

Sesión 5: Introducción a Scope Canvas



continuum

En esta sesión

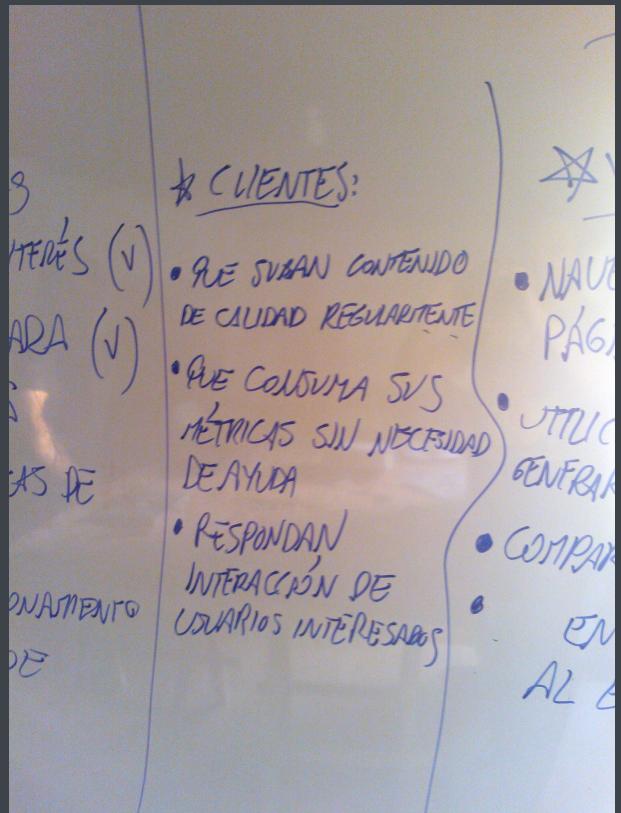
Cómo nació el Scope Canvas

Panorámica general

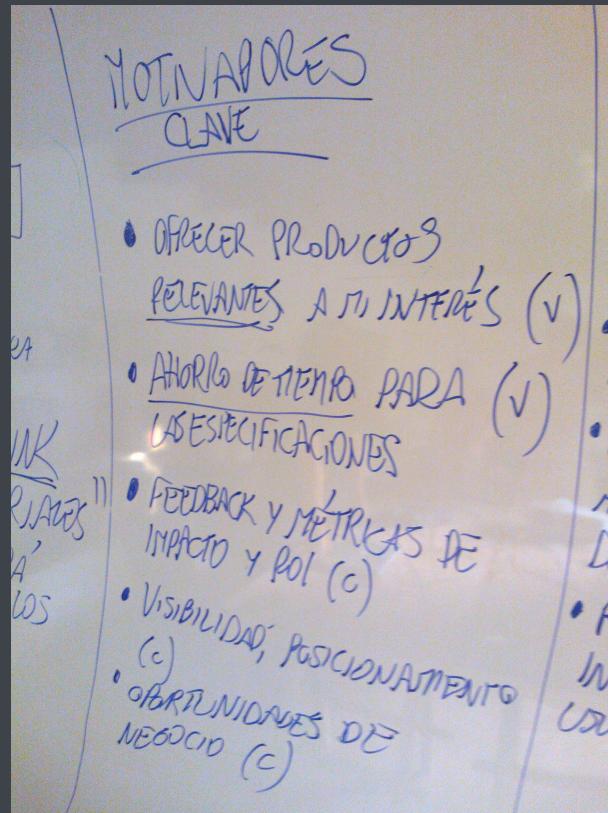
Beneficios del Scope Canvas

Reglas del juego y dinámica de la sesión

**El Scope Canvas
combina elementos que
ya trabajábamos en
nuestros proyectos de
UX de forma separada.**



Acciones clave



Motivadores clave

Proyecto UX

Definición de estrategia y scope

Versión: 1.0

Revisión: 1 (15/01/2013)

Autor: Sergio Nouvel

El Catálogo de productos es un catálogo Web multiidioma de productos, integrado con la red de blogs, con mercados segmentados por países/regiones, que permitirá a los visitantes consultar productos, ver productos asociados a obras determinadas, guardar fichas de productos en una colección personal, solicitar cotizaciones y configurar especificaciones técnicas.

No cierres tus entregables.

1. Objetivos de negocio del proyecto

Posicionar como el **one-stop** para todas las necesidades online.

