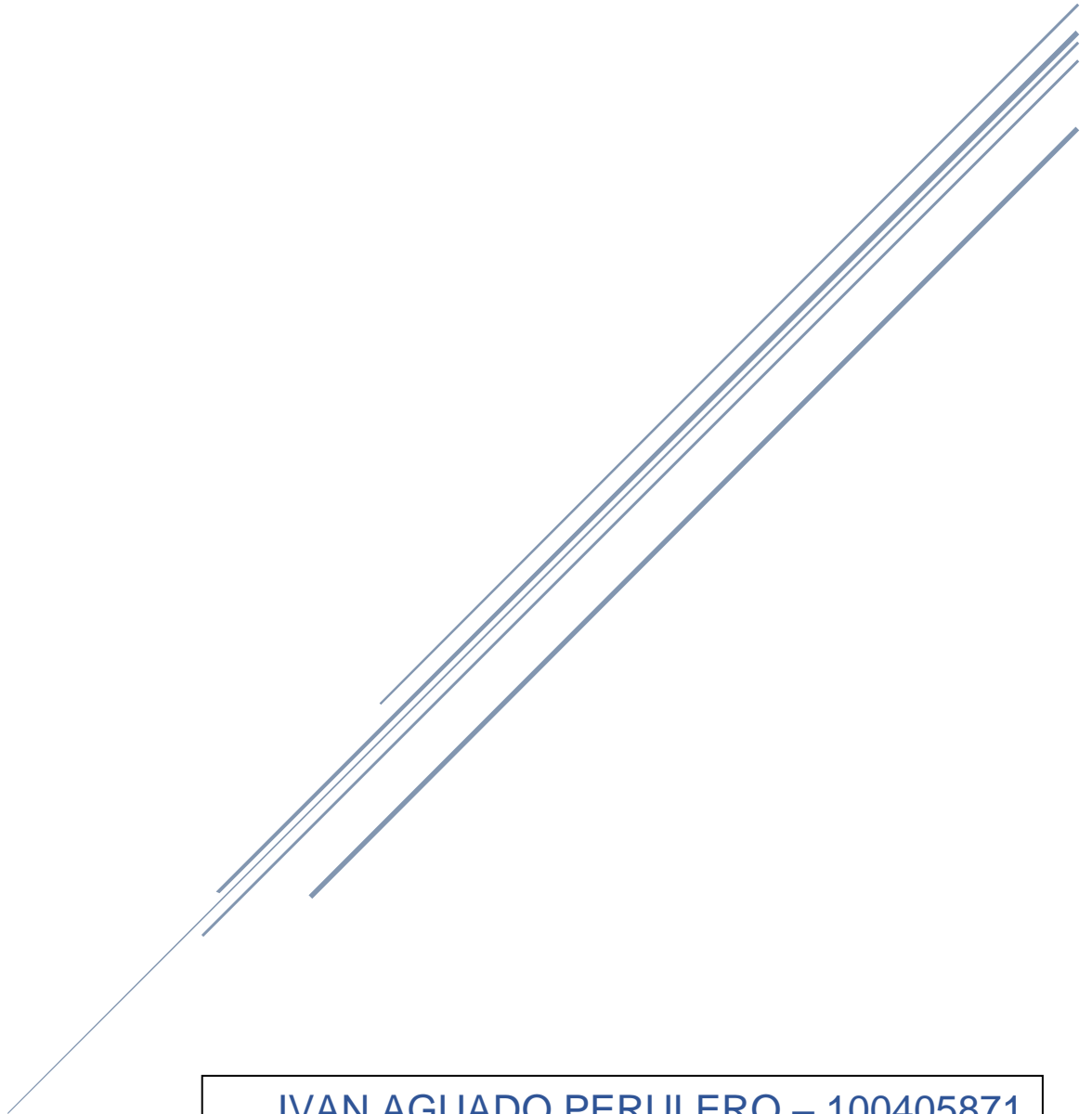


DISEÑO DE SISTEMAS INTERACTIVOS

PRÁCTICA 2

Universidad Carlos III Madrid, Ingeniería Informática



IVAN AGUADO PERULERO – 100405871
JORGE SERRANO PÉREZ – 100405987
JAVIER CRUZ DEL VALLE – 100383156
ÁNGEL DEL VIEJO CASILLAS – 100405898



Contenido

1.- INTRODUCCIÓN	2
2.- PREFERRED STATES	2
3.- FASE DIVERGENTE. CONCEPTOS DE DISEÑO. SKETCHES	6
4.- FASE CONVERGENTE. SELECCIÓN DE UN CONCEPTO DE DISEÑO. ESCENARIOS DE USO	12
5.- DISEÑO FINAL. ESCENARIO Y DETALLES DE DISEÑO. WIREFRAMES	24
6.- CONCLUSIÓN	29

1.- INTRODUCCIÓN

Este documento corresponde a la parte uno de la entrega de la práctica 2. En este proyecto definiremos los pasos seguidos para realizar las distintas fases del diseño basado en el proceso UCD (*User Centered Design* o Diseño Centrado en los/as usuarios/as). Consiste en la conceptualización y materialización del diseño a través de *sketches*, prototipos y *wireframes*, y concluye con la propuesta que más tarde se implementará.

Inicialmente, definiremos los cuatro *preferred states* (uno por cada miembro del equipo) respondiendo a las distintas preguntas propuestas en el enunciado. En el siguiente apartado, se realizarán los distintos *sketches*, nacidos de los *preferred states* anteriormente descritos, uno por cada uno de ellos basados en las principales ideas que estos proponen, así como los problemas que solucionan. También se explican las distintas metodologías y herramientas utilizadas para desarrollar dicha tarea. En cuanto a la fase convergente, hemos realizado una lista de pros y contras para cada concepto de diseño propuesto con anterioridad. Además, realizamos una conclusión con los motivos de la elección del concepto de diseño que desarrollaremos más adelante. A todo esto, le añadiremos los requisitos para este concepto y los *sketches* más detallados que se corresponden a estos. Por último, desarrollamos el *storyboard* con un caso de uso y con los *wireframes* necesarios para su definición.

