

Segunda entrega

Evolución del Producto

Se corrigieron los requerimientos ya que estaban hechos para una plataforma específica y se modificaron para que sea adaptable a varios sistemas.

Se modificaron las tablas de especificaciones.

Se redefinieron los usuarios.

Se establecieron nombres específicos para cada tipo de usuario.

Se realizó el modelo de baja fidelidad, se le presentó al maestro. Después avanzamos con el diseño media fidelidad, el cual fue utilizado para obtener retroalimentación por parte de los usuarios.

Evolución de requerimientos

Se tomó en cuenta la opinión de la administradora de la cafetería para redefinir los requerimientos con base en sus necesidades.

Se juntaron aquellos requerimientos que estaban englobados por otros mayores, por lo que terminamos con 2 requerimientos funcionales. De igual manera, los requerimientos no funcionales se modificaron según los comentarios del maestro y los del usuario cafetería, debido a que algunos de estos no eran necesarios para el funcionamiento adecuado del sistema.

Refinamiento de artefactos

	Requerimientos funcionales (RF)	Prioridad
RF1	El sistema permitirá al usuario cafetería publicar un menú rotativo, es decir, el que cambiará conforme al día; y uno fijo, aquel que no cambiará durante el día.	Must Have
RF2	El usuario consumidor no físico podrá hacer pedidos de alimentos a través del sistema, seleccionando los aperitivos que desee, podrá editar su selección, eliminar, u cancelar el pedido.	Must Have

	Requerimientos No Funcionales	Prioridad
RNF1	El límite de los pedidos dependerá del inventario disponible y la capacidad del usuario cafetería.	Must Have
RNF2	El servicio estará disponible durante los horarios de 9:30 am a 1 pm	Must Have
RNF3	Se proporcionará un aviso de privacidad de los datos.	Could Have
RNF4	El sistema deberá procesar los pedidos respetando el orden de llegada, independientemente si sea de usuarios consumidores físicos o no físicos.	Must Have
RNF5	El sistema será capaz de recopilar la información sobre los pedidos provenientes de usuarios no físicos.	Should Have

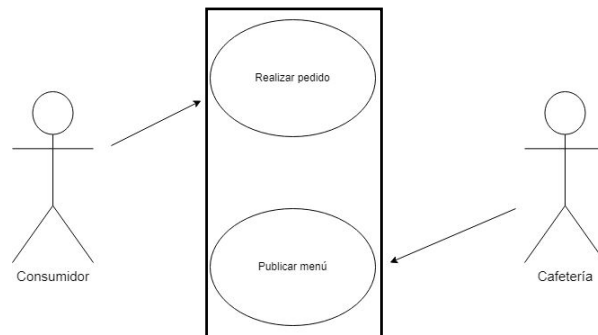
Especificación de requerimientos

RF1	Publicar menú	
Versión	2.0 (28/10/2022)	
Dependencias	No aplica	
Precondición	El usuario cafetería tendrá la lista de alimentos del menú que se desea publicar.	
Descripción	El sistema permitirá al usuario cafetería publicar los menús (rotativo, fijo, completo)	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1.	El usuario cafetería ingresará al sistema
	2.	El usuario cafetería ingresará el menú que desea publicar
	3.	El usuario cafetería publicará el menú
Postcondición	El menú deberá estar visible para los usuarios consumidores (físicos y no físicos)	
Excepciones	El menú no se publicará en caso de no laburo	
Comentarios	El usuario cafetería es el encargado de realizar la publicación de los menús.	

RF2	Hacer pedidos	
Versión	2.0 (4/10/2022)	
Dependencias	No aplica	
Precondición	El usuario consumidor no físico deberá tener conocimiento al menos del menú completo.	
Descripción	El usuario consumidor no físico podrá hacer pedidos de alimentos a través del sistema, seleccionando los aperitivos que desee, podrá editar su selección, eliminar, u cancelar el pedido.	
Secuencia normal	Paso	Acción
	1	El usuario consumidor no físico entrará al sistema e iniciará la interacción con este.
	2	El sistema responderá con la representación de la lista del menú fijo
	3	El usuario consumidor no físico seleccionará los aperitivos que desee.
		3.1 Si el usuario consumidor no fijo se equivoca o cambia de opinión, podrá editar su selección, posteriormente confirmará la acción para editarlos.
	4	3.2 Si el usuario consumidor no fijo decide cancelar toda orden, podrá hacerlo

	5	El usuario consumidor no fijo confirmará que está listo para ordenar.
		El sistema notificará al usuario cafetería del nuevo pedido.
	6	El usuario consumidor no fijo deberá esperar la confirmación del usuario cafetería
	7	El usuario cafetería confirmará el pedido y este se añadirá a la cola.
	8	El usuario cafetería notificará que el pedido ya está listo al usuario consumidor no fijo
Postcondición	El usuario consumidor no fijo deberá ir a recoger su pedido.	
Excepciones	El sistema no estará disponible en días de no laburo	
Comentarios	Los tiempos de espera de los pedidos pueden variar.	

