

PRÁCTICA 2:

Parte I: Diseño y Prototipado

Carlos Rubio Olivares, 100405834

Raúl Giménez de Dios, 100405861

Jorge Rodríguez Fraile, 100405951

Mohamed El Aakil Mesaoudi, 100405967

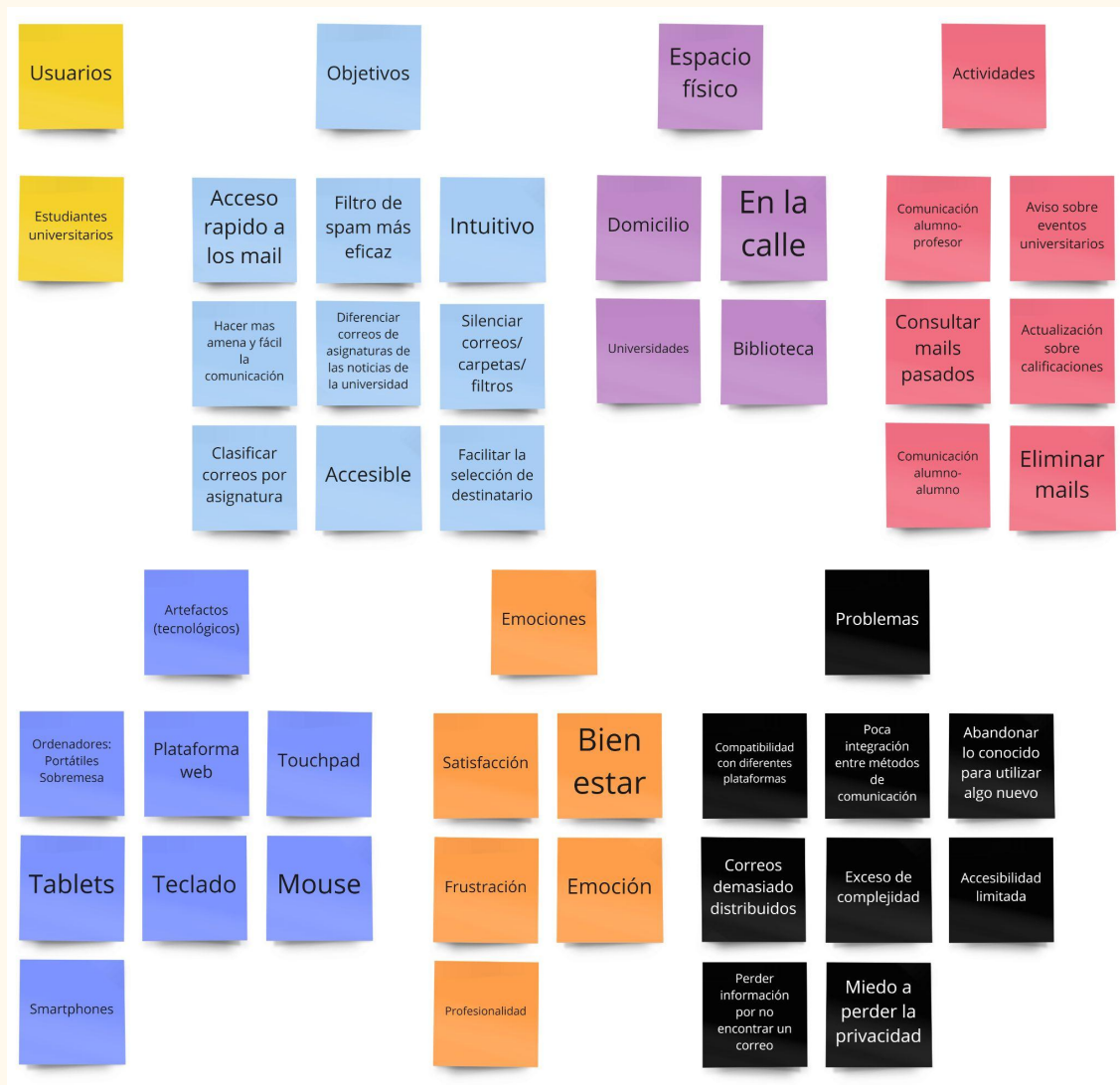


Índice

A) Presentación de los Preferred States	4
B) Conceptos de Diseño. Sketches	6
Diseño 1	6
Sketch - Categoría de una asignatura	6
Sketch - Envío de mail	7
Diseño 2	8
Sketch - Listado de asignaturas	8
Sketch - Listado de contactos	8
Sketch - Listado de grupos	9
Sketch - Enviar un correo electrónico	9
Diseño 3	10
Sketch - Página principal	10
Sketch - Enviar mensaje	11
Diseño 4	12
C) Selección del Concepto de Diseño. Escenarios de Uso	14
Escenarios	17
Escenario 1	17
Escenario 2	18
Escenario 3	18
Escenario 4	18
D) Escenario y Detalles de Diseño. Wireframes	19
Storyboard	19
Historia 1: Consulta de correo.	19
Historia 2: Enviar un correo.	20
Casos de uso	20
Revisar correos de DSI.	20
Curso Normal	20
Curso Alternativo	21
Silenciar notificaciones de cierto destinatario	21
Curso Normal	21
Curso Alternativo	21

Enviar correo al coordinador de DSI	21
Abrir un correo electrónico	22
Eliminar un correo electrónico	22
Curso Normal	22
Curso Alternativo	22

A) Presentación de los Preferred States



El sistema que vamos a diseñar se basará en estas ideas que se han obtenido mediante un brainstorming por parte de todo el equipo y guiado por temáticas, el que se muestra está limpiado y analizado para ajustarse al contexto de diseño que se estableció.

Como usuarios principales tenemos a los estudiantes universitarios debido a que compondrán el grueso de usuarios de nuestra aplicación. Por otro lado, también se pretende que la herramienta pueda ser usada por otro tipo de personal perteneciente a la comunidad universitaria como es el caso de los directores o jefatura, aunque sean un pequeño porcentaje de los usuarios finales.

