Plantilla de proyecto

Preparación de la documentación del proyecto de   
*Diseño de Sistemas Interactivos*

Nombre y numero del grupo:

Persona de contacto:

Fecha

**Plantilla de proyecto**

**Fases procedurales:**

**Fase 1**: Visión de conjunto. Aquí se reporta en breve el contexto del trabajo y los objetivos propuestos

**Fase 2**: Situación actual y contexto. Aquí se proporcionarán los detalles de los estudios hechos para aprender el contexto, el estado de cuestión y las necesidades de las categorías de usuarios estudiadas

**Fase 3**: Identificación de los requisitos. Se describirá a través de escenarios las situaciones de resolver y se formalizarán los requisitos teniendo en cuenta los escenarios, el estado de cuestión y el contexto

**Fase 4:** Solución propuesta. Se presentará una o más posibles soluciones y se describirá el funcionamiento a través de escenarios que demuestren como la solución cumple con los objetivos. Se incluirán además y se describirán los wireframes de la solución propuesta teniendo en cuenta los requisitos

**Consejos**:

**Consejo 1: Centrar el proceso del diseño en objetivos concretos y en las personas a las que está dirigido**

**Consejo 2: Completar el documento del proyecto adjuntando ficheros útiles y de interés para su lectura.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1. Visión de conjunto.** | | | | |
| **Palabra Clave** | **Indicaciones** | **Descripción** | | **Documento adjuntado** |
| 1.1  Contexto | ¿Cuál es el contexto donde se desarrolla el proyecto? | *El contexto elegido por los miembros del grupo es una aplicación para un taller, en el que habrá mecánicos y clientes. Esta aplicación será híbrida. De esa manera podrá ser utilizada en todo tipo de sistemas operativos (ya sea Android, IOS, BlackBerry 10…) y tendrá un diseño muy similar al de una página web, debido a que la implementación se hará en HTML, CSS, JavaScript.*  *La aplicación se desarrollará de forma genérica. Es decir, a esta aplicación podrán acceder mecánicos que cualquier taller y hacer uso de ella. De igual forma sucederá con los usuarios (siempre y cuando dispongan de un dispositivo inteligente como un móvil o Tablet)* | |  |
| 1.2  Objetivos principales | ¿Cuáles son los objetivos de este proyecto? | *El objetivo del proyecto es desarrollar una aplicación web que permita a los mecánicos ver desde su Tablet qué coche va a entrar, qué cosas le han pasado anteriormente al coche, mandarle un presupuesto al cliente para que lo apruebe (desde su tablet, móvil u ordenador) etc. Y los clientes podrán saber cuándo dispondrá de su coche, qué problemas tenía, etc.*  *Mediante esta aplicación permitiremos a los clientes comprobar el estado de su vehículo de manera rápida y efectiva, sin necesidad de llamadas. De la misma manera, los mecánicos podrán realizar un seguimiento más exhaustivo de los vehículos, encontrar averías de forma más eficiente o avisar a los clientes para que retiren su coche.* | |  |
| 1.5  miembros del grupo | ¿Quién forma parte del grupo de trabajo?  ¿Qué contribución aporta cada miembro? | **Nombre**:   * Pedro Hernández Esquivias * Francisco López Cabrero * David Gómez Cervera * Jesús de la Rosa López | **Función**:   * **Pedro** aporta conocimientos sobre diseño a la aplicación. * **Francisco** aporta ideas generales sobre cómo podría desarrollarse la aplicación. * **David** concreta aquellas ideas aportadas por el grupo para llegar a algo más conciso. * **Jesús** aporta un gran espíritu de equipo y directrices para que el equipo se encuentre organizado y motivado en todo momento. |  |

| **2. Situación actual y contexto** | | | |  | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Palabra clave** | **Indicaciones** | **Descripción** | | | |  |
| 2.1  Estudio del problema | ¿Cuáles son las técnicas que habéis utilizados para estudiar el problema? (Field study, focus group, entrevistas, cuestionarios…)  ¿Cuantas personas han sido involucradas y cómo? | 1. *Para estudiar el problema nos hemos centrado en 2 técnicas principalmente.* 2. *Puesto que la aplicación va a ser diseñada de manera general para los talleres que consideren necesaria una aplicación de control de sus clientes(en el caso del mecánico) y control del estado del vehículo, avería con la que contaba, presupuesto entre otras por parte del cliente, la primera técnica que empleamos para conocer cuáles serán las características de la aplicación será la de focus group, de manera que todo el equipo de desarrolladores y gente especializada nos juntaremos para hablar acerca de que es lo que necesita la aplicación , cuáles serían los puntos fuertes de la misma y cuál podría ser una manera de desarrollo .* 3. *Seguidamente con todas nuestras ideas sobre el proyecto y con todo lo redactado acerca de un primer contacto con la aplicación realizaríamos un prototipo de manera que a partir de un cuestionario acerca del prototipo realizaríamos dicho cuestionario a los distintos mecánicos y posibles clientes cuál es su grado de satisfacción con relación a la aplicación, cosas a mejorar acerca de la misma y necesidades producidas a partir de lo visualizado.* 4. *Han sido involucradas 134 personas divididas entre mecánicos y clientes de taller.* | | | |  |
| 2.2  Estado de la cuestión: | ¿Cuáles son los sistemas parecidos? ¿Cuáles son los puntos de fuerza o débiles? | Nombre:  No se han encontrado sistemas parecidos al que quiere ser diseñado, puesto que todas las aplicaciones parecidas eran simuladores de taller donde se realizaba un arreglo del coche averiado. | Puntos fuertes:  *Las aplicaciones de simuladores de taller te dejan ver un poco como es la labor del mecánico a la hora de realizar algún procedimiento sobre el vehículo averiado.* | | Puntos débiles:  *No existe aplicación de interacción entre cliente y mecánico en ninguna aplicación actual.* |  |
| 2.3  Resaltar | Teniendo en cuenta los párrafos 2.1 y 2.2, ¿cuáles son las funciones, las características y las best practices de tener en cuenta en el proyecto? | Características:  Una de las best practices a tener en cuenta es conectar los objetivos, puesto que deberá haber un puente de conexión entre el cliente y el mecánico sin dejar ninguna de las dos partes con menos importancia.  Otra es gracias a los cuestionarios mantener a todos los interesados en la aplicación involucrado, ya sea con las ideas proporcionadas en el focus group o con las mejoras propuestas por los realizadores del cuestionario.  En definitiva, sería correcto aplicar la mayoría de best practices para nuestro proyecto puesto que cada técnica empleada mejoraría la calidad del sistema final y quedaría más completo.: | | | |  |

