

Plan de investigación

AUTORES:

NICOLÁS NAHUEL ALCAINÉ CAMILLI
JAVIER ANTÓN ALONSO
DANIEL FRANCISCO BASTARRICA LACALLE
JAVIER BERDECIO TRIGUEROS
LIDIA CONCEPCIÓN ECHEVERRÍA
JOSÉ JAVIER CORTÉS TEJADA
PEDRO DAVID GONZÁLEZ VÁZQUEZ

Índice

1. Entrevistas	2
1.1. Consentimiento para grabar	2
1.2. Guión	2
2. Introducción	3
3. Organización	3
3.1. Global	3
3.2. Específica	3
4. Tareas	3
5. Reclutamiento	4
5.1. Proceso a seguir	4
5.2. Fechas	4
6. Entrevistas	4
6.1. Consentimientos para grabar	4
6.2. Guión	5
6.2.1. Preguntas	5
6.2.2. General	5
7. Análisis	6
7.1. Uso de la app	6
7.2. Sistema de control	7
7.2.1. Limitaciones	7

1. Entrevistas

1.1. Consentimiento para grabar

1.2. Guión

2. Introducción

Este documento tiene como objetivo poner por escrito el modo de organizar el proyecto, y poner en manifiesto las tareas realizadas por cada individuo del grupo para que en todo momento, todo el mundo sepa qué está haciendo el resto.

3. Organización

En nuestro caso hemos definido dos rangos a la organización:

3.1. Global

La organización global se refiere a los roles tomados por los distintos miembros en el proyecto en conjunto y no en una fase del desarrollo. Para ello hemos definido 3 roles principales:

- **Organizadores:** Javier Tejada y Pedro

Se encargarán de la gestión del grupo, tareas como organizar el trabajo y asegurarse de que el proyecto avanza al ritmo adecuado.

- **Historiador:** Javier Antón

Su tarea principal será la de mantener un pequeño registro con ideas y soluciones que se generen en las reuniones de grupo y además recoger y preservar las copias físicas creadas.

- **Correctores:** Lidia y Daniel

Encargados de la corrección ortográfica y de que todo lo escrito tenga una coherencia, antes de que el documento sea marcado como *APTO* para la entrega.

3.2. Específica

Las tareas relacionadas con la fase de desarrollo serán llevadas de forma horizontal, es decir, todas las personas implicadas en el grupo pueden participar en la tarea.

Para lograr este fin se ha decidido organizar el trabajo usando una herramienta online llamada *trello*. El uso dado a la herramienta será especificado en la siguiente sección.

4. Tareas

Como se ha dicho en la sección anterior, para la gestión de tareas relacionadas con la fase de desarrollo se usa *trello*. Los motivos que nos llevaron a la selección de esta herramienta sobre otras fue su sencillez y accesibilidad.

En los tablones, los organizadores colgarán tareas relevantes a la fase correspondiente en una columna que se usa como *buffer* de tareas en espera, llamada *to do*, con el objetivo de que cuando un miembro del grupo tenga el tiempo y los recursos necesarios para realizarla, la arrastre a la siguiente columna: *doing*.

Estas tareas tienen por lo general ciertas restricciones, no debería llevar más de dos días realizarlas, y tendrían que estar hechas antes de la fecha límite asociada. Además, se sigue un código de colores indicando la prioridad que tiene una tarea sobre las demás.

Una vez el trabajo esté acabado, la persona que lo realizó debe enviar la etiqueta al siguiente campo, *to test*, en el cual otro compañero cualquiera revisará su trabajo y en caso de encontrar un error lo comunicará con un documento .txt asociado y la devolverá a *to do* para que sea corregida. En caso de que el resultado no sea correcto y una simple corrección no sea suficiente, la tarea será marcada con otro color para ser rehecha desde 0.

Una vez se le ha dado el visto bueno, es enviada a *done*, donde los correctores harán su función, para ser posteriormente archivada.

5. Reclutamiento

El reclutamiento ha sido relativamente sencillo, pues la aplicación a desarrollar tiene un amplio grupo de usuarios muy diverso. Gracias a ello, se han podido escoger múltiples perfiles.

- Perfil 1: Mujer, menor de 15 años, uso recreativo.
- Perfil 2: Mujer, estudios avanzados, menor de 50, madre, uso académico.
- Perfil 3: Hombre, estudios medios, menor de 25 años, uso general.
- Perfil 4: Mujer, estudios universitarios, menor de 25 años, uso específico.

5.1. Proceso a seguir

Una vez encontrada la persona que encaje en el perfil, se busca una fecha para la grabación. Toda grabación ha de estar realizada antes del domingo 19 a las 23:55.

Para las reuniones en persona, dos miembros del grupo se encargarán de realizar la entrevista. Para las realizadas por Skype una persona será suficiente.

5.2. Fechas

- **Reunión 1:** Viernes 17 de noviembre.
- **Reunión 2:** Viernes 17 de noviembre.
- **Reunión 3:** Sábado 18 de noviembre.
- **Reunión 4:** Domingo 19 de noviembre.

