

SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 1: INICIO

Simplifica productos, servicios, procesos y organizaciones en solo 8 pasos con los cinco principios de la simplicidad.

1. QUÉ: Para empezar, responda la siguiente pregunta: ¿Qué debería simplificarse?

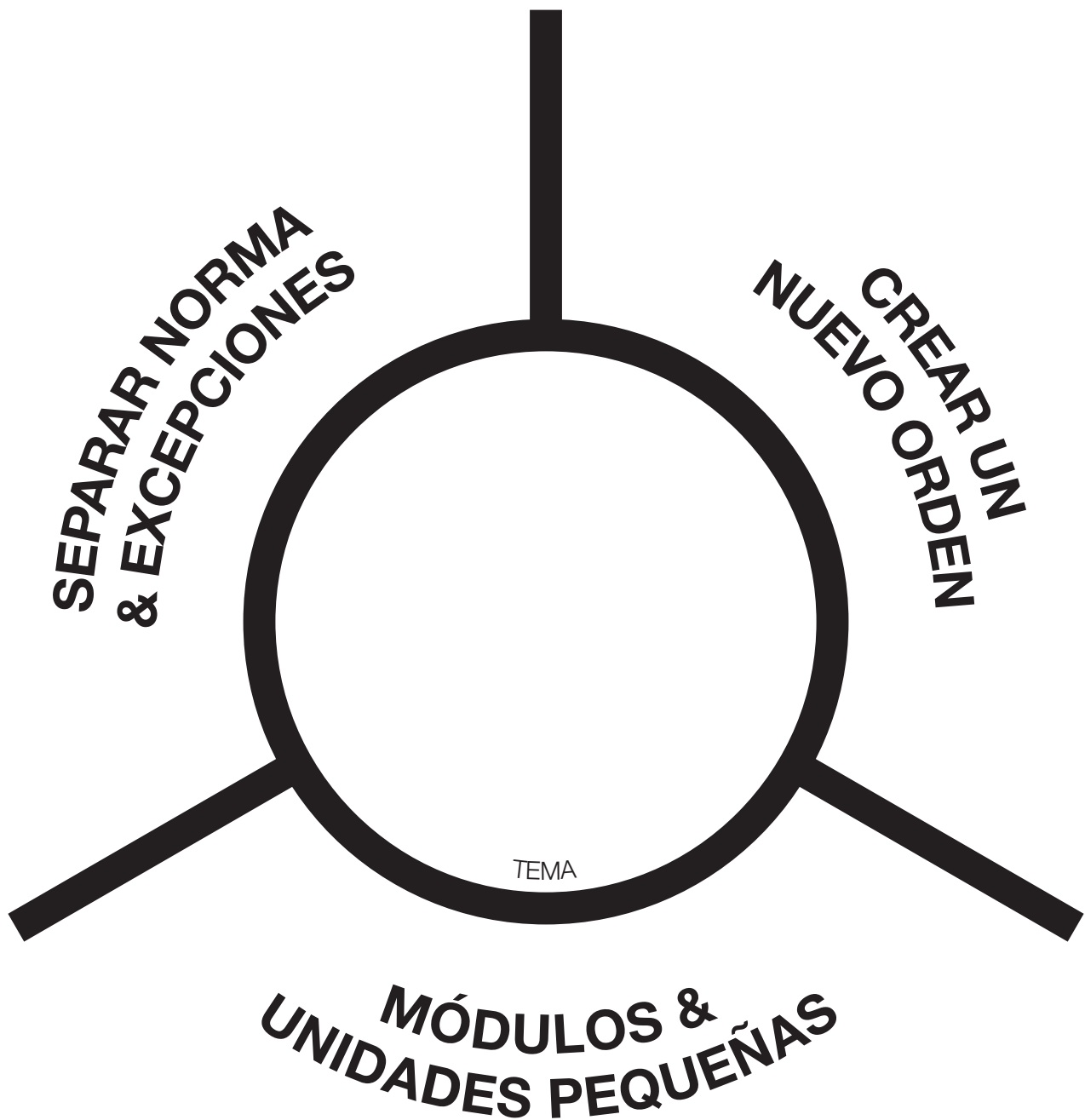
- Si el tema ya está claro: Anótalo.

