

- Preparación del taller

**ISAAC ANGEL VASQUEZ LLANOS**

- Información general de la app

| Ítem                        | Descripción   |
|-----------------------------|---|
| Nombre de la app            | Celularazo Tu Tienda  |
| Fecha del taller            | 19/nov/2017   |
| Descripción breve de la app | Permite administrar una tienda de celulares, tablets, accesorios, etc                       |
| Objetivos de la app         | Permitir a los usuarios que puedan seleccionar y comprar sus equipos mediante la aplicación |
| Fecha de entrega (Estimada) | 19/nov/2017   |
| Presupuesto (Estimado)      | <u>2000 Sus</u>   |

- Información técnica de la app

| Ítem                                | Descripción |
|-------------------------------------|-------------|
| Plataforma                          | Android     |
| Dispositivo (Tablet, Smartphone)    | Smartphone  |
| Modo de distribución                | Playstore   |
| Integración con sistemas existentes | Ninguna     |

### Participantes del taller (Workshop)

[illegible]

2. Workshop

• Stakeholders + Rol

| Nombre del Stakeholder | Rol (Con la app)            | Principales objetivos  |
|------------------------|-----------------------------|--|
| Juan Perez             | Usuario                     | Registrarse, revisar los productos y comprarlos                          |
| Isaac Vasquez          | Ingeniero de Requerimientos | Comprender las necesidades de los usuarios y transmitirlos correctamente |
| Isaac Vasquez          | Líder de Proyecto           | Planificar iteraciones<br>Gestionar el alcance<br>Mitigación de riesgos  |
| Isaac Vasquez          | Desarrollador               | Escribir código eficiente y de calidad conociendo los imites de tiempo   |
|                        |                             |  |
|                        |                             |  |
|                        |                             |  |
|                        |                             |  |

## • Usuario – Persona



**Nombre:** Juan Perez

**Lema:** Comprar feliz desde mi aplicación

### Datos personales

Edad: 26  
Género: Masculino  
Profesión: Arquitecto

### Experiencia con móviles

Experiencia básica

### Características principales

Sociable  
Entrador  
Sin mucho criterio

### Tareas principales

Verificar los productos y comprarlos

### Objetivos principales

Estar informado de los productos de la aplicación

### Motivaciones

Buscar fácilmente los productos y comprarlos

### Retos típicos

Buscar ofertas cada cierto tiempo

### Misceláneos

### Lugar de trabajo

Su domicilio

- **Descripción de la situación actual**

| Ítem           | Descripción  |
|----------------|--|
| Contexto       | Contexto del escenario a ser descrito.   |
| Pre-condición  | Pre-condición para conducir el escenario   |
| Paso 1-N       | Los pasos que son ejecutados, incluyendo los problemas que ocurren en cada paso. |
| Post-condición | Estado que es alcanzado después del escenario.                                   |

- **Filosofía del producto**

| Ítem                                  | Descripción   |
|---------------------------------------|---|
| Factor en la experiencia del usuario. | Describe y explica el significado del factor seleccionado en el contexto de la aplicación móvil que se está conceptualizando. |

- **Descripción de la situación esperada**

| Ítem           | Descripción   |
|----------------|---|
| Contexto       | Contexto del escenario a ser descrito.  |
| Pre-condición  | Pre-condición para conducir el escenario  |
| Paso 1-N       | Los pasos que son ejecutados, marcar claramente los pasos donde interviene la app. Móvil. |
| Post-condición | Estado que es alcanzado después del escenario.  |

- **Funcionalidades del sistema**

| Ítem                      | Descripción   |
|---------------------------|---|
| Identificador             | Identificador único de la funcionalidad                                 |
| Nombre                    | Nombre de la funcionalidad  |
| Datos de entrada          | Datos que son introducidos en la aplicación                             |
| Pre-condición             | Pre-condición del sistema   |
| Descripción               | Descripción paso a paso de la funcionalidad                             |
| Excepciones               | Excepciones que pueden ocurrir durante la ejecución de la funcionalidad |
| Requerimientos de calidad | Listar los requerimientos de calidad para esta funcionalidad.           |
| Datos de salida           | Datos de salida que son enviados/mostrados al usuario u otros sistemas. |
| Post-condición            | Post-condiciones del sistema  |

