

La metodología que el Equipo eligió fue Lean-UX Design process, que consiste en el proceso de desarrollar un producto en base con los pasos siguientes:

- Eliminar lo sobrante, Ampliar el aprendizaje
- Decidir lo más tarde posible, Reaccionar tan rápido como sea posible
- Potenciar el equipo, Crear la integridad, Ver todo el conjunto

Consideramos que las ventajas son remarcadas en cada uno de estos puntos, si el equipo puede trabajar como una unidad, el proceso podría presentar un aprendizaje constante para el mismo, al mismo tiempo que representa un constante aprender de errores-aciertos y el mutuo apoyo.

Roles:

- Mariel Castañeda: Gestión, Administración del proyecto, Diseño
- Carlos Valdez: Diseño, Codificación
- Luis Martínez: Analista de Software, Diseño, Arquitectura de Software
- Rudy May: Investigación, Codificación, Testeo
- Samantha Caamal: Investigación, Codificación

Seguimiento/Monitoreo del Avance del proyecto:

Los avances del proyecto se llevarán mediante un calendario de equipo y una bitácora individual que se revisará con el equipo cada Lunes por la mañana, en la bitácora se deben marcar las actividades que realizará el miembro del equipo durante la semana, el día viernes se presentará un reporte de resultados y el día sábado se marcará una nueva bitácora que se revisará este mismo día por la tarde, la cual requiere una aprobación por el Administrador del proyecto.

Repositorio: <https://github.com/RadioNoise7/HCI19>

Medición individual de contribución medido de forma objetiva (métrica):

La medición individual se llevará a cabo por medio de las bitácoras, el administrador del equipo se encargará de revisar los reportes y otorgar una retroalimentación a los mismos, en caso de presentar un retraso en el trabajo, este deberá ser justificado, y la bitácora ajustada.

Posibles desventajas del proceso propuesto:

Es necesario que cada miembro del equipo se responsabilice por su avance, por lo tanto es difícil saber si estos podrán avanzar adecuadamente en sus tareas sin la constante presión del gestor.

Ref:

https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/UXPIN_PL/U141013B.pdf
<https://uxplanet.org/most-common-ux-design-methods-and-techniques-c9a9fdc25a1e>