

ENTREVISTA INICIAL GUI-01

Fecha: 09 / 10 / 2020

Hora: 14:00

Lugar: Reunión por Zoom

Tema: Preguntas derivadas de Planteamiento de Proyecto

PARTICIPANTES

Nombre	Cargo	Relación con el Proyecto
Federico Méndez - FM	Analista Requerimientos	Desarrollador ISS
Horacio Abalos – HA	Analista Requerimientos	Desarrollador ISS
Jhon Doe – JhD	Dueño Empresa	Inversor
Jane Doe – JaD	Gerente Marketing	Publicista
Nomen Nescio - NN	Usuario experimental	User

FM: ¿En qué plataformas se va a utilizar la herramienta?

JhD: Tablet y celular. Disponible para la mayor cantidad de dispositivos posibles. Entendemos que la tecnología avanza rápido, pero queremos que eso no sea una limitación.

FM: ¿Qué consideran importante para que la aplicación pueda ser usada por un niño de 6 años?

NN: Las distintas pantallas deben tener poco texto y botones claramente reconocibles, con funcionalidades similares a las del resto de las aplicaciones que ya usan (un triángulo apuntando a la derecha para iniciar, una casa para volver al inicio, una X para cerrar, etc)

FM: ¿La aplicación será para un usuario?

JaD: No, una familia puede tener varios hijos, por lo que al abrir la sesión esperamos que se pueda elegir qué usuario se está conectando (algo similar a la pantalla de logueo de Netflix) y retomar el curso desde donde ese usuario lo haya dejado.

FM: ¿Qué medidas de seguridad considera importantes para que los padres confíen en la aplicación?

JhD: Muchos padres se preocupan de que sus hijos puedan ser contactados por adultos que pretenden ser menores para engañarlos, por lo que la aplicación no debe tener ningún tipo de forma de contacto directo, por ejemplo chats o mensajes

NN: Al instalar la aplicación el primer usuario debe ser creado por un mayor de edad. Para esto se debe pedir que se asocie la cuenta a un usuario de Facebook o Google y que ingrese su fecha de nacimiento. Este usuario será capaz luego de crear los usuarios a ser utilizados por los menores.

FM: ¿Cuáles son las limitaciones a tener en cuenta que se mencionan al usar la app mientras se maneja una guitarra?

NN: El usuario no va a tener el celular en la mano mientras usa la guitarra, por lo que en los momentos de las lecciones en las que el estudiante tendrá que usar la guitarra se espera que las imágenes sean claras a una distancia de al menos un metro y que la aplicación se adapte al formato de pantalla que le quede más cómodo al usuario, sea vertical u horizontal. Terminada la lección se espera que el usuario no necesite dejar la



guitarra y tomar el celular o la tablet para tomar cualquier acción (seguir, repetir o salir) por lo que debe ser posible seleccionarlás con un solo dedo o de ser factible con un gesto o con control de voz.

FM: ¿Qué funcionalidades consideran importantes para que la aplicación sea “desafiante”?

JhD: Las distintas lecciones deben estar bloqueadas y estas deben liberarse a medida que el usuario cumple el objetivo que cada lección le indica. Otra función que puede ayudar al desafío es que los usuarios puedan compartir su puntaje con otros, pero es importante que este punto quede a decisión de cada usuario (y del usuario adulto) para evitar casos de acoso a chicos que tengan mayores dificultades para subir su puntaje.

FM: ¿Cómo se definirá que un objetivo fue cumplido?

JhD: La aplicación deberá tener acceso al micrófono del celular o tablet y capturar sonido cortos del estudiante cuando se le plantea un desafío. Luego debe comparar este sonido con el sonido objetivo y definir si es lo suficientemente similar como para avanzar.

FM: ¿Cuál es su definición de “suficientemente similar”?

JhD: El sonido capturado debe tener una similitud de por lo menos un 70% al sonido objetivo. Se debe recomendar antes de una prueba que no exista ruido de fondo que afecte a estas capturas.

FM: ¿Qué características considera clave en la aplicación durante las lecciones?

JaD: Es una herramienta que busca enseñar el uso de un instrumento musical, por lo que es muy importante que la calidad del sonido sea la más alta posible. Por otro lado los niños pueden desconcentrarse muy rápido por lo que no deben haber tiempos de carga de más de 3 segundos, en el caso de que sea inevitable que la app tenga alguna carga más larga debe haber alguna animación que mantenga al niño atento.

FM: ¿Cada cuánto tiempo consideran que se realizarán cambios en las canciones disponibles?

JhD: Como dijimos en la primera entrevista nuestro equipo de marketing va a proponer nuevas canciones al final de cada mes. Como debemos pagar derechos de autor por estas canciones esperamos que las mismas estén disponibles para los usuarios en un tiempo máximo de 3 semanas para no tener costos innecesarios. Para tomar decisiones esperamos que la aplicación nos proporcione información sobre el uso de cada canción para poder dar de baja los contratos de las canciones menos usadas y poder aplicar este presupuesto en nuevas canciones.

FM: Con referencia a la monetización, ¿Consideran que la app debe ser paga?

JaD: Sí, la app debe tener una versión que sea accesible solamente si se compra en las tiendas correspondientes. Si bien es una parte de la app donde la atención estará concentrada para lograr beneficios económicos, en primera instancia queremos lanzar al mercado una versión sin costo, de ser necesario con menos funcionalidades, para comenzar el trabajo de marketing.



Integrated
Software
Services

The power of code

FM: ¿Cuántos usuarios consideran que pueden llegar a descargar la app?

JaD: Un análisis de mercado nos indica que aproximadamente 10000 estarían interesados en descargar la app apenas esté disponible en la tienda, estimamos que esta cifra puede crecer a más del triple en la semana siguiente. Aún no tenemos información de la expectativa del mercado para la versión paga.

COMPROMISOS

Compromiso	Responsable	Fecha	Firma
Presentar Requisitos de Usuario	Federico Méndez	10/10/2020	
Diagrama de flujo	Horacio Ábalos	10/10/2020	

The power of code