UX Project Blueprint

Para planear un proyecto de UX comienza por hacerte las preguntas correctas

¿Qué sabes del problema que quieres resolver y qué hay hacer para resolverlo?

Problema Supuesto ¿Qué problema estamos resolviendo? ¿Cómo se presenta el problema?			I.D
Escribe aquí		Nombre del Proyecto	
Datos Duros ¿Cómo sabemos que el problema existe? ¿Qué evidencias tenemos del problema? Escribe aquí	Preguntas Sobresalientes ¿Qué es lo que no sabemos del problema? ¿Qué otros datos necesitamos saber sobre el problema? Escribe aquí	 INSTRUCCIONES: Contesta las preguntas de cada cuadrante Toma tu tiempo para reflexionar en cada una Escribe tus ideas en forma de bullet points 	
Escenario Ideal	Actividades de UX	Tareas	Entregables
¿Cómo se mira este problema una vez resuelto? ¿Cuál es el la solución ideal para resolver este problema?	¿Qué actividades de UX nos ayudan a llegar a la solución ideal? ¿Qué soluciones y metodologías conocidas resuelven el problema?	¿Cuáles tareas operativas necesitamos realizar? ¿Qué requerimientos son indispensables para ejecutar las actividades?	¿Qué documentos resultarán de las actividades? ¿Qué y cómo necesitamos comunicar los resultados a los involucrados?
Escribe aquí	Escribe aquí	Escribe aquí	Escribe aquí
Hipótesis	Objetivos		Valor
¿Qué indicador nos diría que hemos resuelto el problema? ¿Qué sucedería si aplicáramos determinada solución?	¿Qué queremos lograr con esas actividades específicas? ¿Cómo se miran esas actividades una vez terminadas?		¿Cuál es el beneficio general para el producto? ¿Qué principios de UX estarán aportando estas mejoras?
Escribe aquí	Escribe aquí		Escribe aquí
		Métricas	
		¿Cómo podemos medir las mejoras en términos de negocio? ¿Cómo podemos medir el éxito de estas mejoras?	