Los objetivos principales que se pretenden cubrir con la herramienta propuesta es la rápida accesibilidad a los correos electrónicos, filtrado de spam de manera eficaz y una interfaz fácil e intuitiva de usar. A su vez, se pretende que la herramienta sea capaz de facilitar la comunicación entre usuarios de la comunidad universitaria, pueda diferenciar de manera autónoma los correos de diferentes categorías (distintas asignaturas, delegación de estudiantes, información y empleo), permita la aplicación de filtros que faciliten a los usuarios su interacción con la aplicación como silenciar ciertas categorías de correos, facilite la selección del destinatario y que sea fácilmente accesible por todos los usuarios.

Las actividades principales que se llevarán a cabo en la aplicación será la comunicación entre usuarios de la comunidad universitaria (alumno-profesor, alumno-alumno), avisos sobre eventos universitarios como ferias tecnológicas o talleres, consulta y eliminación de correos electrónicos, y actualización de las calificaciones notificando a cada alumno de los resultados obtenidos en determinada asignatura y actividad.

El espacio físico donde los usuarios harán uso de la aplicación solo estará condicionado a su conexión a internet, siendo los espacios principales donde se use en la universidad, domicilio, biblioteca e incluso en la calle.

El espacio social está altamente ligado a la comunidad universitaria, siendo entre usuarios de la misma universidad entre los que se lleve a cabo el grueso de la comunicación, sin embargo, también se podrá llevar a cabo la comunicación con terceros que no pertenezcan a la universidad, sin embargo, esto serán casos puntuales y aislados.

La aplicación soportará la gran mayoría de artefactos tecnológicos convencionales como son los ordenadores portátiles y de sobremesa, tablets, smartphones, teclado, ratón, plataforma web y touchpad.

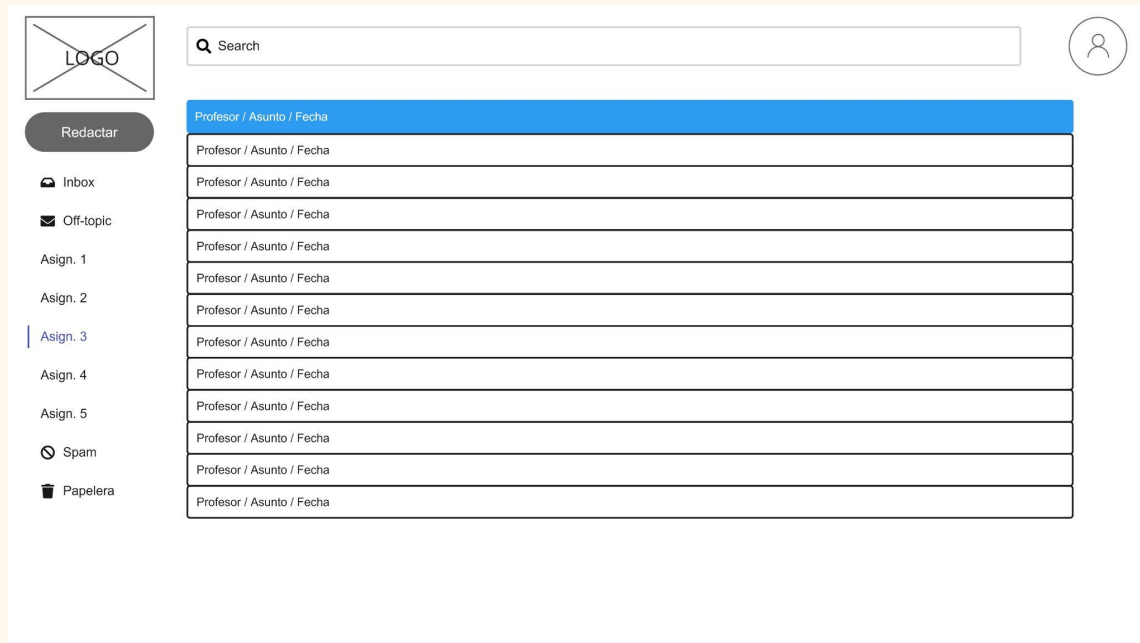
Por otro lado se han solucionado problemas tales como la compatibilidad con diferentes plataformas, correos demasiado distribuidos, exceso de complejidad, accesibilidad limitada, ...

Lo que se pretende con la aplicación es crear en nuestros usuarios una sensación de satisfacción, comodidad y bienestar dentro de un ambiente de profesionalidad, aunque es inevitable que en algunas ocasiones pueda producir emociones negativas como frustración.

