

CANVAS

TOOLKIT DIY

**INNOVATION
BY YOU**

**HAZLO TÚ
MISMO**

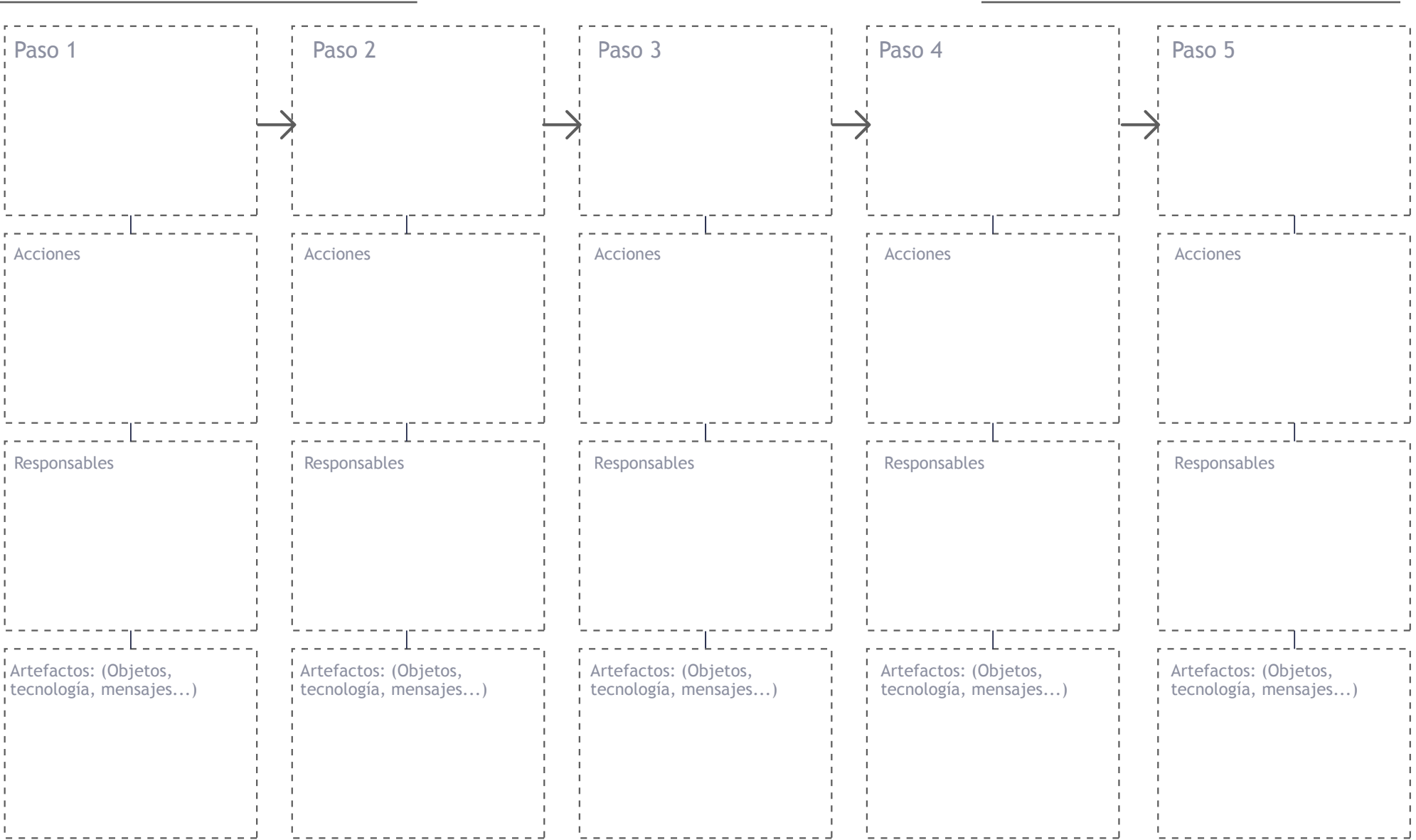
**KIT DE HERRAMIENTAS
DE INNOVACIÓN**

TEMA 1	TEMA 2	TEMA 3	TEMA 4	TEMA 5
Hallazgo				
Fuente				



Estado Inicial:

Estado Final:





ALGUNOS TIPS

FORMULANDO PREGUNTAS:

Pregunta por historias o situaciones específicas
(ejm: “Puedes contarme la última vez que...”)

Haz preguntas abiertas que no se puedan responder con un Si o No

Formula preguntas claras y cortas. Revisalas previamente con otra persona para verificar que se entiendan.

Evita preguntas que conduzcan a una respuesta.

DURANTE LA ENTREVISTA:

Es ideal realizar la entrevista en el espacio del participante, para que se sienta cómodo y para entender mejor su comportamiento.

