

Go4Me

2. Entrevista

Alejandro Megías Mata,
Alejandro Garau Madrigal,
Jesús Parejo Aliaga,
Raúl Morales Perujo,
Pedro Gallego Vela,
Mario Garcés Martín,
Manuel Veredas Galdeano.

V 1.8

Entrevista	3
Casos de uso	5
Requisitos preliminares	8
Requisitos funcionales:	8
Requisitos no funcionales	8

Entrevista

En el supuesto caso de reunión con el cliente, se llevó a cabo una entrevista, para obtener los requisitos, los cuales usaremos con fin de hacer una aplicación lo más parecida al modelo del cliente.

Equipo: Hazme una pequeña descripción general de su idea del proyecto.

Cliente: La idea del proyecto es básicamente que una persona que necesite ir a hacer la compra y no tenga tiempo o no pueda ir por cualquier motivo, encargar tu recado a una persona que sí que vaya, y el intermediario es la aplicación en cuestión.

Equipo: ¿De qué forma se ponen en contacto los usuarios?

Cliente: A través de la aplicación. Los usuarios se registran en la aplicación con un correo electrónico y una contraseña, además tendrán que rellenar una lista de datos.

Equipo: ¿Cómo encuentra un usuario a otro para que le haga recado?

Cliente: Los usuarios podrán ver a otros cercanos geográficamente en una lista en el que los que están más arriba son los que tengan una valoración positiva y estén cerca.

Equipo: Que le parece si añadimos también a la aplicación que salga la gente que va a ir a un establecimiento cercano al domicilio del usuario. Y añadir también que un usuario requiere de otro para que le hagan un pedido.

Cliente: ¡Vaya, qué gran idea! Sí, podéis añadir esa funcionalidad al proyecto.

Equipo: De acuerdo. Antes has hablado acerca de las valoraciones de los usuarios, ¿esto cómo funciona?

Cliente: Una vez el recado ha llegado a tu domicilio puedes valorar al usuario que te lo ha traído. Estas valoraciones son en función del tiempo que ha tardado, el estado del producto, el precio acordado y la amabilidad del usuario. De este modo los usuarios con mejor valoración aparecen antes en las listas mencionadas anteriormente, evitando así posibles usuarios malignos, los cuales pueden ser bloqueados y/o reportados.

Equipo: Para llevar a cabo esto, ¿cómo sabe la aplicación que el recado ha llegado a su destino?

Cliente: Pues no lo sé, no lo he pensado...

Equipo: Como una posible solución a esto hemos pensado que la aplicación tenga un botón para verificar la compra.

Cliente: Sí, de momento bastará.

Equipo: En cuanto al método de pago, ¿tiene pensado alguno en concreto?

Cliente: Realmente no. He pensado que el usuario puede darle el dinero una vez se entrega el pedido, o a través de la aplicación mediante pago electrónico. La idea es que todos los usuarios usen el pago electrónico ya que es más fiable.

Equipo: En cuanto al pago electrónico ¿tiene pensado usar alguna plataforma en concreto?

Cliente: Había pensado usar PayPal para los fondos de la aplicación, ¿sería posible usar esa plataforma?

Equipo: Tendríamos que empezar a desarrollar la aplicación. Cuando empecemos con ella veremos las posibilidades, pero tendremos en cuenta su propuesta. Sigamos con los pagos. ¿Tiene pensado obtener beneficio con la aplicación? En caso afirmativo, ¿de qué forma tiene pensado obtener ese beneficio?

Cliente: Sí, tengo pensado obtener beneficios. Una de las maneras para obtener beneficios con la aplicación es mediante una pequeña tasa por cada transacción realizada entre usuarios. También había pensado que hubiera dos tipos de usuarios, el premium, que no tendría que pagar esta tasa, pero sí una pequeña cantidad mensual. Por último también había pensado en añadir pequeños banners y anuncios no intrusivos dentro de la aplicación.

Equipo: Vale, resumimos la idea. Según la información que tenemos, desea una aplicación para que usuarios contacten con otros que van a hacer la compra en alguna plataforma, y los primeros le piden un recado a cambio de una cantidad de dinero. El pago se realizará a través de paypal o de manera física. Además de eso, la aplicación tendrá dos tipos de usuarios, los premium y los básicos, los premium no pagarán la tasa pero tendrán que pagar mensualmente, y podrán disfrutar de la aplicación sin anuncios.

