

1 Preparación del taller

Información general de la app

Ítem	Descripción
Nombre de la app	WallyApp
Fecha del taller	20/09/17
Descripción breve de la app	Aplicación para anotar los resultados de partidos de wally, realizar pronósticos y mostrar los resultados en otros dispositivos.
Objetivos de la app	<ol style="list-style-type: none">1. Tener un score correcto e inmediato.2. Mostrar resultados en tiempo real en otros dispositivos.3. Mostrar información estadística.4. Mostrar información de los equipos.
Fecha de entrega (Estimada)	09/10/2017
Presupuesto (Estimado)	<u>3000 USD</u>

Información técnica de la app

Ítem	Descripción
Plataforma	Android, iOS
Dispositivo (Tablet, Smartphone)	Smartphone
Modo de distribución	PlayStore, AppStore
Integración con sistemas existentes	Backend de un campeonato de Wally

Participantes del taller (Workshop)

Rol	Nombre	Información de contacto
Analista de Sistemas	Jorge Argandoña	jorge.argandona.teran@gmail.com
Ing. de requerimientos	Jhamil Coñaca	jhamilcm@gmail.com
Ing. de requerimientos	Edgar Tapia	ertapiam@gmail.com
Líder de proyecto	Cristian Mamani	cristian.mamani@supersoftinc.com
Usuario	Jorge Argandoña	jorge.argandona.teran@gmail.com
Usuario	Jhamil Coñaca	jhamilcm@gmail.com
Usuario	Edgar Tapia	ertapiam@gmail.com
Usuario	Cristian Mamani	cristian.mamani@supersoftinc.com

2 Workshop

2.1 Stakeholders + Rol

Nombre del Stakeholder	Rol (Con la app)	Principales objetivos
Jorge Argandoña	Desarrollador	<ul style="list-style-type: none">- Construir la aplicación.- Escribir código de calidad.- Cumplir deadlines.
Jhamil Coñaca	Árbitro	<ul style="list-style-type: none">- Apuntar resultados.- Registrar puntos.- Controlar cambios.
Edgar Tapia	Público	<ul style="list-style-type: none">- Estar al tanto de los resultados.
Olympic	Organizador	<ul style="list-style-type: none">- Organiza campeonatos.- Arma tabla de posiciones.



Nombre: Jhamil Coñaca

Lema: Hagamos las cosas bien

Datos personales

Jhamil Coñaca

33 años

Árbitro

Experiencia con móviles

Experiencia intermedia con android. Usa aplicaciones como Whatsapp, Facebook, Telegram.

Características principales

- Atleta.
- Honesto.
- Observador.
- Seguro.
- Con autoridad.

Tareas principales

- Dirigir el partido.
- Anotar puntos.
- Validar puntos.
- Cobrar faltas.

Objetivos principales

- Entregar los resultados a tiempo.

Motivaciones

- Evitar pérdida de tiempo al entregar resultados.

Retos típicos

- Arbitrar sin errores
- Responder el score actual.

Lugar de Trabajo

- Club Olympic

Miscelaneos

- Estudio arbitraje en el Club Olympic.
- No le gusta desperdiciar papel.


4 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 alcanzado después del escenario.

5 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 móvil que se está conceptualizando.

6 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 alcanzado después del escenario.

7 Funcionalidades del sistema

Ítem	Descripción
Identificador	Identificador 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
Eficiencia
Efectividad
Satisfacción
Facilidad de uso
Facilidad de aprendizaje
Factor
Funcionalidad
Automático
Accesibilidad
Personalización
Adaptabilidad
Transparencia
Conciencia
Trazabilidad
Familiaridad

Características

Factor
Interoperabilidad
La libertad de elección del tipo de interacción
Tiempo de respuesta
Rendimiento
Colaboración
Integración

Emociones

Factor
Dominio
Control
Reputación
Competencia
Autonomía
Competencia
Seguridad
Amor propio
Divertido
Placer
Inspiración
Compromiso
Desafío
Recompensa
Estímulo
Confianza
Exclusivo

