



AGILESCRUM
AGILITAS - INNOVATIO - EXCELLENTIA

PROGRAMA DE FORMACIÓN PROFESIONAL

Decidir con Evidencia, no con Intuición

Un método asistido por inteligencia artificial para definir productos,
servicios y requerimientos desde lo que el cliente realmente necesita

Tabla de contenidos y presentación del programa

AgileSCRUM · www.agilescrum.cl

Resumen ejecutivo

El título de este programa resume su propósito central. Decidir con evidencia, no con intuición, significa que ninguna decisión de producto, servicio o requerimiento se cierra porque alguien la sintió correcta, sino porque un dato, una entrevista, un patrón de comportamiento o una prueba con usuarios reales la respalda. La intuición no desaparece del proceso, sigue siendo el punto de partida de cada boceto, cada pregunta y cada hipótesis, pero nunca es el punto de llegada. Cada técnica del programa, sea Design Thinking o Design Sprint, existe para convertir una corazonada en una decisión verificable, y la inteligencia artificial participa precisamente en esa conversión, ampliando el análisis, contrastando supuestos y documentando el respaldo detrás de cada elección. El resultado directo para quien gestiona proyectos, define productos o diseña servicios es una reducción medible del riesgo de construir algo que el cliente no pidió, porque la pregunta que ordena todo el método no es qué parece una buena idea, sino qué evidencia demuestra que lo es.

El curso Design Thinking y Design Sprint con Inteligencia Artificial nace de una comprobación recurrente que AgileSCRUM ha observado en las empresas que asesora: proyectos que inician con una idea o un requerimiento mal definido, y que terminan entregando algo distinto a lo que el interesado realmente necesitaba. Responde a la necesidad de formar profesionales capaces de traducir ideas, deseos e iniciativas de cualquier interesado en especificaciones formales y verificables, con evidencia y no con intuición. La inteligencia artificial es uno de los pilares centrales del método, integrada de forma explícita en cada técnica del proceso.

AgileSCRUM cuenta con más de diez años de experiencia en capacitación online, más de 8.000 alumnos certificados y más de 180 empresas atendidas en Chile. El curso es dictado por el equipo de relatores de AgileSCRUM, todos con certificaciones internacionales en las materias que enseñan; el facilitador asignado a cada versión depende de disponibilidad.

El programa tiene una duración de dieciocho horas, distribuidas en nueve sesiones online sincrónicas de dos horas cada una, guiadas en vivo por el relator. Cada ejercicio se desarrolla dentro de la sesión: cada participante trabaja en su propia plataforma de inteligencia artificial y conserva sus propios prompts probados al finalizar el curso. El programa entrega certificado de aprobación de AgileSCRUM; no corresponde a una certificación internacional, ya que su propósito es entregar un dominio práctico y aplicable del método, no preparar para un examen de certificación de terceros.

La progresión del contenido parte desde los fundamentos de Design Thinking y Design Sprint, distingue con precisión la evidencia que debe existir antes de iniciar un proyecto de lo que se construye durante su desarrollo, y recorre el ciclo completo: definición del problema, generación de alternativas, decisión con criterio explícito, construcción de un prototipo de bajo costo y validación con el interesado real. El programa dedica además un módulo completo a la aplicación de estas técnicas en la gestión de proyectos, y cierra con la integración organizacional del método, independiente de la metodología de desarrollo que la organización utilice.

- **Modalidad:** online sincrónico, 9 sesiones de 2 horas cada una, guiadas en vivo por el relator
- **Valor:** \$300.000 CLP, todo medio de pago
- **Certificación:** AgileSCRUM entrega certificado de aprobación a cada participante

¿Qué aprenderás?

Al finalizar el curso, el participante contará con herramientas concretas para traducir ideas y requerimientos de cualquier interesado en especificaciones formales y verificables, con evidencia y no con intuición. La inteligencia artificial es uno de los pilares del método: participa de forma explícita en cada técnica del proceso, sin reemplazar

el criterio del participante. El aprendizaje se organiza de manera progresiva, de modo que cada módulo entrega la base que el siguiente módulo requiere para avanzar.

