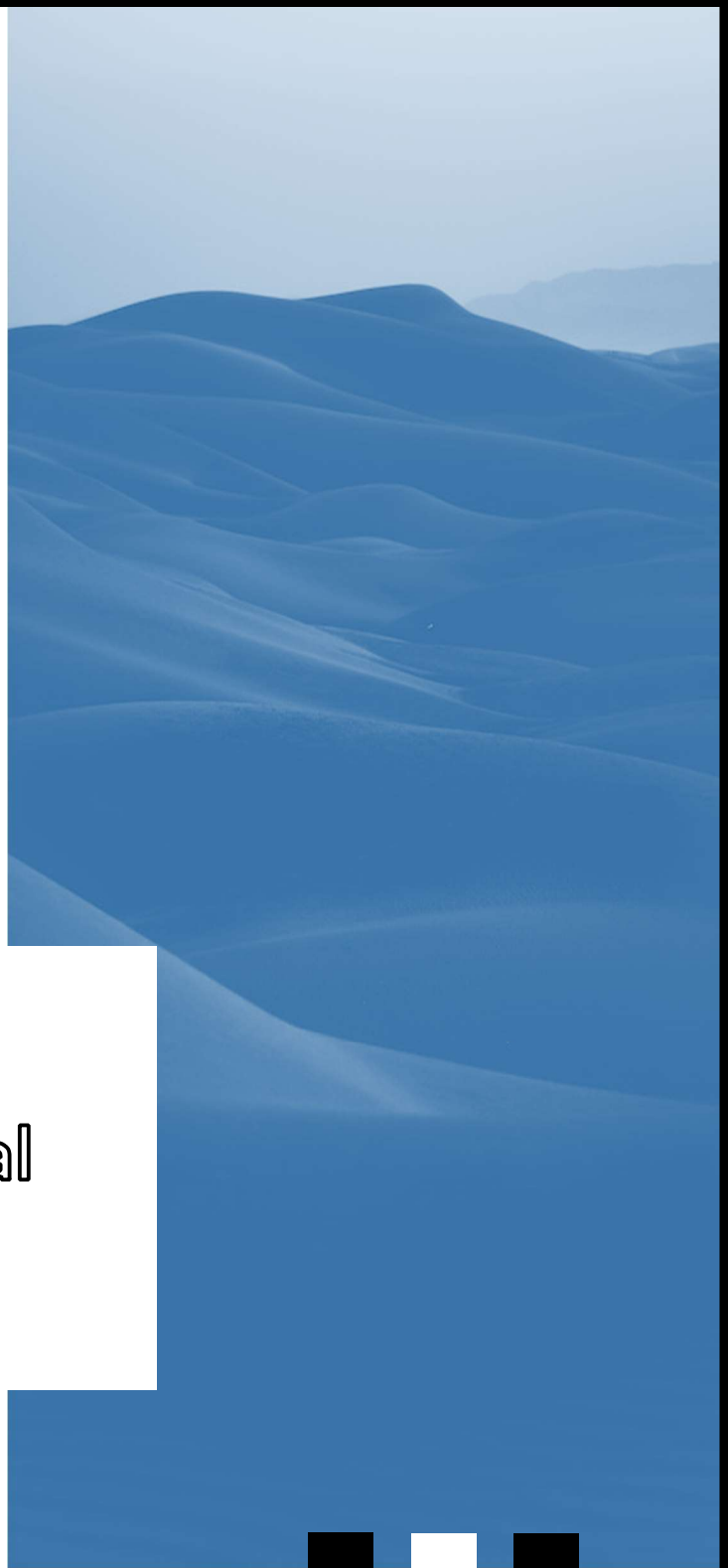


# Universidad Estatal del Valle de Ecatepec



## Reflexión Individual



Diseño y evaluación de interfaces Hombre-Maquina

Ing. Edgar Arturo Davila Martinez

Guindic Gorostieta Zury Josue

Después de un semestre desarrollando nuestra aplicación, después de lluvias de ideas, pruebas, errores y aprendizaje he llegado a la conclusión que el proceso de diseño iterativo es necesario para cualquier proyecto que involucre a un usuario diferente del creador.

Creo que hablo por todos mis compañeros al decir que todos los procesos seguidos durante el semestre son necesarios para entregar un producto de calidad, que pueda ser vendido y utilizado con gran facilidad. Desde enfocar el diseño de proyecto enfocado en el usuario y siempre teniendo en cuenta que es una persona con habilidades, debilidades y preocupaciones que hacen actividades en contextos, la creación de prototipos en papel que son eficientes, baratos y permiten la elaboración de diferentes versiones, las pruebas heurísticas hechas por expertos que corroboran que la interfaz cumpla con los 10 principios heurísticos de usabilidad para posteriormente hacer pruebas con usuarios para validar el proyecto.

Todos procesos altamente resumidos y que realmente llevaron mucho planeación y tiempo. Al final yo diría que el semestre no fue suficiente para estudiar el proceso en su totalidad pues por dar ejemplos no tuvimos tiempo de hacer más que un prototipo en papel, las pruebas heurísticas por problemas con la página web, que sirve como portafolio del proyecto, apenas dieron resultados y prácticamente los resultados de la prueba de usuario no pudieron ser tomados en cuenta para hacer todos los cambios necesarios (1 de 2 cambios) y mi punto es que hubo procesos que se debieron de alargar para terminar la aplicación lo mejor posible pero supongo que eso también pasara en la industria.

Con todo esto, concluyo que fue una gran experiencia elaborar todo el proceso de desarrollo de un proyecto como fue nuestro juego “Axocola”, cada parte del proceso con el tiempo se sintió necesario pues pudimos ver los resultados de las actividades y nuestro proyecto tomar forma conforme el desarrollo avanzaba. Siempre tomando en cuenta a los personajes que hicimos y sus contextos, además de cumplir con los 10 puntos heurísticos. Ahora que el proyecto está terminado entiendo más al protagonista de nuestra lectura acerca del desarrollo enfocado en el usuario, uno siente que encontró el hilo negro una vez que conoce el proceso pero, una vez terminado el proyecto, se da cuenta que siempre estuvo ahí, siempre fue así de fácil encontrar soluciones y desarrollar software útil para el usuario, en verdad funcional y que mejore la vida del usuario.