

Narrando Historias

Guía de solución del problema

Lea el proyecto de forma detallada diferenciando el contexto, del trabajo que se le está solicitando. Revise esta guía por completo y cerciórese que la entiende; realice un proceso similar con la rúbrica asignada. Si tiene dudas consulte con sus compañeros y/o con el docente del curso. Reflexione sobre el objetivo de aprendizaje que persigue el trabajo y como este se relaciona con su desarrollo como profesional.

Acto seguido, comience a desarrollar la guía. Tenga en cuenta que los elementos iniciales requieren un esfuerzo menor que los finales, no se deje abrumar por la extensión del trabajo. Realice cada uno de los pasos según aparecen en la guía, la secuencia lógica presentada facilita el llegar a un desarrollo exitoso y por ende, constituye una metodología para afrontar proyectos cuya solución puede ser un sistema multimedia.

Planeación del proyecto

Este apartado le permitirá pasar de una descripción del trabajo a realizar a una estructura ingenieril para resolverlo, “el proyecto”. Esta estructura minimiza las ambigüedades de forma que los esfuerzos que realice para encontrar solución al problema se encuentren focalizados. Para esto, se realiza la definición básica del proyecto mediante los objetivos y las actividades.

A. Objetivo principal: enfoca el trabajo que se va a realizar en términos de la solución esperada. Dado que el objetivo sintetiza todo el proyecto, este debe ser completo (ningún aspecto de la solución queda por fuera de el), conciso (en pocas palabras se describe la solución esperada) y realista (debe atender a las restricciones, medios y características esperados en la solución). Para facilitar el cumplimiento de estas tres cualidades de los objetivos, se escriben mediante un formato “[verbo] + [entregable] + [tiempo]” y se verifica mediante las cualidades SMART (eSpecíficos, Medibles, Alcanzables, Realistas y acotados en el Tiempo). Para dar solución a este punto: (a) determine el trabajo a realizar en el proyecto y sintetízelo en un solo verbo, (b) defina el entregable esperado al realizar el proyecto, (c) delimite el tiempo asignado para realizar dicho entregable, (d) escriba el objetivo y (e) verifique el objetivo mediante las cualidades SMART.

B. Objetivos secundarios: los objetivos secundarios soportan al objetivo principal, por lo tanto, deben ser: suficientes (el cumplimiento de todos ellos inevitablemente lleva al cumplimiento del objetivo principal) y necesarios (si alguno de los objetivos secundarios no se cumplen entonces el objetivo principal no se puede cumplir). Por lo demás, cada uno de los objetivos sigue las mismas recomendaciones que el objetivo principal. Para dar respuesta a este punto escriba los objetivos secundarios según las indicaciones del objetivo principal y (e) verifique la suficiencia y la necesidad. Dado la extensión de los problemas trabajados en la asignatura, no se debe exceder los cuatro objetivos secundarios.

C. Actividades: estas indican acciones puntuales que tienen un resultado conciso (entregable), se encuentran acotadas en el tiempo (inicio y duración), emplean recursos específicos y tienen un único encargado responsable de dicha actividad. Cada actividad está asociada a un objetivo secundario y tal como pasa en la relación entre los objetivos secundarios y el objetivo principal, las actividades asociadas a un objetivo secundarios deben ser suficientes y necesarias. Para determinar las actividades: (a) piense en la secuencia lógica de pasos necesarios para dar cumplimiento a cada uno de los objetivos secundarios, (b) liste cada uno de esos pasos con un nombre descriptivo, (c) determine el orden de esos pasos, (d) asocie los recursos y el entregable para cada uno de los pasos, en caso de no poder determinarlos piense si este paso se puede agrupar con algún paso anterior o siguiente, finalmente (e) escriba las actividades en el formato matricial. Todo objetivo secundario debe tener al menos tres actividades asociadas, en caso de ser

menos indica que el objetivo es muy trivial o que las actividades no están correctamente detalladas. No olvide que al ir resolviendo la guía está ejecutando varios de los pasos necesarios dentro del proyecto.