- Distinguir con precisión qué evidencia debe existir antes de iniciar un proyecto y qué se construye recién durante su desarrollo, la confusión que más hace fracasar los proyectos reales
- Traducir ideas, deseos e iniciativas de un interesado en especificaciones formales y verificables, con evidencia directa y no con supuestos internos del equipo
- Formular el problema con precisión antes de proponer ninguna solución, evitando el error más común de construir algo que resuelve el problema equivocado
- Generar y decidir entre múltiples alternativas con criterio explícito y documentado, no por la opinión de quien tiene más jerarquía
- Construir un prototipo de bajo costo y validarlo con el interesado real antes de comprometer el desarrollo completo del proyecto
- Aplicar estas técnicas a la definición formal de cualquier proyecto, con inteligencia artificial integrada en cada paso, independiente de la organización o la metodología de desarrollo que se utilice

A quién está dirigido

Este programa está dirigido a personas y profesionales que se desempeñan en la definición de proyectos, cualquiera sea su área de especialidad, su industria o la metodología de gestión de proyectos con la que trabajen. Sirve a jefes de proyecto, analistas de negocio, arquitectos, ingenieros, encargados de procesos y a cualquier profesional que participe en traducir los deseos e iniciativas de un interesado en especificaciones formales de entrada a un proyecto. El método se aplica a cualquier tipo de desarrollo: un proyecto de infraestructura, un sistema informático, un rediseño de proceso interno o un producto digital enfrentan el mismo riesgo de origen, que el resultado final no coincida con lo que el interesado realmente necesitaba, y este curso entrega las técnicas para evitarlo desde la definición inicial del proyecto.

Beneficios para los alumnos

- Capacidad de transformar ideas y requerimientos en especificaciones formales y verificables, con evidencia real y no con intuición, aplicable a cualquier tipo de proyecto y metodología de gestión.
- Dominio práctico de un método completo de definición de proyectos, desde el encuadre del desafío hasta la validación con el interesado real, practicado de forma individual en cada técnica antes de contrastar el resultado con inteligencia artificial.
- Manejo de técnicas explícitas de decisión, con votación documentada y un criterio final de cierre, que evitan que un proyecto avance por la opinión de quien tiene más jerarquía en la sala.
- Capacidad de construir un prototipo de bajo costo y validarlo con el interesado real antes de comprometer el desarrollo completo, reduciendo el riesgo de construir algo que nadie necesitaba.
- Uso de la inteligencia artificial como pilar del método en cada técnica, con criterio propio para decidir qué se delega a la IA y qué se valida siempre.
- Una biblioteca propia de prompts probados en las nueve jornadas del curso, lista para reutilizar en el próximo proyecto sin depender de tomar el curso otra vez.
- Certificado de aprobación de AgileSCRUM al finalizar el curso, dictado por relatores con certificaciones internacionales en las materias que enseñan.

Beneficios para las empresas

- Proyectos que inician con requerimientos formales y verificables, y no con una idea mal definida que termina entregando algo distinto a lo que el interesado necesitaba.
- Una organización con lenguaje común de definición de proyectos, lo que reduce el tiempo de discusión sobre qué técnica corresponde a cada etapa y acelera los siguientes proyectos.
- Menor riesgo de construir soluciones que no responden al interesado real, gracias a técnicas explícitas de verificación de requerimientos antes de iniciar el desarrollo.
- La adopción de inteligencia artificial generativa con criterios definidos técnica por técnica, lo que reduce el riesgo asociado al uso no controlado de estas herramientas dentro de los equipos de proyecto.
- Decisiones de proyecto tomadas con votación explícita y criterio documentado, no por la opinión de quien tiene más jerarquía en la sala.
- Validación con el interesado real antes de comprometer desarrollo completo, lo que reduce el costo de construir soluciones que nadie necesitaba.
- Especificaciones de proyecto priorizadas y conectadas al ciclo de planificación de la organización, para que el resultado se traduzca en trabajo real y no en un documento archivado.
- Un método aplicable a cualquier tipo de proyecto de la organización, independiente de su industria o de la metodología de gestión que utilice.

Tabla de contenidos

Duración total del programa: 18 horas.

Módulo 1. Por qué la mayoría de los sprints fracasan antes de empezar, fundamentos de Design Thinking y Design Sprint

Este módulo entrega la base conceptual completa antes de construir cualquier técnica: qué es Design Thinking, cuándo conviene aplicarlo y cuándo no, y las cinco etapas que estructuran todo el método. Se explica qué es Design Sprint, cómo comprime esas cinco etapas en jornadas de ejecución concretas, y la distinción más importante del curso: qué evidencia debe existir antes de iniciar un sprint y qué se construye recién durante su desarrollo, la confusión que más hace fracasar los sprints reales. Se definen los roles de Facilitador y Decisor, cómo asegurar el compromiso real de agenda de quien decide, y el costo en tiempo y personas que representa un sprint completo. El módulo cierra con el encuadre formal del desafío mediante Framing Canvas y Matriz de restricciones, y con el protocolo que define qué se delega a la inteligencia artificial y qué se valida siempre a lo largo del curso.

