# Preparación del taller

## Información general de la app

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Nombre de la app | Vecindapp |
| Fecha del taller | 20/09/2017 |
| Descripción breve de la app | Permite administrar grupos residenciales de diferentes escalas (Edificios, OTB/Barrio) |
| Objetivos de la app | Permitir a los integrantes del grupo residencial estar comunicados a través de diferentes espacios como ser publicaciones del muro (anuncios generales), reclamos datos generales de los encargados de la vecindapp.  Permitir registro de integrantes en la aplicación.  Permitir que los integrantes envíen una alerta al grupo.  Permitir la gestión de tareas. |
| Fecha de entrega (Estimada) | 29/09/2017 |
| Presupuesto (Estimado) | 2000 Sus |

## Información técnica de la app

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

## 

Participantes del taller (Workshop)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rol** | **Nombre** | **Información de contacto** |
| Usuario | Juan Perez | Residente del Edificio Victoria |
| Usuario administrador | Carlos Campos | Administrador del Edificio Victoria |
| Lider de Proyecto | Juan Bascopé | 70744577 |
| Ingeniero de Requerimientos | Juan Bascopé | 70744577 |
| Desarrollador 1 | Isaac Vasquez | 76487411 |
| Desarrollador 2 | Giovanny Rocha | 70341056 |
| Desarrollador 3 | Janis Villarroel | 70341123 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Workshop

## Stakeholders + Rol

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre del Stakeholder** | **Rol (Con la app)** | **Principales objetivos** |
| Juan Perez | Usuario | Registrarse, revisar publicaciones, mantenerse informado, realizar publicaciones, interactuar con otros usuarios |
| Carlos Campos | Usuario Administrador | Realizar publicaciones oficiales  Usar el gestor de tareas |
| Juan Bascopé | Ingeniero de Requerimientos | Moderar grupo, comprender las necesidades de los usuarios y transmitirlas correctamente al grupo |
| Juan Bascopé | Líder de Proyecto | Planificar iteraciones  Gestionar el alcance  Mitigación de riesgos |
| Isaac Vasquez | Desarrollador | Escribir código eficiente y de calidad conociendo los imites de tiempo |
| Giovanny Rocha | Desarrollador | Escribir código eficiente y de calidad conociendo los imites de tiempo |
| Janis Villarroel | Desarrollador | Escribir código eficiente y de calidad conociendo los imites de tiempo |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Usuario – Persona

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Nombre**: Juan Perez | |
|  |  |  | |
|  |  |  | |
|  |  | **Lema**: Vivir feliz e informado en mi condominio | |
|  |  |  | |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | **Datos personales** |  |  | **Experiencia con móviles** |
|  | Edad: 30  Género: Masculino  Profesión: Comerciante | | | Experiencia básica |
|  |
|  |
|  | **Características principales** |  |  | **Tareas principales** |
|  | Sociable  Entrador  Confianzudo | | | Asistir a las reuniones del condominio  Pago puntual de las expensas  Comunicar sus necesidades principales en su vivienda |
|  |
|  |
|  |  | | |  |
|  | **Objetivos principales** |  |  | **Motivaciones** |
|  | Estar informado de los acontecimientos importantes en el edificio | | | Ser miembro activo en su comunidad |
|  |  |
|  |  |
|  | **Retos típicos** |  |  | **Misceláneos** |
|  | Reportar un robo  Hacer un reclamo  Conocer fechas de reuniones  Pagar a tiempo las expensas  (Para el administrador) poner un aviso y que todos se enteren | | |  |
|  |
|  |
|  |
|  | **Lugar de trabajo** |  |  |  |
|  | Su domicilio en relación a la aplicación | | |  |
|  |

## 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 Beneficios**

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

|  |
| --- |
| 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** |
| **Autonomía** |
| **Competencia** |
| **Seguridad** |
| **Amor propio** |
| **Divertido** |
| **Placer** |
| **Inspiración** |
| **Compromiso** |
| **Desafío** |
| **Recompensa** |
| **Estímulo** |
| **Confianza** |
| **Exclusivo** |