B) Conceptos de Diseño. Sketches

Diseño 1

Sketch - Categoría de una asignatura

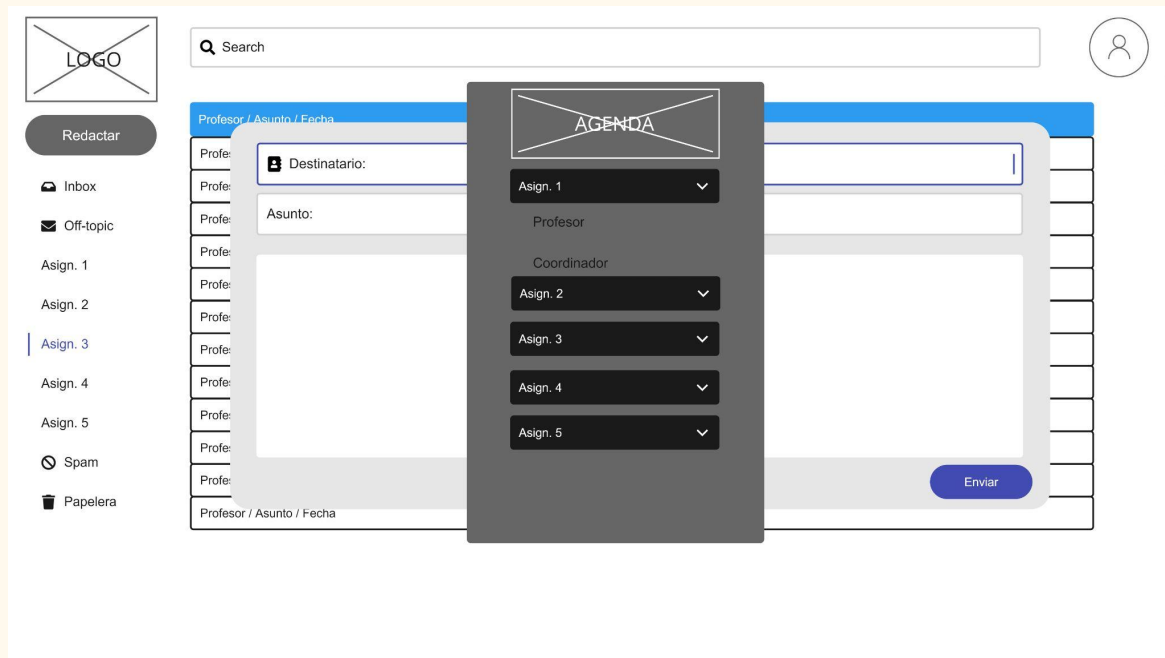


En este boceto se puede ver cómo sería una posible estructura básica de la web, con las categorías en la parte izquierda, en este caso está seleccionada la tercera y se estarían viendo en la parte central solo los correos relacionados con esta.

El botón de redactar se ha incorporado en la parte superior de las categorías, para facilitar su accesibilidad.

El diseño intenta ser lo más simple posible para no distraerse o perderse en la interfaz.

Sketch - Envío de mail

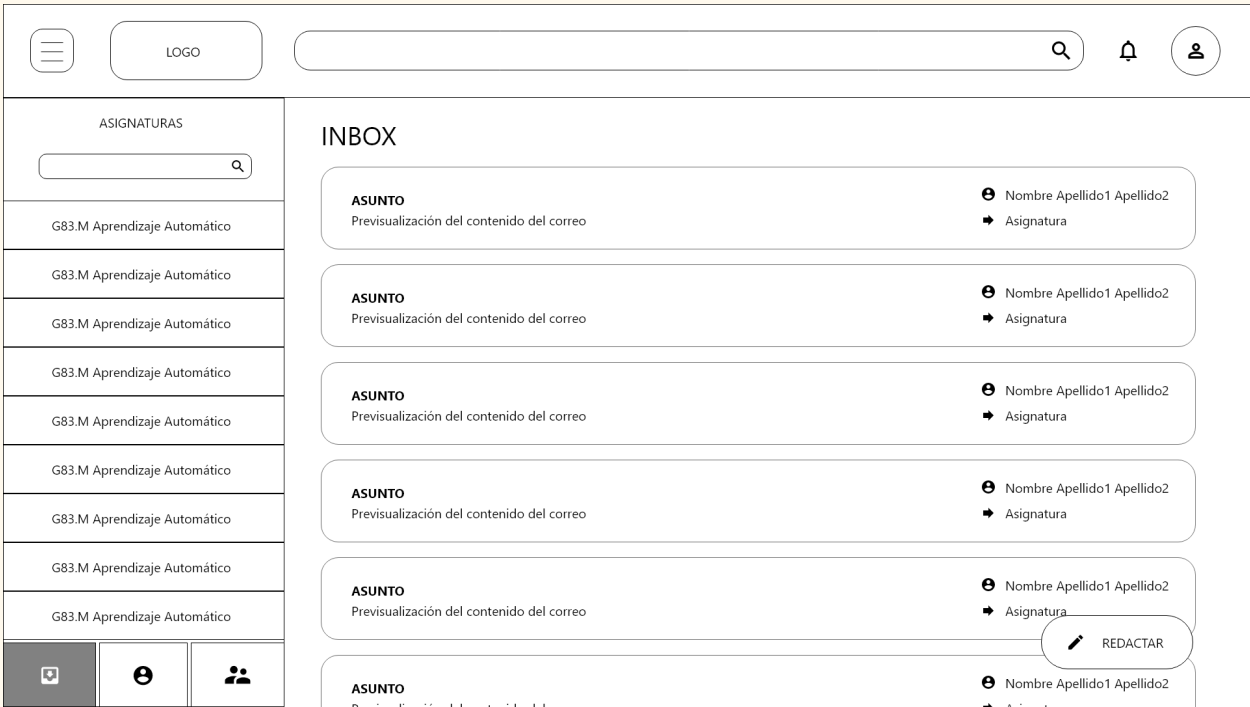


En cuanto a esto es que resultaría de hacer clic en Redactar y darle a la agenda en Destinatario.

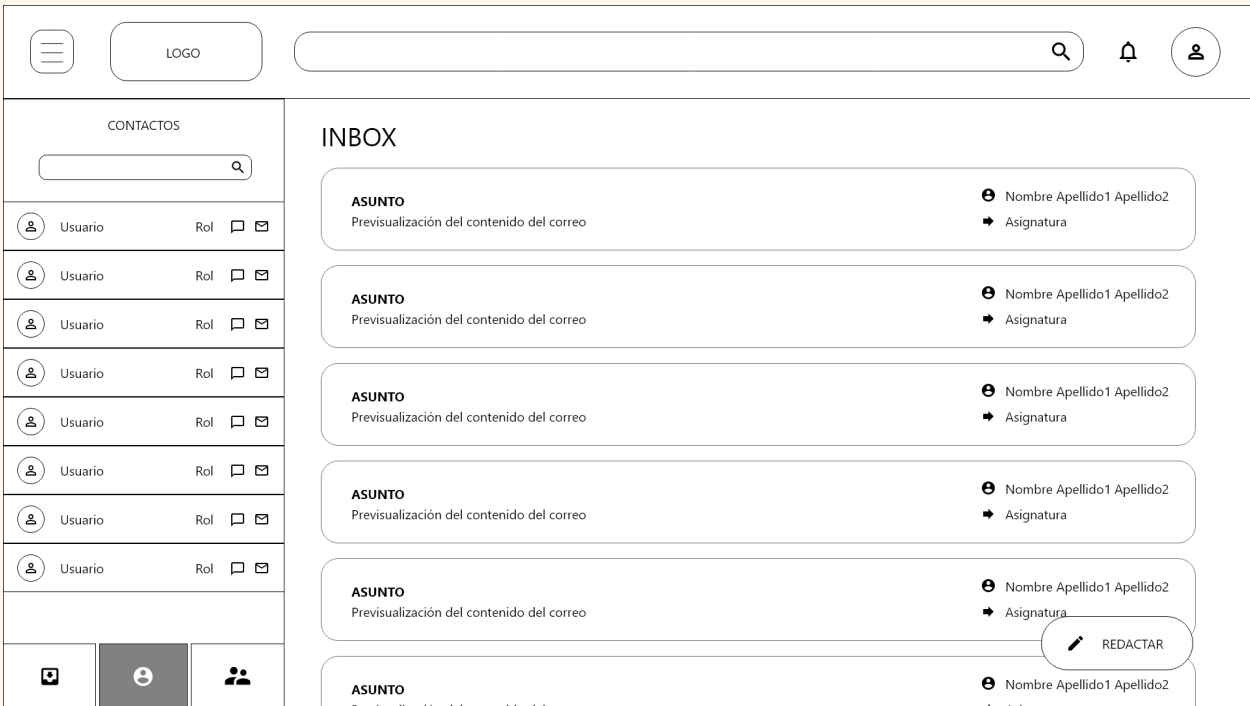
Lo que se puede ver es que la ventana de redactar un mail se mostraría como una ventana flotante en el centro, donde se pueden rellenar los campos típicos de una plataforma de correo electrónico. En este caso el extra es que en la agenda se muestran los contactos de las distintas asignaturas para facilitar la comunicación.

