

# *Diseño de Sistemas Interactivos:*

## *Entrega P2-Grupo3*



*Víctor Herranz Sánchez, 100429052  
Adham Hamdoun el Amrani, 100429031  
Luis Martín González, 100429145  
Marco Antonio Merola, 100413665*

## **Introducción:**

En el siguiente documento presentaremos el diseño y prototipado de la interacción de nuestro futuro sistema Size Converter.

Nuestra propuesta de valor sigue siendo un convertidor de tallas entre las distintas marcas de ropa, no obstante, a la hora de pensar en la implementación, hemos decidido añadir más funcionalidades además de un convertidor de tallas que toma en cuenta marca y formato regional. De esta forma, nuestros usuarios no tendrán problemas en encontrar una prenda que se ajuste a sus medidas.

Abordaremos tanto la creación de un conjunto de preferred states, su prototipo en sketches de baja fidelidad, la elección de un prototipo a partir de ideas de los 4 anteriores, el diseño de un prototipo de alta fidelidad con el uso de wireframes y finalmente su implementación en Angular.

# Índice

<b>Introducción:</b>	<b>1</b>
<b>Fase 1: Presentación de los “Preferred States”.</b>	<b>3</b>
Técnicas utilizadas	3
Preferred state 1:	3
Preferred state 2:	4
Preferred state 3:	5
Preferred state 4:	6
<b>Fase 2: Fase Divergente. Conceptos de Diseño. Sketches.</b>	<b>7</b>
Sketch 1:	7
Sketch 2:	9
Sketch 3:	12
Sketch 4:	13
<b>Fase 3: Fase Convergente. Selección de un Concepto de Diseño.</b>	<b>14</b>
Proceso de selección:	14
Ventajas y desventajas del Preferred State 1:	14
Ventajas y desventajas del Preferred State 2:	14
Ventajas y desventajas del Preferred State 3:	15
Ventajas y desventajas del Preferred State 4:	15
Preferred State Final:	15
Requisitos:	17
Sketch:	19
<b>Fase 4: Diseño Final. Escenario y Detalles de Diseño. Wireframes.</b>	<b>20</b>
Descripción del diseño final:	21
Storyboard:	21
Storyboard 1:	22
Storyboard 2:	24
Storyboard 3:	27
<b>Fase 5: Reseña técnica y entregable de código.</b>	<b>28</b>
Decisiones tecnológicas:	28
Manual de usuario:	29

# Fase 1: Presentación de los “Preferred States”.

## Técnicas utilizadas

La primera fase del proyecto se basa en crear diferentes “Preferred State” según el criterio de cada integrante del grupo. Evidentemente todos hemos creado los “Preferred State” sin consultarnos el uno al otro para que la opinión de uno no influya en el resto.

Para la creación del “Preferred State” hemos escogido un elemento de cada tipo según lo que se nos especificó en clase. Los diferentes aspectos clave son:

- **Usuarios:** persona que pensamos que podría utilizar la aplicación.
- **Objetivos:** meta que el usuario quiere alcanzar.
- **Acciones:** situación en la que se quiere diseñar.
- **Espacio:** características del lugar donde ocurre la acción.
- **Recursos:** elemento necesario para nuestro contexto de diseño.
- **Pain point:** principal problema que queremos mitigar.
- **Futuro:** posibles mejoras para el futuro del contexto de diseño.

### Preferred state 1:

- **Usuarios:** Usuario 6 (Pide ropa online y tiene problemas de formato).
- **Objetivos:** Antes de hacer un pedido internacional, mirar el sistema con diferentes tallas.
- **Acciones:** Se trata de forma diferente a estos usuarios en tiendas físicas.
- **Espacio:** Diferentes tiendas y webs de moda online.
- **Recursos:** Una aplicación móvil que guarde tus medidas.
- **Pain point:** Errores al hacer transformaciones, ya sea por culpa del fabricante o inexactitudes del formato.
- **Futuro:** Nivel de satisfacción.

La usuaria 6 (Lucía) quiere pedir unas camisetas de la NBA por la tienda oficial de la NBA de los Estados Unidos de América, ya que tiene un código de descuento desde esa página. Se encuentra con un problema, el pedido es internacional, por lo que el formato es diferente.

No puede ir a tiendas físicas porque perdería el código de descuento, y además vive alejada de la ciudad, por lo que le es complicado ir a una tienda para probarse la camiseta primero, por lo que prefiere comprar dicha camiseta por internet.

Lucía no conoce de manera detallada el formato estadounidense, por lo que decide hacer uso de una aplicación móvil que dadas unas medidas específicas te devuelve una aproximación de una talla.

El sistema no es perfecto, ya que utiliza unos cálculos que pueden venir sesgados según diferentes marcas o diferentes tipos de prendas, por lo que el sistema es fiable, pero no infalible.

Para intentar remediar el problema, lo que haremos será implementar un sistema que te diga cómo de satisfecho está con x prenda de x marca. De esta manera, podemos ver el nivel de satisfacción de los usuarios, y según si el nivel de satisfacción es mayor o menor tomar diferentes medidas para que las aproximaciones sean las mejores posibles.

## Preferred state 2:

- **Usuarios:** Usuario 2. (Siempre compra ropa del mismo lugar)
- **Objetivos:** Explorar marcas sin invertir mucho tiempo.
- **Acciones:** Al verse como clientes regulares y no disponer del tiempo necesario, pasan desapercibidos aunque quieran explorar otros estilos.
- **Espacio:** Desde su lugar de estudio, trabajo o entreno.
- **Recursos:** Una aplicación móvil que guarde tus medidas.
- **Pain point:** Que los usuarios no quieran utilizar la aplicación en un lugar en el cuál estén ocupados.
- **Futuro:** Que se pueda probar la ropa de forma virtual para saber cómo quedará. (Por ejemplo: cuánto sobra de hombros, cintura, torso y cuello de una camiseta)

Andrea es un usuario con falta de tiempo libre que quiere comenzar a comprar ropa online y no tratar con el problema de la diferencia de tallas entre marcas. Siempre compra ropa de la tienda más cercana puesto que conoce su talla y no tiene tiempo de explorar otras marcas.

A Andrea le gustaría olvidarse de este tipo de problemas secundarios y tener una herramienta que haga el trabajo por ella, por lo que decide instalarse una aplicación que le permita almacenar sus tallas y convertirlas a otras tiendas para saber qué marcas ofrecen la suya.