D. Cronograma: una vez se tienen bien descritas las actividades es momento de generar un gráfico que facilite una visualización del alcance del proyecto y un control de los avances. Para esto utilice el un cronograma digital (en la herramienta de su elección), (a) defina los recursos del proyecto - las personas son un tipo de recurso, (b) agrega las actividades al cronograma y (c) ordene las actividades en el tiempo indicando las actividades predecesoras.

A. Objetivo principal

Construya el objetivo principal del proyecto de forma completa, concisa y realista. Empleé el formato que aparece a continuación y valide que cumple con las características SMART (eSpecíficos, Medibles, Alcanzables, Realistas y acotados en el Tiempo).

Desarrollar un sistema multimedia audiovisual interactivo para la muestra Narrando Historias en un tiempo de 15 semanas.

B. Objetivos secundarios

Construya los objetivos secundarios del proyecto de forma completa, concisa y realista. Empleé el formato que aparece a continuación y valide que cumplen con las características SMART, además de ser estos suficientes y necesarios. Presente entre 2 y 4 objetivos.

1. Analizar el contexto y los usuarios a los que irá dirigido el sistema multimedia audiovisual en un periodo establecido de dos (2) semanas.
2. Diseñar el sistema multimedia audiovisual interactivo ajustándose a los requerimientos y objetivos planteados en un tiempo de cinco (5) semanas.
3. Implementar el sistema multimedia audiovisual interactivo según el diseño propuesto en un tiempo de seis (5) semanas.
4. Probar el correcto funcionamiento del sistema multimedia audiovisual interactivo, corrigiendo errores y realizando retoques finales en un periodo de dos (2) semanas.

C. Actividades

Defina las actividades del proyecto, cada una de ellas debe ser: completa, concisa y realista, y en su conjunto deben ser suficientes y necesarias. Emplee la tabla adjunta y defina para cada actividad: objetivo al cual esta asociada, nombre, fecha de inicio, duración, encargado (solo una persona por actividad), recursos y entregable. Indique al menos tres actividades por cada objetivo.

	Actividad	Inicio	Duración	Encargado	Recursos	Entregable
1.1	Buscar fuentes de información secundarias sobre el público objetivo y su contexto	27/08/20	2 (d)	Diana Valentina Urrutia.	Encuestas - Google Forms, Conexión a Internet	Google Docs - Consigna - Propuesta Teórica - Sesión Análisis del contexto y los usuarios
1.2	Realizar documento con la información obtenida respecto a los usuarios y contexto	29/08/20	2 (d)	Diana Valentina Urrutia.	Conexión a internet - Google Docs	Google Docs-documento escrito con información relevante sobre los usuarios y contexto.
1.3	Analizar los resultados obtenidos respecto a los usuarios y contexto	31/08/20	2 (d)	Diana Valentina Urrutia.	Conexión a internet - Google Meet	Google Docs-documento con un análisis de la información obtenida.

