**DISEÑO Y CONCEPTUALIZACIÓN DE APLICACIONES MÓVILES**



**Realizado por:**

Nadir Peña Claros

**COCHABAMBA - BOLIVIA**

Noviembre, 2017

1. **Preparación del Taller**
2. **Información General de la App**

|  |  |
| --- | --- |
| ÍTEM | DESCRIPCIÓN |
| Nombre de la app | Be Fit |
| Fecha del taller | 01/11/17 |
| Descripción breve de la app | Be Fit es una aplicación que proporciona una serie de herramientas e información que le ayudará a alcanzar todos sus objetivos, donde permite registrar los avances que logre, ver una serie de guía de ejercicios, rutinas y nutrición. |
| Objetivos de la app | Permitir a los usuarios compartir información acerca de lugares de venta de comida.   * Registrar los avances obtenidos. * Observar y aprender de la guía de ejercicios. * Probar diferentes rutinas según el objetivo que tenga el usuario. * Informar sus valores proteínicos y calorías sobre los nutrientes de diferentes alimentos. * Calcular IMC, ingesta de proteína, ingesta de agua. |
| Fecha de entrega (Estimada) | 19/11/17 |
| Presupuesto (Estimado) | 14000 Bs. |

1. **Información Técnica de la App**

|  |  |
| --- | --- |
| ÍTEM | DESCRIPCIÓN |
| Plataforma | Android |
| Dispositivos (Tablet, Smartphone) | Smartphone |
| Modo de distribución | Play Store |
| Integración con sistemas existentes | Ninguno |

**Participantes del taller (Workshop)**

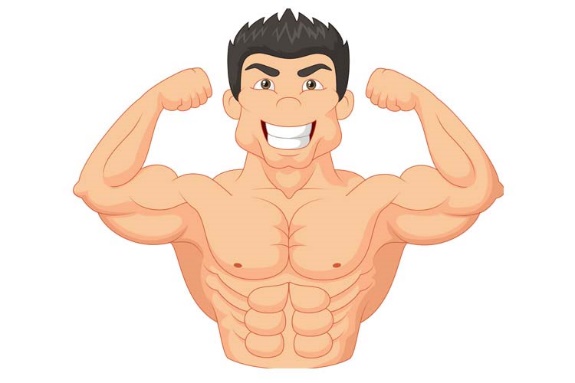
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ROL | NOMBRE | INFORMACIÓN DE CONTACTO |
| Ingeniero de Requerimientos | Nadir Peña | [nadirlin@gmail.com](mailto:nadirlin@gmail.com) |
| Líder de Proyecto | Nadir Peña | [nadirlin@gmail.com](mailto:nadirlin@gmail.com) |
| Analista de Sistema | Nadir Peña | [nadirlin@gmail.com](mailto:nadirlin@gmail.com) |
| Usuario | Amilkar Peña | [nadirlin@gmail.com](mailto:nadirlin@gmail.com) |
| Usuario | Nadir Peña | [nadirlin@gmail.com](mailto:nadirlin@gmail.com) |

1. **Workshop**
2. **Stakeholder + Rol**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NOMBRE DEL STAKEHOLDERS | ROL (CON LA APP) | PRINCIPALES OBJETIVOS |
| Nadir Peña | Desarrollador | Desarrollar el sistema acorde a los requerimientos y cumplir los plazos establecidos. |
| Nadir Peña | Control de Calidad | Encontrar los posibles errores del sistema. |
| Amilkar Peña | Usuario Cliente | Probar y guiarse con la aplicación cuando realice su rutina y/o ejercicios correspondientes. |
| Nadir Peña | Usuario Cliente | Examinar la guía de ejercicios e incorporar nuevos ejercicios a su rutina. |

1. **Usuario – Persona**

**Nombre:** Arnold Ferrel

** Lema:** “No Pain No Gain”

**DATOS PERSONALES**

|  |  |
| --- | --- |
| **Datos personales**  **Edad:** 26  **Género:** Masculino  **Profesión:** Lic. Comunicación Social | **Experiencia con móviles**  Usuario medio - avanzado |
| **Características principales**  Sociable, paciente, exigente, constante. | **Tareas principales**  Ir al gimnasio y aprender una rutina de ejercicios. |
| **Objetivos principales**  Realizar ejercicio constantemente. | **Motivaciones**  Lograr que progrese físicamente y aprenda más sobre ejercicios y nutrición. |
| **Retos típicos**  Realizar una rutina de ejercicios correctamente.  **Lugar de trabajo**  Reportero | **Misceláneos**  Salir a trotar con sus amigos. |

1. **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 alcanzable después del escenario. |

1. **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 que se está conceptualización. |

1. **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 alcanzable después del escenario. |

1. **Funcionalidades del sistema**

|  |  |
| --- | --- |
| ÍTEM | DESCRIPCIÓN |
| Identificar | Identificar 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 |  | FACTOR |
| Efeciencia |  | Funcionalidad |
| Efectividad |  | Automático |
| Satisfacción |  | Accesibilidad |
| Facilidad de uso |  | Personalización |
| Facilidad de aprendizaje |  | Adaptabilidad |
|  |  | Transparencia |
|  |  | conciencia |
|  |  | Trazabilidad |
|  |  | Familiaridad |