Todo esto ocurre de casualidad dado que nuestro usuario se encontraba en una reunión familiar y escuchó a una persona hablar del sistema. No obstante, a ella no le gustaría que se utilicen o almacenen sus datos para otros fines y piensa que, si una tienda no tiene su talla, la app no va a poder ayudarle de todas formas, por lo que es reacio a utilizarla en un principio.

Al enterarse de la prueba de tallas virtualmente, se registra en el sistema con datos falsos para probar la utilidad del sistema, por un lado lo hace porque no hay más aplicaciones de ese estilo y por otro tiene curiosidad por la prueba virtual de zapatillas.

Al entrar, la aplicación cumple sus expectativas dentro de lo que se esperaba, aunque cree que es muy básica y le gustaría que tuviese funcionalidades como avisar a los clientes cuando hay disponibilidad de una talla agregada a un carrito.

### Preferred state 3:

- **Usuario:** Usuario 3. (Usuario alto con problemas para encontrar ropa formal)
- **Objetivos:** Comprar ropa y zapatos y saber que le va a servir.
- **Acciones:** Hoy en día a nuestros usuarios se les discrimina mediante la ausencia de sus tallas, aumento de precios o tiendas dedicadas.
- **Espacio:** Personas con cuerpos poco comunes y que pida sobre todo online.
- **Recursos:** No hay tecnologías actuales para este problema.
- **Pain Point:** No se pueden conocer las tallas de todas las tiendas en el mundo.
- **Futuro:** En el futuro se podrán añadir un convertidor de tallas distinto en función del país en el que se encuentren los usuarios.

José Miguel es una persona que suele viajar mucho debido a opciones de trabajo que se le presentan a menudo, sin embargo al realizar estos viajes y en distintos países, ha realizado compras online en diversos negocios a lo largo de su vida.

Justamente, ha tenido bastantes problemas al saber qué talla corresponde a su cuerpo en los distintos negocios, y además ha tenido dificultades al determinar su talla en diversas medidas del sistema internacional.

A José Miguel le gustaría arreglar este problema utilizando una aplicación que sirva de traductor de tallas entre marcas y medidas internacionales.

José Miguel cree que probar su ropa de forma virtual antes de comprarla le ayudaría a ahorrar tiempo y trámites en devoluciones.

Además, se podría ahorrar una buena cantidad de inconvenientes. Actualmente él cree que no hay tecnologías que puedan solucionar su problema y hay tal cantidad de negocios en el mundo que ve imposible la solución a su problema.

## Preferred state 4:

- **Usuario:** Usuario 4 (Usuario con problemas para tener anotadas todas las tallas)
- **Objetivos:** Comprar ropa para familiares y saber que le va a servir.
- **Acciones:** Normalmente, los usuarios no tienen una libreta con todas las tallas y deben preguntar por ellas.
- **Espacio:** Personas con la responsabilidad de comprar ropa a los demás.
- **Recursos:** No hay tecnologías actuales para este problema además además de una aplicación que sirva de libreta o una hoja de cálculo.
- **Pain Point:** La talla de los menores de 16 años deben ser actualizadas con frecuencia.
- **Futuro:** En el futuro se podrán añadir notas para apuntar las tallas de amigos y familiares para regalos.

Sergio es un padre de familia bastante alto y delgado al cual le gusta hacer regalos a amigos y familia. Debido a esto, tiene que tener una libreta con las tallas de sus sobrinos para comprarles cosas, pero a cada año que pasa tiene que actualizarla porque los niños crecen y deja de servir.

Además, sólo puede comprar en tiendas que sabe que ofrecen las tallas de sus sobrinos, y no suele salir de 2 o 3 tiendas. Además, debido a su altura, tiene que ceñirse a tiendas muy específicas que ofrezcan ropa para personas altas o resignarse a ir a tiendas especializadas.

Por esto, Sergio siempre acaba gastando más dinero del que debe ya que no encuentra apenas lo que busca y se acaba conformando con lo que encuentra.

## Fase 2: Fase Divergente. Conceptos de Diseño. Sketches.

La segunda fase consta de los diferentes sketches que el usuario desarrolla para más adelante utilizarlos como idea para el prototipo.

Sketch 1:



# SizeConverter

Resultado

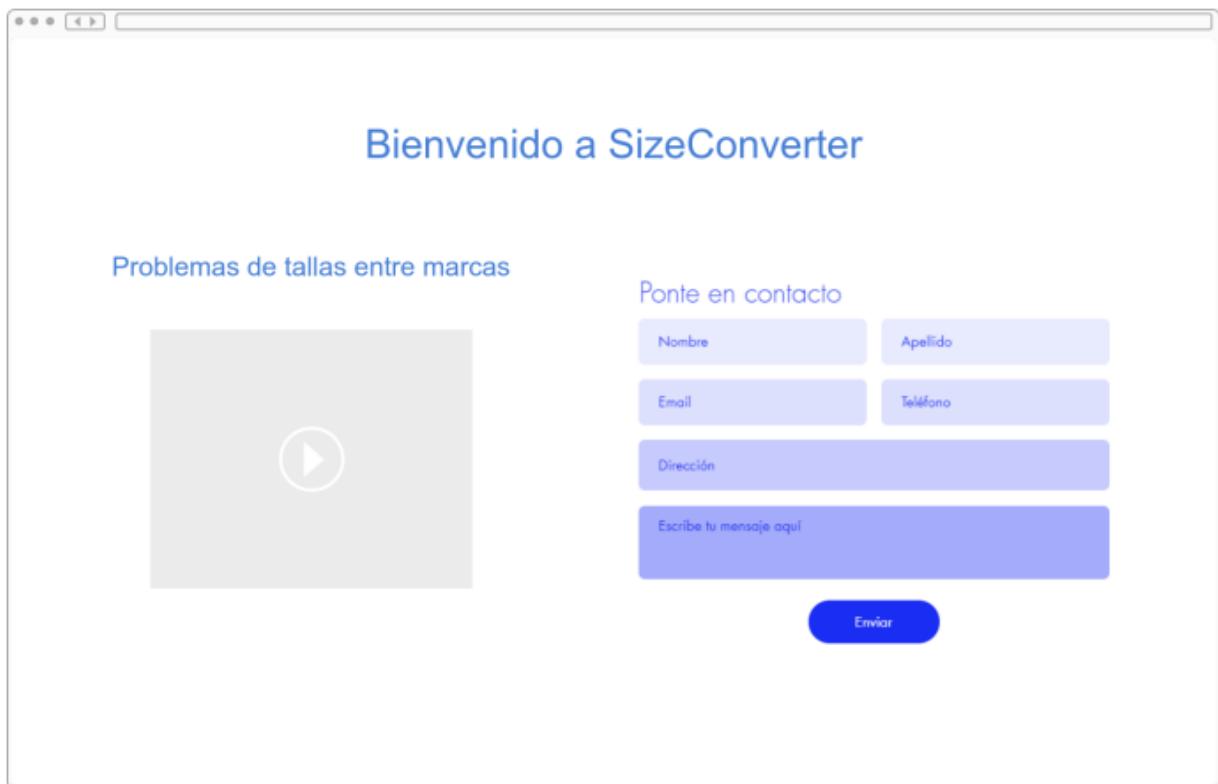
¿Está satisfecho/a con el resultado?



