

CICLO DEL USUARIO

Empatizar

Se debe comprender inicialmente a los estudiantes que van a hacer parte principal de la utilización de la aplicación

Definición

Debemos clarificar los problemas específicos que resolverá la aplicación en cuestiones de calidad y garantía al usuario

Idear

Generar lluvias de ideas que nos permitan generar soluciones que aborden problemática identificadas

Prototipado

Crear representaciones tangibles de las ideas para probarlas y recibir un feedback de lo que se quiere realizar, una de las ideas son las plantillas.

Pruebas

Evaluar la eficiencia de los prototipos y la recolección del feedback que se representa desde el área del prototipado

Implementación

se debe desarrollar la versión final del producto basado en el feedback obtenido