Diseño 2

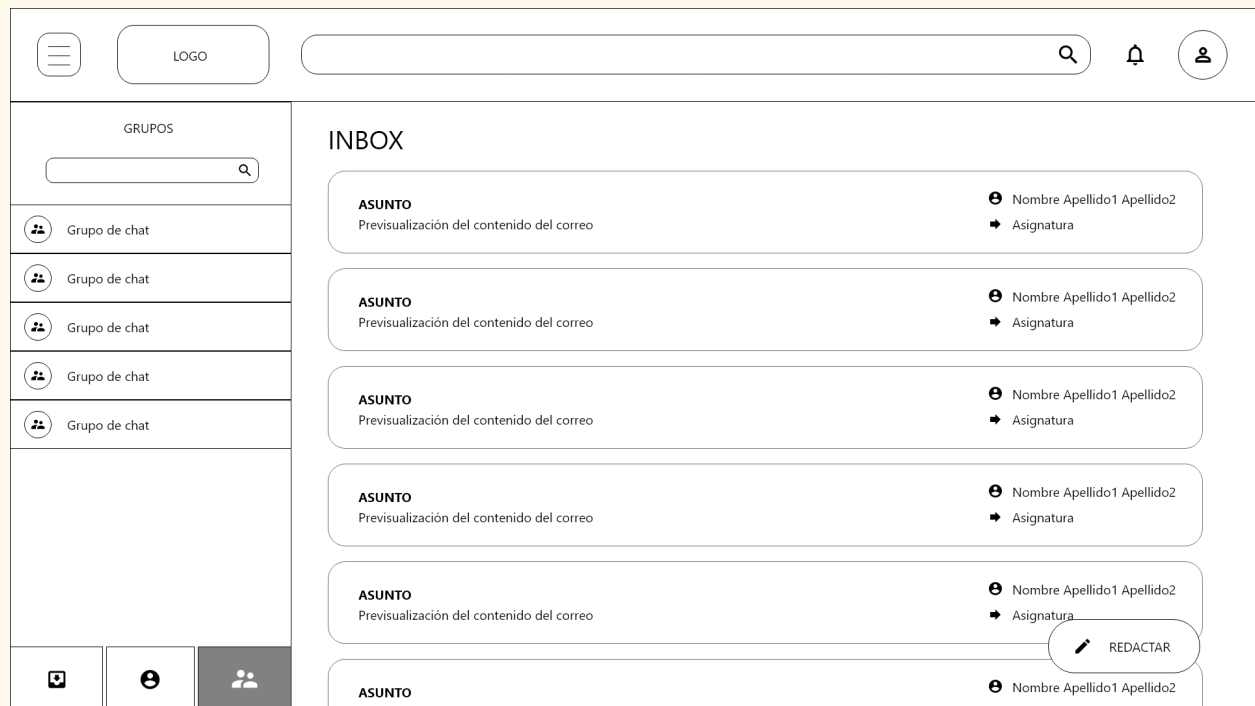
Sketch - Listado de asignaturas



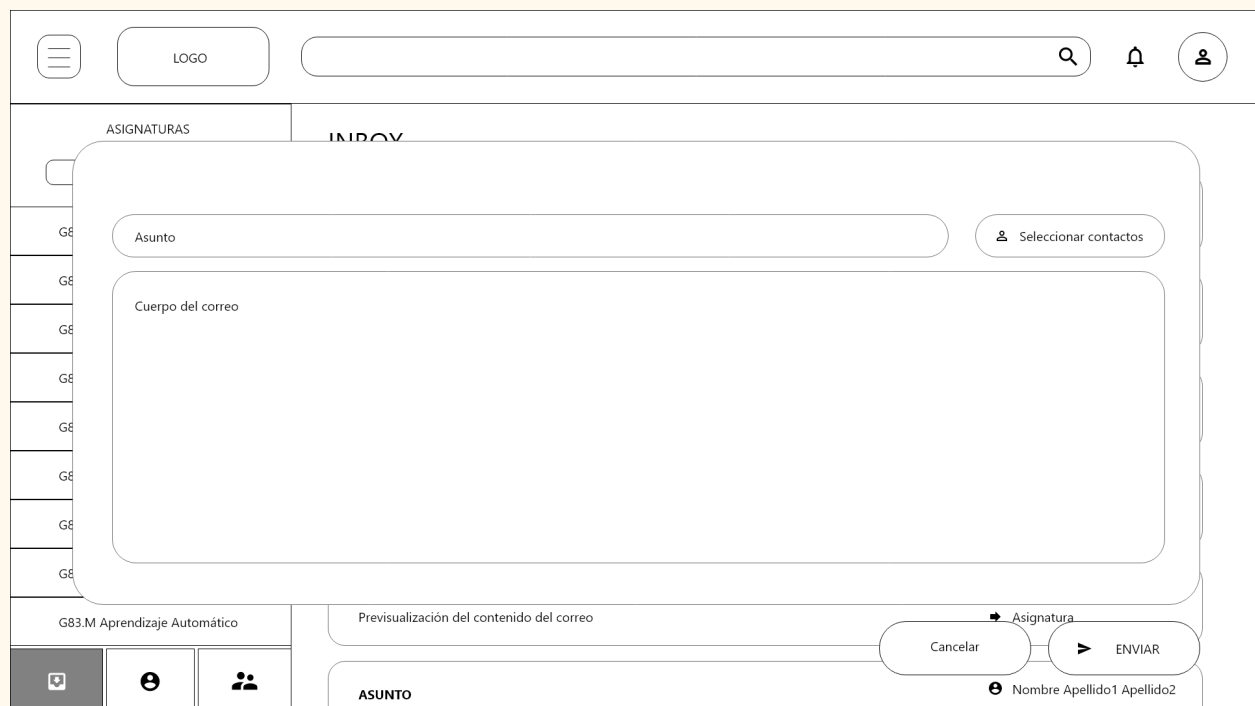
Sketch - Listado de contactos



Sketch - Listado de grupos



Sketch - Enviar un correo electrónico



En el diseño se puede observar que se ha seguido un estilo uniforme y que encaja con la profesionalidad que se busca. También cabe recalcar la existencia de un menú desplegable con todas las asignaturas y que puede mostrar dos funcionalidades a parte de esta; un chat de