2.- PREFERRED STATES

Preferred State (1)

¿En qué persona o tipo de usuario (o incluso stakeholders) se centra?

El tipo de usuario de este *preferred state* se trata de personas que no tienen mucho tiempo para dedicar al mundo de la moda y las compras online, ya sea porque trabajan mucho, tienen muchas ocupaciones o pasan mucho tiempo fuera de casa. Suelen ser personas de entre 20 y 40 años, normalmente trabajadores de clase media.

¿En qué objetivos/necesidades/actividades/etc. concretos quiere apoyar con el diseño?

El objetivo principal es facilitar la compra hasta el extremo, eliminando todos aquellos pasos que no sean necesarios, pero sin descuidar tampoco la seguridad del usuario.

Al tratarse de compras online y con nuestra tecnología del modelo 3D, se evita también el tener que ir a una tienda física.

¿Para qué situación o actividades se diseña?

Se centra en situaciones rápidas, para realizar por ejemplo andando por la calle o esperando el autobús.

¿Cuáles son las características espaciales/ambientales claves?

El ambiente principal es un contexto agitado, por lo que se tratará de una aplicación móvil para poder acceder a cualquier hora del día. No será necesario desplazarse a una tienda física, estará todo disponible en la aplicación.

¿Qué problemas, fricciones o pain points del contexto de diseño mitiga o soluciona?

Este preferred state mejora el tiempo invertido en comprar una prenda con distintas funcionalidades reduciendo los pasos requeridos, como puede ser la compra *one-click*.

¿Cómo se caracteriza la experiencia a la que va a dar lugar?

Se tratará de una experiencia rápida y completa, en la que el usuario ahorrará tiempo y podrá realizar cómodamente desde cualquier lugar.

Preferred State (2)

¿En qué persona o tipo de usuario (o incluso stakeholders) se centra?

Este *preferred state* se centra en aquellas personas con alto poder adquisitivo, usuarios que quieren lo último en moda y accesorios específicos. Buscan una calidad extra y unos materiales concretos, sin importarles el precio a pagar.

¿En qué objetivos/necesidades/actividades/etc. concretos quiere apoyar con el diseño?

Se pretende realizar un diseño que consiga una apariencia lujosa y experta en la materia. A su vez que incluya información detallada sobre los materiales de cada producto y su procedencia, destacando siempre la garantía del mismo. De esta manera se mostrará cierto caché y confianza de cara a un usuario que quiera gastar grandes cantidades de dinero en la web.

¿Para qué situación o actividades se diseña?

Este diseño está centrado en la calidad de la imagen la cual es imprescindible para la compra de prendas de última tendencia y para los más refinados y exigentes clientes.

¿Cuáles son las características espaciales/ambientales claves?

En cuanto a las características espaciales y ambientales, al ser compras de un alto desembolso, normalmente se realizarán en un ambiente tranquilo y desde la casa del cliente. Este, antes de gastar su dinero, querrá asegurarse que el producto que va a adquirir es exactamente el que desea.

¿Qué problemas, fricciones o pain points del contexto de diseño mitiga o soluciona?

El principal problema del contexto de diseño que se soluciona es la fiabilidad del sitio, pues un usuario realizará grandes desembolsos sólo si confía en la tienda. Por otro lado, gracias a nuestro modelo 3D el cual soluciona el problema de las tallas en las compras online, gente exigente como las personas descritas en este *preferred state*, conseguirán el producto que verdaderamente quieren el día que lo necesitan, sin devoluciones por talla inesperadas. Aunque obviamente estos productos contarán con grandes plazos de devolución y garantía, por si fuera necesario.

¿Cómo se caracteriza la experiencia a la que va a dar lugar?

La experiencia que se consigue con todo esto, será lujosa, segura y de alta calidad. Buscando un proceso de compra agradable, lleno de ayudas y detalles, tanto antes de realizar el pedido como después.

Preferred State (3)**¿En qué persona o tipo de usuario (o incluso stakeholders) se centra?**

Este *preferred state* se centra en todas aquellas personas jóvenes con recursos económicos limitados que necesiten comprar ropa con una buena calidad/precio.

¿En qué objetivos/necesidades/actividades/etc. concretos quiere apoyar con el diseño?

Se pretende apoyar con este *preferred state* a todas aquellas personas las cuales estén buscando prendas con algún tipo de descuento de una manera rápida y sencilla. De esta forma los usuarios podrán visualizar muchas prendas con descuento desde cualquier dispositivo, como por ejemplo un móvil, desde prácticamente cualquier lugar.

¿Para qué situación o actividades se diseña?

Está centrado para que se puedan satisfacer las necesidades de comprar ropa desde cualquier lugar debido a la facilidad de las nuevas tecnologías. Por ejemplo, en el transporte público, en la calle, etc. Está diseñado para que sea un sistema portable y accesible desde prácticamente cualquier lugar.

¿Cuáles son las características espaciales/ambientales claves?

Las características espaciales o ambientales son prácticamente ilimitadas, gracias a la gran comodidad que implica transportar un dispositivo móvil hoy en día. Aunque todas las situaciones espaciales y ambientales necesitarán de una correcta luminosidad para visualizar el dispositivo.

¿Qué problemas, fricciones o pain points del contexto de diseño mitiga o soluciona?

El principal problema que solventamos es el de facilitar el uso del sistema, sobre todo para las personas que busquen prendas con descuento. Además, los usuarios podrán probarse la ropa sin necesidad de acudir a un lugar físico gracias a la generación del modelo 3D.

¿Cómo se caracteriza la experiencia a la que va a dar lugar?

La experiencia del usuario deberá resultar positiva tras hacer uso del sistema debido a la comodidad y simplicidad del sistema. Además, el usuario estará muy satisfecho con su compra realizada, ya que habrá cumplido el objetivo deseado, que no es otro que el de encontrar prendas de calidad a un precio razonable de una manera sencilla e intuitiva en cualquier momento y lugar. Además, dispondrá de métodos de pago cómodos y seguros para ello, lo que le aporta una mayor confianza en el sistema.