Añadir valoración



## Sketch 2:



Prueba nuestro sistema de recomendación de tallas

Zapatillas      Camisetas      Pantalones



Búsqueda del modelo

SizeConverter

Modelo

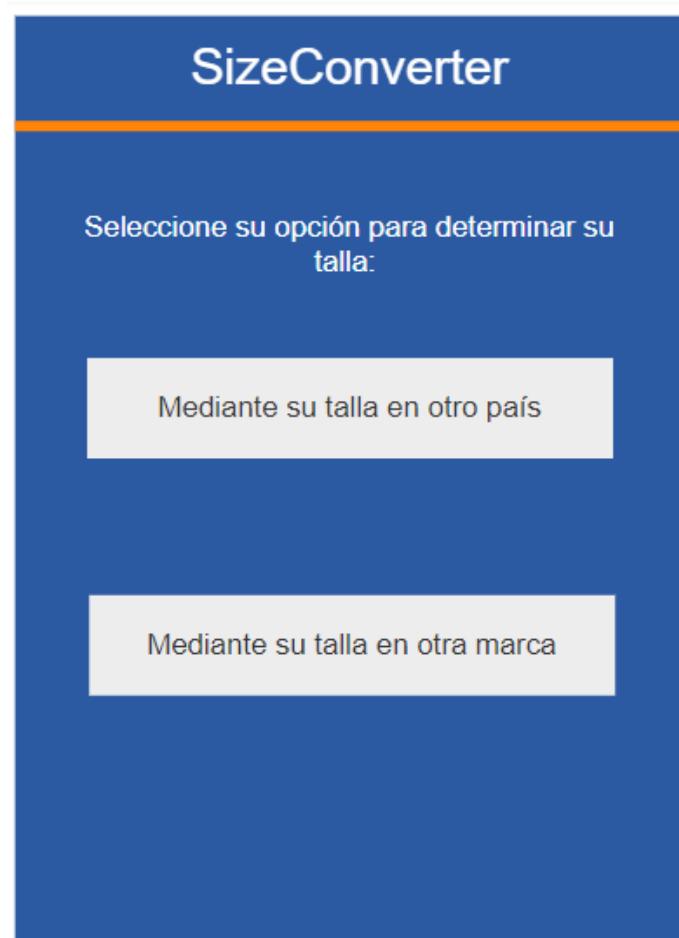
Filtros



Modelo con la talla previamente seleccionada

The screenshot shows a Converse product page. At the top, there's a navigation bar with the Converse logo, a search icon, and a shopping cart icon. Below the navigation, the text "Modelo con la talla previamente seleccionada" is displayed. The main focus is a large image of a black Chuck Taylor All Star Classic high-top sneaker, viewed from a three-quarter angle. To the right of the shoe, product details are listed: "Chuck Taylor All Star Classic", "75,00 €", and "UNISEX HIGH TOP SHOE". A note below states, "The most iconic, ever." followed by a link "More info". Below this, a color swatch section shows "Black" and "M9160C" next to a grid of color options: white, black, red, blue, and green. A note at the bottom left says, "These shoes run large. We recommend going a half size down.", and a "Size Guide" link is provided. A "Standard" size selection box is also visible.

### Sketch 3:



## Sketch 4:

SizeConverter

País      Login

Centímetros      Tallas

Marca

Formato

Edad

Altura

Ver resultados

## Fase 3: Fase Convergente. Selección de un Concepto de Diseño.

La fase 3 consta de 3 partes principales. En la primera parte, haremos unas breves críticas de los diferentes preferred states que hemos realizado. Esto lo hacemos para elegir un contexto de diseño final que concuerde según nuestra opinión. Finalmente, haremos unos breves requisitos y un sketch de cómo queremos que el sistema sea.

### Proceso de selección:

Para elegir el diseño final, lo que hemos hecho ha sido reunirnos todos juntos e ir mostrando cada uno su respectivo concepto de diseño y razonar por qué lo ha elegido. Después de esta presentación, hemos votado todos por el mejor diseño y lo hemos tomado como base para la siguiente fase. Una vez elegida la base, hemos añadido un par de claves más para terminar de redondear el concepto de diseño final.

### Ventajas y desventajas del Preferred State 1:

- Ventajas:
  1. Se reduce en gran medida los sesgos que pudieran existir, considerando la opinión de diversos usuarios, para así idear un sistema de recomendación lo más preciso posible.
  2. La conversión de formato de talla entre país permitirá una funcionalidad muy útil que sirve a viajeros y puede ser inclusiva para personas de muchos países.
- Desventajas:
  1. A pesar de que se realicen diversas medidas considerando una gran cantidad de datos para recomendar la ropa que mejor se ajuste, es realmente imposible determinar cuál será la mejor talla, pues siempre existirá un margen de error.
  2. La posibilidad de que formatos menos utilizados no sean considerados pudiera hacer que ciertos usuarios no se sientan incluidos.

### Ventajas y desventajas del Preferred State 2:

- Ventajas:
  1. Nuestra aplicación puede ayudar a otros usuarios como Andrea a explorar diferentes marcas, y que además obtenga un resultado cercano al deseado en su tienda de confianza. Gracias a la prueba virtual de ropa.
  2. Una conversión correcta entre diferentes marcas, puede ayudar a los diferentes comercios a ofrecer un servicio parecido al presencial (probarte la ropa in situ) mediante un sistema virtual y por lo tanto puedes hacerlo desde casa.
- Desventajas:
  1. El usuario a lo mejor no desea explorar diferentes marcas, por lo que si el usuario sabe cómo le va a quedar la ropa ya que tiene experiencia con esa marca, no tendría sentido ni la prueba virtual ni el sistema en sí.
  2. El mayor pain point de esta solución no creemos que sea ese exactamente, ya que la idea del sistema es que tu sepas tus medidas y que logres una conversión de dichas

medidas. Por lo que el pain point lo más seguro es que cambie respecto al que está escrito. Por ejemplo, errores en las diferentes conversiones.

