***PROYECTO : Bitácora de Investigación***

***3er Corte – Replanteamiento***

**Antecedentes**

Durante el primer y segundo corte, se realizó un trabajo que consto de 3 partes principales:

* Determinación de los usuarios de la interfaz
* Recolección de información mediante encuestas y entrevistas
* Determinación de Requerimientos

Posteriormente, se realizó el planteamiento de un prototipo que fue evaluado, y sobre el que se plantearon distintos prototipos. Estos prototipos sin embargo, así como el trabajo realizado para llegar a ellos mostraron serias fallas en el momento de la entrega:

* Encuestas no validadas por los usuarios
* Prototipos que demostraron ser independientes entre sí, en lugar de complementarse
* Desarrollo de un prototipo para cada tipo de usuario definido
* Conclusiones poco profundas y evaluaciones que no permitían determinar el camino a seguir.

**Replanteamiento**

Debido a las fallas descritas en los antecedentes, se hizo evidente la necesidad de generar un replanteamiento general del problema que nos permitiera de una forma más metódica y concreta la elaboración de nuevos esquemas, prototipos y elementos de evaluación que brindaran conclusiones sólidas y puntos de evaluación claros.

Se plantea en esta etapa una serie de pasos metodológicos mediante los cuales, en un menor tiempo al utilizado, se puedan obtener mejores resultados, a la vez que se retome el proceso como algo iterativo que permita su mejoramiento, estudio, evaluación y determinación de conclusiones en cada iteración. Se intenta, desde este nuevo planteamiento, recuperar el tiempo perdido ocasionado por etapas circulares que no aportaron pero si entorpecieron el proceso, a la vez que se espera lograr una interfaz más sólida mediante la implementación de técnicas de distintas metodologías dadas en el desarrollo de software.

Es mediante este replanteamiento, entonces, que se busca un nuevo enfoque, utilizando los pasos enunciados a continuación:

* Validación de encuestas y entrevistas
* Revisión y tabulación de los Requerimientos tanto existentes como nuevos
* Priorización de los requerimientos por parte de los usuarios
* Determinación de un esquema sólido y estructurado en papel que nos permita un primer acercamiento a un nuevo prototipo.
* Realización de un nuevo prototipo y storyboard que sea presentable y validado por los usuarios.
* Determinación de las distintas tareas mediante la metodología tarea x requerimiento y establecimiento de los pasos para cada tarea.
* Generación de un cuadro sinóptico de listado de tareas que permita ver cuales tareas se están logrando, cuáles no, y de manera general la satisfacción del usuario con cada una de las tareas presentadas.

**Conclusiones**

Si bien es un enfoque dispendioso, en realidad nos permitirá la construcción de un prototipo robusto y claro mediante el cual se espera lograr un menor número de iteraciones, un mayor control sobre el proceso y una mayor conformidad por parte del cliente frente a la interfaz/prototipo presentado en este proyecto