**Facultad de Matemáticas**

## Licenciatura en Ingeniería de Software

**Asignatura:**

**Interacción Humano-Computadora**

**UNIDAD I**

**Reporte de proyecto.**

**Autores:**

**Clarisa Monserrat Moguel Rivero**

**Irving Báez Cordova**

**Gerardo Dueñas Escalante**

**Antoine Le Loarer**

**Alexandre Bonnin**

**José Luis Ávila**

**Profesor: Edgar Cambranes**

**17 de Febrero del 2019**

**Reporte**

Utilizaremos la metodología de Design Thinking puesto que pensamos que es la que mejor nos podría ayudar a brindar una solución en nuestro proyecto. De igual manera los roles dentro del equipo quedarían de la siguiente manera.

Para la administración del proyecto utilizaremos calendarios en el que nos reuniremos para discutir temas o tareas relacionados con el proyecto, los cuales quedarán registrados en bitácoras de trabajo, de igual manera utilizaremos el repositorio del equipo donde tendremos información que ya haya sido procesada y transformada según se requiera en el proyecto. Respecto con la medición individual, al repartir el trabajo en tareas (que se especificarán en cada bitácora de trabajo) podemos llevar un record de la contribución de cada quien. Esta contribución será medida en horas dedicadas a la elaboración de la tarea asignada.

Una de las desventajas que esto podría ocasionar es que una persona tenga una tarea más exhaustiva o de mayor peso frente a otro, pero esto se puede arreglar básicamente rotando el peso de las tareas, esto quiere decir que si a una persona en la tarea anterior le tocó un peso considerable, pues para la siguiente tarea se le puede dar una de menor peso o prioridad mientras que a las que les tocó una tarea relativamente sencilla esta vez tendrán una de mayor importancia. Cabe señalar que el método seleccionado asume que todos los integrantes del equipo realizamos una cantidad similar de trabajo en la misma cantidad de tiempo.

**Referencias**

<http://www.designthinking.es>

<https://www.oreilly.com/ideas/the-3-foundations-of-lean-ux>

<https://www.ijser.org/researchpaper/HCI-Practices-in-Agile-Software-Development.pdf>

**Casos de éxito.**

<https://fantasy.co/legacy/fi-airlines>

<https://www.uxdesignagency.com/blog/UI_UX_concept_of_mobile_only_challenger_bank_from_UX_Design_Agency>

**Calendario de Actividades:**

<https://trello.com/b/JuzRyKNP/hci>

**Repositorio:**

<https://github.com/morive/ProyectoHCI>