Nunca interrumpas al participante durante la entrevista.

Dale tiempo al participante de responder, no te sientas incómodo si hay silencios.

Mantén el contacto visual y no te excedas tomando nota, es importante que la persona sienta que estás ahí escuchándola. Para esto puedes hacer un apunte corto con el minuto de la grabación, para escucharlo después.

cuando

(Usuario/ Persona)

(situación)

necesita o quiere

(acción/ motivación/experiencia/objeto)

para poder

(resultado esperado)

(tarea funcional))

;

(tarea social)

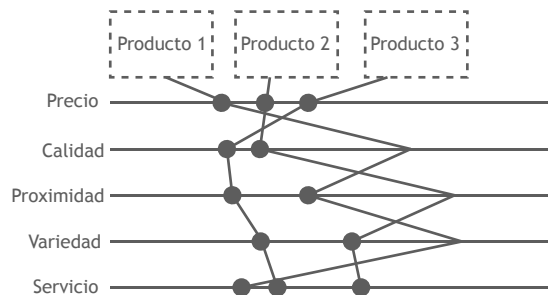
(tarea emocional)

pero

(restricción, fricción)

6. ZIG ZAG DE ENTIDADES

EJEMPLO



_____ | Muy bajo | _____ Muy alto |
Atributo 1

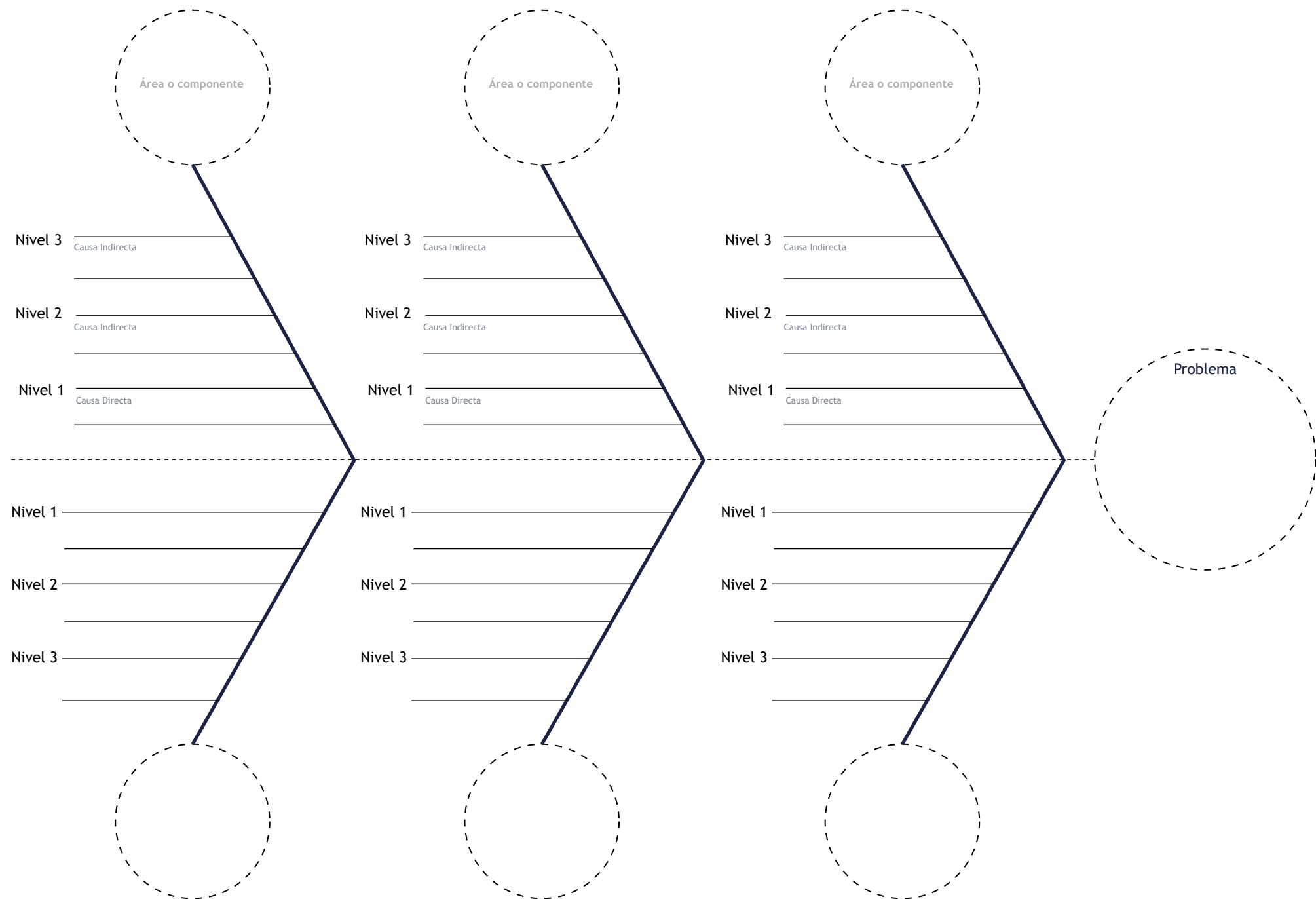
_____ | Muy bajo | _____ Muy alto |
Atributo 2