1.4	Definir el perfil de usuario relacionado con el proyecto	02/09/20	2 (d)	Daniel Felipe Cosme.	Conexión a internet - Google Meet	Google Docs - Consigna - Propuesta Teórica -definición de usuarios.
1.5	Investigar trabajos relacionados.	04/09/20	2 (d)	Dilan Andres Arango.	Conexión a internet - Google Docs	Google Docs - Consigna - Propuesta Teórica - Tabla de trabajos relacionados
1.6	Definir el contexto del proyecto	06/09/20	2 (d)	Diana Valentina Urrutia.	Conexión a internet- Google Docs, Chrome.	Google Docs - Definición del contexto de la solución
17	Determinar los requerimientos funcionales	08/09/20	1 (d)	Edsson Andree Cortes.	Conexión a internet - Google Meet	Google Docs - Consigna - Propuesta Teórica - Tabla de requerimientos funcionales
1.8	Determinar los requerimientos no funcionales	08/09/20	1 (d)	Edsson Andree Cortes.	Conexión a internet - Google Meet	Google Docs - Consigna - Propuesta Teórica - Tabla de requerimientos no funcionales
2.1	Bocetar diferentes propuestas de diseño respecto a la interfaz de usuario y seleccionar una alternativa.	09/09/20	5 (d)	Daniel Felipe Cosme.	Conexión a internet - Google Meet	Google Docs - Bocetos diseñados y selección de alternativa
2.2	Hacer el storyboard de la historia seleccionada	14/09/20	8 (d)	Daniel Felipe Cosme.	Conexión a internet - Google Meet - Scanner	Google Docs - imágenes ordenadas del contenido completo del storyboard.
2.3	Determinar las posibles herramientas de diseño en la que se desarrollará la solución.	21/09/20	1 (d)	Edsson Andree Cortes.	Conexión a internet - Google Meet	Google Docs - Lista de herramientas de diseño.
2.4	Determinar las posibles herramientas de programación en la que se desarrollará la solución.	21/09/20	1 (d)	Dilan Andres Arango.	Conexión a internet - Google Meet	Google Docs - Lista de herramientas de programación.
2.5	Diseñar el componente software: Tablas de ASM	22/09/20	1 (d)	Dilan Andres Arango.	Conexión a internet - Google Meet	Google Docs - documento con las tablas de ASM
2.6	Diseñar el componente software: Diagramas de clases UML	23/09/20	2 (d)	Dilan Andres Arango.	Google Docs - documento con las tablas de ASM	Google Docs - documento con los diagramas de clases UML
2.7	Diseñar el componente hardware de la solución	26/09/20	5 (d)	Edsson Andree Cortes.	Conexión a internet - Google Meet	Google Docs - documento con las tablas de arquitectura
2.8	Diseñar el componente telecomunicación de la solución	01/10/20	4 (d)	Diana Valentina Urrutia.	Conexión a internet - Google Meet	Google Docs - documento con las tablas de arquitectura
2.9	Diseñar el componente de GUI: Flujos de navegación de la solución.	05/10/20	1 (d)	Daniel Felipe Cosme.	Conexión a internet - Google Meet	Google Docs- Diseño GUI (Flujos de navegación) de la solución
2.10	Diseñar el componente de GUI: WireFrames	06/10/20	2 (d)	Edsson Andree Cortes.	Conexión a internet - Google Meet	Google Docs- Diseño GUI (WireFrames) de la solución
2.11	Diseñar el componente de GUI: Mockups	08/10/20	4 (d)	Daniel Felipe Cosme.	Conexión a internet - Google Meet	Google Docs- Diseño GUI (mockups) de la solución

2.12	Diseñar las tablas de V&TVD	12/10/20	1 (d)	Diana Valentina Urrutia.	Conexión a internet - Google Meet	Google Docs- Tablas de V&TVD
3.1	Implementar la diagramación de la solución.	13/10/20	15 (d)	Edsson Andree Cortes.	Conexión a internet	Carpeta en Drive- Dibujos desarrollados
3.2	Implementar la animación de la solución.	21/10/20	15 (d)	Daniel Felipe Cosme.	Conexión a internet	Carpeta en Drive- Animaciones desarrolladas
3.3	Realizar la postproducción de los videos realizados y audios escogidos.	30/10/20	8 (d)	Edsson Andree Cortes.	Conexión a internet	Carpeta en Drive- contenido audiovisual de la solución
3.4	Codificar software del sistema multimedia audiovisual	26/10/20	15 (d)	Dilan Andres Arango.	Conexión a internet - Herramienta de software	Google Docs- Código desarrollado de la solución
3.5	Configuración del componente hardware de la solución	28/10/20	2 (d)	Edsson Andree Cortes.	Conexión a internet - Herramienta de hardware	Hardware del sistema multimedia.
3.6	Implementar componente de telecomunicaciones de la solución	03/11/20	4 (d)	Diana Valentina Urrutia.	Conexión a internet - Herramienta de telecomunicaciones	Componente de telecomunicaciones del sistema
3.7	Incorporar software con el contenido audiovisual	05/11/20	6 (d)	Dilan Andres Arango.	Conexión a internet- Software y contenido audiovisual construidos en las etapas previas.	Video y parte software funcional
3.8	Integración del sistema multimedia audiovisual.	11/11/20	5 (d)	Dilan Andres Arango.	Componentes hardware, software, telecomunicaciones y contenido audiovisuales desarrollados	Sistema multimedia audiovisual interactivo funcional
4.1	Realizar pruebas funcionales del contenido en cuanto a la GUI	16/11/20	1 (d)	Daniel Felipe Cosme.	Conexión a internet- Interfaz gráfica desarrollada-	Interfaz gráfica final funcional
4.2	Realizar pruebas funcionales del contenido audiovisual (video)	17/11/20	2 (d)	Diana Valentina Urrutia.	Conexión a internet- Contenido audiovisual desarrollado	Contenido audiovisual final funcional
4.3	Realizar pruebas del funcionamiento software de la solución.	19/11/20	2 (d)	Dilan Andres Arango.	Componente de software desarrollado	Componente software final funcional
4.4	Realizar pruebas funcionales del servidor.	21/11/20	1 (d)	Edsson Andree Cortes.	Conexión a internet- Servidor a utilizar	Componente de interconexiones funcional
4.5	Realizar pruebas de integración del sistema	22/11/20	1 (d)	Daniel Felipe Cosme.	Sistema multimedia integrado desarrollado	Sistema multimedia audiovisual integrado funcional
4.6	Realizar corrección de errores en el sistema	24/11/20	2 (d)	Diana Valentina Urrutia.	Sistema multimedia integrado desarrollado	Sistema multimedia audiovisual interactivo funcional

