

# Lean UX Canvas

<p><b>Problema</b> ¿Qué problema has identificado que necesitas resolver?</p> <p>1</p>	<p><b>Ideas de soluciones</b> Lista de ideas acerca de productos, funciones o mejoras que te ayudarán a que el público objetivo obtenga los beneficios que busca.</p> <p>5</p>	<p><b>Resultados</b> (Cambios en el comportamiento del usuario) ¿Qué cambios en el comportamiento del usuario indicarán que has solucionado un problema real de manera que añada valor a tus clientes?</p> <p>2</p>
<p><b>Usuarios</b> ¿En qué tipo de usuarios y clientes tienes que centrarte primero?</p> <p>3</p>		<p><b>Beneficios para los usuarios</b> ¿Cuáles son los objetivos que tus usuarios intentan obtener? ¿Qué les motiva a buscar tu solución?</p> <p>4</p>
<p><b>Hipótesis</b> Combina las suposiciones de 2, 3, 4 y 5 en el siguiente modelo de afirmación de hipótesis:</p> <p><i>Creemos que el [resultado] se conseguirá si [usuario] obtiene [beneficio] con [función].</i></p> <p><i>Cada hipótesis debería centrarse en una función.</i></p> <p>6</p>	<p><b>¿Qué es lo más importante que tenemos que aprender primero?</b> Para cada hipótesis, identifica la suposición más arriesgada. Esta es la suposición que hará que la idea falle completamente en caso de que no sea cierta.</p> <p>7</p>	<p><b>¿Cuál es el trabajo mínimo que tenemos que hacer para aprender lo siguiente más importante?</b> Haz una lluvia de ideas con los tipos de experimentos que podrías llevar a cabo para descubrir si tu suposición más arriesgada es cierta o falsa.</p> <p>8</p>