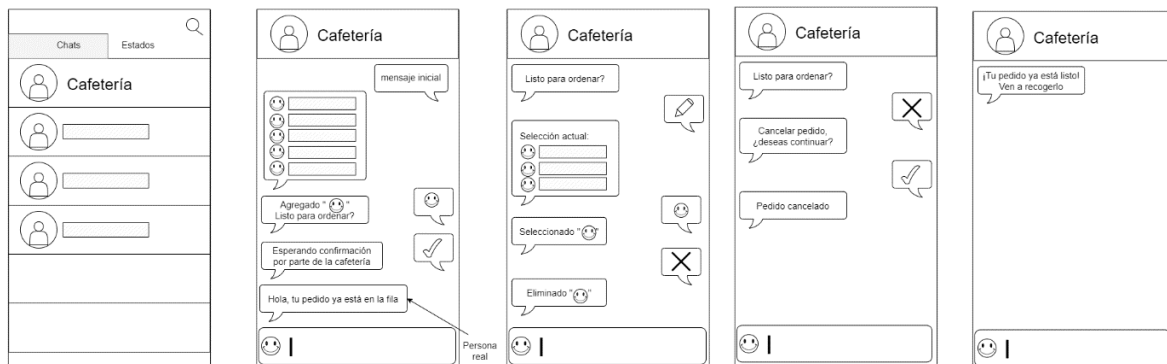
Diagrama de casos de uso



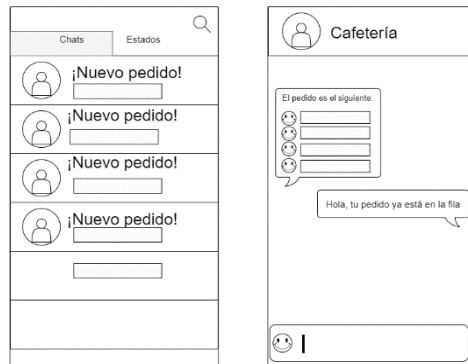
Bosquejo de interfaces

Prototipo de baja fidelidad:

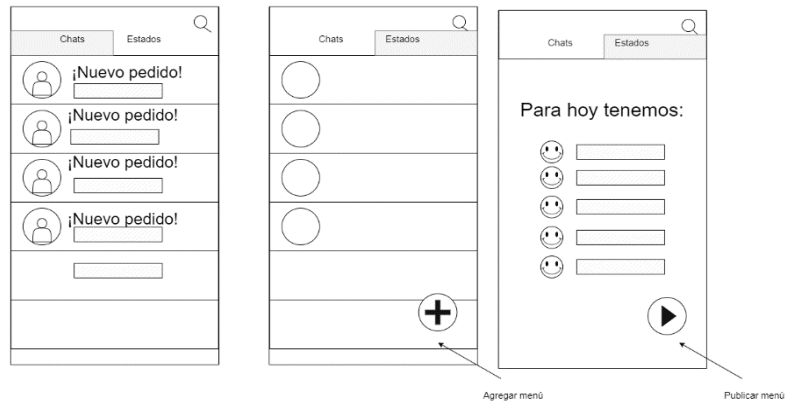
Vista Usuario consumidor no físico: Hacer pedido



