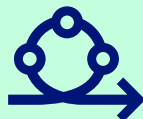


Design Toolkit

Models

Agile



Què és?

Els processos de disseny àgils (*agile*, en anglès) es poden considerar una forma específica dels processos iteratius i busquen generar solucions amb el menor temps possible. *Agile* és una filosofia, no una metodologia. Hi ha diferents models i propostes metodològiques per a treballar i dissenyar de manera àgil, com per exemple: *scrum*, *lean* i *sprint*.

Es tracta d'una perspectiva de disseny que també prové del programari i la tecnologia. Apareix per a solucionar els problemes del procés en cascada i es concreta en un manifest <http://agilemanifesto.org> que es basa en dotze principis que giren al voltant de quatre eixos: col·laboració, equips interdisciplinaris, lliuraments freqüents i planificació adaptable (obertura al canvi).

La perspectiva de treball àgil evita formalitzar una gran quantitat de requisits a l'inici del projecte i funciona a partir d'establir unes bases i, a continuació, realitzar iteracions curtes i ràpides de manera que permetin replantejar els diferents aspectes del projecte conforme apareixen. Així doncs, els processos àgils són principalment processos iteratius curts en què a cada iteració es revisen les assumpcions de treball i si cal es redefeixen els objectius.

Model

No hi ha un model únic o proposta de procés per a treballar d'una manera àgil, els més destacats són: *scrum*, *lean* i *sprint*.

Scrum és una metodologia per a la gestió de projectes de manera àgil. Proporciona un marc de treball i unes pautes per a projectes de desenvolupament de programari. Els projectes es desenvolupen amb equips de treballs petits, multidisciplinaris que estableixen blocs de treball anomenats *sprints*, en què sí que hi ha una planificació i un compromís per a assolir uns objectius en un període de temps. El projecte no es defineix ni detalla completament al seu inici sinó que s'estableixen uns acords inicials i a cada *sprint* es prenen les decisions necessàries.

Lean és un marc de treball àgil utilitzat a empreses de nova creació en què hi ha un important component tecnològic i també de disseny. El terme *lean* vol dir que no li sobra res, que està en forma i com a analogia resulta adequada per a les *start-up*: empreses que volen generar valor en

un context amb un component important d'incertesa, i que volen adaptar-se al mercat. El punt de partida de cada *lean start-up* és sortir de l'oficina, validar els supòsits i plantejaments, parlar amb els usuaris, testejar les hipòtesis. En aquest context és on es planteja la idea del MVP (*minimum viable product*) o producte mínim viable. En lloc d'esperar el final del procés de disseny i desenvolupament per a tenir un producte, es tracta de tenir productes al més aviat possible.

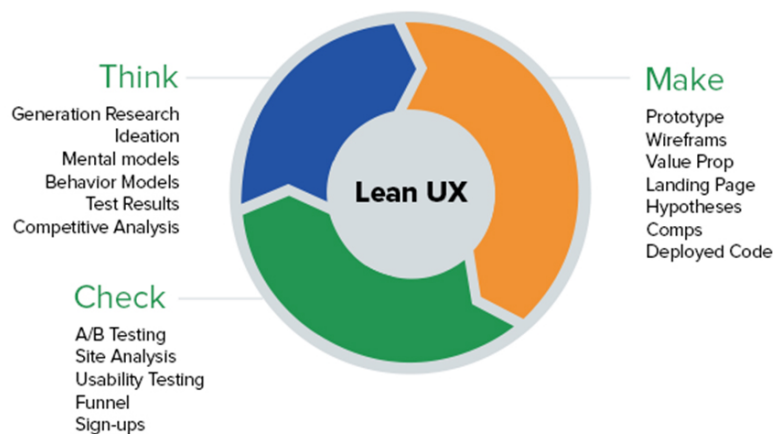
En la perspectiva *lean*, el disseny és un component molt important i sovint es parla de *lean UX* que proposa integrar el disseny a la filosofia *agile* amb una perspectiva de disseny centrada en les persones: centrar-se en l'usuari i les persones, iterar, treballar en equip, compartir informació, fer proves petites abans de les més grans i desenvolupar el producte final d'una manera incremental.

Design sprint és actualment una proposta metodològica concreta que ha agafat un cert renom gràcies a Google [<http://www.gv.com/sprint/>]. El seu punt de partida és que un producte digital interactiu es pot dissenyar i avaluar en cinc dies: *l'sprint és un procés de cinc dies per a respondre preguntes crítiques de negoci a través del disseny, el prototipatge i testejar idees amb els clients.*

El procés del *design sprint*, tal com el proposen Jake Knapp i Google es basa en cinc etapes, cadascuna de les quals es realitza en un dia: *understand* → *sketch* → *decide* → *prototype* → *validate*.

Diagrama

Lean UX



Design sprint

understand → *sketch* → *decide* → *prototype* → *validate*

Font: <https://designsprintkit.withgoogle.com/methods/>

Avantatges

- Es prioritzen les persones i les interaccions abans que els processos i les eines.
- Tots els agents implicats (dissenyadors, client, productors, usuaris) en els projectes interactuen de manera constant.
- El projecte es pot adaptar fàcilment a les circumstàncies o context canviant.
- En el cas de productes digitals interactius:
 - El client pot veure d'una manera ràpida i incremental la progressió del producte digital.
 - Es pot prioritzar el programari que s'utilitza més sovint.
 - Des del primer moment hi ha un codi que funciona.

Inconvenients

- Depenent del procés i el projecte s'acaba dedicant poc temps al disseny o es minimitzen les etapes relacionades amb la investigació i modelatge, ja que sovint s'utilitza la informació genèrica i més de negoci.
- Freqüentment, els projectes sovint incorporen i fan servir molts mètodes de disseny però d'una manera superficial.
- Costa focalitzar-se, al mateix temps, tant en els detalls com en el conjunt i es pot acabar perdent la visió de conjunt del producte.
- A vegades, per a voler anar ràpid, es desenvolupen parts que encara no estan dissenyades i s'acaba amb un producte poc centrat en les persones.
- Hi ha projectes en què no hi ha millores de disseny després del desenvolupament o el llançament.
- Treballar amb una filosofia àgil desafia i no quadra amb l'organització interna de moltes empreses i organitzacions.
- No treballar realment en equip encara que el projecte s'estructuri per equips interdisciplinaris.

Referències

RIES, E. (2011). *The Lean Startup*. Crown Publishing Group.

GOTHELF, J. (2013). *Lean UX. Applying Lean Principles to Improve User Experience*. O'Reilly Media.

<http://www.jeffgothelf.com/lean-ux-book/>

Klein, L. (2013) *UX for Lean Startups. Faster, Smarter User Experience Research and Design*. O'Reilly Media.

PAPERBACK, A. (2016) *Sprint : How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just 5 Days*. Jake Knapp.

<http://www.thesprintbook.com>

Modul DCU i Desenvolupament

<http://cv.uoc.edu/webapps/xwiki/wiki/matdesdcucae/>

<http://istqbexamcertification.com/what-is-agile-model-advantages-disadvantages-and-when-to-use-it/>

A Simple Introduction to Lean UX

<https://www.interaction-design.org/literature/article/a-simple-introduction-to-lean-ux>

GONZÁLEZ FERNÁNDEZ, A. *Diseño en procesos iterativos: Agile, Lean UX y Design Sprints*

<https://youtu.be/3QBnbHmOHMc>

Scrum

<http://scrum.org>

Design Sprint Kit

<https://designsprintkit.withgoogle.com>