D. Cronograma

Ordene las actividades del proyecto siguiendo una secuencia lógica. Emplee un diagrama de gantt digital (en la herramienta de su elección) y agregue una captura del mismo al documento. Presente en el diagrama de gantt el 100% de las actividades enunciadas.

[illegible]

Análisis del contexto y los usuarios

Este apartado le ayudará a comprender el contexto y los usuarios a los cuales está dirigido la solución que generará el proyecto, con este fin se aborda diversos aspectos: (i) conocimiento de los usuarios y sus principales características colectivas, (ii) el contexto en el cual se va a desenvolver la solución, (iii) búsqueda investigativa de información que permita un acercamiento fundamentado a la solución y (iv) la identificación de los requerimientos que guiarán la construcción de la misma.

A. Definición de usuarios: el uso de un Persona Canvas ayuda a resumir de forma gráfica las características que tiene los usuarios de la solución, una vez esté en funcionamiento. Inicie (a) realizando un listado de los usuarios de la solución, luego, (b) identifique las principales características demográficas (edad media, sexo biológico, tamaño de la familia, ingresos familiares, profesión, nivel educativo, religión, cultura, raza, ciudad de residencia, ciudad de nacimiento, estado civil, etc.) y psicográficas (personalidad, estilo de vida, valores, actitudes, interés, etc.), (c) valide las características identificadas mediante encuestas y (d) resuma los hallazgos mediante el Persona Canvas .


B. Trabajos relacionados: los trabajos relacionados son proyectos o investigaciones que están íntimamente relacionados con el problema que está afrontando; bien sea porque es una posible solución o porque describe aproximaciones desde su campo disciplinar (ingeniero multimedia) a un problema similar. Para dar solución a este punto: (a) determine las palabras clave que identifica en el problema, (b) busque la equivalencia del término en inglés, (c) tenga a la mano un listado de revistas indexadas que estén relacionados con los sistemas multimedia y de sitios donde se desarrollan proyectos tecnológicos, (d) busque en las bases de datos en línea o en páginas de proyectos, las palabras clave y el listado de revistas - para esto emplee el portal de la biblioteca, (e) clasifique los resultados de su búsqueda según la relevancia frente al problema, (f) escoja los resultados que estén más relacionados, (g) construya de forma correcta la cita según IEEE y (h) llene el formato con los datos claves. Es de especial interés que pueda describir de forma clara y concisa la relación que tiene con el problema que está afrontando. El resultado de este punto le ayudará a presentar una propuesta de solución acorde a los desarrollos actuales en el campo.

