

Diseño interactivo

Proyecto semestral

1er entrega



IE Technologies (Interconnection Everywhere)

Integrantes:

Ana Guerrero Olivares A01335173

Ali Bryan Villegas Zavala A01337596

Alister Estrada Cueto A01336767

Profesor : Luis José González Gómez

FeedMe

Descripción del proyecto.

El proyecto consiste en realizar un dispositivo que tenga como función principal la capacidad de alimentar mascotas de manera remota. Es decir, el usuario podrá utilizar una aplicación móvil para administrar un dispensador de comida desde cualquier parte del mundo. El producto estará enfocado en animales domésticos, principalmente gatos y perros. Además de controlar el dispensador, la aplicación podrá determinar cuál es la cantidad correcta de alimento para la mascota del usuario usando datos como su peso, tamaño y raza. Finalmente, tendrá un sistema de notificaciones en caso de que se haya olvidado alimentar a la mascota o ya quede poca comida en el dispensador, así como información útil para el adecuado cuidado del animal.

Tras comprar nuestro dispensador, el usuario decidirá colocarlo a su deseo. Una vez realizada esta acción, descargará la aplicación compatible con su respectivo smartphone. De ese modo comenzará la sincronización con el dispensador, la cual se hará una única vez. Al terminar, podrá utilizar nuestra interfaz minimalista y fácil de usar para alimentar a su mascota en cualquier momento.

Perfiles generales.

1. Adultos empresarios que viajan constantemente:

Muchas personas involucradas en negocios de empresas transnacionales requieren viajar frecuentemente fuera del país. Hasta ahora, tales personas han necesitado que alguien alimente a su mascota mientras están afuera. Nuestro producto fácilmente elimina la necesidad de tener que confiar en alguien para que su mascota siga alimentada.

2. Adultos que requieren trabajar la mayor parte del día:

En el mundo de hoy una gran cantidad de personas trabaja prácticamente durante todo el día, especialmente las personas que tienen múltiples trabajos. Por consiguiente suelen permanecer fuera de sus casas y de esa manera es difícil que dichas personas puedan alimentar a sus mascotas. Así como en el perfil anterior, éstas requieren de alguien externo para realizar esta básica tarea.

3. Personas que usualmente olvidan alimentar a sus mascotas:

Muchas personas realizan decenas de actividades al día y frecuentemente al enfocarse en dichas actividades pierden “la noción del tiempo”. Una gran cantidad de veces terminan alimentando sus mascotas a destiempo. Lo cual podría considerarse abuso animal, es por eso que la función de nuestra aplicación para mandar recordatorios soluciona este simple problema.

4. Personas que aman usar cualquier tecnología en su vida diaria:

Existen millones de personas apasionadas por la tecnología. Tales personas suelen vivir en un mundo lleno de productos modernos. Nuestro artículo permite acrecentar la conectividad entre productos tecnológicos, promoviendo así un mundo interconectado hasta en los productos más sutiles.

Personas.

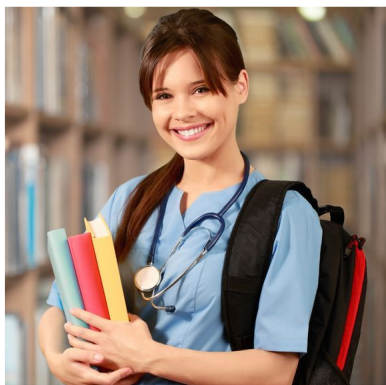
1. Viajando semanalmente.

Luis es un joven empresario de 25 años, que trabaja para Nissan en la ciudad de México, frecuentemente necesita viajar a las plantas de Aguascalientes y Morelos para supervisarlas. Además, al menos tres veces al año también debe viajar a Japón para organizar los planes de producción en los próximos años. Él tiene dos perros: Bolillo y Waffle. Sin embargo, él vive solo en la ciudad y le cuesta mucho trabajo encontrar a alguien de confianza que pueda alimentar a sus perros mientras viaja. Él no tiene mucha experiencia con las aplicaciones móviles por lo que necesita que sea muy fácil de usar para que realmente la ocupe. Una de las preocupaciones que tiene es que el dispensador vaya a dejar de funcionar durante uno de sus viajes así que estaría dispuesto a pagar más para asegurarse que eso no le pase. Claramente no conoce FeedMe.



“Soy una persona comprometida con el trabajo y con los que más quiero”.

2. Siempre horas extra.



Susana, de 23 años, estudia medicina y cada semana necesita realizar prácticas en hospitales. Muchas veces eso quiere decir que se quedará a cuidar a los pacientes durante toda la noche en caso de alguna emergencia. Cuando no está en la universidad, está en el hospital. Ahora más que nunca Susana extraña su hogar y más que eso, a su gato Félix y a su perrita Violeta. Ella desea tener una forma de alimentar a sus mascotas mientras no está en la casa. Por estar tanto tiempo fuera de su casa, a veces se le acaba la batería de su celular y le da miedo no poder alimentar a su gato por eso. Así que ella quisiera que la aplicación sea capaz de alimentar a su gato a una hora determinada aunque el celular esté apagado.

