

# 1. DEFINIR EL PROPÓSITO

► *Antes de comenzar el relevamiento funcional, es esencial comprender por qué se está desarrollando el proyecto web.*

El propósito de la página web es que los usuarios puedan buscar información verídica y actualizada, y poder conocer a la banda (Eterno Instante). Saber quienes son, su origen, sus canciones, donde escucharlas, sus próximos shows, redes sociales oficiales, galería de fotos y como contactarlos. Además, ofrecera funcionalidades como la compra de entradas para sus presentaciones en vivo y la adquisición de merchandising oficial de la banda.

# 2. IDENTIFICAR STAKEHOLDERS

► *Los stakeholders son las personas y grupos que tienen algún tipo de interés en el proyecto.*

**La banda:** protagonista del proyecto y principal beneficiaria del sitio web y la experiencia interactiva.

**El equipo de diseñadores y desarrolladores:** encargados de conceptualizar, diseñar y ejecutar la propuesta.

**Los profesores de ORT:** quienes orientan, supervisan y evalúan el proyecto.

**Los oyentes de la banda:** público objetivo que interactuará con el sitio y la Web App.

**La productora:** posible intermediaria en la difusión, promoción y producción de contenidos.

# 3. REUNIR REQUERIMIENTOS

► *En esta etapa, realizarías entrevistas con los stakeholders para comprender sus necesidades y deseos en relación con el proyecto.*

► *Por ejemplo, podrías entrevistar a los dueños de la tienda en línea para conocer qué productos desean destacar y cómo desean que se presente la información de cada producto.*

Realizamos una entrevista con la banda con el objetivo de comprender sus necesidades, identificar sus puntos débiles y definir el enfoque del proyecto.

El principal desafío es lograr que personas con conciencia social, compromiso político y una mirada crítica se conviertan en oyentes habituales de *Eterno Instante*, considerando que, por ahora, solo los escucha su círculo más cercano.

## 4. CREAR CASOS DE USO

- Los casos de uso son escenarios que describen cómo los usuarios interactuarán con el sistema.
- En un proyecto de una tienda en línea, un caso de uso podría ser "Realizar una compra".
- En este escenario, describirías paso a paso cómo un usuario seleccionaría un producto, lo agregaría al carrito y completaría la compra.

Caso de uso 1 (Sitio Web): Navegar la página de inicio (Sección "Inicio")

El usuario accede al sitio y visualiza una página de inicio simple e intuitiva, que funciona como punto de entrada a las demás secciones del sitio (Nosotros, Merch, Contacto).

Caso de uso 2 (Sitio Web): Conocer a la banda (Sección "Nosotros")

El usuario selecciona la sección "Nosotros" y accede a una página con la biografía de la banda, su origen y una breve presentación de sus integrantes.

Caso de uso 3 (Sitio Web): Comprar merchandising (Sección "Merch")

El usuario navega la sección de merchandising, visualiza productos (remeras, pines, etc.), puede ver fotos y precios.

Caso de uso 4 (Sitio Web): Consultar fechas y contactar a la banda (Sección "Contacto")

El usuario accede a la sección de contacto, donde puede: Ver las próximas fechas de presentaciones en un calendario. Reservar una fecha para eventos. Completar un formulario de contacto. Comunicarse a través del mail o redes sociales oficiales.

Caso de Uso 5 (Web App): Pre-escuchar una canción inédita en Realidad Aumentada

El usuario accede a la web app desde su móvil, al escanear una imagen específica, la detecta y empieza a sonar una canción no publicada, en la pantalla se visualiza una animación 3D que acompaña la canción en tiempo real.

## 5. DISEÑAR FLUJO DE USUARIO

- El flujo de usuario es un diagrama que muestra cómo los usuarios navegarán por el sitio web y cómo interactuarán con sus diferentes partes.
- En el proyecto web de una tienda en línea, podrías crear un diagrama que muestre cómo los usuarios llegan a la página de inicio, exploran categorías de productos, seleccionan un producto específico y finalmente proceden al pago.

Link al Flowchart:

<https://www.figma.com/board/B9nB4ibtNiPIRwLNKVIXUj/Flowcharts-pagina-Eterno?node-id=0-1&t=xkn9GS0MUHQ3EBVg-1>

## 6. PRIORIZAR REQUERIMIENTOS

- *Una vez que hayas recopilado todos los requerimientos, es importante clasificarlos según su importancia y viabilidad para el proyecto.*
- *Por ejemplo, en el caso de una tienda en línea, priorizar los requerimientos podría implicar decidir si la función de búsqueda de productos es más importante que la implementación de reseñas de productos.*

### Requerimientos prioritarios

- Sitio Web:
  - Poder comprar merch.
  - Que se visualice la agenda de la banda.
  - Que llegue el mail de contacto de la banda.
- Web App:
  - Poder escanear la imagen y que el sistema la detecte.
  - Que se escuche la canción cuando el sistema detecte la imagen.

### Requerimientos secundarios

- Sitio Web:
  - Reservar un evento para la banda.
- Web App:
  - Que se visualice una animación 3D mientras la canción se reproduce.

## 7. ESPECIFICAR FUNCIONES

- *En esta etapa, documentarías detalladamente cada función o característica del proyecto.*
- *Por ejemplo, en la tienda en línea, podrías especificar cómo funcionará el carrito de compras, cómo se mostrarán las imágenes de los productos, cómo se calcularán los impuestos y los gastos de envío, entre otros detalles.*

## WebApp

- Escaneo de imágenes físicas para desbloquear canciones y animaciones especiales.
- Reproducción automática de la canción al escanear.
- Historial visual de escaneos (sin opción de reproducción).
- Información sobre los artistas visuales y musicales.
- La canción solo puede escucharse escaneando nuevamente la imagen.