



Documentación del proyecto de *Diseño de Sistemas Interactivos – ENTREGA 01*

Grupo: GRUPO07

Código proyecto: MeetingCode

Persona de contacto: Javier Corrochano Jimenez
100363782@alumnos.uc3m.es

Fecha: 21/03/2019



Índice

1. Visión de conjunto	3
1.1. Contexto	3
1.2. Objetivos Principales	3
1.3. Miembros del grupo	3
2. Situación actual y contexto	3
2.1. Estudio del problema	3
2.2. Estado de la cuestión	4
2.3. Resaltar	4
3. Identificación de los requisitos	4
3.1. Escenarios de la situación actual	4
3.1.1. Actores actuales	4
3.1.2. Cuestionarios y entrevistas	5
3.1.3. Descripción de escenarios actuales	5
3.1.4. Journey Maps para escenarios actuales	9
3.1.5. Escenario para el prototipo	9
3.2. Elenco formal de los principales requisitos	9
4A. Solución propuesta	14
4A.1. Solución	14
4A.2. Escenarios de transformación	15
4A.2.1. Journey Maps para escenarios transformados y diagrama de estrategia	18
4B. Wireframes	19
4B.1. Solución	19



1. Visión de conjunto

1.1. Contexto

Hoy en día, muchos estudiantes e interesados por la Informática buscan en alguna ocasión proyectos interesantes en los que participar, y otros con buenas ideas e iniciativas, buscan personas con las que desarrollarlas. El gran problema es la falta de una plataforma en la que poder hacer estas actividades. En la situación actual, si una persona está interesada en alguna de las dos actividades anteriores se va a encontrar algunas trabas que le van a dificultar cumplir con su objetivo.

Tanto la búsqueda de proyectos interesantes como la búsqueda de personas con las que desarrollar un proyecto se tendría que hacer a través de personas conocidas, mediante un tablón de anuncios en la universidad, o utilizando algún foro en Internet que no esté pensado para este objetivo. Nuestra aplicación aparece para solucionar este problema.

1.2. Objetivos Principales

Los objetivos principales de este proyecto consisten en desarrollar una aplicación mediante la que un usuario pueda proponer un proyecto software a desarrollar y encontrar las personas interesadas en él con quienes desarrollarlo y desde la otra perspectiva, que un usuario pueda buscar proyectos que le interesen en los que aplicar para participar en él.

1.3. Miembros del grupo

Para desarrollar este proyecto, somos cuatro miembros y realizamos las siguientes funciones:

Todos los miembros realizan funciones comunes: Programador, tester, diseño, y documentador. Pero cada uno tiene además una función especial:

Miembro	Función específica
Cristian Cabrera Pinto	Analista
Alberto Villanueva Nieto	Analista
David González González	Jefe de proyecto
Javier Corrochano Jiménez	Ingeniero de validación y verificación

2. Situación actual y contexto

2.1. Estudio del problema

Con el objetivo de conocer todas las necesidades de los usuarios a los que va dirigida la aplicación, se han construido una serie de cuestionarios y entrevistas dirigidas a



estos tipos de usuario. En concreto, se han definido un cuestionario y entrevista para cada rol de la aplicación.

Para recopilar los datos se han entrevistado un total de 20 personas de cada rol y han sido entrevistados en la Universidad Carlos III.

2.2. Estado de la cuestión

En la situación actual no existen aplicaciones que sean directamente competencia, pero sí existen algunas plataformas mediante las que se podría llegar a hacer algo parecido. Por ejemplo, mediante GitHub un usuario podría buscar algún proyecto en el que pedir participar, pero no existen propuestas a las que se pueda aplicar directamente sino simplemente la existencia de proyectos en desarrollo. Mediante su pestaña de exploración, se pueden encontrar repositorios relacionados con tus intereses o encontrar proyectos por las tecnologías utilizadas.

Como ventaja se podría decir que es una plataforma muy conocida que permite realizar un control de versiones del proyecto y que tiene muchas funcionalidades. Como desventajas, en cuanto al estudio de las necesidades encontradas esta plataforma no permite realizar propuestas de proyectos como anuncios y a su vez, tampoco que un usuario pueda aplicar para participar en un proyecto.

2.3. Resaltar

Para satisfacer las necesidades encontradas, las funciones y características necesarias de las que debe disponer el proyecto son las siguientes:

- Permitir la búsqueda de proyectos mediante el uso de filtros en los que se pueda buscar por: Lenguaje de programación, temática y formación necesaria.
- Permitir a un usuario enviar una solicitud de participación (aplicar) en un proyecto.
- Permitir al creador de un proyecto aceptar o rechazar los perfiles que hayan aplicado en su proyecto.
- Permitir a un usuario crear un anuncio/propuesta de proyecto para la búsqueda de desarrolladores.

Todas las funciones y características de las que se han hablado tienen que ofrecerse mediante una plataforma que siga los principios de la usabilidad definidos por *Whitney Quesenbery [2001]*, es decir, eficacia, eficiencia, satisfacción, tolerancia a fallos y que sea fácil de aprender.

3. Identificación de los requisitos

3.1. Escenarios de la situación actual

3.1.1. Actores actuales

Actores actuales



Creadores de proyecto: Persona que tenga capital para realizar un proyecto y esté interesado en contactar con personas que lo ayuden. Tiene conocimientos en informática y formación universitaria. Tiene conocimientos en programación pero no cuenta con el equipo de trabajo (personas) para poder llevar a cabo el proyecto. Busca un equipo de personas que le ayuden para poder terminar el proyecto.

