

Certificación Intuit Design for Delight Innovator

1. Conceptos de diseño para el deleite

1.1 Identificar y definir los principios clave de la mentalidad de Diseño para el Deleite

- 1.1.1 Identificar y definir el principio de empatía profunda con el cliente
- 1.1.2 Identificar y definir el principio de ir de amplio a estrecho
- 1.1.3 Identificar y definir el principio de experimentos rápidos con clientes

1.2 Definir los conceptos centrales de los principios de Design for Delight

- 1.2.1 Identificar las tres métricas de satisfacción del cliente
- 1.2.2 Identificar el papel del cliente
- 1.2.3 Describir la relación entre el problema del cliente, la solución y el beneficio al cliente
- 1.2.4 Describir conceptos de bucle
- 1.2.5 Definir y describir la creación de prototipos y la experimentación

2. Desarrollar una profunda empatía con el cliente

2.1 Definir y describir el proceso de desarrollo de una profunda empatía con el cliente

- 2.1.1 Aprender sobre los clientes a través de la observación
- 2.1.2 Identificar el desafío del cliente
- 2.1.3 Resumir lo aprendido
- 2.1.4 Definir el enunciado del problema del cliente
- 2.1.5 Conceptualizar el estado ideal del cliente

2.2 Aprender sobre los clientes observando su comportamiento

- 2.2.1 Identificar y describir los métodos de observación del cliente
- 2.2.2 Identificar las mejores prácticas de observación del cliente
- 2.2.3 Identificar conclusiones importantes de la observación del cliente

2.3 Examinar lo que aprendiste

- 2.3.1 Identificar los resultados más importantes de las observaciones de los clientes
- 2.3.2 Identificar sorpresas y puntos débiles

2.4 Definir el problema del cliente

- 2.4.1 Identificar los componentes de un planteamiento del problema del cliente
- 2.4.2 Dada una situación, crear o completar un planteamiento del problema del cliente

2.5 Conceptualizar el estado ideal del cliente

- 2.5.1 Identificar los componentes de una declaración de estado ideal
- 2.5.2 Dada una situación, crear o completar una declaración de estado ideal

3. Lluvia de ideas y estrecha

3.1 Identificar los propósitos de la lluvia de ideas y la reducción

3.1.1 Dada una situación, crear o completar una declaración de estado ideal

3.1.1 Identificar el propósito de la lluvia de ideas

3.1.2 Identificar el propósito de la reducción

3.2 Identificar los propósitos de la lluvia de ideas y la reducción (métodos específicos)

3.2.1 Identificar métodos de reducción

3.2.2 Identificar métodos de lluvia de ideas

3.3 Conceptualizar el estado ideal del cliente

3.3.1 Identificar las mejores prácticas para la lluvia de ideas

3.3.2 Identificar las mejores prácticas para la reducción

3.4 Conceptualizar el estado ideal del cliente

3.4.1 Identificar métodos de representación de ideas

3.4.2 Identificar la información necesaria en una representación

4. Realice experimentos rápidos con los clientes

4.1 Identificar los propósitos de la lluvia de ideas y la reducción

4.1.1 Describir el proceso de experimento rápido

4.1.2 Identificar los propósitos de los experimentos rápidos con clientes

4.2 Generar una lista de supuestos

4.2.1 Definir e identificar supuestos

4.2.2 Describir los supuestos y la importancia del experimento

4.3 Priorizar los supuestos de comportamiento del cliente

4.3.1 Dado un conjunto de supuestos, identificar los supuestos más cruciales

4.3.2 Dado un conjunto de supuestos, identificar los supuestos menos probados

4.3.3 Dado un conjunto de supuestos, identificar los supuestos del Salto de Fe

4.4 Crear un experimento para probar el supuesto del “acto de fe”

4.4.1 Identificar los componentes de un buen experimento

4.4.2 Identificar los componentes de un enunciado de hipótesis

4.4.3 Dada una situación, crear o completar un enunciado de hipótesis

4.5 Prototipo de su experimento internamente

4.5.1 Identificar métodos de creación de prototipos

4.5.2 Identificar los requisitos de un experimento exitoso

4.6 Evaluar los resultados de las pruebas e identificar los próximos pasos

4.6.1 Evaluar el éxito de una prueba

4.6.2 Identificar lo que aprendió de la prueba

4.6.3 Describir cómo identificar los siguientes pasos