Preferred State (4)**¿En qué persona o tipo de usuario (o incluso stakeholders) se centra?**

Este *preferred state* se centra en aquellas personas que necesitan comprar ropa, pero no tienen tanta accesibilidad a los distintos medios tradicionales debido a su condición física o intelectual. Esto abarca desde personas con movilidad reducida y personas de avanzada edad hasta personas con deficiencias mentales y/o cognitivas y visuales como el daltonismo.

¿En qué objetivos/necesidades/actividades/etc. concretos quiere apoyar con el diseño?

Particularmente se apoyan las distintas fases de la compra y selección de ropa con un diseño intuitivo y accesible que guíe en todo momento al usuario y le aconseje sobre los distintos procedimientos que puede realizar a la hora del pago y adquisición del producto.

¿Para qué situación o actividades se diseña?

Las actividades para las que se diseñará específicamente este tipo de interfaz junto con el modelo 3D serán para elección del producto y su posterior compra.

¿Cuáles son las características espaciales/ambientales claves?

Se realizarán en un ambiente tranquilo, generalmente la casa del usuario con una buena iluminación y toda la instrumentación necesaria para llevar a cabo la tarea y preferiblemente acompañado.

¿Qué problemas, fricciones o pain points del contexto de diseño mitiga o soluciona?

Los principales problemas que soluciona tienen relación con las posibles dificultades que este tipo de personas se puedan encontrar ante una página web que no se encuentre adaptada y no posea las características necesarias para solventar problemas de visibilidad. Para ello se aumentará circunstancialmente el tamaño de los distintos elementos interactivables, información que pudiera parecer implícita y trivial quedará explícitamente redacta, o se realizará una conversión de la gama de colores que se adapte al daltonismo para la elección de los colores en una prenda de ropa.

¿Cómo se caracteriza la experiencia a la que va a dar lugar?

Se tratará de una experiencia satisfactoria y plenamente sencilla que de manera casi imperceptible por el usuario con dichas discapacidades le permita utilizar la página web con la misma eficacia y eficiencia que cualquier otro usuario.

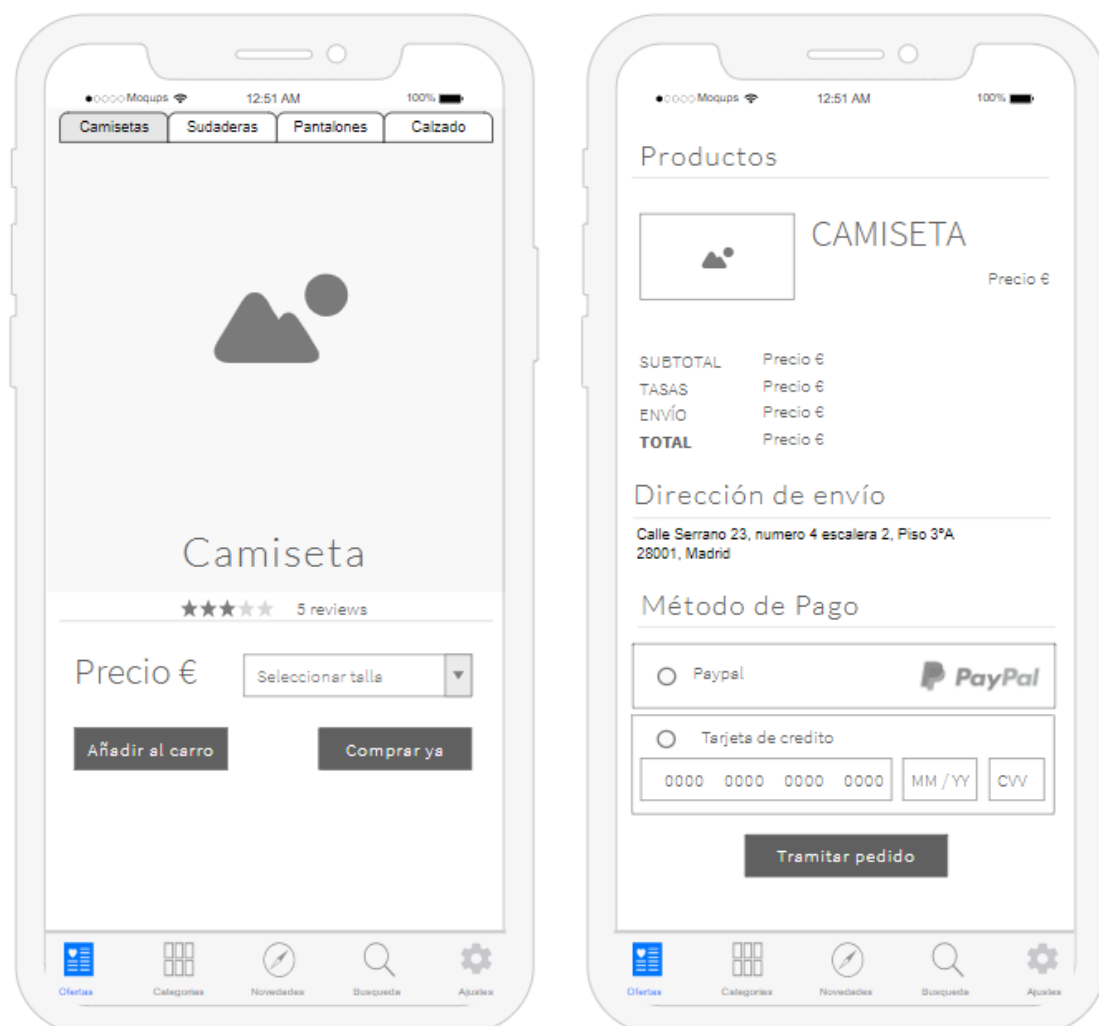
3.- FASE DIVERGENTE. CONCEPTOS DE DISEÑO. SKETCHES

Para desarrollar este apartado, así como la fase de divergencia y la generación de los múltiples conceptos relacionados con el diseño del sistema, hemos llevado a cabo la metodología *brainstorming* dentro del grupo para la generación masiva de distintas ideas. Esto consistía en que los cuatro miembros del grupo propusieron distintas ideas, ya fueran acertadas o no.

