

BeatIt!

Documento de Validación con el Cliente

Versión 3.1.2



Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
26/08/2014	1.0	Elaboración Inicial	Gonzalo Javiel
30/08/2014	1.1	Actualización por la comunicación telefónica del 29/8/2014	Gonzalo Javiel
30/08/2014	1.2	Revisión de SQA	Pablo Olivera
12/09/2014	1.2.1	Actualización por la comunicación vía correo electrónico del 07/09/2014 y la comunicación vía correo electrónico del 12/09/2013	Gonzalo Javiel
13/09/2014	1.2.2	Revisión SQA	Pablo Olivera
04/10/2014	2.2.1	Actualización por la demo del primer prototipo del 19/09/2014 , la comunicación vía correo electrónico del 30/09/2014 y la	Gonzalo Javiel

		comunicación via videoconferencia del 03/10/2014	
04/10/2014	2.2.2	Revisión SQA	Pablo Olivera
18/10/2014	3.1.1	Actualización por la demo del segundo prototipo	Gonzalo Javiel
26/10/2014	3.1.2	Revisión SQA	Pablo Olivera

Contenido

1. [Productos de la Validación](#)
 - 1.1. [Documento de Especificación de Requerimientos](#)
 - 1.2. [Pautas para la Interfaz de Usuario](#)
 - 1.3. [Detalle de Desafíos](#)
 - 1.4. [Descripción Básica de la Arquitectura](#)
 - 1.5. [Nombre de la Aplicación](#)
 - 1.6. [Logo de la Aplicación](#)
 - 1.8. [Descripción de la Arquitectura](#)
 - 1.9. [Documento de Especificación de Requerimientos](#)
 - 1.10. [Lista de Desafíos Viables](#)
 - 1.11. [Modificación del Desafío "Callar al Perro"](#)
 - 1.12. [Eliminar Desafío](#)
 - 1.13. [Entrega del Primer Prototipo](#)
 - 1.14. [Criterios de aceptación](#)
 - 1.15. [Entrega del Segundo Prototipo](#)
2. [Conclusiones de la Validación](#)
3. [Métricas de la validación](#)

1. Productos de la Validación

1.1. Documento de Especificación de Requerimientos

Se le envió el documento "RQDRQ - Especificación de Requerimientos - Versión 1.6" el mismo fue aprobado por el cliente no marcando ninguna corrección adicional.

1.2. Pautas para la Interfaz de Usuario

Se le envió el documento "RQPIU - PautasUI.pdf - Versión 1.2" el mismo fue aprobado por el cliente no marcando ninguna corrección adicional.

1.3. Detalle de Desafíos

Se le envió el documento "Detalle de Desafíos - Versión 1.0" donde se presentaban 20 desafíos para que el cliente seleccione un subconjunto de los mismos.

El cliente eligió 5 de ellos, "El celular volador", "Tarareando", "Usain bolt", "Seguime el ritmo" y "Selfie Groupie"

En cuanto al desafío "Tarareando" el cliente sugirió un cambio de nombre. Cita textual: "...nombre más del estilo American Idol o tu voz me suena..."

1.4. Descripción Básica de la Arquitectura

En la comunicación telefónica con el cliente el día 29 de agosto del 2014 se le comento brevemente las lineas macro de la arquitectura, el cliente le pareció bien el camino adoptado.

1.5. Nombre de la Aplicación

En la comunicación telefónica con el cliente el día 29 de agosto del 2014 se le consulto por el nombre "BeatIt!" para la aplicación, el cliente le pareció bien, quedando adoptado el mismo para el proyecto.

1.6. Logo de la Aplicación

En la comunicación telefónica con el cliente el día 29 de agosto del 2014 se le consulto por el logo diseñado para la aplicación, el cliente le pareció bien, quedando adoptado el mismo para el proyecto.

1.8. Descripción de la Arquitectura

Se le envió el documento "DSARQ - Especificación de Requerimientos - Versión 1.3" el mismo fue aprobado por el cliente no marcando ninguna corrección adicional.

1.9. Documento de Especificación de Requerimientos

Se le envió el documento "RQDVC - Especificación de Requerimientos - Versión 1.2" el mismo fue aprobado por el cliente no marcando ninguna corrección adicional.

1.10. Lista de Desafíos Viables

Se le envió el documento "Lista de desafíos viables - Versión 1.0" el mismo fue aprobado por el cliente seleccionando los siguientes desafíos: 1, 2 (Flappy Bird), 4, 6, 8, 9, 10, Extra 1, 3, 4.

