# Preparación del taller

## Información general de la app

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Nombre de la app | DoguiApp |
| Fecha del taller | 30/09/2017 |
| Descripción breve de la app | Aplicación Infantil que permite a los niños conocer las razas de perros |
| Objetivos de la app | Permitir conocer las distintas razas de perros. |
| Fecha de entrega (Estimada) | 19/11/2017 |
| Presupuesto (Estimado) | 100 Sus |

## Información técnica de la app

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

## 

Participantes del taller (Workshop)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rol** | **Nombre** | **Información de contacto** |
| Usuario | Ana Inturias | Niña usuario de la aplicación |
| Líder de Proyecto | Janis Villarroel | 70341135 |
| Ingeniero de Requerimientos | Janis Villarroel | 70341135 |
| Desarrollador 1 | Janis Villarroel | 70341135 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Workshop

## Stakeholders + Rol

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre del Stakeholder** | **Rol (Con la app)** | **Principales objetivos** |
| Ana Inturias | Usuario | Registrarse, revisar la lista de perros de la aplicación |
| Janis Villarroel | Ingeniero de Requerimientos | Moderar grupo, comprender las necesidades de los usuarios y transmitirlas correctamente al grupo |
| Janis Villarroel | Líder de Proyecto | Planificar iteraciones  Gestionar el alcance  Mitigación de riesgos |
| Janis Villarroel | Desarrollador | Escribir código eficiente y de calidad conociendo los imites de tiempo |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Usuario – Persona

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  | **Nombre**: Ana Inturias | |
|  |  |  | |
|  |  |  | |
|  |  | **Lema**: Me encantan los perros | |
|  |  |  | |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  | **Datos personales** |  |  | **Experiencia con móviles** |
|  | Edad: 7  Genero: Femenino  Profesión: Estudiante | | | Experiencia básica |
|  |
|  |
|  | **Características principales** |  |  | **Tareas principales** |
|  | Sociable  Tímida  Alegre | | | Asistir al colegio |
|  |
|  |
|  |  | | |  |
|  | **Objetivos principales** |  |  | **Motivaciones** |
|  | Estar informada acerca de las razas de perros | | | Conocer más acerca de las razas |
|  |  |
|  |  |
|  | **Retos típicos** |  |  | **Misceláneos** |
|  | Nombrar una raza  Reconocer una raza | | |  |
|  |
|  |
|  |
|  | **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 (Usuario)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Contexto | Ana quiere conocer los nombres de las razas existentes |
| Pre-condición | Ana tiene la inquietud de saber más acerca de los perros |
| Paso 1 | Ana pregunta a sus padres, pero ellos no saben mucho al respecto |
| Paso 2 | Ana se siente frustrada |
| Paso 3 |  |
| Paso 4 |  |
| Paso 5 |  |
| Paso 6 |  |
| Paso 7 |  |
| Paso 8 |  |
| Paso 9 |  |
| Paso 10 |  |
| Paso 11 |  |
| Post-condición | Ana se encuentra desanimada por no obtener respuestas |

## Filosofía del producto

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Fácil de usar | La herramienta debe ser intuitiva, fácil de usar y amigable |
| Satisfacción | Los usuarios podrán revisar las razas de perros en pocos pasos |
| Accesibilidad | El usuario puede usar la aplicación en todo momento  Poco requerimiento de Hardware |
| Placer Visual  Elegancia | La aplicación no tendrá propaganda  La aplicación será simple |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## Descripción de la situación esperada (Usuario)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Contexto | Ana quiere conocer los nombres de las razas existentes |
| Pre-condición | Ana tiene la inquietud de saber más acerca de los perros  Ana tiene la aplicación instalada en su celular |
| Paso 1 | Solución: Abre su aplicación y empieza a revisar las razas de perros que están catalogadas en su aplicación |
| Paso 2 | Ana se encuentra satisfecha porque ahora tiene acceso a esa información |
| Paso 3 |  |
| Paso 4 |  |
| Paso 5 |  |
| Paso 6 |  |
| Paso 7 |  |
| Paso 8 |  |
| Paso 9 |  |
| Paso 10 |  |
| Paso 11 |  |
| Post-condición | Ana se encuentra satisfecha porque ahora tiene acceso a esa información |

## Funcionalidades del sistema (Usuario)

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Identificador | DOUI-001 |
| Nombre | Registro de usuario |
| Datos de entrada | Usuario y contraseña |
| Pre-condición | Internet (datos / wifi)  El usuario no debe estar registrado en la aplicación |
| Descripción | La aplicación despliega la opción de registro de usuario, para que posteriormente una vez registrado este pueda ingresar en la aplicación |
| Excepciones | No tiene datos  No tiene señal móvil  Llamada entrante |
| Requerimientos de calidad | El nombre del usuario debe mostrarse, solo usuario registrado puede acceder a la aplicación |
| Datos de salida | Despliegue de la lista de razas de perros |
| Post-condición | El usuario se siente satisfecho |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Identificador | DOUI -002 |
| Nombre | Despliegue de la lista de razas de perros |
| Datos de entrada | Ninguno |
| Pre-condición | Usuario correctamente logeado en la aplicación  Internet /datos / wifi |
| Descripción | Una vez que el usuario se logea en la aplicación se muestra automáticamente la lista de perros disponibles. |
| Excepciones | No tiene datos  No tiene señal móvil  Llamada entrante |
| Requerimientos de calidad | Despliegue de la lista de razas de perros |
| Datos de salida | Despliegue de la lista de razas de perros |
| Post-condición | Usuario activo en la aplicación, con despliegue de la pantalla de razas de perros |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Identificador | DOUI -003 |
| Nombre | Ingreso del usuario en la aplicación |
| Datos de entrada | Usuario y contraseña |
| Pre-condición | El usuario debe estar registrado  Internet /datos / wifi |
| Descripción | El usuario descarga la aplicación y se logea dentro de la aplicación con las credenciales validas |
| Excepciones | No tiene datos  No tiene señal móvil  Llamada entrante |
| Requerimientos de calidad | Control de campos requeridos |
| Datos de salida | Mensaje de éxito cuando el ingreso ha sido satisfactorio, mensaje de error en caso de que las credenciales sean incorrectas |
| Post-condición | Usuario activo |

## Guiones para comunicar el diseño

|  |  |
| --- | --- |
| **Ítem** | **Descripción** |
| Escenario | - Registro a la aplicación  - Ingreso del usuario a la aplicación  - Despliegue de las razas de perros |
| Diseño de la pantalla | Pantalla de Ingreso a la aplicacion |
| Acción del usuario | Presionar el botón de registro de usuario |
| Reacción de la app móvil | Mostrar Pantalla de Registro |
| Acción del usuario | Llenar campos requeridos |
| Reacción de la app móvil | Mostrar mensaje de éxito de registro |
| Diseño de la pantalla | Pantalla de logeo de la aplicación |
| Acción del usuario | Llenado de las credenciales y presionar el botón de ingreso al sistema |
| Reacción de la app móvil | Mostrar pantalla con el listado de razas de perros |
| Acción del usuario | Seleccionar una razas |
| Reacción de la app móvil | Mostrar una imagen de la raza de perro seleccionada |
| Diseño de la pantalla | Pantalla de Visualización de razas |
| Acción del usuario | Ver la imagen de la raza de perro |

## 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. |