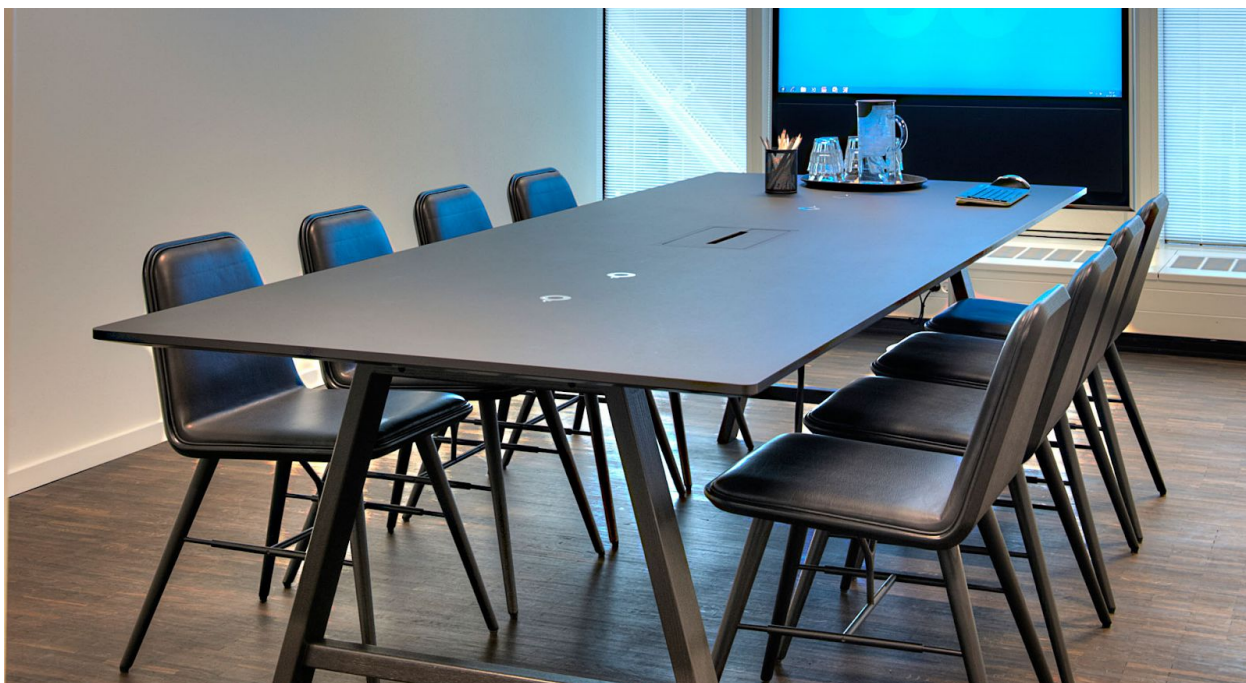


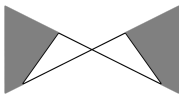
Memoria InfamousMeetings

Un trabajo de Infamous S.L.



Adolfo Jiménez Prieto
Gonzalo Molpeceres Barrientos
Víctor de Vierna Valcarce

13/01/2019



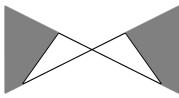
1. Objetivos del trabajo

El principal objetivo del trabajo Infamous Meetings es extender la influencia en el mundo empresarial de los productos de Infamous Inc.

Con esta nueva apuesta se pretende dar soluciones actuales y eficaces a los grupos de trabajo que constantemente deben emplear recursos temporales excesivos en la gestión de las reuniones por ejemplo con la elaboración de emails, gestión de confirmaciones, subsanación de errores en las citas o la difusión de actividades en una organización.

Por ello hemos apostado un sistema revolucionario y adaptable (no queremos que las personas sientan que utilizan un servicio nuevo, nuestra misión es hacerlo casi imperceptible en su rutina de trabajo). Con Infamous Meeting podrás crear y visualizar reuniones en apenas unos clicks y añadir a los participantes, los cuales podrán ver en su calendario todos sus compromisos.

Para acceder al servicio por supuesto es necesario registrarse previamente.



2. Requisitos del usuario

2.1. Objetivos que deben cumplirse desde el punto de vista del usuario.

La plataforma deberá permitir crear usuarios, los cuales puedan desplegar un orden jerárquico con las relaciones de la empresa.

Cada usuario podrá proponer reuniones, pero deberán ser autorizadas por alguien con un rango elevado (A valorar el mínimo).