De esta forma se podrían contemplar diferentes puntos de vista y tener en cuenta consideraciones que de otra manera no habrían sido posible. Para complementar esta metodología, hemos hecho uso de la herramienta Miro, la cual nos facilita ver todas las ideas propuestas de una manera muy visual e intuitiva por parte de todos los miembros del grupo. Esta herramienta consiste en poner una especie de “*sticky notes*” o *post-its* de colores donde puedes escribir las ideas y ponerlas en el tablón. Con esto, además de los colores de estos, podremos organizar las ideas de una manera correcta, intuitiva y visual.

A continuación, se introducen los distintos *sketches* que hemos realizado para cada concepto de diseño basado en los *preferred states* mencionados anteriormente. De esta manera realizamos la fase divergente y que se corresponde con el segundo diamante del modelo del proceso de diseño Double Diamond que hemos estado realizando durante las distintas entregas y a lo largo de toda la asignatura.

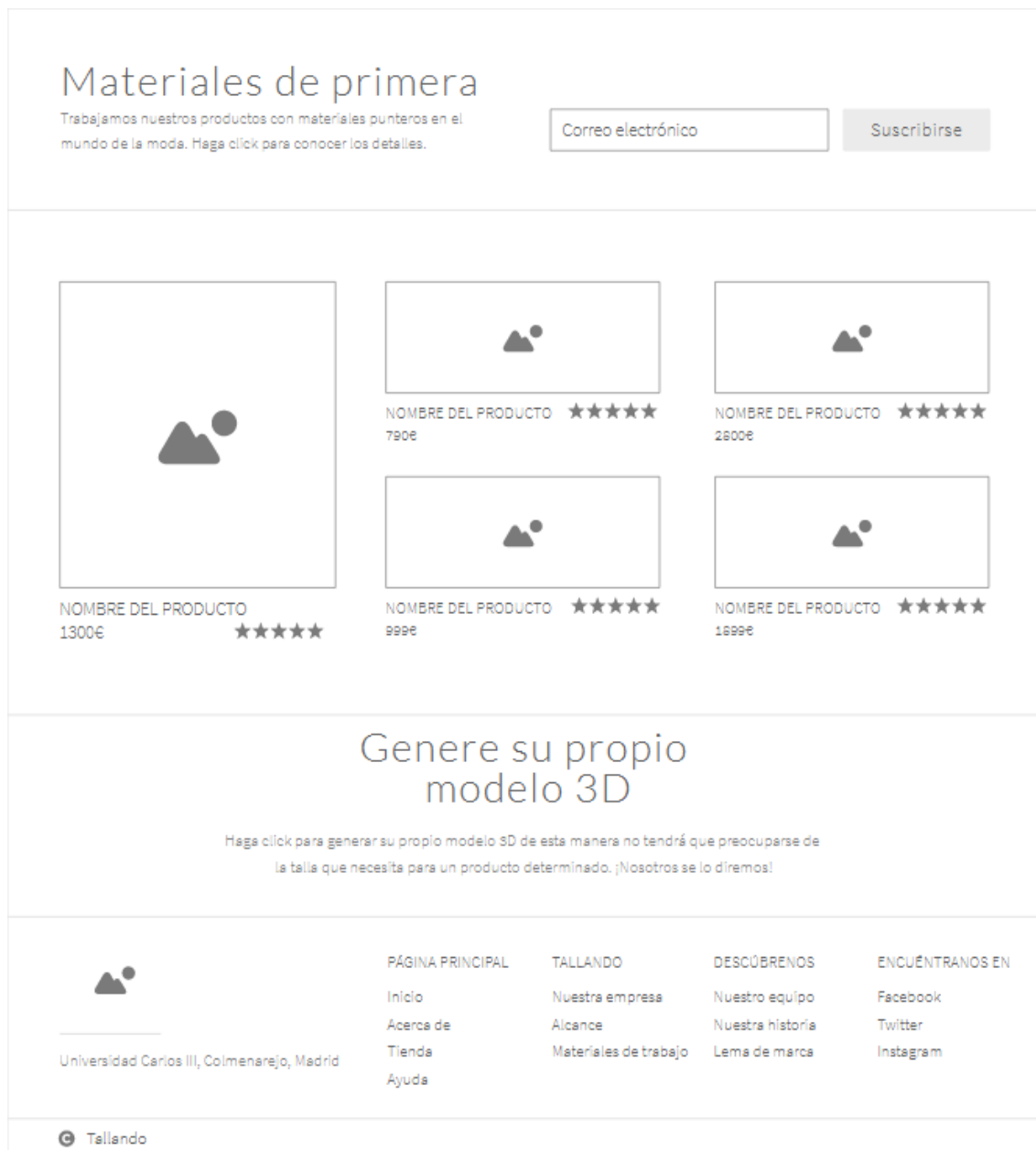
Sketch 1



En el primer *preferred state*, el concepto de diseño se centra en la rapidez y la falta de tiempo. Por ello, queríamos destacar en el *sketch* ese aspecto, haciendo uso de la funcionalidad “Comprar ya”, que lleva directamente al trámite del pedido. Se trata de una aplicación móvil para permitir más movilidad y que se pueda realizar en cualquier momento.

Sketch 2





Este *sketch* representa el *preferred state* que se centra en clientes de alto poder adquisitivo, exigentes en cuanto a la calidad del producto. Como se puede apreciar el diseño es profesional y claro, lo cual brinda la confianza extra que necesitan este tipo de clientes. A su vez, se incluyen varios apartados de ayuda al cliente e información sobre nuestra empresa, primero dando una atención personalizada al usuario y lo segundo aumentando aún más la imagen de prestigio de nuestra empresa. Por otro lado, las prendas se dividen en diferentes apartados, posicionando más arriba los de últimas tendencias y alta costura, lo cual facilitará a este tipo de clientes la tarea de encontrar estos productos de moda y de alta calidad que desean.

