# 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?
2. 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?
3. Hay un momento durante el proceso, en el cuál se establecen limitaciones. ¿Puede dar un ejemplo de limitación para este proyecto e-commerce?
4. ¿Por qué se dice que UX es una disciplina paraguas?
5. ¿Qué es Flat Design y cuáles son los 9 principios de Flat Design?
6. Con el término “Personas” nos referimos a “perfiles ficticios”. ¿Cuáles son los tres perfiles ficticios que se han definido en este proyecto?
7. 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?
8. 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”?

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