

TA7

1. Personas

Esta técnica cumple directamente con el objetivo del equipo de desarrollo al crear usuarios ficticios para poder ver las necesidades y motivaciones de los mismos. Mejorando así la toma de decisiones de diseño y funcionalidad.

2. Apprenticing

Es una buena técnica para la meta del equipo, ya que permite a uno ponerse en situación de aprendiz, pasando a ser uno mas del equipo, haciendo preguntas y parte de los procesos para poder así comprender el flujo de trabajo y las responsabilidades de sus compañeros.

3. Family Therapy

Es la técnica mas adecuada para el equipo que se encuentra en conflicto, ya que esta nos permite ponernos en la posición de los demás y escucharlos entendiendo así mejor los puntos y justificaciones detrás de sus puntos de vista.

4. Brainstorming

Es una de las mejores opciones ya que fomenta la creatividad, la colaboración y logra integrar a un grupo de personas que puede ser grande

5. Interviewing

Una de las mejores técnicas, para obtener información sobre la experiencia de los usuarios, puede ser una entrevista ya que recibiremos respuestas a nuestras inquietudes directamente de parte del cliente, puede ser que para que sea mas efectiva deba darse a mayor escala, no a un único usuario, y así podremos obtener todos los conocimientos que consideremos necesarios para mejorar dichas experiencias.

6. Family Therapy

Mediante la implementación de reuniones a cargo de un profesional se intercambiarían distintos puntos de vista de los stakeholders, llevando al proyecto en cuestión por un camino mas organizado, identificando técnicas comunes utilizadas por los diferentes departamentos.

7. Mind mapping

Esta técnica se puede implementar para este caso ya que permite organizar las ideas que tengamos en nuestro cerebro, diagramarlas y generar conexiones entre estas para así obtener una vista general, de este mismo modo puede ser utilizada por el equipo de

desarrollo para identificar las relaciones entre las áreas de trabajo, además de visualizar características de la aplicación relacionadas al usuario.

8. Wikis

Es la mejor solución ya que se busca la colaboración de un grupo grande y variado de gente en línea, dándoles una facilidad de poder acceder e intercambiar información en línea y desde cualquier lugar de forma fácil y eficiente

9. High fidelity prototype y interviewing

La técnica de High fidelity prototype es adecuada para el caso ya que se busca un prototipo “preliminar” capaz de realizar cambios rápidos y modificaciones. Junto al interviewing permitiendo evaluar el feedback de los empleados y voluntarios de la organización sobre el prototipo.

10. Document Archeology y interviewing

La técnica de Document Archeology es útil en este caso ya que se esta basando en un sistema existente, donde se tiene que revisar documentación para la mejora del sistema, esta al no ser una técnica completa es complementada por interviewing permitiendo analizar los factores claves y detalles.