

# Observación encubierta

Obtener información objetiva sin interferir provocando algún tipo de influencia.

Observa a un usuario interactuando con un producto, servicio o prototipo, sin que sepa que está siendo evaluado. Una vez acabada la interacción realiza las siguientes preguntas:



Fecha

Fase:

Qué funciona

Qué se puede mejorar

Preguntas

Ideas

# Start, stop, continue

Obtener feedback o retroalimentación sobre el proyecto.



Fecha

Fase:

START

¿Qué cosas deberíamos comenzar a hacer para mejorar el proyecto?

STOP

¿Qué cosas deberíamos dejar de hacer, en pro del proyecto?

CONTINUE

¿Qué cosas hacemos actualmente que están beneficiando al proyecto y que deberíamos mantener?

# Scamper

Aumentar el número y variedad de las ideas.

Se desarrolla sobre una o varias ideas generadas durante una lluvia de ideas. Consiste en aplicar diferentes hipótesis a cada una de ellas para generar otras nuevas. Las letras del acrónimo S.C.A.M.P.E.R. significan: Sustituye, Combina, Adapta, Modifica, Pon otros usos, Elimina, Reduce.



Fecha  
Fase:

SUSTITUYE

---

COMBINA

---

ADAPTA

---

MODIFICA

---

PON OTRO USO

---

ELIMINA

---

REDUCE

---

# Valoración primer bloque

Tener una visión clara y de conjunto del trabajo que has hecho durante un bloque, ver en qué dirección vas y qué cambios ha habido. Con esta visión global puedes hacer una valoración y planificar mejor el siguiente bloque de trabajo.



Fecha  
Fase:

Contesta las preguntas

Objetivos que te marcaste al principio del bloque

Herramientas gustaría usar en el nuevo bloque

Metas que has alcanzado al acabar el bloque

Principales distracciones del foco que has tenido en este bloque

Cambios que has decidido durante el proceso

Puntos fuertes que has descubierto a lo largo de este bloque

Herramientas que te han servido para el proceso proyectual

Otros aspectos a destacar del trabajo en este bloque