texto para mejorar la comunicación dentro de la universidad/centro donde se esté trabajando y una lista de contactos que se podrá expandir. El envío de correos se ha mantenido simple, manteniendo el estilo y usando la funcionalidad de la agenda para buscar a la persona a la que se enviará el correo. También tenemos un filtro de búsqueda para facilitar la búsqueda de correos.

Diseño 3

Sketch - Página principal

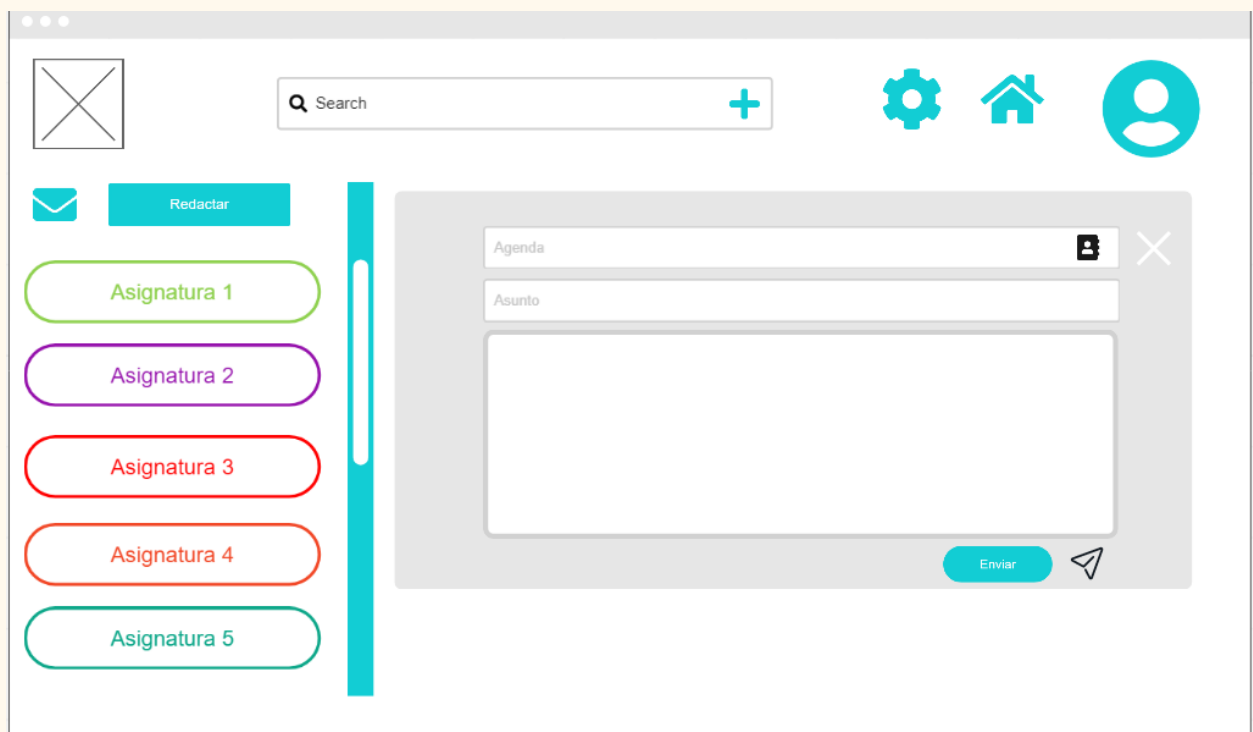
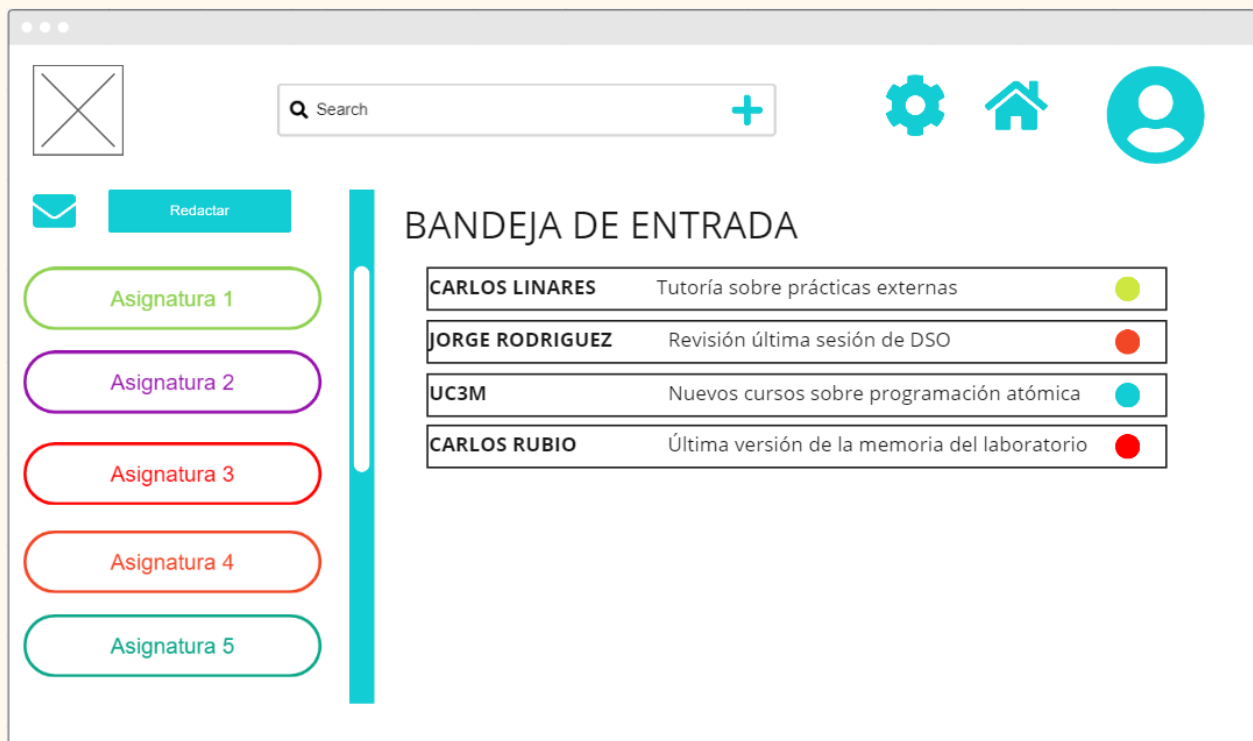


