

### Práctica 3: punto 1

Principalmente la estructura que han usado para crear los prototipos de la aplicación MuseMap me parece correcto, de hecho diría que es muy importante hacer el Análisis Competitivo al principio del proyecto ya que es posible que se desarrolle una aplicación ya existente con respecto a funcionalidad. De esta forma conseguimos aplicarle a nuestra aplicación las funciones que no tienen otras y aprendemos de los errores de las otras aplicaciones, mejor dicho, completamos nuestra aplicación basándonos en las demás. También pondría en práctica el hecho de escoger 2 tipos de usuarios distintos, es decir , un usuario interesado en la aplicación y otro que por casualidad le interesaría el tema. De esta forma podemos ver distintos puntos de vista de los usuarios, los familiarizados con el tema y los que no.

Sin embargo, yo no habría usado el Experience Map, ya que parte del User Journey el cual explica de una forma sencilla y resumida la experiencia del usuario, creo que sea necesario ampliarlo, ya que entraríamos en demasiados detalles.

Finalmente con respecto el diseño del prototipo , es muy buena idea comenzar ha hacer bocetos con suficiente tiempo para después poder corregirlos y mejorarlos.