

METODOLOGIAS Y TECNICAS DE DCU

Alumno: Noé Abel Vargas López

Matrícula: 23170106

Grado: 7

Sección: A

Asignatura: Experiencia de Usuario

Carrera: Ingeniería en Gestión de Software



Universidad Tecnológica de Torreón

Instrucciones:

Piensa en un software o aplicación que hayas desarrollado o estés desarrollando (puede ser una app de gestión escolar, una tienda en línea, una calculadora avanzada, etc.).

Elige una metodología o técnica del Diseño Centrado en el Usuario (ejemplo: entrevistas, personas, prototipo interactivo, design thinking, etc.).

Aplica esa metodología o técnica a tu software: Si eliges hacer entrevistas → redacta 5 preguntas que harías a tus usuarios.

Proyecto: Biblioteca Virtual - MEZE

¿Cuál es el objetivo de la biblioteca virtual?

Ofrecer a los estudiantes una forma en la que puedan acceder a los recursos gratuitos de MEZE a través de una plataforma que aloje libros digitales.

¿Para quien va dirigido el proyecto?

A todos los estudiantes de todos los niveles de las distintas organizaciones de MEZE:

- Universidad MEZE
- Colegio MEZE
- Instituto MEZE
- Centro de Idiomas MEZE

¿Cual va ser la forma en que los usuarios puedan consumir los libros de la biblioteca virtual, por prestamo o por suscripción?

- A través de una suscripción activa (NO DE PAGO).
- Se activa tu suscripción si eres parte de alguna de las instituciones MEZE.

¿Van a poder comprar libros y descargarlos?

- Estos libros serán totalmente gratuitos si formas parte de alguna de las instituciones, no podrás descargarlos.

¿Quiénes o qué personas van a interactuar con el sistema?

Administradores (Desarrolladores), Directivos, lectores y bibliotecarios.