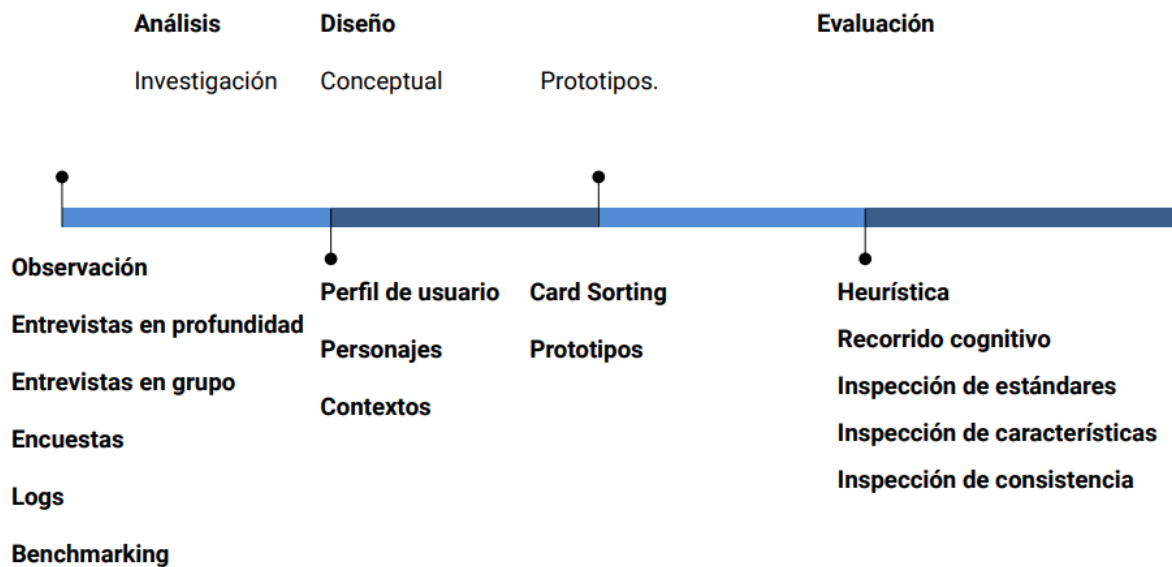


1. Indica en el documento del ejemplo de aplicación del DCU, qué actividades se corresponden con el diagrama de Métodos DCU y en qué fase del diseño se ubica.

Métodos en DCU



1. Fase de Análisis

Las actividades que corresponden a esta fase son las **entrevistas** (aplicada a directivos y clientes principales) donde se indagó en los posibles contenidos del portal y los diferentes servicios para su interacción.

Tormenta de ideas (aplicadas al equipo de desarrollo y otras partes del cliente), **estudios de homólogos** (aplicado a sitios de bibliotecas universitarias nacionales e internacionales), Esta técnica facilita realizar comparaciones entre sitios con objetivos, contenidos y público similar. Analiza distintas etiquetas sus nombres y la cantidad de coincidencias semánticas y sintácticas (cuantas más veces se encuentre repetido mayor será previsiblemente su familiaridad para el usuario)

2. Fase de Diseño

En esta fase encontramos actividades como **conversaciones guiadas** (aplicadas al equipo de proyecto y a usuarios finales del proyecto).

3. Fase de Prototipos

En esta etapa las actividades correspondientes son el **card sorting** (aplicada al público objetivo del producto). Consiste en seleccionar una muestra de usuarios del sitio y obtener su criterio con respecto a los contenidos y la organización que podrían tener.

La **tarea del modelado** donde se procede a realizar bocetos sobre la estructura aproximada del sitio; cómo van a estar distribuidos los contenidos y la representación lógica de navegación para el usuario(técnica de prototipado a papel).

Prototipado digital(en ellos se refleja la realidad del proyecto aún sin implementar).

4. Fase de Evaluación

En esta última fase podemos encontrar actividades como los **test de usuarios**, se basan en la observación de cómo un grupo de usuarios llevan a cabo una serie de tareas encomendadas por el evaluador, analizando los problemas con los que se encuentran.

Realización de un prototipo de una aplicación web

Fase de investigación:

Nuestro proceso se basará en crear una app donde entre amigos y familiares puedan saldar deudas mediante pagos en plataformas como bizum, paypal, etc. Al ser en un campo que la mayoría conocemos e interactuamos día a día, será bastante fácil y cómodo de usar, además nos ayudará a no olvidar tanto el dinero que debemos como el que nos deben.

Diseño conceptual:

Esta aplicación estará diseñada para proporcionar al usuario una interfaz accesible para que sea capaz de indicarle qué deudas tiene. De vez en cuando recordamos algún momento en el que tuvimos que pagar una cuenta completa con la excusa de “después te haremos bizum”, sin embargo, muchas veces ese bizum nunca llega y todos se olvidan, es por esto que queremos diseñar esta aplicación la cual nos recordará esa deuda. Esta contará con una página de inicio donde el usuario se le mostrará el dinero que le deben y las deudas que le faltan por pagar. Los usuarios podrán registrarse mediante correo electrónico o teléfono móvil. Además, el cliente deberá de vincular una cuenta de pago tal como bizum. Si se decide pagar en efectivo, habrá una opción donde se les notificará a ambos usuarios con un mensaje el cual tendrán que aceptar. Asimismo, cada persona tendrá la opción de hacer los pagos de uno a uno o bien crear un grupo con diferentes usuarios.

Personajes y perfiles de usuario:

El perfil de usuario que enfocamos para esta aplicación se encuentra en grupo de amigos jóvenes ya que es un colectivo que está bastante familiarizado con el ambiente de nuestra aplicación. Para que nuestro diseño sea accesible y útil, realizaremos una encuesta a diferentes personas para saber que implementar en ella y de qué forma. Además estudiaremos el comportamiento de los jóvenes frente a diferentes diseños para escoger el más adecuado y llamativo.