- Si el tema aún no está definido: Realice una lluvia de ideas y recopile ideas en etiquetas. Coloca todas las ideas en el mapa. Comenta las ideas y elija un tema.

2. POR QUÉ: ¿Por qué debería simplificarse esto? Actualmente, ¿qué es demasiado complicado?

3. QUIÉN: ¿Para quién debería simplificarse? ¿Para nosotros? ¿Para los clientes? ¿Para los usuarios? (Atención: defina UN solo público objetivo)

4. OBJETIVO: ¿Cuál es el objetivo de la simplificación? ¿Cómo se puede medir la simplificación? Intente definir el objetivo en un número. Ejemplo: 15% menos quejas de clientes o 25% menos tiempo para completar una solicitud.



SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 2: REESTRUCTURAR

1. Crear un nuevo orden:

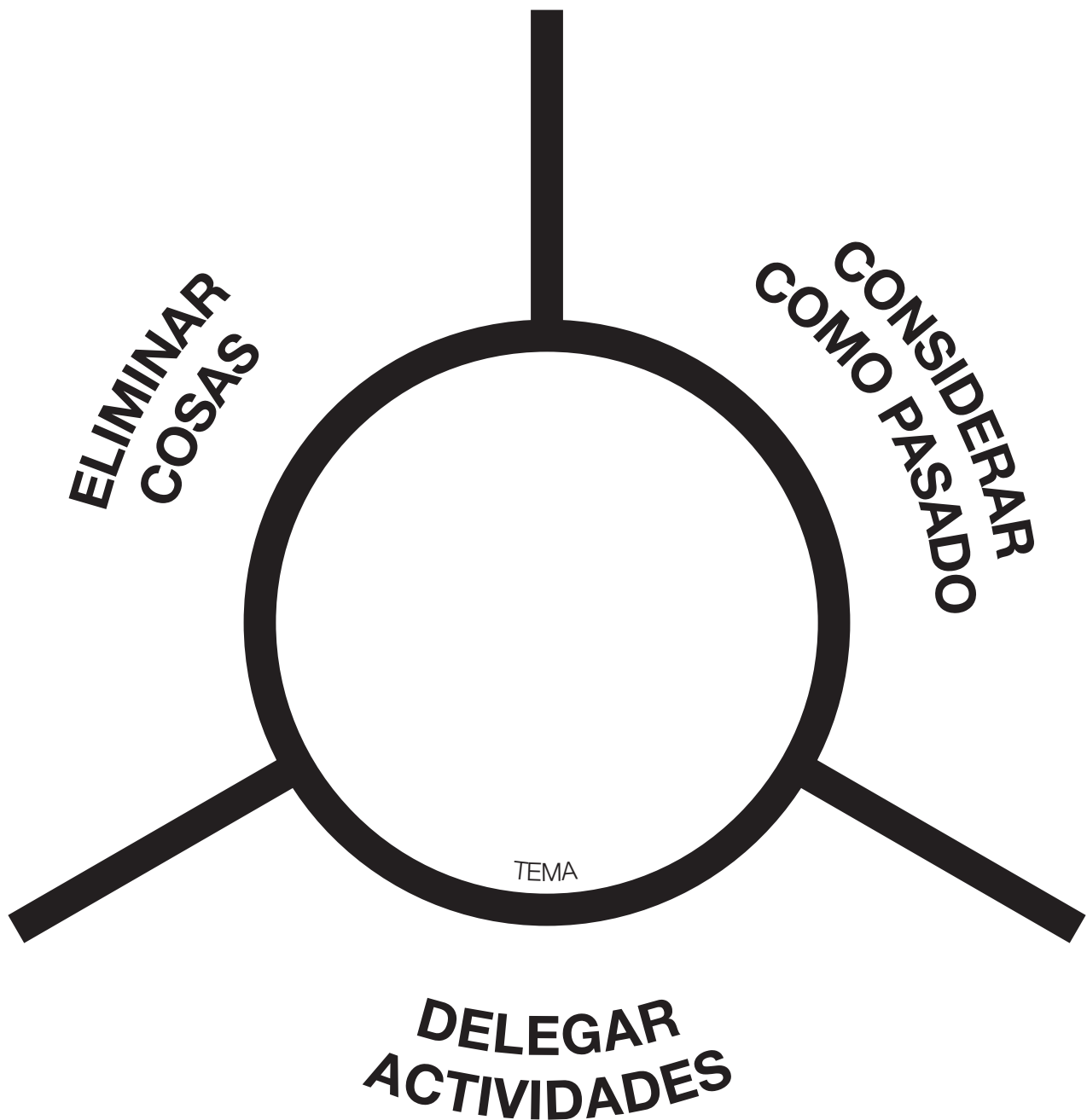
- ¿Qué partes no necesariamente van juntas?
- ¿Qué funciones se pueden reagrupar?
- ¿Qué pasos se pueden combinar de manera diferente?