Cliente: También he pensado que sería buena idea que los usuarios verificarán la entrega del producto, para evitar que el que pide el recado pierda dinero. De ese modo si no se verifica la compra le devuelven el dinero.

Equipo: Bien, ¿algo más?

Cliente: También debería tener la funcionalidad de compartir en twitter que has recibido o realizado un recado.

Equipo: Okey, lo tendremos en cuenta, pero, ¿qué ocurre si el que realiza el pedido se queda sin tiempo debido a algún imprevisto?

Cliente: Es cierto. ¿Sería posible para el usuario pedir un tiempo extra para entregar el recado?

Equipo: Por supuesto.

Casos de uso

Existen numerosos casos de uso dentro de la aplicación web. Los más importantes:

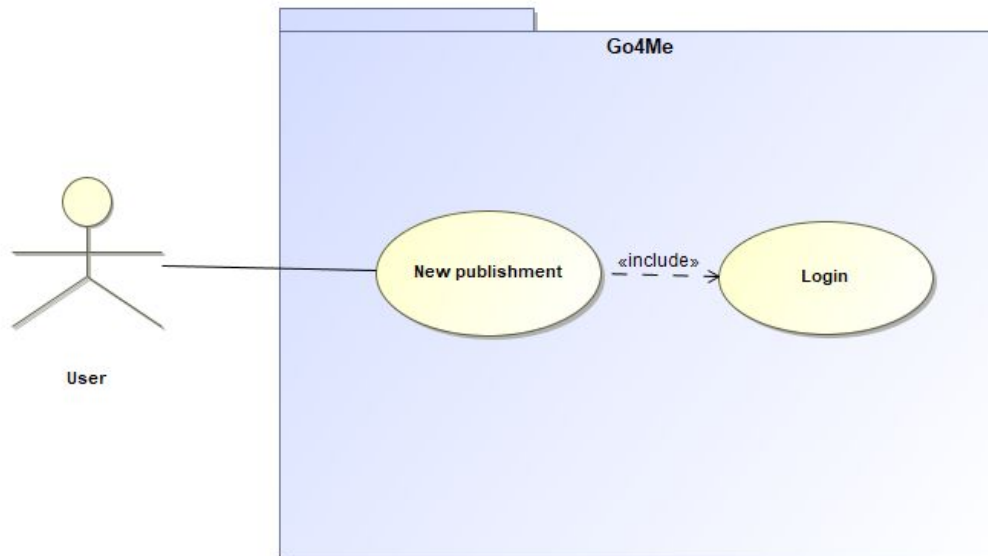


Figura 1. Publicación de anuncio o pedido.

ID:	o1
Título:	Publicación de un anuncio
Descripción:	Un usuario accede al sistema, identificándose previamente. Una vez dentro, puede realizar un pedido en la aplicación.
Actor:	Usuario
Pre-condiciones:	Sistema preparado para su uso.
Post-condiciones:	Nuevo anuncio de pedido publicado en la aplicación, y guardado en la base de datos.
Escenario Principal:	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario introduce sus datos2. Indica la descripción del pedido, y el tiempo3. Se guarda en la base de datos y se publica
Escenarios Alternativos:	No hay escenarios alternativos
Frecuencia de Uso:	Alta
Estado:	Pendiente de revisar
Autor:	Go4Me Team
Prioridad:	Alta