### Ventajas y desventajas del Preferred State 3:

- Ventajas:
  1. José Miguel no tiene problemas de dinero, por lo que puede comprar prácticamente en cualquier tienda.
  2. Nuestra aplicación podrá ayudarle a traducir las tallas españolas a las de otros países y viceversa.
- Desventajas:
  1. La desventaja clara es que no le será fácil encontrar tallas que le queden bien a nivel de mangas y piernas ya que es muy alto.
  2. Otra desventaja es que le será prácticamente imposible a nuestra aplicación tener todas las marcas de tallas de todas las tiendas del mundo y además actualizadas, por lo que podrá encontrar problemas en determinadas tiendas extranjeras.

### Ventajas y desventajas del Preferred State 4:

- Ventajas:
  1. La aplicación le permite al usuario guardar las tallas de una o más personas.
  2. La funcionalidad además de permitirle poder comprar ropa para los demás sin preguntarles constantemente su talla, le permite hacer regalos sorpresa.
- Desventajas:
  1. Hay que actualizar todas las tallas con frecuencia en el caso de que los familiares menores de 16 años crezcan, alguna pareja decida tener hijos, alguien acabe hospitalizado, etc.
  2. La aplicación puede recomendar tallas que se ajusten mejor a ciertas medidas, pero no puede mostrar tallas existentes.

### Preferred State Final:

El Preferred State final que hemos elegido como base es el tercero. Escogiendo tópicos de los otros preferred states que nos parezcan interesantes. Lo más llamativo de los otros estados está relacionado con la valoración de las diferentes conversiones y la prueba de tallas de manera virtual. Por lo que hemos pensado en implementar una de las dos e incluir la virtualización en el apartado de funcionalidades para el futuro.

Vemos interesante el nivel de satisfacción para poder resolver problemas de conversión. Si vemos que los usuarios no están conformes con el tallaje de algún artículo que han comprado, podríamos ir añadiendo "parches" a las conversiones y mejorando así el sistema.

Por otro lado, vemos interesante la prueba virtual de ropa para casos en los que el usuario desea los artículos de una forma determinada, por ejemplo más holgado o más estrecho.

En consecuencia a estos cambios, también hemos decidido cambiar el punto débil del sistema y los recursos necesarios para este contexto.

Como queremos mitigar los posibles errores de conversión de las tallas, pensamos que el principal punto débil de nuestro sistema es que los fabricantes utilicen métricas diferentes y nuestro sistema devuelva un resultado “erróneo”.

- **Usuario:** Usuario 3 (Usuario alto con problemas para encontrar ropa formal)
- **Objetivos:** Comprar ropa y zapatos y saber que le va a servir.
- **Acciones:** Hoy en día a nuestros usuarios se les discrimina mediante la ausencia de sus tallas, aumento de precios o tiendas dedicadas.
- **Espacio:** Personas con cuerpos poco comunes y que pida sobre todo online.
- **Recursos:** Una aplicación o web que guarde tus medidas.
- **Pain Point:** Errores al hacer transformaciones, ya sea por culpa del fabricante o inexactitudes del formato.
- **Futuro:** Que se pueda probar la ropa de forma virtual para saber cómo quedará (Por ejemplo: cuánto sobra de hombros, cintura, torso y cuello de una camiseta) y añadir una valoración de la conversión.

Luisa es una apasionada por el coaching, videoconferencias y presentaciones motivacionales para multinacionales y emprendedores multimillonarios que buscan darle un giro a su negocio. Para ella, la imagen que transmite es un negocio y su fuente de sostenimiento.

Luisa es una persona alta y que cuenta con una complexión física más ancha que la promedio, sumado a esto ha tenido problemas con la tiroides que han afectado su metabolismo. A pesar de retomar una nueva rutina de ejercicios y alimentación, hace unos días, una empresa japonesa solicitó el servicio de coaching que ofrece Luisa, por lo que ella está buscando ropa formal que se ajuste a su nuevo tipo de cuerpo y la necesita rápidamente antes de la fecha del evento.

Luisa vive en una zona muy alejada de comercios y los pocos comercios que hay cerca, no le ofrecen una talla adecuada a un precio razonable, por lo que ve como mejor opción buscar nueva ropa a través de internet.

Sin embargo, no confía en que la nueva ropa se ajuste correctamente, además desconoce su talla, puesto que no ha comprado ropa adecuada a su cambio físico. Ella considera que probarse ropa de forma virtual, e introducir y guardar sus medidas corporales nuevas en una especie de traductor de medidas a tallas de diversos países podría minimizar los errores y ahorrarle tiempo, y además contribuir a su trabajo. Por otro lado, la opinión de otros usuarios sobre los artículos en los que está interesada, cree que podría ayudarla en la elección de la talla que mejor se adapte a ella.

Actualmente ella cree que no hay tecnologías que puedan solucionar su problema y hay tal cantidad de negocios en el mundo que ve imposible la solución a su problema.

## Requisitos:

Para la especificación de requisitos, vamos a utilizar una plantilla parecida a la anterior entrega. Pero adaptada para este usuario y las funcionalidades necesarias para la implementación.

Identificador	XX	Tipo	F/NF	Prioridad	Baja/Media/Alta
Caso de uso	Contexto en el que se define el requisito.				
Descripción	Descripción del requisito.				
Justificación	Por qué el usuario precisa de esta funcionalidad.				
Origen	Qué usuario lo ha solicitado. (Para nuestro caso, será solo el Usuario 3)				
Criterios de Validación	Qué aspectos debe cumplir nuestro sistema para que el requisito se dé por cumplimentado.				

Identificador	RF-1	Tipo	F	Prioridad	Alta
Caso de uso	Introducir mis medidas corporales.				
Descripción	Guardar las medidas corporales que introduzca el usuario por pantalla.				
Justificación	Todos los usuarios que deseen utilizar el sistema, deberán introducir sus datos.				
Origen	Usuario 3.				
Criterios de Validación	Guardar y poder visualizar en el sistema todos los datos correspondientes en la base de datos.				