2. Módulos y unidades pequeñas:

- ¿Qué unidades se pueden combinar?
- ¿Qué módulos se pueden dividir?
- ¿Puede hacerse modular?

3. Separar la norma de las excepciones:

- ¿Qué se necesita en el 80% de los casos, y qué en el 20%?
 - ¿Qué patrones de comportamiento se pueden identificar?
 - ¿Cuáles son los usos o funciones más comunes, y cuáles son necesarios rara vez?
- *Todos presentan sus ideas y pegan las etiquetas en el área correspondiente del mapa. Luego, todos usan 3-5 etiquetas pequeñas para elegir las mejores ideas desde el punto de vista de cada uno.*



SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 3: OMITIR

1. Considerar como pasado:

- ¿Hay cosas que ya no son absolutamente necesarias?
- ¿Qué fue superado por el tiempo?
- ¿De qué otra manera se podría lograr el mismo resultado?

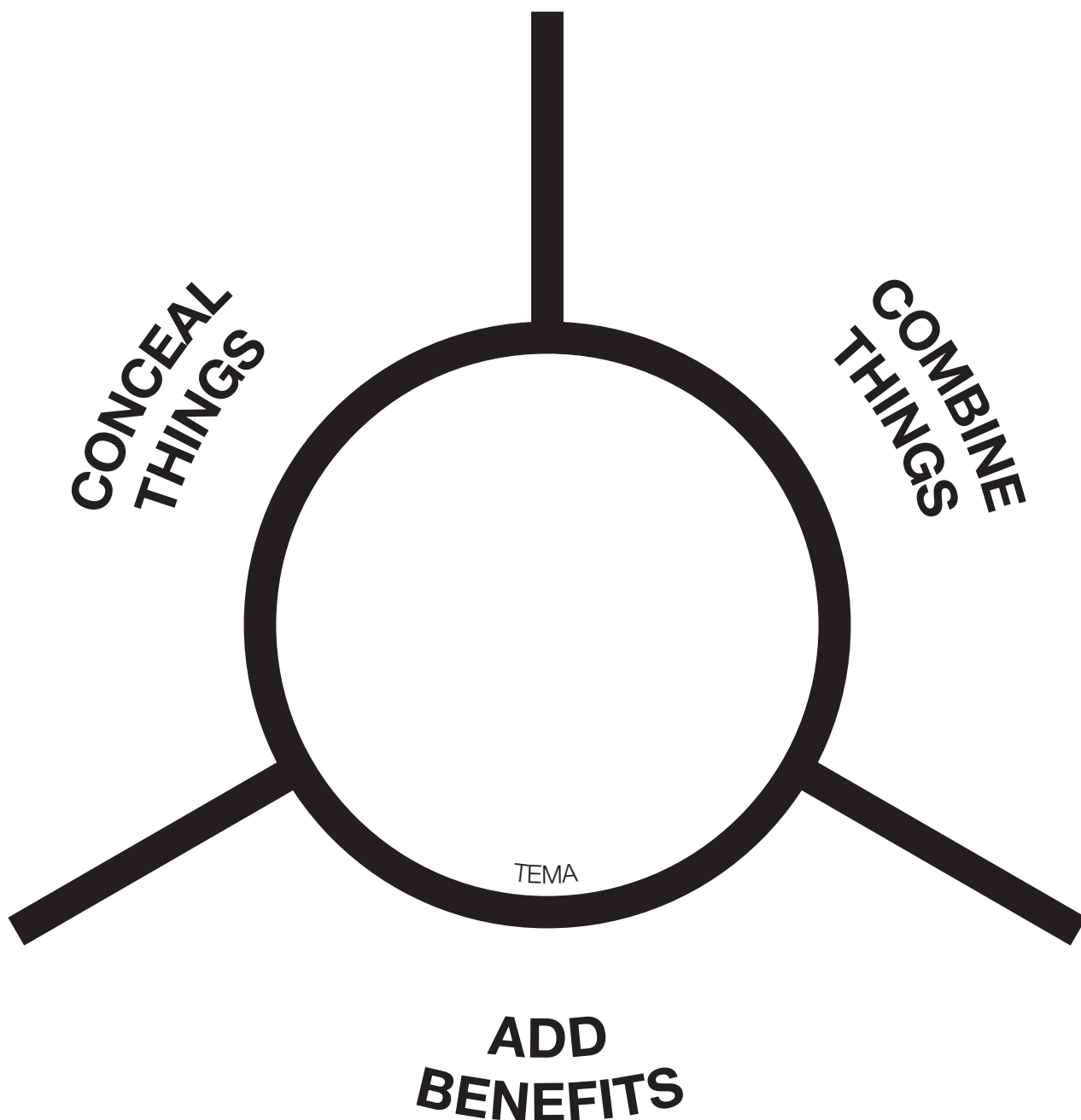
2. Delegar actividades

- ¿Qué cosas podrían hacer clientes o proveedores?
- ¿Sería más fácil si otro departamento se hiciera cargo de algo?
- ¿Dónde se podría realizar una tarea con mayor facilidad?

3. Eliminar cosas:

- ¿Qué función o qué parte tiene un uso mínimo?
- ¿De qué podrías prescindir?
- ¿Qué cuesta mucho y trae poco?

→ Todos presentan sus ideas y pegan las etiquetas en el área correspondiente del mapa. Luego, todos usan 3-5 etiquetas pequeñas para elegir las mejores ideas desde el punto de vista de cada uno.



SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 4: **COMPLEMENTAR**

1. Combinar cosas:

- ¿Qué funciones son importantes en términos de tiempo que se pueden combinar?
- ¿Qué nuevos estándares se han desarrollado y cómo se ve la combinación con las soluciones existentes?
- ¿Qué se debe combinar para que el cliente tenga el menor esfuerzo posible de uso?