Desarrollador: Programador que quiere formar parte de un proyecto específico acorde a sus gustos. Dispone de formación tecnológica e informática, ya sea dada por una carrera universitaria o por FP. No tiene demasiada experiencia laboral y busca encontrar un lugar o actividad que se la aporte.

3.1.2. Cuestionarios y entrevistas

Mediante los siguientes vínculos se pueden acceder a los distintos cuestionarios y entrevistas realizados para los diferentes actores:

- [Cuestionario - Creador](#)
- [Cuestionario - Desarrollador](#)
- [Entrevista - Creador](#)
- [Entrevista - Desarrollador](#)

Los resultados obtenidos de estos cuestionarios y entrevistas se muestran de forma aproximada en la descripción de los escenarios actuales.

3.1.3. Descripción de escenarios actuales

Nombre escenario	Nombre del escenario
Descripción	
Descripción corta del escenario	
Narrativa	
Pequeño párrafo donde se narra una posible situación en la que los actores interaccionan siguiendo el escenario	
Objetivos	Objetivos del actor o actores relacionados con el escenario
Deseos	Deseos del actor o actores relacionados con el escenario
Datos obtenidos de encuestas y cuestionarios	
Datos obtenidos a partir de los cuestionarios y entrevistas	
Puntos fuertes	



Puntos fuertes obtenidos a partir de cuestionarios y entrevistas
Puntos débiles
Puntos débiles obtenidos a partir de cuestionarios y entrevistas

La plantilla expuesta anteriormente es la que seguiremos para describir los distintos escenarios de la aplicación.

Nombre escenario	Escenario Actual 1
Descripción	
Persona busca un equipo de trabajo independiente que haga proyectos interesantes para él.	
Narrativa	
Una persona necesita encontrar trabajo y le gustaría trabajar para un grupo pequeño de gente que se dedique a algo que le guste. Decide ir a buscarlo a la universidad, e ir preguntando a los profesores relacionados con lo que le gusta. Sin embargo, nadie de la universidad está interesado.	
Objetivos (Desarrollador)	<ul style="list-style-type: none">• Encontrar un proyecto que se ajuste a sus criterios.
Deseos (Desarrollador)	<ul style="list-style-type: none">• Tener muchas alternativas de proyecto distintas.• Encontrar el proyecto lo más rápido posible.
Datos obtenidos de encuestas y cuestionarios	
<ul style="list-style-type: none">• 80% de los usuarios buscan proyectos por lenguaje de programación• El 80% de los usuarios crea los proyectos desde un PC.• El 90% de los usuarios les gustaría buscar también por temática de proyecto (Machine learning, desarrollo de aplicaciones, etc...)• El 85% de los usuarios tienen gran interés en colaborar con gente de otros países.• El 95% de los usuarios quieren recibir algún incentivo si participan en un proyecto.	
Puntos fuertes	
<ul style="list-style-type: none">• Las personas mayores tienden a estar más a gusto sin una app de búsqueda de proyectos.• No se necesita aprender a usar una aplicación nueva, barrera importante para algunas personas.• Los proyectos normalmente se hacen con amigos por lo que el trabajo es más cercano y sin presión.	



Puntos débiles
<ul style="list-style-type: none"> • Se pueden perder oportunidades de trabajo potenciales • Es necesario conocer a gente cercana con los mismos intereses. • Es difícil encontrar proyectos que se adecúen a las preferencias. • El 60% de las personas no encuentra proyecto de ningún tipo. • Los jóvenes prefieren plataformas más modernas para facilitar el proceso de búsqueda.

Nombre escenario	Escenario Actual 2
Descripción	
Persona quiere encontrar gente para un proyecto independiente.	
Narrativa	
Una persona tiene una idea de un software para desarrollar, sin embargo, no puede hacerlo por cuenta propia, necesita gente. Para buscar gente, comienza a hacer una labor de búsqueda por redes sociales como LinkedIn. También decide colgar anuncios por las universidades.	
Objetivos (Creador de proyecto)	<ul style="list-style-type: none"> • Conseguir gente para el proyecto que acaba de crear.
Deseos (Creador de proyecto)	<ul style="list-style-type: none"> • Que el proyecto llegue a la mayor cantidad de gente posible. • Conseguir gente para el proyecto lo más rápido posible • Obtener unos aplicantes que se ajusten o superen sus necesidades.
Datos obtenidos de encuestas y cuestionarios	
<ul style="list-style-type: none"> • Un 30% de los usuarios utilizan como SO principal IOS, el restante utiliza Android. • La mayoría de los usuarios utilizan como dispositivo principal el móvil, en concreto un 80% • El 90% de los usuarios suelen utilizar aplicaciones de comunicación por voz (Discord, Skype, etc...) • Al 60% de los usuarios quieren les gustaría valorar a sus trabajadores • La mayoría de los usuarios están interesados en compartir por redes sociales para hacer que el proyecto llegue a más gente. • La mayor parte de los usuarios quiere incluir cualidades y roles necesitados en los proyectos. 	



Puntos fuertes
<ul style="list-style-type: none"> No es necesario aprender a utilizar la aplicación. Si se trabaja con gente con la que ya se haya trabajado o que se conozca de forma cercana, el éxito del proyecto aumenta. Normalmente, se podrá ver a los aplicantes físicamente y los trabajos serán presenciales
Puntos débiles
<ul style="list-style-type: none"> Es más complicado contactar con gente para hacer un equipo. No es fácil presentarle a gente la idea de un proyecto de manera resumida. Puede ser que no se decida bien donde se ponen los anuncios y no se consiga ni un solo aplicante. No se puede trabajar con gente fuera del ámbito habitual.

