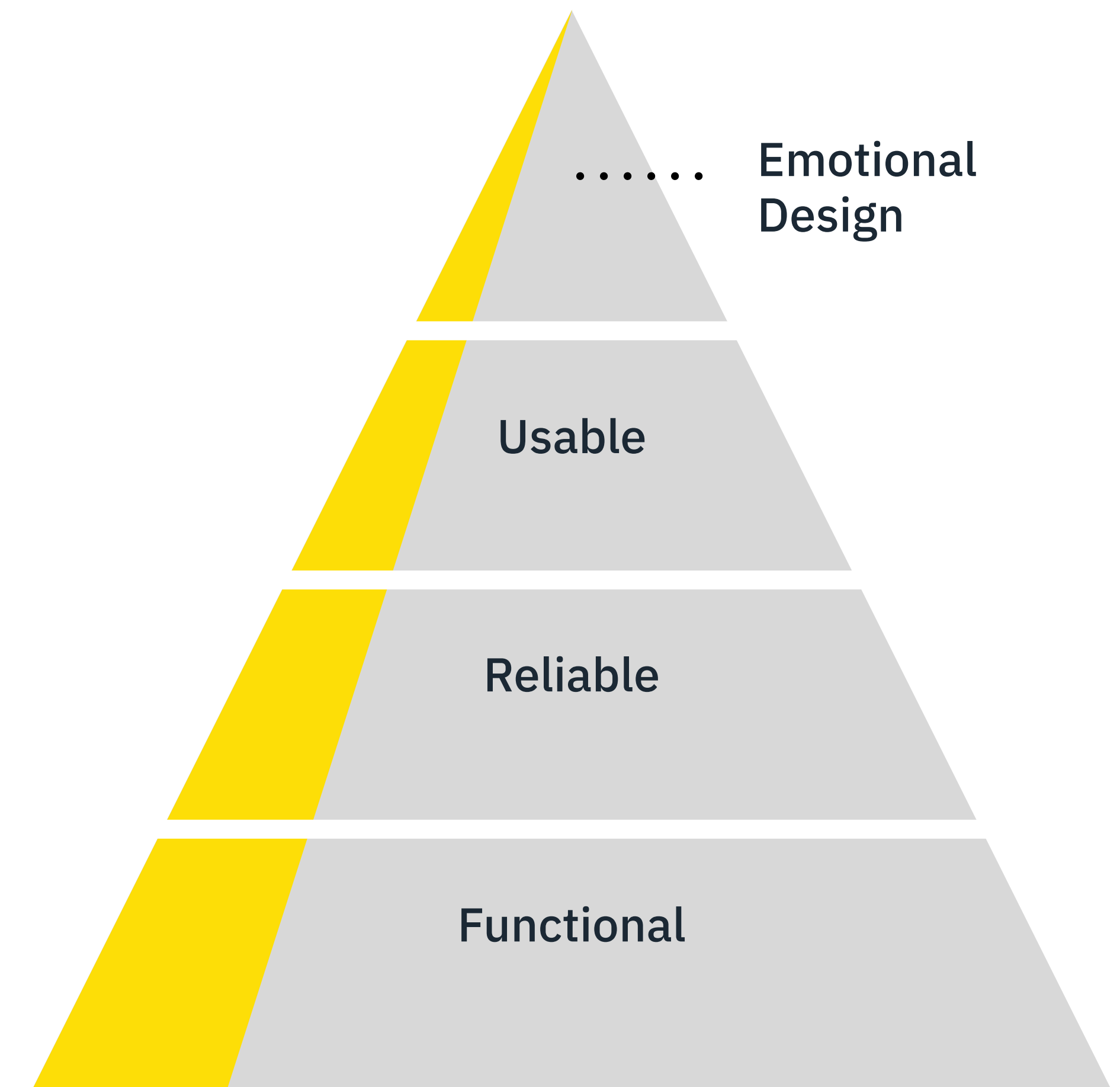
¿Podría ser esta pizza un producto mínimo viable?

No. Si le quitas la corteza, todo lo que te queda es queso y salsa.