Por último, como se puede apreciar, hay una sección completa que habla sobre los materiales que se emplean en los productos, desde la que podrán consultar cualquier detalle más técnico sobre la ropa que van a comprar.

Sketch 3



Este *sketch* nace de la necesidad del anterior *preferred state* relacionado con las personas que necesitan encontrar alguna prenda con descuento de una manera fácil, rápida y visual, así como en cualquier lugar. Por ello, en la aplicación móvil encontraremos la pestaña ofertas a la izquierda del todo para que los usuarios puedan acudir a esta pestaña a visualizar las ofertas del momento. En esta pestaña, encontraremos todos los precios debajo de la imagen de la prenda, marcado en color rojo para destacar que el precio de esta prenda ha sido reducido con respecto al original.

Sketch 4

Parte 1/2



Parte 2/2



Configurar asistente virtual

Activa el uso de la tabulación para poder desplazarte a través de la página web, la lectura automática de los distintos elementos que se estén visualizando y el aumento del contraste y modificación en la gama de colores para el daltonismo



Tallando

Este *sketch* nace de la necesidad del cuarto *preferred state* relacionado con las personas que poseen algún tipo de discapacidad, para ello se implementará una interfaz muy simple y sencilla que cuente con pocos elementos. Estos elementos estarán correctamente codificados para poder acceder a ellos correctamente haciendo uso exclusivamente del teclado, aumentando así su accesibilidad. Además, contará con un asistente virtual personalizado para cada tipo de problema.

4.- FASE CONVERGENTE. SELECCIÓN DE UN CONCEPTO DE DISEÑO. ESCENARIOS DE USO

A continuación, se procederá a realizar una lista de pros y contras de los distintos conceptos de diseño, finalmente decidiremos y seleccionaremos uno de ellos para posteriormente indicar y añadir los requisitos los cuales afectarán a este.

En primer lugar, el concepto de diseño del *preferred state* número uno está enfocado a personas con poco tiempo y con muchas ocupaciones, que normalmente se trata de una franja de edad joven, lo cual coincide con los resultados obtenidos en el estudio de campo. Lo que propone es hacer uso de un botón de compra rápida que facilita y acelera el proceso de tramitar el pedido. Sin embargo, este concepto puede no convencer a los usuarios más desconfiados que quieran revisar todo y asegurarse de que no hay fallos. Se incluye también el tema de la seguridad informática, ya que al tardar menos tiempo en realizar la compra es más sencillo que existan brechas de seguridad que comprometan la información privada del usuario.

En cuanto al segundo concepto de diseño, se centra en usuarios más selectos y exclusivos con un alto poder adquisitivo, lo cual puede ser una desventaja, ya que se cierra en gran medida el mercado elegido. Se destaca en el mismo la sección de alta costura, que incluye distintas prendas de gama alta con materiales más exclusivos y acabados más cuidados. De esta manera, el usuario podrá acceder fácilmente a esta sección, que es la que más le interesa. El diseño es claro y elegante, lo que mejora en gran medida la primera impresión de los clientes que visiten la web. Sin embargo, al ser tan importante la parte visual, es más complicado implementar este diseño en una aplicación móvil.

En tercer lugar, el siguiente concepto de diseño propone la creación de una pestaña única para las diferentes ofertas de ropa que los usuarios podrán encontrar en el sistema, tanto en la versión móvil como de escritorio. Esto beneficiaría al usuario a acceder a las ofertas de una manera rápida y sencilla, los números aparecerán en rojo para que de esta manera el usuario vea de un primer vistazo las prendas con descuento. Esta pestaña además atraerá la atención de la gente con recursos económicos limitados, así como de los entusiastas de las ofertas. Los usuarios, podrán encontrar aquí también los filtros clásicos de este tipo de sistemas para poder buscar una prenda concreta, tipo de prenda o aplicar distintos filtros facilitando aún más la búsqueda a los usuarios para que de esta forma encuentren y visualicen exactamente lo que están buscando. Por otro lado, la creación de esta pestaña implica un rediseño del modelo del sistema, lo que podría confundir al usuario, ya que podría entender que el único lugar donde aparecen ofertas es en este apartado. Además, el usuario podría no estar interesado en ofertas y aun así seguiría estando esta pestaña en la barra inferior de la aplicación.

En cuarto lugar, este concepto de diseño está pensado para un público muy concreto que necesita de ayudas visuales para poder realizar compras en el sistema.

Para ello, el sistema propone una interfaz sencilla, con un asistente virtual para ayudar al usuario a utilizar el sistema con la menor necesidad de ayuda de 3º personas posible. Además de ser útil para este público, es fácil e intuitivo para todos los usuarios. Por otro lado, es un sistema muy concreto basado en un público minoritario según las encuestas realizadas, el sistema está principalmente pensado para entornos de escritorio y no tanto para aplicaciones móviles. Además, hay elementos en el sistema que dependiendo del tipo de usuario puede llegar a encontrar irrelevantes o poco útiles.

En conclusión, tras observar y contemplar todos los conceptos de diseño, así como valorar los pros y contras de todos y cada uno de ellos, hemos llegado a la conclusión de que seleccionamos el 3º concepto de diseño. Esto se debe principalmente a que es el que más se ajusta al público objetivo del sistema tal y como hemos podido observar en las encuestas y cuestionarios realizados anteriormente. Además, implica un concepto de diseño el cual puede resultar de gran utilidad a una gran parte de los usuarios. Debido a que su incorporación será tanto en dispositivos móviles como en escritorio, facilitará también su uso, así como su utilidad.

A continuación, se listan los requisitos esenciales que el concepto implementará, y que nos servirán para desarrollarlo e implementarlo de manera más cómoda. Tras esto se presentarán sketches más detallados que cubren las necesidades mostradas por los requisitos.