Consolidar la misión como apoyo, ayudando a mejorar la calidad de vida de las personas.

Aprovechar el potencial que brinda el gran tráfico para entregar una propuesta de valor atractiva a empresas y usuarios.

Un gran problema de los
proyectos UX es la falta
de medición del éxito del
trabajo.

El Scope Canvas nos
permite establecer
formas de observar el
éxito del proyecto.

Usuarios

Negocio



Necesidades



Motivadores



Propósito



Impacto



Objetivos



Acciones

Métricas



Usuarios



Necesidades



Motivadores

Negocio



Impacto



Objetivos

Propósito



Acciones

Métricas



Usuarios

Negocio



Necesidades



Motivadores



Propósito



Impacto



Objetivos



Acciones

Métricas



Usuarios

Negocio



Necesidades



Motivadores



Propósito



Impacto



Objetivos



Acciones

Métricas



Qué nos ha traído

Equipos más alineados en torno a metas comunes

Una cultura más explícita

La visión de los actores clave, desde el principio

Motivación al mediano/largo plazo

Mediciones concretas del éxito de nuestro trabajo

**El Scope Canvas no te
dice cómo trabajar.**

**Es un retrato del
aprendizaje del equipo.**

Descarga el imprimible PDF en
scopecanvas.com

Reglas del juego

USA POST-ITS Y LÁPICES GRANDES

SÉ SIMPLE Y BREVE

DEBATE, NO JUZGUES

TOLERA EL CAOS

Duración típica de
una sesión

2

HORAS

Cantidad máxima
de participantes

15

PERSONAS

PROYECTO:

A person in a blue shirt is seen from behind, writing on a large whiteboard. The whiteboard is divided into sections: "Usuarios" (red bar) and "Negocio" (blue bar). Under "Usuarios", there is a section titled "Motivadores" with the question "¿Qué mejora les pide a los usuarios para que valga la pena?". A sticky note pinned to the board says "existe necesidad de Servicio". Under "Negocio", there is a section titled "Impacto" with the question "¿Qué tan lejos podríamos llegar?". Another sticky note pinned to the board says "TIEMPO RENTA PA". At the bottom, there is a section titled "Métricas" with the question "¿Qué mediremos para saber si vamos bien?".

PROYECTO:

Usuarios

Motivadores
¿Qué mejora les pide a los usuarios para que valga la pena?

existe necesidad de Servicio

Negocio

Impacto
¿Qué tan lejos podríamos llegar?

Objetivos
¿Qué queremos lograr con este proyecto?

Métricas
¿Qué mediremos para saber si vamos bien?

CONTINUUM LAB





The image shows a wall covered in a large number of colorful sticky notes, each containing handwritten text. The notes are organized into several vertical columns. Some of the visible text includes:

