

Checklist Hito 3: Framework de Diseño

MEMORIA

	Hemos incluido un pequeño plan de diseño, explicando brevemente qué iteraciones hemos hecho y qué ha salido de ellas, en qué aplicación(es) hemos hecho el/los prototipo(s), etc.
	Hemos organizado la memoria por iteraciones, de manera que se vea claramente qué hemos hecho en cada paso, y qué conclusiones hemos sacado antes de seguir con la siguiente iteración. Si no lo hemos hecho así, nos hemos asegurado de que se entiende el proceso seguido en todo momento y que la memoria es legible sin tener que saltar de unas secciones a otras no consecutivas.
	Hemos repasado la redacción de la memoria, tanto desde el punto de vista de la escritura como de posibles erratas.
	Hemos añadido números de página.
	Hemos añadido numeración a las secciones y subsecciones.
	Hemos usado un estilo de secciones y subsecciones sencillo pero profesional, sin dejar espacios en blanco extraños antes o después de los párrafos/secciones.

FACTOR DE FORMA, POSTURA Y MÉTODOS DE ENTRADA

	Hemos razonado (brevemente) la elección del factor de forma, la postura y los métodos de entrada.
	Hemos comprobado que el factor de forma, la postura y los métodos de entrada se corresponden con los escenarios de contexto.
	Hemos comprobado que los métodos de entrada se corresponden con el factor de forma y la(s) postura(s) elegida(s).

ELEMENTOS DE DATOS, FUNCIONALES Y JERARQUÍAS

	Hemos extraído todos los elementos de datos que surgían de los requisitos de la fase anterior.
	Hemos comprobado que no hay elementos de datos redundantes (p.e. porque hemos llamado de diferentes formas a la misma cosa).
	Para cada requisito hemos extraído uno o varios elementos funcionales, según corresponda.
	Hemos comprobado que no juntamos varios elementos funcionales en uno.
	Si hemos detectado que faltaban requisitos que no se habían tenido en cuenta, lo hemos explicado y hemos añadido los elementos de datos y funcionales correspondientes.
	Hemos agrupado los elementos de datos y funcionales en jerarquías (como un diagrama, una lista, etc.)

ITERACIONES

	Hemos enumerado las iteraciones claramente, y al principio de cada una hemos explicado (brevemente) qué ha ocurrido en ella.
	Hemos explicado los pasos y resultados que se han realizado en cada iteración (bocetos, prototipos digitales, escenarios...).
	En la iteración de bocetado, hemos incluido unas conclusiones sobre las principales decisiones tomadas para el diseño final (si se han tomado como base unos bocetos en concreto, una mezcla, etc.)
	En las iteraciones que incluyen escenarios, hemos incluido unas conclusiones sobre qué cosas faltan en el prototipo según los escenarios keypath y de contexto.

PROTOTIPOS

	Hemos prototipado todo el alcance del proyecto que habíamos acordado con las profesoras, dejándolo claro en la memoria.
	Hemos realizado al menos 3-4 bocetos para cada parte de la aplicación, y los hemos incluido escaneados en la entrega.
	Hemos explicado (brevemente) cómo nos hemos organizado para realizar estos bocetos (subgrupos, quién ha hecho qué, etc.), y cómo nos hemos organizado para la puesta en común.
	Hemos incluido en la entrega todos los prototipos digitales intermedios y el final, y los hemos identificado claramente (en subcarpetas, por ejemplo).
	Para cada prototipo, hemos incluido el formato original (mediante enlace compartido o descargado en el formato nativo de la aplicación), y la exportación a pdf interactivo (en los casos en que sea posible).
	Hemos comprobado que el prototipo digital final es interactivo, no una simple sucesión de mockups no conectados entre sí.
	Hemos comprobado que en el proceso de diseño del prototipo hemos considerado todos los elementos de datos y funcionales anteriores, organizados por las jerarquías definidas.
	Si en mitad del proceso de diseño hemos tenido que incluir nuevos elementos de datos y funcionales, o cambiar las jerarquías, lo hemos explicado en la iteración correspondiente.
	Hemos explicado los principios de diseño considerados en las principales pantallas del prototipo final.

ESCENARIOS

	Hemos comprobado que los escenarios keypath son una evolución de los escenarios de contexto, usando el texto de los mismos y para cada acción de la persona sobre la aplicación añadiendo las capturas del prototipo señalando los controles que se usarán para realizar esa funcionalidad.
	Hemos planteado los escenarios de validación como preguntas sobre casos límite, y las hemos respondido brevemente con texto o capturas del prototipo.
	Hemos comprobado que no repetimos en los escenarios de validación lo que ya está en los keypath.
	Hemos comprobado que se entiende claramente la evolución de los escenarios keypath y de contexto en las diferentes iteraciones.