**CONCLUSIONES (departamento)**

Al momento de empezar a realizar el proyecto que se planteó en la experiencia educativa de Administración de proyectos dentro del departamento de análisis y diseño se presentaron como primera instancia dos de los principales problemas los cuales eran:

1. Qué es lo que en verdad requiere el cliente y cómo lo representaría por medio de la interfaz.
2. Qué software se utilizaría para plasmar las ideas que el cliente exigía y donde se pudiera observar cada uno de los avances en las revisiones

Para resolver dichos problemas se recurrió a la técnica de los prototipos rápidos, que la Metodología de ICONIX define para poder mostrar avances al cliente y que este tenga una intervención mayor con lo que quiere del software y poder así detectar lo bueno, lo malo y lo que se aproximó a la necesidad del cliente

.

Otra solución para poder resolver otro problema que nos enfrentamos dentro dicho departamento fue la elección de programas que nos ayudara a diseñar nuestras interfaces de una manera muy realista para que el cliente supiera como el departamento lo visualizaba y así poder ayudarle a resolver su problema. Dichos programas utilizados fueron el “PENCIL”, “GIMP” Y “INKSCAPE” que son una distribución de software libre.

En algunas entregas el cliente se mostró un poco descontentó con lo que se le mostraba y opinaba para el cambio de algunos de los elementos que componían la ventana pero al final se realizaron las correcciones indicadas y fueron aprobadas al 100 % para poder así seguir con el paso de programación.

Cabe mencionar que al final de todo este tiempo se pudo desarrollar en tiempo y forma las entregas agentadas por el líder de proyecto con el cliente, pero sobre todo el cumpliendo con cada aspecto a calificar y haciendo las correcciones pertinentes a la entrega posteriores.