Identificador	RF-2	Tipo	F	Prioridad	Alta
Caso de uso	Conversión de medida corporal a talla en formato europeo.				
Descripción	Las medidas introducidas por el usuario tienen que convertirse a una talla en formato europeo.				
Justificación	Los usuarios que utilicen esta funcionalidad no saben cual es su talla exactamente y para mitigar este problema existe este requisito.				
Origen	Usuario 3.				
Criterios de Validación	Buscar una camiseta con una etiqueta que contenga distintos formatos y verificar que se corresponde con la generada				

Identificador	RF-3	Tipo	F	Prioridad	Media
Caso de uso	Valorar las conversiones				
Descripción	Se deberá implementar un sistema de valoraciones con estrellas de tal modo que un usuario pueda marcar si la conversión de tallas que hizo nuestra app es correcta y vigente o si necesita actualizarse.				
Justificación	La aplicación debe actualizarse a los cambios de talla que realicen las tiendas con el paso del tiempo, y el feedback de los usuarios es muy importante para ello.				
Origen	Usuario 3.				
Criterios de Validación	Al añadir el artículo, ver si el número de estrellas se corresponde con el valor introducido por el usuario				

Identificador	RF-4	Tipo	F	Prioridad	Media
Caso de uso	Prueba virtual de tallas				
Descripción	Se tiene que poder visualizar como quedaría la prenda de una talla X para las medidas que se hayan introducido.				
Justificación	Los usuarios quieren saber cómo les va a quedar la prenda deseada antes de comprarla.				
Origen	Usuario 3.				
Criterios de Validación	Comprar una prenda y determinar si la prueba virtual corresponde con la realidad.				

Identificador	RF-5	Tipo	F	Prioridad	Media
Caso de uso	Convertir tallas de la UE a UK/EEUU/ITA y viceversa				
Descripción	El sistema deberá implementar un sistema que permita "traducir" las tallas del usuario entre los sistemas de tallas de la Unión Europea, Reino Unido, Estados Unidos e Italia.				
Justificación	Los usuarios deben poder usar nuestra aplicación tanto dentro de Europa como en cualquier parte del mundo.				
Origen	Usuario 3.				
Criterios de Validación	Al mirar las tallas que corresponden al usuario en diferentes tiendas, pulsar en el icono de EUR, cambiar a otros sistemas y probar que es correcto.				

Sketch:



The wireframe shows a mobile application interface for 'SizeConverter'. At the top right is a user icon. The title 'SizeConverter' is at the top center. Below it is the instruction 'Introduzca sus medidas ?'. A vertical list of body parts with input fields: 'Hombros', 'Pecho', 'Cintura', 'Cadera', and 'Largo'. At the bottom is a blue 'Convertir' button.

The wireframe shows a mobile application interface for 'SizeConverter'. At the top right is a user icon. The title 'SizeConverter' is at the top center. Below it is a 'Resultado' section. Underneath is a question '¿Está satisfecho con el resultado?'. It features a 5-star rating with all stars filled orange. Below the rating is a button 'Añadir valoración >'. At the bottom is a blue button 'Probar talla virtualmente'.

## Fase 4: Diseño Final. Escenario y Detalles de Diseño. Wireframes.

En esta fase, vamos a definir de manera más concreta cómo va a ser el preferred state final de nuestro diseño. Después podremos ver un prototipo más concreto de cómo queremos que sea la interfaz de nuestro contexto de diseño y como el usuario podría interactuar con él.

## **Descripción del diseño final:**

En esta parte, explicaremos cómo será el diseño final y en qué requisitos nos centraremos para la implementación final de la página web.

En primer lugar, se ha propuesto la elaboración de un header y un footer bastante simples y con un diseño minimalista. Además se propone la realización de componentes poco cargados en los cuales se empleen imágenes para que el usuario entienda qué opciones se le presentan en todo momento con un simple vistazo, para así garantizar la inclusión de usuarios con cierto tipo de discapacidad y que la interfaz sea fácil de usar. Es decir, en primer lugar, una opción que permita elegir para qué prenda se desea realizar una conversión, y en segundo lugar si desea proporcionar sus medidas para determinar una talla, o si por el contrario prefiere dar su talla en una marca o país y realizar la conversión de ahí a una marca destino o país destino. Sin embargo, se ha optado por no implementar la opción de medidas corporales.

La implementación final es muy parecida a la idea de la fase 3, pero por ahora no implementaremos la prueba virtual de tallas, ya que vemos que es algo que puede ser complejo y no creemos que sea la mejor idea para implementar en este momento. Optamos por implementar una funcionalidad más simple.

La implementación final abordará los requisitos funcionales 3 y 5 principalmente. El sistema será capaz de convertir tallas de diferentes países al formato deseado. La interfaz de la web, también será parecida al sketch de la fase 3, con pequeñas diferencias.

Para concluir, la implementación de nuestro sistema se basa en poner como input una talla propia de un formato y al hacer clic en convertir, se devuelve el equivalente en la tienda seleccionada y en el formato del país seleccionado. Una vez generada la conversión de la talla, se podrá valorar con un desplegable.

## **Storyboard:**

En esta parte, explicaremos de forma gradual cómo funcionará el sistema mediante diferentes imágenes del prototipo y pequeños pasos con una pequeña explicación.

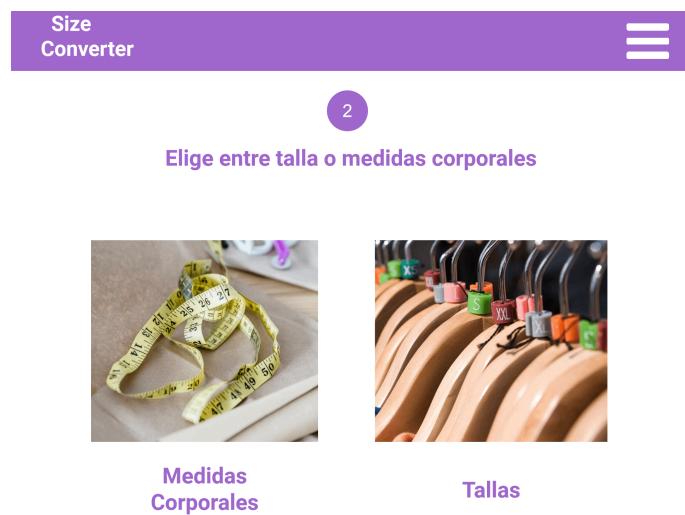
Tenemos diferentes Storyboard dependiendo de las opciones que elija el usuario. Por lo que habrá varios diseños con pequeños cambios. Pero en general, son bastante parecidos.

## Storyboard 1:

1. Inicio de la web. Al iniciar el prototipo tenemos 3 opciones: camisetas, pantalones y zapatos.



2. Elección de la prenda que se desea convertir.
3. Elegir entre introducir nuestras medidas corporales o introducir una talla ya conocida por el usuario en una de las tiendas soportadas.



