

# Optimizando el Desarrollo

Análisis de Tareas, Metodología y Prototipado en Perspectiva

Grupo 4

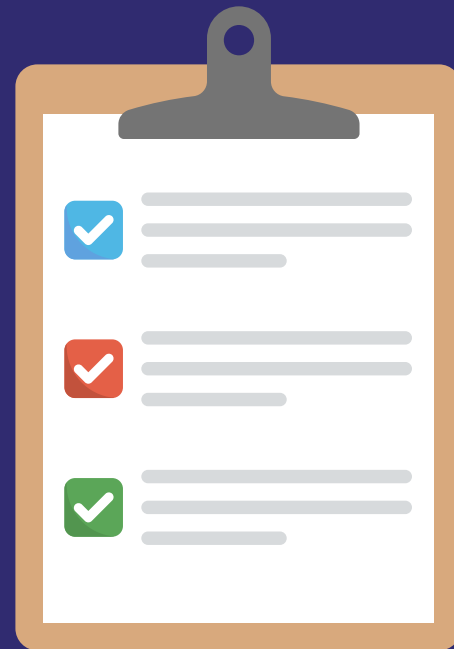


# INTEGRANTES

- Barazorda Medrano, Pedro Emanuel
- Canecillas Contreras, Juan Mariano
- Manco Méndez, Elvis Neiser
- Ostos Torres, Deysi Analí
- Quiroz Ardiles, Sergio Daniel
- Rique Garcia, Marko Jhunior
- Soller Barrenecha, Carlos Javier



# Introducción al análisis de tareas



## Análisis de tareas

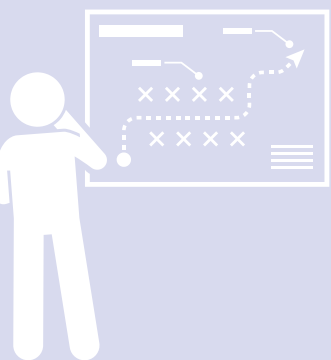
Implica descomponer y examinar minuciosamente las funciones a realizar



Es el cimiento del cual se erigen los proyectos



Herramienta estratégica para comprender las necesidades y requerimientos del usuario



# Metodologías para el análisis de tareas

El análisis de tareas de usuario se puede abordar mediante diversas metodologías y técnicas. A continuación, te menciono algunas de las metodologías comunes utilizadas



## Mapeo de Experiencia del Usuario (User Journey Mapping)

Implica crear mapas visuales que representan la experiencia del usuario desde el principio hasta el final

## Análisis de Tareas Críticas (Critical Incident Technique):

Recopila información sobre situaciones específicas que son particularmente críticas o destacadas en la experiencia del usuario

## Análisis de Tareas de Diario (Diary Studies)

Este enfoque proporciona información detallada sobre cómo los usuarios llevan a cabo sus tareas en el transcurso del tiempo.

# Definición de Prototipo

En el desarrollo del software un prototipo hace referencia a la versión preliminar de un producto, esto se realiza con el propósito de evaluar funciones y diseño antes de desarrollar la versión final.



## Retroalimentación temprana

Permite tener comentarios desde etapas tempranas del desarrollo.

## Clarificación de requisitos

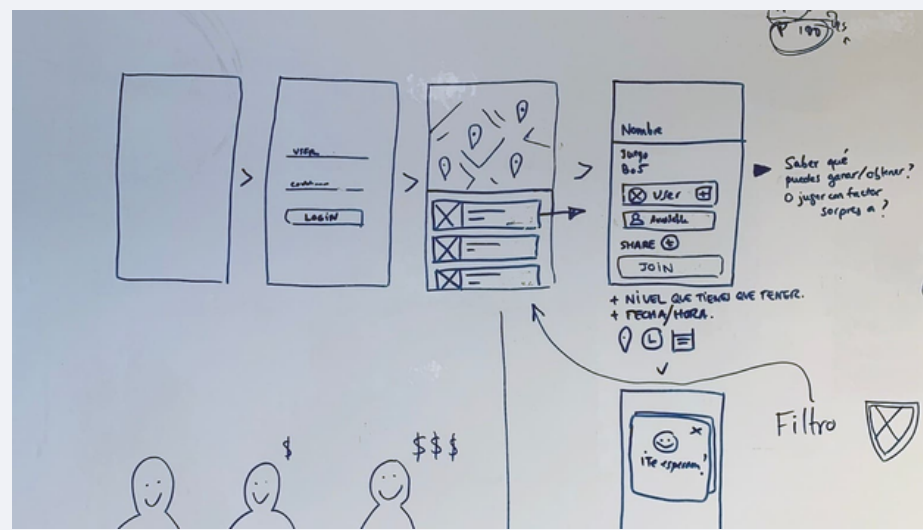
Sirven como herramienta visual que ayuda a aclarar y validar los requisitos del cliente

