Plantilla de proyecto

Preparación de la documentación del proyecto de   
*Diseño de Sistemas Interactivos*

Nombre y número del grupo:  *Grupo 5*

Persona de contacto: *Jorge Guerrero Ramos*

*joguerre@pa.uc3m.es*

Fecha *23.02.2017*

**Plantilla de proyecto**

**Fases procedurales:**

**Fase 1**: **Visión de conjunto**. Aquí se reporta un breve del contexto del trabajo y los objetivos propuestos

**Fase 2**: **Situación actual y contexto.** Aquí se proporcionarán los detalles de los estudios hechos para aprender el contexto, el estado de cuestión y las necesidades de las categorías de usuarios estudiadas

**Fase 3**: **Identificación de los requisitos**. Se describirá a través de escenarios las situaciones a resolver y se formalizarán los requisitos teniendo en cuenta los escenarios, el estado de cuestión y el contexto

**Fase 4:** **Solución propuesta**. Se presentará una o más posibles soluciones y se describirá el funcionamiento a través de escenarios que demuestren como la solución cumple con los objetivos. Se incluirán además y se describirán los wireframes de la solución propuesta teniendo en cuenta los requisitos

**Consejos**:

**Consejo 1: Centrar el proceso del diseño en objetivos concretos y en las personas a las que está dirigido**

**Consejo 2: Completar el documento del proyecto adjuntando ficheros útiles y de interés para su lectura.**

**1. Visión de conjunto.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Palabra Clave** | **Indicaciones** | **Descripción** | | **Documento adjuntado** |
| 1.1  Contexto | ¿Cuál es el contexto donde se desarrolla el proyecto? | *La idea de nuestro proyecto es la de crear una aplicación que sirva para gestionar la interacción entre el cliente y los trabajadores del mismo.*  *El contexto es el de un cliente que necesita un servicio mecánico, por ejemplo, una reparación, realiza un pedido en concreto, por ejemplo, alineación de ruedas y lo manda. El taller recibe el pedido, el recepcionista o personal autorizado acepta dicho pedido y ya pasa a formar parte de los encargos del taller, estos encargos se reparten entre los mecánicos que visualizan en alguna pantalla, tablet o aplicación el pedido del cliente, que también puede incluir una pequeña explicación de lo que percibe del coche, para el caso de la alineación por ejemplo puede decir que el coche se la va a la izquierda para informar mejor al mecánico.* | |  |
| 1.2  Objetivos principales | ¿Cuáles son los objetivos de este proyecto? | *Primero el usuario de la aplicación deberá definir qué tipo de vehículo utiliza, ya sea un coche, una furgoneta, una motocicleta, una scooter... No se dará soporte a ningún tipo de vehículo especial ni camiones.*  *Una vez definido esto, el cliente tendrá cuatro opciones principales, como son los tipos de consulta que puede realizar dentro de la aplicación:*   * *Mecánica y electricidad, pasará a un diagrama con una imagen tipo del coche que haya seleccionado, para pulsar en la zona donde cree que esta la avería, para aportar más información y ayudar a la parte profesional de la aplicación. O podrá directamente, pasar a concertar una cita con uno de nuestros profesionales para realizarlo por el modo tradicional.* * *Estética, todo lo relacionado con el aspecto del vehículo, chapa, pintura, interiores, llantas...* * *Componentes, destinado a venta de piezas que se encuentre en stock, o los típicos productos como radios, limpiaparabrisas, liquido anticongelante... Se pondrá en forma de lista con diferentes paginas para todos los tipos de productos que se encuentren a la venta.*   *Acompañado claro está de un pie de página donde el usuario pueda consultar nuestra información, contactar con nosotros...* | |  |
| 1.5  miembros del grupo | ¿Quién forma parte del grupo de trabajo? ¿Qué contribución aporta cada miembro? | Nombre:  Alejandro Fernández Llorente  Víctor García Corrales  Alberto González Gómez  Jorge Guerrero Ramos | Función:  Las funciones de todos y cada uno de los miembros son las mismas a efectos prácticos. Además, como parte del proyecto, se pedía definir una persona que ejerciera como team manager. Esta persona, es Jorge Guerrero, que distribuye las tareas entre los miembros y es la cabeza visible del proyecto. |  |

