Plantilla de proyecto

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

Nombre y numero del grupo:

Persona de contacto: *Marcos Rodriguez*

*marcosrodriguez@fake.es*

Fecha *dd.mm.aaaa*

**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 | Cual 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 | Cuales 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.*  *De esta manera, se podrá eliminar la incertidumbre en la que se encuentran numerosos usuarios debido a que no saben el estado en el que se encuentra su coche a no ser que hagan una llamada. Y lo mismo pasa con la otra parte, los mecánicos, ya que gracias a la aplicación podrán realizar un seguimiento más exhaustivo de los coches, encontrar averías de forma más eficiente ya que conocerán el historial completo de los mismos o avisar a los usuarios para que retiren su coche mediante un simple toque, en vez de haciendo una llamada.* | |  |
| 1.5  miembros del grupo | Quien forma parte del grupo de trabajo? Que 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** | | | | **Documento adjuntado** |
| 2.1  Estudio del problema | Cuales son las técnicas que habéis utilizados para estudiar el problema? (Field study, focus group, entrevistas, cuestionarios…)  Cuantas personas han sido involucradas y como? | 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: | Cuales son los sistemas parecidos? Cuales 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 vehiculo 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, cuales 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. | | | |  |
|  | Come se desarrollan las necesidades de los potenciales usuarios? |  | | | |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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:*  *Hemos elegido los persona que se encuentran en los documentos adjuntados porque consideramos que son aquellos que reflejan de manera más significativa el entorno al que va dirigida la aplicación.*  *Gracias a estos persona podremos ver diferentes puntos de vista, como pueden ser aquellos que aporte un profesional de la conducción como “Pedro el autobusero” o una visión más general aportada por un cliente menos asiduo como puede ser “Eugenio el carnicero”.* | Escenario  Los escenarios recogidos en el documento adjuntado “Escenarios” son una serie de situaciones en las que, tanto los clientes como los mecánicos hacen un posible uso de la aplicación desarrollada para, posteriormente, solventar los problemas que hayan podido tener con sus vehículos. De esta manera, pueden comenzar a poner solución a dicho problema de una forma fácil, rápida y eficaz. | | Claims(preguntar) | *-David el director de empresa*  *-Escenarios*  *-Eugenio el carnicero*  *-Juan el mecánico*  *-Lola la jubilada*  *-Pedro el autobusero* |
| 3.2  Elenco formal de los principales requisitos | Para cada categoría escribir los requisitos relevantes.  Añadir al proyecto la lista completa de los requisitos | Categoría | Descripción | | Razón |  |
|  |  | Functional requirements |  | |  |  |
|  |  | Data requirements |  | |  |  |
|  |  | Environmental requirements |  | |  |  |
|  |  | User requirements |  | |  |  |
|  |  | Usability requirements |  | |  |  |

| **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 |  |  | | | |  |
|  |  |  |  | | | |  |
|  |  |  |  | | | |  |
|  |  |  |  | | | |  |
| 4.2  Escenarios de transformación | * Describir el perfil de los actores de cada escenarios (edad, idioma, nivel de estudio, skills..) * Describir en lenguaje informal como 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 | | | Escenario | Claims |  |
|  |  |  | | |  |  |  |
|  |  |  | | |  |  |  |
|  |  |  | | |  |  |  |

| **4. Wireframes** | | | |  | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Palabra clave** | **Indicaciones** | **Titulo** | **Wireframe** | | **Descripción** | **Documento adjuntado** |
| 4.1  Solución | * Dar un titulo significativo al wireframe * Pegar el wireframe * Describir en breve lel wireframe y subrayar patrones o guías de diseño aplicadas |  |  | |  |  |
|  |  |  |  | |  |  |
|  |  |  |  | |  |  |
|  |  |  |  | |  |  |