

Tareas		11/18 completadas	Preentrega
✓	Clase número	Tarea	Consigna
✓	4	Research	Vamos a realizar una Investigación de Usuario , indagando sobre sus comportamientos, necesidades y motivaciones , realizando preguntas que nos permitan descubrir: ¿qué hace?, ¿qué piensa?, ¿qué dice?, ¿en qué cree?, ¿que lo frustra?, ¿qué lo motiva?, ¿qué le preocupa?... y tenemos que determinar en primera instancia: ¿Quién es nuestro usuario ? (en quién basamos nuestra investigación). Incluir nota periodística que valide la problemática, captura de redes sociales donde los usuarios exponen que esa situación es un problema para ellos, etc.
✓	4	Planteamiento	¿Cuál es el problema ? (necesidad detectada) ¿Cuál es la solución que vamos a ofrecer? (En forma de una App). Informe: Nota periodística que valide la problemática, captura de redes sociales donde los usuarios exponen que esa situación es un problema para ellos, etc.
✓	4	Benchmarking	Vamos a realizar un Benchmarking , comparando 3 competidores directos de nuestra App y tenemos que realizar un cuadro comparativo : - Nombre y "logo" de las 3 App (Para poder ver el diseño de mi competencia) - Reseña de las 3 App (Para poder ver el enfoque de mi competencia) - Captura de las 3 App (Para poder ver el diseño de mi competencia) - Cantidad de Pasos por Acción (De 3 acciones por cada una de las 3 App) - Vocabulario o Errores (Óptimo, Error menor, Error mayor — que no me permite operar) - Diseño (Óptimo, Básico, Malo) - Fortalezas y Debilidades (De cada una de las 3 App).
✓	4	Informe	Realizar un breve informe con las conclusiones que obtenemos del cuadro: (¿Quién es mi competencia?, ¿quiénes son sus usuarios?, ¿Cómo les hablan?, ¿En qué se diferencian?, ¿Qué puedo ofrecer en mi App que ellos no tengan?, ¿Cómo puedo superar su propuesta?).
✓	5	Mapa de empatía (GONZA)	Vamos a realizar un Mapa de Empatía , que nos ayudará a responder preguntas específicas sobre nuestros usuarios siempre teniendo en mente nuestra idea de App : Tenemos que determinar en primera instancia: -¿Quién es la persona que estamos intentando comprender? (proto persona) -¿En qué situación se encuentra? (datos que estén relacionados con nuestra app) -¿Cuál es su papel en la situación? (¿Por qué es él/ella y no otro/a? que lo conecta a nuestro proyecto: ¿Qué condiciones hace que sea un futuro usuario de nuestra app?).
✓	5	Proto-Personas (GONZA)	Vamos a realizar las Fichas de 2 (dos) Proto-Personas que deben ser diferentes y contener la siguiente información: -Datos personales y foto: -Datos demográficos: -Biografía: -Intereses -Hábitos de consumo: -Objetivos, sueños, metas: -Su relación con la tecnología: -Frustraciones y motivaciones: -Una frase:
□	6	Entrevistas (ISA Y LAU)	Vamos a realizar 5 entrevistas , esto nos permitirá recopilar datos e insights sobre los usuarios, empatizar con ellos, validar la proto persona y transformarla en una user persona. Para elegir a los entrevistados tendremos en cuenta: • Que sea mayor de 18 años . • Que entren en el grupo de usuarios que necesitamos validar (proto persona) • Que la problemática de mi proyecto los atraviesa directamente (¿la solución que voy a brindar en mi app influye en la vida de esta persona?) • Que tenga disponibilidad para realizar la entrevista presencial o virtual (dentro de un tiempo razonable) y permita que la misma sea grabada (sino la entrevista no será válida). Tener en cuenta que el docente puede pedir acceso a las grabaciones en cualquier momento de la cursada.