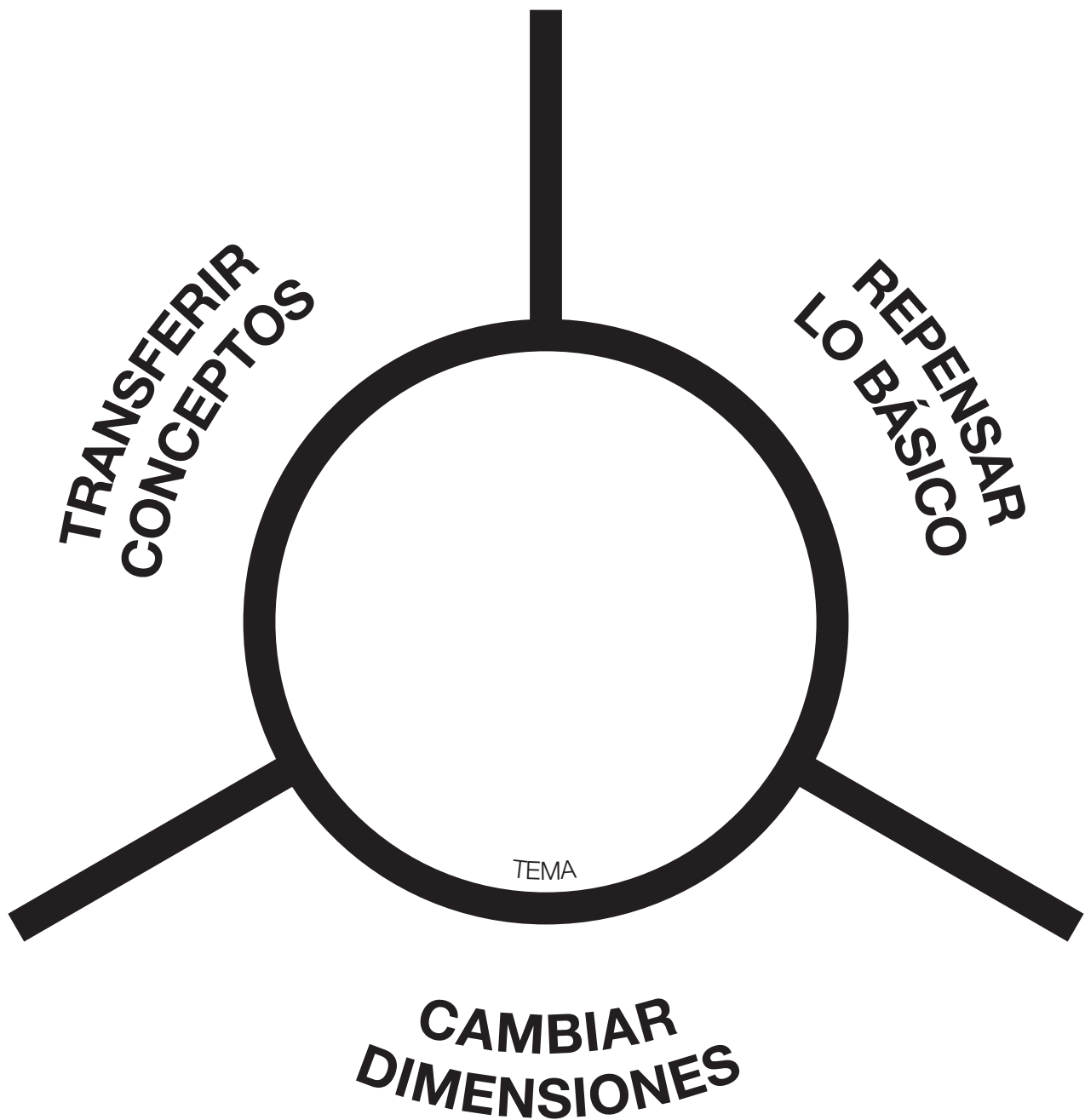
2. Añadir beneficios

- ¿Qué falta y qué se podría agregar?
- ¿Qué errores se produciendo continuamente y qué hay que añadir para evitar que vuelvan a ocurrir?
- ¿Qué funciones adicionales simplificarían la aplicación?

3. Ocultar cosas:

- ¿Qué se puede ocultar?
- ¿Qué perturba el panorama general, el diseño y la descripción general?
- ¿Qué funciones y elementos son el foco de la misión y necesitan ser enfatizados?

→ Todos presentan sus ideas y pegan las etiquetas en el área correspondiente del mapa. Luego, todos usan 3-5 etiquetas pequeñas para elegir las mejores ideas desde el punto de vista de cada uno.



SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 5: **SUSTITUIR**

1. Repensar lo básico:

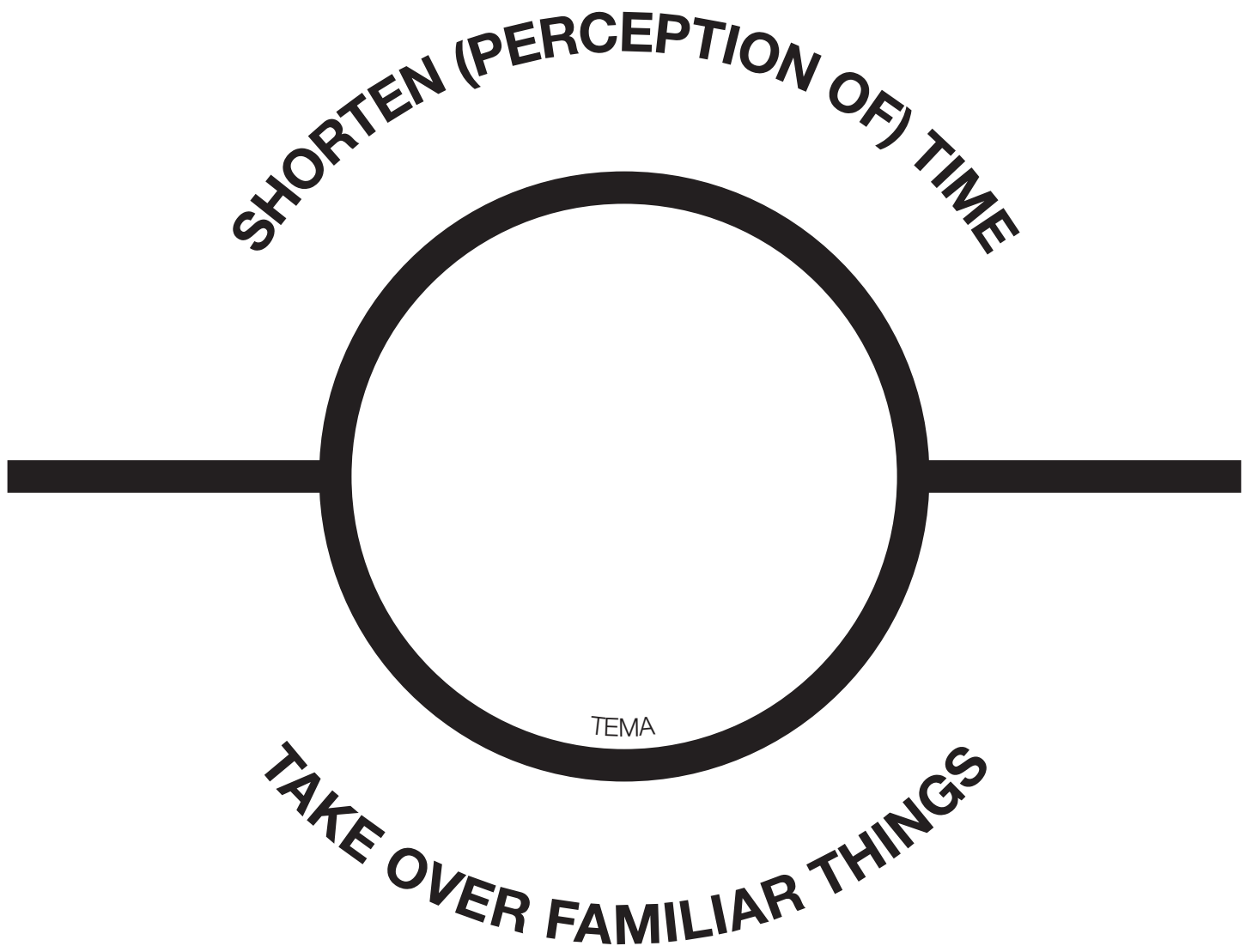
- ¿Podría sustituirse un componente importante por otro?
- ¿Se puede utilizar otro material?
- ¿Qué pasa si simplemente se omite algo elemental?
- ¿Cómo funcionaría entonces?

2. Cambiar dimensiones:

- ¿Se puede agrandar o reducir algo?
- ¿Puede ser más rápido o más lento?
- ¿Se puede hacer más grueso o más delgado?

3. Transferir conceptos:

- ¿Cómo se resuelve este problema en otras industrias?
 - ¿Podemos beneficiarnos de los principios de éxito de los demás?
 - ¿Qué conceptos hay en otras industrias que podemos adoptar?
- *Todos presentan sus ideas y pegan las etiquetas en el área correspondiente del mapa. Luego, todos usan 3-5 etiquetas pequeñas para elegir las mejores ideas desde el punto de vista de cada uno.*



SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 6: **OBSERVAR**

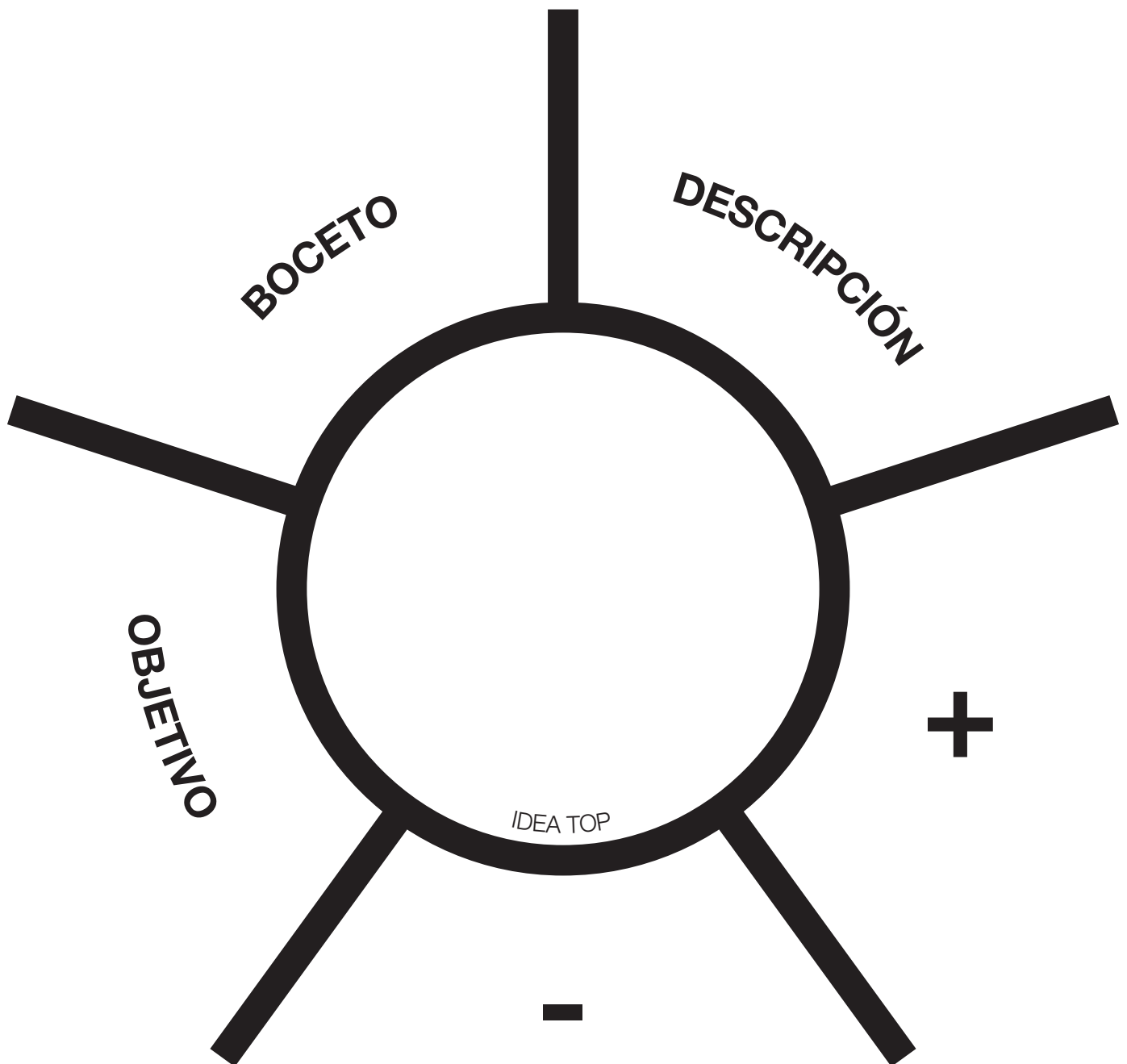
1. Acortar (percepción del) tiempo:

- ¿Puede ir más rápido?
- ¿Se puede mostrar el progreso de un proceso de forma gráfica, acústica o háptica?
- ¿Se pueden tomar más medidas mientras se espera?

2. Transferir cosas familiares:

- ¿Qué se puede copiar de otra área de conocimiento común?
- ¿Qué estándares se pueden adoptar?
- ¿Qué conocimiento tiene el cliente que puede transferirse al producto, servicio o proceso?

→ Todos presentan sus ideas y pegan las etiquetas en el área correspondiente del mapa. Luego, todos usan 3-5 etiquetas pequeñas para elegir las mejores ideas desde el punto de vista de cada uno.



SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 7: **PERFIL**

- Formar equipos de 2-3 personas.
- Seleccione una de las ideas de lo más top.
- Creación de un perfil: Describe la idea, comenta y documenta las fortalezas y debilidades de la idea.
- ¿Se puede lograr el objetivo definido?
(ver Canvas 1)?

- 1. Descripción**
- 2. Ventajas y oportunidades**
- 3. Desventajas y riesgos**
- 4. ¿Se puede lograr el objetivo?**
- 5. Dibuja la idea**

SIMPLICITY SPRINT® CANVAS 8: **PLANIFICACIÓN DE TIEMPO**

Crea una línea de tiempo para el período planificado.

Los siguientes pasos más importantes se colocan en la línea de tiempo.
¿Quién hace qué para cuándo?