1) Persona analysis, ya que está técnica crea perfiles ficticios con ciertas características que ayudan a modelar el diseño.

2) Apprenticing, ya que se basa en evaluar cómo trabaja el cliente y se busca re implementar partes del trabajo ya existente.

3) Family therapy, ya que las personas escuchan y comprenden las posiciones de los demás individuos.

4) Mind map porque permite que varias personas participen en la generación de ideas.

5) Entrevistas, en este caso el equipo de desarrollo debería entrevistar a los usuarios para ver que es lo que esta faltando en el sitio web

6) Wikis se adapta bien a los proyectos más grandes ya que permite discusiones organizadas y todos pueden aportar no importa donde estén ubicados geográficamente.

7) Prototipos low-fidelity, debido a que al recién estar en un startup y que todavía quieren ver de explorar sus enfoques, funcionalidades e identificar las conexiones y relaciones de las distintas áreas, esta es la técnica que más se adecua a sus necesidades.

8) Ya que la empresa ya tiene datos que necesitan para su objetivo, lo que les falta es entrevistar a los empleados de empresas objetivo para comprender sus necesidades.

9) Prototipo high-fidelity, ya que es necesario un prototipo funcional que sea escalable y fácil de modificar para progresivamente llegar al objetivo final.

10) Document archeology es la técnica adecuada para la situación, ya que trata de buscar requerimientos nuevos a través del análisis de los documentos existentes en la empresa.