Nombre escenario	Escenario Actual 3
Descripción	
Creador de proyecto selecciona quiénes de las personas interesadas son las más adecuadas para el trabajo.	
Narrativa	
Una vez el creador de proyecto ha obtenido un conjunto de aplicantes consistente, tiene que elegir con cuáles se queda. Al ser un proyecto pequeño, la información que tiene de cada uno es pequeña e imprecisa. Finalmente, selecciona algunas personas heurísticamente que posiblemente no sean óptimos para el desarrollo del trabajo.	
Objetivos (Creador de proyecto)	<ul style="list-style-type: none"> Seleccionar aquellas personas que él considere correctas para el desarrollo del proyecto que tiene entre manos.
Deseos (Creador de proyecto)	<ul style="list-style-type: none"> Poder acceder a la información de cada una de las personas que aplica. Hacer el proyecto de la manera más rápida posible.
Datos obtenidos de encuestas y cuestionarios	
<ul style="list-style-type: none"> Al 80% de los usuarios les gustaría conocer información específica de las personas que están interesadas en su proyecto. Casi la totalidad de los usuarios quieren tener la posibilidad de valorar a los desarrolladores de su proyecto. El 80% de los usuarios tienen gran interés en colaborar con gente de otros países. Al 65% de los usuarios les importaría saber si está trabajando con gente novata. 	



<ul style="list-style-type: none">• El 85% de los usuarios estaría dispuesto a ofrecer una remuneración a los desarrolladores una vez finalizado el proyecto.• Algunos usuarios han indicado que el uso continuo de comunicación en línea por voz disminuiría la profesionalidad del proyecto.
Puntos fuertes
<ul style="list-style-type: none">• Los aplicantes que vean el anuncio en persona pueden ser cercanos al creador del proyecto• El número de aplicantes normalmente será menor (Escenario 2), por lo que habrá que elegir entre un número reducido de desarrolladores.
Puntos débiles
<ul style="list-style-type: none">• Los desarrolladores seleccionados pueden no ser los óptimos para este trabajo.• Se tiene muy poca información sobre los aplicantes.• El proceso de selección es muy lento.

3.1.4. Journey Maps para escenarios actuales

Mediante este vínculo se puede acceder al Journey Map de los escenarios 1 y 3 actuales:

- [Journey Maps de escenarios actuales](#)

3.1.5. Escenario para el prototipo

Como no tenemos un solo escenario en el que participen los dos actores, vamos a hacer el prototipo partiendo de dos. En concreto, estos dos escenarios son el **Escenario 1** y el **Escenario 3**. De esta forma, haremos un prototipo en el que un usuario pueda buscar proyectos que le interesen y que, posteriormente, el creador del proyecto pueda rechazar o aceptar su participación.

3.2. Elenco formal de los principales requisitos

Identificador	RF01	Tipo	Funcional
Nombre	Mostrar en la pantalla principal		
Descripción	En la pantalla principal de la aplicación aparecerá la opción del buscador, la opción "Mis proyectos" y una serie de recomendaciones de posibles proyectos.		
Razón	Consideramos que esta es la información que más les puede servir de		



	utilidad a los usuarios.
--	--------------------------

Identificador	RF02	Tipo	Funcional
Nombre	Filtrado en el buscador		
Descripción	El buscador de la pantalla principal permitirá filtrar por temáticas además de permitir la búsqueda por teclado.		
Razón	Los usuarios han dado a entender en las encuestas que les interesa poder filtrar por temáticas a la hora de buscar. Próximamente, se podrían ir añadiendo distintos filtros.		

Identificador	RF03	Tipo	Funcional
Nombre	Lista de proyectos buscados		
Descripción	Después de realizar la búsqueda, el usuario podrá ver una lista con los distintos proyectos que cuadran con sus criterios. En cada uno de ellos se podrá ver el nombre y una pequeña descripción.		
Razón	Obviamente, creemos que la mejor forma de mostrar los resultados de una búsqueda es mediante una lista. De esta forma, el usuario podrá elegir entre una serie de proyectos parecidos.		

Identificador	RF04	Tipo	Funcional
Nombre	Añadir un nuevo proyecto		
Descripción	En la sección “Mis Proyectos” ha de existir la función de añadir proyecto. Una vez se acceda a esa opción, tiene que aparecer un formulario en el que introducir los datos del proyecto. Estos datos serán: <ul style="list-style-type: none">·Nombre del proyecto·Descripción del proyecto·Etiquetas del proyecto (Inteligencia Artificial, Machine Learning,...)·Roles de personas que se buscan		
Razón	Hemos decidido hacer que un proyecto no tenga demasiados campos ya que de esta forma todo será más rápido y ágil.		

Identificador	RF05	Tipo	Funcional
Nombre	Inicio de sesión y registro		
Descripción	Al entrar por primera vez en la aplicación, aparecerá una pantalla en la que el usuario podrá iniciar sesión o registrarse en caso de no estarlo		



	ya. Para el registro, solo se necesitará un correo electrónico y una contraseña.
Razón	Los usuarios han de registrarse con el objetivo de tener sus proyectos, aplicaciones e información bien gestionada. Además, el registro nos permite tener información de las cuentas para hacer próximas mejoras.