A la hora de proponer reuniones, se deberá explicar el motivo que ha impulsado a ver necesaria esa reunión, al igual que proponer ciertas fechas que se adecuen a la situación.

Siendo el usuario de rango elevado, además de aceptar o denegar reuniones propuestas, deberá poder poner una reunión cuando lo vea necesario y modificar las ya propuestas (Cuando aún no estén autorizadas).

2.2. Requisitos funcionales.

Una funcionalidad base que es necesaria para un servicio web tan concreto como este, sería la implementación en Widgets en otras páginas (Y meterlo así a la página web de la empresa propia, por ejemplo)

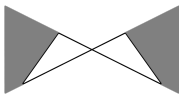
Desde el punto de vista del usuario, la página debería permitir filtrar a la hora tanto de proponer tanto de ver las reuniones creadas, filtrar por departamentos, equipos de trabajo, rango, etc.

Como administrador de la página web, se deberá disponer de un listado de todos los usuarios registrados.

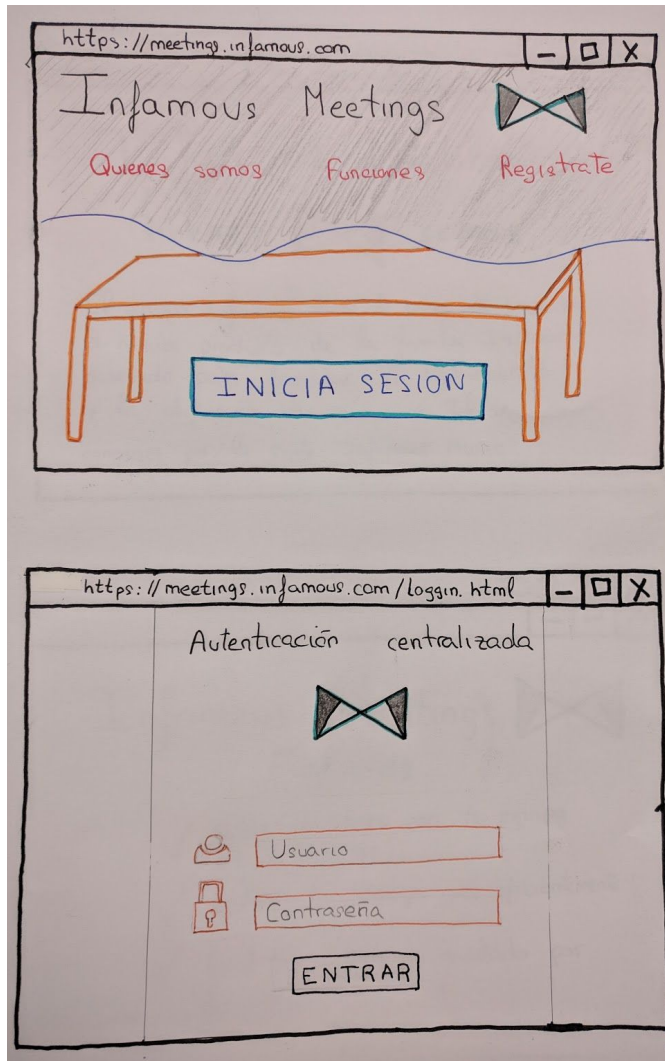
2.3. Requisitos funcionales.

La prioridad será realizar un sitio web muy accesible, con el objetivo de que no haya ninguna duda y sea lo más fácil y sencillo realizar las tareas para las que está orientado.