C. Requerimientos funcionales (RF): son todas las acciones que el usuario puede realizar con la solución, una vez esté en funcionamiento. Para dar solución a este punto: (a) tenga en cuenta la identificación de usuario y las características de los mismo que realizó previamente, (b) imagínese a usted como usuario, dentro del escenario de uso, y determine las interacciones que tendrá con la solución y (c) escríbalas en un formato uniforme para que sean entendidas fácilmente.

D. Requerimientos no funcionales (RNF): son todas las restricciones, medios y características de la solución, no hacen parte de las interacciones que tiene el usuario. Para este punto: (a) estudie los Persona Canvas de los diferentes usuarios y el escenario de uso que hizo anteriormente buscando restricciones, medios y características de la solución, (b) clasifíquelas según estas tres categorías y (c) escríbalas en un formato uniforme para que sean entendidas fácilmente.

A. Definición de usuarios

Defina el “Persona Canvas” para cada tipo de usuario de la solución, de forma completa, determinando los características demográficas y psicográficas más importantes. Así, a continuación complete la tabla del “Persona Canvas” para cada tipo de usuario, detallando la mayor cantidad de características que sea posible para cada uno.

Persona Canvas			
 https://legitmailorderbride.com/wp-content/uploads/2019/10/Colombian-Brides.jpg	Demográficas		Psicográficas
	Edad	24	Actividades <ul style="list-style-type: none"> - Estudiar y ver clases virtuales - Practicar deportes y ejercitarse cada que tiene tiempo. - Lectura de trabajos de la universidad o temas de interés - Compartir con la familia
	Sexo	Femenino	
	Grupo étnico	Caucasico	
	Estado Civil	Soltero	
	Ciudad	Cali	
	Estrato	1	Gustos <ul style="list-style-type: none"> - Jugar videojuegos - Escuchar música - Leer - Interacción en plataformas virtuales y aplicaciones móviles - Ver series y películas
	Nivel Educativo	Superior	
	Profesión	Estudiante	
	Nivel de Ingresos	Medio	
Lucia Gonzalez			

