|  |  |
| --- | --- |
| Autores: | Daniel Amigo Herrero |
|  | Marcos Antolí González |
|  | David Sánchez Pedroche |
|  | Álvaro Soriano Maganto |



*Proyecto*

***Diseño y Evaluación de Productos Interactivos***

Universidad Carlos III de Madrid  
Escuela Politécnica Superior

Máster en Ingeniería Informática

Resumen

resumen

Índice de Contenidos

[1. Introducción 3](#_Toc495330208)

[2. Referencias 3](#_Toc495330209)

Índice de Tablas

**No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.**

Índice de Ilustraciones

**No se encuentran elementos de tabla de ilustraciones.**

# Fase 1. Visión de conjunto

## Contexto

La empresa Primark ha confiado en nuestro grupo de prácticas para mejorar la experiencia de usuario de sus tiendas. Para el proyecto que nos han otorgado, le hemos propuesto desarrollar un prototipo de asistente interactivo específico para su tienda más grande en España.

Primark nos ha concedido una fecha límite de 3 meses para el proyecto.

## Objetivos principales

Como se ha indicado, el objetivo principal es cubrir la necesidad del interesado, mejorando la experiencia de sus usuarios en la tienda. Para ello, contamos con los siguientes objetivos:

### Estudio inicial

Realizar un estudio del contexto actual de la tienda, así como de los usuarios de esta. Inicialmente se cuenta con dos usuarios distinguibles:

* Empleados trabajando en la tienda, ya sean reponedores, almacén, cajeros…
* Todo tipo de clientes que entren a la tienda: nuevos clientes, clientes fieles de Primark, …
* Administrador: Este usuario gestionará el ciclo de vida de los productos. Puede dar de alta, modificar, etc.

Estos se definirán posteriormente en su correspondiente apartado.

Para este fin se aplicarán técnicas especializadas de estudio de usuarios.

### Identificación de requisitos

Una vez conocidas las necesidades de los usuarios, necesitamos definir concretamente los requisitos que tendrá el sistema a desarrollar. Además, nos apoyaremos en la creación de escenarios y personas.

### Propuesta de solución

Cuando se haya definido el problema, los diseñadores entran en acción, comenzando a definir las soluciones para cubrir las necesidades dentro de nuestro sistema, generando el prototipo.

### Validación de la solución

En este último paso, se realiza un estudio del prototipo propuesto para evaluar y discutir los resultados de este y poder decidir las líneas futuras a tomar.

## Miembros del grupo

Nuestro grupo se compone de cuatro integrantes:

Daniel Amigo Herrero – Team Leader

David Sánchez Pedroche – pallaso Leader

Marcos Antolí González - acoplao

Álvaro Soriano Maganto - falso xofer

## Fweffa

# Referencias

**No hay ninguna fuente en el documento actual.**