# CUESTIONARIO-02

1. **Nuestro cliente está buscando iniciar un sitio web que venda en línea equipamiento para fútbol y otros accesorios relacionados. Él ha creado una pequeña empresa para que esto suceda. Ha contratado a alguien para desarrollar el backend de su tienda. ¿A qué se refiere con backend de su tienda?**

Se refiere ala funcionalidad interna de un sistema exactamente a la comunicación con un servidor.

1. **Durante la entrevista con nuestro interesado principal, es decir el cliente, el Gerente General, dueño de la empresa o Gerente líder del proyecto e-commerce tenemos que establecer TRES aspectos primordialmente. ¿Cuáles son esos tres aspectos?**

* Investigación entorno al proyecto
* Explicarle el proceso de diseño q vamos a seguir
* Explicar que cada revisión podrá contar con cambios que nos costara tiempo y dinero

1. **Hay un momento durante el proceso, en el cuál se establecen limitaciones. ¿Puede dar un ejemplo de limitación para este proyecto e-commerce?**

Un ejemplo seria la cantidad de cambios que se podría hacer en una revisión ya sea por la dificultad o por las limitaciones de la tecnología que estamos usando.

1. **¿Por qué se dice que UX es una disciplina paraguas?**

Por que depende de otras disciplinas para que juntas puedan proporcionar una grata experiencia de usuario

1. **¿Qué es Flat Design y cuáles son los 9 principios de Flat Design?**

Consiste en eliminar todo tipo de decoración en un diseño de interfaz o web para simplificar el mensaje o facilitar la funcionalidad.

Sus principios son:

* Elementos estándar
* Color práctico
* Tipografía legible
* Diseños de cuadricula
* Diseños simétricos
* Dimensiones nativas
* Mecánica sobre orgánica
* Se elimina o reduce los efectos como la sombra
* Diseño plano como una filosofía

1. **Con el término “Personas” nos referimos a “perfiles ficticios”. ¿Cuáles son los tres perfiles ficticios que se han definido en este proyecto?**

* Fans entusiastas de futbol adulto
* Padres de futbolistas juveniles de la liga infantil
* Futbolistas adultos

1. **Para ayudar al equipo a tener en cuenta a estas personas mientras trabajamos, hemos creado una tarjeta para cada perfil de usuario. ¿Qué información se va a considerar en cada tarjeta?**

* Nombre
* Foto
* Una descripción de personalidad
* Edad
* Ubicación
* Profesión
* Descripción de su vida familiar
* Cuan conocedores de la web o la tecnología son
* ¿Cuáles son sus prioridades de compra?

1. **Hemos creado una lista maestra de características potenciales del producto. Según la técnica “Prueba de realidad de la característica” hemos considerado tres criterios. ¿A qué se refieren con el criterio “EDIFICABLE”?**

Se refiere a que si el diseño se puede construir también en cuanto tiempo se va a construir o si la tecnología me permite construirlo.

Cada respuesta correcta tendrá un puntaje de 2.5 puntos (8 x 2.5 = 20).