

6. Diseño del producto

Scrum es usado comúnmente para la Gestión de Proyectos ágiles orientados a la construcción de productos/servicios, sin embargo, etapas previas al proyecto como la concepción, prototipado y diseño del producto no siempre se explican al detalle, siendo altamente importantes para el buen desarrollo del proyecto.

Algunos de los conceptos que se deben considerar en esta etapa son:

6.6.1 - Producto mínimo viable

El definir el Producto Mínimo Viable o también llamado Características Mínimas de Mercado es una actividad extremadamente importante, de modo que la primera versión del producto se construye tan pronto como sea posible, lo que lleva a un aumento de rendimiento de la inversión.

Normalmente, estos requerimientos se ubicarían como alta prioridad dentro del Product Backlog.

El Producto Mínimo Viable se define entre el Cliente y el Product Owner.

6.6.2 - Análisis de viabilidad del producto

El objetivo del modelo Lean Canvas (adaptado de Business Model Canvas) es el de identificar la viabilidad de un producto o servicio y así disminuir el riesgo y los posibles obstáculos.

En muchas ocasiones el Lean Canvas se utiliza como el artefacto sustituto del caso de negocio.

Las claves a la hora de construir un Lean Canvas son:

- Crear: Plantear la idea y probar con prototipos de bajo costo.
- Medir: Comprobar el interés de posibles usuarios y medir resultados.
- Aprender: Con los resultados se decide si se continua con la idea o se cambia algo.

El Lean Canvas está compuesto por 9 cuadrantes, tal como los que se describen a continuación:

dibujo

6.6.3 – Principios para el diseño de un producto

Cuando se realiza el diseño de Productos Innovadores, se podrían considerar los siguientes principios:

1. División: Dividir el producto en partes independientes (permitirá construirlo iterativamente), crear productos modulares o fáciles de desarmar o dar mantenimiento o soporte. **Ej:** Arquitectura de microservicios.

2. Multifuncionalidad: Considera que el producto pueda ejecutar múltiples funciones, o que se elimine la dependencia de otros productos para funcionar.

Ej: Centralización de funcionalidades en una sola aplicación

3. Simplicidad: Reducir el número de acciones que debe realizar el usuario o consumidor del producto para poder operarlo, en función de la experiencia de usuario (UX) **Ej:** Reducir la cantidad de botones de un producto; Reducir la cantidad de clics necesarios para lograr una acción en una aplicación.

4. Personalización: Garantizar que los consumidores o usuarios de un producto, pueden personalizarlo de tal forma que se ajuste a sus necesidades **Ej:** Personalización de colores, tamaños, cantidades, tipografías, imágenes, productos on-demand, etc

5. Curvatura y flexibilidad: En lugar de usar componentes, superficies o formas cuadradas, rectangulares, cúbicas, planas o rígidas, usar las curvas redondeadas, trabajar con estructuras o materiales flexibles esto permitirá un mejor uso del producto, facilidad en las interacciones e incluso aumenta la resistencia del mismo **Ej:** Teléfonos plegables, autos de chasis flexible, tendencia hacia el uso de diseños con formas redondeadas

6. Diseño o apariencia: Construir productos con diseños atractivos, simples y que reflejen la calidad de los materiales o componentes. Además, realizar un cambio de imagen a los productos, refleja a los clientes que existe una innovación constante.

7. Retroalimentación: Permitir la recolección de datos, estadísticas o comentarios del producto para realizar mejora continua. **Ej:** Aplicaciones que recolectan datos de uso o consumo; Productos que permiten enviar comentarios o recibir calificaciones.

8. Autoservicio: Se refiere a que el producto sea útil por sí mismo y no dependa de acciones de terceros para ser utilizado (diagnóstico de fallas, configuración, implementación) **Ej:** Autos modernos con sistema de ayuda para la identificación y prevención de fallas; Aplicaciones en la nube que no requieren de capacitación previa para ser usadas.

9. Homogeneidad: Si tu organización diseña varios productos o servicios, debe crearse un ecosistema consistente de elementos como interoperabilidad, diseños similares, o productos secundarios. **Ej:** Suites ofimáticas “Google Apps” – “Microsoft Office”; Ecosistema de funciones de Apple, etc.

Estos principios son genéricos y aplicables a cualquier producto o servicio, y harán parte de la práctica **“Definición de la Arquitectura de Producto”**.

Revision #1

Created 4 October 2022 04:04:15 by CertMind

Updated 4 October 2022 04:04:58 by CertMind