4. El usuario desea introducir una talla ya conocida.

5. El usuario tiene que llenar el formulario para obtener la conversión de la talla.

Size  
Converter

3  
Rellena tus datos

Pais Origen → País Destino

Marca Origen → Marca Destino

Tu talla

Convertir



6. El usuario ve el resultado, las conversiones anteriores que ya ha realizado y sus valoraciones.

Size  
Converter

3  
Rellena tus datos

Pais Origen → País Destino

Marca Origen → Marca Destino

Tu talla

Convertir

Resultado

Añade tu valoración

★★★★★

Prenda	Origen	Destino	Valoración
Camiseta	Europa	Gran Bretaña	★★★★★
Pantalón	Europa	México	★★★★★
Zapatillas	Europa	Estados Unidos	★★★★★



7. El usuario puede valorar cómo ha sido la conversión.

The screenshot shows a purple-themed mobile application interface. At the top, it says "Size Converter" and has a menu icon. Below that, a circular progress bar with the number "3" indicates the steps of a process. The main heading is "Rellena tus datos". There are two sets of dropdown menus: "Pais Origen" and "Pais Destino", and "Marca Origen" and "Marca Destino", each with an arrow pointing from origin to destination. Below these are fields for "Tu talla" and a "Convertir" button. A "Resultado" field is shown below the conversion button. At the bottom, there's a section titled "Añade tu valoración" with a 5-star rating icon. A table displays four items with their origin, destination, and a star rating for conversion quality:

Prenda	Origen	Destino	Valoración
Camiseta	Europa	Gran Bretaña	★★★★★
Pantalón	Europa	México	★★★★★
Zapatillas	Europa	Estados Unidos	★★★★★
Zapatillas	Europa	Italia	★★★★★

At the very bottom, there's a footer with a question mark icon, a link to "SizeConverter 2022-Política de cookies-Información legal-contacto", and social media icons for Instagram, Facebook, and Twitter.

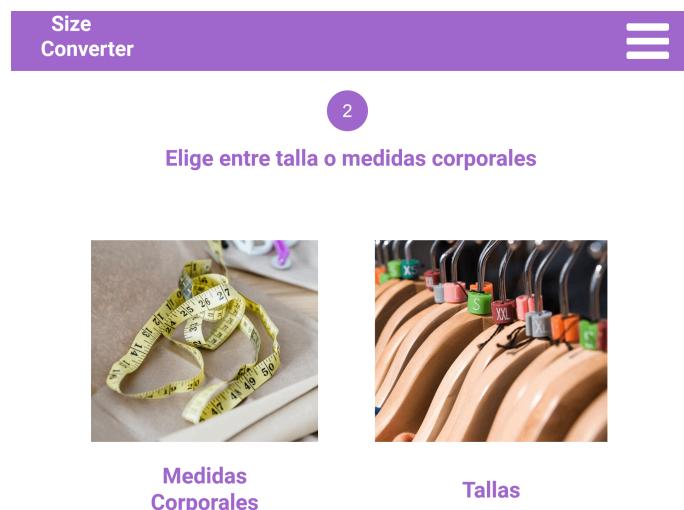
## Storyboard 2:

1. Inicio de la web. Al iniciar el prototipo tenemos 3 opciones: camisetas, pantalones y zapatos.

The screenshot shows the first step of the process, indicated by a circular progress bar with the number "1". The main heading is "No vuelvas a equivocarte en tu talla Utiliza nuestro sistema de conversión de tallas entre diferentes marcas y países en 4 simples pasos". Below this, there's a sub-section titled "Elige tu prenda" with three categories: "Camisetas", "Pantalones", and "Zapatillas", each accompanied by a small image of the item.

The footer of the app includes a question mark icon, a link to "SizeConverter 2022-Política de cookies-Información legal-contacto", and social media icons for Instagram, Facebook, and Twitter.

2. Elección de la prenda que se desea convertir.
3. Elegir entre introducir nuestras medidas corporales o introducir ya una talla conocida por el usuario.



4. El usuario desea introducir las medidas corporales para saber su talla.
5. El usuario tiene que llenar el formulario para obtener la conversión de la talla.

The screenshot shows the third step of the process. At the top, it says "Size Converter" and has a menu icon. A circular progress indicator with the number "3" is shown. Below it, the text "Rellena tus datos" (Fill in your data) is displayed. There are six input fields arranged in two rows of three: "Hombros" (Shoulder), "Cadera" (Hips), "Largo" (Length); "Pecho" (Breast), "Cintura" (Waist), "Longitud de pie" (Foot length). Below these is a row with "País Destino" (Destination Country) and "Marca Destino" (Destination Brand), each with a dropdown arrow icon. At the bottom is a purple "Convertir" (Convert) button.

6. El usuario ve el resultado, las conversiones anteriores que ya ha realizado y sus valoraciones.

**Size  
Converter**

3  
Rellena tus datos

Hombros	Cadera	Largo	
Pecho	Cintura	Longitud de pie	
Pais Destino	↓	Marca Destino	↓
Convertir			
Resultado			

Añade tu valoración

★★★★★

Prenda	Origen	Destino	Valoración
Camiseta	Europa	Gran Bretaña	★★★★★
Pantalón	Europa	México	★★★★★
Zapatillas	Europa	Estados Unidos	★★★★★

 SizeConverter 2022-Política de cookies-Información legal-contacto © 

7. El usuario puede valorar cómo ha sido la conversión.

**Size  
Converter**

3  
Rellena tus datos

Hombros	Cadera	Largo	
Pecho	Cintura	Longitud de pie	
Pais Destino	↓	Marca Destino	↓
Convertir			
Resultado			

Añade tu valoración

★★★★★

Prenda	Origen	Destino	Valoración
Camiseta	Europa	Gran Bretaña	★★★★★
Pantalón	Europa	México	★★★★★
Zapatillas	Europa	Estados Unidos	★★★★★
Zapatillas	Europa	Italia	★★★★★

 SizeConverter 2022-Política de cookies-Información legal-contacto © 

### Storyboard 3:

Este ejemplo está relacionado más con algo que ocurriría en el mundo real. En esta historia, ponemos un caso que puede ser útil para una persona utilizar nuestro sistema para un uso en la vida cotidiana.



## Fase 5: Reseña técnica y entregable de código.

En esta fase, vamos a explicar todo lo relacionado con la implementación del prototipo para Angular. Primero describiremos las principales decisiones que hemos tomado respecto a la estructura del código y con que lo hemos desarrollado. Para que finalmente tengamos un manual de usuario en el que podemos ver las diferentes funcionalidades que tenemos en nuestro prototipo sin que se pierda el usuario.

