**Ciclo de vida del usuario**

**Empatizar:** Se debe comprender inicialmente a los estudiantes que van a hacer parte principal de la utilización de la aplicación, para ello son los estudiantes de la universidad católica para comprender sus necesidades, comportamientos y problemáticas actuales con el desarrollo de encontrar un lugar de residencia aledaños a la zona de la universidad

**Acciones:**

Se le pregunto a compañeros de la universidad que fueran foráneos cuál era su mayor dificultad para encontrar un lugar donde vivir mientras estaban en Bogotá estudiando. Dentro de la respuesta estaba encontrar lugar acorde a su presupuesto que tuvieran ciertas comodidades, como que estuvieran cerca de la universidad, para así hacer ahorro de sus pasajes y que tuviera los servicios públicos básicos, además de una buena zona en la cual no sea peligroso el acceso a la vivienda en altas horas de la noche.

**Definición del Problema:** Ya teniendo en cuenta cada uno de los aspectos que el estudiante como actor intelectual en el uso de aplicación, debemos clarificar los problemas específicos que resolverá la aplicación en cuestiones de calidad y garantía al usuario, como definición principal, vemos que estudiantes de la universidad católica desean buscar habitaciones que se encuentren cerca a su lugar de estudio, en donde muchas veces se complica la búsqueda de un hogar, por diferentes motivos salariales o sociales, entonces la aplicación indicara la búsqueda de lugares cercanos a la universidad que estén activos para generar un arrendamiento

**Acciones:**

Se implemento dentro del modelo de negocio que las habitaciones disponibles en la aplicación no se alejan de la universidad católica de Colombia, para que el estudiante al entrar a la aplicación pueda escoger la habitación acorde a sus necesidades, considerando el medio de trasporte donde se movilizará el estudiante, además, se considera que la comunicación con el arrendatario es la más acertada para llegar a un acuerdo.

**Idear**: Con antecedentes y problemas identificados para una mejor solución, podemos generar lluvias de ideas que aborden problemas identificados que pueden causar impacto directamente en el usuario.

**Acciones:**

Con las bases de nuestro entorno, se realizó una lluvia de ideas donde se tomaron en cuenta los requerimientos, la estructura y los recursos del proyecto. Se tomo en cuenta los requerimientos dado que nos da un orden de actividades a realizar y cuál es su nivel de importancia, con esta información se formó y se organizó la estructura de la aplicación web, esto para generar una navegabilidad efectiva para el usuario y por último se investigaron los recursos que vamos a utilizar como lo son el servidor web, el lenguaje de programación y el diseño de la página.

**Prototipado:** Ya con la idea clara y con todos los ámbitos del proyecto bien claros y especificados, se deben 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, utilizando los más nuevo en tendencias de diseño

**Acciones:**

Con la idea más centralizada se empezó a realizar la estructuración de la interfaz de la aplicación teniendo en cuenta los diferentes conceptos de UI/UX, tomando como principal aspecto la navegabilidad optima y la eficiencia del producto,

Además, se realizó la implementación de la paleta de colores la cual genera un llamado de atención a los estudiantes para que utilicen la aplicación, esto con el fin de que la aplicación pueda ser utilizada sin problemáticas visuales.

**Pruebas:** Teniendo en cuenta cada una de las funcionalidades que se van a incluir correctamente dentro de nuestro proyecto, se debe evaluar la eficiencia de los prototipos y la recolección del feeedback que se representa desde el área del prototipado, identificando las funciones usabilidad y accesibilidad

**Acciones:**

Se llevaron a cabo sesiones prácticas en las que se pidió a estudiantes y arrendadores reales que utilizaran la aplicación "Roomatch". Los participantes recibieron tareas específicas, como buscar una habitación disponible para una fecha concreta, completar el proceso de reserva, o gestionar su perfil. Durante las pruebas, se observó y registró cómo los usuarios interactuaron con la aplicación, anotando cualquier dificultad o problema que enfrentaron. Se utilizaron herramientas para grabar las sesiones y se tomaron notas detalladas sobre las acciones y reacciones de los usuarios. Después, se les pidió a los participantes que opinaran sobre la experiencia general, mediante encuestas o entrevistas, para una visión cualitativa sobre la facilidad de uso y cualquier área que necesite ajustes.

**Implementación:** Al realizar la ejecución correcta y que los programas de diseño y pruebas de usabilidad y accesibilidad hayan generado una correcta entrada dentro de la comunidad de estudiantes de la universidad católica se debe desarrollar la versión final del producto basado en el feedback obtenido

**Acciones:**

Se evaluaron las métricas cuantitativas recopiladas durante las pruebas, como el tiempo que tardó un usuario en encontrar una habitación, y la tasa de conversión de reservas, que midió el porcentaje de usuarios que completaron el proceso de reserva después de comenzar. También se registraron los errores o problemas encontrados por los usuarios. Se analizó el feedback cualitativo para identificar patrones en la experiencia de navegación y satisfacción general de los usuarios. Estos datos se compararon con los objetivos de usabilidad iniciales para determinar qué tan bien cumplió la aplicación con las expectativas. Con base en esta evaluación, se identificaron las áreas que requerían mejora y se desarrolló un plan de acción para implementar los cambios necesarios.

**Lanzamiento:** Se debe realizar la publicación de la aplicación y hacer un seguimiento del desempeño de la aplicación, cabe aclarar que cada módulo se debe mantener monitoreado, que funcione correctamente, evitar errores de caída de servidor y que todo funcione correctamente como su desempeño lo indica, mantener claro que la plataforma no está exenta a errores, por lo cual se debe tener un monitoreo al tanto.

**Acciones:**

Ya con la fase de pruebas concluida y con la aplicación funcionando acorde a la idea principal se realizan monitoreos frecuentes para así evitar errores de servidor y así mismo se toma en cuenta la escabilidad para seguir aumentando la capacidad de la aplicación