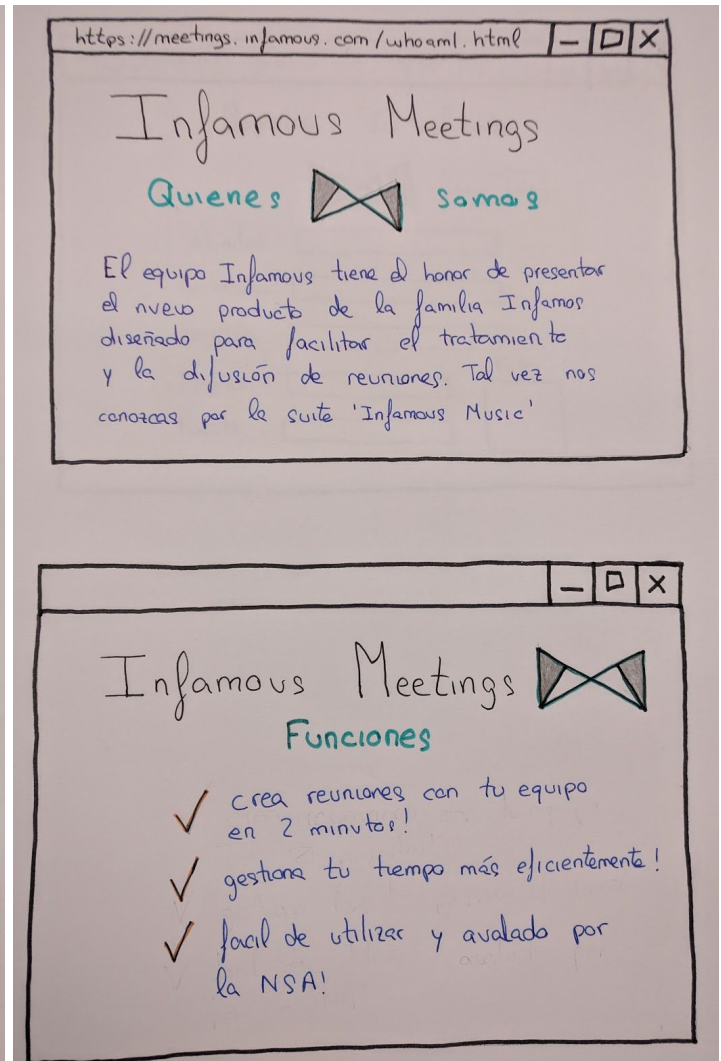
Respecto al posicionamiento Web, es importante estar bien posicionado en los buscadores, pero la principal fuente de usuarios vendrá del boca a boca.



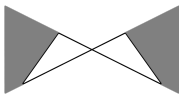
3. Diseño del prototipo en papel



Páginas principal y de autenticación
ofrecemos




Quienes somos y funciones que
ofrecemos



https://meetings.infamous.com/register.php

Registro Centralizado



Nombre

Contraseña

Repítela


Empresa

Puesto

Foto

Página de registro

https://meetings.infamous.com/dashboard.html

tipodeusuario tunombre 

Mis reuniones

6	10:00	Evaluación
7	13:45	Debate
9	2:00	Quedar kkk

Calendario ◀ mes ▶


1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				


Gestión usuarios


Flanders	
Milhouse	
Apu	• 40 años
Edna	• Vendedor
Willie	• familia numerosa
añadir nuevo	

