

## ¿Por qué "El fruto del edén"?

PRECIOS RAZONABLES

**NO** habrán precios exorbitantes, a comparación de otras apps.

3 MEJORES PRODUCTOS

Los productos estarán

traídos del cultivo

directamente de los

agricultores locales.

MAYOR ALCANCE

Facilitar la publicidad de los establecimientos locales, para llegar a compradores externos.

APOYO A LA AGRICULTURA LOCAL

Uno de los objetivos importantes es el apoyo a los agricultores para mejorar su economía y logren clientes potenciales.



1

Los usuarios se registran en la página web.







El usuario (agricultor(a)) puede realizar una publicación de uno de sus productos.





3

La página web calcula un precio razonable para el producto que quiere vender.



La página web le ofrece unas correcciones ortográficas para mejorar su publicación.



La página web muestra si se realizó la publicación correctamente.







Por parte de los compradores pueden visualizar directamente las publicaciones y comprar.

6

Información acerca de la reputación de los vendedores y compradores.







Existen funciones extras como "barra de búsqueda", "frases sugeridas", "chat", etc.





## Desarrollo

## Diseño centrado en el usuario

### **ANÁLISIS**

- Investigaciones
- Diseño perfil de usuarios
- Diseño de persona
- Diseño de escenarios



### ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS

Redacción de requerimientos

## DISEÑO DE

**INTERFACES** 

ELICITACIÓN DE

Entrevistas

Encuestas

BrainStorm

Desarrollo en base escenarios y requerimientos.

## Análisis de usuarios

### Proceso









Investigación documental

Desarrollo de perfiles de usuario

Desarrollo de personas

Desarrollo de escenarios



## ¿A quién va dirigido?



### Agricultores

Usuarios quienes buscan clientes potenciales y una mejor estabilidad económica.



### Compradores

Usuarios que adquieren una pequeña cantidad para el consumo propio.



#### Distribuidores

Usuarios que buscan comprar por mayoreo y luego revender esos mismos productos.





### **Personas**

### -Don Martín Ramirez

- Edad de 49 años.
- Se dedica a la agricultura.
- No sabe darse a conocer en el negocio.
- Tiene pocos clientes.
- Su negocio no es estable.
- Sus cultivos se desperdician al no venderse.
- Tiene buena calidad en sus cultivos.
- Quiere tener más clientes.



### **Personas**

### - Marcela Ramirez

- Edad de 25 años.
- El negocio de su padre no es estable.
- Sus cultivos se desperdician al no venderse.
- Tienen buena calidad en sus productos.
- Tiene varios doctorados.
- Comprometido a su dedicación.
- Excelentemente preparada.
- Entusiasmada con ayudar a su padre aplicando sus conocimientos.



### **Personas**

### -Don Steve

- Edad de 30 años.
- Mantiene una alimentación saludable.
- Consume productos frescos y locales.
- Está comprometido a cuidar su salud.
- Tiene mucha energía para poder llevar su rutina diaria.
- Realiza ejercicios continuos.
- Consume verduras y frutas a diario, al menos 3 veces al día.
- Está buscando tener una vida saludable y balanceada.



### Escenario

Don Martín quiere realizar una publicación de los pepinos que vende, quiere llegar a un alcance en el que antes no había tenido, para conseguir clientes potenciales.



Correo electrónico	
John.doe@gmail.co	em
Contraseña	
*******	
Recordarme	¿Olvidaste tu contraseño
In	iciar sesión
G Inic	iar sesión con google
	(800)

## Elicitación de requerimientos

### Proceso



similares



Diseño de instrumentos (entrevistas y encuestas)

×,



Aplicación de los instrumentos



Análisis de los resultados de los instrumentos aplicados



### Artefactos obtenidos



### Entrevistas

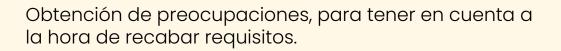
- 2 Entrevistas de parte de compradores. 2 respuestas
- 2 Entrevistas de parte de agricultores. 2 respuestas



#### Encuestas

1 Encuesta donde se obtuvieron 5 respuestas.

Las respuestas obtenidas de las entrevistas fueron analizadas para elaborar las encuestas.







# ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS

### Proceso









Análisis de usuarios

Funcionalidades preliminares

Especificación de los requerimientos

Redacción del ERS



#### **RUP**

Plantillas del ERS dadas por esta metodología

## Requisitos de usabilidad

Dentro de la plantilla se encontraba un apartado para este tipo de requisitos, que eran los más importantes para el desarrollo de las actividades del proyecto

### Requisitos Funcionales

Especificación de las funcionalidades del sistema.





## DISEÑO DE INTERFACES

### Proceso









BrainStorm

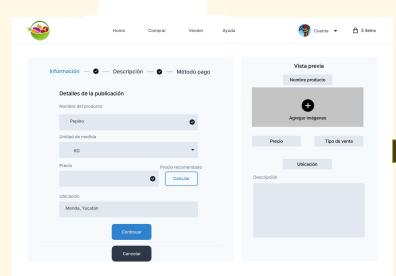
Primeros diseños

Análisis de los primeros diseños

Diseños de finales



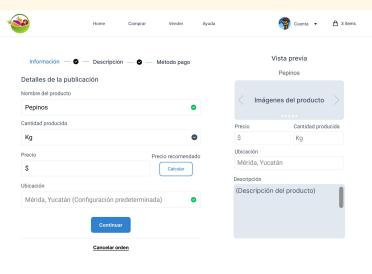
### Evolución de interfaces



Prototipos de media fidelidad



Diseñados con Flgma



Prototipos de alta fidelidad

### Pruebas de usabilidad

Se pensó y diseñó un plan de pruebas de usabilidad que consiste en los siguientes apartados:

- Objetivo de la prueba
- Perfil de los participantes
- Descripción de los escenarios
- Listados de pasos de los escenarios
- Recursos y herramientas necesarios
- Tiempo y secciones de la ejecución de la prueba
- Instrumentos para recabar información antes y después de la prueba
- Interpretación de los resultados

### Pruebas SUS

- 4 Cuestionarios de satisfacción (SUS).
- 4 Cuestionarios antes y después de la prueba.

#### Resultados de las pruebas

SUS	Persona	Tiempo total de la resolución del escenario (segundos)	NÚMERO PARTICIPANTE
92,5	Emmanuel	80	1
82,5	Nicolás	72	2
82,5	Eusebio	75	3
87,5	Victor	81	4

### Pruebas KLM

#### Cogtool

En total el tiempo estimado que le llevará a Don Martín realizar lo que quiere es de aproximadamente 70.5 segundos (1.175 minutos) en el caso de que Don Martín estuviese ya registrado.

#### **KLM Manual**

En total, a Don Martín le llevaría en promedio **334.698 segundos (5.5783 minutos)** completar el objetivo del escenario descrito.

A lo largo del desarrollo de este proyecto, se pudo apreciar que no siempre se puede seguir con un proceso de manera lineal, durante varias fases, sobre todo en las iniciales, el análisis de usuarios puede derivar en **prototipos preliminares** incluso sin tener requerimientos especificados, de igual las **investigaciones** de soluciones similares ayudan demasiado al desarrollo de prototipos y conocer cual de estas soluciones son más utilizadas por nuestros usuarios, nos permite mejorar los prototipos iniciales otorgándoles ciertas características visuales que esas otras soluciones poseen y, de esta forma permitir que los usuarios se sientan más identificados al usar el prototipo.

## Lecciones aprendidas



#### Roles definidos

	Integrantes	Funciones
	Emmanuel Isai Chable Colli	Líder. Principal organizador de tareas, obligaciones y fechas de entrega. Principal encargado de definición del proyecto. Principal encargado de revisión y limpieza en redacción de documentos.
Roles	Eusebio Ajas Santos	Principal encargado de análisis de información. Redacción de funcionalidades y requerimientos básicos. Apoyo a revisiones y limpieza.
	Nicolás Canul Ibarra	Principal encargado del ERS. Apoyo a investigaciones, métodos y recolección de información.
	Víctor Cauich Davalos	Principal encargado de las investigaciones, métodos y recolección de información. Apoyo al análisis de información.

## Contribuciones de esta entrega

Contribución general					
Nombre	Aportación promedio	Porcentaje			
Eusebio	0,24	23,61%			
Victor	0,25	24,73%			
Nicolás	0,25	25,02%			
Emmanuel	0,27	26,65%			
Calificación	1,00	100,00%			

## **¡GRACIAS!**

"Apoyando agricultura local"



