

LISTA DE NECESIDADES: CIRUJANOS ORTOPEDISTAS Y RESIDENTES

PROBLEMAS	NECESIDADES	DESEOS	POSIBLE SOLUCIÓN
La aplicación no me enseña el procedimiento adecuado para la artroscopia.	Una aplicación que haya validado el procedimiento con expertos, y lo explique en la aplicación adecuadamente	El procedimiento que contiene la aplicación es validado y certificado por expertos. Que se mantenga un guía durante el uso de la aplicación que vaya explicando cada paso	Validar el procedimiento con expertos y evidenciarlo en la aplicación. Diseñar una pantalla que guíe al usuario durante la navegación.
La aplicación no es fácil de entender, usarla es muy complejo. Prefiero realizar la práctica sobre un cadáver	El producto debe ser fácil de usar y brindar una experiencia positiva al usuario, además debe motivarlo a que lo use	La navegación en la aplicación es sencilla, y me motiva a usarla por medio de recompensas que me da el medico encargado de dictar la clase	Validar el flujo de trabajo del usuario, en distintas etapas. Diseñar la aplicación bajo las heurísticas de Nielsen. Crear elementos Ui, basados en el UX.
Es una aplicación muy aburrida y difícil de usar, además no me parece agradable estéticamente	Una aplicación con elementos motivadores y que faciliten el uso y la navegación del usuario, además debe ser atractiva estéticamente	Recibir avatares, poder desbloquear instrumental para mejorar la realización del procedimiento. Que la aplicación tenga botones brillantes y reflectantes, mantener un diseño futurista	Hacer el estudio de los motivadores del usuario. Otorgar posibles rangos, puntos, estatus. Diseñar un manual de identidad. Diseñar las pantallas y elementos con colores futuristas y reflectantes.
Hay demasiada información y herramientas para hacer uso de la aplicación. No es legible la información y las opciones que me muestran	Un producto que condense la información, utilice las herramientas principales, y sean legibles todos sus elementos	Pantallas ajustables, con colores oscuros y claros, además poner sonido para que no se deban leer los textos que presentara la aplicación	Implementar audio en los scripts de unity. Diseñar las pantallas con una resolución alta y con el tamaño adaptable a la visión que permiten las hololens 2.
La aplicación no me permite ver todos los tejidos blandos y las partes óseas de la rodilla	Una aplicación con una rodilla modelada con todos sus tejidos y partes óseas	Que la rodilla presente diferentes patologías y se puedan practicar distintos casos quirúrgicos	Validar el modelo de rodilla con los expertos en ortopedia, estudiar la posibilidad de los posibles casos para la aplicación.

PROBLEMAS	NECESIDADES	DESEOS	POSIBLE SOLUCIÓN
No recibo información directa, de si estoy haciendo correctamente el procedimiento o si le ocasiono daño al paciente	Un producto que brinde retroalimentación durante su uso	Una aplicación que evalúe constantemente las habilidades y la calidad del procedimiento, que un médico pueda ver mis exploraciones y me de observaciones o recomendaciones de mejora	Implementar una tabla de evaluación de habilidades en el diseño de la gamificación.
No tengo un guía o ayuda que me enseñe el procedimiento en la aplicación	Una aplicación que tenga un guía o instructor durante el uso	Una persona se encarga de explicar antes de la primera interacción, como hacer uso de las herramientas de realidad aumentada en la aplicación, o un nivel introductorio que me ayude a entender como funcionan estos elementos	Diseñar pantallas que guíen toda la exploración y navegación en la aplicación. Plantear un nivel de introducción para una mayor explicación.
Es inestable y lento el uso de la aplicación. Debo esforzarme mucho para poder leer la información que me presentan	Un producto que mantenga la calidad y la velocidad de los fotogramas se mantengan con el tiempo real	Todo lo que yo exploro me lo muestra el videojuego en su momento exacto, no hay retrasos ni saltos, que sea una navegación ágil. Las pantallas o elementos que tenga son ajustables a la vista, que los pueda mover o que previamente miren y los ajusten al plano frontal	Diseñar todos los elementos de la aplicación teniendo en cuenta la cantidad de pixeles o componentes del mallado que no ralentizan la aplicación. Diseñar cada pantalla o elemento con tamaños que se ajusten al espacio de trabajo de las hololens 2.