Módulo 2. La evidencia que debe existir antes del primer día, investigación previa al sprint

Antes de iniciar cualquier sprint, el equipo necesita evidencia real del usuario o del interesado, no supuestos internos. Este módulo distingue la investigación generativa, que explora el problema, de la investigación evaluativa, que valida una solución ya definida, y expone los sesgos más comunes que contaminan el descubrimiento cuando no se controlan a tiempo. Se enseñan tres técnicas concretas de recolección de evidencia: la entrevista en profundidad, que indaga el comportamiento real sin inducir la respuesta del entrevistado; la observación tipo Shadowing, que revela lo que el usuario hace y no solo lo que dice; y los Lightning Demos, que mapean en minutos el terreno de soluciones ya existentes. El módulo explica por qué esta investigación debe completarse antes del día

uno del sprint y qué ocurre cuando un equipo llega sin evidencia propia, además de los límites reales de lo que la inteligencia artificial puede y no puede resolver en investigación con usuarios.

Módulo 3. Cómo no perder el día uno completo armando el mapa equivocado, Día 1 del sprint

El primer día del sprint convierte la evidencia recolectada en un problema formulado con precisión. El módulo enseña a pasar del dato disperso al patrón reconocible, y de ahí al insight con potencial real de diseño, usando el Mapa de Empatía y el Customer Journey Map para cuantificar el dolor del usuario. Se enseña el Interrogatorio a Expertos, la primera actividad real de un sprint, que permite construir el mapa del desafío en una hora aprovechando el conocimiento que ya existe dentro de la organización, sin necesidad de investigación nueva. A partir de ahí, el Clustering agrupa los hallazgos dispersos en temas priorizables, los Cinco Por Qué permiten llegar a la causa raíz de cada punto de dolor, y la técnica Jobs To Be Done reformula el problema desde el progreso que el usuario busca lograr. El módulo cierra con Point of View y How Might We, la pregunta calibrada que habilita una ideación productiva en el módulo siguiente.

Módulo 4. Más ideas en dos horas que en dos semanas de reuniones, Día 2 del sprint

El segundo día del sprint se dedica a generar el mayor volumen posible de alternativas antes de elegir ninguna. El módulo explica qué condiciones hacen productiva una sesión de ideación y el riesgo específico de que la inteligencia artificial ancle al equipo en su primera propuesta, limitando la creatividad real del grupo. Se enseñan cuatro técnicas complementarias: Brainwriting 6-3-5, que genera volumen de ideas sin que la jerarquía de la sala domine la conversación; Crazy 8s, que obliga a bocetar ocho variantes de una misma idea en solo ocho minutos; SCAMPER, que aplica siete disparadores de transformación para forzar variantes que el equipo no consideraría por sí solo; y el Solution Sketch, que condensa la mejor alternativa en tres viñetas claras y defendibles. Al cierre del módulo, cada participante cuenta con un portafolio amplio de ideas y un boceto de solución listo para someterse a la etapa de decisión del día siguiente.

Módulo 5. Decide sin que gane la jerarquía, Día 3 del sprint

Decidir no es una consecuencia automática de haber generado buenas ideas, es una etapa propia del método con sus propias técnicas. El módulo explica por qué separar la decisión de la ideación evita que el sprint se estanque en discusiones sin cierre, y enseña la Matriz de Impacto y Esfuerzo para priorizar alternativas con criterio cuantificado. Se enseña Ideas Napkin, que valida una idea completa en una sola página antes de invertir tiempo en desarrollarla, y Heat Map, la técnica de votación silenciosa que permite a cada participante opinar sin que la opinión de uno contamine la de los demás. El módulo cierra con el mecanismo que garantiza que el sprint efectivamente avance: el supervoto del Decisor, que resuelve cualquier empate o desacuerdo con un criterio final y documentado. Al terminar, el equipo cuenta con una sola alternativa elegida de forma explícita, lista para convertirse en un prototipo real.

