

**MASTER
IN AGILE
MANAGEMENT**

MAM

**| Guía para crear
Storyboards**

Un problema con el diseño de negocios como de costumbre es que las empresas adquieren el hábito de ir directamente a maquetas de alta fidelidad. En un sprint de diseño, comenzamos a diseñar en papel por varias razones:

- Es mas rápido.
- Todos pueden contribuir (no solo los diseñadores).
- Nadie se apega demasiado a las ideas que se generan porque son muy rápidas y toscas. Usamos rotuladores gruesos a propósito para asegurarnos de que nada sea demasiado valioso.
- ¿Mencioné que es más rápido?

Ejecute una serie de ejercicios para guiar a todos, desde tomar notas hasta dibujar y compartir.

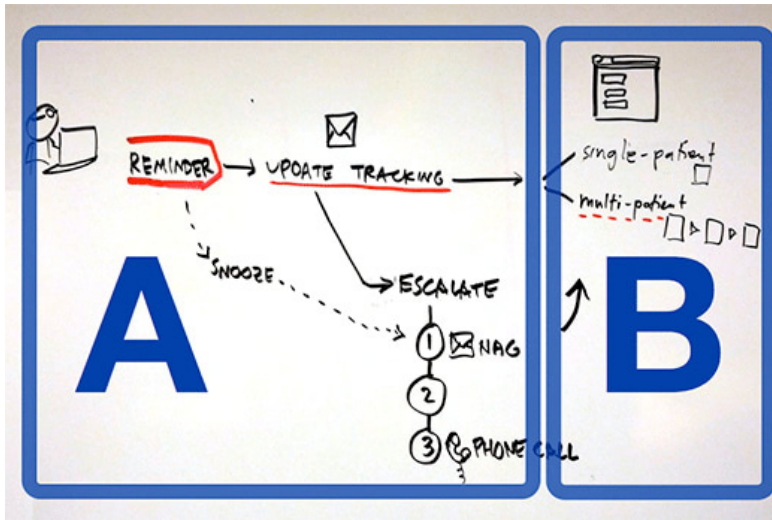
1. ELIGE PARTE DEL PROBLEMA

En el día 1, dibuje un diagrama de historia de usuario. Véanlo juntos como un equipo. Si la historia de usuario tiene más de dos pasos (y probablemente lo sea), tendrá que dividirla antes de comenzar a dibujar. Esto es tan simple como encontrar fragmentos naturales en la historia y dibujar un cuadro alrededor de ellos

Ahora decida en qué parte enfocarse primero. Por lo general, tiene sentido que todos en el sprint se concentren en la misma parte del problema a la vez. Si adopta ese enfoque, hará un ciclo para cada parte del problema, con todos colaborando en cada parte a medida que avanza.

También puedes dividir y conquistar: todos eligen una parte de la historia que les interesa y trabajan en ella. Esta forma suele ser más rápida, aunque presenta el riesgo de que las personas no piensen en la historia del usuario de manera integral. Si tiene más de dos o tres partes en su historia, es posible que deba dividir y conquistar, o tal vez decidir que se centrará en una parte más pequeña del problema para este sprint.

De cualquier manera, el facilitador se asegura de que todos sepan en qué parte de la historia de usuario se están enfocando antes de continuar.



2. TOMA NOTAS

En este punto del sprint, las pizarras y las paredes probablemente estén cubiertas de diagramas, notas y notas adhesivas de "cómo podríamos". Esta es tu oportunidad de recargar esas cosas en tu cerebro. Todos toman una hoja de papel y anotan todo lo que creen que es útil.

3. MAPA MENTAL

Ahora vas a agregar todas las otras ideas que están en tu cabeza, mezclarlas con las notas que acabas de tomar y organizarlas libremente en papel. El mapa mental será su "hoja de trucos" que puede usar cuando esté esbozando ideas de interfaz de usuario.

Si aún no está familiarizado con los mapas mentales, a menudo lo describo como escribir todo en su cabeza sin un formato específico; o tranquila lluvia de ideas individual. Puedes escribir palabras y conectarlas o no, puedes hacer dibujos o no, básicamente no puedes hacerlo mal. Lo importante es que todos obtienen cada solución, antigua y nueva, de su cabeza y en papel con muy baja fidelidad.

4. OCHOS LOCOS

Todos doblan una hoja de papel en blanco por la mitad cuatro veces, luego la desdoblan, por lo que obtienen ocho paneles. Luego, tiene cinco minutos en total para dibujar ocho bocetos, uno en cada panel. Sí, hiciste los cálculos correctamente, eso es alrededor de 40 segundos por boceto, lo cual es una locura... pero es una excelente manera de generar variaciones de ideas rápidamente. Y dado que estos no se comparten con el grupo, no hay necesidad de preocuparse por hacerlos bonitos.

