

El model “User experience fishbowl”

El model *User experience fishbowl* s'aplica en situacions en què és necessari debatre en equip al voltant d'un repte (un problema, una funcionalitat complexa, una estratègia de grup, etc)

Índex d'aquest article

On aplica?	1
Eina	1
Temps estimat per aquesta activitat	3
Com funciona?	4
Fase 1: Presentació de l'equip i exposició del problema o repte a resoldre	4
Fase 2: Debat amb voluntaris	4
Fase 3: Ronda de preguntes	5
Fase 4: Ronda de propostes, idees i solucions	5
On podem tenir més informació sobre aquesta activitat?	5

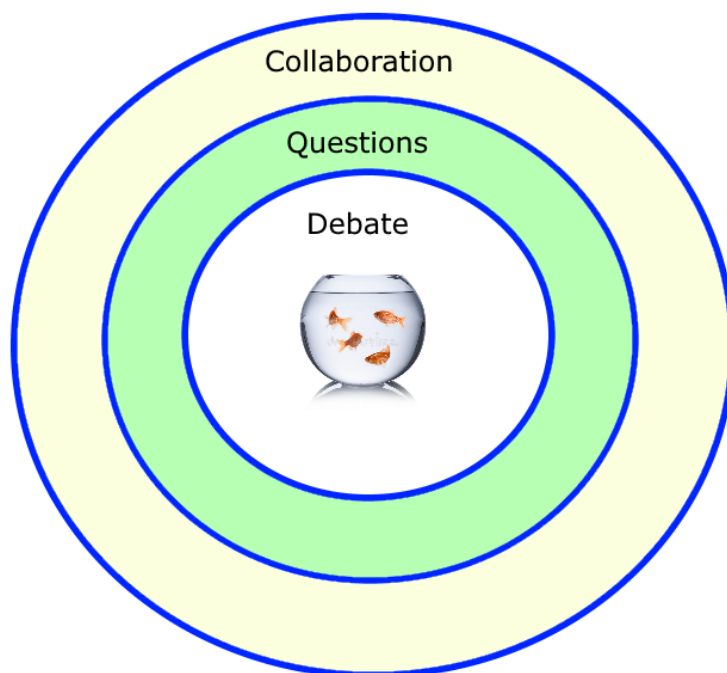
On aplica?

Davant de dubtes amb la funcionalitat, o la forma com l'usuari utilitza una eina. Per cercar la millora contínua, on uns membres de l'equip exposen un cas, i l'equip en ple ajuda a cercar vies de millora. En *refinements* per explorar noves funcionalitats, o baixar el detall d'una funcionalitat. En un Sprint Retrospective per cercar aspectes de millora

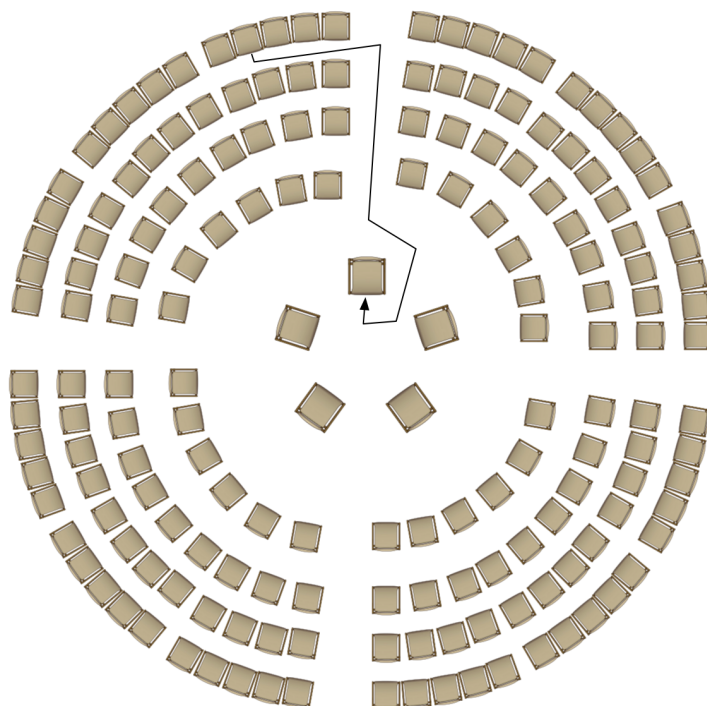
Eina

Un espai de debat en el qual es pugui garantir la tranquil·litat necessària per la seva execució. Una sala de reunions o una sessió de videoconferència.