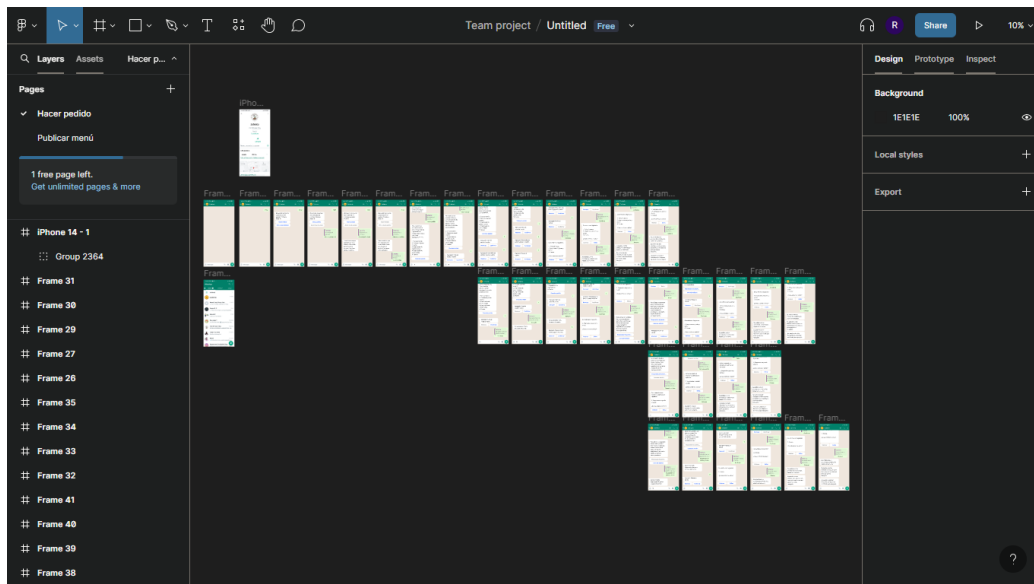
Vista Usuario cafetería: confirmación de pedido



Vista Usuario cafetería: Publicar menú rotativo



Prototipo de media fidelidad

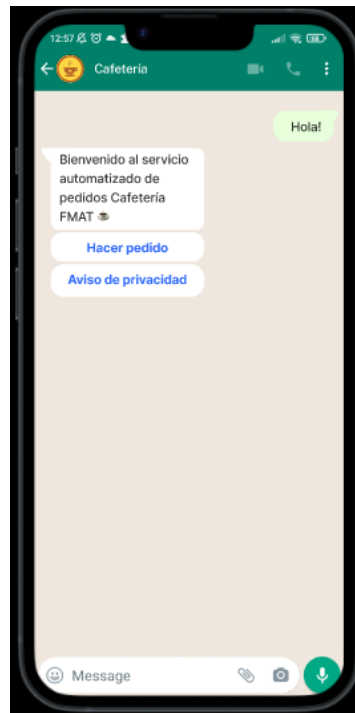
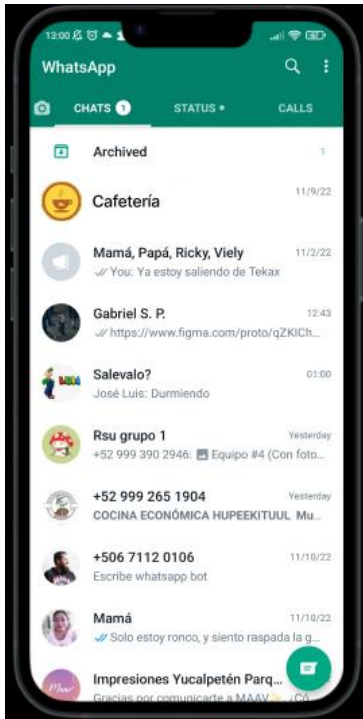


<https://www.figma.com/proto/xHLsKEsCN8c3sHgmMgvTBe/Untitled?node-id=78%3A195&starting-point-node-id=20%3A36&scaling=scale-down>

Validación de las interfaces

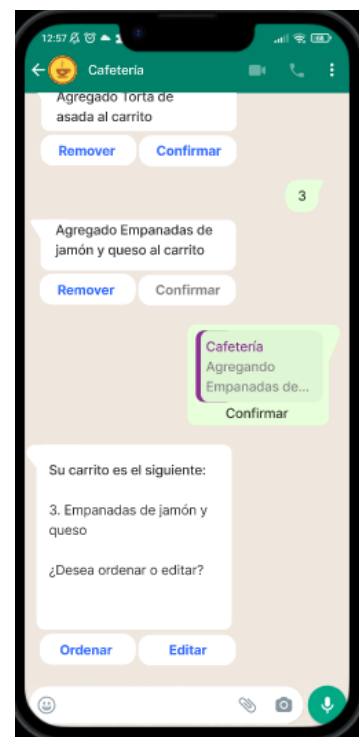
Pruebas en usuarios directos. Se les solicitó a tres usuarios que probarán el prototipo de alta fidelidad para validar que se cumpla cada requerimiento del backlog seleccionado.

Flujo 1: Se les pidió a los usuarios que realizaran un pedido de tres aperitivos mediante el Bot.