Crear evento


Titulo


 Ubicación


 Fecha


 Descripción

Invitados

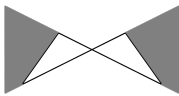
 Marcelo

 Ana

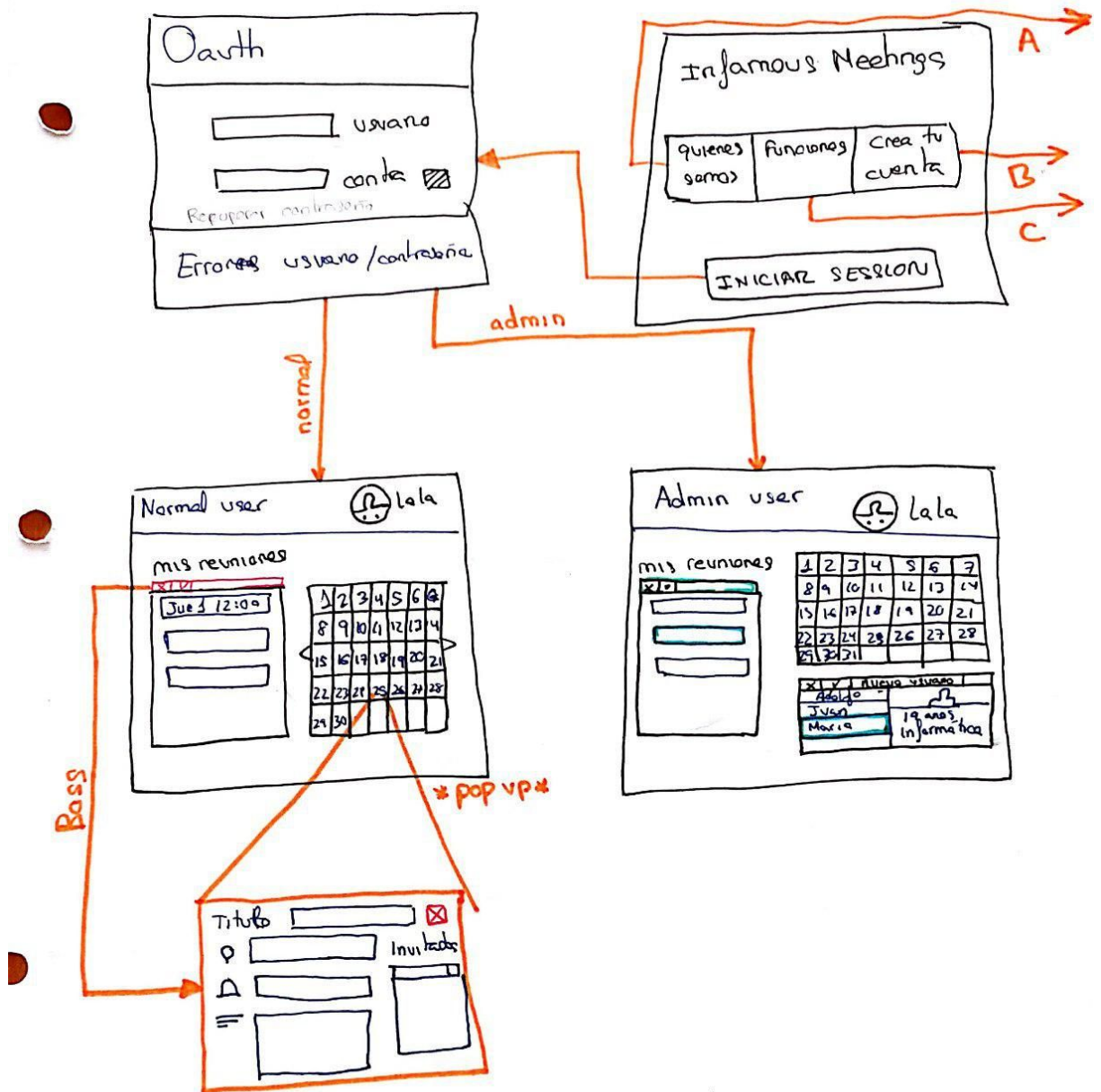
 Maria

 Apodre

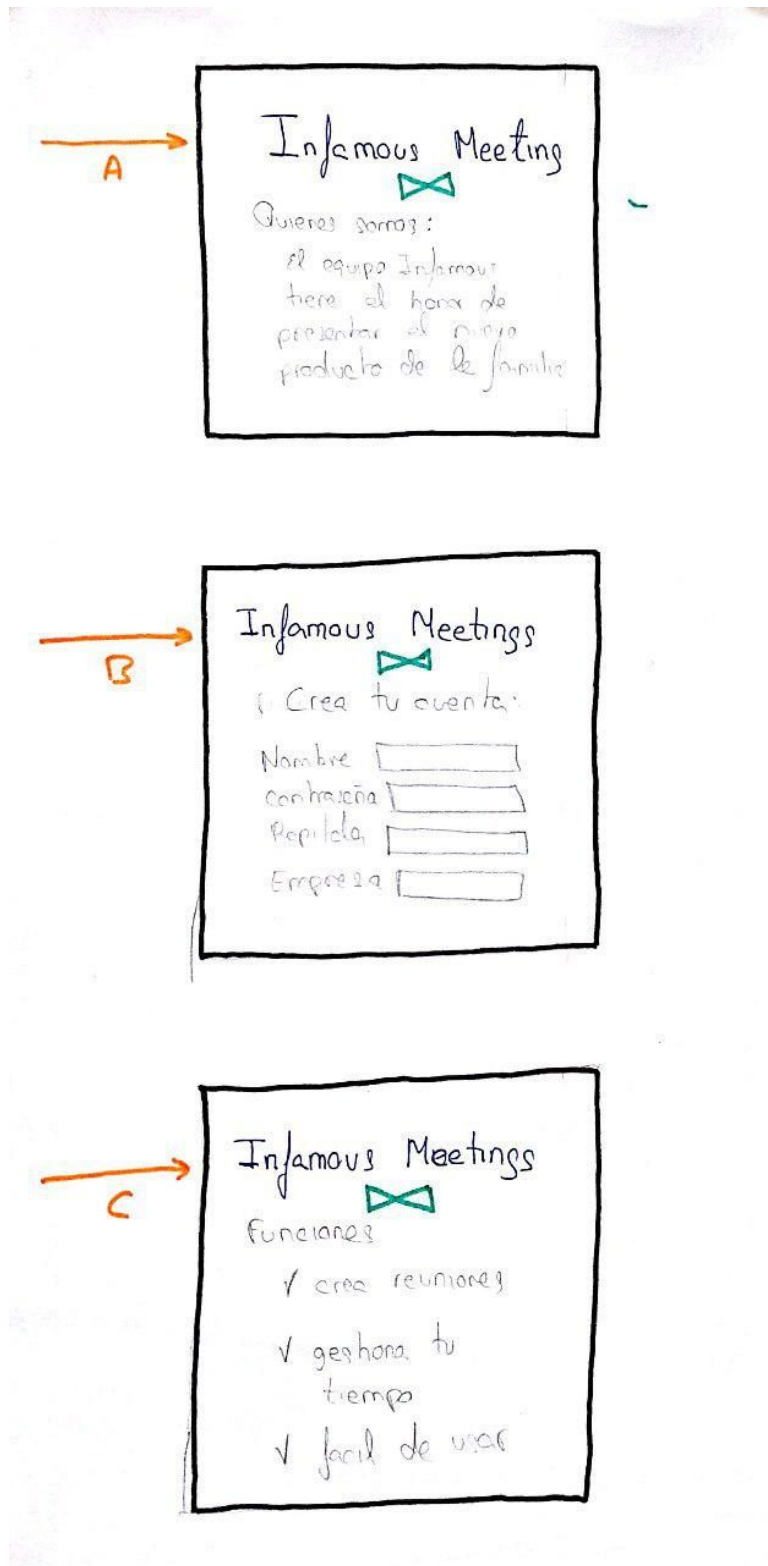
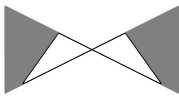
Página principal del usuario y gestión de eventos