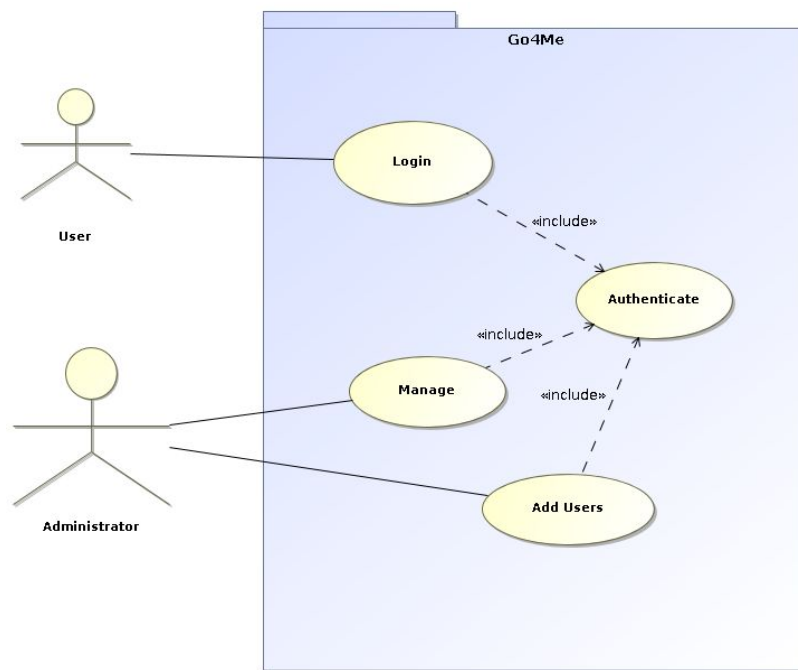


Figura 2. Registrarse.

ID:	o2
Título:	Registrarse
Descripción:	Un usuario introduce su nombre, email y contraseña en la página. El sistema registra sus datos, y el usuario debe autenticarse mediante su correo.
Actor:	Usuario y administrador
Pre-condiciones:	Sistema preparado para su uso
Post-condiciones:	Nuevo usuario dado de alta en la página y guardado en la base de datos
Escenario Principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario introduce nombre, email y contraseña 2. El sistema guarda sus datos 3. Se envía un email al correo dado 4. El usuario verifica ese correo
Escenarios Alternativos:	4.1 El usuario vuelve a la página principal
Frecuencia de Uso:	Media
Estado:	Pendiente de revisar
Autor:	Go4Me Team
Prioridad:	Media

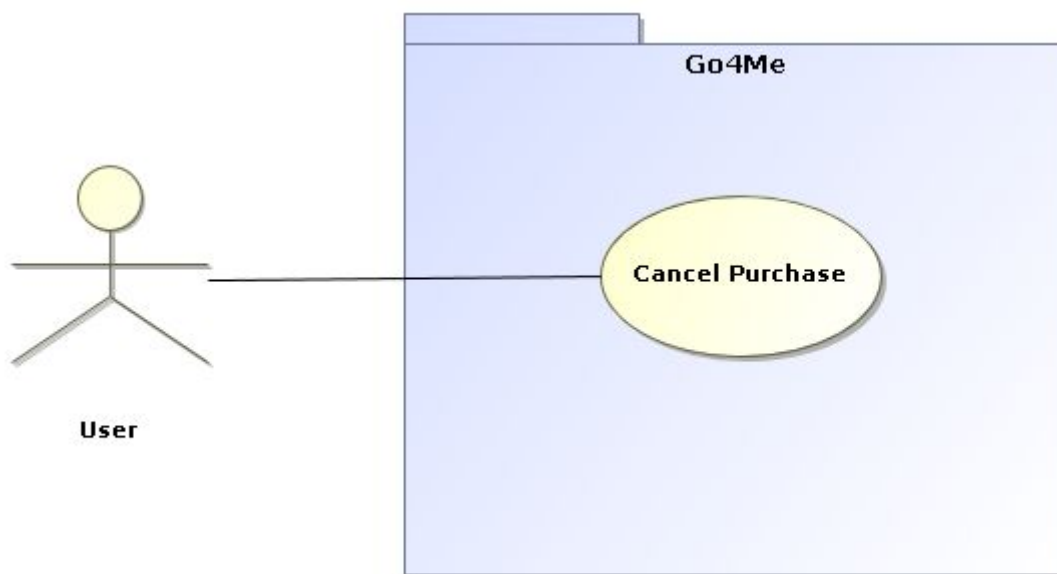


Figura 3. Cancelar un pedido.

ID:	o3
Título:	Cancelar un pedido
Descripción:	Después de publicar un pedido, el usuario lo cancela
Actor:	Usuario
Pre-condiciones:	Anuncio publicado por el usuario
Post-condiciones:	Anuncio cancelado
Escenario Principal:	1. El usuario publica su anuncio 2. El usuario entra en su pedido y lo cancela 3. La publicación se borra de la página
Escenarios Alternativos:	3.1 La publicación simplemente se cancela y no se borra, para que otros usuarios puedan aceptarla
Frecuencia de Uso:	Media
Estado:	Pendiente de revisar
Autor:	Go4Me Team
Prioridad:	Media