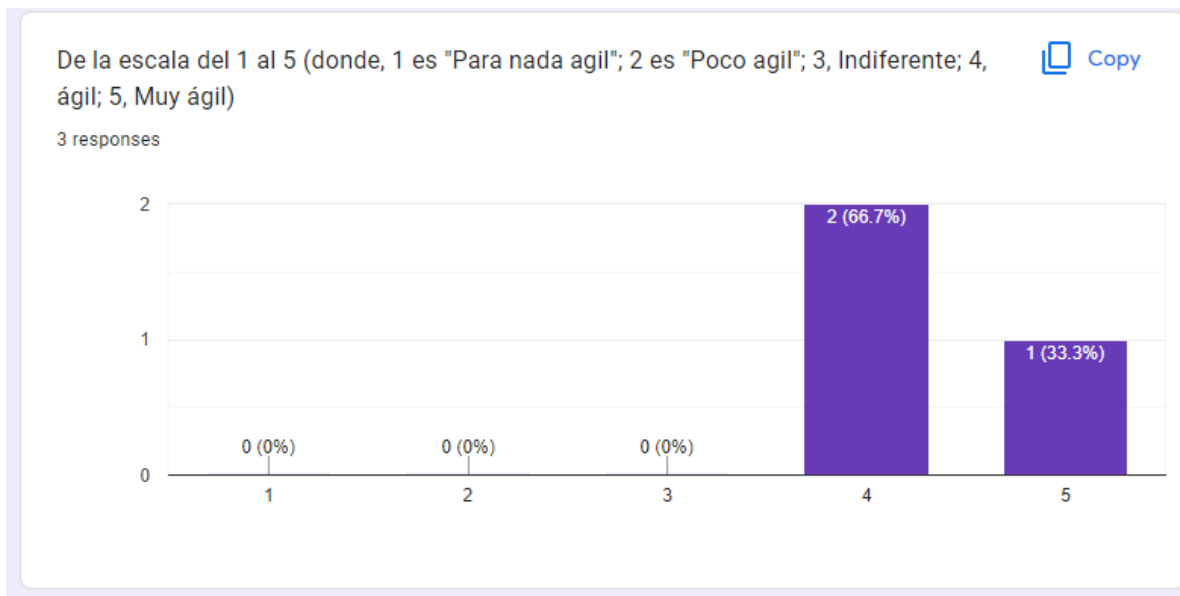


Flujo 2: Selecciona un aperitivo, elimina el aperitivo que elegiste y luego sigue ordenando, confirma tu elección; luego edítala, puedes seguir ordenando; confirma tu elección, y por último ordena.





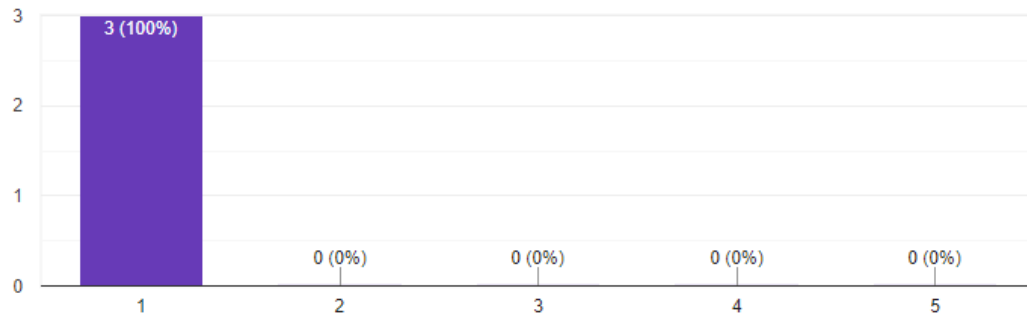
Tras realizar la tarea, se les solicitó responder una encuesta de satisfacción para conocer las áreas de oportunidad/mejora del producto, bajo el entendimiento que lo que se les mostró fue un prototipo.



Cuál fue tu nivel de frustración al no cumplir satisfactoriamente la tarea (pudiste cumplir la tarea, pero no satisfactoriamente).



3 responses



Menciona las áreas de oportunidad del producto, teniendo en cuenta que lo que probaste fue un prototipo.

3 responses

Mostrar directamente el menú

no encuentro ningún punto débil, es bastante completo

La agilidad del proceso del pedido. Ampliar los productos.

Menciona lo que te gustó del producto (prototipo).

3 responses

Es fácil de usar y tiene mucha utilidad

debido a que es un bot en WhatsApp, y es una aplicación a la que muchos estamos relacionados es muy fácil de usar y entender.