6. Entrevistas

6.1. Consentimientos para grabar

Los consentimientos para grabar se ven reflejados al principio de cada vídeo, además existe una autorización escrita por parte del tutor legal de la entrevistada menor de edad.

6.2. Guión

Para el guión se siguieron 2 fórmulas, una de ellas corresponde a una serie de preguntas a las que los vídeos deberían dar respuesta, y otra que es un esqueleto sobre los temas a hablar y la estructura a seguir.

6.2.1. Preguntas

- Explicacion del proyecto y ver si al usuario le resultaría util o no.
- Preguntas sobre tiempo de visualizacion de contenido multimedia, que app usa para dicho fin, donde consume ese contenido y a que horas
- Preguntas sobre interación con la app:
 - ◊ avanzar video
 - ◊ pausar video
 - ◊ play video
 - ◊ buscar videos
 - ◊ boton skip
 - ◊ pantalla completa
 - ◊ salir pantalla completo
- reproductor de imagenes
 - ◊ pasar fotos
 - ◊ ampliar
 - ◊ desechar
 - ◊ salir modo prensentación
- moverte entre reproductores multimedia
 - ◊ salida a menu
 - ◊ entrada en menu
- moverte entre reproductores multimedia

6.2.2. General

1. **¿En qué medios ves películas, series o programas? ¿Por qué consumes ese tipo de contenido?**
2. **¿Y cuándo lo haces, en tu tiempo libre con amigos, cuando llegas por la noche de trabajar...?**

Ya sabemos el tipo de usuario, generalmente nos dira TV o PC o ambas. En caso de que se mencione TV:

1. **¿Cuándo quieres cambiar de canal como lo haces, te sabes de memoria el número, usas el menú para buscarlo, te organizas la lista para que sea más fácil...?**
Pregunta para saber el flujo de ejecución a la hora de usar la tele. Le preguntamos por el uso del menú y si sabe en qué posición está cada canal para enlazar con más preguntas sobre el flujo
2. **¿Y como buscas el canal con el mando? ¿Es cómodo cambiar así? ¿Y lo es sabiéndote los números de memoria?** Aquí tratamos de ver aspectos negativos de los sistemas que usa actualmente en base a lo contestado en la cuestión anterior
3. **¿Si no tienes el mando cerca para cambiar de canal mantienes lo que estás viendo?** Lo mismo que en la anterior
4. **¿Y hasta que punto verías algo por no tener que levantarte? ¿Qué te parecería dejar el mando y controlar la TV con gestos?** Lo mismo que la anterior y además entramos con la propuesta del sistema a ver que piensa

En caso de que se mencione PC:

1. **¿Qué plataformas usas para consumir este tipo de contenidos en el ordenador (Netflix, YouTube)? ¿Y con qué frecuencia ¿Te parece cómoda la forma de usarlas?** Preguntas para saber qué sistemas usa así como la frecuencia y su facilidad de uso
2. **¿Lo conectas a la TV para verlo o te apañas con el monitor del ordenador? ¿Y desde donde lo ves; el sofá, la cama...? ¿Te parece cómodo tener que levantarte para cambiar lo que estás viendo? ¿Qué te parecería manejar el PC con gestos?** Preguntas sobre actitudes para saber en qué situación ve el usuario contenido multimedia en el PC, además de un par de preguntas de flujo para ver fallos. También se plantea de nuevo el sistema

7. Análisis

Los análisis son realizados por las personas que no participaron en la entrevista, para ganar así una mayor perspectiva de la conversación.

Para la realización del análisis de las entrevistas 3 integrantes del grupo nos reunimos, y después de leer las transcripciones de las entrevistas procedimos a hablar sobre los rasgos generales de todas ellas, intentando generalizar la información y determinar los momentos de uso y las limitaciones del sistema.

7.1. Uso de la app

Nos dimos cuenta de que la mayoría de los usuarios asocia este tipo de aplicación al pc, o televisión, pero pocos de ellos usan la televisión, y habitualmente lo hacen por un motivo fijo, sin demasiada transición entre canales. Si que es remarcable que el uso de la TV se vería incrementado si pudiese recibir en streaming del PC, pues no necesitaría un dispositivo extra para su control.

A su vez solo un usuario presentó interés en el modo presentación, por lo cual se deberían minimizar o anular los esfuerzos sobre este punto.

Los rango se hora de uso de plataformas como:

- youtube
- netflix

Cabe destacar que todos los entrevistados usan plataformas pirata, además de los legales.

7.2. Sistema de control

Los movimientos que utilizan son siempre dentro del eje vertical o horizontal y tienden a "señalarçon uno o varios dedos al hacer instrucciones precisas como avanzar tiempo de vídeo, o el volumen, y movimientos con la mano abierta al referirse a instrucciones de control, como pasar vídeo pausarlo o darle al play.

7.2.1. Limitaciones

Nos hemos dado cuenta que, dado el espectro de horas y iluminación de la sala, la luz es un factor limitante, probocando que los gestos deban ser menos específicos.

La distancia a la que se suele utilizar es una distancia media (sofa a televisor o cama a PC).