

Lienzo para Proyectos de Diseño

Diseñador:

Reto:

Fecha:

Asig:

Iteración:

CONTEXTO:	ALTERNATIVA DISEÑO:	EXPERIENCIA:
PERSONAS:		FACTIBILIDAD:
TIPOLOGÍAS:	COSTOS:	SOSTENIBILIDAD:



Lienzo Descubrimiento: CONTEXTO

Diseñador:

Reto:

Fecha:

Asig:

Iteración:

CONSECUENCIAS

Describe: Cuáles son los efectos del problema. Dónde se evidencian las consecuencias del problema.

PROBLEMA INDETERMINADO

Describe: Qué Sucede y a quién le sucede. Componentes endógenos y exógenos. Cómo se puede solucionar desde el Diseño.

↑

CAUSAS

Describe: Por qué sucede. Cuál es el origen del problema. Condiciones para que exista el problema.

↑



Lienzo Descubrimiento: PERSONAS

Diseñador:

Reto:

Fecha:

Asig:

Iteración:

LO QUE DICE:

Frases y expresiones que el usuario utilice para expresar el problema



Nombre:
Sexo:
Edad:
Educación:
Relación:

LO QUE HACE:

Acciones cotidianas y actitudes establecidas del usuario frente al problema

LO QUE PIENSA:

Pensamientos expresados a través de una entrevista

LO QUE SIENTE:

Emociones que el usuario expresa ante el problema planteado



Lienzo Descubrimiento: TIPOLOGÍAS

Diseñador:

Asig:

Reto:

Fecha:

Iteración:

Tipología	Descripción	Valor Agregado	Observaciones

		-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5		
F. Prácticas	Difícil Uso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Fácil Uso	
	Confuso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Estructurado	
	Inútil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Útil	
	Costoso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Barato	
F. Estéticas	Desordenado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Ordenado	
	Complicado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Simple	
	Común	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Novedoso	
	Feo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Atractivo	
F. Simbólicas	Lujoso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sobrio	
	Malo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Bueno	
	Mecánico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Humano	
	Cauteloso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Audaz	
F. Emotivas	Agresivo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Amable	
	Triste	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Feliz	
	Excitado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Apasible	
	Aburrido	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Interesado	



Lienzo para Ideación DISEÑO

Diseñador:

Asig:

Reto:

Fecha:

Iteración:

ALTERNATIVA DISEÑO:

PERSPECTIVAS DEL USUARIO (INSIGHTS)

BOCETACIÓN

CÓMO PODRÍAMOS (HMW)

1. Amplificar lo Bueno
2. Eliminar el Mal
3. Crear una Analogía
4. Identificar recursos Inesperados
5. Romper el desafío en Pedazos

COSTOS DE PROTOTIPO:

Materia Prima	Insumos	Recurso Humano	Otros
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Lienzo Validación: EXPERIENCIA

Diseñador:

Reto:

Fecha:

Asig:

Iteración:

PROTOCOLO de Validación Concepto

A. Guión (Tiempo: 1 minuto)

1. Nombre del Proyecto
2. Objetivo del Proyecto
3. Ventajas del Proyecto

B. Preguntas de Control (3 stakeholders)

1. Qué opinión personal le causa el proyecto
2. Le causa algún tipo de emoción el proyecto
4. ¿Cuál considera son los aspectos más importantes del proyecto?
5. ¿Qué aspectos considera usted podría mejorar el proyecto?

C. Secuencias de Aplicación y/o Uso

1. Proponga la secuencia de aplicación y/o uso de su proyecto
2. Determine cuáles aspectos de esta secuencia necesitan confirmación con usuario
3. Realice una validación parcial con usuarios a partir de analogías que asemejen la acción analizada

PROTOCOLO de Validación Prototipo

A. Interacción (3 stakeholders)

1. Exponga su proyecto en un lugar donde pueda obtener interacción con usuarios de manera espontánea
2. Pida a un usuario que interactúe con el proyecto
3. Registre en imagen y/o video la secuencia de uso o aplicación que realice el usuario
4. Registre en imagen y/o video reacciones emotivas en rostro y cuerpo al utilizar el proyecto
5. Registre en imagen y/o video reacciones no esperadas del usuario

B. Preguntas de Control (3 stakeholders)

1. Qué opinión personal le causa el proyecto
2. Le causa algún tipo de emoción el proyecto
4. ¿Cuál considera son los aspectos más importantes del proyecto?
5. ¿Qué aspectos considera usted podría mejorar el proyecto?



Lienzo Validación: FACTIBILIDAD

Diseñador:

Asig:

Reto:

Fecha:

Iteración:

DESARROLLO DEL PROYECTO

Lista de Verificación

Indicador	Medida	Capacidad Requerida	Capacidad Real ejecutor	SI NO
Tiempo	días, meses, años			
Equipos	# equipos, valor equipos			
Insumos	valor insumos			
RRHH,	# personas, valor hora			
Divulgación	valor divulgación, tiempo de divulgación			

IMPLEMENTACION DEL PROYECTO

- Valor comercial de la Solución:
- Forma de Pago de la Solución:

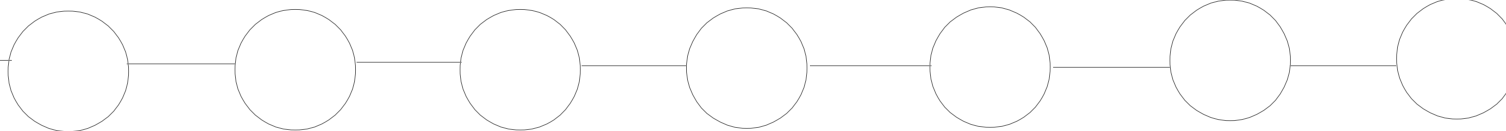
Contado
 Financiamiento
 En especie
 Con trabajo
 Otros
- La solución se ofrece como:

Membresía/Suscripción
 Obsequio
 Donación
 Subsidio

Servicio
 Pago uso
 Otros
- Describa la manera como se realizará la distribución de la solución
- Existen socios potencias. Nómbralos:

FLUJO DE TRABAJO (Workflow)

- Describa el flujo de trabajo para implementar la solución planteada por ACCIONES REQUERIDAS.
- A cada acción, asigne Tiempo, Equipo, Insumos, RRHH, Divulgación requerida
- Represente cada acción como un nodo conectado por una secuencia lógica



Lienzo Validación: SOSTENIBILIDAD

Diseñador:

Asig:

Reto:

Fecha:

Iteración:

IMPACTOS

1. Revise las causas del problema (Lienzo Contexto)
2. Asigne a cada causa un medio de verificación que pueda ser medible
3. Divida los impactos a corto, mediano y largo plazo
4. Justifique cómo se mantendrán los impactos a mediano y largo plazo

TIPO DE IMPACTO	CORTO PLAZO	MEDIANO PLAZO	JUSTIFICACION	LARGO PLAZO	JUSTIFICACIÓN
Impactos Calidad de Vida					
Impactos Regionales					
Impacto Sector Productivo					
Impactos Culturales					
Impactos Políticos					
Impactos Tecnológicos					
Impactos Económicos					
Otros Impactos					

