

Fecha de Primera Evaluación de Aprendizaje: 14 de Octubre de 2020

Fecha Límite de Entrega: 21 de Octubre de 2020

IMPORTANTE: LA EVALUACIÓN DEBE SER REALIZADA DIGITALMENTE Y SUBIDA EN FORMATO PDF AL ESPACIO DE ACTIVIDAD ASIGNADO EN EL CAMPUS MIEL.

El archivo entregado, subido al campus miel, debe tener como nombre la siguiente estructura:

DNIXXXXXXX_ApellidoNombre_ TPI-2Q2020-EdA1 .pdf

(sumando el número de DNI del estudiante sin puntos ni espacios)

Evaluación de Aprendizaje Nro. 1

Podrán encontrar mis respuestas **entre líneas**.

1. Al finalizar el *Primer Sprint*, ¿Qué cambios realizaron en el *Lean Canvas* inicial del proyecto?

Los cambios que realizamos fueron los early adopters (fue una corrección) y la ventaja especial, ya que llegamos a tener un contacto con un miembro de la Fundación Argentina de Baja Visión.

2. ¿Considerás que sea clave el *Mapa de Empatía* para su proyecto?

Absolutamente. El desafío más grande de este proyecto es poder ponerse en el lugar del consumidor. Un buen mapa de empatía para conocer a fondo al consumidor, saber que ve y/o piensa es clave en este proyecto.

3. ¿Qué cambios produjo al proyecto el *Value Proposition Canvas*?

Nos ayudó a identificar un posible tipo de consumo. Nuestro proyecto fue concebido con los tipos de consumo en modo gratuito y suscripción

mensual. En el value proposition canvas, pudimos ver que también se podría ofrecer la suscripción bajo demanda.

4. Durante el *Primer Sprint*, indique y explique si tuvo la necesidad de actualización del *Product Backlog* del proyecto.

No hubo necesidad de actualizar el Product Backlog del proyecto. Las tareas funcionales siguieron siendo las mismas.

5. ¿Por qué considera necesario estimar los requerimientos del *Product Backlog*?

Para tener un estimativo de un entregable. A nivel planificación, estimar los requerimientos te da un plan a seguir para poder ir agregando funcionalidad a la aplicación. Y de esta manera, saber si incluir o no una determinada funcionalidad como parte del primer MVP o segundo, etc.

6. ¿En que se ha beneficiado el proyecto con el uso del *User Story Mapping*?

El beneficio directo fue la identificación de tareas funcionales para poder armar el Product Backlog.

7. ¿Qué validaciones consiguieron al diseñar las pantallas en una herramienta online?

Pudimos conseguir validaciones de como se vería la aplicación en un dispositivo móvil. No se necesita saber programar, no se necesita tener un teléfono móvil físico. Fue sencillo y rápido. Además, pudimos compartir el diseño entre todos los miembros del equipo e ir haciendo correcciones.

8. ¿Qué beneficios generó al proyecto diseñar tempranamente las pantallas?

El diseño temprano de las pantallas nos permitió poder visualizar la interfaz de cada una de las funcionalidades de la aplicación. También nos ahorró tiempo para futuros sprints, ya que las tareas de diseño de las pantallas no van a ser un diseño desde cero, sino que tendremos que hacer correcciones menores.

9. Si tuviera que descartar un entregable del *Primer Sprint*, ¿cuál sería y por qué?

Considero que no se puede descartar ningún entregable del primer sprint, cada uno de ellos es importante ya que nos ayudan a medir/validar diferentes temas. Por ejemplo, un Validation Board es una herramienta útil para validar hipótesis del modelo de negocio y debe formar parte de los

entregables. Lo mismo pasa con el Lean Canvas, es útil para diseñar un modelo de negocio y también debe formar parte.

Forma de presentación

En un documento en formato .pdf sin excepción a través de la plataforma MleL, en el plazo indicado.

Evaluación, pertinencia, amplitud y profundidad de las reflexiones.

Eficiencia de la comunicación, calidad de la presentación.