Identificador del Requisito: CU-01		Tipo de Requisito: Experiencia	
Descripción: Al introducir una talla se utilizará como talla por defecto para los productos.			
Justificación: Esto servirá para que el usuario pueda guardar sus preferencias respecto al tallaje y se usará para sus futuras búsquedas de ese tipo de prendas. En el caso del calzado el usuario lo utilizará de la misma manera.			
Origen: Cliente		Prioridad: Alta	
Criterios de Validación: Procederemos en nuestro perfil, en información adicional a insertar nuestra talla en por ejemplo una camiseta. Tras ello procederemos a buscar una camiseta en el buscador, al acceder a la página de la prenda, la talla por defecto marcada será la anteriormente insertada.			
Grado de satisfacción del/la interesado/a: 3	Grado de insatisfacción del/la interesado/a: 2		
Histórico: 04/04/2021		Material de soporte: Documentación online.	



Identificador del Requisito: CU-02

Tipo de Requisito: Funcional

Descripción: Deberá existir en el menú superior del sistema una sección de rebajas/ofertas.

Justificación: De este modo el usuario ahorrará tiempo buscando en la propia página web y podrán acceder directamente a aquellas zonas que le interese por temas económicos

Origen: Cliente

Prioridad: Alta

Criterios de Validación: Una vez accedido al sistema, sin importar si el usuario está registrado en el sistema o no, deberá aparecer la pestaña rebajas/ofertas. Una vez accedido a esta pestaña deberán mostrarse únicamente prendas con algún tipo de descuento aplicado sobre el precio.

Grado de satisfacción del/la interesado/a: 3

Histórico: 04/04/2021

Material de soporte: Documentación online.

Identificador del Requisito: CU-03

Tipo de Requisito: Experiencia

Descripción: Al introducir una forma de pago determinada se utilizará la misma por defecto.

Justificación: El usuario introducirá en su perfil una forma de pago concreta y esta se le guardará como favorita permitiendo ahorrar tiempo.

Origen: Cliente

Prioridad: Media

Criterios de Validación: Guardaremos en nuestro perfil los datos asociados al pago online y tras ello procederemos a registrarlos como favoritos.

Grado de satisfacción del/la interesado/a: 4

Histórico: 04/04/2021

Material de soporte: Documentación online.



Identificador del Requisito: CU-04 **Tipo de Requisito: Funcional**

Descripción: Deberá existir un carrito de compra en el que se almacenen las prendas seleccionadas.

Justificación: El sistema deberá disponer de una sección en la parte superior derecha de la página web que informe al usuario de los distintos productos que tiene seleccionados y listos para comprar lo cual le permita una mayor organización con sus compras.

Origen: Cliente **Prioridad:** Alta

Criterios de Validación: Una vez accedida a la página web habrá una lista en la parte superior derecha con los productos seleccionados

Grado de satisfacción del/la interesado/a: 2 **Grado de insatisfacción del/la interesado/a:** 2

Histórico: 04/04/2021 **Material de soporte:** Documentación online.

Identificador del Requisito: CU-05 **Tipo de Requisito: Usuario**

Descripción: Los usuarios podrán eliminar los datos personales como su dirección personal si así lo desean.

Justificación: Los usuarios sentirán una mayor seguridad teniendo la posibilidad de eliminar los datos más delicados aumentando la confianza en la página web.

Origen: Cliente **Prioridad:** Alta

Criterios de Validación: Un usuario registrado accede a su perfil personal y en el apartado de privacidad puede eliminar toda aquella información privada

Grado de satisfacción del/la interesado/a: 2 **Grado de insatisfacción del/la interesado/a:** 3

Histórico: 04/04/2021 **Material de soporte:** Documentación online.



Identificador del Requisito: CU-06 **Tipo de Requisito: Funcional**

Descripción: Los usuarios podrán eliminar productos del carrito de la compra.

Justificación: Un usuario puede haberse equivocado al añadir un producto al carrito, o ya no está interesado en él y podrá de este modo eliminarlo.

Origen: Cliente **Prioridad:** Alta

Criterios de Validación: Un usuario accede a su carrito de la compra y dispone de un botón para eliminar el producto de la lista.

Grado de satisfacción del/la interesado/a: 2 **Grado de insatisfacción del/la interesado/a: 3**

Histórico: 04/04/2021 **Material de soporte:** Documentación online.

Identificador del Requisito: CU-07 **Tipo de Requisito: Funcional**

Descripción: Los usuarios podrán añadir productos a su carrito de compra.

Justificación: Facilita a los usuarios guardar los productos que desean y hacer pedidos de varios de ellos a la vez.

Origen: Cliente **Prioridad:** Alta

Criterios de Validación: Un usuario visualiza un producto de los disponibles en la web y puede añadirlo al carrito de la compra clicando en el botón añadir.

Grado de satisfacción del/la interesado/a: 2 **Grado de insatisfacción del/la interesado/a: 3**

Histórico: 04/04/2021 **Material de soporte:** Documentación online.



Identificador del Requisito: CU-08

Tipo de Requisito: Usuario

Descripción: Los usuarios podrán visualizar los pedidos que han realizado anteriormente en su perfil.

Justificación: Si un usuario quiere modificar un pedido debe tenerlo disponible. O incluso si lo ha recibido y está satisfecho puede volver a pedirlo rápidamente, valorarlo o compartirlo.

Origen: Cliente

Prioridad: Alta

Criterios de Validación: En la página de mi perfil aparecerá una pestaña “Mis pedidos” donde podrán visualizar los pedidos que han hecho.

Grado de satisfacción del/la interesado/a: 3

Grado de insatisfacción del/la interesado/a: 2

Histórico: 04/04/2021

Material de soporte: Documentación online.

Identificador del Requisito: CU-09

Tipo de Requisito: Funcional

Descripción: Los usuarios podrán elegir entre varios tipos de envío de acuerdo con la prioridad con la que desean que se realice la entrega.

Justificación: Hay dos tipos de usuario, los que prefieren pagar menos por el envío y no tienen prisa en recibir su pedido y los que no les importa abonar un dinero extra para acelerar el reparto.

Origen: Cliente

Prioridad: Media

Criterios de Validación: En la página de envío, dentro del trámite de compra el usuario dispondrá de varios botones para seleccionar la forma de envío que desee.

Grado de satisfacción del/la interesado/a: 2

Grado de insatisfacción del/la interesado/a: 3

Histórico: 04/04/2021

Material de soporte: Documentación online.



