

Road to Omnicare

El proceso de diseño para la aplicación de omnicare

Kevin Daniel Basto Anquino

Innovation, E-commerce, Alternatives

Sumario

Resumen.....3

Introducción.....4

Marco teórico.....4

Materiales y Metodología.....4

Resumen

Español

El siguiente artículo busca describir el proceso final de desarrollo del proyecto, yendo paso a paso por el mismo proceso en búsqueda de explicar y justificar las decisiones tomadas en el mismo proyecto.

A través del proyecto estudiamos los motivos que moldearon al proyecto en su estado actual, sabiendo esto, el proyecto fue pasando por tres partes para llegar a su estado actual:

- Educación de requisitos
- Diseño del sistema
- Pruebas de usabilidad

Inglés

The following article wants to describe the final process of how this project was developed, going step by step in the process for the sake of explain and justify the decisions taken during the same project.

Through the project, we study the reasons which lead the project to it's current status. Asserting this, we know that the project went through three phases before reaching its current state. This phases where:

- Requirement Research
- interface Modeling
- Usability tests

Introducción

El proyecto es un sistema de comercio electrónico en línea para la empresa Omnicare, con este proyecto se busca aumentar la venta de productos en línea de la misma y poder generar un espacio exclusivo de la misma empresa por la cual se tenga un control vertical de la experiencia de compra y manejo de ofertas. La justificación del proyecto se basa en la actual adopción de las tecnologías web en el día de redacción de este proyecto. Usando las estadísticas de sólo México, se sabe que 84 millones de mexicanos son usuarios de internet, por lo que se puede asumir que deben de contar con acceso a algún sistema computacional con acceso a internet, tanto así como que se sabe que anualmente omnilife vende cerca de 6 mil millones de pesos anualmente. Por lo que sabiendo esto, se evidencia la justificaciones de reducir la complejidad de acceso a los productos de omnilife, sin verse involucrado de forma directa de la misma empresa, reduciendo el costo de acceso a sus productos.

Marco teórico

Dada la carencia de problemática general y la problemática que se busca resolver, mas bien entra en el área de una solicitud de un particular, no se presenta un marco teórico, más allá de la información prevista con respecto a los comercios electrónicos actualmente presentes

Materiales y Metodología

Los materiales utilizados son herramientas gratuitas de software actualmente al alcance de todos, siendo las más relevantes:

- LibreOffice Writer
- Google surveys
- Figma (modelado de wireframes)

Sabiendo de las herramientas utilizadas el proceso se puede analizar en las tres fases de su desarrollo, siendo estas:

- Análisis
- Diseño
- Pruebas

siendo que durante la fase de análisis se busco generar los requisitos de la aplicación partiendo de múltiples fuentes de información y asignando su relevancia en base a su interacción con el mismo software, siendo así, que pudimos priorizar a nuestros stakeholders de la siguiente manera

- Consumidor
- Staff
- Desarrollador del proyecto

- Cliente

Sin embargo tratemos de entender el porque el orden fue establecido como fue establecido; si bien, se menciona que el proyecto ordena a sus stakeholders en base a su interacción con el sistema, tanto el cliente de la aplicación como el desarrollador del proyecto deben tener cierto peso en el proceso de desarrollo del proyecto. Una vez asentada esa prioridad se procede a la investigación por medio de entrevistas e investigación en páginas alternativas para poder generar un documento de requisitos para modelar el sistema en palabras que pudieran definir al proyecto.

Asentada la base con la educación de requisitos en el proceso de desarrollo se partió de los requisitos para poder generar los wireframes del mismo proyecto, sin embargo no hay mayores restricciones que respetar el esquema de colores asentado por la empresa.

Una vez asentado el diseño se procedió al proceso de pruebas en el que se buscó observar a que varios usuarios interactúen con el proyecto y así poder entender los aciertos como los desaciertos del mismo proyecto, afín de lograr una interfaz sobria y que cumpla con el proceso de desarrollo.

Resultado

Los resultados de nuestras pruebas de usabilidad generan resultados satisfactorios, puesto que si bien se tomo en muy alta estima a los clientes, también tenemos en cuenta que sus resultados son conflictivos entre ellos, por lo que se requieren más pruebas en el proyecto y se pretende que en el futuro se realicen más iteraciones afín de poder pulir el proyecto que tenemos como base.

Conclusión

Es bien sabido que el proyecto no es una innovación en sí, sino la iteración de un producto con una base montada con la asunción de que al estar en línea cuenta con la misma probabilidad de funcionar que otros proyectos conocidos tales como Amazon o Mercado Libre, sin embargo, al enfocarse en un producto altamente consumido y con un nicho de mercado que suele invertir de forma reiterativa en estos productos, no es un secreto que se busque reiterar este proyecto para mantener vivo al mismo