

GUÍA RÁPIDA DEL MENTOR

Design Sprint · del desafío al pitch



NO RESUELVAS POR EL EQUIPO.

Preguntá, enfocá y ayudá a decidir.

01 ENCUADRAR

PREGUNTA CLAVE

¿Qué problema y para quién?

PARA AVANZAR

Desafío en 1 frase

02 ENTENDER

PREGUNTA CLAVE

¿Qué sabemos y qué estamos suponiendo?

PARA AVANZAR

Usuario + necesidad + contexto

03 IDEAR

PREGUNTA CLAVE

¿Qué otras opciones hay?

PARA AVANZAR

3 o más alternativas

04 DECIDIR

PREGUNTA CLAVE

¿Cuál aporta más valor y podemos prototipar hoy?

PARA AVANZAR

1 solución elegida

05 PROTOTIPAR

PREGUNTA CLAVE

¿Qué mínimo necesitamos mostrar?

PARA AVANZAR

Prototipo demostrable

06 CONTAR

PREGUNTA CLAVE

¿Se entiende problema, solución e impacto?

PARA AVANZAR

Pitch claro

DEL DESAFÍO AL PITCH

Desafío → Problema → Alternativas → Solución → Prototipo → Pitch

IDEA CENTRAL

Una buena solución usa la tecnología con sentido para responder a un problema real.

INTERVENIR SIN INVADIR

Caja de herramientas rápida del mentor



SEMÁFORO DEL MENTOR

● AVANZAR

- Sabe qué está haciendo
- Puede justificar sus decisiones
- Tiene próximo paso

TU INTERVENCIÓN

Acompaña y dejá avanzar.

● PROFUNDIZAR

- Hay supuestos importantes
- La idea sigue demasiado amplia
- No logra decidir

TU INTERVENCIÓN

Preguntá para ordenar.

● INTERVENIR

- Está bloqueado o fuera de foco
- Saltó etapas
- Una sola voz domina

TU INTERVENCIÓN

Reenfocá y priorizá.

5 PREGUNTAS QUE DESTRABAN

1 ¿Qué problema están resolviendo?

2 ¿Para quién?

3 ¿Qué están suponiendo?

4 ¿Qué necesitan decidir ahora?

5 ¿Cuál es el próximo paso?

ANTES DE DEJAR LA MESA

✓ ¿Quedó claro el próximo paso?

✓ ¿Hay una decisión concreta?

✓ ¿Cada integrante sabe qué hacer?

✓ ¿La idea sigue conectada con el reto?

3 PRINCIPIOS

Problema antes que solución

Preguntas antes que respuestas

Criterio antes que complejidad