Tareas		11/18 completadas	Preentrega
✓	Clase número	Tarea	Consigna
<input type="checkbox"/>	6	Informe (ISA Y LAU)	Realizar un informe sobre los resultados de las entrevistas, los datos recopilados, los insights que consiguieron descubrir (si es que los hay), especificar de qué forma los entrevistados validaron a la proto persona y se transformaron en user personas de ahora en más.
<input checked="" type="checkbox"/>	7	POV	Vamos a realizar un POV aplicando las técnicas de Storytelling y Storyboard , esto nos permitirá a nosotros y a otros/as comprender y empatizar con nuestra user persona: Para ello realizaremos las siguientes tareas: - POV — Completar la frase: Usuario—Necesita—Porque.
<input checked="" type="checkbox"/>	7	Storytelling	Crear una narración sobre nuestro proyecto que cuente con un: Inicio—Nudo—Desenlace , que cree una conexión emocional con nuestra User Persona. Que sea persuasiva y tenga relación con nuestros usuarios.
<input checked="" type="checkbox"/>	7	Storyboard	Representar visualmente la narración , ilustrando los momentos clave de la historia (6 dibujos máximo). Recuerden que no es necesario saber dibujar “bien” sino que se entienda la idea. Puede ser a mano o digital, si es a mano deberán pasarlo a tinta y escanearlo con buena calidad y buena luz para que se pueda visualizar correctamente.
<input checked="" type="checkbox"/>	7	MVP (EMMA)	Vamos a definir un MVP , esto nos permitirá tener en claro cuales son las funcionalidades básicas que debe tener mi app. Para hacerlo debemos: -Redactar una lista de tareas (todas las que se me ocurran relacionadas a mi proyecto). -Definir prioridades, cuáles tareas son imprescindibles para el funcionamiento de la app. -Definir cuáles tareas son deseables para versiones más avanzadas de mi app en un futuro (versión 2.0). -Identificar cuál es la función básica y primordial que mi usuario realizará en mi app, y por qué es deseable para mi usuario.
<input checked="" type="checkbox"/>	7	Informe (EMMA)	Realizar un informe sobre las conclusiones del ejercicio, cuáles tareas se desarrollaran primero y por qué (explicar brevemente cada tarea).
<input type="checkbox"/>	8	Card sorting	Vamos a realizar la Arquitectura de la información de nuestro proyecto aplicando la técnica de Card Sorting Abierto con Optimal Workshop , obtendremos como resultado el Dendrograma y la Matriz de similitud con las que realizaremos un informe de conclusiones. Para ello realizaremos las siguientes tareas: • Completar las tarjetas: 20 (tareas que surgen del MVP y Benchmarking) • Crear una introducción detallada para los participantes, explicando la consigna que deben cumplir con respecto a las tarjetas, realizarles preguntas de segmentación básicas (por ejemplo: nombre, ciudad, edad) y redactar las preguntas finales para los usuarios, para clarificar sus decisiones y ver si comprendieron el lenguaje de las tarjetas. • Invitar a 10 participantes mínimo (que pertenezcan al grupo de la user persona) y enviarles el link para el cardsorting, debemos recordarles que se realiza únicamente desde una PC.
<input type="checkbox"/>	8	Análisis de diagramas	Analizar e interpretar los resultados (gráficos y respuestas). Realizar un informe con las conclusiones del estudio (aciertos, errores, correcciones realizadas, conclusiones, etc.).

Tareas		11/18 completadas	Preentrega
✓	Clase número	Tarea	Consigna
<input type="checkbox"/>	8	Mapa de sitio	<p>Luego vamos crear el Mapa de sitio, en Whimsical, utilizando la información validada por los usuarios, obtenida del informe del estudio de CardSorting y sus gráficos.</p> <p>Para hacerlo debemos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ir a Whimsical y seleccionar Flowchart • Definir cuáles van a ser mis categorías y subcategorías a partir de los resultados dados por los participantes/usuarios (como ellos ordenaron la información) • Crear el diagrama de mi app, utilizando los recuadros y flechas, en forma vertical, partiendo desde la HOME, siguiendo a las categorías principales y luego desde estas a las subcategorías y dentro las tareas u opciones que se encuentren. <p>Tener en cuenta que como resultado debe quedar el diagrama de app lo más ordenado y coherente posible. Vamos a tratar de respetar al máximo las preferencias del usuario y también tener en cuenta nuestra interpretación de los resultados (por ej: si en las preguntas finales notamos que varias tarjetas no fueron comprendidas, pudieron ser ubicadas en lugares incorrectos o al azar, y tendremos que renombrarlas para facilitar su comprensión.)</p>
<input type="checkbox"/>	9	Task Flow	Comenzaremos realizando en whimsical el Task Flow de nuestro proyecto, definiendo los pasos esenciales de la función principal de nuestra app (happy path).
<input type="checkbox"/>	9	User Flow	<p>Luego podremos realizar el User Flow, sumándole los posibles errores que puedan surgir y por último las demás tareas o funcionalidades que vayan a formar parte de la primera versión (MVP) de nuestro proyecto.</p> <p>Aclaración: Deben utilizar las figuras geométricas sugeridas en esta clase como código para los diagramas, el diagrama se realiza de derecha a izquierda, arriba a abajo, tiene un comienzo y un fin, en lo posible acomodarlo de forma que no se crucen las flechas. Analizar e interpretar las conclusiones de nuestros informes previos.</p>