Factores en la experiencia del usuario (Confrontación activa)

Usabilidad

| Factor                   |
|--------------------------|
| Eficiencia               |
| Efectividad              |
| Satisfacción             |
| Facilidad de uso         |
| Facilidad de aprendizaje |

Beneficios

| Factor          |
|-----------------|
| Funcionalidad   |
| Automático      |
| Accesibilidad   |
| Personalización |
| Adaptabilidad   |
| Transparencia   |
| Conciencia      |
| Trazabilidad    |
| Familiaridad    |

Características

| Factor  |
|---|
| Interoperabilidad                               |
| La libertad de elección del tipo de interacción |
| Tiempo de respuesta                             |
| Rendimiento                                     |
| Colaboración                                    |
| Integración                                     |

Emociones

| Factor      |
|-------------|
| Dominio     |
| Control     |
| Reputación  |
| Competencia |

|                    |
|--------------------|
| <b>Autonomía</b>   |
| <b>Competencia</b> |
| <b>Seguridad</b>   |
| <b>Amor propio</b> |
| <b>Divertido</b>   |
| <b>Placer</b>      |
| <b>Inspiración</b> |
| <b>Compromiso</b>  |
| <b>Desafío</b>     |
| <b>Recompensa</b>  |
| <b>Estímulo</b>    |
| <b>Confianza</b>   |
| <b>Exclusivo</b>   |

**Estéticos**

|                        |
|------------------------|
| <b>Factor</b>          |
| <b>Placer visual</b>   |
| <b>Placer auditivo</b> |
| <b>Consistencia</b>    |
| <b>Elegante</b>        |

**Ciclo de vida**

|                      |
|----------------------|
| <b>Factor</b>        |
| <b>Instalación</b>   |
| <b>Iniciación</b>    |
| <b>Configuración</b> |
| <b>Desinstalar</b>   |

• Descripción de la situación actual

| Ítem           | Descripción  |
|----------------|--|
| Contexto       | Juan tiene la necesidad de comprar un celular                          |
| Pre-condición  | Perdió su celular en una fiesta  |
| Paso 1         | Juan no tiene tiempo de ir a comprar un celular personalmente          |
| Paso 2         | Juan pide ayuda a su hermano para que vaya a comprar un celular por él |
| Paso 3         | El hermano de Juan compra el celular                                   |
| Paso 4         | No le gusta el celular comprado a Juan                                 |
| Paso 5         |  |
| Paso 6         |  |
| Paso 7         |  |
| Paso 8         |  |
| Paso 9         |  |
| Paso 10        |  |
| Paso 11        |  |
| Post-condición | Juan tiene su celular pero disgustado                                  |

**Usuario: Administrador**



- Filosofía del producto

| Ítem                       | Descripción   |
|----------------------------|---|
| Fácil de usar              | La herramienta debe ser intuitiva, fácil de usar y amigable                           |
| Satisfacción               | Los usuarios podrán realizar una actividad en pocos pasos                             |
| Accesibilidad              | El usuario puede usar la aplicación en todo momento<br>Poco requerimiento de Hardware |
| Colaboración               | El usuario puede contactar al dueño   |
| Placer Visual<br>Elegancia | La aplicación no tendrá propaganda<br>La aplicación será simple                       |
| Control                    | El usuario puede escoger el producto de su conveniencia                               |
| Seguridad                  | El usuario podrá preguntar sobre cualquier duda al dueño                              |

• Descripción de la situación esperada

| Ítem           | Descripción   |
|----------------|---|
| Contexto       | Juan tiene la necesidad de comprar un celular                 |
| Pre-condición  | Perdió su celular en una fiesta                               |
| Paso 1         | Juan se presta el celular de su hermano                       |
| Paso 2         | Baja la aplicación "Celularazo Tu Tienda"                     |
| Paso 3         | Busca el celular deseado facilmente navegando en la aplicaión |
| Paso 4         | Lo compra   |
| Paso 5         |   |
| Paso 6         |   |
| Paso 7         |   |
| Paso 8         |   |
| Paso 9         |   |
| Paso 10        |   |
| Paso 11        |   |
| Post-condición | Juan está feliz con su compra                                 |

