

Investigación
+Diseño
+Desarrollo



Técnicas

Purpose to Practice (LS)	Definir	Prototipar	Probar
Definición de criterios de éxito (gral)	Definir	Prototipar	Probar
Delphi UX	Definir	Prototipar	Probar
Taller de mapeo	Definir	Prototipar	Probar
-- Brainstorming,	Definir	Prototipar	Probar
-- Mapa de afinidad,	Definir	Prototipar	Probar
-- Card Sorting (abierto o cerrado)	Definir	Prototipar	Probar
-- KJ o dot voting	Definir	Prototipar	Probar
Personas	Definir	Prototipar	Probar
Observación etnográfica (AEIOU / POEM)	Definir	Prototipar	Probar
Storyboards	Definir	Prototipar	Probar
Mapa de empatía	Definir	Prototipar	Probar
Diarios de Usuario	Definir	Prototipar	Probar
Encuestas	Definir	Prototipar	Probar
Entrevistas	Definir	Prototipar	Probar
Benchmarking	Definir	Prototipar	Probar
Viaje de Usuario	Definir	Prototipar	Probar
Modelado de sistemas (UML/SysML)	Definir	Prototipar	Probar
Tree testing	Definir	Prototipar	Probar
Test de usabilidad	Definir	Prototipar	Probar
Mago de Oz	Definir	Prototipar	Probar
Design sprint	Definir	Prototipar	Probar
Diseño experimental	Definir	Prototipar	Probar
Técnicas de presentación	Definir	Prototipar	Probar
El Arte de las preguntas poderosas	Definir	Prototipar	Probar
Storytelling	Definir	Prototipar	Probar
Pensamiento visual	Definir	Prototipar	Probar
Visualización	Definir	Prototipar	Probar