Identificador	RF06	Tipo	Funcional
Nombre	Lista de aplicantes de un proyecto		
Descripción	Dentro de un proyecto, el usuario podrá acceder a la lista de las personas que han decidido aplicar para trabajar en el proyecto y así poder seleccionar cuáles son los más adecuados.		
Razón	En las entrevistas y cuestionario ha habido disparidad en cuanto a la gente a la que le importa trabajar con novatos y la que no, por lo que es más que lógico que los creadores de proyecto puedan elegir con quiénes quieren trabajar		

Identificador	RF07	Tipo	Funcional
Nombre	Acceder a la información de los aplicantes		
Descripción	El usuario podrá acceder a los perfiles de los aplicantes desde la lista de aplicantes para obtener más información.		
Razón	Como la información que aparece en la lista de aplicantes de un proyecto puede no ser suficiente, se da la opción de acceder a su perfil.		

Identificador	RF08	Tipo	Funcional
Nombre	Puntuar a participantes de un proyecto		
Descripción	Una vez un proyecto haya sido terminado, el creador del mismo podrá puntuar desde la pantalla del proyecto a cada uno de los integrantes que han trabajado con él.		
Razón	Muchos usuarios han estado de acuerdo con poder puntuar a las personas con las que trabajan con el objetivo de dar feedback.		

Identificador	RF09	Tipo	Funcional
Nombre	Modificación de perfil		



Descripción	El usuario podrá acceder a su propio perfil de usuario y modificar la información sobre nombre, apellidos y aptitudes.
Razón	Como los usuarios pueden ganar experiencia de modo que tendrán que mantener actualizado su propio perfil.

Identificador	RF10	Tipo	Funcional
Nombre	Ayuda		
Descripción	Los usuarios tendrán acceso a una pantalla de ayuda donde se le indique que puede hacer y cómo hacerlo.		
Razón	Los usuarios pueden tener dificultades para el uso de la aplicación y una ayuda extra siempre viene bien.		

Identificador	RD01	Tipo	Datos
Nombre	Protección de datos		
Descripción	Los datos de los usuarios tendrán que estar protegidos.		
Razón	Consideramos que hoy en día los usuarios son más conscientes que nunca del valor de sus datos, por lo que introducir la utilización de una ley así les dará mucha confianza.		

Identificador	RD02	Tipo	Datos
Nombre	Identificación de los usuarios		
Descripción	Cualquier usuario de la aplicación necesita correo y contraseña para iniciar sesión en la aplicación.		
Razón	De esta forma, los usuarios podrán gestionar correctamente su cuenta y podremos identificarlos fácilmente.		

Identificador	RD04		Datos
Nombre	Comunicación segura		
Descripción	Las comunicaciones que se realicen tienen que ser seguras.		
Razón	El cifrado de las comunicaciones le da mucha seguridad al usuario.		



Identificador	RENT01	Tipo	Entorno
Nombre	Sistema operativos soportados		
Descripción	La aplicación debe correr tanto para IOS como para Android.		
Razón	En las encuestas se ha visto claramente que hay usuarios tanto de Android como de IOS, por lo que el uso de ambas plataformas es una buena opción.		

Identificador	RENT02	Tipo	Entorno
Nombre	Plataformas soportadas		
Descripción	La aplicación debe correr tanto en móvil como tablet.		
Razón	Como en el requisito anterior, en las entrevistas se ha visto que estas son las dos plataformas más utilizadas.		

Identificador	RENT03	Tipo	Entorno
Nombre	Internacionalización		
Descripción	La aplicación estará disponible de forma internacional		
Razón	Muchos usuarios tienen gran interés en colaborar en el extranjero con motivos de aprendizaje de idiomas y culturas.		

Identificador	RUSER01	Tipo	Usuario
Nombre	Roles en la aplicación		
Descripción	La aplicación soportará dos tipos de perfiles de usuario: un aplicante que será el que busca proyectos, y un cliente que será el que crea los anuncios de los proyectos.		
Razón	Estos son los dos roles lógicos que tiene nuestra aplicación y son necesarios para resolver el problema que tenemos entre manos.		

Identificador	RUSAB01	Tipo	Usabilidad
Nombre	Facilidad		



Descripción	Fácil de usar, aprender y recordar
Razón	La facilidad de uso, aprendizaje y recuerdo favorece a los usuarios querer usar las aplicaciones.

Identificador	RUSAB02	Tipo	Usabilidad
Nombre	Accesibilidad		
Descripción	Facilitar el uso de la aplicación a usuarios con dificultades como por ejemplo el daltonismo.		
Razón	Varios de los usuarios siempre se encuentran con el problema de no distinguir bien los elementos de la aplicación.		

4A. Solución propuesta

4A.1. Solución

Después de haber analizado los escenarios actuales, hemos llegado a la conclusión de que hay tres puntos clave en los cuales tenemos que hacer especial énfasis:

1. Hacer que la búsqueda de proyectos que encajen con gustos personales y gente que esté dispuesta a trabajar en un proyecto como hobby sea más sencilla. Además, posibilitar conocer gente internacional.
2. Potenciar los pequeños proyectos de gente con ganas de aprender para que tengan un alcance más significativo y reciba la suficiente atención.
3. Ofrecer más información acerca de los aplicantes, para que los creadores de proyecto puedan seleccionar de forma más justificada. También

Como se puede ver en el análisis de los escenarios actuales, estos puntos tienen un desarrollo bastante pobre. Para potenciar todos ellos, proponemos la creación de **Meeting Code**, una aplicación móvil que permitirá facilitar todos y cada uno de estos puntos.

Como primera medida, vamos a introducir en la aplicación un motor de búsqueda que sea capaz de buscar entre miles de proyectos y que además sea capaz de filtrar por gustos, temas, sectores y otros múltiples campos que iremos añadiendo con el paso del tiempo. De esta forma, permitiremos que no se produzcan situaciones de descontento. Además, la aplicación tendrá un alcance internacional, y también se podrá filtrar por idioma.