**Características Emociones**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FACTOR |  | FACTOR |
| Interoperabilidad |  | Dominio |
| La libertad de elección del tipo de iteracción |  | Control |
| Tiempo de respuesta |  | Reputación |
| Rendimiento |  | Competencia |
| Colaboración |  | Autonomía |
| Integración |  | Competencia |
|  |  | Seguridad |
|  |  | Amor propio |
|  |  | Divertido |
|  |  | Placer |
|  |  | Inspirador |
|  |  | Compromiso |
|  |  | Desafío |
|  |  | Recompensa |
|  |  | Estimulo |
|  |  | Confianza |
|  |  | Exclusivo |

**Estéticos Ciclo de vida**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| FACTOR |  | FACTOR |
| Placer visual |  | Instalación |
| Placer auditivo |  | Iniciación |
| Consistencia |  | Configuración |
| Elegancia |  | Desinstalar |

1. **Descripción de la Situación Actual**

|  |  |
| --- | --- |
| ÍTEM | DESCRIPCIÓN |
| Contexto | Es el primer día de ir al gimnasio de Arnold. |
| Pre-condición | Arnold se inscribió a un gimnasio cerca a su casa. |
| Paso 1 | Arnold va al gimnasio después de trabajar y busca al entrenar para que le pueda enseñar una rutina. |
| Paso 2 | Mientras busca al entrenador del gimnasio, Arnold se cerciora que el entrenador está demasiado ocupado y no sabe que ejercicios realizar. |
| Paso 3 | Arnold al ver la situación empieza a usar diferentes máquinas y preguntar a otras personas para que le colaboren con los ejercicios.  **Problema:** Arnold no sabe cómo realizar una rutina de ejercicios. |
| Paso 4 | Arnold empieza a hablar a otras personas para que lo colaboren, pero las personas se encuentran concentradas en sus ejercicios. |
| Paso 5 | Arnold decide irse a su casa. |
| Post-condición | Arnold no realizo correctamente los pocos ejercicios que hizo y no realizó ninguna rutina de ejercicios. |

1. **Filosofía del Producto**

|  |  |
| --- | --- |
| ÍTEM | DESCRIPCIÓN |
| Fácil de Usar | La aplicación debe ser sencilla e intuitiva. |
| Colaboración | La aplicación ayuda al usuario con la información acerca de rutinas, tabla de calorías, guía de ejercicios, etc. |
| Satisfacción | La aplicación brindará satisfacción al usuario con la información proporcionada. |

1. **Determinación en la Situación Esperada**

|  |  |
| --- | --- |
| ÍTEM | DESCRIPCIÓN |
| Contexto | Es el primer día de ir al gimnasio de Arnold. |
| Pre-condición | Arnold se inscribió a un gimnasio cerca a su casa. |
| Paso 1 | Arnold va al gimnasio después de trabajar. |
| Paso 2 | Arnold abre su aplicación “Be Fit” para guiarse los ejercicios a realizar y busca una rutina. |
| Paso 3 | Arnold empieza a realizar una rutina de su aplicación “Be Fit”, guiándose como se realiza los diferentes ejercicios que le toco hacer. |
| Paso 4 | Arnold termina su rutina correspondiente. |
| Post-condición | Arnold realizó correctamente los ejercicios y realizo su primera rutina de ejercicios satisfactoriamente. |

1. **Funcionalidad del Sistema**

|  |  |
| --- | --- |
| ÍTEM | DESCRIPCIÓN |
| Identificador | F1 |
| Nombre | Guardar avances de su progreso. |
| Datos de entrada | Fecha o Título, Peso, Cintura y Bíceps. |
| Pre-condición | Conexión a internet. |
| Descripción | 1. La app muestra un formulario. 2. La app valida la información correspondiente. 3. La app guardar satisfactoriamente los datos 4. La app muestra todos los datos almacenados. |
| Excepciones | La app se cierra inesperadamente. |
| Requerimientos de calidad | Después del cierre inesperado la app no pierde los datos y guardar el avance del progreso exitosamente. |
| Datos de salida | La app lista de forma ordena los avances. |
| Post-condición | Los datos han sido almacenados en la Base de Datos. |

1. **Guiones para Comunicar el Diseño**

|  |  |
| --- | --- |
| ÍTEM | DESCRIPCIÓN |
| Escenario | Buscar lugar por ubicación. |
| Diseño de la pantalla | PANT 01: Inicio. |
| Acción del usuario | Logueo en la aplicación. |
| Reacción de la app móvil | Ingreso a la pantalla principal. |
| Diseño de la pantalla | PANT 04: Pantalla principal. |
| Acción del usuario | Presionar en el icono de búsqueda por ubicación. |
| Reacción de la app móvil | Muestra la pantalla con el mapa y lista los lugares más cercanos. |
| Diseño de la pantalla | PANT 08: Buscador. |
| Acción del usuario | Elige un restaurant para ver su reputación. |
| Reacción de la app móvil | Muestra el perfil del restaurant. |
| Diseño de la pantalla | PANT 10: Perfil del restaurant. |
| Acción del usuario | Lee el perfil del restaurant y presiona el botón de “Menú”. |
| Reacción de la app móvil | Muestra el menú del restaurant. |
| Diseño de la pantalla | PANT 11: Menú. |
| Acción del usuario | El usuario decide visitar el restaurant y presiona el botón “como llegar”. |