

Design Toolkit

Mètodes

Lean UX Canvas



Fets



Durada
Mitjana



Dificultat
Mitjana



Expertesa
Mitjana

Clasificació

Quantitatiu ✓

Qualitatiu ✓

Amb usuaris ✓

Expert ✗

Exploratori ✓

Síntesi ✓

Generatiu ✓

Avaluació ✓

Què és?

Un *canvas* és una eina que permet recollir tota la informació rellevant sobre un tema en un sol lloc per tal de guiar el procés de desenvolupament d'un servei o producte. L'ús del concepte *canvas* s'ha popularitzat des de fa uns anys gràcies al *Business Model Canvas*, que permet concentrar els aspectes clau d'un model de negoci en una única pàgina. Es fa servir per a descriure, dissenyar, desafiar i pivotar el model de negoci i funciona conjuntament amb altres *canvas* més específics, com el *Value Proposition Canvas*, en què el focus està en el valor que el producte o servei aportarà als usuaris finals.

Així, han anat sorgint altres adaptacions de la idea de *canvas* per a diferents metodologies de desenvolupament. Per exemple, el *canvas* del disseny centrat en l'usuari, el qual és una eina senzilla que s'utilitza per a tenir sempre presents i al mateix nivell les necessitats i els objectius tant de l'empresa com dels usuaris.

De la mateixa manera, el Lean UX Canvas, que està modelat a partir del *Lean Canvas* i del *Business Model Canvas*, és una eina que ajuda els equips a treballar seguint la metodologia de Lean UX. Aquesta metodologia és una variant del disseny centrat en les persones que es basa en el procés de Construir-Mesurar-Aprendre (*Build-Measure-Learn*).

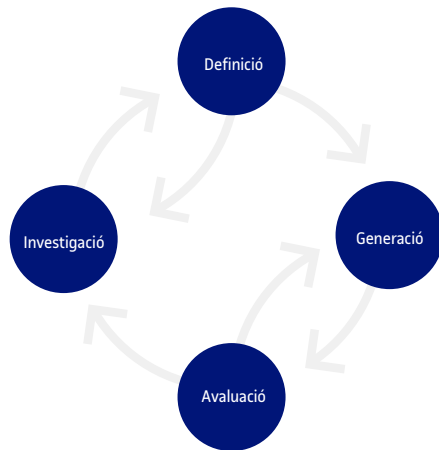
L'objectiu d'aquesta aproximació és generar sempre coneixement validat sobre un producte o solució, tant per a preparar-ne el llançament o un cop al mercat. Aquest procés iteratiu, circular i global s'allunya de les metodologies en cascada i és molt proper al mètode de desenvolupament àgil; ambdós estan enfocats a arribar a la meta corregint els errors i incorporant millores de manera progressiva.

Per tal d'assolir aquest objectiu, el Lean UX Canvas posa en el centre el problema que cal resoldre (en lloc d'una solució a implementar) i defineix els aspectes necessaris per a construir, mesurar i aprendre.

Quan?

El Lean UX Canvas ajuda a organitzar les primeres etapes dels projectes UX; per això és convenient fer servir l'eina a l'inici d'un projecte. D'aquesta manera l'equip tindrà molt clar el problema que cal resoldre i les pautes per a poder construir-mesurar-aprendre progressivament.

Etapa



Com?

Totes les seccions del Lean UX Canvas es posen en una sola fulla i totes les diferents seccions estan connectades, tal com mostra la imatge del *canvas* conceptualitzat per Jeff Gothelf.

Lean UX Canvas		Title: _____	Date: _____
Business Problem <small>What business have you identified that needs help?</small>	Solution ideas <small>List product, feature, or engagement ideas that help your target audience achieve the benefits they're seeking.</small>	Business Outcomes <small>(Changes in customer behavior) What changes in customer behavior will indicate you have solved a real problem in a way that adds value to your customers?</small>	
1		2	
Users & Customers <small>What types of users and customers should you focus on first?</small>	5	User Benefits <small>What are the goals your users are trying to achieve? What is motivating them to seek out your solution? (e.g., do better at my job OR get a promotion)</small>	
3		4	
Hypotheses <small>Convert the assumptions from 2, 3, 4 & 5 into the following template hypothesis statements: "We believe that [business outcome] will be achieved if [user] attains [benefit] with [feature]." Each hypothesis should focus on one feature.</small>	What's the most important thing we need to learn first? <small>For each hypothesis, identify the riskiest assumption. This is the assumption that will cause the entire idea to fail if it's wrong.</small>	What's the least amount of work we need to do to learn the next most important thing? <small>Enumerate the types of experiments you can run to learn whether your riskiest assumption is true or false.</small>	
6	7	8	

El Lean UX Canvas s'ha de treballar conjuntament amb l'equip que té la missió de resoldre el problema, i no només entre els *UXers*. En la casella del problema (1), es crea una declaració del problema, sovint per mitjà d'una plantilla en forma de frase que ens ajudarà a definir-lo, per exemple:

«Hem observat que **[producte/servei/organització]** no compleix **[aquests objectius/necessitats]**, que està provocant **[aquest efecte advers]**. Com podem millorar perquè el nostre producte/servei/equip /organització tingui més èxit basant-se en **[aquests criteris mesurables]**?»

