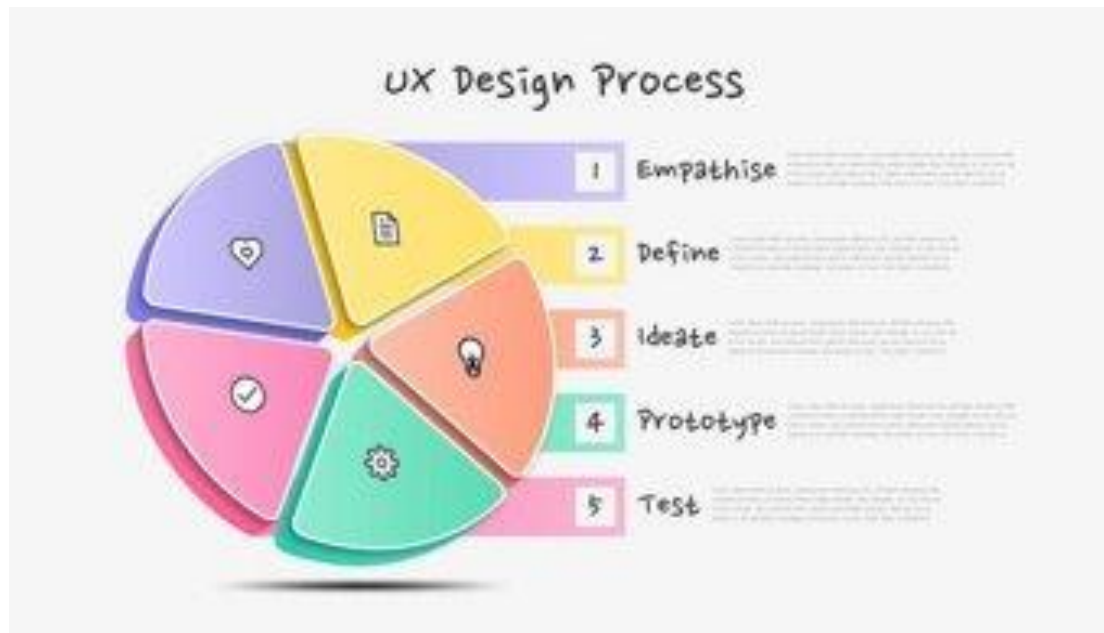


METODOLOGÍA SOFTWARE PROTOTYPING

Daniel Calvo (CEO), Angel García (CFO), Youssef Assbaghi(CTO)

