**Retroalimentación wireframe**

**¿Cómo se relaciona la técnica de personas con el wireframe desarrollado?**

En la técnica de personas se definió, además de la historia de las personas y de otros datos básicos, su dominio del uso de tecnología y hobbies, basándonos en ésta información decidimos el nivel de complejidad máximo que puede tener la interfaz y la temática que seguirán los elementos de ésta. Dicha información se obtendrá de los datos de uso que Facebook proporciona de cada una de las personas que decidan usar la aplicación, en base a las investigaciones que se tienen y las que se sumarán en un futuro próximo, se irán armando las *personas* para tener la interfaz que corresponda para cada una.

También se tomó en cuenta la técnica de personas como base para crear un wireframe que a primera vista pudiese atrapar al usuario, lograr el enganche mostrándole información suficiente sin demasiado texto. Ya que nuestras personas definidas están aisladas y suelen dejar casi siempre en el primer intento algo nuevo. Por lo cual este wireframe es punto crítico para nuestro cometido.

**¿Cómo pueda la interfaz adaptarse a las personalidades de los usuarios?**

No tenemos pensado desarrollar múltiples interfaces personalizadas para cada tipo de usuario, si no que nos basaremos en el usuario con características más específicas y usando su información desarrollaremos la interfaz definitiva del proyecto, salvo que consideremos sumamente necesario la implementación de una interfaz diferente.

Aunque otra solución en discusión para la adaptación de la interfaz según la personalidad es la de utilizar los componentes como la cámara para poder obtener patrones o gestos y de ahí adaptar la interfaz del usuario. Aunque esta solución trae consigo el problema de la invasión y posiblemente un efecto negativo en perspectiva del usuario al sentirse tal vez inseguro. Aún se tiene que recabar más información.

Debido al contexto del proyecto, la adaptación de la interfaz será mayormente enfocada en el aspecto estético de la misma, colocando en posiciones privilegiadas elementos con los que deseamos que el usuario interactúe frecuentemente, y cuidado el uso de la paleta de colores usando teoría de psicología de colores, igual en las formas de los objetos y de los textos que se mostrarán en pantalla.

Aunque de ser necesario podríamos recabar datos sobre algún estudio médico, en caso de existir, donde se haya comprobado que las personas en la situación con la que vamos a tratar, tengan alguna cierta orientación hacia algún tipo de patrones o interfaz diferente, pero esto se llevará conforme al paso de los datos recabados por las investigaciones