Identificador del Requisito: CU-10 **Tipo de Requisito: Usuario**

Descripción: Los usuarios podrán valorar un producto.

Justificación: Un cliente puede guiarse por la valoración de un producto para comprarlo o no.

Origen: Cliente **Prioridad: Media**

Criterios de Validación: En la página del producto, aparecerá una escala que permitirá dar una calificación del 1 al 5.

Grado de satisfacción del/la interesado/a: 3 **Grado de insatisfacción del/la interesado/a: 3**

Histórico: 04/04/2021 **Material de soporte: Documentación online.**

Identificador del Requisito: CU-11 **Tipo de Requisito: Funcional**

Descripción: Los usuarios podrán aplicar cupones descuento a sus compras.

Justificación: Los usuarios podrán decidir entre comprar un producto o no dependiendo de si cuentan con descuento.

Origen: Cliente **Prioridad: Media**

Criterios de Validación: En la página de pago, dentro del trámite de compra el usuario dispondrá de una caja rellenable en la que introducirá su código descuento y este se aplicará automáticamente.

Grado de satisfacción del/la interesado/a: 4 **Grado de insatisfacción del/la interesado/a: 4**

Histórico: 04/04/2021 **Material de soporte: Documentación online.**



Identificador del Requisito: CU-12 **Tipo de Requisito: Funcional**

Descripción: Los usuarios podrán optar por realizar el pago con PayPal, tarjeta, transferencia bancaria o contrarrembolso.

Justificación: Los usuarios pueden sentirse más o menos seguros con diferentes tipos de pago, o simplemente preferirlo por tener ahí sus ahorros.

Origen: Cliente **Prioridad: Alta**

Criterios de Validación: En la página de pago, dentro del trámite de compra el usuario dispondrá de varios botones para seleccionar el método de pago que desee, al clicar la página mostrará los campos rellenables necesarios.

Grado de satisfacción del/la interesado/a: 4 **Grado de insatisfacción del/la interesado/a: 3**

Histórico: 04/04/2021 **Material de soporte: Documentación online.**

Identificador del Requisito: CU-13 **Tipo de Requisito: Usuario**

Descripción: Los usuarios podrán reseñar un producto.

Justificación: Un cliente puede guiarse por la reseña de un producto para comprarlo o no.

Origen: Cliente **Prioridad: Media**


Criterios de Validación: En la página del producto, aparecerá un cuadro de texto para comentar el producto.

Grado de satisfacción del/la interesado/a: 3 **Grado de insatisfacción del/la interesado/a: 3**


Histórico: 04/04/2021 **Material de soporte: Documentación online.**

A continuación, se presentarán sketches más detallados donde se cumplen los requisitos expuestos.

Vista previa del carrito de compra

 ¡ OFERTAS !

Menú | Acerca de | Tienda | Ayuda


 Cesta

1. Vista previa

2. Detalles de envío


3. Opciones de pago

Tus productos



NOMBRE DEL PRODUCTO
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur
€€€

1 und



NOMBRE DEL PRODUCTO
Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et
€€€

1 und

Siguiente

Cancelar

Resumen

CÓDIGO DE CUPÓNXXXXX

SUBTOTAL€€


ENVÍOGRATIS

IVA€


TOTAL€€€

Pedidos anteriores

Menú | Acerca de | Tienda | Ayuda

 Tallando

Página detalles de envío

 ¡ OFERTAS !


[Inicio](#) | [Acerca de](#) | [Tienda](#) | [Ayuda](#) [Cesta](#)

1. Vista previa

2. Detalles de envío

3. Opciones de pago

Detalles de envío



☒ Envío gratis
Entre 2 - 5 días laborales


☐ Entrega al día siguiente - €€
24 horas desde la confirmación

☐ Dirección predeterminada
C/....., XX
[eliminar](#)


Siguiente

Cancelar

Resumen



NOMBRE DEL PRODUCTO
€€€



NOMBRE DEL PRODUCTO
€€€

COMENTARIOS

▼

SUBTOTAL

€€

ENVÍO

GRATIS


IVA

€


TOTAL


€€€

[Inicio](#) | [Acerca de](#) | [Tienda](#) | [Ayuda](#)

 [Tallando](#)

Página del pago

 | OFERTAS !

Menú | Acerca de | Tienda | Ayuda  Cesta

1. Vista previa

2. Detalle de envío

3. Opciones de pago

Método de pago

☐ **Paypal**
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore


☒ **Tarjeta de crédito** ** Marcada por defecto*
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor

0000 0000 0000 0000 

MM / YY

CVV 

Nombre del titular

☐ **Transferencia bancaria** Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit,

☐ **Contrarrembolso** Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do

Pagar ahora

Cancelar

Resumen

 NOMBRE DEL PRODUCTO
€€€

 NOMBRE DEL PRODUCTO
€€€

COMENTARIOS 

SUBTOTAL

ee

ENVÍO

GRATIS

IVA

e

TOTAL

€€€

Menú | Acerca de | Tienda | Ayuda

 Tallando

5.- DISEÑO FINAL. ESCENARIO Y DETALLES DE DISEÑO. WIREFRAMES

En este apartado se mostrará primero un *storyboard* en el que se explica brevemente y a modo de cómic la situación de uso de nuestro diseño final, es decir, el problema principal que tiene el usuario, a continuación, cómo el usuario interactúa con el sistema, y por último la experiencia del usuario y los beneficios que obtiene.

Por otro lado, se especificará un caso de uso para detallar paso a paso en qué consistiría la interacción del usuario con el diseño final elegido.