## Ahorro de tiempo de y recursos

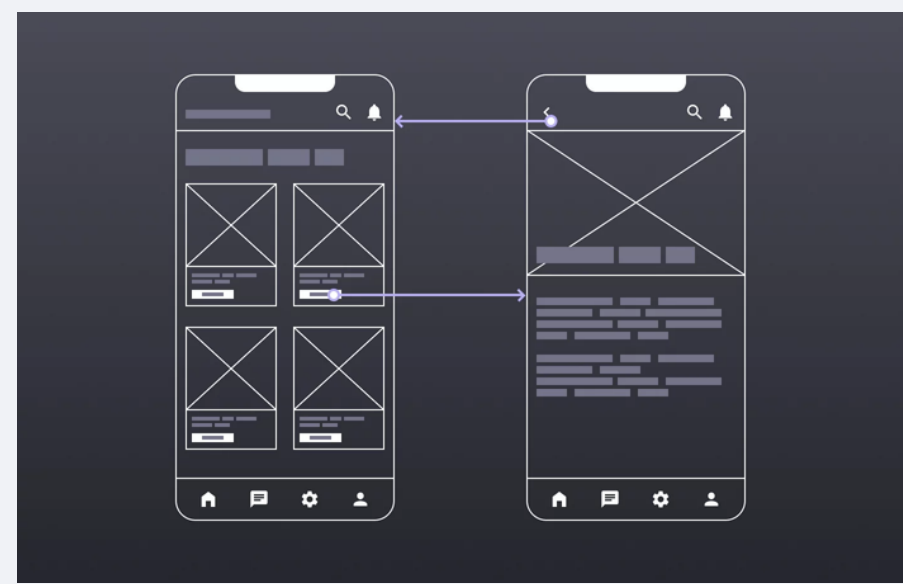
Identificar y abordar problemas en una etapa temprana.

# Tipos de Prototipos

## Prototipo de Papel o Baja Fidelidad



## Prototipo de Papel Digital



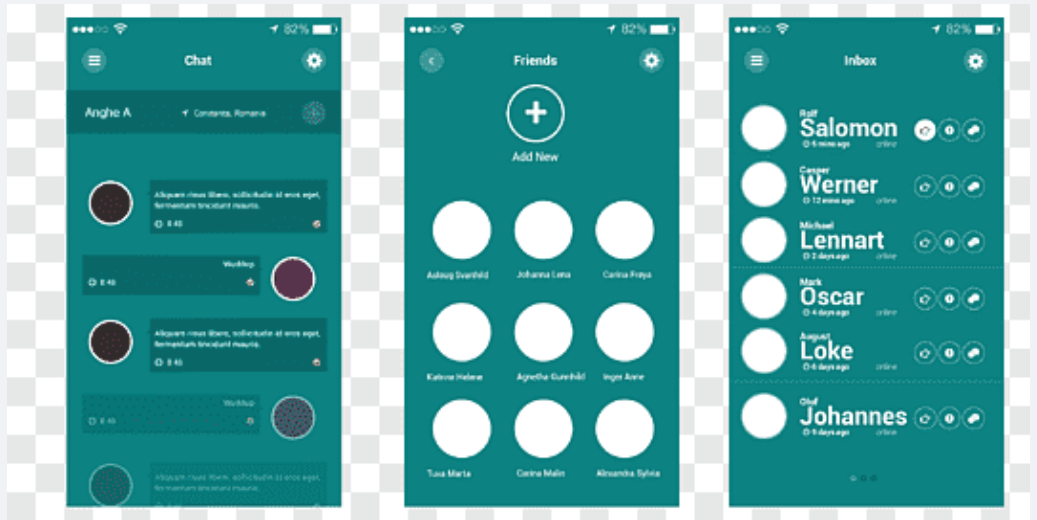
## Prototipo de Alta Fidelidad



## Prototipo de Alambre (Alámbrico)



## Prototipo de Interfaz de Usuario (UI) Interactiva



## Prototipo de Experiencia de Usuario (UX)



# Ventajas de prototipado



Reducción de  
costos



Aumento de la  
satisfacción del  
usuario



Mejora en la toma  
de decisiones



Mejora de la  
comunicación



Reducción de  
riesgos



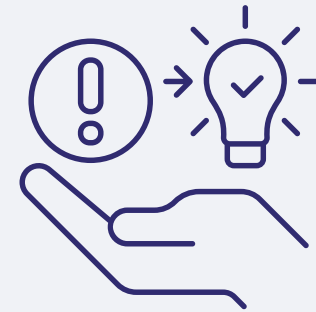


# Desventajas del prototipado



## Costo y tiempo

Limitación presupuestaria  
Tiempo adicional



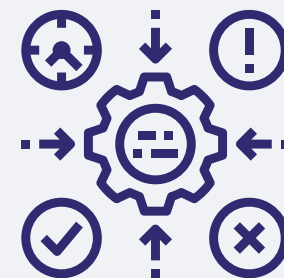
## Limitaciones de la representación

Falta de detalles  
Interpretación subjetiva



## Complejidad y escala

Proyectos complejos  
Grandes sistemas



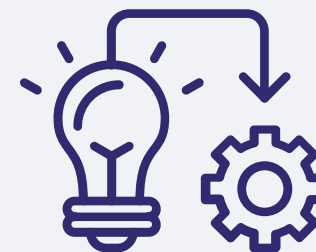
## Adecuación del contexto

Proyectos no iterativos  
Proyectos con requerimientos rígidos



## Expectativas poco realistas

Sobreexpectación  
Frustración posterior



## Desafíos de implementación

Dificultades técnicas  
Inconsistencias