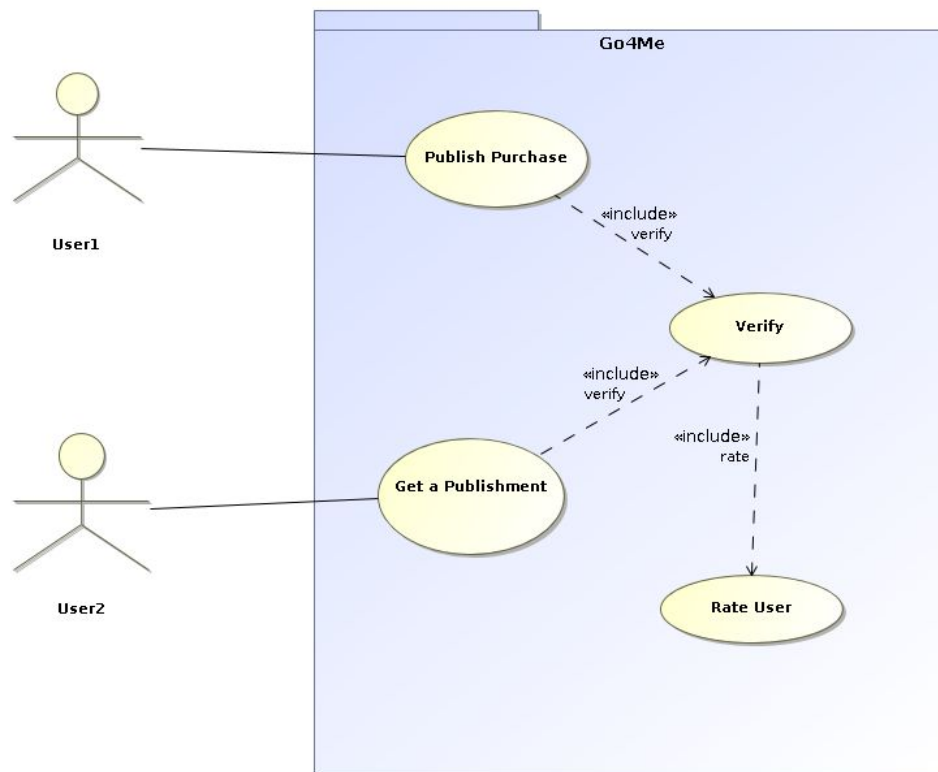


Figura 4. Verificar una compra.

ID:	04
Título:	Verificar una compra
Descripción:	Dos usuarios después de llevar a cabo una compra, la verifican ambos, para terminar la transacción.
Actor:	Comprador y Vendedor
Pre-condiciones:	Anuncio publicado, y aceptado por dos usuarios distintos
Post-condiciones:	Compra realizada
Escenario Principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Un usuario publica un pedido 2. Otro usuario diferente acepta la publicación 3. Una vez realizado el pedido, y entregado; ambos usuarios verifican la compra
Escenarios Alternativos:	No hay escenarios alternativos
Frecuencia de Uso:	Alta
Estado:	Pendiente de revisar
Autor:	Go4Me Team
Prioridad:	Alta