“Me encanta ayudar a los demás y me preocupo por el bienestar de los otros”.

3. Olvidadizo.



Arturo realiza cientos de actividades cada día. Es un profesor de 27 años, da clases de ruso en la universidad más reconocida del país, por lo que constantemente piensa en sus alumnos. Además de eso, también es un clavadista profesional, por lo que requiere entrenar todos los días. Es voluntario en actividades sociales y finalmente, trabaja de manera independiente en el desarrollo de páginas web para Pymes. Su mente siempre está enfocada en alguna de sus actividades diarias. Él es muy malo para recordar las fechas importantes y eso le ha costado varios trabajos. Más de tres veces esta semana ha olvidado alimentar a

Blacky, su chihuahua. A Arturo le gustaría encontrar algo que le recordara alimentar a su mascota y en el que pueda guardar fechas importantes relacionadas a su perro como citas con el veterinario o la última vez que compro comida para animales. Uno de sus miedos es que algo le vaya a pasar a Blacky por olvidar alimentarlo o llevarlo al médico.

“Soy una persona muy ocupada y me encanta cumplir con cada una de mis responsabilidades, si fallo en alguna me siento mal”.

4. Amante de la tecnología.

Sofía es una mujer de 25 años, ama incorporar tecnología en su vida diaria. Constantemente compra el modelo más reciente de smartphone y laptop que haya. Siempre busca nuevas e interactivas formas de expandir la capacidad tecnológica de sus aparatos. Es por eso que su mansión tiene integración con lámparas inteligentes, sistemas de ayuda personal como Alexa (*Asistente de Amazon*), termostatos con conectividad wifi, e incluso una cafetera que prepara su café por las mañanas a tan solo un ‘tap’ en su celular. Ella ama a Purpurina, su gata. Ella ya ha usado varios dispensadores inteligentes pero ninguno le ha gustado porque eran muy difíciles de usar y necesitaban mucho tiempo de instalación. Seguramente le fascinará FeedMe.



“Me considero una persona trendy, vanguardista y amante de todo tipo de gadget”.

Benchmarking.

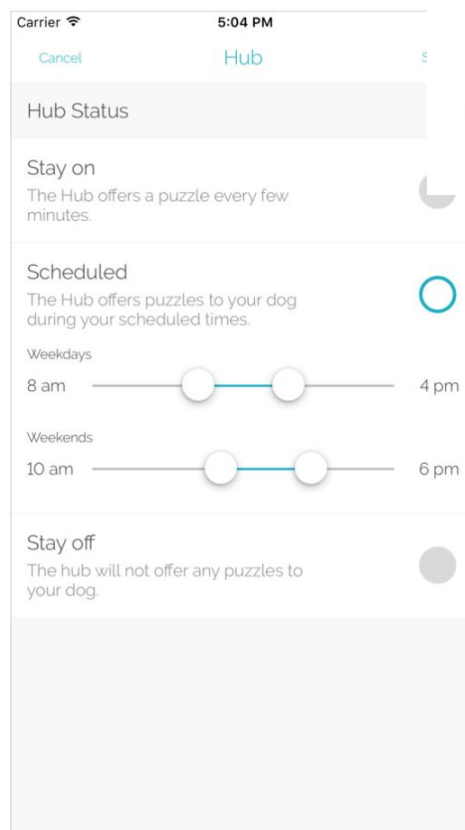
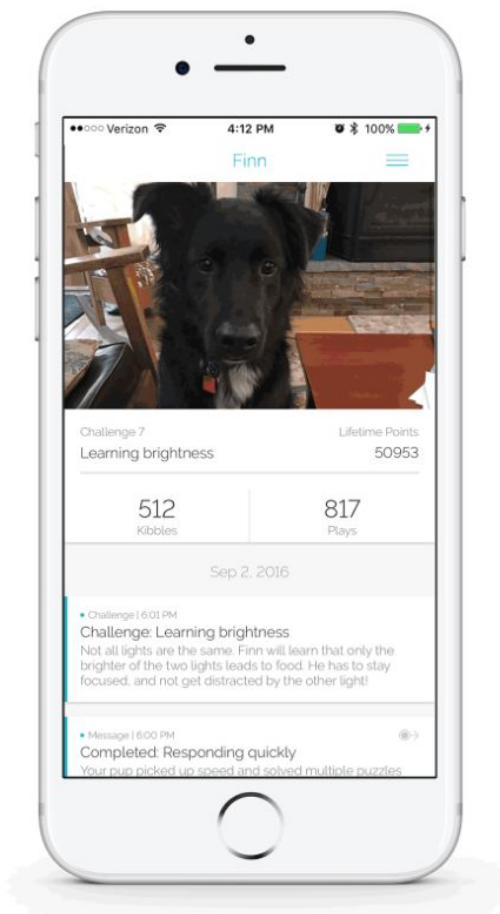
CleverPet[1].