Sketch - Enviar mensaje

The sketch shows a web application interface with a top navigation bar containing a back arrow, a 'LOGO' placeholder, a search bar, a refresh icon, an edit icon, a user profile icon, and a forward arrow. Below the navigation bar is a sidebar with a list of colorful rectangular items, some labeled 'L' and 'OR'. The main content area features a modal dialog box titled 'Enviar mensaje'. Inside the dialog, there is a dropdown menu showing 'JUAN CARLOS CANO RESA (100405656@alumnos.uc3m.es)' with a downward arrow. Below the dropdown are two text input fields labeled '(Asunto)' and '(Cuerpo)'. At the bottom of the dialog are two buttons: a green 'ENVIAR' button and a red 'Cancelar' button.

En cuanto a este diseño se ha llevado el tema de separar por topics un poco más lejos haciendo un código de colores asociado a cada uno de estos temas, lo que hace que además de mejorar la clasificación de los correos. También se puede observar un filtro de mensajes junto con un botón de refrescar. En este caso la agenda de contactos sólo es accesible al escribir el correo y se elimina la funcionalidad de chat.

Diseño 4



En este diseño podemos observar que se ha implementado una barra lateral con diferentes apartados correspondientes a las asignaturas. Por otro lado se tiene un botón de ajustes para modificar el perfil o cualquier otra opción que se pueda mostrar. También podemos recalcar la existencia de la agenda de contactos que se podrá usar para facilitar el envío de correos. Se ha escogido un conjunto de colores claro y que destaque para centrar la atención del usuario en los puntos importantes de la interfaz.

C) Selección del Concepto de Diseño. Escenarios de Uso

De los diseños que se han bocetado en la sección anterior se han ido seleccionando aquellas ideas que mejor se adaptan a las necesidades de nuestros potenciales usuarios y que hacen que el producto sea intuitivo.

Primero habrá una página de inicio, que aunque no se ha incluido en los bocetos es esencial, donde se introducen las credenciales de usuario para acceder a su cuenta. En este caso no permite registrarse, dado que está pensado para centros educativos, donde se proporciona las cuentas a los usuarios.

En cuanto a la página de inicio, se mostrará la bandeja de entrada donde están recogidos todos los correos que se hayan recibido.

En la parte superior está el botón de Redactar, una barra de búsquedas para filtrar correos y encontrarlos de manera más fácil, el botón para consultar los contactos y un botón que desplegará la barra lateral izquierda donde se mostrarán las distintas carpetas de correos (Bandeja de entrada, Off-topic, Enviados, Asignaturas y Papelera) cada una nos llevará a la página que muestra sus correos correspondientes, también tenemos ahí el botón para cerrar la sesión.

Cada correo mostrará la categoría a la que pertenece, el remitente, el asunto, la fecha de recepción, un botón para silenciar al usuario para gestionar fácilmente las notificaciones, otro para reenviar, borrar y responder al correo. La forma de mostrar el correo de los correos será desplegándose para dejar ver el mensaje.

La ventana de redacción del correo electrónico se mostrará como una ventana flotante, todos nuestros bocetos tomaron esta decisión, en esta ventana se escribirá el correo del destinatario, el asunto y el propio mensaje. Otra opción a la hora de elegir el destinatario será elegirlo entre una lista de contactos por asignaturas.

La selección de contacto alternativa se hará mediante un desplegable, donde se mostrará toda la lista de contactos y al seleccionar se rellenará el campo de destinatario.

En cuanto a la ventana de responder y reenviar mensajes será similar a la de redactar, pero se rellenarán los campos necesarios para facilitar estas acciones.

Identificador	R01	Tipo	Funcional
Descripción	Menú desplegable con clasificación de correos.		
Justificación	Para tener una vista general más clara de a qué categoría pertenece cada correo se crea un menú con diferentes asignaturas y topics que a su vez actuarán como filtros para los correos.		
Origen	Entrevistas	Prioridad	Alta

Identificador	R02	Tipo	Funcional
Descripción	Agenda de Contactos		
Justificación	Se introduce una agenda de contactos que sirve para poder facilitar el envío de correos, para que a la hora de escribir un destinatario simplemente se tenga que escoger de dicha agenda. Esta agenda podrá ser expandible teniendo la opción de poner más contactos en esta.		
Origen	Entrevistas	Prioridad	Media

Identificador	R03	Tipo	Funcional
Descripción	Filtro de búsqueda		
Justificación	Facilitar encontrar un correo específico entre los de una carpeta, para que los usuarios no se pierdan entre la gran cantidad de correo que se reciben.		
Origen	Entrevistas	Prioridad	Media

