1. **Introducción**

\section{Introducción}

Estamos siendo fieles a la esencia del proceso DGO: Diseño guiado por objetivos, por lo que nuestra prioridad hasta ahora ha sido detectar los objetivos que el usuario persigue al usar nuestro sistema. Hasta ahora hemos sido bastante abiertos a la hora de integrar o aceptar las funcionalidades que hemos extraído de las entrevistas convirtiéndose en requisitos y pueden automatizar en cierta manera el uso de la biblioteca, pero a partir de este momento nos vamos a centrar en las siguientes funcionalidades básicas, con vistas a llegar a una definición final del sistema interactivo que nos dé tiempo a desarrollar en el trascurso de la asignatura:

\begin{itemize}

\item \textbf{Reserva de puestos en la biblioteca (inspirada en la aplicación car2go, es decir, con 10 minutos de reserva para evitar exceso de puestos reservados no ocupados, sin dejar de ofrecer la funcionalidad)}

\item \textbf{Exploración del catálogo de la biblioteca María Zambrano}

\item \textbf{Funcionalidad de Check in / Check out de los usuarios que permita un control de los puestos ocupados en la biblioteca, la renovación de una reserva, así como pausarla por 5-10 minutos}

\end{itemize}

1. **Alcance del hito**

\section{Alcance del hito}

Se ha de explicar porque nos vamos a centrar en el usuario y no en el resto de roles, como va ha afectar a la aplicación.

Debido a que la faceta más novedosa de nuestra aplicación se desarrolla en el lado del estudiante, por las diversas funcionalidades que hemos incluido, hemos decidido centrarnos en el diseño de esta vista, en vez de el acceso de administración/gestión que utilizaría el personal de la biblioteca.

Se ha descartado la opción de reserva de libros ya que supondría la introducción de un departamento de transporte de éstos entre bibliotecas de la UCM con su consiguiente impacto económico.

Respecto al sistema de Check in en los puestos de la biblioteca, hemos contemplado dos opciones, con los siguientes inconvenientes:

\begin{itemize}

\item \textbf{Código QR en el puesto - Scan vía terminal móvil con cámara: Esta opción sería bastante asequible, pero aporta la posibilidad del deterioro de los QR y la necesidad de su renovación periódica.}

\item \textbf{Generación de QR en la App. - Scanner en el puesto: El QR incluye el tiempo de reserva seleccionado por el usuario. Esta opción es la más cara. PENDIENTE DUDA PROFESOR CUÁL IMPLEMENTAR}

\end{itemize}

Por comodidad y coherencia con el sistema de la UCM hemos decidido que este servicio vaya asociado a la cuenta de los estudiantes UCM como un servicio más del Campus Virtual, no permitiendo alta de usuarios externos que al no tener carnet Complutense no podrían hacer uso de las instalaciones.

Es también un punto muy importante a decidir si se llega a implantar el sistema cómo hacer la gestión de los puestos de los usuarios “de a pié”, que la utilizan del modo tradicional de asistencia sin reserva previa o incluso sin terminal móvil. Nosotros proponemos que la aplicación pude estar instalada en algunos ordenadores en la biblioteca donde estos usuarios podrían hacer sus gestiones, o que el personal de la biblioteca sea el encargado de asignar y gestionar desde su puesto de control la entrada/salida de este tipo de usuarios.

1. **Organización y reparto de tareas**

\section{Organización y reparto de tareas}

\begin{itemize}

En busca de buenas ideas y de aportar lo mejor de cada miembro del equipo, comenzamos con un *brainstorming* de *mockups*. Este inicio nos ha permitido plantearnos de forma profunda el flujo de navegación sobre la interfaz, acercar posturas en cuanto al tratamiento de las funciones principales y ante la explosión de material, hemos escogido las mejores ideas para agrupar y presentar las funciones de la aplicación. A partir de este análisis hemos definido los *keypaths*

\item \textbf{Documentación}: Permite a todos los miembros de nuestro grupo disponer de las aptitudes y conocimientos necesarios para el siguiente hito.