En la casella de resultats (2), s'haurà de posar quins són els canvis que caldrà veure en el comportament dels clients i que indicaran que el problema s'ha resolt i que, per tant, la solució afegeix valor als usuaris finals. Per aquest pas, primer cada persona tindrà uns cinc minuts de treball individual per a trobar tants resultats o canvis com sigui possible. Després es posen les idees en comú i es classifiquen donant un nom a cada categoria. Al final, totes les persones voten per a identificar els tres canvis principals en els quals s'haurà de treballar.

En la tercera secció, la d'usuaris (3), s'identificarà quins són els principals usuaris i clients amb els quals s'ha de treballar. Pel que fa a la secció quarta, els beneficis dels usuaris (4), s'han d'afegir els objectius que els usuaris intenten aconseguir i allò que els motiva a utilitzar una solució, com per exemple, fer millor la feina o aconseguir una promoció professional.

En la casella central, idees de solucions (5), es farà una llista d'idees de

productes, funcions o millores que ajuden a l'audiència objectiu a aconseguir els beneficis que busquen. En la casella sisena, la d'hipòtesis (6), es combinaran les suposicions de les caselles 2, 3, 4 i 5 per crear una frase o declaració. Aquest és un exemple de formulació:

«Creiem que el **[resultat]** s'aconseguirà si **[usuari]** obté **[benefici]** amb **[funció]**.»

Així, la hipòtesi es construeix a partir de suposicions que es tenen sobre els clients o usuaris i les seves necessitats. Alguns exemples de suposicions serien: «quan i com és utilitzat el producte?» o «quines característiques o funcions són importants?». Per tal de seleccionar per quines suposicions començar, es poden classificar segons les condicions que es llisten a continuació. Com més en compleix, més important és validar-la:

- **Suposicions bàsiques:** les que han de ser veritables per tal que la solució resolgui el problema (tal com figura en la declaració de problemes).
- **Suposicions desconegudes:** les que l'equip no té clar que permetin obtenir informació ràpida sobre possibles riscos.
- **Suposicions amb risc:** suposicions que, si es demostren falses, farien que el projecte fallés.

En la secció «quina és la primera cosa important que hem d'aprendre» (7), s'identificarà, per a cada hipòtesi, la suposició amb més risc i se sabrà que serà la suposició que farà que tota la idea falli si és incorrecta. Finalment, per a treballar l'última secció, «quin és el mínim treball que hem de fer per a aprendre la següent cosa més important», cal fer una pluja d'idees de tipus d'experiències que es poden fer per a saber si la suposició amb més risc és verdadera o falsa.

Així, el Lean UX Canvas és una eina de treballar d'inici a fi d'un projecte que permet analitzar un problema, buscar solucions i fer experiències per a posar a prova les nostres suposicions. Aquestes experiències no han de ser necessàriament productes ni solucions finalitzades, sinó que de manera ideal es comença amb experiments que representin poca inversió, com per exemple: un botó fals que no porta a cap lloc o una pàgina de prevenda.

Avantatges

- Funciona per a sistemes existents, com també per a nous productes i empreses.
- Situa el focus en l'adquisició d'aprenentatges que ens ajuden a definir la solució adequada de manera iterativa.
- Construeix una visió compartida per tot l'equip

Inconvenients

- El Lean UX és una manera diferent de treballar i d'aproximar-se a la solució dels problemes de disseny. En posar el focus a construir-mesurar-aprendre, l'objectiu de cada activitat és aprendre una mica més sobre els usuaris. Aquest canvi requereix equips autònoms que puguin centrar-se i siguin avaluats pels aprenentatges realitzats i no per les funcionalitats desenvolupades.
- Tenint en compte aquest canvi de paradigma que representa el Lean UX, és fàcil que es facin petits ajustos sense incorporar tots els canvis necessaris perquè realment aquesta aproximació tingui un impacte positiu. Per això, és important que el Lean UX Canvas es converteixi en una eina de treball diària per tal de guiar la feina de l'equip.
- A més a més, aquest canvi de paradigma inclou la definició i validació d'hipòtesis, procés que és complex i requereix un aprenentatge previ.

Notes

- Cada cop són més les empreses que intenten implantar models de desenvolupament àgil.
- Aquest fet facilita també la introducció de la metodologia Lean UX.

Referències

Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience, Jeff Gothelf: <http://shop.oreilly.com/product/0636920021827.do>

Sense & Respond, Jeff Gothelf & Josh Seiden: <http://senseandrespond.co/>.

The Lean UX Canvas: <http://www.jeffgothelf.com/blog/leanuxcanvas/>.

Lean UX: qué es y cómo ayuda a los usuarios: <https://bbvaopen4u.com/es/actualidad/lean-ux-que-es-y-como-ayuda-los-usuarios>

The Business Model Canvas: <https://strategyzer.com/canvas/business-model-canvas>

Lean Product Design: <https://lean-product-design.18f.gov/2-problem-statement/>.