Identificador	R04	Tipo	Funcional
Descripción	Gestor de notificaciones		
Justificación	El usuario podrá elegir qué contactos silenciar y así desactivar las notificaciones de los correos de dichos usuarios.		
Origen	Entrevistas	Prioridad	Media

Identificador	R05	Tipo	Funcional
Descripción	Reconocimiento de correos.		
Justificación	La aplicación será capaz de actuar como clasificador y manejar a qué tema pertenece cada correo para poder etiquetarlos correctamente en la bandeja de los usuarios.		
Origen	Entrevistas	Prioridad	Media

Identificador	R06	Tipo	Funcional
Descripción	Borrar correos.		
Justificación	Para facilitar la limpieza de la bandeja de entrada y las distintas carpetas habrá un botón accesible que los eliminará.		
Origen	Entrevistas	Prioridad	Alta

Identificador	R07	Tipo	Funcional
Descripción	Enviar correo		
Justificación	El usuario deberá ser capaz de enviar un correo electrónico al destinatario que desee.		
Origen	Entrevistas	Prioridad	Alta

Identificador	R08	Tipo	Funcional
Descripción	Responder un correo.		
Justificación	Hacer más fácil de acceder el botón de responder a un correo, además facilitar haciendo que se rellenen los campos de destinatario y asunto.		
Origen	Entrevistas	Prioridad	Alta

Identificador	R09	Tipo	Funcional
Descripción	Reenviar un correo a otros usuarios.		
Justificación	Se podrá reenviar un correo con su asunto y su contenido a otros usuarios mediante un botón integrado en el correo que hará el proceso más sencillo.		
Origen	Entrevistas	Prioridad	Media

Identificador	R10	Tipo	Funcional
Descripción	Iniciar sesión		
Justificación	El usuario deberá ser capaz de iniciar sesión en la plataforma con sus credenciales.		
Origen	Entrevistas	Prioridad	Alta

Identificador	R11	Tipo	Funcional
Descripción	Cerrar sesión		
Justificación	El usuario deberá ser capaz de cerrar sesión en la plataforma.		
Origen	Entrevistas	Prioridad	Alta

Escenarios

Los escenarios se basan en las dos personas que se definieron en el contexto de diseño, utilizarlos en las escenas nos facilita ver cómo se comportan y tener más en cuenta al usuario en el proceso.

Escenario 1

Alejandro se levanta pronto un lunes, quiere ver que tiene que hacer esa semana y el estado de los proyectos que tiene que entregar, para ello consulta el calendario donde salen todas las entregas y el correo electrónico para ver si tiene algún mensaje de los profesores con alguna tarea nueva o si le han respondido a alguno de sus dudas.

Escenario 2

Alejandro está estudiando en el ordenador desde su casa como ocurre normalmente, lugar en el que convive con sus padres y hermano que le distraen de vez en cuando (inevitable por la situación de teletrabajo), pero además no para de distraerse por los continuos correos avisando de eventos de la universidad. Esta situación impide que Alejandro pueda concentrarse bien en sus estudios al no poder silenciar estos correos que llegan desde multitud de direcciones de correos distintas.

Escenario 3

Raquel empieza el día y observa al ir a clase que no hay nadie, al preguntar a sus compañeros descubre que la clase no era a esa hora ya que han modificado el horario. Raquel accede a su correo y observa que el correo de notificación ha acabado en la pestaña de spam por lo que no ha podido verlo en el momento oportuno.

Escenario 4




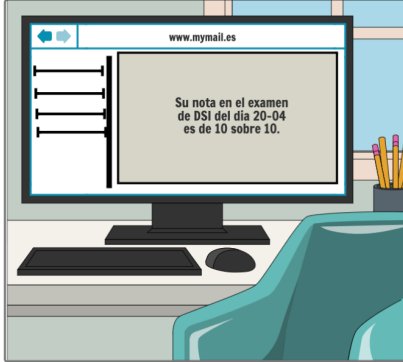

Raquel vuelve un día de la universidad y se olvidó de mostrarle su borrador del TFG a su profesor por lo que ahora debe enviarlo por correo. Una vez enviado, recibe una respuesta al poco tiempo con el archivo revisado por lo que se lo descarga y continúa trabajando en él.