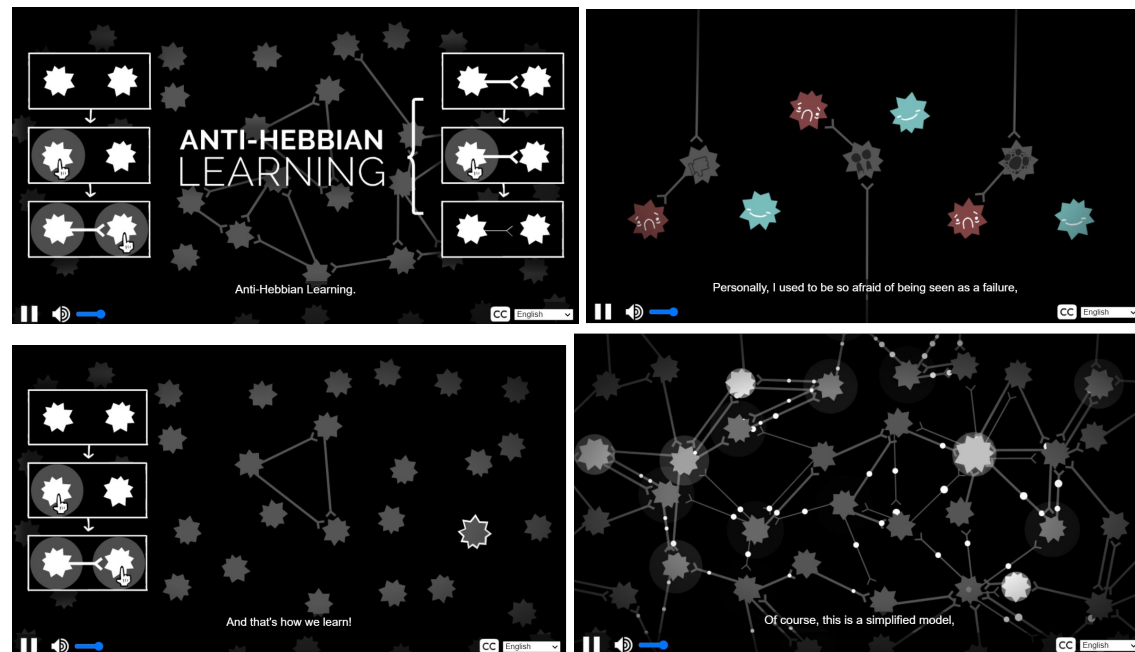
B. Trabajos relacionados

Relacione proyectos o investigaciones con el proyecto que está afrontando. Tenga en cuenta que estos pueden ser posibles soluciones o aproximaciones desde su campo disciplinar, a un problema similar y que puede emplear por analogía. Presente (tipo, nombre, referencia en formato IEEE, descripción, imagen y relación con el proyecto) los trabajos encontrados empleando la tabla adjunta. Incluya al menos cuatro trabajos.

Trabajo Relacionado 1				
Tipo	Proyecto	X	Investigación	
Nombre	Neurotic Neurons			
Referencia (IEEE)	[1] Case, N. “Neurotic Neurons”. Ncase.me. 2015. [En línea]. Disponible en: https://ncase.me/neurons/ [Accedido 2-Sep-2020]			
Descripción				
<p>¿Qué hace o explica? ¿Cómo lo hace? ¿Qué materiales emplea? ¿Cuál es la función principal? etc.</p> <p>Neurotic Neurons es un video interactivo desarrollado por Nicki Case, un desarrollador de juegos canadiense, en donde se explica la ansiedad, miedos, fobias, PTSD y más por medio del funcionamiento cerebral, desde cada neurona, todo esto mediante interacciones gamificadas. El narrador cuenta la historia desde su propia experiencia pero también desde una perspectiva más avanzada y científica permitiendo al usuario interactuar con cada neurona mientras aprende sobre cómo el cerebro se ve afectado ante determinadas situaciones,</p>				

realizando conexiones y desconexiones entre ellas, mostrando las instrucciones de manera visual y auditiva.

Imagen / Gráfico / Esquema / Fotografía o Captura de pantalla



Relación con el proyecto

¿Qué beneficio tiene para el proyecto? ¿Se pueden usar los mismos materiales? ¿Qué condiciones cumple? etc.

Este proyecto muestra una manera interactiva en la que el usuario se relaciona directamente con los elementos propuestos dentro de la interfaz, así como la incorporación de un tipo de interactividad de gamificación que permite una experiencia más interesante. Además, así como se presenta en nuestro proyecto, se cuenta la historia de manera narrada para que el usuario comprenda la situación y se familiarice con ella. Otro punto fundamental es que el video está desarrollado por medio de animaciones y no con imágenes reales, son dibujos divertidos y sencillos pero que representan claramente el mensaje que quieren dejar.

Trabajo Relacionado 2

Tipo	Proyecto	X	Investigación	
Nombre	Deloitte: Encajar en la Cultura Empresarial			
Referencia (IEEE)	[2] DELOITTE, 2017. Deloitte: Encajar en la Cultura Empresarial. [video] Available at: http://www.raptmedia.com/customers/deloitte/ [Accessed 31 August 2020].			
Descripción				
<p>¿Qué hace o explica? ¿Cómo lo hace? ¿Qué materiales emplea? ¿Cuál es la función principal? etc.</p> <p>Deloitte es un video interactivo desarrollado por RATP donde se capacita a las personas a como desenvolverse en situaciones laborales que se pueden presentar en el área de trabajo. Todo gira en torno al día común de una persona que se encuentra en la empresa y debe enfrentarse a situaciones que lo obligan a tomar decisiones en diferentes instantes. El video cuenta con diferentes opciones de respuesta que pueden ser correctas o incorrectas y situaciones que se verán reflejadas en la decisión que se tome. Dado que responde mal, se le da a conocer su falla, o de lo contrario se le premia con un reconocimiento.</p>				
Imagen / Gráfico / Esquema / Fotografía o Captura de pantalla				