INTRODUCCIÓN

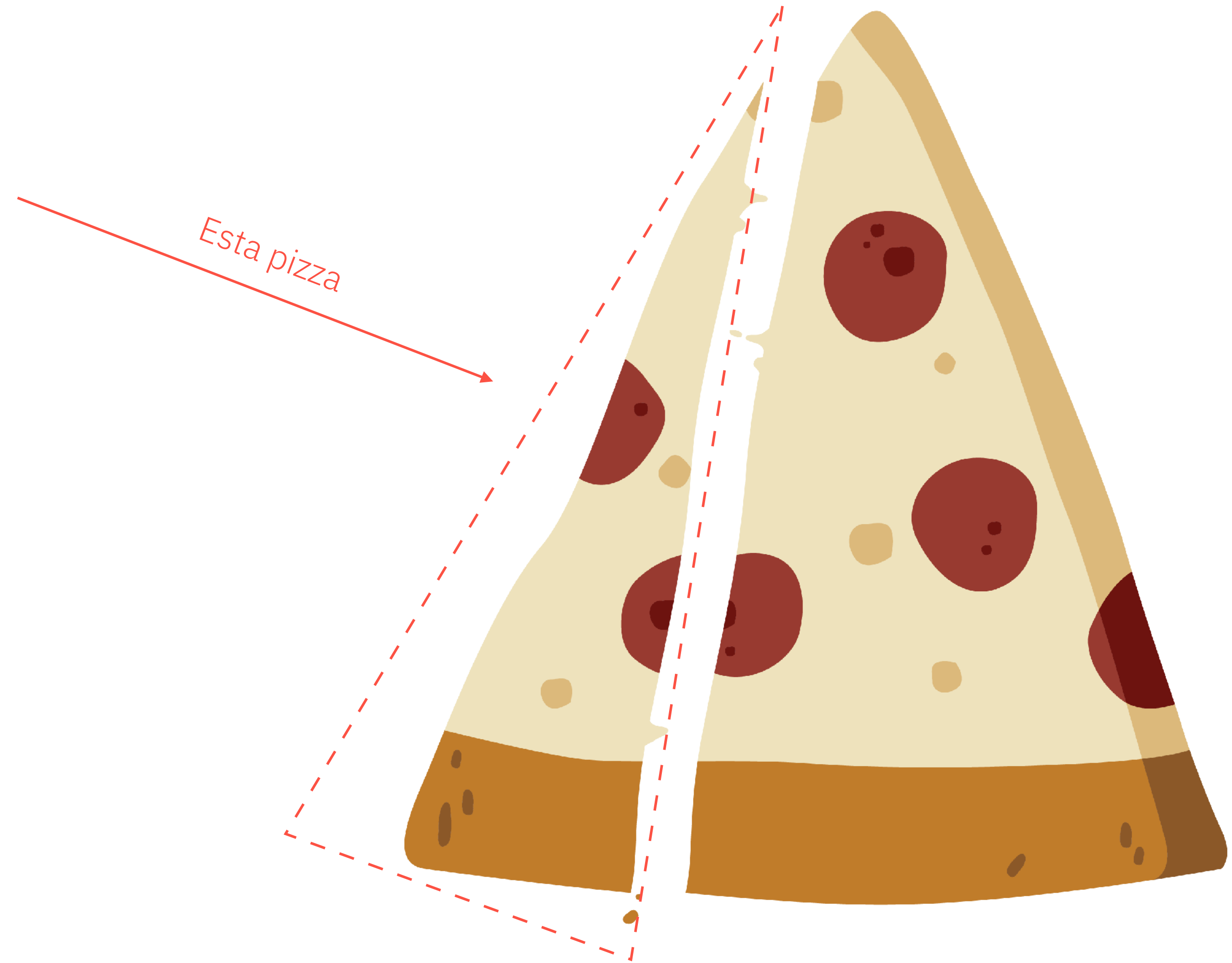
Un producto mínimo viable es una experiencia funcional completa. Es funcional, confiable, usable, y además agradable.



INTRODUCCIÓN

Ésta es una pizza mínima viable.

Tiene todos los ingredientes que conforman el producto, aunque es más pequeña.



INTRODUCCIÓN

El tiempo sugerido para esta actividad es de **30 minutos**, ¡pero tú decides!

- **Habla menos, escribe más.** Escribe o dibuja tus ideas en los stickies antes de contarlas. Durante las discusiones, captura los puntos clave en stickies y ponlos en la pared.
- **No hay ideas malas.** Empieza por lo grande. Recolecta las ideas de todos, agrupa y busca patrones. Identifica las grandes ideas.
- **Mantente enfocado en el usuario.** Cuenta historias acerca de tu usuario para mantenerlo como el foco de atención.
- **Todos participan.** Todos tienen un marcador y un block de stickies.
- **Mantén a todos atentos.** Evita conversaciones paralelas. Usa el “parking lot” para capturar puntos fuera del tema central.
- **Atente a los tiempos de la agenda.** Para lograr los objetivos necesitamos mantenernos dentro del plan.
- **Sí, y...** En lugar de descartar ideas, oblígate a construir sobre ellas.

Preparados...
Listos...
¡Ahora!

PREPARAR

Escribe en la pizarra el enunciado: “Nuestro usuario podrá...” y haz dos columnas llamadas corto plazo y largo plazo.

OUR USER CAN...

SHORT
TERM

LONG
TERM

PREPARAR

¿Qué hace a un buen roadmap?

Experiencias, no funciones.

Es escrito desde la perspectiva del usuario.

