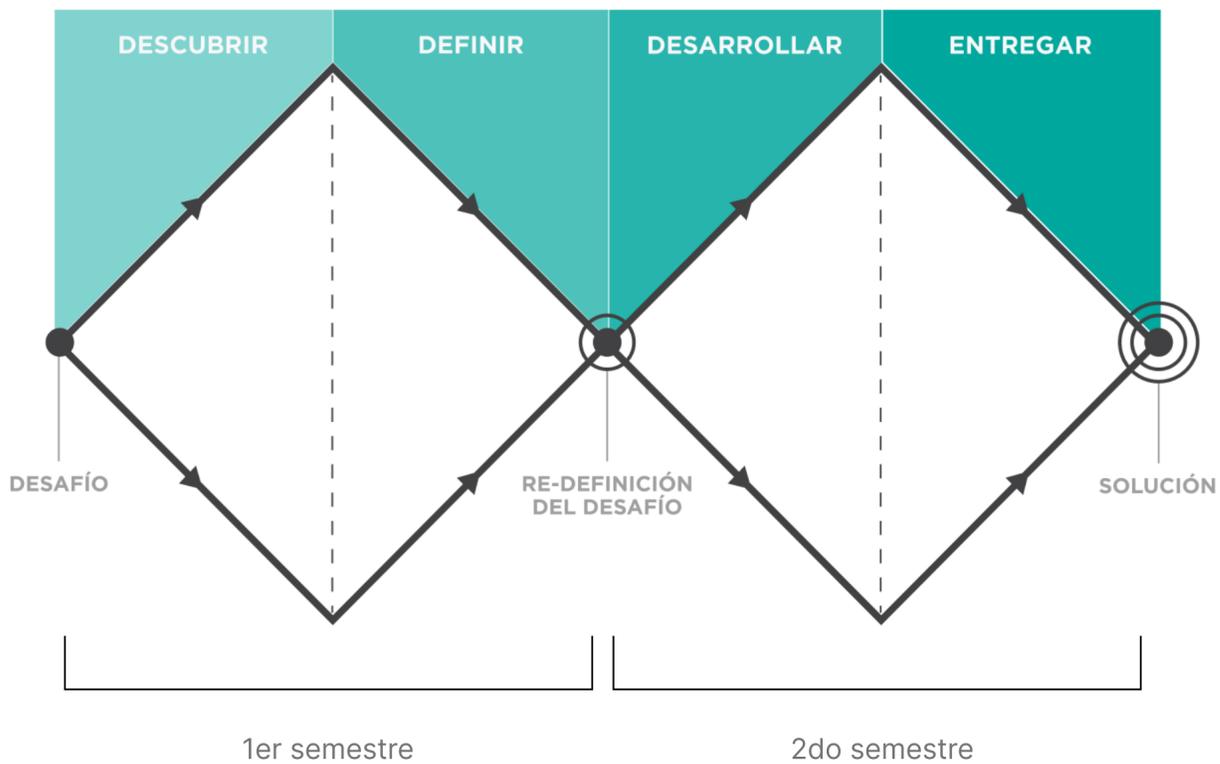


MODELO DEL DOBLE DIAMANTE

DESIGN COUNCIL, 2004



PLANTEAR UNA PREGUNTA O DESAFÍO INICIAL:

¿CÓMO EL DISEÑO PUEDE MEJORAR LA EXPERIENCIA COMUNICATIVA DE LOS PROGRAMAS CURRICULARES UNIVERSITARIOS?

Descubrir

MARZO-ABRIL

- Plantear una pregunta o desafío inicial (hipótesis)
- Proceso de investigación
 - Revisión de literatura
 - Benchmark (comparar como lo resuelven otras entidades)
 - Aplicar entrevistas (entender el problema)
 - Aplicar encuestas (medir el problema)
- Listar y categorizar los hallazgos y painpoints
- Definir user-personas
- Crear mapa de empatía
- Crear un mapa de stakeholder
- Crear un journey map

Pueden pensarse otros métodos de investigación (aún por definir) en esta etapa, según la necesidad del proyecto.

Definir

MAYO-JUNIO

- Priorizar los dolores y definir el problema principal
- Realizar un cardsorting a los usuarios
- Proponer una arquitectura de información
- Proposición de PMV
- Testear el PMV