

ifest
COUNTDOWN

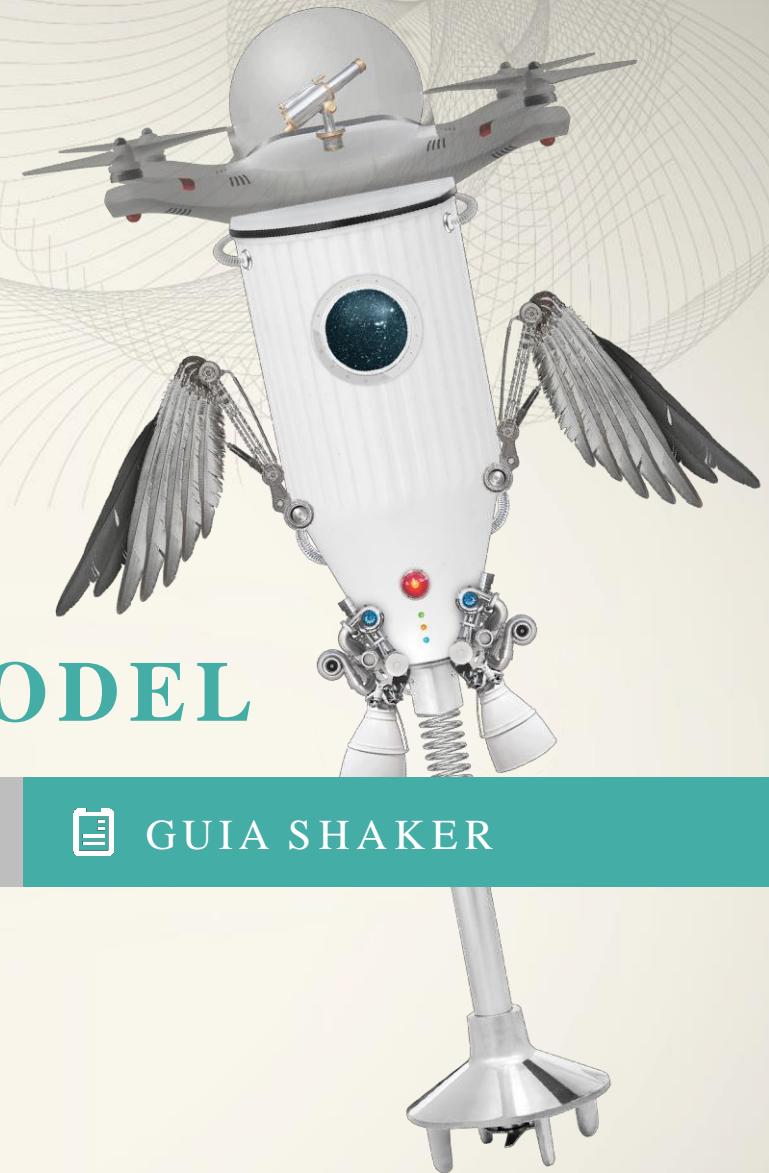
UNITAT
05

Fase 3. Prototipatge

PROPOSAL MODEL

ACTIVITAT

 GUIA SHAKER





1. ACTIVITAT

Aquesta activitat permet a l'equip concretar el projecte final per presentar, és el darrer pas per definir tots els aspectes que el componen.

En aquesta activitat intentarem definir la gamma de productes i de serveis que volem oferir als usuaris objectiu. Definir els aspectes clau per portar el projecte a la realitat, és a dir, la factibilitat tècnica del projecte i finalment els aspectes clau per garantir-ne la viabilitat econòmica. És important definir amb la màxima precisió possible la viabilitat econòmica, tant el potencial de negoci com les despeses principals del projecte.

L'objectiu de l'activitat és definir els elements clau del projecte tenint en compte tots els passos realitzats, principalment els prototips i els aspectes validats per l'equip en la fase de prototipat i la definició de l'experiència de l'usuari.

2. ELS OBJECTIUS

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

- Assolir la visió del producte o el servei que es proposa desenvolupar per donar resposta al reptu seleccionat.
- Adquirir més visió del mercat on se situa la proposta de valor de l'equip.
- Definir els diferents apartats que configuren el projecte que presentarà l'equip.

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: Project Canvas. 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 les unitats anteriors, principalment la proposta de valor, els clients objectiu i els problemes identificats per part de cada equip.
4. Els equips, dur a terme l'activitat de l'eina seguint els passos que es defineixen en la fitxa corresponent. L'eina es divideix en nou mòduls, la part esquerra del Canvas fa referència al producte i la part dreta fa referència al mercat.
5. Registrar els resultats. Descriure el projecte i els aspectes necessaris per garantir-ne la factibilitat tècnica i econòmica. L'equip completa la taula de registre en l'apartat "Activitats" 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: 90'**
Completar la taula amb la definició del producte: 45'
Completar la taula amb la definició del mercat: 45'
- **Temps per registrar l'activitat: 30'**
Descriure el projecte segons el formulari: 15'
Registrar-ho a la plataforma: 15'