

INBOLDLAB DESIGN SPRINT

Un método utilizado por Google Ventures, la firma de venture capital creada por Google para invertir en startups prometedoras.



El método, ideado por JAKE KNAPP, JOHN ZERATSKY Y BRADEN KOWITZ, se basa en metodologías como DESIGN THINKING, SERVICE DESIGN, LEAN STARTUP Y AGILE, por lo que ya podrás intuir que tiene por objetivo **idear soluciones novedosas** que resuelvan puntos críticos para el negocio y **reducir la incertidumbre** en la etapa inicial de conceptualización de un nuevo producto o servicio.

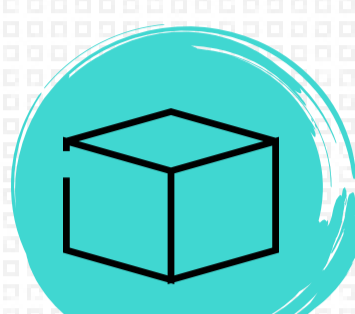
En INBOLDLAB utilizamos este método cuando queremos



Impulsar la innovación customer centric.



Descubrir necesidades insatisfechas en el mercado.



Mejorar productos o servicios ya existentes en pocos días.



Validar cuestiones de deseabilidad del usuario, viabilidad técnica o de recursos y de negocio.



Reducir el riesgo inicial asociado de lanzar o probar nuevas ideas.



Aprender más rápido acerca de nuestro cliente.

SPRINT FASES

1. ENTENDER

En la primera fase conoceremos al usuario a fondo e identificaremos nuestro reto de innovación.

Tanto si estamos creando un nuevo producto o servicio como si estamos re-inventando uno ya existente, resultará fundamental conectar profundamente con el usuario.

En el caso de servicios de nueva creación será crítico conocer las motivaciones, las creencias y todo aquello que determine el comportamiento del nuevo consumidor/cliente.

2. IDEAR

En esta fase buscaremos despertar el pensamiento más creativo del equipo para generar múltiples ideas innovadoras, no convencionales, que den respuesta al desafío planteado.

Se trata de una fase de creatividad pura con ciclos de divergencia y convergencia en el que se aplican múltiples técnicas de ideación o potenciación del pensamiento lateral.

3. DECIDIR

En la fase central del proceso el equipo ya habrá generado múltiples ideas en torno al desafío de innovación. Este será por lo tanto el momento de decidir cuál de esas ideas (o la fusión de algunas de ellas) queremos probar en el mercado. Para ello el sprint ofrece un camino pautado que nos ayuda en este ciclo de convergencia.

4. PROTOTIPAR

En el cuarto día nos centraremos en aterrizar nuestra idea a la realidad. Construiremos un prototipo físico o digital de nuestro producto o servicio que incida en las hipótesis que nos interesa validar en la fase de testeo.

5. TESTAR

El objetivo de esta fase es experimentar nuestro prototipo con una masa elegida de usuarios (*early adopters*) que nos permita decidir si iteramos con nuestro producto o servicio tal y como estaba concebido o pivotamos.

INBOLDLAB

Os compartimos unas cuestiones prácticas:

LAS VARIACIONES QUE MEJOR NOS FUNCIONAN.

No llevarlo a cabo necesariamente en 5 días seguidos.

Distanciar más las fases – un día a la semana, por ejemplo-. Una de las grandísimas ventajas que obtendrás es afinar más el prototipo y, sobretodo, poder elegir bien y, en su caso convocar, al conjunto de usuarios sobre el que quieres hacer el testeo.

No tengas miedo de introducir otras herramientas o dinámicas.

Resulta muy interesante añadir a las dinámicas que el sprint propone otras que habitualmente utilizamos en Service Design: etnografías, shadowing, affinity sorting, etc.. o píldoras de inspiración para que el equipo conozca nuevas tecnologías y sean más creativos en la fase de ideación.

Diversidad de mindset y un decisor.

Es importantísimo contar con un equipo diverso (funcionalmente y de mindset) y un decisor para alinearnos con la estrategia de la compañía.

Contar con un facilitador experimentado en Design Thinking (o service design).

Profesionales que ayuden al equipo a ver la potencia del pensamiento human centered design y a inspirarse ayudará al éxito final del mismo.

Ayudar a la empresa con un diseñador.

Un diseñador les ayuda a conceptualizar su idea y a trabajarla en un prototipo que refleje de la manera más fiel posible la solución que está en sus cabezas.

Hacerlo online.

Podemos lograr muy buenos resultados cuidando del confort del equipo con herramientas digitales.