Para hacer énfasis en el segundo punto, el pilar en el que se sustenta la aplicación es la creación de proyectos. Cualquier proyecto creado por una persona será expuesto toda la aplicación y cualquier otro usuario podrá verlo. De esta forma, todos los proyectos tendrán



un alcance similar y obtendrán una buena cantidad de visitas. El éxito del mismo dependerá de lo sofisticada o buena que sea la idea.

Por último, la falta de información es otro aspecto del que somos conscientes. Para remediar esto, proponemos que el creador del proyecto tenga acceso a una lista en la que poder ver información más específica de los aplicantes para fiarse o no fiarse de ellos. Podrá ver su experiencia anterior, sus logros en la aplicación y otra información extra que pueda haber añadido voluntariamente. También queremos que los proyectos tengan suficiente información como para que la gente sepa dónde se está metiendo.

Creemos que la creación de Meeting Code es la mejor opción ya que cumple con los requisitos y al tratarse de una aplicación móvil es mucho más accesible.

4A.2. Escenarios de transformación

Actores de los escenarios transformados

Son los mismos actores que en los escenarios actuales prácticamente.

Creadores de proyecto: Persona que tenga capital para realizar un proyecto y esté interesado en contactar con personas que lo ayuden. Tiene conocimientos en informática y formación universitaria. Tiene conocimientos en programación, pero no cuenta con el equipo de trabajo (personas) para poder llevar a cabo el proyecto. Busca un equipo de personas que le ayuden para poder terminar el proyecto.

Desarrollador: Programador que quiere formar parte de un proyecto específico acorde a sus gustos. Dispone de formación tecnológica e informática, ya sea dada por una carrera universitaria o por FP. No tiene demasiada experiencia laboral y busca encontrar un lugar o actividad que se la aporte.

Escenarios transformados

Plantilla que se seguirá para mostrar las características de cada escenario:

Nombre escenario	Nombre del escenario
Descripción	
Descripción corta del escenario	
Narrativa	
Pequeño párrafo donde se narra una posible situación en la que los actores interaccionan siguiendo el escenario	
Puntos fuertes	
Puntos fuertes obtenidos a partir de cuestionarios y entrevistas	



Puntos débiles
Puntos débiles obtenidos a partir de cuestionarios y entrevistas

Nombre escenario	Escenario Transformado 1
Descripción	
Persona busca un equipo de trabajo independiente que haga proyectos interesantes para él.	
Narrativa	
Una persona quiere encontrar un proyecto en el que participar como hobby y le gustaría hacerlo con un grupo pequeño de gente que se dedique a algo que le guste. Para ello, solo tiene que entrar en la aplicación, acceder a la sección de búsqueda y poner los criterios de búsqueda que le interesen (Inteligencia Artificial, grupo ágil, a distancia, etc...). Luego, obtiene una lista de posibilidades que cuadran y solo tiene que seleccionar una de ellas. Finalmente, una vez ha entrado en la opción seleccionada, podría ver datos en más detalle y podrá aplicar a la oferta.	
Puntos fuertes	
<ul style="list-style-type: none">• Se pueden encontrar muy buenos proyectos.• Puedes encontrar oportunidades de mucha variedad y relacionada con tus intereses.• Se dispone de un buscador que permite filtrar encontrando proyectos muy relacionados con tus intereses.	
Puntos débiles	
<ul style="list-style-type: none">• Es necesario aprender a usar una aplicación.• El contacto con personas desconocidas puede echar hacia atrás a un usuario.	



Nombre escenario	Escenario Transformado 2
Descripción	
Una persona quiere encontrar gente que quiera trabajar en un proyecto.	
Narrativa	
Una persona tiene una idea de proyecto y le gustaría encontrar gente con gustos afines y capacidades suficientes de forma fácil y rápida. Para ello, entra en la aplicación, accede a la sección “Mis proyectos” y crea un proyecto nuevo. Dentro de él incluye una descripción y algunos datos de interés. Ahora solo tiene que esperar a que la gente aplique a su proyecto.	
Puntos fuertes	
<ul style="list-style-type: none">● Al ser un entorno online, es internacional y es muy fácil encontrar a otras personas.● Permite trabajar con personas de todo el mundo.● Puedes añadir todos los detalles que consideres necesario para explicar el proyecto, es decir, no estás limitado como en un anuncio de un tablón.	
Puntos débiles	
<ul style="list-style-type: none">● Es necesario aprender a usar una aplicación.● Los aplicantes probablemente sean desconocidos por lo que hay que confiar en esas personas.	



Nombre escenario	Escenario Transformado 3
Descripción	
Un creador de proyecto selecciona cuáles de las personas interesadas son las más adecuadas para el trabajo.	
Narrativa	
El creador del proyecto decide cerrar las aplicaciones para un proyecto que hizo, así que entra en la aplicación en la sección “Mis proyectos”, entra al proyecto correspondiente, cierra la posibilidad de aplicar y entra a la sección de aplicantes. Aparece una lista con todos los aplicantes. El creador puede ir seleccionando directamente los que más le interesan o entrar a ver su perfil en profundidad.	
Puntos fuertes	
<ul style="list-style-type: none">• Al encontrarnos en un entorno online con perfiles, los aplicantes pueden tener información en su perfil que nos ayude a elegir entre ellos.• Se puede recibir una cantidad muy grande de solicitudes (permite encontrar un buen equipo de desarrollo).• La selección de aplicantes de esta manera es más rápida que hacerlo mediante entrevistas.• No hay compromiso con los aplicantes a la hora de tomar una decisión.	
Puntos débiles	
<ul style="list-style-type: none">• Un aplicante podría introducir información falsa en su perfil.• Se pueden recibir una cantidad muy grande de solicitudes. (Mucho tiempo para estudiarlas).	