**Estéticos**

|  |
| --- |
| Factor |
| **Placer visual** |
| **Placer auditivo** |
| **Consistencia** |
| **Elegante** |

**Ciclo de vida**

|  |
| --- |
| Factor |
| **Instalación** |
| **Iniciación** |
| **Configuración** |
| **Desinstalar** |

## Descripción de la situación actual(Normal Usuario simple)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Contexto | Juan tiene una cita muy importante |
| Pre-condición | La cita fue acordada a las 7:00 am |
| Paso 1 | Juan se toma una ducha y se prepara |
| Paso 2 | Baja al parqueo y hay autos bloqueando su salida |
| Paso 3 | Problema: Ubicar al dueño y pedir que nueva el automóvil |
| Paso 4 | Busca al administrador  Problema: El administrador no se encuentra en su oficina |
| Paso 5 | Juan espera al administrador y éste ubica al dueño |
| Paso 6 |  |
| Paso 7 |  |
| Paso 8 |  |
| Paso 9 |  |
| Paso 10 |  |
| Paso 11 |  |
| Post-condición | Se libera la vía del parqueo de Juan |

**Usuario: Administrador**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Contexto | Carlos necesita llamar a asamblea a los vecinos para limpiar la torrentera que atraviesa el barrio |
| Pre-condición | Se vienen temporadas de lluvia y la alcaldía ha dotado de herramientas y refrigerios. |
| Paso 1 | El administrador deja el comunicado en cada vivienda días antes |
| Paso 2 | Día de la reunión el admirador espera a los vecinos |
| Paso 3 | Problema: no muchas personas se presentan porque no están informados |
| Paso 4 | El administrador realiza control de asistencia |
| Paso 5 |  |
| Paso 6 |  |
| Paso 7 |  |
| Paso 8 |  |
| Paso 9 |  |
| Paso 10 |  |
| Paso 11 |  |
| Post-condición | Realizan la limpieza y sirven refrigerios |

## 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  Poco requerimiento de Hardware |
| Colaboración | El administrador y los usuarios podrán mantenerse comunicados |
| Placer Visual  Elegancia | La aplicación no tendrá propaganda  La aplicación será simple |
| Control | El administrador podrá informar a los miembros oortunamente |
| Seguridad | El usuario podrá alertar sobre algún posible robo o emergencia |

## Descripción de la situación esperada (Usuario)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Contexto | Juan tiene una cita importante |
| Pre-condición | La cita fue acordada a las 7:00  Juan tiene la aplicación instalada su celular |
| Paso 1 | Juan se toma una ducha y se prepara |
| Paso 2 | Baja al parqueo y hay autos bloqueando su salida |
| Paso 3 | Solución: Abre su aplicación y se contacta con el administrador y publica en el muro de la aplicación su problema |
| Paso 4 | Juan logra sacar su auto porque el dueño vio la publicación |
| Paso 5 |  |
| Paso 6 |  |
| Paso 7 |  |
| Paso 8 |  |
| Paso 9 |  |
| Paso 10 |  |
| Paso 11 |  |
| Post-condición | Llega a tiempo a su cita |

**Usuario: Administrador**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Contexto | Carlos necesita llamar a asamblea a los vecinos para limpiar la torrentera que atraviesa el barrio |
| Pre-condición | Se viene la temporada de lluvias la alcaldía ha dotado de herramientas y refrigerios. El administrador y los vecinos |
| Paso 1 | Tienen la aplicación en sus dispositivos  El administrador mediante la aplicación realiza el comunicado |
| Paso 2 | Los miembros del grupo leen el comunicado |
| Paso 3 | El día de la reunión el administrador espera a los vecinos |
| Paso 4 | Varias personas se enteraron oportunamente y asistieron a la reunión |
| Paso 5 | El administrador realiza control de asistencia |
| Paso 6 |  |
| Paso 7 |  |
| Paso 8 |  |
| Paso 9 |  |
| Paso 10 |  |
| Paso 11 |  |
| Post-condición | Se realiza la actividad de limpieza y se sirven refrigerios |