D) Escenario y Detalles de Diseño. Wireframes

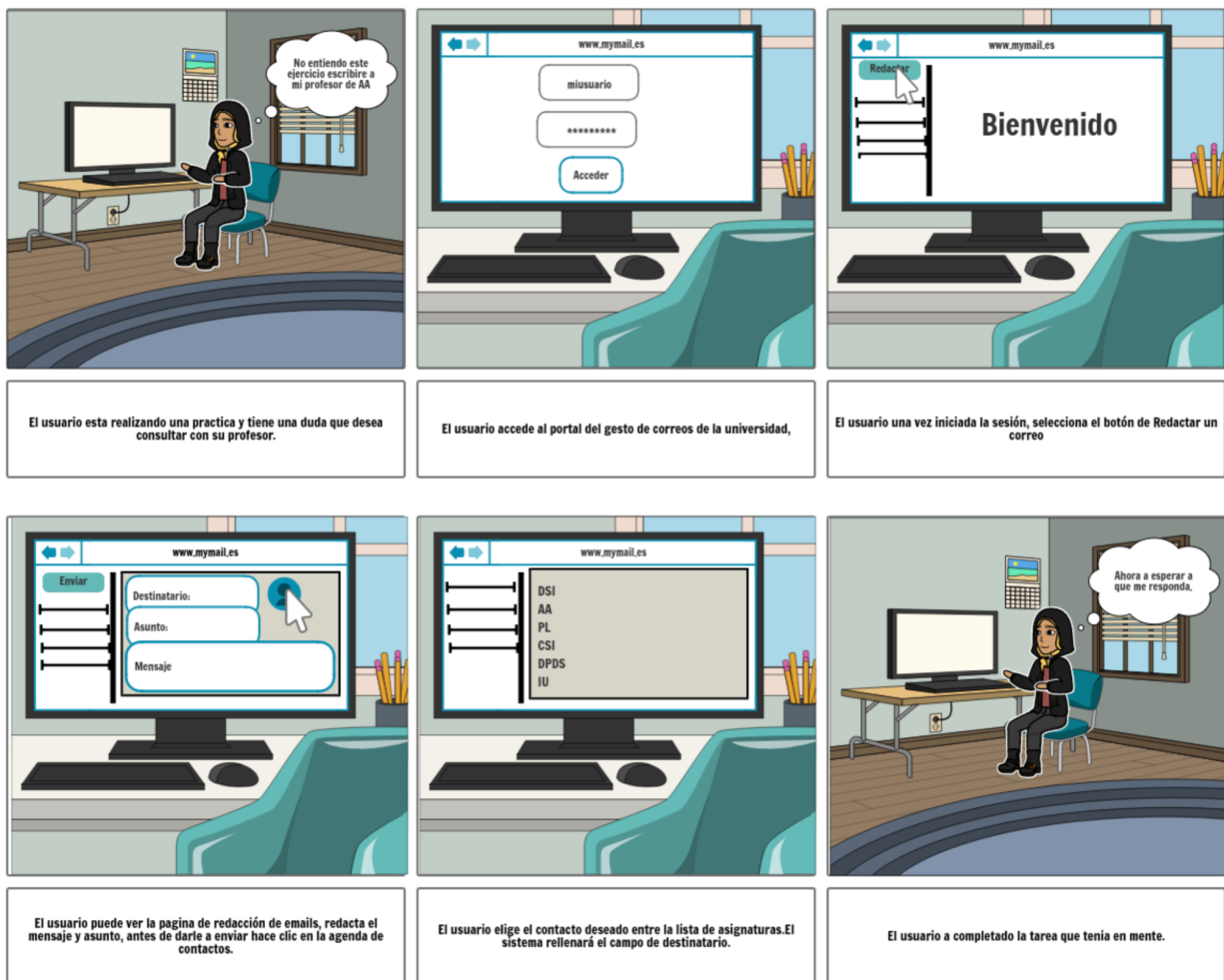
Storyboard

Se han desarrollado un par de storyboard, para tener una representación más visual de cómo es la situación en la que se encuentran los usuarios.

Historia 1: Consulta de correo.

 <p>¿Nos habrán enviado la nota del examen de DSI?</p>	 <p>www.mymail.es</p> <p>miusuario</p> <p>*****</p> <p>Acceder</p>	 <p>www.mymail.es</p> <p>Bienvenido</p>
El usuario esta navegando por la red y piensa en las notas del ultimo examen de DSI	El usuario accede al portal del gesto de correos de la universidad,	El usuario una vez iniciada la sesion, puede ver las secciones con las asignaturas, y selecciona la deseada.
 <p>www.mymail.es</p>	 <p>www.mymail.es</p> <p>Su nota en el examen de DSI del día 20-04 es de 10 sobre 10.</p>	 <p>¡ Que alegría, no esperaba esta nota !</p>
El usuario puede ver la lista de correos de la asignatura, y hace clic en el no leído.	El usuario puede acceder al contenido del correo deseado.	El usuario a completado la tarea que tenia en mente.

Historia 2: Enviar un correo.



Casos de uso

Revisar correos de DSI.

Curso Normal

1. El sistema pide iniciar sesión.
2. El usuario introduce el correo y contraseña de su cuenta de la universidad.
3. Credenciales correctas, accede a la cuenta del usuario.
4. El sistema carga la página de inicio.
5. El usuario en la barra lateral izquierda busca el nombre de la asignatura.
6. Hace clic en Diseño de Sistemas Interactivos.
7. El sistema le carga todos los mensajes de la asignatura seleccionada.
8. El usuario revisa los correos que se le muestran.

Curso Alternativo

3. Credenciales incorrectas.
4. El sistema notifica al usuario que las credenciales no son correctas.
5. Se vuelve al 2.

Silenciar notificaciones de cierto destinatario

Curso Normal

1. El usuario accede con sus credenciales
2. En su bandeja de entrada, busca un correo del destinatario a silenciar
3. Al abrir el correo, selecciona un icono de una campana para silenciar todos los mensajes provenientes de dicho usuario
4. El icono de la campana pasa a estar tachada, indicando que se ha silenciado al usuario.

Curso Alternativo

1. El usuario accede con sus credenciales
2. En su bandeja de entrada, el usuario accede a su agenda de contactos
3. Busca el contacto que desea silenciar y lo selecciona
4. Aparecerá el 'perfil' de dicho usuario, y bajo la foto de perfil, un icono de una campana
5. El usuario pulsa dicho icono, haciendo que cambie a estar tachado y silenciando el contacto.

Enviar correo al coordinador de DSI

1. El usuario inicia sesión en el producto.
2. El sistema carga la página de inicio.
3. El usuario hace clic en el botón Redactar, en la parte superior izquierda.
4. El sistema carga la ventana de Redactar correos electrónicos.
5. El usuario hace clic en la Agenda de la barra de seleccionar destinatario.
6. El sistema carga toda la lista de asignaturas, dentro de cada una los correos de los responsables de la asignatura.
7. El usuario selecciona DSI y al coordinador.
8. El sistema rellena el campo de destinatario.
9. El usuario redacta el mensaje.
10. Hace clic en Enviar.

Abrir un correo electrónico

1. El usuario inicia sesión en la plataforma.
2. El sistema carga.
3. El usuario accede a la lista de correos deseada.
4. El sistema carga los correos.
5. El usuario hace clic en el correo electrónico deseado.
6. El sistema despliega el mensaje seleccionado para su lectura.

Eliminar un correo electrónico

Curso Normal

1. El usuario inicia sesión en la plataforma.
2. El sistema carga.
3. El usuario accede a la lista de correos deseada.
4. El sistema carga los correos electrónicos.
5. El usuario ve un correo electrónico que desea eliminar.
6. Selecciona el correo electrónico.
7. Hace clic en la papelera de reciclaje.
8. El sistema envía el correo electrónico a la papelera y desaparece de la vista del usuario.

Curso Alternativo

6. El usuario hace clic en la papelera que aparece al lado del correo.
7. El sistema envía el correo electrónico a la papelera y desaparece de la vista del usuario.