

Tabela 5: Técnicas de DT de acordo com suas Fases [10], [31], [14]

Fase	Técnica	Relacionada	Descrição
Imersão	Desafio Estratégico		Fazer perguntas como: "Como podemos..."
	Seleção de Desafio		Avaliar e selecionar desafios a serem perseguidos pela equipe.
	Compartilhamento do Conhecimento		O que se conhece e o que não se conhece para resolver o problema, e o que precisa ser estudado para resolvê-lo.
	Planejamento de Pesquisa		Planejar a pesquisa considerando usuários, <i>stakeholders</i> , especialistas, contextos e <i>benchmarks</i> .
	Questionários		Pesquisa de referências e contextos problemáticos.
	Pesquisa exploratória		Pesquisa de referências e contextos problemáticos que auxilia a equipe no entendimento do contexto a ser trabalhado.
	Entrevistas		Método que procura, em uma conversa, com um entrevistado, obter informações relacionadas ao tema central por meio de perguntas.
	Reenquadramento		Examinar problemas do usuário sob diferentes perspectivas para permitir a desconstrução de crenças e suposições dos <i>stakeholders</i> .
	Pesquisa Desk		Pesquisa de informações relacionadas ao tema do projeto em fontes diversas, tais como <i>websites</i> , <i>blogs</i> , revistas, livros e artigos.
	Cadernos de Sensibilização		Forma de obter informações sobre os usuários com um mínimo de interferência sobre suas ações.
	Sessões Generativas		Encontros com os <i>stakeholders</i> para que dividam suas experiências e realizam atividades sobre o tema do projeto para exposição de suas visões.
	Um dia na vida		Membros da equipe do projeto assumem o papel do usuário por um período de tempo para interagir com os confrontos que o mesmo enfrenta dia a dia.
	Sombra		Acompanhamento do usuário por um membro da equipe do projeto por um período de tempo que inclua a interação com o produto ou serviço que está sendo analisado.
Ideação	Compartilhamento		Compartilhar todas informações e percepções identificadas na fase de Ideação.
	<i>Personas</i>		Criar personagens fictícios para utilizá-los como refinamento para a solução
	Mapa de Empatia		Compreender as personas, o que sentem, veem, ouvem, falam, fazem, fraquezas e pontos fortes
	Síntese		Sintetizar todo o aprendizado.
	<i>Brainstorming</i>		Discussão de ideias para possíveis soluções.
	<i>Workshop</i> de Cocriação		Encontro organizado com uma série de atividades no intuito de estimular a criatividade e a colaboração dos <i>stakeholders</i> para criar soluções inovadoras.
	Cardápio de Ideias		Apresentação de todas as ideias geradas no projeto para discussão, desdobramentos e identificação de oportunidades de negócio.
	Matriz de Posicionamento		Ferramenta de análise estratégica das ideias geradas no projeto. A matriz de posicionamento é utilizada para validação das ideias.
	<i>Customer Journey</i>		Permitir que o <i>stakeholder</i> proponha soluções a partir da sua descrição do usuário incluindo pensamentos e sentimentos
	<i>Blueprint</i>		Notação visual representando o processo de solução, assim como personagens e atividades
Implementação	Prototipação em Papel		Criação de protótipo que expresse as ideias dos participantes em pequenos pedaços de papel para representar esquematicamente as telas do projeto.
	Modelo de Volume		Representações do produto em vários níveis de fidelidade, desde baixa, com poucos detalhes, até alta, com a aparência do produto final.
	Encenação		Simulação improvisada de uma situação para ser representada em uma interação entre o usuário e o produto.
	<i>Storyboard</i>		Representação de uma história através de quadros compostos por desenhos, fotografias e colagens para visualizar o encadeamento da solução.
	Protótipo de serviços		Simulação de artefatos, ambientes ou relações interpessoais que representam os aspectos do produto para envolver o usuário e simular a solução proposta.
	Hipóteses e Teste		Hipóteses de solução e teste das hipóteses.
	Pivotante		Mudança de solução a partir dos resultados obtidos.
	Considerações		Considerações do grupo que participou do desenvolvimento da solução.