Es específico en cuanto a acciones a corto plazo, y visión de resultados a largo plazo.

IDEACIÓN

Usando stickies completan la frase con las tareas relacionadas a la solución.

- **Ejemplo:** Nuestro usuario podrá... agendar una prueba.



ORDENAR

Ubiquen las ideas
relacionándolas entre sí.

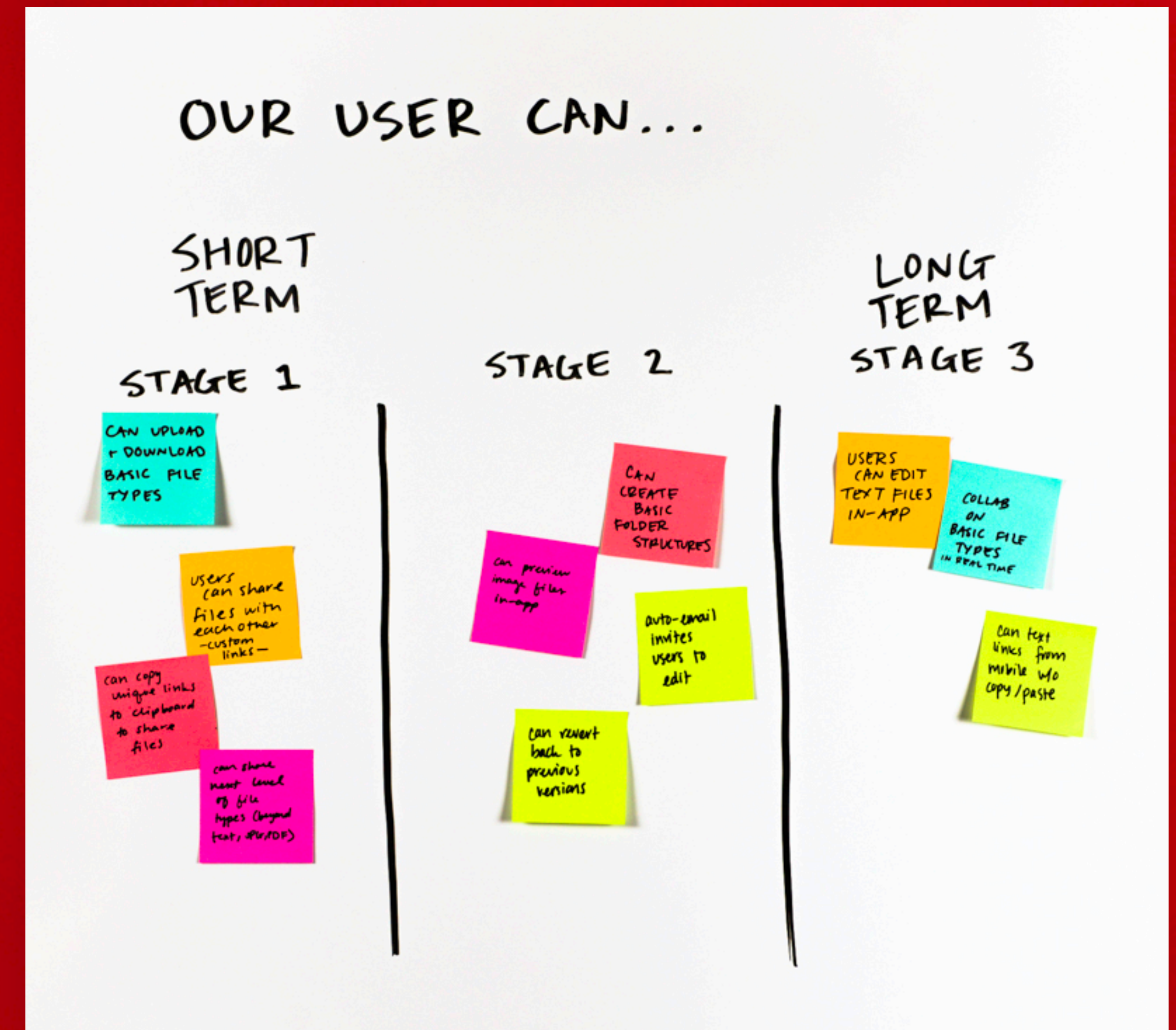
Separen las ideas de
corto y largo plazo.



ESTABLECER ETAPAS

Marca líneas para separarlas en tres etapas.

Cada etapa debe permitir al usuario completar al menos una tarea.



ESTABLECER ETAPAS

¿Qué significa cada etapa?

Etapa 1

Sabemos

que
construiremos
esto.

Etapa 2

Creemos

que
construiremos
esto.

Etapa 3

Podríamos

construir
esto.

PLAYBACK

Asigna a una persona para exponer cada etapa.

Usa los stickies de la etapa 1 para planificar la próxima iteración.



TOOLKIT

Mapa de Experiencia