4A.2.1. Journey Maps para escenarios transformados y diagrama de estrategia

Mediante este vínculo se puede acceder al Journey Map de los escenarios 1 y 3 transformados:

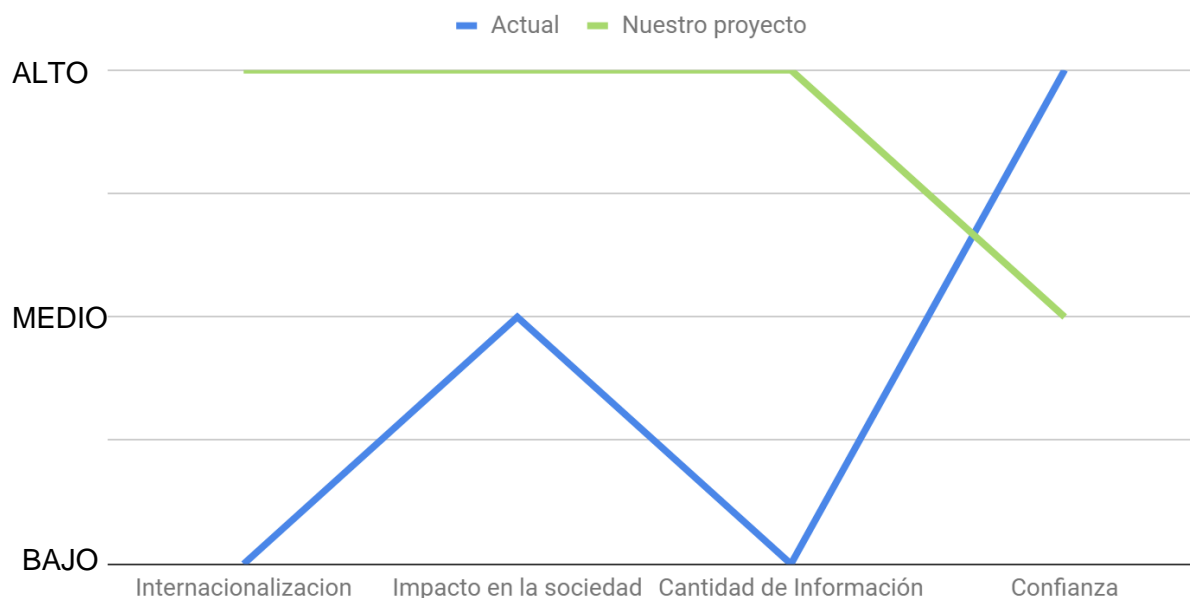
- [Journey Maps de escenarios transformados](#)

También se ha realizado el siguiente diagrama de estrategia mediante el que se puede ver el de diferentes parámetros que hemos considerado importantes:

- Internacionalización: El proyecto puede llegar a todo el mundo
- Impacto en la sociedad: Visibilidad y accesibilidad de los proyectos a la población
- Cantidad de Información: Cantidad de información disponible tanto del proyecto como de los solicitantes



-Confianza: Confianza que se tiene en los solicitantes que quieren participar en los proyectos



4B. Wireframes

El wireframe y mockup se ha diseñado para el escenario principal que combina dos de los descritos que nos la solicitud de aplicación a un proyecto y la aceptación por parte del cliente de las personas que colaboran en el proyecto.

4B.1. Solución

Wireframe solicitud de aplicación a un proyecto (escenario 1)

PROYECTOS QUE TE PUEDEN INTERESAR

70 x 70	Titulo Proyecto A	Descripcion proyecto A
70 x 70	Titulo Proyecto B	Descripcion proyecto B
70 x 70	Titulo Proyecto C	Descripcion proyecto C
70 x 70	Titulo Proyecto D	Descripcion proyecto D
70 x 70	Titulo Proyecto E	

BUSCAR

2

BUSCAR

Tematicas

TEMATICA	TEMATICA
TEMATICA	TEMATICA
TEMATICA	TEMATICA

1

Inicio Buscar Mis Proyecto Ayuda

Inicio Buscar Mis Proyecto Ayuda



The wireframe illustrates the initial user flow through three screens:

- Screen 1 (LO ESCRITO):** Features a 'cancel' button, a 'LO ESCRITO' header, a large 'BUSQUEDAS RECIENTES' (Recent Searches) area, and a 'TECLADO' (Keyboard) area. Callout 3 points to the 'TECLADO' area.
- Screen 2 (LO ESCRITO):** Features a 'cancel' button, a 'LO ESCRITO' header, and a list of five project cards (A-E). Each card has a '70 x 70' placeholder image, a title, and a description. Callout 4 points to the list of projects.
- Screen 3 (PROYECTO SELECCIONADO):** Features a close button (X), a 'PROYECTO SELECCIONADO' header, a '70 x 70' placeholder image, a title field, a 'Creador del proyecto' field, a large 'Descripcion extensa del proyecto' area, and an 'Aplicar' button. Callout 5 points to the 'Aplicar' button.

At the bottom of each screen is a navigation bar with four buttons: 'Inicio', 'Buscar', 'Mis Proyecto', and 'Ayuda'.