_____ | Muy bajo | _____ Muy alto |
Atributo 3

_____ | Muy bajo | _____ Muy alto |
Atributo 4

_____ | Muy bajo | _____ Muy alto |
Atributo 5

7. DIAGRAMA DE CAUSAS



8. CUSTOMER JOURNEY MAP

*ESTE CANVAS ES PARA IMPRIMIR EN FORMATO GRANDE.

Experiencia: _____

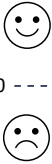
ANTES

DURANTE

DESPUÉS

Escenas
(interacciones/acciones)

Emociones

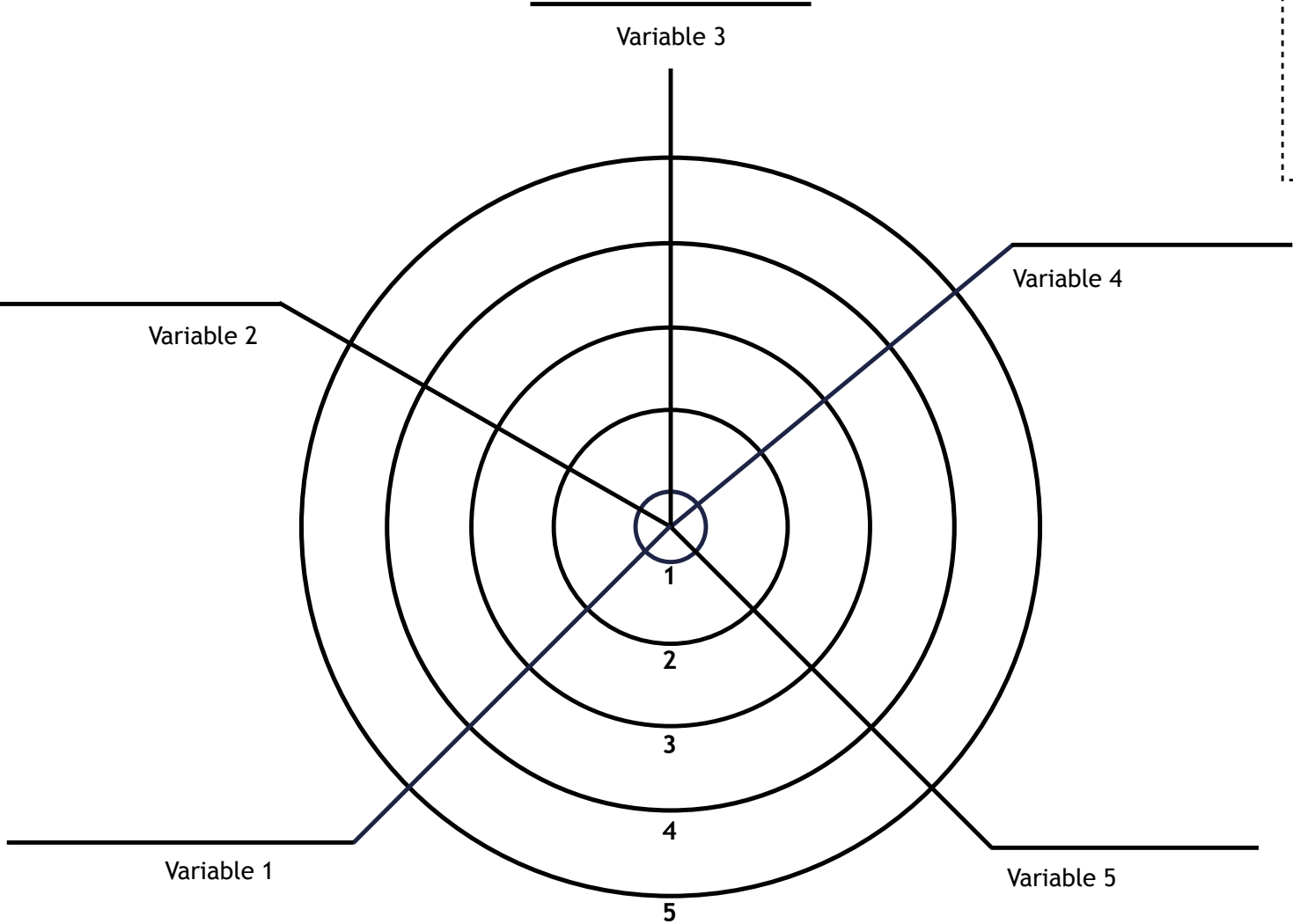


+2
+1
0
-1
-2

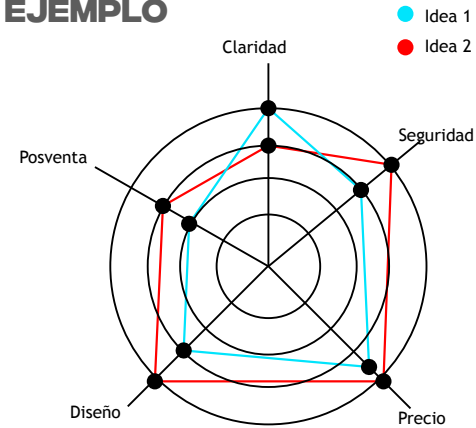
Artefactos
(objetos, mensajes,
tecnología)

SUSTITUIR	COMBINAR	ADOPTAR	MODIFICAR	PONER OTRO USO	ELIMINAR	REORDENAR
• ¿Qué puedo sustituir para hacer una mejora? • ¿Cómo puedo reemplazar el lugar, el tiempo, los materiales, las personas o las emociones? • ¿Puedo sustituir una parte por la otra o cambiar las partes?	• ¿Puedo combinar este producto con algún otro? • ¿Qué materiales o funcionalidades podría combinar? • ¿Qué podría combinar para maximizar el uso?	• ¿Qué parte del producto puedo cambiar para adaptarse a otro contexto? • ¿Puedo cambiar las características de un componente? • ¿Puedo encontrar inspiración en productos o servicios de otro contexto?	• ¿Qué puedo magnificar o hacer más grande? • ¿Qué puedo minimizar o eliminar? • ¿Cómo puedo cambiar la presentación, empaque o comunicación?	