Exposición CLARIFY

Este documento no es el guion final, simplemente con él pretendo aclarar que quiero decir en cada diapositiva, una idea. Cuando tenga resuelto en guion final se lo mando si quiere junto con la arabación, esta vez, con voz.

Diapositiva 1

Bienvenida y presentación.

Diapositiva 2

Inicio efectivo.

Este video muestra a una madre, llamémosle María que nada más llegar a su casa se la encuentra toda alborotada debido a su pequeño hijo Javi. María tiene un fuerte dolor de cabeza así que coge un Paracetamol, María, que es invidente no sabe es que su hijo pequeño ha trastocado todo el orden de los medicamentos y se ha tomado en su lugar una pastilla para el corazón.

Diapositiva 3

¿Clarify? Pues es una aplicación que pretende hacer frente a este problema y para ello se ha creado una aplicación móvil.

¿Y por qué una app? Pues debido a la fuerte presencia que tiene actualmente -> doy paso a la siguiente diapo.

Diapositiva 4

Establezco tres contextos: uso, dato interesante de pago y redes sociales.

Dejo claro que, aunque ha sido un gran avance, hay un sector de la población que no ha percibido esa mejora y para ello contacté con la ONCE que me confirmaron el gran camino que aún queda por recorrer, en concreto en el tema de la identificación de productos

Diapositiva 5

Que soluciones plantea por tanto Clarify -> presentación introductoria para las 4 siguientes diapositivas

Diapositiva 6

Planteo la identificación de productos y la gestión de almacenes mediante una etiqueta NFC

Diapositiva 7, 8 y 9

En primer lugar, comienzo por la identificación de productos, en concreto una pastilla de Paracetamol haciendo referencia al inicio efectivo.

Posteriormente guardo este producto en el almacén y muestro otra funcionalidad en la que antes de borrar un producto se puede añadir a la cesta de la compra. También muestro otro almacén completamente configurado y lleno de productos.

Diapositiva 10

Planteo las listas compartidas y lo que pueden hacer

Diapositiva 11

Demo de las listas compartidas en las que interactúan dos usuarios:

Álvaro va a organizar una fiesta y para ello crea su lista, recuerda añadir a dos de sus amigos que le van a ayudar. En concreto se ve como Manuela acepta su invitación (diferentes formas de acceder a esa vista). Comienzan los dos a añadir, borrar productos. Hasta que Álvaro elimina a Manuela de la lista.

Elaboraré un guion de tal forma que sea una historia simpática.

Diapositiva 12 y 13

Muestro porque la aplicación puede ser utilizado como un elemento fidelizador y gamificador de las compras.

Diapositiva 14

Introduzco que todo lo que he realizado hasta ahora es compatible para ser usado tanto mediante TalkBack, como por comandos de voz, a elección del usuario

Diapositiva 15

Demo de uso de TalkBack al principio y comandos de voz luego

Diapositiva 16

Introduzco que a continuación voy a hablar de la arquitectura de la aplicación

Diapositiva 17

Señalo que en un principio solo se iba a usar Firebase como base de datos, sin embargo, al tener una dependencia tan fuerte de internet se decidió apostar por una doble base de datos usando Realm con la que trabajará la aplicación a nivel local.

A pesar de usar dos bases de datos existen prioridades, Real siempre es la principal y Firebase es la de respaldo que ayuda a sincronizar los datos en la nube.

Diapositiva 18

Más componentes utilizados, presentaré alguno si cuando me cronometre da tiempo.

Diapositiva 19

Introduzco que voy a hablar de la metodología y la planificación

Diapositiva 20

Aclaro que he utilizado Scrum pero con modificaciones, como por ejemplo un equipo conformado por una única persona (por tanto se ha suprimido la Daily ya que carece de sentido).

Por otro lado la sprint Retrospective ha tenido una utilidad de autocritica, búsqueda de en que mejorar y conseguir un mejor rendimiento.

Planteo que al final de cada sprint se estableció una ronda de pilotaje con un afiliado de la ONCE.

Sin embargo, en la segunda ronda de pilotaje comenzó el confinamiento -> introducto siguiente diapositiva.

Diapositiva 21

Se canceló el acuerdo con el cliente piloto anterior debido a la situación de confinamiento ya que las reuniones físicas eran imposibles y en este caso, eran completamente necasarias.

Se establecieron dos nuevos clientes pilotos.

Se añadió nueva funcionalidad (listas de compras compartidas) ya que al perder el contacto con el cliente piloto era imposible realizar la aplicación con el nivel de detalle que se pretendía.

Se sustituyeron las reuniones presenciales por las telemáticas.

Diapositiva 22

Se indica los puntos de historia realizados, repartidos en 8 sprints en un periodo de desarrollo que ha ido de febrero a junio.

Diapositiva 23

Rendimiento que se ha mostrado, tanto en desarrollo como en la memoria

Diapositiva 24

Burn-up

Diapositiva 25

En este proyecto he aprendido mucho, incluso más de lo que me esperaba.

Nuevas tecnologías de bases de datos, comunicación asíncrona, infinitud de nuevos errores que no conocía...

Además, ha sido el primer proyecto en el que he puesto aprueba mis conocimientos y como enfrentarme a la infinitud de problemas que me han ocurrido

En definitiva, puedo señalar infinitud de cosas, pero tengo claro cuales son las tres cosas de las que estoy más orgulloso:

He comenzado un proyecto Android partiendo de 0 conocimiento sobre él, simplemente me motivó el saber que es una plataforma con muchísimas salidas y que no se había visto nada de ella en el grado.

Me enorgullece haber diseñado un producto cuyo fin es intentar mejorar un poco las dificultades a las que se enfrentas las personas ciegas o con dificultad visual más allá del rendimiento económico.

Finalmente, lo que más me motiva al haber acabado este proyecto es saber que, aunque al principio fue un poco cuesta arriba, considero que he conseguido lograr un gran producto, con el que he aprendido muchísimo e incluso he superado mis expectativas iniciales con el resultado que he os he mostrado.