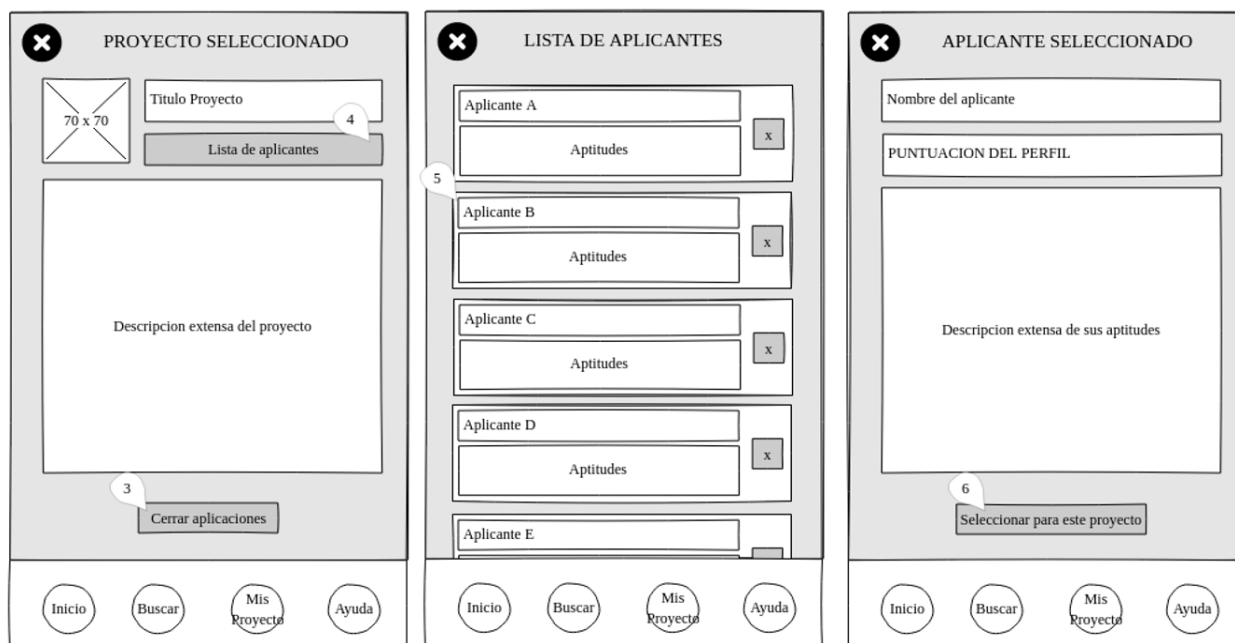
Este wireframe representa todas las acciones del escenario uno donde se muestra una página inicial en la que se ven posibles recomendaciones al usuario, después pulsando en buscar se le abre una página de buscador en la que puede escribir lo que buscar o seleccionar temática. Una vez ha buscado se le muestran los resultados, selecciona uno de los proyectos y pulsa en el botón de aplicar. Donde los bocadillos con un número representan el orden de las acciones a realizar.

Wireframe selección de colaboradores (escenario 3)

The wireframe illustrates the selection of collaborators through two screens:

- Screen 1 (PROYECTOS QUE TE PUEDEN INTERESAR):** Features a list of five project cards (A-E). Each card has a '70 x 70' placeholder image, a title, and a description. Callout 1 points to the 'Mis Proyecto' button in the navigation bar.
- Screen 2 (MIS PROYECTOS):** Features a list of five project cards (A-E). Each card has a '70 x 70' placeholder image, a title, and a description. Callout 2 points to the list of projects.

At the bottom of each screen is a navigation bar with four buttons: 'Inicio', 'Buscar', 'Mis Proyecto', and 'Ayuda'.



Este segundo wireframe representa las acciones que debe hacer el cliente para seleccionar a las personas que colaboren con él. Se accede en primer lugar a los proyectos de la persona, se accede al proyecto en concreto, donde puede cerrarlo para no recibir más solicitudes y acceder a la lista de las peticiones de usuarios. Una vez esta en la lista accede a la persona que a solicitado, puede ver el perfil y seleccionar al usuario. Del mismo modo que en el wireframe anterior los bocadillos representan el orden de las acciones a realizar.

Patrones utilizados en el escenario 1

- Imagen 1:
 - a. Sustitución de “scroll bars” por interacción directa del usuario para pulsar en la pantalla y arrastrar. <http://4ourth.com/wiki/Scroll>
 - b. Todos los elementos o secciones que aparecen en la página deben ser etiquetados. <http://4ourth.com/wiki/Titles>
 - c. Utilización de un menú siempre visible anclado al borde inferior de la pantalla. <http://4ourth.com/wiki/Fixed%20Menu>
 - d. Utilización de una lista infinita de la que solo mostramos en pantalla una porción. De esta forma, aumentamos la eficiencia. <http://4ourth.com/wiki/Infinite%20List>
 - e. Se permite el acceso a varias secciones del mismo nivel de importancia mediante botones. <http://4ourth.com/wiki/Tabs>
 - f. Puede haber links en las descripciones de los proyectos en los que se pueda clicar. <http://4ourth.com/wiki/Link>
 - g. Se da acceso a las distintas secciones del navegador mediante un botón que es un icono. <http://4ourth.com/wiki/Icon>
- Imagen 2:
 - a. Se repiten todos los patrones de la imagen 1
 - b. La información está dispuesta mediante un conjunto de miniaturas que describen el contenido. <http://4ourth.com/wiki/Stack%20of%20Items>
 - c. Se utiliza un pequeño cuadro de texto para facilitar a los usuarios la escritura. <http://4ourth.com/wiki/Input%20Areas>