• ¿Para qué más podría ser usado? • ¿Cómo lo usaría alguien de un grupo objetivo diferente? • ¿Cómo lo usaría una persona con discapacidades?	• ¿Qué puedo eliminar sin alterar el uso? • ¿Qué pasaría si elimino un componente o una parte? • ¿Cómo elimino reglas o instrucciones?	• ¿Qué componentes puedo intercambiar? • ¿Qué podría hacer si el proceso fuera en el sentido contrario? • ¿Qué podría reordenar para que que fuera diferente?

11. MATRIZ DE SELECCIÓN

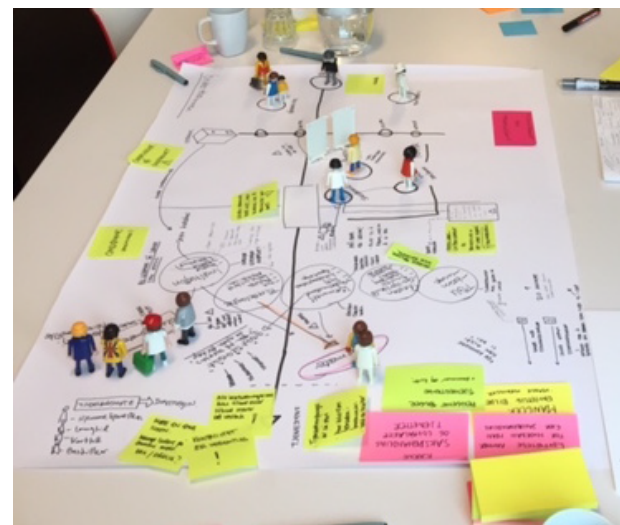


EJEMPLO



Producto/Servicio: _____

13. FOTOS JOURNEY INTERACTIVO



This is Service Design Doing
<http://www.ahophdlive.com/romm>
<https://magazine.startus.cc/design-thinking-from-cultural-probes-to-desktop-walkthrough/>

Fecha Inicio	Fecha	Fecha	Fecha	Fecha
INICIO DESARROLLO	Etapa 1	Etapa 2	Etapa 3	LANZAMIENTO SOLUCIÓN
Acciones Fechas	Acciones Fechas	Acciones Fechas	Acciones Fechas	Acciones Fechas
Recursos	Recursos	Recursos	Recursos	Recursos
Responsables	Responsables	Responsables	Responsables	Responsables
Presupuesto	Presupuesto	Presupuesto	Presupuesto	Presupuesto
Riesgos y obstaculos	Riesgos y obstaculos	Riesgos y obstaculos	Riesgos y obstaculos	Riesgos y obstaculos

Acciones y esfuerzos	Conocimientos o competencias requeridas	Nivel de necesidad. (alto/medio/bajo)	¿Existen en la organizacion? (si/no/posiblemente)	¿Cómo se pueden adquirir?