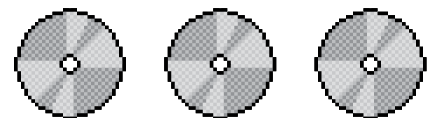


DESIGN THINKING & MoSCoW

Johan, Diego y Sharik

QUE ES DESIGN THINKING

Es un enfoque de innovación centrado en el ser humano, enfocado en generar empatía con los problemas y desafíos del cliente para crear soluciones, productos y servicios que satisfagan sus deseos y necesidades.



FASES DEL DESIGN THINKING

Empatizar

El proceso comienza con la comprensión de las necesidades, los problemas y las aspiraciones de los usuarios.

Definición

Tras recopilar la información de los usuarios, el equipo de desarrollo define el problema principal a resolver

Idear

Fomenta la lluvia de ideas y la generación de ideas innovadoras para abordar el problema definido

Prototipo

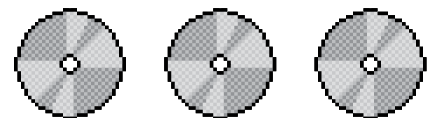
Este proceso iterativo ayuda a identificar fallas y refinar conceptos.

Prueba

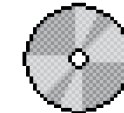
Los prototipos se prueban con usuarios reales y se recopilan comentarios.

¿CÓMO SE APLICA?

El proyecto se basa en crear y prototipar en un Mockup el aplicativo enfocado en un carrito de compras para una cafetería.

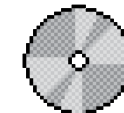


EMPATIZACIÓN



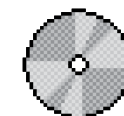
La cafetería presenta dificultad para la venta de su menú debido a las grandes filas que se pueden formar y lo difícil o demorado que es confirmar las compras.

DEFINICIÓN



Lo que se busca es agilizar las ventas, evitar filas largas y confirmación de ventas y asignación de compras

IDEAR



Preparación con tiempo de productos, control de inventario, control de compras y pedidos, seguimiento de pedidos, orden y pagos de manera online y remota.

¿CÓMO SE APLICA?



Visualización de productos para su compra y en stock



Facilidad de contacto entre clientes y empleados

Agregar producto al carrito



Se busca que el usuario pueda saber que productos puede comprar, sus presentaciones, sabores y precios

¿CÓMO SE APLICA?



Seguro de eliminar este producto de su carrito?

Cancelar

Aceptar

Producto eliminado

El cliente escoge que comprar

La compra se hace completamente remota

Visualización de compras



MoSCoW

MoSCoW es una técnica de priorización creada por Dai Clegg en 1994, desarrollada originalmente en Oracle y popularizada a través del manual de Dynamic Systems Development Method (DSDM). Es utilizada para dividir las tareas; ayudando al equipo en enfocarse en lo esencial. Este método se divide en cuatro categorías: Must, Should, Could, Won't



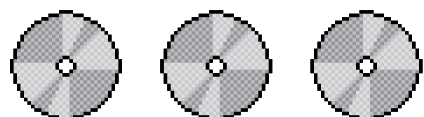
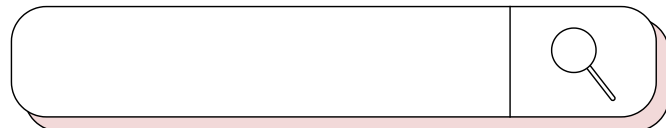
Must have

Son los elementos que se debe tener en el proyecto final para su funcionamiento



Should have

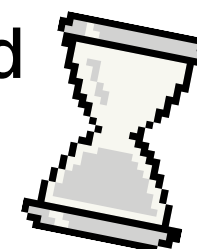
Son elementos NO vitales, que agregan valor al proyecto



PILARES

Will not have

Elementos que no son necesarios ni prioridad para el momento



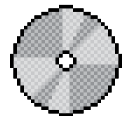
Could have

Elementos del proyecto que se pueden tener y son de bajo impacto



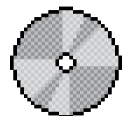
MOSCOW APLICADO

MUST HAVE



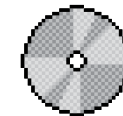
- Vista detallada de productos.
- Carrito de compras.
- Métodos de pago.

COULD HAVE



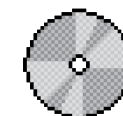
- Modificar mínimamente los productos. (sin azúcar, etc.)
- Algoritmo para recomendar productos.

SHOULD HAVE

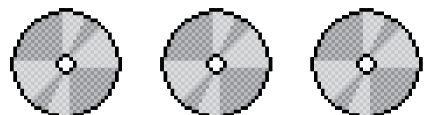


- Control del stock de los productos.
- Catálogo por categorías.

WON'T HAVE



- Domicilios.
- Reseñas





BYEEEEEE