Relación con el proyecto

¿Qué beneficio tiene para el proyecto? ¿Se pueden usar los mismos materiales? ¿Qué condiciones cumple? etc. Este tipo de proyectos puede ser de gran ayuda dentro de nuestro video interactivo a realizar, por ende podemos guiarnos para la construcción de la narrativa audiovisual, el uso de los Motion Graphics para resaltar o indicar momentos u objetos importantes dentro de la escena, la construcción minimalista y completa de la interfaz de usuario pueden ser de gran valor para nuestro proyecto. Este proyecto también se llevó a cabo por medio de una línea de tiempo en la que suceden varios acontecimientos y el usuario debe reaccionar a ellos, de la misma forma en la que podría suceder con nuestro proyecto. De igual forma, como se mencionó anteriormente, tiene un sistema de respuesta ante lo que el usuario decida, generando una retroalimentación que hace más interactiva la experiencia.

Trabajo Relacionado 3				
Tipo	Proyecto	X	Investigación	
Nombre	Newton Running.			
Referencia (IEEE)	[3] <i>Raptmedia.com</i> , 2020. [Online]. Available: http://www.raptmedia.com/customers/newton-running-choose-shoe/ . [Accessed: 03- Sep- 2020].			
Descripción				
<p>¿Qué hace o explica? ¿Cómo lo hace? ¿Qué materiales emplea? ¿Cuál es la función principal? etc.</p> <p>El proyecto Newton Running, se desarrolla para imitar la experiencia de una persona (corredor) cuando compra zapatos en una tienda especializada en atletismo, para la realización de este proyecto se presenta un video interactivo en el que se le hacen preguntas básicas al usuario, como su género y gustos relacionados con el deporte e indicarle cual es la zapatilla más apropiada para él.</p> <p>Para lograrlo utilizan materiales audiovisuales como botones con múltiples opciones de respuesta, un narrador que indica las instrucciones que se deben seguir, música ambiental y diferentes escenarios en pantalla que nos permiten disfrutar de la experiencia, la función principal de este video es mostrar al público que dependiendo de sus gustos y objetivos existen diferentes opciones de zapatillas que se adecúan a lo que desea.</p>				

Imagen / Gráfico / Esquema / Fotografía o Captura de pantalla



Relación con el proyecto

¿Qué beneficio tiene para el proyecto? ¿Se pueden usar los mismos materiales? ¿Qué condiciones cumple? etc.

Este proyecto nos brinda varias ideas de cómo podemos lograr que las personas puedan interactuar con una historia, nos otorga la idea de realizar preguntas respecto a una temática a nuestros usuarios. Además, al final de la experiencia, nos aporta la posibilidad de mostrarle al usuario un resultado específico dependiendo de todas las decisiones que haya tomado mientras interactuaba con el video, de este proyecto podríamos implementar la temática de preguntas para determinar un posible resultado dependiendo de sus elecciones de los usuarios.

Trabajo Relacionado 4

Tipo	Proyecto	X	Investigación	
Nombre	Toyota - Choose your wild			
Referencia (IEEE)	[4] Toyota. (2014, oct), Choose your wild, [Online]. Disponible en: http://www.raptmedia.com/customers/toyota-4runner-interactive-video-choose-your-wild/ [Accessed 2 sept 2020]			

Descripción

¿Qué hace o explica? ¿Cómo lo hace? ¿Qué materiales emplea? ¿Cuál es la función principal? etc.

Para mostrar las características y capacidades de las camionetas 4Runners, Toyota, por medio de videos interactivos, ejemplifica cuales son las actividades que su camioneta puede realizar, y que componentes son utilizados en estas. A medida que el usuario selecciona diferentes rutas, el sistema recopila simultáneamente datos sobre las interacciones de los usuarios para que el sistema pueda obtener información valiosa sobre sus clientes, sin necesidad de formularios ni encuestas. Al final de cada video, el espectador tiene la opción de construir su propia camioneta. Así, la marca busca atraer al usuario, pero al mismo tiempo, hacerlo sentir seguro de que el producto que está adquiriendo es seguro y de excelente calidad.

Imagen / Gráfico / Esquema / Fotografía o Captura de pantalla



Relación con el proyecto

¿Qué beneficio tiene para el proyecto? ¿Se pueden usar los mismos materiales? ¿Qué condiciones cumple? etc.

