|  |  |
| --- | --- |
| 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. El prototipo deberá ser una aplicación móvil destinada para su uso dentro del establecimiento.

## 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:

* Investigación de productos similares en el mercado.
* Definición de los nuevos requisitos del producto.
* Generación de un prototipo.
* Validación del prototipo por parte de los usuarios.

### 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:

* Los **clientes** que compran físicamente dentro de la tienda, tanto clientes nuevos, como clientes habituales de Primark, que tienen la necesidad de encontrar los productos que necesitan o que están buscando.
* Los **empleados** que trabajen en dicha tienda (reponedores, cajeros, gestión del almacén, etc.), que tienen la necesidad de tener disponible la información del stock que gestionar en tiempo real.

La herramientas o tácticas que se utilizarán para saber las necesidades de los usuarios serán diferentes para cada tipo. Para los clientes realizaremos un **cuestionario** para que puedan rellenar fácilmente y podamos obtener una validación de nuestras hipótesis. El caso de los empleados, lo mejor es poder realizar una **entrevista** con un posible empleado que conozca las necesidades de dicho trabajo.

### 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. Por ello, para comprobar si el prototipo cumple con las expectativas, se llevarán a cabo entrevistas con tres usuarios finales de la aplicación.

Además de las entrevistas, se llevarán a cabo cuestionarios de satisfacción con otro grupo de usuarios. De esta forma se podrán obtener fácilmente estadísticas para intentar mejorar el producto final.

## Miembros del grupo

Nuestro equipo se compone de cuatro integrantes. El primero de ellos, Daniel Amigo Herrero, estará más encargado de las tareas de gestión del proyecto: el contacto con el cliente (extracción de requisitos, realización de entrevistas, etc.) y la gestión y coordinación del equipo.

El resto de los integrantes del equipo llevarán a cabo, fundamentalmente, tareas de diseño y desarrollo. Dichos integrantes son los siguientes:

* David Sánchez Pedroche
* Marcos Antolí González
* Álvaro Soriano Maganto

# Situación actual y contexto

efwef

## Estudio del problema

Definir los métodos de extracción de conocimiento de los usuarios.

### Encuestas a empleados

### Cuestionarios a clientes

## Estado del arte

Sistemas similares, sus puntos fuertes y débiles.

## Funcionalidades de nuestro sistema

Con lo anterior (sistemas similares + necesidades de usuarios), definir las funcionalidades de nuestro sistema.

# Referencias

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