Módulo 6. Construye antes de gastar en desarrollo real, Día 4 del sprint

El cuarto día del sprint convierte la decisión tomada en un prototipo tangible, sin comprometer el costo de un desarrollo completo. El módulo enseña a elegir el nivel de fidelidad correcto según el costo y el tipo de aprendizaje que se busca obtener, y recorre las técnicas que permiten construir rápido: el Storyboard, que ilustra la experiencia completa del usuario; el Guion del Prototipo, que divide esa experiencia en escenas antes de construir cada una; y el Wireframe de baja fidelidad, que representa la interfaz sin necesidad de un diseñador. Para soluciones que no son una interfaz digital, se enseña Wizard of Oz, que simula el funcionamiento de la solución sin construirla.

realmente, y Role Play, que permite ensayar un cambio de proceso antes de implementarlo en la organización. Al cierre del módulo, el equipo cuenta con un prototipo operable, construido al menor costo posible, listo para exponerse a usuarios reales.

Módulo 7. La verdad que solo cinco usuarios reales pueden decirte, Día 5 del sprint

El quinto y último día del sprint expone el prototipo a la única fuente de verdad que importa: usuarios reales. El módulo enseña a diseñar el protocolo de test antes de exponerlo a nadie, y a reclutar cinco usuarios reales con criterios de selección y canales de reclutamiento concretos, la cantidad que la evidencia demuestra que revela la mayoría de los problemas de una solución. Se enseña la estructura de un test de usabilidad y la técnica de Cinco Pruebas de Usuario en un Día, que combina un guion de entrevista con una bitácora de patrones para capturar hallazgos comparables entre los cinco usuarios. El módulo cierra con el Experimento Mínimo, la técnica que convierte la evidencia recogida en una decisión explícita: pivotar hacia otra alternativa, perseverar con la solución actual, o descartarla por completo. Al finalizar, el equipo cuenta con una decisión documentada y respaldada por evidencia real, no por intuición.

Módulo 8. Lo que el cliente pidió no es lo que el equipo entendió, Design Thinking en la gestión de proyectos

Este módulo aplica el método a un problema que enfrenta cualquier proyecto, sin importar su metodología: lo que el cliente pide y lo que el equipo construye casi nunca coinciden. Se enseña el Mapa de Interesados, que identifica quién decide, quién usa y quién paga la solución, roles que no siempre recaen en la misma persona, y el Value Proposition Canvas, que verifica que la solución responde al dolor real del cliente y no a una interpretación del equipo. La Matriz de Trazabilidad de Requisitos asegura que cada línea del diseño final responde a una necesidad efectivamente declarada, y los Criterios de Aceptación, redactados con el cliente antes de construir, evitan el desacuerdo al cierre del proyecto. Se enseña además un Plan de Comunicaciones con checkpoints regulares, el prototipo de validación temprana para confirmar el entendimiento antes de invertir en construcción completa, y el protocolo de control de cambios para cuando el interesado modifica los requerimientos a mitad de proyecto.

Módulo 9. De la especificación que se archiva a la que se ejecuta, integración en la organización

El módulo de cierre resuelve la razón más común por la que las especificaciones de proyecto nunca llegan a ejecutarse: el prototipo validado se presenta, se celebra, y después desaparece sin traducirse en trabajo real. Se enseña a construir una especificación de requerimientos priorizada a partir del prototipo validado, y a conectarla con el ciclo de planificación de la organización, para que la solución probada efectivamente se convierta en trabajo asignado y no en un documento archivado. Se enseña un sistema de indicadores para medir si la solución implementada realmente funcionó, más allá de la sensación de que salió bien, y cómo construir una biblioteca propia de prompts probados durante las nueve jornadas del curso, lista para reutilizar en el próximo proyecto sin depender de tomar el curso otra vez. El módulo cierra con las condiciones organizacionales que sostienen el método en el tiempo y cómo instalar ciclos sucesivos como cadencia operativa de mejora continua.

Inscripciones

Design Thinking y Design Sprint con Inteligencia Artificial tiene una duración de 18 horas, en 9 sesiones online sincrónicas de 2 horas cada una. El valor del programa es de \$300.000 CLP, todo medio de pago. Los interesados pueden inscribirse a través de los siguientes canales.

- Sitio web: www.agilescrum.cl
- Correo electrónico: team@agilescrum.cl
- WhatsApp: +569 5423 4207