Grupo 6

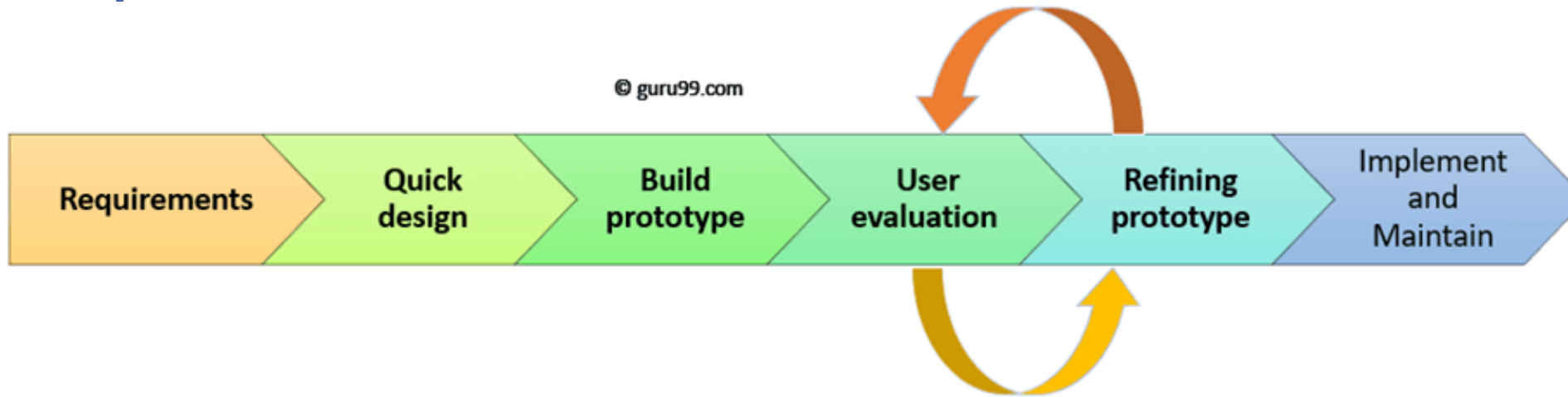
Descripción



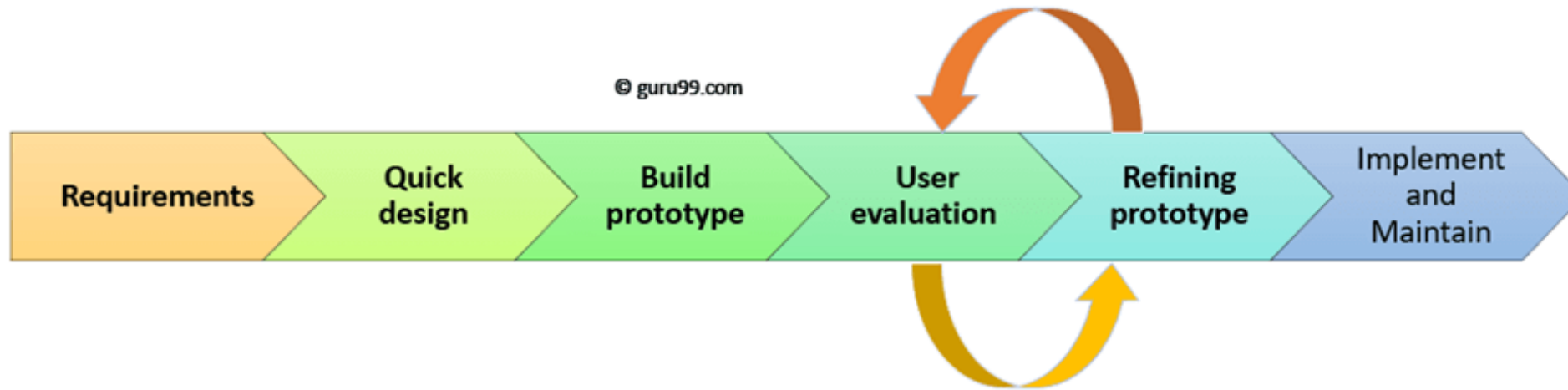
- ▶ Metodología basada en el proceso de crear prototipos de aplicaciones Software
- ▶ Prototipo -> Simula aspectos del producto final
- ▶ Ayuda al cliente a definir los requisitos
- ▶ Se puede hacer test sin necesidad de tener el producto final
- ▶ Herramientas Online: Flinto (MAC), Figma (WEB), Marvel (WEB), InVision

Aplicación

© guru99.com



- 1. Requeriments:**
 - Se definen en detalle los requisitos del sistema
 - Los usuarios del sistema son entrevistados
- 2. Quick design:**
 - Se realiza un diseño simple del sistema
 - Sirve para dar una breve idea al usuario
- 3. Build prototype:**
 - Se diseña un prototipo real basado en la información recopilada en la fase previa



4. User evaluation:

- El sistema propuesto se presenta al cliente para una evaluación inicial
- Ayuda a descubrir las fortalezas y debilidades del modelo de trabajo

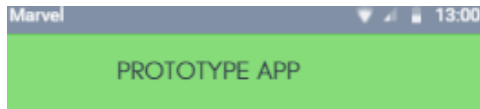
5. Refining prototype:

- Se comprueba que el usuario esté satisfecho con el resultado final y se debe de modificar en caso de que no lo esté.
- Esta fase no terminará hasta que el usuario esté satisfecho con el resultado obtenido

6. Implement and Mantain:

- Una vez que se desarrolla el sistema final basado en el prototipo final, se testea y se implementa en producción

Ejemplo práctico

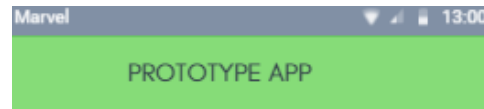


SIGN IN

LOG IN



Pantalla principal



REGISTRARSE



Registro



INICIAR SESIÓN



Inicio Sesión

Ejemplo práctico



Pantalla principal

A screenshot of a mobile app prototype registration screen. It features a green header bar with "PROTOTYPE APP". Below the header, there are several form fields: "Correo electrónico" with the value "ejemplo@e-campus.uab.cat", "Nombre de usuario" with the value "Ejemplo1", "País" with a dropdown menu showing "España", "Población" with the value "Cerdanyola", "Código Postal" with the value "08100", "Contraseña" with masked characters, and "Repetir Contraseña" with masked characters. At the bottom of the form is a green button labeled "REGISTRARSE". The bottom of the screen shows a dark blue navigation bar with three white icons: a back arrow, a circle, and a square.

Registro

A screenshot of a mobile app prototype login screen. It features a green header bar with "PROTOTYPE APP". Below the header, there are three form fields: "Correo electrónico", "Nombre de usuario", and "Contraseña". Below these fields is a green button labeled "INICIAR SESIÓN". Underneath the button, there is a link that says "Aún no tienes una cuenta? Regístrate aquí." The bottom of the screen shows a dark blue navigation bar with three white icons: a back arrow, a circle, and a square.

Inicio Sesión

Ventajas

- ▶ Muy visual
- ▶ Rápido de realizar
- ▶ Coste de realización bajo



Aumento del feedback

Mayor conocimiento del SW

Detectar requisitos erróneos

Fácil de modificar

Inconvenientes

- ▶ Requiere participación activa del usuario
- ▶ El usuario cree que es la solución a sus problemas cuando es solo un modulo
- ▶ Directivos/usuarios piensan que el proyecto ya está terminado
- ▶ No hay proceso de codificación
- ▶ Puede haber excesivos cambios



Bibliografía

- ▶ S. Reeves. "What Is Software Prototyping And Why Do You Need It?" Goodcore.co.uk, <https://www.goodcore.co.uk/blog/software-prototyping/>
- ▶ "SDLC Prototype model: Design, advantages, disadvantages and applications" Yuvayana.org, <https://er.yuvayana.org/sdlc-prototype-model-design-advantages-disadvantages-and-applications/>
- ▶ M. Martin. "Prototyping Model in Software Engineering: Methodology, Process, Approach" Guru99.com, <https://www.guru99.com/software-engineering-prototyping-model.html>
- ▶ T. Granollers. "Prototipos Software" mpiua.invid.udl.cat, <https://mpiua.invid.udl.cat/prototipos-software/>
- ▶ https://en.wikipedia.org/wiki/Software_prototyping