

- **Preguntas:**

- Explica las decisiones más importantes que has tomado y que consideres más importante. Máximo dos párrafos.
 - Hay varias decisiones que tuve que tomar y todas fueron con respecto a la simplificación. He tenido tendencia a añadir complejidad al producto con tal de añadir un Tab bar u otro elemento gráfico. Además, descarte un formulario de resumen o detalle, no era lo que se me pedía, pero tuve que hacerlo y descartarlo después de consultar a mi mujer y ver que no entendía lo que yo pensaba que era evidente. Veo muchas mejoras posibles, sobre todo de control de gastos y de búsqueda de gastos recurrentes. Además de integrar utilidades, como Apple Pay, localizaciones, IA,... cosas interesantes desde el punto de vista de desarrollador, pero que habría que integrarlas con feedback de las personas que usaran el producto.
- Desde el punto de vista humano, ¿que cuestiones crees que son clave? Desarrollar en un solo un párrafo.
 - Pues veo que es indispensable incorporar soluciones que estén acostumbradas a usar las personas. El uso del doble check, usado en WhatsApp e incorporado al subconsciente del usuario medio. Observar y escuchar las preguntas que hacen las personas que van a usar tu app. Mi mujer en mi caso, me ha hecho ver que hay cosas que no llegan al usuario medio, otras que puedes aplicar a pesar del feedback y otras que hay que replantearse. Hay que equivocarse rápido, no perder el contacto con tu usuario y saber virar, conservando lo que consideres indispensable de tu idea original para

diferenciarte.

- ¿Qué onboarding crees que sería el adecuado? Desarrollar en un solo párrafo.
 - Debe ser orientado a la simplicidad del mecanismo y a la utilidad principal de la aplicación. Basta de tener que reclamar o esperar a que te manden el dinero, ¿usas WhatsApp? Incidir en la simplicidad, no queremos complicarte la vida, usando nuestra app te evitas incomodidades, retrasos en el final de una comida, dame el móvil, te mando el dinero o mándame el dinero como un WhatsApp... Hay que incidir en la simplicidad, las complicaciones o funcionalidades divertidas de desarrollar no son las más usadas, hay que hacer las que piden o las que facilitan la vida de las personas.