### Decisiones tecnológicas:

La implementación del contexto de diseño la hemos hecho mediante Angular. Angular utiliza las herramientas propias del desarrollo web como HTML, CSS y TypeScript. Además, como herramienta de apoyo utilizamos el framework Angular Material. Principalmente lo hemos utilizado para mantener un diseño estético minimalista, animaciones interesantes en los formularios, los iconos y por ahorrarnos trabajo en CSS para mantener la estética. Por otro lado, también hemos utilizado herramientas de Angular Material para que el diseño sea responsive, (aunque no es del todo responsive, principalmente por el footer y por algunos textos) ya que pensamos que este sistema puede ser útil como aplicación web.

Angular se basa en crear componentes de forma modular. Nosotros hemos aprovechado esta capacidad para desarrollar la web de forma un poco más eficiente. Nuestra web se basa en 2 tipos de componentes. Los componentes estáticos estarán presente siempre, cambie o no el contenido de la página. En nuestro caso, el pie de página y el encabezado estarán siempre a lo largo de toda la interacción. Por otro lado los componentes que se van intercambiando son los dinámicos, para nuestro caso, son los que empiezan por cuerpo y se corresponden con las diferentes fases del sistema.

Hemos creado 6 componentes, además del principal (app).

1. Header: componente correspondiente con el encabezado.
2. Footer: componente correspondiente al pie de la página.
3. Cuerpo-principal: este componente se corresponde con la primera interacción del prototipo, en este componente tenemos las 3 opciones para elegir el tipo de prenda que se desea convertir. Actualmente este componente sólo tiene un enlace al siguiente componente si se pincha en la imagen correspondiente a zapatos. El conversor para los otros tipos de prendas todavía no ha sido implementado.
4. Cuerpo-talla-medida: este componente es muy parecido al componente anterior, actualmente sólo contiene un enlace con la siguiente fase del sistema correspondiente al formulario al hacer clic en tallas.
5. Cuerpo-formulario: este componente sirve para mostrar un formulario al usuario y es el que se encarga de la conversión de tallas. El sistema no es perfecto y tiene errores que serán pulidos en el futuro. Este componente además es el que llama al siguiente y están comunicados entre sí, ya que necesitamos los valores de la conversión para añadirlos a la lista de favoritos.
6. Cuerpo-favoritos: este componente es el que se encarga de añadir la valoración de las diferentes conversiones. Actualmente es un placeholder ya que no añade a ningún sistema de almacenamiento los datos introducidos, por lo que al actualizar la página se borrarán los datos. Si se pulsa una estrella determinada se añade la estrella correspondiente a su posición.

Por otro lado, nuestra web actualmente no incluye cookies ni ningún sistema de almacenamiento de información, por lo que toda la información que se introduzca se perderá al actualizar la página.

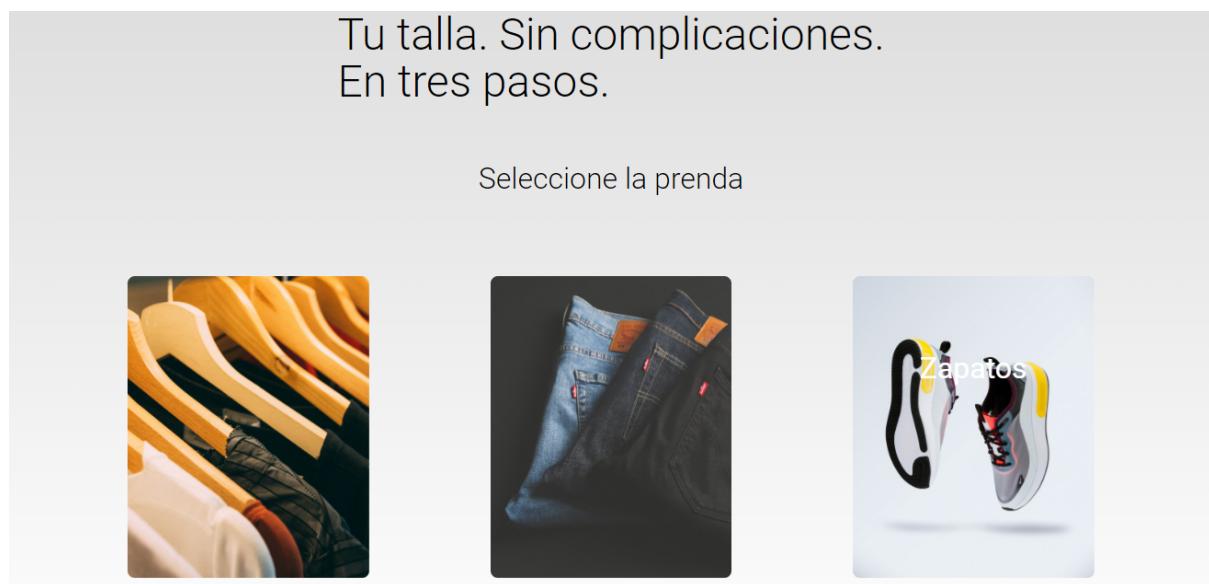
Para concluir, queremos destacar el uso de la plataforma de GitHub como control de versiones y como apoyo a la hora de ir combinando los diferentes componentes. También Angular ya que al basarse en componentes modulares, hemos desarrollado los diferentes módulos de forma independiente y los hemos unido al final mediante routing. También GitHub permite subir la web a sus servidores por lo que nos ha sido de gran ayuda.

## Manual de usuario:

Para la web hemos utilizado GitHub Pages. Al subir el repositorio a esta plataforma, hemos podido aprovechar también para subirlo a sus servidores.

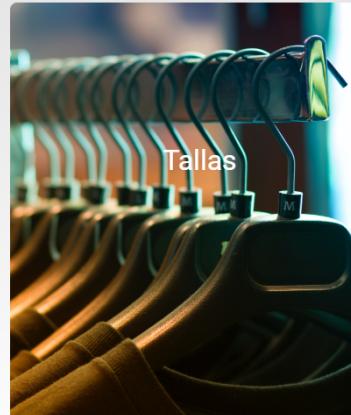
El enlace es: <https://victorhs31.github.io/size-converter/>

1. Inicio de la Web. Seleccionar el tipo de prenda para la cual se desea realizar una conversión (para la implementación se ha optado por no incluir la posibilidad de camisetas y pantalones)



2. Tras elegir la prenda que deseamos convertir, tenemos que tomar la decisión de elegir entre introducir nuestras medidas corporales o introducir ya una talla conocida por el usuario en una marca de origen (se ha restringido la posibilidad de introducir las medidas)

Seleccione una opción obtener su talla



3. El usuario tiene que llenar el formulario para obtener la conversión de la talla.

SizeConverter

Home Guide About Us Contact Us

Introduzca el formato o marca de origen y destino

Seleccione la marca de origen ▾

Seleccione la marca de destino ▾

Europeo

Italiano

Americano

Británico

## Introduzca su talla y el tipo de ropa que desee

0

Niño  Mujer  Hombre

Convertir 

4. Pulsar el botón de convertir para obtener el resultado

## Introduzca su talla y el tipo de ropa que desee

0

Niño  Mujer  Hombre

Convertir 

5. Pulsar el número de estrellas que se desean añadir según qué tan buena haya sido la conversión obtenida. Almacenando así la valoración del usuario en una tabla.