Per a una activitat no presencial: Un tauler amb diferents àrees on els participants aporten contingut a mesura que l'activitat avança



Per a sessions presencials, es pot adaptar una sala de reunions amb cadires disposades concèntricament, de forma que en la part interior puguin seure les persones que iniciaran el debat de l'activitat. I darrere d'elles se situïn la resta de participants de la sessió. A la zona més externa, per exemple a les parets de la sala) es disposen els murals o taulers que serviran als participants de la sessió per a fer les aportacions finals



Participa l'equip al complet, incloent-hi les persones que poden explicar la funcionalitat en qüestió, els problemes o els reptes. I també aquelles persones que poden ajudar a resoldre els problemes, o donar idees, o construir una solució (UX, usuaris, altres equips, direcció, equips tecnològics, etc).

Un membre de l'equip ha de jugar el paper de “moderador de l'activitat”. Presentant les fases i controlant el temps. Tots els participants tenen accés al tauler de l'activitat en igualtat de condicions. Tothom és lliure d'editar el tauler, d'incorporar informació i completar les aportacions dels altres.

Temps estimat per aquesta activitat

1 hora

Com funciona?

Aquesta activitat s'articula d'acord amb l'execució de 4 fases col·laboratives:

Fase 1: Presentació de l'equip i exposició de la qüestió o repte a resoldre (5-10 minuts)

Fase 2: Debat amb voluntaris (15-20 minuts)

Fase 3: Ronda de preguntes (5 minuts inicials per a formular les preguntes, i 15-20 minuts per debatre les respostes)

Fase 4: Ronda de propostes, idees i solucions (15-20 minuts)

Cada una d'aquestes fases estan sotmeses a un temps d'execució que controlarà el moderador

Fase 1: Presentació de l'equip i exposició del problema o repte a resoldre

El moderador de l'activitat presenta els objectius de l'activitat i les regles de funcionament.

Presenta els membres que participaran en l'activitat i descriurà la qüestió o repte a resoldre.

Fase 2: Debat amb voluntaris

El moderador demana la participació de 3 o 7 voluntaris en aquesta fase, les quals tindran l'oportunitat de debatre entre elles sobre el repte plantejat. Per a sessions virtuals, els voluntaris col·loquen un post-it amb el seu nom al cercle intern del tauler. Per a sessions presencials, els voluntaris s'asseuen a les cadires disposades al cercle intern de la sala.

Els voluntaris inicien un debat que té una durada prèviament pactada amb el moderador (generalment de 10 a 15 minuts). La resta de participants resten en silenci i prenen notes. No intervenen.

Els voluntaris parlen obertament i sense cap impediment. Parlen com si estiguessin sols. Se centren a explicar la seva experiència en el repte (una funcionalitat, una experiència d'usuari, etc) i com han resolt els problemes o quins impediments han trobat

Fase 3: Ronda de preguntes

Un cop exhaurit el temps de debat de la fase anterior, s'obre un altre termini de temps curt, on la resta de participants plantegen preguntes sobre allò que s'ha debatut. Les preguntes són anònimes i es vehiculen al moderador. Les preguntes han d'anar orientades a resoldre dubtes, i no a fer propostes directes de solució.

Un cop exhaurit el temps per a fer les preguntes, s'obre un espai de temps més llarg on el moderador verbalitza al cercle intern aquestes preguntes, establint-se un flux de comunicació on ara tant els membres del cercle intern com tots els participants poden debatre al voltant de la pregunta realitzada. El moderador ha de vetllar per assegurar que tots els participants tenen les mateixes oportunitats de participar

Fase 4: Ronda de propostes, idees i solucions

Un cop exhaurit el temps de la fase anterior, s'obre un últim termini de temps on tots els participants poden exposar idees, propostes de solució o conclusions al voltant del punt debatut en la sessió. Els participants escriuen les seves propostes, conclusions o reflexions en un mural habilitat en un extrem de la sala, o bé en el cercle més extern del panell proposat per a sessions virtuals

On podem tenir més informació sobre aquesta activitat?

Estructuras liberadoras

"User Experience Fishbowl. Comparte el conocimiento obtenido desde la experiencia con una comunidad más grande" - Web

(<https://estructurasliberadoras.com/menu-ls/user-experience-fishbowl/>)