La facilidad con la que puedo pedir un producto, dentro de una app que uso cotidianamente a través de una interacción sencilla por el chat

Resume en una palabra tu experiencia con el producto (prototipo).

3 responses

Eficaz

Amigable

Dinámico

Observaciones: Los usuarios presionaban botones los cuales no estaban habilitados, debido a que no estaban programados para ello, pues los botones estaban habilitados en fusión del “camino” de decisiones que hacía la persona.

Prueba en usuarios directos (Cafetería)

Flujo 1: Vaya a la sección de estados, escriba un nuevo estado en el que escribirá tres aperitivos, este será el menú rotativo, verifique que el estado es visible para todos los contactos.

Observaciones: El Bot está pensado más en el uso para los usuarios consumidores no físicos, es decir, estudiantes, profesores, personal administrativo, etc. Y al ser un Bot de WhatsApp este se entiende como una extensión de la misma aplicación de mensajería, en consecuencia, las funciones del Bot se centran en la posibilidad de realizar pedidos de forma automatizada, el requerimiento **RF1**, se cubre por defecto al seleccionar a WhatsApp como base del Bot, sin embargo, consigo trae limitaciones a la hora de realizar la tarea solicitada, como se expone a continuación.

Responses cannot be edited

Encuesta de satisfacción - bot SAP (Cafetería)

Encuesta de satisfacción del prototipo de bot de Sistema de Agilización de Pedidos (SAP)

* Required

De la escala del 1 al 5 (donde, 1 es "Para nada ágil"; 2 es "Poco ágil"; 3, Indiferente; 4, ágil; 5, Muy ágil) *

	1	2	3	4	5	
Para nada ágil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muy ágil

Cuál fue tu nivel de frustración al no cumplir satisfactoriamente la tarea (pudiste cumplir la tarea, pero no satisfactoriamente). *

1 2 3 4 5

Para nada frustrado ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ Muy frustrado

Menciona las áreas de oportunidad del producto, teniendo en cuenta que lo que probaste fue un prototipo. *

Es tedioso que escribir manualmente cada comida, una forma de agilizar eso sería adecuado

Menciona lo que te gustó del producto (prototipo). *

La interfaz por que es fácil de usar

Resume en una palabra tu experiencia con el producto (prototipo).

Fácil

Sprints

Planeación de los sprints:

[Sprints.xlsx](#)

Métrica de Contribución

[Metrica de contribución Segunda entrega.xlsx](#)

Competencias

Competencias específicas

Para el desarrollo de esta segunda parte del proyecto, realizamos algunas correcciones de los requerimientos que se habían establecido anteriormente ya que había algunos puntos que no se habían tomado en cuenta, como ciertas restricciones del sistema y los requerimientos que no eran indispensables para el funcionamiento y la elaboración del producto. Por esto mismo se realizaron cambios en las especificaciones de requerimientos y los requerimientos no funcionales.

De igual manera, para esta segunda entrega se utilizó el desarrollo y la administración. La primera fue utilizada para el análisis de los requerimientos y la realización de ajustes según nuestras perspectivas; también, una vez que el diseño estuvo establecido y se realizaron las interfaces de baja y media fidelidad, efectuamos pruebas para su validación. Así mismo, fue necesario tener administración en nuestro proyecto y esta se logró con los sprints, en los que se planeaba lo que se haría, así como el tiempo que tomaría realizar cada tarea, y, a pesar de que al principio fue complicado preparar las actividades y tener disciplina al hacerlo, gracias a esto se puede decir que hubo una mayor organización de las tareas que se debían realizar en comparación con la entrega anterior.

Durante esta fase fue importante tomar decisiones pertinentes respecto al diseño, así como el uso de los conocimientos que adquirimos durante las clases y emplear correctamente el idioma para tener comunicación adecuada y llegar a acuerdos.

Competencias genéricas

Requerimos el uso de tecnologías como GitHub, aplicaciones de Office, SourceTree, Microsoft Teams, Figma, entre otras para lograr el desarrollo de esta fase de diseño del producto. La comunicación y organización del equipo mejoró debido a la implementación de sprints (los cuales continuaron siendo de manera presencial tal como se había establecido en la primera fase del proyecto), en estos se asignaron actividades a realizar, el integrante del equipo que las llevaría a cabo y el tiempo aproximado que debía ocupar. Durante los sprints también se debatían los puntos de vista de los integrantes para el diseño sin perder de vista el enfoque se había establecido para el proyecto, por lo que se contó con la participación de todos.