- d. Las opciones se disponen en forma de cuadrícula y cuando se pincha en una de ellas se marca de alguna forma. <http://4ourth.com/wiki/Grid>
- Imagen 3:
 - a. Listas verticales para aprovechar el espacio de uso de cada elemento que se vaya a mostrar. <http://4ourth.com/wiki/Vertical%20List>
 - b. Puede haber links en las descripciones de los proyectos en los que se pueda clicar y así cargar nuevas páginas de contenido. <http://4ourth.com/wiki/Link>
 - c. Se da acceso a las distintas secciones del navegador mediante un botón que es un icono. <http://4ourth.com/wiki/Icon>
 - d. Para la entrada de texto en las búsquedas se usa un teclado táctil en la pantalla que no cubra toda ella. <http://4ourth.com/wiki/Keyboards%20%26%20Keypads>
 - e. Se usan cambios de modo en el teclado para poder acceder a todos los símbolos posibles del teclado. <http://4ourth.com/wiki/Mode%20Switches>
 - f. Se utiliza un pequeño cuadro de texto para facilitar a los usuarios la escritura. <http://4ourth.com/wiki/Input%20Areas>
 - g. Se proporciona un método para eliminar la entrada de texto en caso de error. <http://4ourth.com/wiki/Clear%20Entry>
- Imagen 4:
 - a. Se usan los patrones a, c, d, e, f y g de la primera imagen de este escenario que ya se han explicado anteriormente
 - b. Incluye también el patrón f de la tercera imagen.
 - c. Se usan listas verticales con imágenes descriptivas para agregar información. <http://4ourth.com/wiki/Thumbnail%20List>
 - d. Resultados de la búsqueda devueltos como una lista ordenada. <http://4ourth.com/wiki/Returned%20Results>
 - e. Búsqueda basada o bien en búsqueda de información por escritura de texto de lo que quiere o por filtrado. <http://4ourth.com/wiki/Sort%20%26%20Filter>
- Imagen 5:
 - a. Se usan los patrones b, c, e, f y g de la primera imagen de este escenario que ya se han explicado con anterioridad.
 - b. Acceso a información adicional emergente al acceder al proyecto. <http://4ourth.com/wiki/Pop-Up>
 - c. Se usa un botón para activar la acción de realizar un petición. <http://4ourth.com/wiki/Button>

Patrones utilizados en el escenario 3

- Imagen 1 (imagen idéntica a la imagen 1 correspondiente al escenario 1):
 - a. Sustitución de “scroll bars” por interacción directa del usuario para pulsar en la pantalla y arrastrar. <http://4ourth.com/wiki/Scroll>
 - b. Todos los elementos o secciones que aparecen en la página deben ser etiquetados. <http://4ourth.com/wiki/Titles>
 - c. Utilización de un menú siempre visible anclado al borde inferior de la pantalla. <http://4ourth.com/wiki/Fixed%20Menu>
 - d. Utilización de una lista infinita de la que solo mostramos en pantalla una porción. De esta forma, aumentamos la eficiencia. <http://4ourth.com/wiki/Infinite%20List>



- e. Se permite el acceso a varias secciones del mismo nivel de importancia mediante botones. <http://4ourth.com/wiki/Tabs>
- f. Puede haber links en las descripciones de los proyectos en los que se pueda clicar. <http://4ourth.com/wiki/Link>
- g. Se da acceso a las distintas secciones del navegador mediante un botón que es un icono. <http://4ourth.com/wiki/Icon>
- Imagen 2:
 - a. Se usan los mismo patrones que la imagen 1 de este escenario (wireframe de selección de colaboradores), donde se encuentra explicado el patrón.
- Imagen 3:
 - a. Se usan los patrones b, c, e, f y g de la imagen 1 de este escenario (wireframe de selección de colaboradores), donde se encuentra explicado.
 - b. Acceso a información adicional emergente al acceder al proyecto. <http://4ourth.com/wiki/Pop-Up>
 - c. Se usa un botón para activar la acción de realizar un petición. <http://4ourth.com/wiki/Button>
- Imagen 4:
 - a. Se usan los patrones b, c, e, f y g de la imagen 1 de este escenario (wireframe de selección de colaboradores), donde se encuentra explicado.
 - b. También se usan los patrones b y c de la imagen 3 de este mismo escenario (wireframe de selección de colaboradores), donde se encuentra explicado.
 - c. Listas verticales para aprovechar el espacio de uso de cada elemento que se vaya a mostrar. <http://4ourth.com/wiki/Vertical%20List>
- Imagen 5:
 - a. Se usan los patrones b, c, e y f de la imagen 1 de este escenario (wireframe de selección de colaboradores), donde se encuentra explicado el patrón.
 - b. También se usan los patrones b y c de la imagen 3 de este escenario (wireframe de selección de colaboradores), donde se encuentra explicado el patrón.

Una vez descritos todos los wireframes del escenario principal de nuestra aplicación, para una mejor vista de la solución, se incluyen los mockups de los dos escenarios que conforman el escenario principal.



Mockup escenario 1



Aquí se muestra el mockup del escenario 1 descrito en “Wireframe solicitud de aplicación a un proyecto (escenario 1)”



Mockup escenario 3



Aquí se muestra el mockup del escenario 3 descrito en “Wireframe selección de colaboradores (escenario 3)”



FlowChart

Y por último se añade el Flow Chart del escenario principal para una vista global de toda aplicación cuando ocurre el escenario. En cada caso se pulsa en lo indicado con el círculo y se sigue la flecha del color del círculo que indica donde se ha pulsado.