| **2. Situación actual y contexto** | | | |  | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Palabra clave** | **Indicaciones** | **Descripción** | | | | **Documento adjuntado** |
| 2.1  Estudio del problema | ¿Cuáles son las técnicas que habéis utilizados para estudiar el problema? (Field study, focus group, entrevistas, cuestionarios…)  ¿Cuantas personas han sido involucradas y cómo? | * *Lo primero, referente a la cara profesional de la aplicación, realizaremos al menos dos entrevistas formales a tecnicos del area que nos ocupa, como es el mundo de la automoción. Estas entrevistas serán diseñadas en un futuro y tendremos especial cuidado de respetar todas las recomendaciones que se nos han dado en clase.* * *Cara al público, hemos decidido realizar un cuestionario a conocidos que no tienen que saber nada de mecánica pero que si saben lo que quieren a la hora de acudir a un profesional y nos parece una fuente de información útil y rápida.* * *Para consolidar la información, podemos complementar todo lo anterior con algún tipo de charla informal con algún profesional que nos cuente sus experiencias de trabajo en un taller, saber cómo funciona en realidad y adaptar la aplicación al día a día en un taller.* | | | |  |
| 2.2  Estado de la cuestión: | ¿Cuáles son los sistemas parecidos? ¿Cuáles son los puntos de fuerza o débiles? | Nombre: | Puntos fuertes: | | Puntos débiles: |  |
| 2.3  Resaltar | Teniendo en cuenta los párrafos 2.1 y 2.2, cuales son las funciones, las características y las best practices de tener en cuenta en el proyecto? | Características: | | | |  |
|  | ¿Cómo se desarrollan las necesidades de los potenciales usuarios? |  | | | |  |

