**Portada** (Diseño editorial relacionado a la empresa seleccionada)

Nombre de la empresa

Alumno

Unidad 2: Diseño y prototipado.

Universidad

**Empatizar**

**Justificación general de la empresa.**

Redacta un párrafo con la descripción general de la empresa seleccionada.

**Problema de negocios.**

Escribe y justifica la problemática que la empresa intenta resolver. (En este apartado únicamente se redacta el problema, no la solución).

**Definir**

**Resultados comerciales**(Cambios en el comportamiento del cliente) ¿Qué cambios en el comportamiento del cliente indicarán que ha resuelto un problema real de alguna manera en el camino de agregar valor a sus clientes?

**Usuarios y Clientes**¿En qué tipo de usuarios y clientes debería centrarse primero? Escribe y justifica el cliente/usuario al que la empresa va dirigida. (En este apartado no olvides segmentar por niveles geográfico, demográfico, psicográfico y conductual).

**Beneficios del usuario**¿Cuáles son los objetivos que sus usuarios están tratando de lograr? ¿Qué lo motiva a buscar tu solución? (por ejemplo, hacer mejor mi trabajo o obtener una promoción)

**Idear**

**Hipótesis**Combina las suposiciones anteriores en la siguiente hipótesis del Canvas DECLARACIÓN: "Creemos que [resultado del negocio] se logrará si [el usuario] logra [beneficio] con la siguiente [función]". Cada hipótesis debe enfocarse en una característica.

**¿Qué es lo más importante, que necesitamos aprender primero?**  
 Para cada hipótesis, identifica la suposición más arriesgada. Este es el supuesto en el que la idea entera fallará si esto está mal.

**¿Cuál es la menor cantidad de trabajo que necesitamos hacer para resolver las dudas y para hacer lo siguiente más importante?** Haz una lluvia de ideas sobre los tipos de experimentos que puede ejecutar para saber si su suposición más arriesgada es verdadera o falsa

Resultados comerciales

**Prototipar**

**Diagrama de usabilidad**Realiza un diagrama de flujo con la navegación y la usabilidad que tendrá nuestro producto digital.

**Sistema de diseño**

Describe de manera gráfica los elementos que la interfaz utilizará apoyándote de la técnica: atomic design.

**Wireframes**

Anexa los bocetos de las pantallas que se utilizarán en el diseño de interfaz.