Estéticos

Factor
Placer visual
Placer auditivo
Consistencia
Elegante

Ciclo de vida

Factor
Instalación
Iniciación
Configuración
Desinstalar

8 Descripción de la situación actual

Ítem	Descripción
Contexto	Jhamil tiene que arbitrar un partido de Wally del equipo JalaSoft vs.Truextend.
Pre-condición	Los equipos están registrados y el partido programado. El árbitro tiene las planillas y lapicero para anotar los resultados.
Paso 1	Jhamil da el silbatazo inicial y comienza el partido.
Paso 2	Comienzan a darse los puntos y el los anota en la planilla.
Paso 3	Termina el primer set y da a conocer los resultados parciales. Vuelve al paso 1 para el segundo set.
Paso 4	Si hay empate en los sets se va a un 3er set y se vuelve al paso 1.

Post-condición	Se tiene los resultados de cada set.
----------------	--------------------------------------

Ítem	Descripción
Contexto	Mayte Flores quiere ir a presenciar el partido de Wally entre el equipo JalaSoft vs. Truextend.
Pre-condición	Mayte está presente como espectadora.
Paso 1	Identifica a los equipos.
Paso 2	Escucha el silbatazo inicial.
Paso 3	Hace seguimiento a los puntos que se van dando.
Paso 4	Por cada set averigua los resultados oficiales.
Post-condición	Mayté conoces los resultados oficiales.

9 Filosofía del producto

Ítem	Descripción
Fácil de Usar	No necesita manual de usuario porque es intuitivo.
Integración	La app está perfectamente integrada con un sistema de Wally.
Tiempo de respuesta	Los resultados de un partido se publican en tiempo real.
Colaboración	Se ayuda al público a conocer los resultados.
Transparencia	El árbitro sabe si el árbitro anotó el punto.

10 Descripción de la situación esperada

Ítem	Descripción
Contexto	Jhamil tiene que arbitrar un partido de Wally del equipo JalaSoft vs. Truextend.
Pre-condición	Los equipos están registrados y el partido programado. El árbitro tiene instalado en su smartphone WallyApp y tiene acceso a internet.
Paso 1	Jhamil da el silbatazo inicial, presionar el botón Iniciar partido y comienza el partido.
Paso 2	Comienzan a darse los puntos y el los anota en la app.
Paso 3	Termina el primer set y da a conocer los resultados parciales. Vuelve al paso 1 para el segundo set.
Paso 4	Si hay empate en los sets se va a un 3er set y se vuelve al paso 1.
Post-condición	Se tiene los resultados de cada set.

Ítem	Descripción
Contexto	Mayte Flores quiere ir a presenciar el partido de Wally entre el equipo JalaSoft vs. Truextend.
Pre-condición	Mayte tiene instalada la aplicación WallyApp.
Paso 1	Identifica a los equipos.
Paso 2	Escucha el silbatazo inicial.
Paso 3	Hace seguimiento a los puntos que se van dando desde la aplicación.

Paso 4	Por cada set y por cada punto Mayté conoce los resultados.
Post-condición	Mayté conoce los resultados oficiales.

11 Funcionalidades del sistema

Ítem	Descripción
Identificador	WA1
Nombre	Anotar puntos
Datos de entrada	Identificador del equipo.
Pre-condición	<ul style="list-style-type: none"> - El smartphone tiene conexión a internet. - Se tienen los datos de los equipos y jugadores.
Descripción	1. En la pantalla del partido se identifica el jugador que hizo el punto.
Excepciones	<ul style="list-style-type: none"> - Se interrumpe por una llamada entrante. - No hay internet.
Requerimientos de calidad	<ul style="list-style-type: none"> - Después de una interrupción en la app, los datos no se pierden y el usuario puede continuar. - Se puede seguir registrando puntos.
Datos de salida	<ul style="list-style-type: none"> - Se actualiza el tablero en tiempo real.
Post-condición	Se muestra el score actualizado.

Ítem	Descripción
Identificador	WA2
Nombre	Ver resultados
Datos de entrada	Identificador del partido.

