

Funcionalidades:

- Mapa:
 - Al darnos la dirección para la vacuna, la página nos despliega un mapa que podemos abrir con Google Maps o Waze, lo que permitirá a los usuarios llegar a la dirección.
- Mail:
 - Al tener la confirmación, no solo nos aparece en la página final, sino que también nos llegará un mail que contenga todos los datos importantes.

¿Cómo iteramos?

- Personas:
 - Definimos x personas porque...
 - Tomamos en cuenta que hay diferentes tipo de personas que pueden registrar a algunx adultx mayor por internet y quisimos poder ponernos en sus zapatos. También para entender las necesidades que cualquier usuario podría tener.
 - Los escenarios elegidos fueron porque...
 - Quisimos tomar en cuenta los perfiles de nuestras personas para que los escenarios que planeamos fueran los más cercanos a la realidad y poder cubrir ciertas funcionalidades básicas.
- Prototipo
 - El prototipo se basó en la funcionalidad planeada de las personas que definimos antes
 - Se realizaron entrevistas usando el prototipo
 - Gracias a las entrevistas nos dimos cuenta de muchas mejoras que había que hacer en el prototipo. Resultaron muy útiles.
- Backlog
 - A partir de las entrevistas, el prototipo y la retroalimentación obtenida, se realizaron User Stories con las funcionalidades que se debían implementar en el proyecto.
 - Ya con un poco de retroalimentación, teníamos más idea de que hacía falta.
- Proyecto Final
 - Después de todo lo anterior, el proyecto final cumplió con los requerimientos que fuimos obteniendo a lo largo de los procesos anteriores. Creemos que se logró un resultado bastante bueno y muy apegado a las necesidades de las personas que habíamos definido. Se logró de una forma más estructurada y organizada y alcanzamos a apreciar lo útil que es aplicar metodologías ágiles para realizar un proyecto.

¿Qué aprendimos?

1. Priorizar: Priorizar las cosas con base en retroalimentación
2. Métodos de organización: No solo es necesario el conocimiento técnico, si no que un método de organización y técnicas para realizar un proyecto es igual de importante.
 - a. Hicimos un Kanban board para el proyecto, en Trello.
 - b. Algunos de nosotros comenzamos a utilizar Kanban boards para uso personal y fueron muy efectivas.
3. Empatía: Ponernos en el lugar del usuario y tratar de hacer el producto más amigable. Esto tratando de hacer el diseño apto para todo tipo de personas, tratar de

hacer que los elementos sean visibles y entendibles (idioma). Aunque hicimos las personas, tuvimos varios comentarios en las pruebas de usuario que nos hicieron ver que sí nos faltaba meternos un poco más en el papel.

¿Qué haríamos diferente?

1. Realizar un backlog antes del prototipo para tener más presente las cosas que debería incluir el prototipo. La estructura de la clase no permitió que hagamos esto pero probablemente hubiera facilitado el proceso de desarrollo.
2. Realizar un prototipo de baja fidelidad para tener más idea acerca de las funcionalidades requeridas, así como testearlo con usuarios para tener retroalimentación y llegar más preparados al prototipo de fidelidad media.
3. Ahora que ya conocemos técnicas para la planificación, las podríamos integrar a nuestra planeación, por ejemplo el planning poker. Hacer esto desde el principio para saber medir mejor el tiempo.