

Prototipado en Papel

Alvan Ventura Edsel Yael¹
Chuctaya Ruiz Diego Moises²
Esteba Cruz Santos Adilson³
Ramos Ticona Gilbert Will⁴

¹System Engineering School

2020-10-10



Content

- 1 Brainstorm
- 2 Identificar características y contenido
- 3 Objetivos del Cliente
- 4 Secciones de contenido
- 5 Primer Prototipo
- 6 Imágenes del Equipo
- 7 Información General
- 8 Historias del Equipo
- 9 Inicio de sesión, registro y partidos del equipo
- 10 Actualizaciones y partidos del equipo
- 11 References

Brainstorm

- La lluvia de ideas nos ayudó a ver las mejores ideas de cada integrante.
- Nos preguntamos cuál es el contexto y sus necesidades disponible del usuario.



Identificar características y contenido

- Aquí enumeraremos todas las funciones y el contenido que queremos que estén disponibles para el usuario.
- Debe tener una opción para registrarse.
- Habilitar la personalización del perfil del usuario.
- Fomentar el uso del contenido en línea por parte de los clientes.
- Consideraciones sobre la experiencia del usuario (centrado en los usuarios).
- El proceso de descarga.
- El cambio entre múltiples temas.
- La navegación del tema y sus contenidos.
- Debe tener un historial de las victorias y derrotas de Alianza Lima.

Objetivos del cliente

- El cliente espera poder ver lo próximos partidos de su equipo favorito
- El cliente espera poder ver los mejores goles de su equipo.
- Comprobación de los titulares de noticias del equipo
- Comprobación de una noticia individual
- Comprobando los próximos partidos del equipo
- Comprobación de la posición y los resultados del equipo en la tabla de la liga
- El cliente podrá ver las probabilidades estadísticas de cada equipo

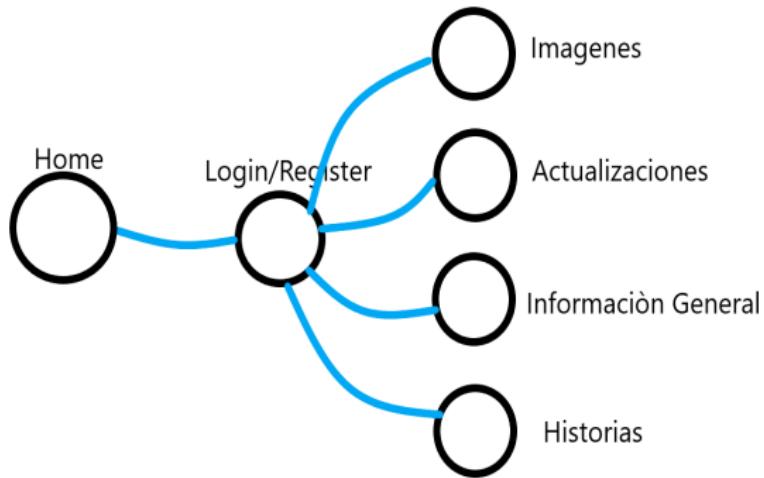
Secciones de contenido

Enumeramos y decidimos las cuatro secciones principales que debería tener nuestro primer prototipo en papel:

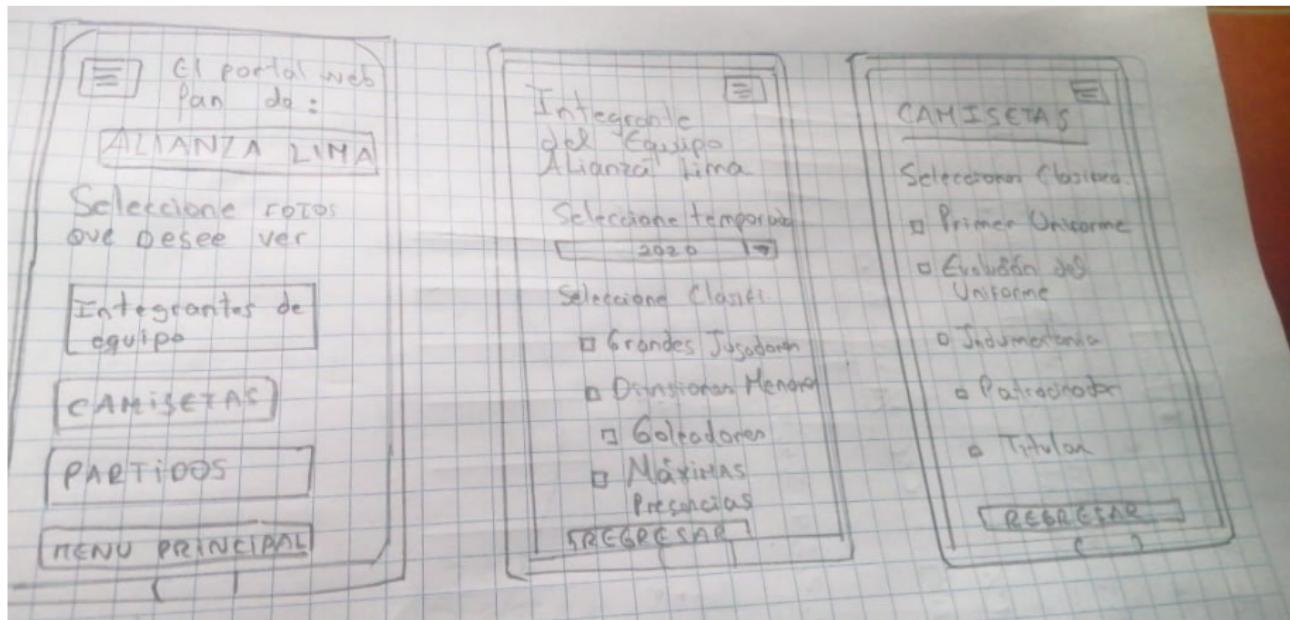
- ① Imagenes actuales del Equipo Alianza Lima.
- ② Informacion General del Equipo Alianza Lima.
- ③ Historias del Equipo Alianza Lima.
- ④ Actualizaciones de informacion del Equipo Alinza Lima.

Primer Prototipo

- Comenzamos a ver el flujo de pantallas.
- Consideraremos las secciones de contenido.
- Consideraremos los objetivos del usuario, al entrar en nuestra aplicación móvil.



Imagenes del Equipo



Informacion General



Figure: Informacion General.