STORYBOARD



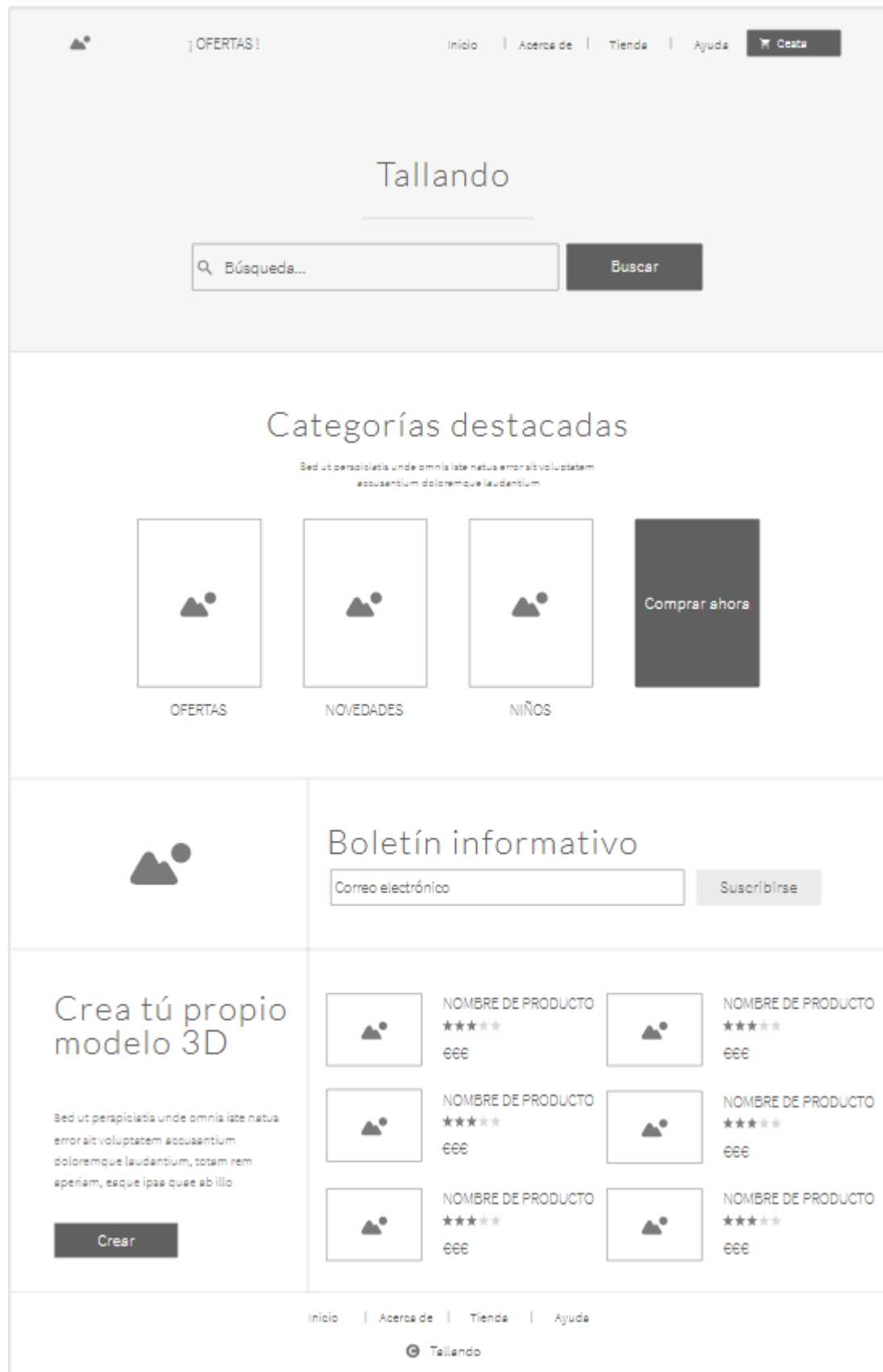
Carlos necesita un abrigo porque empieza a hacer frío, pero últimamente está escaso de dinero. Se monta en el autobús y saca el móvil para ver qué encuentra. Accede a la aplicación de Tallando, ya que recuerda que tiene buenos precios. Navegando encuentra cómoda y rápidamente una buena oferta y decide comprarla en el momento.





CASO DE USO

Caso: Acceder a la sección de ofertas

Actores:	Usuario sesión	
Tipo: Primario, esencial	Requisitos: CU-02	
Propósito:	Acceder a la sección de productos con algún tipo de descuento.	
Descripción:	Un usuario del sistema podrá acceder a la sección de productos en oferta para visualizar en un mismo lugar todos los productos con algún tipo de descuento aplicado sobre el precio final.	
Actor	Sistema	
El usuario situado en cualquier pestaña del sistema hará click en el botón “Ofertas” situado en la barra superior. O desde la página tienda en la parte central de la misma.	Mostrará una pestaña intermedia con categorías de ropa en la parte central de la pantalla.	
El usuario selecciona la categoría de ropa en oferta que desea visualizar.	El sistema mostrará las prendas de la categoría seleccionada por el usuario en oferta.	


1. Desde la página tienda seleccionamos la pestaña ofertas.


2. En esta pestaña intermedia el usuario seleccionará la categoría en la que está interesado para visualizar sus ofertas.


 | OFERTAS | Inicio | Acerca de | Tienda | Ayuda  Cesta


Seleccione una categoría

Seleccione una de las categorías inferiores para poder visualizar sus ofertas en la siguiente página.


CAMISETAS


SUDADERAS


PANTALONES


CALZADO

3. En esta pestaña se podrán visualizar los productos en oferta de la página web.



6.- CONCLUSIÓN

Consideramos esta fase del proyecto muy importante para acotar nuestro contexto de diseño y de esta manera analizar y organizar la información e ideas de la fase anterior. A su vez sirve para en la fase siguiente, la de implementación, contar con unas guías que facilitarán nuestro trabajo y que serán de gran utilidad y ayuda. Sin embargo, creemos que este método de trabajo puede llegar a ser quizá un poco repetitivo, al tener que realizar distintos contextos de diseño tantas veces.

Por otro lado, de cara a la asignatura, creemos que la práctica conlleva un gran trabajo, pero que sirve para fijar correctamente los conceptos obtenidos en las clases de teoría. No obstante, nos gustaría puntualizar también que el enunciado nos ha ocasionado varias dudas debido a su redacción, a pesar de que luego los profesores nos ayudaron a resolverlas sin ningún problema.