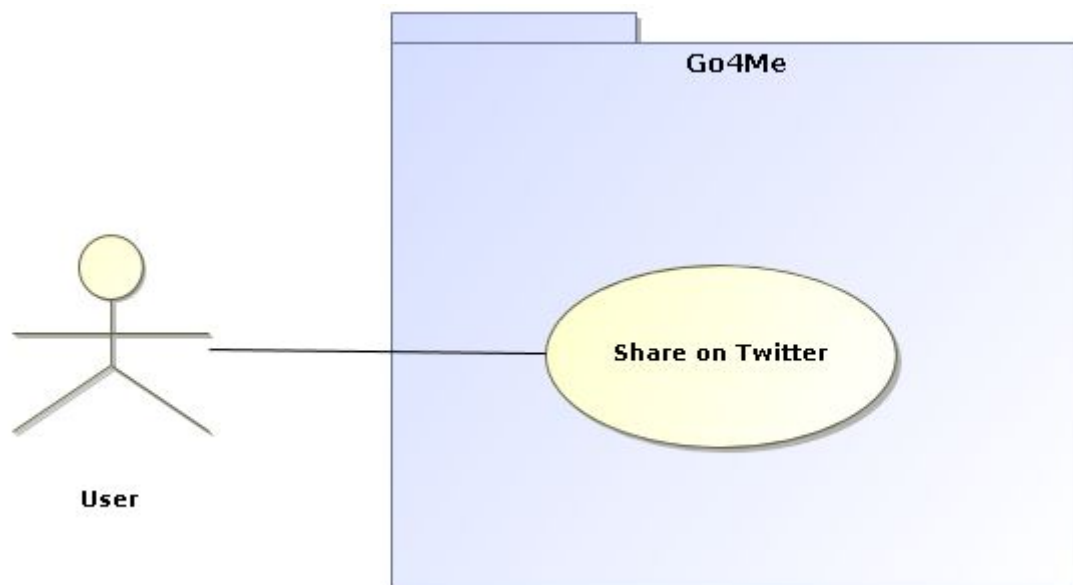


Figura 5.Compartir en redes sociales.

ID:	o5
Título:	Compartir en redes sociales
Descripción:	Un usuario comparte en Twitter que ha llevado a cabo una compra exitosa en nuestra aplicación
Actor:	Usuario
Pre-condiciones:	Compra realizada y verificada
Post-condiciones:	Publicación en Twitter
Escenario Principal:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dos usuarios realizan, y verifican una compra 2. Los usuarios pueden publicar en Twitter sus opiniones sobre la aplicación
Escenarios Alternativos:	No hay escenarios alternativos.
Frecuencia de Uso:	Media
Estado:	Pendiente de revisar
Autor:	Go4Me Team
Prioridad:	Media

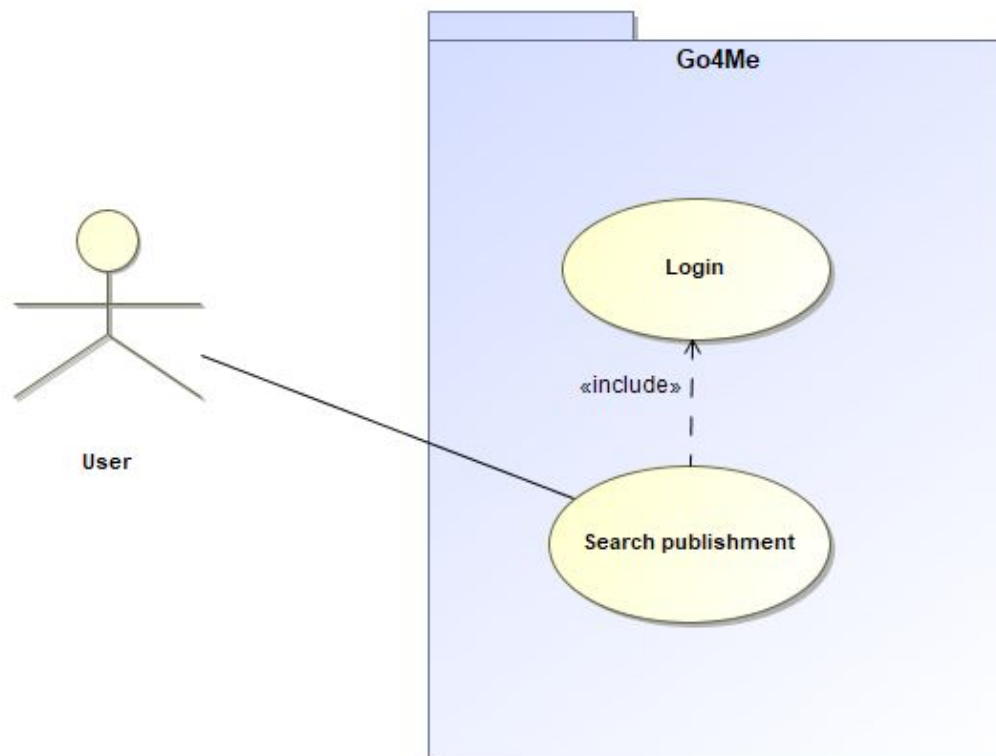


Figura 6. Buscar pedidos o anuncios.

