

ifest
COUNTDOWN

UNITAT
04

Fase 3. Prototipatge
PROTOTYPING

ACTIVITAT

 **GUIA SHAKER**





1. ACTIVITAT

L'èxit en el llançament de nous projectes es basa a aprendre ràpidament si el que s'ha definit soluciona les necessitats o els problemes del client objectiu. Aquesta activitat permet a l'equip realitzar una reflexió per identificar punts de millora de la proposta.

En aquesta activitat utilitzarem una eina que s'anomena Storyboard. Aquesta tècnica ens proposa definir els actes de fe o les creences sobre les quals es sustenta el projecte. Serà necessari construir prototips i provar-los amb clients objectiu de forma ràpida i en un entorn real per aprendre i treure conclusions.

L'objectiu de l'activitat consisteix a validar la proposta de valor. Per decidir si cal pivotar o modificar la proposta fins a comprovar que tenim les màximes garanties d'èxit en el moment del llançament.

Per validar la proposta de valor i les funcionalitats proposades és necessari passar de les opinions a l'adquisició de coneixement amb un sistema d'aprenentatge basat en la definició, les proves i la construcció de prototips.

A més de l'eina, Storyboard presenta una eina més (LOFA) per aquells equips més avançats que ja vulguin treballar el prototip definitiu. Recomanem també revisar els continguts de l'apartat de recursos per a la fase de generació de prototips a presentar a l'iFest Zero.

2. ELS OBJECTIUS

Els objectius esperats amb la realització de l'activitat proposada són:

- Definir el detall del funcionament de la proposta.
- Desenvolupar un sistema d'aprenentatge ràpid en un entorn real en l'àmbit de la proposta de valor.
- Validar l'èxit de la proposta de valor en un entorn real amb el públic objectiu.

3. OPERATIVA A LA CLASSE

Per portar l'activitat a la classe es proposa seguir els següents passos:

1. Recuperar els equips de treball. El paper developer ha de coordinar l'activitat. L'activitat es realitza en equip.
2. Exposar l'eina associada: Storyboard. Repartir la fitxa o les fitxes de treball de l'eina o indicar a l'equip que la descarregui de la plataforma.
3. Recuperar els resultats de la unitat anterior, la definició del model de negoci a la plataforma.
4. Els equips, dur a terme l'activitat de l'eina seguint els passos que es defineixen en la fitxa corresponent. Definir els conceptes a transmetre i testar, representar-los de manera gràfica (prototip de baixa fidelitat) i finalment validar-lo.
5. Registrar els resultats. L'equip puja el seu storyboard en l'apartat "Unitats" de la plataforma i desa l'activitat.

TIMING DE L'ACTIVITAT

Temps de treball estimat per a la realització de les activitats proposades a la unitat per part dels participants:

- **Temps per realitzar l'activitat: 105'**
Estructurar les escenes del storyboard: 30'
Definir els dibuixos i textos: 30'
Creació del storyboard: 45'
- **Temps per registrar l'activitat: 15'**
Registrar-lho a la plataforma: 15'