| **3. Identificación de los requisitos** | | | |  | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Palabra Clave** | **Indicaciones** | **Descripción** | | | | **Documento adjuntado** |
| 3.1  Escenarios de la situación actual | * Describir el perfil de los actores de cada escenarios (edad, idioma, nivel de estudio, skills..) * Describir en lenguaje informal el escenario de la situación actual en que actúan tus atores * Subrayar los puntos débiles y de fuerza del escenario que se debería tener en cuenta en el diseño | ***Personas***   * *David el director de empresa* * *Eugenio el carnicero* * *Juan el mecánico* * *Lola la jubilada* * *Pedro el autobusero* | **Escenario**   * Avería en mitad del campo. * Revisión de la motocicleta. * Guardar información sobre los coches. * Estar al tanto de las piezas para su coche. * Conocer el estado de los autobuses. | | Claims   * Aviso directo al taller para ofrecer ayuda inmediata. * Aviso a los usuarios cuando los mecánicos no están disponibles para una revisión. * Base de datos en donde se registran los historiales de los coches * Base de datos con las piezas de los diferentes coches que hay en el mundo. * Actualización constante sobre los estados de los automóviles. | *-David el director de empresa*  *-Eugenio el carnicero*  *-Juan el mecánico*  *-Lola la jubilada*  *-Pedro el autobusero*  *-Escenarios*  *-Entrevistas* |
| 3.2  Historias de usuario | * ESTA PARTE NO SE RELLENA DEBIDO A QUE NOSOTROS LO HEMOS HECHO MEDIANTE HISTORIAS DE USUARIO EN UN DOCUMENTO APARTE | | | | | *Historias de usuario* |
|  | * Para completar las historias de usuario, nos hemos basado en los datos obtenidos a partir de los escenarios, las necesidades de los persona, los objetivos y las entrevistas. | | | | |

| **4. Solución propuesta** | | | | |  | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Palabra Clave** | **Indicaciones** | **Nombre de la solución** | | **Descripción** | | | | | **Documento adjuntado** |
| 4.1  Solución | Describir en breve la solución propuesta sin usar detalles técnicos.  Es posible proponer un combinado de soluciones | * Formulario * BBDD * Notificaciones * Historial * Botones * Calendario * Mensajería * Navegador | | * Mediante un formulario, el cliente puede rellenar una incidencia de su vehículo. * Generar una base de datos para los datos de vehículos y los clientes * Mediante una simple notificación, el cliente sabrá si su vehículo está listo. * Generar historial del vehículo con todos sus defectos anteriores, presupuesto y fecha de entrega. * Insertar botones grandes para una mejor visualización. * Generar calendario para una mejor organización del mecánico. * Se requiere de un sistema de mensajería para comunicación entre mecánico y cliente. * Navegador para buscar de forma eficiente coches o piezas. | | | | |  |
| 4.2  Escenarios de transformación | * Describir el perfil de los actores de cada escenarios (edad, idioma, nivel de estudio, skills..) * Describir en lenguaje informal cómo evolucionan los escenarios descritos anteriormente * Subrayar los puntos débiles y de fuerza del escenario que se debería tener en cuenta en el diseño de la interfaz | Personas   * EN LA PÁGINA 5 SE ENCUENTRA ESTA MISMA INFORMACIÓN | | | | Escenario   * EN LA PÁGINA 5 SE ENCUENTRA ESTA MISMA INFORMACIÓN | | Claims |  |
| **Palabra clave** | **Indicaciones** | **Titulo** | **Wireframe** | | | | **Descripción** | | **Documento adjuntado** |
| 4.1  Solución | * Dar un título significativo al wireframe * Pegar el wireframe * Describir en breve lel wireframe y subrayar patrones o guías de diseño aplicadas |  |  | | | |  | |  |
|  | | | | | | | | | |