**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:**

* Realiza entrevistas con estudiantes de la Universidad Católica de Colombia, que tengan necesidad de buscar habitaciones aledañas a su lugar de estudio
* Distribución de encuestas para obtener datos cuantitativos sobre sus preferencias y problemas actuales al buscar alojamiento.
* Observar la interacción de aplicaciones que funcionen actualmente con el mismo tipo de soluciones presentadas

**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

**Acciones:**

* Definir las problemáticas de los estudiantes en patrones encontrados en la investigación y empezar a sintetizarlos en posibles puntos de equilibrio en el diseño de la aplicación
* Crear un mapa detallado del proceso en el que explique como el usuario debe interactuar con la plataforma a la hora de realizar una reserva
* Generar la maquetación de los requisitos cumpliendo la necesidad particular del cleinte

**Idear:** Ya contando con antecedentes y problemas identificados en cuestión que pueda ponerse en practica una mejor, podemos generar lluvias de ideas que nos permitan generar soluciones que aborden problemática identificadas que pueden causar impacto directamente en el usuario.

Acciones:

* Utiliza técnicas como el storyboard o el sketching para visualizar ideas rápidamente
* Junto con el equipo y con cada uno de los estudiantes que se encuentren afectados por esta problemática, se debe realizar la recolección de ideas claves que ayuden a garantizar esencialmente el funcionamiento correcto de la aplicación
* Seleccionar las mejores ideas propuestas y priorizarlas según la viabilidad y el impacto potencial, para el desarrollo de una historia de usuario

**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 mas nuevo en tendencias de diseño

Acciones:

* Desarrollar wireframes y mockups para la aplicación para que se detalle la aplicación, empezando con diseño básico
* Utiliza herramientas de diseño como Figma, Sketch o Adobe XD.
* Asegurarse de la inclusión todas las funcionalidades clave, como el registro de usuarios, búsqueda de habitaciones, reservas y gestión de pagos.

**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:

* Realizar pruebas de usabilidad con estudiantes de la Universidad Católica de Colombia
* Observar la interacción con el prototipo y toma de notas sobre cualquier problema o confusión que se estén presentando en el proyecto, por lo que se hace pruebas de usabilidad y accesibilidad correcta
* Recolecta de información que esté dispuesta a mejoras sobre la experiencia de uso y las funcionalidades ofrecidas.

**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:

* Empieza con un desarrollo ágil, iterando y mejorando el producto en ciclos cortos, teniendo en cuenta las metodologías agiles que se nos proponen
* Se debe asegurar que el desarrollo cumpla con las especificaciones de diseño y funcionalidad correcta de la aplicación
* Realizar pruebas de calidad (QA) rigurosas para asegurar que cada sección y cada modulo que se implemente funcione correctamente

**Lanzamiento:** Se debe realizar la publicación de la aplicación y hacer un seguimiento del desempeño de la aplicación, cabe aclarar que cada modulo 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:

* Intentar con la prueba de lanzamiento de una beta de la aplicación en la que se demuestre una demostración para detectar y corregir problemas iniciales
* Una vez estable la plataforma, se debe hacer el lanzamiento de forma completa para todos los usuarios
* Utiliza herramientas de análisis (como Google Analytics o Mixpanel) para monitorear el uso de la aplicación y recoger datos sobre el comportamiento del usuario.