## Funcionalidades del sistema (Usuario)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Identificador | VEA-001 |
| Nombre | Ciclo de vida de publicación de reclamo |
| Datos de entrada | Motivo  Descripción |
| Pre-condición | Internet (datos / wifi)  El usuario debe estar registrado en la aplicación |
| Descripción | La app muestra una opción para registrar el formulario de reclamos  El usuario envía el formulario  El usuario espera |
| Excepciones | No tiene datos  No tiene señal móvil  Llamada entrante |
| Requerimientos de calidad | Los datos deberían mantenerse cargados  El usuario puede tener visibilidad del proceso de su reclamo |
| Datos de salida | Una vez atendido el reclamos se notifica al usuario |
| Post-condición | El usuario se siente satisfecho con la respuesta del administrador |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Identificador | VEA-002 |
| Nombre | Ciclo de vida de publicación de eventos |
| Datos de entrada | Motivo  Descripción (lugar)  Fecha y hora |
| Pre-condición | El numero debe estar registrado en el grupo  Internet /datos / wifi) |
| Descripción | La aplicación muestra la opción de registro de publicación de eventos  Se registra el evento, se publica y se notifica al grupo interesado  Ingresa al evento y toma asistencia |
| Excepciones | No tiene datos  No tiene señal móvil  Llamada entrante |
| Requerimientos de calidad | Desplazar el estado de las invitaciones enviadas  El reenvío de invitación en caso de error |
| Datos de salida | Notificación del registro al administrador  Publicación de bienvenida al residente |
| Post-condición | Usuario activo en el grupo |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Identificador | VEA-003 |
| Nombre | Registro de un residente a un grupo existente |
| Datos de entrada | Ninguno |
| Pre-condición | El numero debe estar registrado en el grupo  Internet /datos / wifi) |
| Descripción | Se descarga la app  La aplicación muestra invitaciones pendientes  Llenado del registro de residente y guardado |
| Excepciones | No tiene datos  No tiene señal móvil  Llamada entrante |
| Requerimientos de calidad | Desplazar el estado de las invitaciones enviadas  El reenvío de invitación en caso de error |
| Datos de salida | Notificación del registro al administrador  Publicación de bienvenida al residente |
| Post-condición | Usuario activo en el grupo |

## Guiones para comunicar el diseño

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Escenario | - Unirse a un grupo (residencia) existente  - Introducir sus datos  - Ver las notificaciones que tenga |
| Diseño de la pantalla | Pantalla de Listado de Grupos (residencias, edificios, etc.) |
| Acción del usuario | Presionar el botón Unirse |
| Reacción de la app móvil | Mostrar Pantalla de Listado de Grupos (residencias, edificios, etc.) |
| Acción del usuario | Seleccionar uno de los grupos |
| Reacción de la app móvil | Mostrar Pantalla Registro de Residente |
| Diseño de la pantalla | Pantalla Principal Residencia (Edificio Victoria) |
| Acción del usuario | Seleccionar opción Mis Notificaciones |
| Reacción de la app móvil | Mostrar Pantalla Mis Notificaciones |
| Acción del usuario | Seleccionar una notificación |
| Reacción de la app móvil | Mostrar Pantalla Detalle Notificación |
| Diseño de la pantalla | Pantalla de Detalle de Notificación |
| Acción del usuario | Ver el detalle de la notificación |

## Heurísticas de evaluación del prototipo

|  |  |
| --- | --- |
| **Heurística** | **Descripción** |
| **Visibilidad del estado del sistema** | El sistema debe informar a los usuarios del estado del sistema, dando una retroalimentación apropiada en un tiempo razonable. |
| **Utilizar el lenguaje de los usuarios** | 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. |
| **Control y libertad para el usuario** | 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. |
| **Consistencia y estándares** | 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. |
| **Prevención de errores** | 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. |
| **Minimizar la carga de la memoria del usuario** | 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. |
| **Flexibilidad y eficiencia de uso** | 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. |
| **Diálogos estéticos y diseño minimalista.** | 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. |
| **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores.** | Los mensajes de error deben expresarse en un lenguaje claro, indicar exactamente el problema y ser constructivos. |