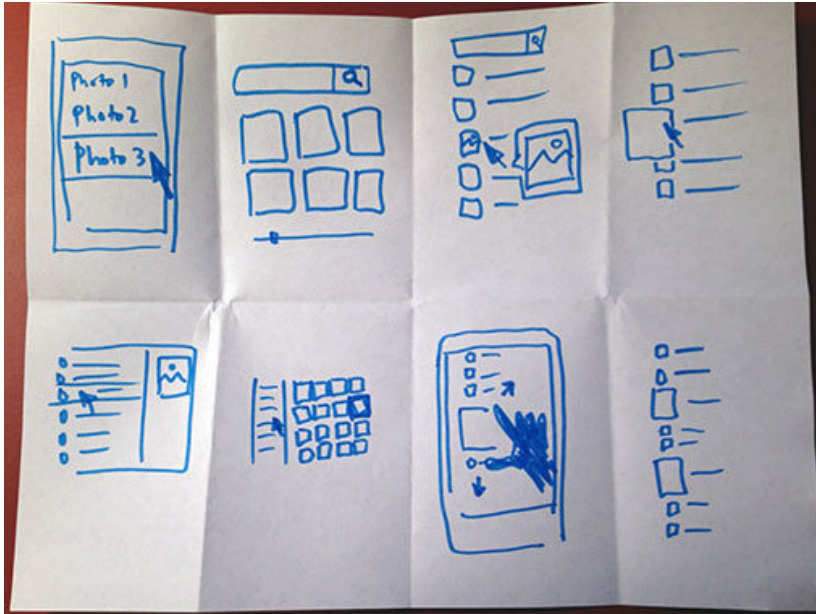
Dado que solo tiene 40 segundos para cada dibujo, deberá desactivar la autoedición y simplemente plasmar sus ideas en papel. Crazy Eights también te ayudará a relajar tus músculos creativos y te hará más productivo en los ejercicios de dibujo posteriores. Si se atasca, intente repetir un boceto anterior con una pequeña variación; este tipo de exploración es útil y lo mantiene en movimiento.

Para mejores resultados, haga dos rondas de Crazy Eights. En la segunda ronda, todos lo entenderán. Estás raspando el fondo del barril, lo que hace que sea más doloroso pensar en nuevas ideas, pero a menudo es de ahí de donde provienen las soluciones más interesantes.

Ahora puede estar pensando, soy un poco hipócrita: anteriormente en esta publicación, dije que las viejas ideas son las mejores, y ahora les pido que presenten nuevas ideas. No me malinterpreten, está bien llenar sus hojas de Crazy Eights con viejas ideas. Pero las ideas nuevas también son buenas; el hecho de que las ideas antiguas tiendan a ser más fuertes no significa que siempre ganen.

Consejo profesional: obtenga la aplicación Bit Timer para su iPhone y configúrela en períodos de trabajo de 30 segundos y períodos de descanso de 10 segundos para ocho repeticiones, para que no tenga que medir el tiempo usted mismo. La alarma del período de descanso actúa como su advertencia de 10 segundos para terminar su boceto actual. (Crazy Eights se basa en el ejercicio 685 que nos presentó Brynn Evans).

GUÍA PARA CREAR STORYBOARDS



5. GUIÓN GRÁFICO

Ahora vamos a hacer que el diagrama de la historia del usuario sea más concreto, y vamos a hacer algo que será compartido de forma anónima y criticado por el grupo. El objetivo es tomar las ideas que hemos generado hasta ahora y esbozar una interfaz de usuario real que muestre cómo se movería un usuario a través de esta parte de la historia: dónde hace clic, qué información ingresa, qué piensa, etc.

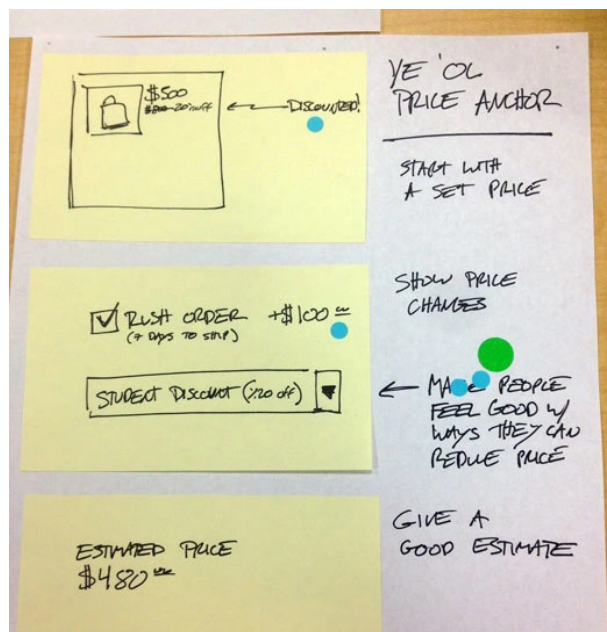
Comience con una hoja de papel en blanco y coloque tres notas adhesivas en ella. Cada nota adhesiva es un cuadro en el guión gráfico. Es como un libro de historietas que vas a completar. Revisa tu mapa mental y tus Crazy Eights y encuentra las mejores ideas. Lo más probable es que esté ansioso por ilustrar al menos uno de ellos con más detalle. Ahora estás listo para rockear. Les pido a todos que dibujen la interfaz de usuario en los tres cuadros de su guión gráfico que muestre una progresión: primero esto, luego aquello, luego aquello.