ID:	o6
Título:	Buscar pedidos o anuncios
Descripción:	Un usuario hace una búsqueda del anuncio o pedido que mejor se ajusta a sus exigencias
Actor:	Usuario
Pre-condiciones:	Sistema preparado para su uso
Post-condiciones:	El usuario encuentra un pedido a su gusto
Escenario Principal:	1. El usuario inicia sesión 2. Busca anuncios según sus exigencias
Escenarios Alternativos:	No hay escenarios alternativos
Frecuencia de Uso:	Alta
Estado:	Pendiente de revisar
Autor:	Go4Me Team
Prioridad:	Alta

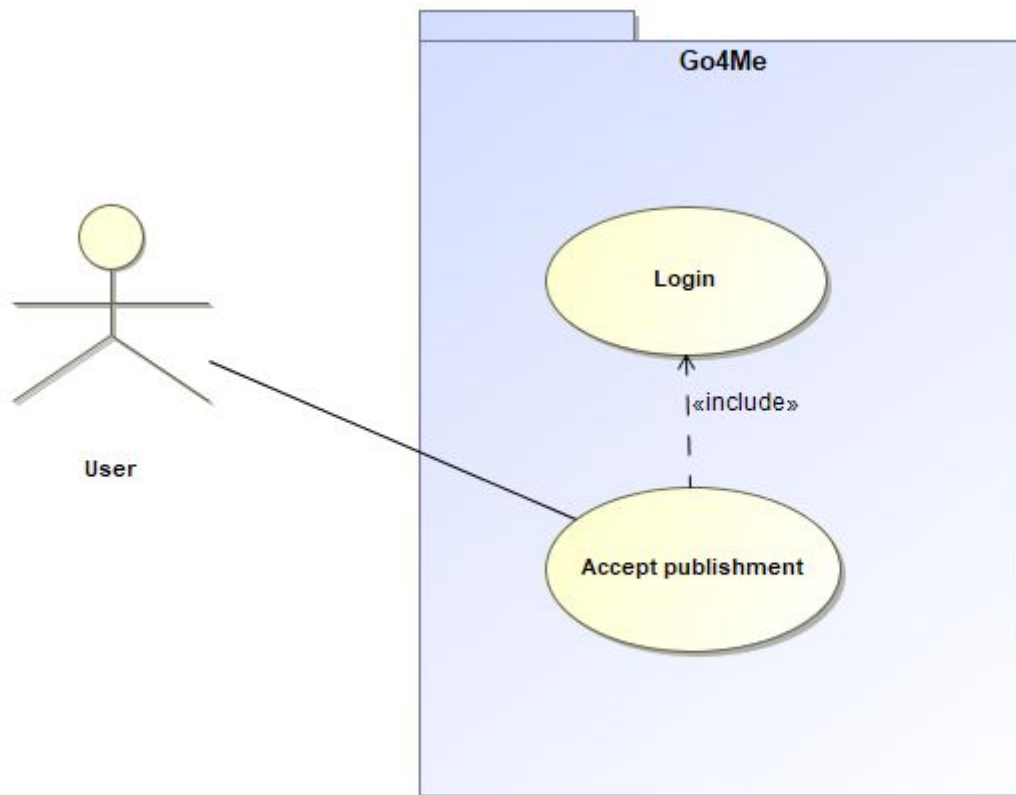


Figura 7. Aceptar un pedido.

ID:	o7
Título:	Aceptar un pedido
Descripción:	Después de buscar el pedido, el usuario acepta este mismo
Actor:	Usuario
Pre-condiciones:	El usuario encuentra un pedido
Post-condiciones:	El usuario acepta un pedido
Escenario Principal:	1. El usuario busca y encuentra un pedido 2. Acepta el pedido y se dispone a realizarlo
Escenarios Alternativos:	2.1 El usuario puede volver al paso 1
Frecuencia de Uso:	Alta
Estado:	Pendiente de revisar
Autor:	Go4Me Team
Prioridad:	Alta

Requisitos preliminares de usuario

Tras realizar la entrevista con el cliente, se extraen de forma preliminar algunos de los requisitos de usuario que posteriormente pasarán a ser analizados en detalle:

Requisitos funcionales:

- **(01)** Comunicación entre usuarios vía chat.
- **(02)** Buscador de personas con una determinada cercanía.
- **(03)** Sistema de valoraciones basado en la satisfacción de los usuarios, con respecto a otros.
- **(04)** Verificación de las compras, una vez recibidas.
- **(05)** Sistema de usuarios “básico” y “premium”.
- **(06)** Ingresos mediante anuncios.

Requisitos no funcionales:

- **(07)** Sistema de pago mediante PayPal.
- **(08)** La información de la base de datos se actualizará de forma periódica.
- **(09)** La base de datos estará disponible el 95% del tiempo en el que el usuario utilice la aplicación.
- **(10)** Los tiempos de actualización de la aplicación serán relativamente reducidos.