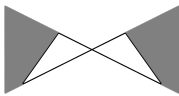
4. Mapa de interacción del prototipo.



Mapa de interacción parte 1/2



Mapa de interacción parte 2/2



5. Planificación y fases del diseño del prototipo

Fase nº 01: Código "Propuesta de proyecto"

Al principio nos tuvimos que encargar de escoger qué propuesta deberíamos hacer y desarrollar unos requisitos de usuario a la vez que describir que pretendíamos hacer con ella. Hubo un intenso debate entre el sistema elegido y una aplicación para la gestión de residuos electrónicos, pero InfamousMeetings resultó la opción más atractiva y es que así eran los requisitos de usuario.

Fase nº 02: Código "Diseño del prototipo en papel"

A continuación nos dispusimos a desarrollar el prototipo en papel de como sería la página final, tomando en cuenta cosas como el Widget y la distribución de los elementos en la página web. El esquema tuvo una primera fase 'en sucio' y posteriormente se realizó aunando las ideas surgidas del debate.

Fase nº 03: Código "Mapa de navegación"

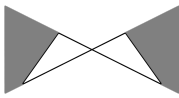
El mapa de navegación consiste en un diagrama que exprese el flujo en el que se navegará en la página, tomando en cuenta los enlaces que hay entre ellos, las acciones disponibles y a donde llevan estas. Basándonos en el prototipo en papel llevamos a cabo esta fase. Tuvimos nuestras dudas respecto al formato del widget y la ventana de creación de eventos, ya que este no es una página más como tal, sino que se superpone a otra.

Fase nº 04: Código "Programación y mejoras"

La última fase y la más larga, tomamos la decisión de repartir la tarea de programas por secciones. Así, y una vez desarrolladas nuestras partes, el grupo se reunieron para juntarlas y poner cosas en común. Antes se elaboró un documento de guía de estilo para que la aplicación mantuviese una constancia independientemente del autor del trabajo

A partir de esta página se creo una encuesta que pasamos a gente conocida a la vez que destacamos errores entre nosotros.

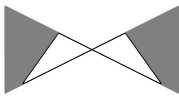
Con este primer análisis hecho se intentaron corregir los aspectos más destacados que se nos habían comunicado y habíamos valorado, creando así una encuesta final para ver el feedback de la versión final de Infamous Meetings.