Es un dispensador de alimento para perros digital, su funcionamiento se basa en que el perro active con sus patas los pads que el dispensador tiene para que de esta manera se libere su comida. Además de ser un dispensador de alimentos, CleverPet estimula al perro con juegos de luces y patrones que le ayudan a sacar su potencial y aprender mientras se divierte.

En el caso de FeedMe, la mascota no tiene que liberar su propio alimento, porque aunque es bastante interactivo que lo hagan, no todas las mascotas son tan fáciles de entrenar. Además CleverPet tiene un sistema exclusivo para perros; FeedMe es ideal para perros, gatos, cerdos e incluso conejos.

Imágenes tomadas de Clever.pet [1]

Link de la página <https://clever.pet/>



PetNet[2].

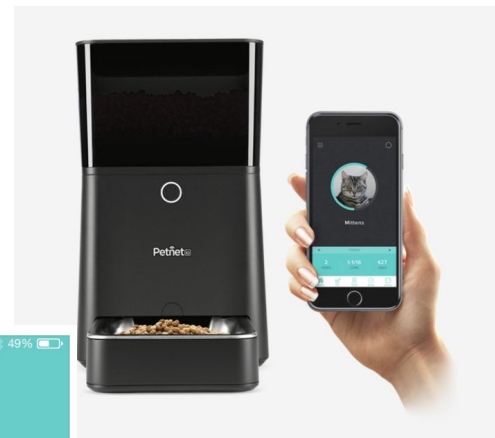
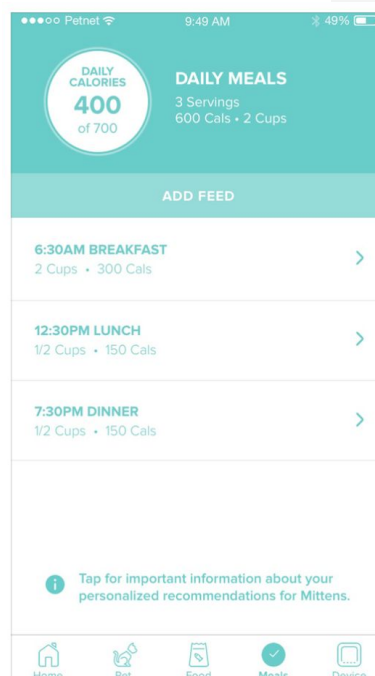
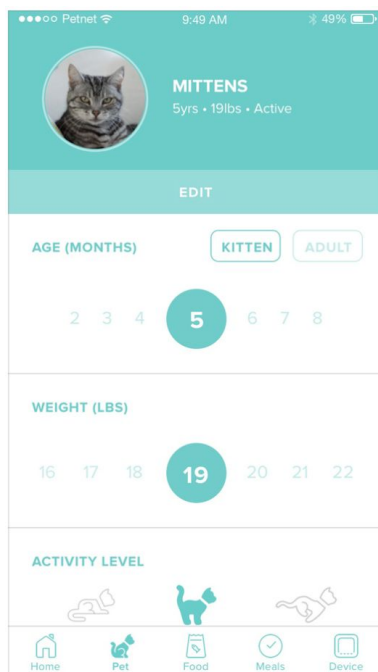
Es un dispensador inteligente, que posee una estética muy agradable y en teoría cuenta con un muy buen sistema de utilización. Su interfaz es amigable y fácil de utilizar.

PetNet cuenta con horarios programables, la realización de perfiles para cada mascota y te ayuda a calcular la cantidad de alimento según su tamaño. FeedMe también ofrecerá eso además de un sistema de recordatorios, tales como medicinas, citas con el veterinario, etc...

El problema principal de PetNet es que el único idioma disponible en su aplicación móvil es inglés, automáticamente limita las personas que pueden utilizarlo. El segundo problema es que la aplicación móvil tiene bugs, esto ha ocasionado que el sistema se caiga en varias ocasiones; dejando mascotas sin alimentar y dueños preocupados y molestos.

Imagenes tomada de Petnet.io [2]

Link de la página <http://www.petnet.io/>



Wireframe inicial.



Wireframe designed in PiktoChart Software [3]

Referencias

1. CleverPet. “Engage Idle Paws”. (n.d.). Retrieved February 01, 2017, from <https://clever.pet/>
2. PetNet. “Personalize the way you feed your pets”. (n.d.). Retrieved February 01, 2017, from <http://www.petnet.io/>
3. Create Easy Infographics, Reports, Presentations | Piktochart. (2015, October 28). Retrieved February 01, 2017, from <https://piktochart.com/>