Hay tres reglas importantes del guión gráfico:

MAM MASTER IN AGILE MANAGEMENT

- Hágalo independiente: al igual que un producto real, su dibujo debe tener sentido por sí mismo, sin que usted esté presente para presentarlo. En los siguientes pasos, la gente los mirará, pero no tendrás la oportunidad de hablar sobre tu idea hasta el final.
- Manténgalo en el anonimato: no escriba su nombre en su dibujo. Querrá que todas las ideas comiencen en igualdad de condiciones y puede ser una distracción saber cuál fue el resultado del director ejecutivo.
- Ponle un nombre: piensa en un título pegadizo para tu idea. Eso hace que sea más fácil discutir y comparar más adelante.

Cuando termines los storyboards, cuélgalos en la pared con algún material adhesivo.. Consejo profesional: Cuélgalos uno al lado del otro (como en un museo de arte) para que la gente no tenga que amontonarse demasiado para verlos.



6. CRÍTICA SILENCIOSA

Dale a todos un montón de pegatinas de puntos . Luego, sin hablar, todos miran los diferentes storyboards y pegan una pegatina en cada idea o parte de una idea que les gusta. No hay límites para la cantidad de calcomanías que puedes usar, y ni siquiera evito que las personas que quieran votar descaradamente por sus propias ideas. Al final, tienes una especie de mapa de calor y ya se están destacando algunas ideas.

7. CRÍTICAS

Luego, todos se reúnen alrededor de los guiones gráficos uno a la vez. Primero, las personas hablan sobre lo que les gustó, luego le preguntamos a la persona que lo dibujó si nos perdimos algo importante. Por lo general, las mejores y más populares ideas son las que la gente puede entender sin una explicación, por lo que el autor del guión gráfico a menudo no tiene nada más que agregar. Este proceso funciona mucho mejor que dejar que las personas expliquen sus ideas primero, lo que casi siempre consume mucho tiempo.

A veces me gusta hacer este paso en un proyector, especialmente si hay muchas ideas para transmitir. Tomo fotos de cada guión gráfico en mi teléfono, las subo a Dropbox, las pongo en un archivo de Keynote y luego tomo notas sobre las partes que nos gustan con contornos y etiquetas de texto a medida que avanzamos en el proyector. Esto es más fácil de ver para todos, y tiene un artefacto digital de las ideas para más adelante. La desventaja es la configuración: cuente con 15 minutos adicionales para capturar y cargar fotos.

8. SÚPER VOTO

Una vez que hemos visto todas las ideas, todo el mundo recibe una o dos pegatinas "especiales" (que pueden ser las mismas pegatinas de puntos de antes con una marca de bolígrafo en ellas). Estos son "súper votos" para las ideas que cree que son las mejores. Entre el mapa de calor original y estos súper votos, es muy fácil ver cuáles son los conceptos más fuertes.

Los súper votos ofrecen una forma única de modificar el proceso para reflejar la estructura de toma de decisiones de su equipo o empresa. ¿Tu

CEO toma todas las decisiones finales sobre el producto? Si ese es el caso, sea honesto al respecto y dele a ella tres súper votos y a todos los demás uno. O tal vez sea un director de ux o tal vez un tándem de producto y diseño quien tome las decisiones. La regla simple es dar votos extra a los decisores.

De forma predeterminada, este proceso será una meritocracia, pero no siempre es así como funcionan las empresas y, francamente, el consenso puede conducir a malas decisiones de diseño. Lo último que desea son decisiones que los que toman las decisiones realmente no apoyan. En algunos equipos, estas pueden ser reglas no escritas, así que no se sorprenda si se siente un poco incómodo mencionarlo; a la larga, se alegrará de haberlo hecho.

REPETIR

Ahora es volver al primer paso para comenzar todo el ciclo nuevamente. (No se preocupe, se vuelve más fácil con cada repetición). Si dividió la historia de usuario la última vez, puede ser hora de pasar a otra parte. A menudo, cuando estoy ejecutando un sprint, me doy cuenta en este punto de que nuestro alcance era demasiado grande, y debemos duplicar y seguir trabajando en la misma sección. De cualquier manera, el final de un ciclo es un buen momento para tomarse unos minutos y decidir cuidadosamente dónde enfocarse a continuación.

Espere que un equipo pueda hacer este ciclo dos o tres veces al día antes de agotarse. Agregue muchos descansos y refrigerios para mantener a las tropas en movimiento.

Referencia

<https://www.fastcompany.com/1672917/the-8-steps-to-creating-a-great-storyboard>