Este proyecto es un claro ejemplo de que el usuario se puede informar o educar mientras controla su experiencia a medida que hace clic en el video. Así, en nuestra solución podemos implementar un caso similar donde se atraiga al usuario y se le ponga en situaciones de toma de decisiones en base a múltiples situaciones. Este video interactivo hace uso de botones como: reproducir, pausar, aumentar y disminuir volumen, pantalla grande, entre otros que podemos tener en cuenta a la hora de diseñar e implementar nuestra solución. Toda la historia que se desarrolla en el video interactivo es narrada por una persona y ambientada con un tipo de música que se adecúa perfectamente con el tipo de experiencia que quieren generar en el usuario. Además cuenta con diferentes textos de apoyo para que la persona se pueda informar mucho más a medida que vive la experiencia.

C. Requerimientos funcionales

Interprete los requerimientos funcionales del problema determinando las acciones que el usuario puede realizar con la solución. Con este fin emplee la guía de formulación presente en la tabla adjunta. Presente al menos el 80% de los requerimientos funcionales del problema.

N°	Requerimientos	Prioridad ¹
RF1	El sistema multimedia audiovisual debe permitir al usuario reproducir el video interactivo	A
RF2	El sistema multimedia audiovisual debe permitir al usuario pausar el video interactivo	B
RF3	El sistema multimedia audiovisual debe permitir al usuario aumentar el volumen del sistema interactivo.	B

¹ Posibles valores: A=Alta, M=Media y B=Baja

RF4	El sistema multimedia audiovisual debe permitir al usuario disminuir el volumen del sistema interactivo.	B
RF5	El sistema multimedia audiovisual debe permitir al usuario silenciar el volumen del sistema interactivo.	A
RF6	El sistema multimedia audiovisual debe permitir al usuario tomar decisiones sobre el flujo del video	A
RF7	El sistema multimedia audiovisual debe permitir al usuario conocer el puntaje por cada decisión que tome dentro del video.	B
RF8	El sistema multimedia debe permitirle al usuario conocer su puntaje al final de la experiencia.	B
RF9	El sistema multimedia audiovisual debe permitir al usuario conocer si la respuesta es correcta o incorrecta.	A
RF10	El sistema multimedia audiovisual debe permitir al usuario obtener logros a partir de sus respuestas correctas.	B

D. Requerimientos no funcionales

Interprete los requerimientos no funcionales del problema determinando las restricciones, los medios y las características de la solución. Con este fin emplee la guía de formulación presente en la tabla adjunta. Presente al menos el 70% de los requerimientos no funcionales del problema.

N°	Requerimientos	Prioridad ²
RNF1	El sistema multimedia audiovisual debe tener al menos dos tipos de interactividad.	A
RNF2	El sistema multimedia audiovisual debe ser accesible en cualquier parte del mundo con acceso a internet	A
RNF3	El sistema multimedia audiovisual se debe permitir al usuario el ingreso desde cualquier dispositivo	A
RNF4	El sistema multimedia debe ir dirigido a un público colombiano	M
RNF5	El sistema multimedia debe ir dirigido a un público entre 18 y 24 años.	M
RNF6	El sistema multimedia audiovisual debe proporcionar al usuario retroalimentación visual de las acciones tomadas.	A
RNF7	El sistema multimedia audiovisual debe proporcionar al usuario retroalimentación auditiva de las acciones tomadas.	M
RNF8	El sistema multimedia audiovisual debe ser de fácil uso para el usuario..	A
RNF9	El sistema multimedia audiovisual debe ser de fácil comprensión para el usuario.	A

² Posibles valores: A=Alta, M=Media y B=Baja

RNF10	El sistema multimedia audiovisual debe mostrar al usuario mensajes de retroalimentación en pantalla.	A
RNF11	El sistema multimedia audiovisual debe contar con videos resolución de minimo 720p.	A
RNF12	El sistema multimedia audiovisual debe permitir que los videos se reproduzcan a mínimo 24 cuadros por segundo.	M