

Effective UI - Jonathan Anderson, John McRee, Robb Wilson y EffectiveUI team

Capítulo 3 - Effective Planning and Requirements

- 1 - En este capítulo, se plantea a los requerimientos como un framework para responder preguntas. ¿Qué parámetros utiliza como sus bases éste framework?
- 2 - Investigue sobre los parámetros planteados anteriormente. Piense ejemplos de parámetros para un dominio específico a su elección. ¿Cómo los clasificaría?
- 3 - Desarrollar brevemente las diferentes metodologías de desarrollo. ¿Que desventajas tiene cada una? Según su criterio, ¿cómo impacta esto en el desarrollo de la UX?

Capítulo 7 - Initial Product Architecture

- 4 - ¿Cuál es el rol de un arquitecto de experiencia de usuario? ¿En que se diferencian de un arquitecto técnico?
- 5 - Siguiendo con el dominio elegido en el punto 3, elija una tarea específica y plantee su flujo de trabajo de bajo nivel.
- 6 - Plantee un flujo de trabajo de alto nivel que utilice el flujo anteriormente planteado.
- 7 - ¿La elección de un framework o librería dentro de un proyecto afecta al producto final?

Capítulo 9 - Release and Post-Release

- 8 - ¿Cuál es el propósito de las releases alpha y beta? ¿Se prueban con el mismo público?
- 9 - ¿Cuál es la manera más recomendable de recibir feedbacks? ¿Esto se mantiene tanto para productos con audiencia grande como chica? ¿Comparte la opinión planteada en este capítulo?

General

- 10 - Responda Verdadero o Falso
 - Una interfaz intuitiva y auto-explicativa reemplaza la documentación.
 - Solo existen 3 categorías de parámetros en los framework de requerimientos.
 - Siempre que se realicen pruebas con usuarios reales, se debe contar el propósito del desarrollo del producto para que se puedan realizar pruebas más acertadas.
 - Dentro de la infraestructura necesaria para un proyecto, no se tiene en cuenta las herramientas y productos del diseño de interfaces.
 - El planteo de la arquitectura por parte del arquitecto técnico no impacta de ninguna manera en la UX.