\item \textbf{Correcciones del hito anterior}: Tras recibir el feedback del anterior hito, es

necesario aplicar las correcciones en general para la entrega final.

\item \textbf{Diseño de un boceto conceptual}:

\item \textbf{Escenarios keypath}:

\item \textbf{Escenarios de vaidación}:

\item \textbf{Documento de elementos}:

\item \textbf{Mockups de la aplicación}:

\item \textbf{Un diseño final}:

\begin{center}

\includegraphics[width=1\textwidth]{planificacion\_hito3.png}

\captionof{figure}{Planificación de tareas \href{https://drive.google.com/open?id=1QrF7eOGcyh01kO7jcbpZVWYKA\_dWRhWB}{(PDF: planificacion\_hito3.pdf)} }

\end{center}

\phantom{10}

Los miembros del grupo trabajaremos con un esquema descentralizado controlado, donde las tareas asignadas a cada miembro podrán ser intercambiadas hacia otro; contemplando alguna incidencia si fuera el caso. Luego los miembros del grupo repasamos en profundidad todos los documentos a entregar.

\end{itemize}

\newpage

1. **Definiciones del framework de iteracción**

\section{Definiciones del framework de iteracción}

Como buscamos llegar al fondo tanto en funcionalidades como en su presentación, hemos escogido el camino más visual para el desarrollo del framework de interacción con vistas a enfrentarnos a la resolución de necesidades nuevas que fueran surgiendo, y usando el *brainstorm* de *mockups* hemos centrado el marco principal y el flujo de la aplicación: partiendo de los bocetos con la idea de definir los escenarios para luego hacer la validación del agrupamiento de funcionalidades con los escenarios definidos.

Apoyándonos en Sinnaps, una aplicación para la gestión de proyectos, de la misma manera que utilizamos en el hito 1, hemos querido distribuir el reparto de tareas con el objetivo de completar este hito que forma parte de nuestro proyecto final. Las tareas contienen los aspectos más importantes a cumplir, siendo las mismas divididas en subtareas. Detallamos las siguientes con el orden de prioridad correspondiente:

\subsection{Definición del factor de forma}

\subsection{Definición de la postura}

\subsection{Definicion del método de entrada}

\subsection{Definición de los elementos de datos y funcionales }

\subsubsection{Elementos de datos}

\subsubsection{Elementos funcionales}

\newpage

* 1. **Definición del factor de forma**
* Como se aprecia en los escenarios de contexto los estudiantes van a utilizar la aplicación tanto dentro como de camino a la biblioteca, generalmente en un terminal móvil (Android o AppleIOS) aunque al ser un servicio (teóricamente)
* Se puede instalar la aplicación en un dispositivo tactil autónomo para que los estudiantes “de a pié” sin aplicación puedan hacer su auto-reserva (irrelevante para nuestro desarrollo)
  1. **Definición de la postura**
* Consideramos que la postura del usuario ante nuestra aplicación es temporal ante todas sus funcionalidades ya que las operaciones no deben alargarse demasiado. A este respecto hemos incluido algunos iconos que directamente en el “Panel de Usuario” (Dashboard) indican con un color si el servicio no está disponible y la razón mediante un pop-up.
  1. **Definicion del método de entrada**
* El método de entrada va a ser generalmente táctil, pudiendo ser fácilmente adaptable a su uso con ratón común.
  1. **Definición de los elementos de datos y funcionales**
     1. **Elementos de datos**
     2. **Elementos funcionales**

1. **Bocetos del framework de iteracción**

Estos bocetos los tienes en myBalsamiq (en la carpeta del grupo 4) y en una carpeta auxiliar que te adjuntamos con la memoria de este hito.

1. **Escenarios keypath**
2. **Validación de los diseños**
3. **Proceso iterativo**
4. **Conclusiones**