Historias del Equipo

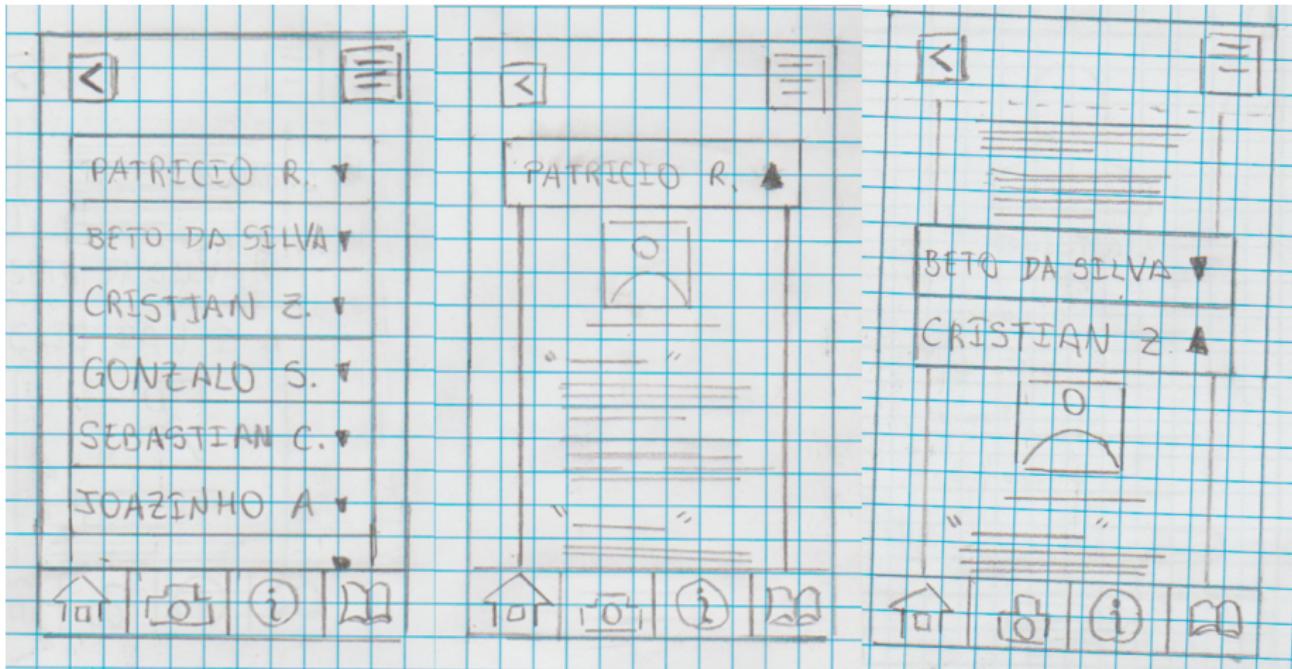
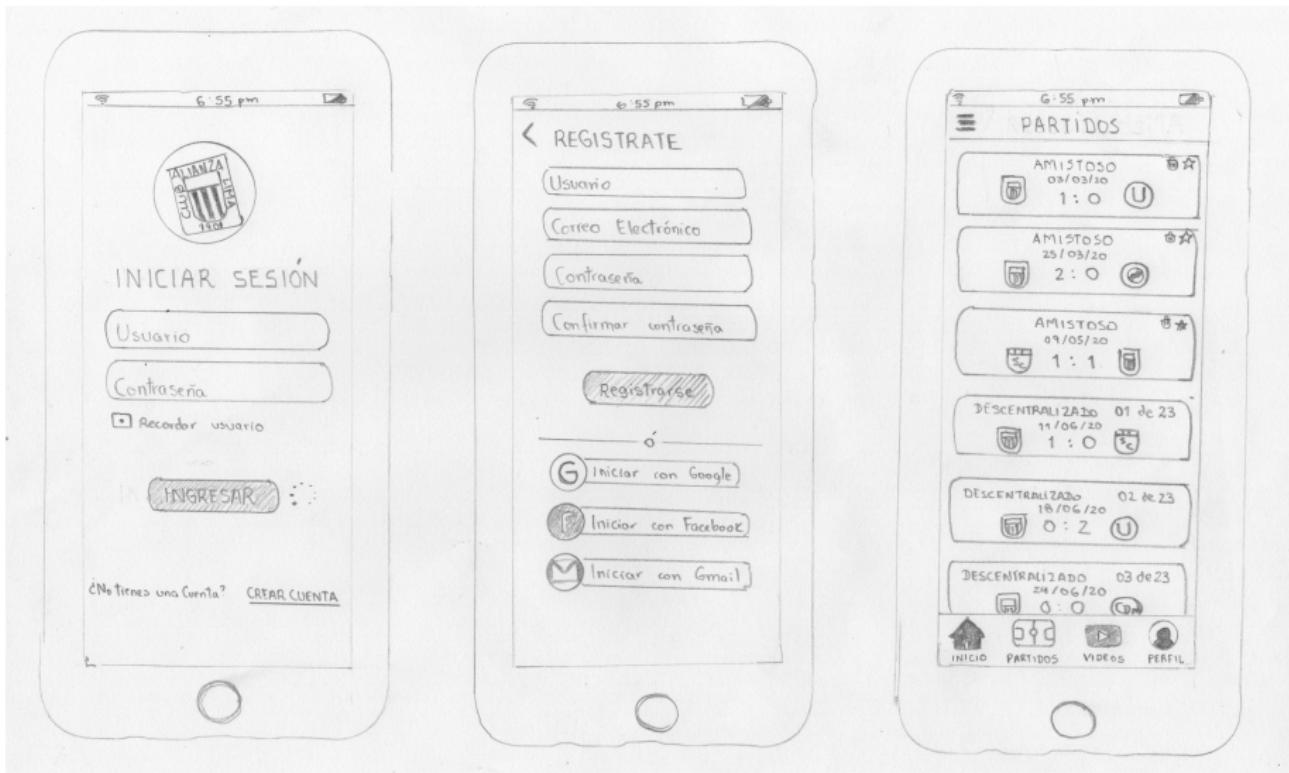
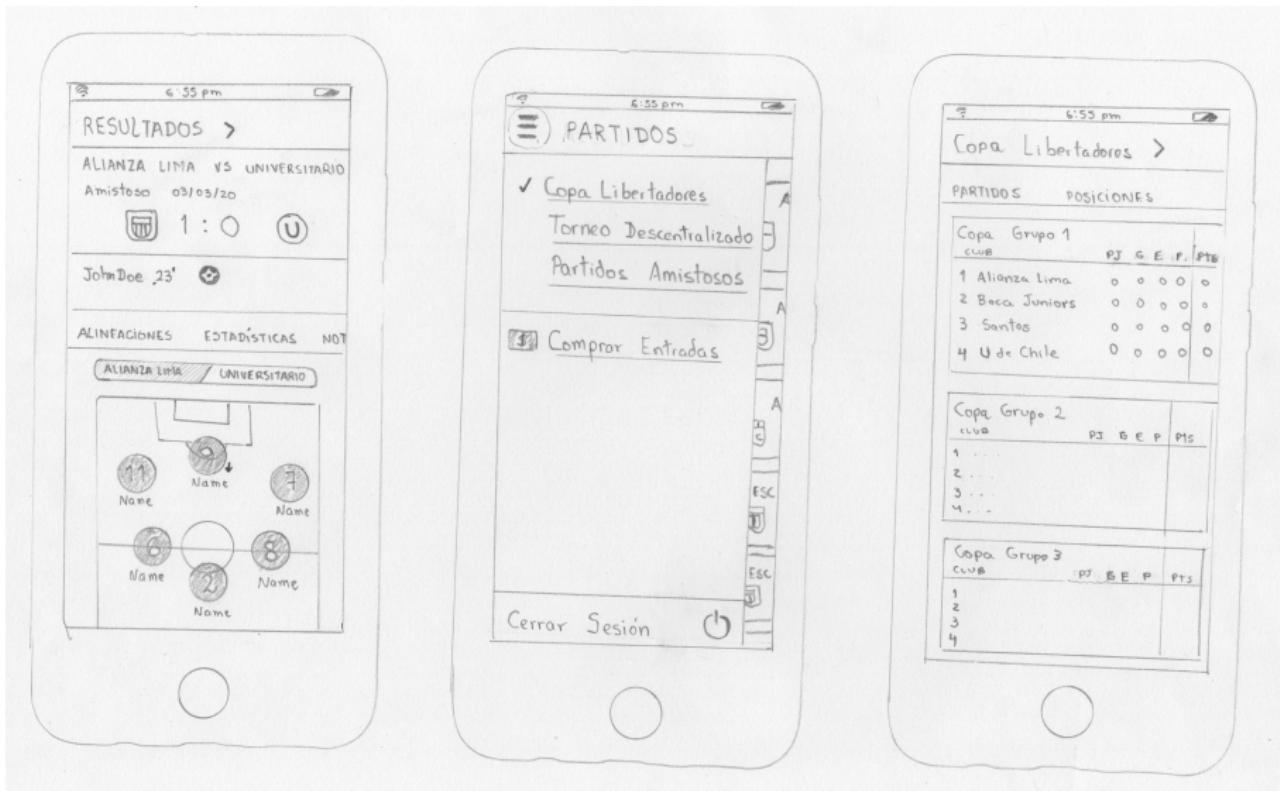


Figure: Historias por jugadores

Iniciar sesión, registro y partidos del equipo



Actualizaciones y partidos del equipo



References

- Daves.M Paper Prototyping as a Core Tool in the Design of Cell Phone User Interfaces(<http://www.id-book.com/casestudy-11-1-2.php>).