1.11. Modificación del Desafío "Callar al Perro"

Se le consulto al cliente la modificación del desafío "Callar al Perro", debido a los inconvenientes con las API del sensor de proximidad de Windows Phone.

Las opciones planteadas por el equipo fueron eliminar el desafío de ambas plataformas, apagar el sonido presionando un botón o usar el acelerómetro para detectar movimiento.

La elección del cliente fue la de apagar el sonido presionando un botón.

1.12. Eliminar Desafío

En el proceso de implementación de los primeros dos prototipos y dadas las estimaciones para los restantes desafíos se detecto por parte del equipo la dificultad de implementar a tiempo los diez desafíos planteados al comienzo del proyecto, por este motivo se converso con el cliente, brindándole dos grandes alternativas. La primera de ellas fue cambiar un desafío complejo como el "Juego dentro de la Aplicación" por otro que se estimen menos horas de implementación, la otra alternativa fue la de eliminar el desafío "Juego dentro de la Aplicación".

Planteado el escenario anterior el cliente opto por eliminar un desafío y enfocarse en mejorar los restantes.

1.13. Entrega del Primer Prototipo

Se le entregó al cliente videos de la aplicación funcionando en ambas plataformas con el primer prototipo.

En la comunicación del 19 de setiembre el cliente le pareció bien el entregable, pero marco errores en la interfaz a ser corregidos, en particular la alineación de los elementos. Luego en la comunicación via correo electrónico del 30 de setiembre nos marco una serie de puntos a mejorar que se detallan a continuación:

Código:

C#

- Usar las funcionalidades del lenguaje al máximo. Por ejemplo en Challenges.cs usar auto-properties en lugar del estilo field-property.
- Remover los using que no se usan en la clase.
- En State.cs utilizar Properties.
- Usar la notación estándar. Por ejemplo getInstance seria GetInstance
- No usar catch (Exception)
- Mejorar el ingles en el código.

Java

- Escribir todo el código en ingles.

Interfaz:

Mantener la simetría en general, la distancia entre elementos constante, y minimizar la cantidad de líneas de separación (ver imágenes).

Las líneas amarillas resaltan la separación al igual que las diferentes líneas en la "grilla" de la pantalla. Las diferentes distancias entre líneas amarillas deben ser más consistente, y que sea menor la cantidad de líneas, en particular en Windows Phone la segunda y quinta se podrían sacar.





1.14. Criterios de aceptación

El cliente nos envió los criterios de aceptación en la comunicación via email del 30 de setiembre. A continuación se detallan los mismos.

- La aplicación debe estar disponible para instalar en las store.
- No deben existir bugs de prioridad 0 (crashes) en el producto.
- La cantidad de bugs de prioridad 1 (caídas recuperables, muy mala experiencia de usuario) deben ser pocos, alrededor de 5
- La cantidad de bugs de baja prioridad debe ser (problemas menores, temas de lenguaje, etc.) baja , alrededor de 15-20

1.15. Entrega del Segundo Prototipo

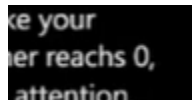
Se le entrego al cliente el día jueves 16 de Octubre del 2014 dos videos uno de cada plataforma, con las nuevas funcionalidades de la aplicación.

El cliente valor de manera muy positiva esta entrega, marcando algunos errores de traducción y errores en la interfaz de usuario a continuación se detallan los mismo.

1. El botón de logout no le pareció correcta su ubicación.



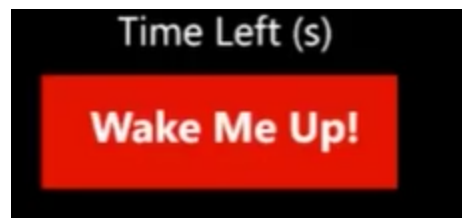
2. Error de traducción (Reachs -> Reaches).



3. No "(s)" (en todo caso podría ser "second(s) left"), pero time left es mejor.



4. Cambio de nombre del desafío "Share me up" en lugar de "wake me up".



5. Mantener la simetría en general, la distancia entre elementos constante, y minimizar la cantidad de líneas de separación (ver imagen).



2. Conclusiones de la Validación

El cliente se mostró muy conforme con los documentos entregados.

La comunicación con el cliente es rápida y sin contratiempos.

A su vez fue valorado positivamente los puntos marcados para corregir, ya que los mismos mejoran la calidad del producto final a entregar.

3. Métricas de la validación

El cliente acepto todos los productos a validar marcando correcciones en el entregable del primer prototipo.