| **3. Identificación de los requisitos** | | | |  | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Palabra Clave** | **Indicaciones** | **Descripción** | | | | **Documento adjuntado** |
| 3.1  Escenarios de la situación actual | * Describir el perfil de los actores de cada escenario (edad, idioma, nivel de estudio, skills...) * Describir en lenguaje informal el escenario de la situación actual en que actúan tus atores * Subrayar los puntos débiles y de fuerza del escenario que se debería tener en cuenta en el diseño | Personas  **Vanesa** es una mujer de 36 años, dependienta de una tienda de maquillaje en un centro comercial, siempre le ha gustado la tecnología, pero debido a su trabajo, su pasión por los viajes y sacar adelante a su hijo Fernando ella sola, no le ha dejado el tiempo necesario para aprender. | Escenario  Su hijo, acusa a su madre no dedicarle el tiempo necesario, siendo un completo desagradecido e impertinente. El otro día, Fer, como le gusta que le llamen, fue de fiesta a uno de los muchos parkings donde se hace botellón con su BMW 320 del 2004 que su madre le compró haciendo un gran esfuerzo por haber sacado el carnet a la primera.  Al volver a casa comprobó que tenía un rallón en uno de los laterales, cosa que no soporta y ha “pedido” a su madre que se lo arregle en la menor brevedad posible. Vanesa, pregunta a una compañera del trabajo y le recomienda la aplicación en cuestión.  Decidida se dispone a solucionar el problema sin saber muy bien cómo conseguirá hacerlo; se registra en la misma, selecciona la modalidad “vehículo”, y ve claramente la opción “estética”. No le cabe duda de que sigue el camino correcto y continúa, selecciona la opción “pintura”, y después de consultar a su hijo de nuevo dónde era el arañazo, lo marca en la aplicación y el pedido queda realizado.  Sorprendida de la facilidad que le ha supuesto una tarea que se suponía algo más enrevesada, le comunica a su hijo la cita que le ha concertado y después de una pequeña discusión acuerdan que será el quien lo lleve, algo pasa, Fernando está cambiando, quizás ver a su madre resolver tantos problemas día a día, le haga ver en ella un ejemplo a seguir. | | Claims | *Escenarios.md* |
|  |  | **Ricardo** es un hombre de 54 años, cuyo único sueño es la jubilación, cansado de una vida entera dedicada al trabajo, concretamente a la mecánica donde ha pasado sus últimos 40 años, dado que empezó a trabajar en el taller de su vecino a muy temprana edad. | Es bien sabido por quienes le conocen que es un auténtico “manitas”, capaz de resolver los problemas más difíciles de una manera que parece mágica. Pero su gran capacidad no ha podido con la crisis que azota al sector y su vecino se ha visto obligado a cerrar el taller. Con un currículo que chorrea experiencia, no duda el taller que usa la aplicación en contratarle en un puesto de responsabilidad, debido a sus grandes conocimientos. Cuando le informan de que ha sido contratado se le deja caer que deberá lidiar con una aplicación que está en desarrollo y que sus comentarios del lado profesional serán de vital importancia. No es problema para él, está acostumbrado a resolver problemas.  Con algo de inquietud, se enfrenta por primera vez a la aplicación, donde se mete con la interfaz de profesional. En su interior, se esperaba encontrar con miles de ventanas liosas, mucha información sin sentido, pero la sorpresa la asalta cuando no es así. En lugar de eso ve una lista, con muchos encargos, lo primero que piensa, este taller no va a cerrar nunca.  Sin nadie que le explique nada, acierta en pulsar sobre uno de los encargos para ver qué pasa. Lo que ve le llena de confianza, una pantalla con información que pone: Vanesa, BMW 320, roce aleta trasera derecha y más información sobre el color que no se molesta ni en leer. Pero le llama la atención lo que viene debajo: cita: lunes, 16:00. No asignado. Abajo llama su atención un botón verde que pone: asignar. Ahora lo entiende todo.  Al pulsar sobre el botón le aparece una lista con los trabajadores del taller a los que se desconoce del todo. Con entablar una pequeña relación con ellos y verles trabajar sabrá en qué áreas son especialistas cada uno de ellos y en función de eso asignar cada encarga a uno o a otro. ¿Así de fácil?, ¿de verdad van a pagarme por esto?  Al asignar de prueba dicho encargo al nombre más gracioso que encuentra, Aitor Nillos, la aplicación informa de que ha sido asignado y le remite a la lista de encargos anterior, pero advierte que se ha creado una pestaña que reza: asignados. Claro, ahí deben ir los encargos que voy asignando por si los quiero modificar, pensó el mecánico. Muy satisfecho, se levanta de la silla y se dirige a conocer a ese tal Aitor, a ver qué tal tipo es. | |  |  |
|  |  |  |  | |  |  |
|  |  |  |  | |  |  |
|  |  |  |  | |  |  |
| 3.2  Elenco formal de los principales requisitos | Para cada categoría escribir los requisitos relevantes.  Añadir al proyecto la lista completa de los requisitos | Categoría | Descripción | | Razón |  |
|  |  | Functional requirements |  | |  |  |
|  |  | Data requirements |  | |  |  |
|  |  | Environmental requirements |  | |  |  |
|  |  | User requirements |  | |  |  |
|  |  | Usability requirements |  | |  |  |

| **4. Solución propuesta** | | | | |  | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Palabra Clave** | **Indicaciones** | **Nombre de la solución** | | **Descripción** | | | | | **Documento adjuntado** |
| 4.1  Solución | Describir en breve la solución propuesta sin usar detalles técnicos.  Es posible proponer un combinado de soluciones |  | |  | | | | |  |
|  |  |  | |  | | | | |  |
|  |  |  | |  | | | | |  |
|  |  |  | |  | | | | |  |
| 4.2  Escenarios de transformación | * Describir el perfil de los actores de cada escenario (edad, idioma, nivel de estudio, skills...) * Describir en lenguaje informal cómo evolucionan los escenarios descritos anteriormente * Subrayar los puntos débiles y de fuerza del escenario que se debería tener en cuenta en el diseño de la interfaz | Personas | | | | Escenario | | Claims |  |
|  |  |  | | | |  | |  |  |
|  |  |  | | | |  | |  |  |
|  |  |  | | | |  | |  |  |
| **4. Wireframes** | | | | |  | | | | |
| **Palabra clave** | **Indicaciones** | **Titulo** | **Wireframe** | | | | **Descripción** | | **Documento adjuntado** |
| 4.1  Solución | * Dar un título significativo al wireframe * Pegar el wireframe * Describir en breve lel wireframe y subrayar patrones o guías de diseño aplicadas |  |  | | | |  | |  |
|  |  |  |  | | | |  | |  |
|  |  |  |  | | | |  | |  |
|  |  |  |  | | | |  | |  |