**PRIMER ENTREGABLE**

Definición del Problema

1. Describe el problema y a quien le afecta:

Aumentar las experiencias positivas de clientes Elektra. La experiencia online, al ser solamente web, limita la interactividad a solo clics y puramente dirigida a la venta. No es posible medir las emociones o permitirles a los clientes explorarlas por sí solos. Sin un KPI medible en web, no se puede alcanzar la meta de lograr a clientes (familias, abuelos, etc.) felices.

1. ¿Cómo piensa solucionarlo tu equipo?

Utilizando una aplicación móvil que tenga la base existente en web, pero logrando incluir tecnologías de Realidad Aumentada y Reconocimiento de Usuario para crear componentes y módulos que permitan a los clientes experimentar emociones y ser medidas.

1. ¿Cómo vas a usar la tecnología para solucionarlo?

* Utilizar Realidad Aumentada en productos de compra por emoción, para impulsar la venta de estos mediante la interacción visual de modelos en 3D en alta resolución.
* Permitir al usuario vivir de forma virtual la experiencia de Realidad Aumentada, dando la funcionalidad de crear un avatar personalizado a su semejanza, el cual puede personalizar y que, al adquirir productos, su avatar pueda tenerlos también.

**SEGUNDO ENTREGABLE**

Alcance del proyecto

1. ¿Cuál es el alcance del proyecto durante el GSHackChallenge? Lista las funcionalidades a desarrollar.

1)Aplicación básica de concepto "Elektra Pocket", con flujo de visualizar productos con modelos AR.

2)Generar modelos RA de algunos productos o similares para demostrar capacidades de RA.

3)Medir satisfacción de experiencia RA, pidiedo y entregando retroalimentación en el mismo proceso de compra para incentivarla más.

4)Implementar visualmente un flujo de venta, donde el usuario obtiene el articulo de su compra como un accesorio para su Avatar autogenerado, como opción de personalización.

1. ¿Tomas en cuenta las necesidades/realidad de los usuarios del mismo? ¿Cómo?

-Hacer una experiencia interactiva para los clientes

-Invitarlos a jugar en su compra, y llevarse beneficios adicionales para regresar a la experiencia.

1. ¿Describe la arquitectura técnica del proyecto?

-Backend desarrolado con API demo, en JDK 11

-Front End de Android, utilizando Flutter, y usando AR Core con para Realidad Aumentada

**TERCER ENTREGABLE**

Release

1. ¿Qué aprendiste durante la primera edición del #GSHackChallenge?

El reto de tiempo es un factor acelerador de creatividad, pero también una oportunidad para evaluar los talentos del equipo y entender las debilidades de los miembros en ejecución de los compromisos y tiempos establecidos, para corregir y generar más eficiencia y efectividad en valor de los entregables.

1. Liga repositorio en github con acceso público para evaluación de código.

https://github.com/elmariocarlos/gs\_epocket

1. ¿Cómo se organizaron para ejecutar el proyecto? ¿Cómo dividieron las responsabilidades?

Francely Muñoz: Back End Support (Java), Services & Documentation Management

Asiel Posada: Lead Designer (UI/UX, graphics) + Flutter Front End Support

Gerardo Fuentes: Back End (Java, mySQL)

Guillermo Herrera: Front End (Flutter) & ARfoundation

Mario González: Business & Solution Strategist, Project Leader, Flutter Front End Support, Release Manager

1. ¿Qué otras funcionalidades le añadirían al proyecto? Si tuvieran más tiempo

* Personalización de Avatars desde celular.
* Desarrollo de módulo “Tienda Elektra RA”: Transportar el uso de RA para que vendedores o “Digital Champions” en sucursales, puedan utilizar para demostrar a clientes como utilizar la experiencia RA desde sus celulares, pero también como herramienta de engagement con el usuario final facilitándoles la creación de su avatar y regalando “perks” para que descarguen el app.
* Desarrollo de Módulo Visitante: Aplicación para medir visitas usando como registro el número de celular, y usando FaceRecognition para medir las emociones al arribo del cliente. De esta forma la sucursal puede canalizar al agente mejor preparado para atender el estado de ánimo que podríamos medir con tecnología de FaceRecognition.

1. ¿Está listo para producción? o ¿Qué hace falta para poder implementar?

La app está en formato de Demo. Los pendientes a entregar para tener un app finalizada para producción son:

* Terminar flujos existentes en web (compras, pefil de usuario, implementación de personalización de Avatar)
* Uso de APIs de producción en la aplicación fe Flutter (búsqueda, user management, compras, etc.)
* Integración/adaptación de legales, t&cs, etc.