## Introduzca su talla y el tipo de ropa que desee

39

Niño  Mujer  Hombre

Convertir 

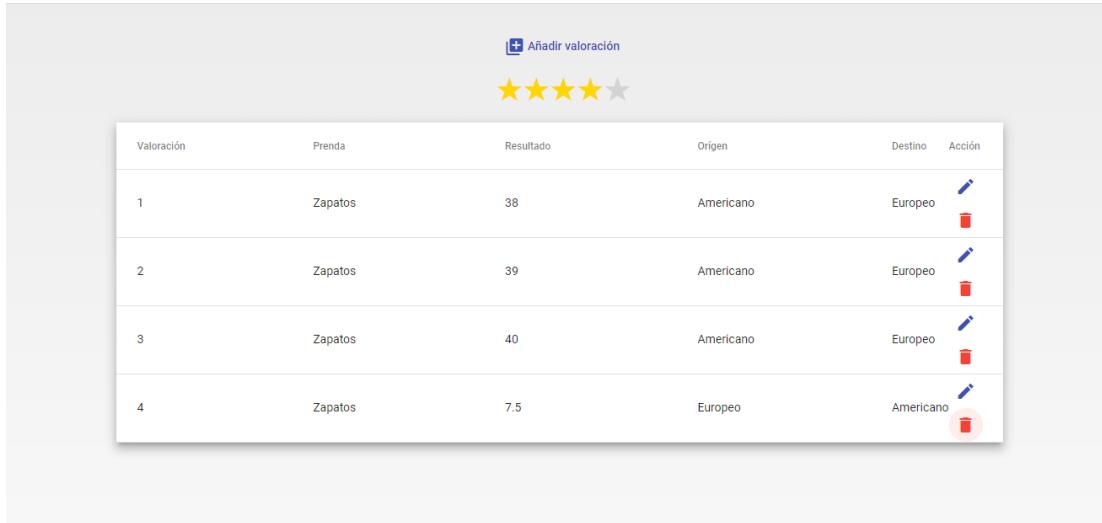
Su talla es: 7.5 para el formato Americano de hombre.

 Añadir valoración



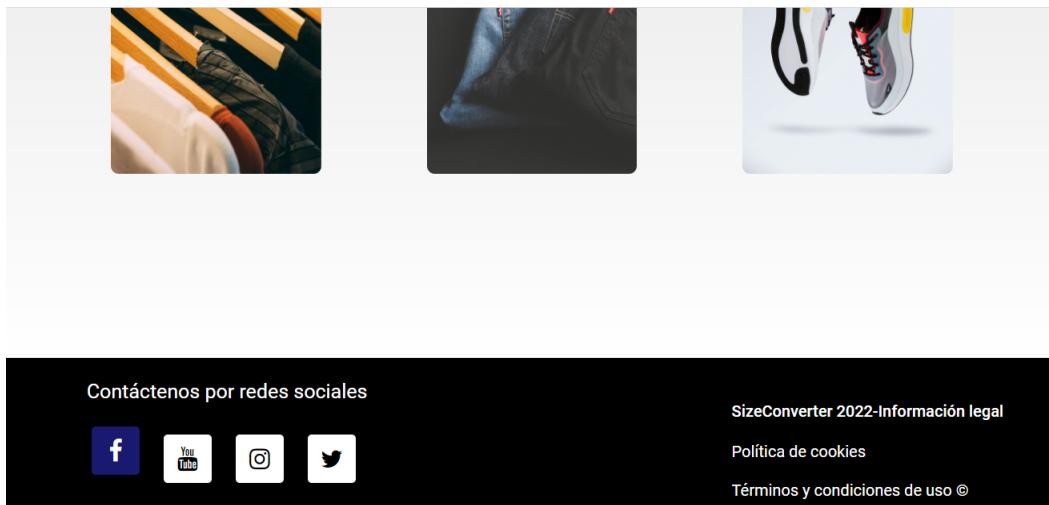
Buena

6. De momento se puede valorar la misma conversión sin restricciones, editar y borrar valoraciones y aparecen valoraciones por defecto simulando conversiones previas del usuario.



Valoración	Prenda	Resultado	Origen	Destino	Acción
1	Zapatos	38	Americano	Europeo	 
2	Zapatos	39	Americano	Europeo	 
3	Zapatos	40	Americano	Europeo	 
4	Zapatos	7.5	Europeo	Americano	 

7. Finalmente mencionar que el usuario podrá contactar con los dueños de la web o resolver dudas a través de distintas redes sociales.

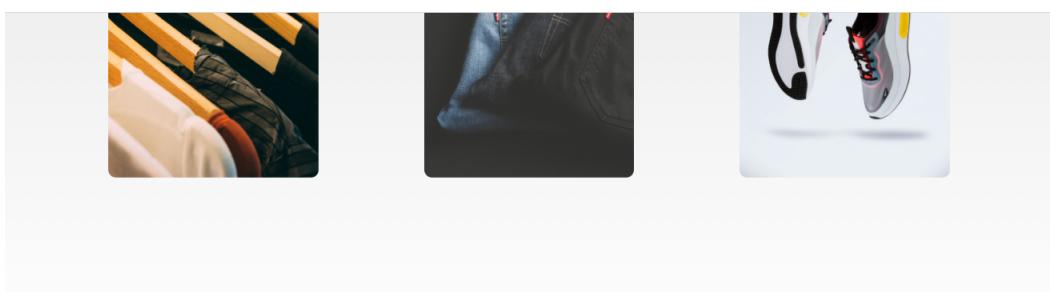


Contáctenos por redes sociales






SizeConverter 2022-Información legal
Política de cookies
Términos y condiciones de uso ©



Contáctenos por redes sociales






SizeConverter 2022-Información legal
Política de cookies
Términos y condiciones de uso ©