• **Funcionalidades del sistema**

| Ítem                      | Descripción   |
|---------------------------|---|
| Identificador             | TIENDA-001  |
| Nombre                    | Ciclo de vida de una compra   |
| Datos de entrada          | Nombre<br>Usuario   |
| Pre-condición             | El usuario debe estar registrado en la aplicación   |
| Descripción               | La app muestra una opción para registrarse y comprar<br>El usuario se registra y compra un producto |
| Excepciones               | No tiene productos disponibles<br>No tiene señal móvil<br>Llamada entrante                          |
| Requerimientos de calidad | Los productos se mantienen en la aplicación al igual que los usuarios registrados                   |
| Datos de salida           | Una vez atendido elegido el producto se compra  |
| Post-condición            | El usuario se siente satisfecho con la compra de su producto  |

• **Guiones para comunicar el diseño**

| Ítem                     | Descripción   |
|--------------------------|---|
| Escenario                | Adquirir la aplicación para buscar productos  |
| Diseño de la pantalla    | Pantalla de Listado de productos por grupo  |
| Acción del usuario       | Deslizarse por los menus  |
| Reacción de la app móvil | Mostrar los productos de los grupos en las actividades  |
| Acción del usuario       | Seleccionar uno de los productos de su interés  |
| Reacción de la app móvil | Mostrar la información que el usuario requiera  |
| Diseño de la pantalla    | Pantalla principal donde se muestra un menu de productos  |
| Acción del usuario       | Seleccionar el grupo de productos de su requerimiento   |
| Reacción de la app móvil | Dirigirlo a la actividad relacionada al producto  |
| Acción del usuario       | Registrarse en la base de datos para abrir una sesión y poder comprar algún producto                          |
| Reacción de la app móvil | Se produce un logueo satisfactorio dejando posibilidad de adquirir un producto al usuario                     |
| Diseño de la pantalla    | Verificar la dirección de la tienda el google maps  |
| Acción del usuario       | Direcciona al usuario a los datos de la tienda incluyendo la ubicación en google maps y contacto con el dueño |

• **Heurísticas de evaluación del prototipo**

| Heurística   | Descripción  |
|--|--|
| <b>Visibilidad del estado del sistema</b>  | El sistema debe informar a los usuarios del estado del sistema, dando una retroalimentación apropiada en un tiempo razonable.  |
| <b>Utilizar el lenguaje de los usuarios</b>  | El sistema debe utilizar el lenguaje de los usuarios, con palabras o frases que le sean conocidas, en lugar de los términos que se utilizan en el sistema, para que al usuario no se le dificulte utilizar el sistema.   |
| <b>Control y libertad para el usuario</b>  | En casos en los que los usuarios elijan una opción del sistema por error, éste debe contar con las opciones de deshacer y rehacer para proveer al usuario de una salida fácil sin tener que utilizar diálogo extendido.  |
| <b>Consistencia y estándares</b>   | El usuario debe seguir las normas y convenciones de la plataforma sobre la que está implementando el sistema, para que no se tenga que preguntar el significado de las palabras, situaciones o acciones del sistema.   |
| <b>Prevención de errores</b>   | Es más importante prevenir la aparición de errores que generar buenos mensajes de error. Hay que eliminar acciones predispuestas al error o, en todo caso, localizarlas y preguntar al usuario si está seguro de realizarlas.  |
| <b>Minimizar la carga de la memoria del usuario</b>                                  | El sistema debe minimizar la información que el usuario debe recordar mostrándola a través de objetos, acciones u opciones. El usuario no tiene por qué recordar la información que recibió anteriormente. Las instrucciones para el uso del sistema deberían ser visibles o estar al alcance del usuario cuando se requieran. |
| <b>Flexibilidad y eficiencia de uso</b>  | Los aceleradores permiten aumentar la velocidad de interacción para el usuario experto tal que el sistema pueda atraer a usuarios principiantes y experimentados. Es importante que el sistema permita personalizar acciones frecuentes para así acelerar el uso de éste.  |
| <b>Diálogos estéticos y diseño minimalista.</b>                                      | La interfaz no debe contener información que no sea relevante o se utilice raramente, pues cada unidad adicional de información en un diálogo compite con las unidades relevantes de la información y disminuye su visibilidad relativa.   |
| <b>Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores.</b> | Los mensajes de error deben expresarse en un lenguaje claro, indicar exactamente el problema y ser constructivos.  |