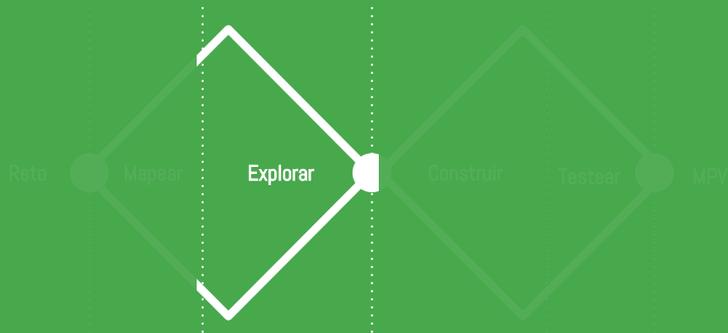


# ENTREVISTA CUALITATIVA.

Itinerario Creación de Producto.  
Fase Explorar.  
Ejemplo.



## ENTREVISTA

1)Objetivos y límites del proyecto.  
2)Descripción del tema a tratar.  
3)Preguntas a realizar.

## USUARIO/CLIENTE

1)Nombre/edad/profesión  
2)Nivel cultural.  
3)¿Cuál es su relación con el tema a tratar?

## OBSERVACIONES

¿qué has descubierto que no supieras?

¿qué crees que te falto por descubrir?

¿qué te ha impactado?

Después de la Entrevista, ¿dónde te gustaría profundizar? ¿qué dudas te han quedado?

Para profundizar más en nuestro usuario y no hablar desde la inventiva nuestro primer contacto fue con las entrevistas. Aquí realizamos 6-7 con un perfil parecido para "escuchar" y "entender" a nuestro cliente. Estas entrevistas nos ayudaron a quitarnos el mito de la gente mayor no usa las nuevas tecnologías.

## OBSERVACIONES

### ENTREVISTA

- 1)Objetivos y límites del proyecto.
- 2)Descripción del tema a tratar.
- 3)Preguntas a realizar.

Entender la relación y uso de la gente mayor de la tecnología

¿Cuándo y para que usa tecnología?

### USUARIO/CLIENTE

- 1)Nombre/edad/profesión
- 2)Nivel cultural.
- 3)¿cuál es su relación con el

Pedro  
70 años  
Jubilado/ Viudo

¿qué has descubierto que no supieras?

Se maneja con la tecnología, acaba de abrir su Facebook

Caza pokemons para su nieto de 8 años en su tiempo libre

¿qué crees que te faltó por descubrir?

Aparte de su nieto, que relación tiene más con consolas

¿qué te ha impactado?

No le es tan desconocido el mundo de las consolas

Con su sobrino juega en la nintendo WII

Por el solo no juega, pero con su nieto es una herramienta de comunicación

Después de la Entrevista, ¿dónde te gustaría profundizar? ¿qué dudas te han quedado?

Cuando se habla de juegos es un poco despectivo para él, pero hablarle de retos no

Entender más el tema de retos diarios