	Identificador del set.
Pre-condición	Se tiene un partido seleccionado. Hay conexión a Internet.
Descripción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se elige un partido de un listado de partidos. 2. Se hace presiona en “Ver resultados”
Excepciones	<ul style="list-style-type: none"> - Se interrumpe por llamada entrante. - Se pausa por falta de internet.
Requerimientos de calidad	<ul style="list-style-type: none"> - Después de una interrupción en la app, los datos no se pierden y el usuario continúa con el proceso. - Los datos se sincronizan cuando regresa internet.
Datos de salida	Se muestran resultados en tiempo real.
Post-condición	Se muestran resultados en tiempo real.

Ítem	Descripción
Identificador	WA3
Nombre	Realizar pronóstico
Datos de entrada	Identificador del partido.
Pre-condición	Se tiene un partido seleccionado que no ha iniciado todavía. Hay conexión a Internet.
Descripción	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se elige un partido de un listado de partidos. 2. Se presiona en “Ver detalles” 3. Se elige una opción de pronóstico.
Excepciones	<ul style="list-style-type: none"> - Se interrumpe por llamada entrante. - Se pausa por falta de internet.
Requerimientos de calidad	<ul style="list-style-type: none"> - Después de una interrupción en la app, los datos no se pierden y el usuario continúa con el proceso. - Los datos se sincronizan cuando regresa internet.

Datos de salida	Un mensaje confirmando que su pronóstico se ha registrado.
Post-condición	Se tiene registrado el pronóstico del usuario.

12 Guiones para comunicar el diseño

Ítem	Descripción
Escenario	Arbitrar
Diseño de la pantalla	Mostrar la lista de partidos
Acción del usuario	Primero hacer click en autenticarse.
Reacción de la app móvil	Cambia a la pantalla de Inicio de Sesión.
Acción del usuario	Ingresa como Árbitro.
Reacción de la app móvil	Le muestra sus partidos programados.
Diseño de la pantalla	Listados de Mis Partidos
Acción del usuario	Elige un partido de la lista.
Reacción de la app móvil	Dirige al detalle del partido seleccionado.
Acción del usuario	Dar click en el botón Arbitrar
Reacción de la app móvil	Muestra la pantalla para arbitrar un partido
Diseño de la pantalla	Pantalla de arbitrar un partido.
Acción del usuario	Anotar puntos a los equipos hasta que uno llegue al 25.

13 Heurísticas de evaluación del prototipo

Heurística	Descripción
Visibilidad del estado del sistema	El sistema debe informar a los usuarios del estado del sistema, dando una retroalimentación apropiada en un tiempo razonable.
Utilizar el lenguaje de los usuarios	El sistema debe utilizar el lenguaje de los usuarios, con palabras o frases que le sean conocidas, en lugar de los términos que se utilizan en el sistema, para que al usuario no se le dificulte utilizar el sistema.
Control y libertad para el usuario	En casos en los que los usuarios elijan una opción del sistema por error, éste debe contar con las opciones de deshacer y rehacer para proveer al usuario de una salida fácil sin tener que utilizar diálogo extendido.
Consistencia y estándares	El usuario debe seguir las normas y convenciones de la plataforma sobre la que está implementando el sistema, para que no se tenga que preguntar el significado de las palabras, situaciones o acciones del sistema.
Prevención de errores	Es más importante prevenir la aparición de errores que generar buenos mensajes de error. Hay que eliminar acciones predispuestas al error o, en todo caso, localizarlas y preguntar al usuario si está seguro de realizarlas.
Minimizar la carga de la memoria del usuario	El sistema debe minimizar la información que el usuario debe recordar mostrándola a través de objetos, acciones u opciones. El usuario no tiene por qué recordar la información que recibió anteriormente. Las instrucciones para el uso del sistema deberían ser visibles o estar al alcance del usuario cuando se requieran.
Flexibilidad y eficiencia de uso	Los aceleradores permiten aumentar la velocidad de interacción para el usuario experto tal que el sistema pueda atraer a usuarios principiantes y experimentados. Es importante que el sistema permita personalizar acciones frecuentes para así acelerar el uso de éste.
Diálogos estéticos y diseño minimalista.	La interfaz no debe contener información que no sea relevante o se utilice raramente, pues cada unidad adicional de información en un diálogo compite con las unidades relevantes de la información y disminuye su visibilidad relativa.
Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores.	Los mensajes de error deben expresarse en un lenguaje claro, indicar exactamente el problema y ser constructivos.