6. Pruebas de evaluación de los prototipos y resultados

El análisis de la versión preliminar se efectuó en base a dos procedimientos:

- **Análisis por parte del equipo técnico.** Este se efectuó echando la vista atrás a los conocimientos aprendidos durante el transcurso de la asignatura y estrechando nuestra web contra esos valores y principios para detectar incongruencias:
 - Algún camino de interacción no era óptimo.
 - Utilizamos azul como letra en una sección.
 - Dio a conocer que la implantación del menú de creación de evento se solapaba translúcidamente sobre los eventos del calendario.
 - Se descubrió un error js no detectado en el momento de lanzamiento.
- **Análisis por parte de un grupo de voluntarios a través del formulario**
<https://goo.gl/forms/i4io9O4SZx8TUil83>
 - El uso del inglés indistintamente con el español daba una sensación de incongruencia y fomentaba la confusión.
 - A un usuario le aparece una letra 'c' en medio de la pantalla principal.
 - El botón amarillo de la pantalla principal parece algún tipo de warning
 - Sería interesante que el login y el registro estuvieran juntos.
 - El widget está muy bien y es usable, el foco de cara a la evaluación final debe ponerse en el sistema principal.
 - El icono (favicon) de la página web a veces no se ve.
 - De cara al cuestionario, se ha mejorado su usabilidad y arregladas unas preguntas que al ir ligadas con las anteriores, no diferenciaban correctamente el objetivo de la evaluación (hay respuestas a preguntas 'vacías')



7. Evaluación del prototipo final (cuestionario y resultados)

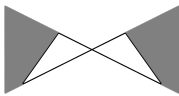
El análisis de la versión final se precedió de un estudio con otros compañeros de las metodologías de evaluación de nuestros trabajos.

Tras efectuar las correcciones oportunas por parte del equipo técnico se envió otro formulario: <https://goo.gl/forms/EAre3vznkRSdjmgj2>

En esta ocasión el análisis del equipo se redujo a un análisis heurístico tras el uso del sistema durante varias sesiones, llegando a la conclusión de que se han alcanzado las cotas deseadas de usabilidad.

La encuesta reveló las siguientes conclusiones:

- El hecho de que el logotipo sirviera para enviarte a la página de inicio no resultó intuitivo para los evaluadores.
- El widget podía tener un botón de compartir.
- La organización de los contenidos, sin estar mal, es mejorable.
- Falta de caminos alternativos para acceder al calendario.
- El widget no es tan fácil de encontrar como se quisiera (aunque esto realmente es tema del creador de la página externa).
- El widget es más atractivo para algunos usuarios que el servicio principal
- El color sigue siendo un punto a mejorar
- La encuesta cumple su función con satisfacción, según los encuestados.



8. Conclusiones

El proyecto que realizamos ha contribuido de manera muy importante para conocer los puntos que hay que cubrir y considerar para llevar a cabo una aplicación web accesible.

Dentro de los puntos que consideramos tienen más importancia dentro de un proyecto de esta naturaleza son:

- Detectar cuáles son las necesidades reales de las personas que trabajan día a día con la plataforma, que los procesos operativos, (en este caso crear y visualizar reuniones en apenas unos clicks y añadir a los participantes, los cuales podrán ver en su calendario todos sus compromisos), de una persona o empresa se apeguen a la realidad de la vida diaria.
- Involucrar a los usuarios en el proceso de implementación de los sistemas de manera que se sepa qué es lo que ellos esperan y qué es lo que no esperan de él.

Al comienzo de este documento hablamos sobre cuáles son los objetivos que se desean lograr con el proyecto, y mencionamos que se pretende dar soluciones actuales y eficaces a los grupos de trabajo que constantemente deben emplear recursos temporales excesivos en la gestión de las reuniones por ejemplo con la elaboración de emails, gestión de confirmaciones, subsanación de errores en las citas o la difusión de actividades en una organización.

Conforme fuimos realizando este proyecto nos fuimos dando cuenta de cosas que antes no habíamos considerado y que gracias a las prácticas semanales de la asignatura hemos acabado comprendiendo y posteriormente empleado esos conocimientos de accesibilidad en nuestra plataforma web.

La accesibilidad es uno de los puntos más importantes que se debe implementar en el diseño de cualquier aplicación, en este caso aplicación web. En el diseño de la plataforma han sido empleados los principios de accesibilidad vistos en clase.

Hay muchas cosas que podríamos mencionar que aprendimos a lo largo de este proyecto pero la más importante creemos que es una planeación de lo que se quiere realizar y que se espera obtener cuando se lleve a cabo un proyecto, por ende se debe desarrollar una evaluación correcta de las posibles alternativas tecnológicas que se tengan antes de iniciar cualquier proyecto.