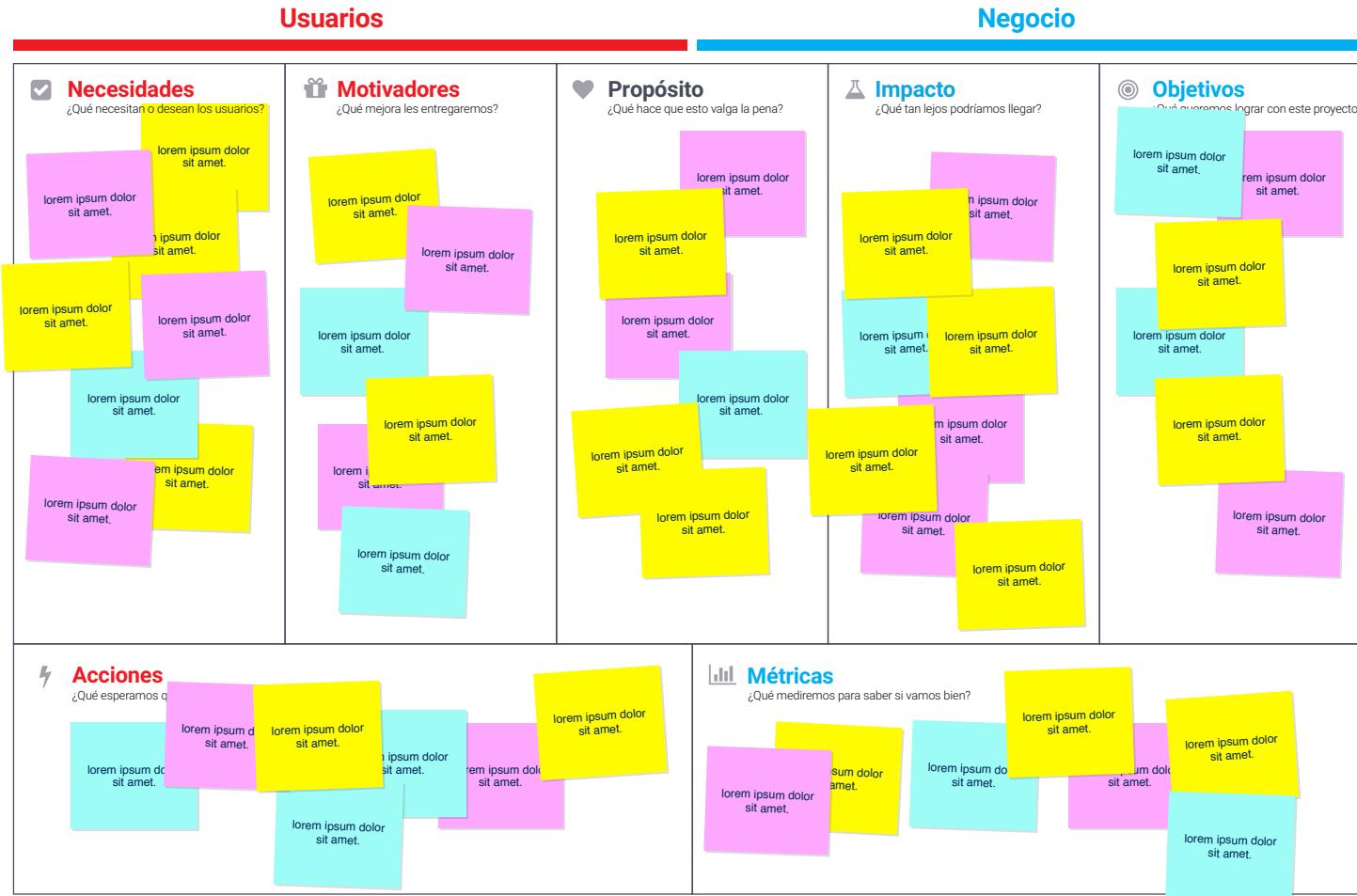
- EXPERIENCIA
- COMPRAR
- ARTESANOS
- Cobrar por envío
- CLEAR
- tener 500 EMPRENDEDORES

Other notes mention concepts like 'EXPERIENCIA', 'COMPRAR', 'ARTESANOS', 'Cobrar por envío', 'CLEAR', and 'tener 500 EMPRENDEDORES'. The notes are written in Spanish and are pinned to a light-colored wall.

Canvas Hipotético – Al principio del proyecto UX.

PROYECTO:

App Perritos Perdidos



Más info en www.scopecanvas.com. Licencia de uso: Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

continuumhq.com

SCOPE CANVAS v3.5



continuum

Canvas (más) Validado – Cuando el proyecto avanza.

PROYECTO:

App Perritos Perdidos

Usuarios		Negocio		
<input checked="" type="checkbox"/> Necesidades ¿Qué necesitan o desean los usuarios?	 Motivadores ¿Qué mejora les entregaremos?	 Propósito ¿Qué hace que esto valga la pena?	 Impacto ¿Qué tan lejos podríamos llegar?	 Objetivos ¿Qué queremos lograr con este proyecto?
<p> lorem ipsum dolor sit amet.</p> <p> lorem ipsum dolor sit amet.</p>	<p> lorem ipsum dolor sit amet.</p> <p> lorem ipsum dolor sit amet.</p>	<p> lorem ipsum dolor sit amet.</p>	<p> lorem ipsum dolor sit amet.</p> <p> lorem ipsum dolor sit amet.</p>	<p> lorem ipsum dolor sit amet.</p>
 Acciones ¿Qué esperamos que hagan los usuarios?		 Métricas ¿Qué mediremos para saber si vamos bien?		
<p> lorem ipsum dolor sit amet.</p> <p> lorem ipsum dolor sit amet.</p>		<p> lorem ipsum dolor sit amet.</p> <p> lorem ipsum dolor sit amet.</p>		