

EQUIPO 1

Fin de Unidad Temática 1

AGENDA



Introducción

Aspectos positivos

Robertson vs. UCUMeter

Comunicación

De Conejo a Caballo

Summary





Ucumeter

Please enter the code

Submit

The code is found on the screen in front of you

INTRODUCCIÓN

Se decidió hacer la comparación entre el proyecto UCUMeter realizado en el Reto y lo planteado en la experiencia de los Robertson.



ASPECTOS POSITIVOS

ENTREVISTA

BRAINSTORM

**PERSONA
ANALYSIS**

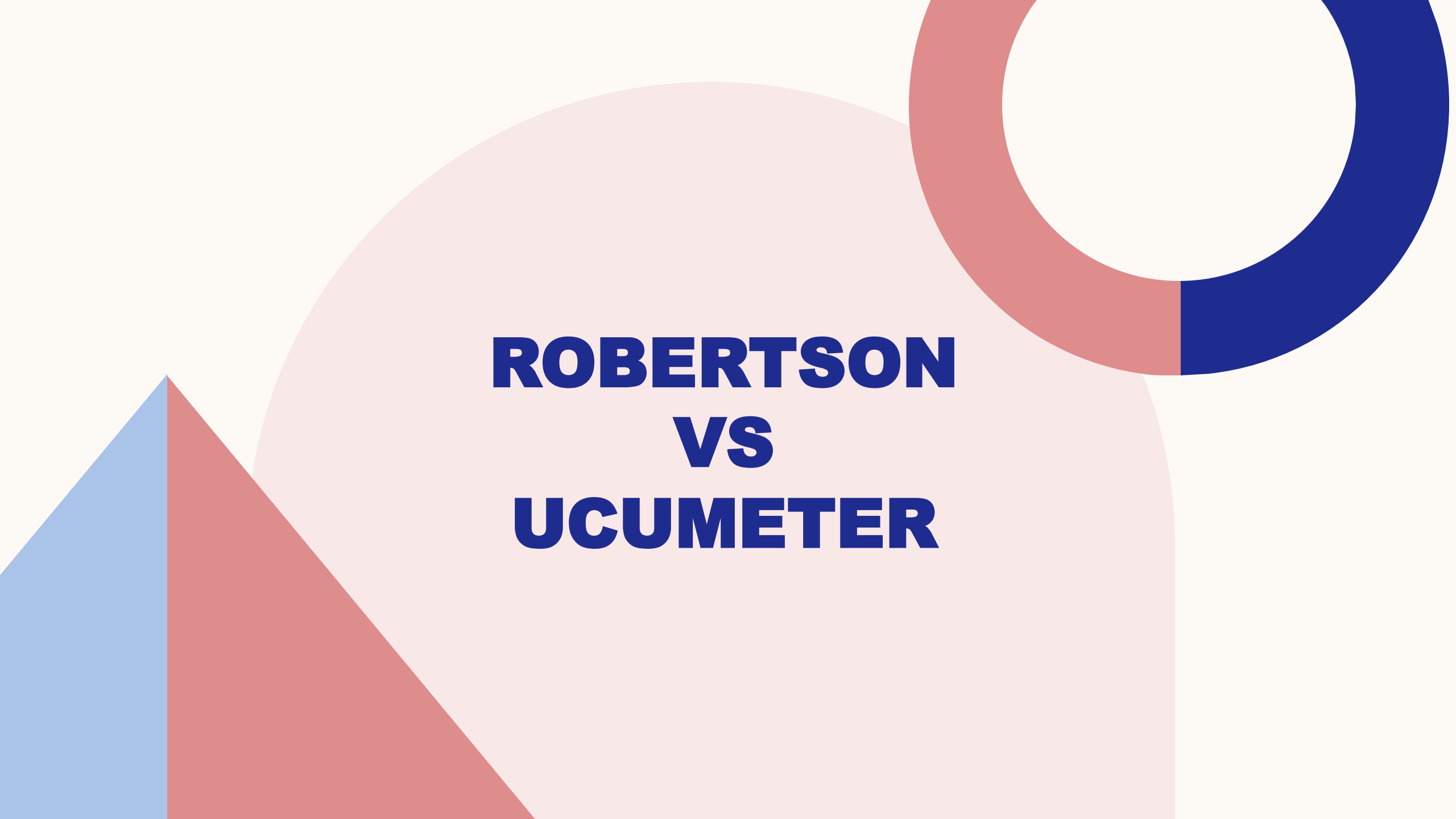
**LOW-FIDELITY
PROTOTYPES**

**Facilita la
comprensión del
problema.**

**Logra visualizar
detalles de lo
esperado.**

**Evidencia
necesidades y flujo
de uso.**

**Presenta una
representación
simple de las
posibles pantallas**



ROBERTSON VS UCUMETER

COMUNICACIÓN

- Hay una necesidad de tener una comunicación constante con el cliente para poder plantear dudas, cambios, entre otros.
- Se podría haber aprovechado el enfoque iterativo si se hubiese contado con más tiempo.

NO SE DEFINIERON METAS

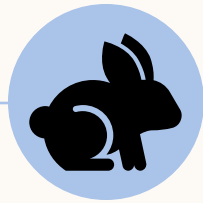
¿QUÉ SE PRECISA DE LA APLICACIÓN QUE NO SE ENCUENTRE YA EN EL SOFTWARE EXISTENTE?

¿QUÉ PARTES DE LA APLICACIÓN SE PUEDEN MEJORAR?

¿ES REALMENTE VENTAJOSO ESTE PRODUCTO?

¿CUÁL ES LA ESENCIA DEL PRODUCTO?

DE CONEJO A CABALLO

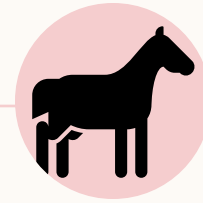
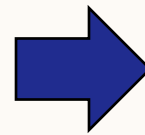


CONEJO

Suposición de proyecto simple.

Tiempo reducido.

Poca formalidad.



CABALLO

Necesidad de mas tiempo.

Cantidad de desarrolladores



CONCLUSION

Carlos G inventa algo sobre la marcha