

# Práctica 2

Usuario/escenarios

“Yinkcovery”

**Componentes del grupo:**

Jose Daniel Salas Villaldea

Antonio David Lopez Machado


Freddy Javier Frere Quintero


# Indice

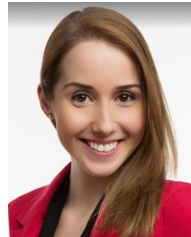
---


<b>Usuarios</b>	<b>2</b>
Gestor ( Comercial )	2
Gestor (Entretenimiento)	3
Participante (Entretenimiento)	4
Participante ( Turista )	5
<b>Escenarios</b>	<b>5</b>
Crear yincana(privada)	5
Crear yincana(pública)	6
Buscar yincana	6
Gestionar participantes	6
Cancelar yincana	7
Contactar con los participantes	7
Gestionar actividades	7
<b>Storyboard</b>	<b>8</b>
Contactar con los participantes	8
Crear yincana(pública)	8

# Usuarios

Gestor ( Comercial )		
Nombre	Pepe	
Edad	31	
Sexo	Masculino	
Educación	EGB	
Contexto de uso		
Cuándo	Siempre tiene su smartphone en el bolsillo y cuando está en casa tiene encendido el ordenador a casi todas horas	
Dónde	En cualquier lugar	
Tipo de ordenador	Ordenador y smartphone	
Misión		
Objetivo	Realizar publicidad de su negocio para dar a conocer su local	
Expectativas	Crear yincanas atractivas sobre su negocio	
Motivación		
Urgencia	Lo más pronto posible	
Deseo	Mayor participación de la gente	
Actitud hacia la tecnología		
Activo y resuelto		

<b>Gestor (Entretenimiento)</b>		
Nombre	Juan	
Edad	53	
Sexo	Masculino	
Educación	Catedrático	
<b>Contexto de uso</b>		
Cuándo	Solo fuera del trabajo o en las horas libres en su despacho	
Dónde	En casa o en su despacho	
Tipo de ordenador	Ordenador y smartphone	
<b>Misión</b>		
Objetivo	Enseñar la facultad de una forma entretenida a los más jóvenes	
Expectativas	Espera que le facilite el realizar una yincana entretenida	
<b>Motivación</b>		
Urgencia	No tiene prisa	
Deseo	Realizar de una forma rápida una yincana	
<b>Actitud hacia la tecnología</b>		
Activo		

Participante (Entretenimiento)		
Nombre	Cristina	
Edad	19	
Sexo	Femenino	
Educación	Bachillerato	
<b>Contexto de uso</b>		
Cuándo	Las tardes que no está estudiando	
Dónde	En casa o en la calle	
Tipo de ordenador	Ordenador y smartphone	
<b>Misión</b>		
Objetivo	Salir con los amigos a divertirse.	
Expectativas	Espera que le facilite el participar una yincana entretenida	
<b>Motivación</b>		
Urgencia	Alta. Solamente tiene algunas tardes libres.	
Deseo	Participar de una forma rápida una yincana	
<b>Actitud hacia la tecnología</b>		
Activo		

Participante ( Turista )		
Nombre	Maria	
Edad	24	
Sexo	Femenino	
Educación	Grado en filología inglesa	
Contexto de uso		
Cuándo	Va con su smartphone a todos lados	
Dónde	En cualquier lugar	
Tipo de ordenador	Smartphone y tablet	
Misión		
Objetivo	Conocer la ciudad en la que va a estudiar	
Expectativas	Encontrar muchas yincanas sobre cultura de la región	
Motivación		
Urgencia	Lo más pronto posible	
Deseo	Comunidad unida y sociable	
Actitud hacia la tecnología		
Activa y resuelta		

## Escenarios

Crear yincana(privada)		
Nombre persona	Juan	
Objetivo persona	Creación de una yincana	
Escenario		
A Juan le han avisado que en unas semanas habrá una visita a la facultad de un colegio cercano. Cuando tiene un rato libre en su despacho accede a la aplicación desde su smartphone y crea una yincana privada para dicha visita.		

Crear yincana(pública)		
Nombre persona	Pepe	
Objetivo persona	Creación de una yincana	
Escenario		
El bar de pepe cada vez tiene menos clientes ya que esta en una zona algo oculta de la ciudad. Un amigo le comenta que podría realizar una yincana para que la gente conozca su local y así aumentar su clientela. Pepe coje su smarthphone y tras descargarse y registrarse en la aplicación crea una yincana pública para hacer actividades en su local.		

Buscar yincana		
Nombre persona	Cristina	
Objetivo persona	Buscar yincanas para hacer con sus amigos.	
Escenario		
<p>Cristina lleva estudiando para los exámenes finales durante varias semanas y después de hacer varios exámenes le apetece salir con sus amigos a despejarse. Después de varias alternativas que van proponiendo ella y sus amigos deciden buscar yincanas cerca de su zona. Como aún no ha terminado los exámenes hace una búsqueda rápida de qué yincanas tiene cerca de donde vive y de la duración aproximada de la yincana. Después de hablarlo entre ellos deciden apuntarse a una de las yincanas que encontraron cerca y apuntaron su asistencia.</p>		

Gestionar participantes		
Nombre persona	Juan	
Objetivo persona	Gestionar la yincana que ha creado para enseñar la facultad.	
Escenario		
<p>Juan ha creado una yincana para poder enseñar la facultad a los jóvenes interesados a ir en un futuro. Como quiere ir mejorando poco a poco la información que va dando acerca de la facultad va viendo quien se va apuntado, que rangos de edades tiene y de si son chicos o chicas.</p> <p>Además, como Juan no quiere que en el grupo de la yincana haya gente que pueda fastidiar el día ve que varios usuarios tienen fotos de perfil inapropiadas por lo que decide echarlos del grupo de la yincana y de reportarlo a los moderadores.</p>		

**Cancelar yincana**

Nombre persona

Juan

Objetivo persona

Cancelar la yincana

**Escenario**

Juan se ha levantado vomitando y con dolor de cabeza. En menos de 2 horas tiene que irse a la yincana pero viendo el estado en el que está decide cancelar la yincana pidiendo disculpas.

**Contactar con los participantes**

Nombre persona

Pepe

Objetivo persona

Notificar a los participantes

**Escenario**

Pepe, al salir a comprar pan, se ha dado cuenta que llueve un poco. Como por la tarde tiene organizada la yincana para que los participantes vean la zona por la que está su bar piensa que sería buena idea enviar un mensaje al grupo para que se lleven un paraguas o ropa impermeable por si siguiera lloviendo.

**Gestionar actividades**

Nombre persona

Juan

Objetivo persona

Tener la mayor variedad de actividades en la yincana.

**Escenario**

Juan, antes de hacer la yincana ha estado pensando toda la semana que actividades puede tener. Como quiere que los jóvenes pasen un rato divertido ha creado varios enigmas que tienen que resolver en unas zonas determinadas de la facultad. Además ha pensado en un juego para ver quien encuentra primero un tesoro que él mismo va a esconder. Como ya tiene pensadas las actividades, Juan, desde el panel de la gestión de las actividades, las va creando poco a poco añadiendo una descripción de lo que tienen que ir haciendo en cada tarea, añadiendo localizaciones de donde tienen que ir.



## Storyboard

### Contactar con los participantes



### Crear yincana(pública)

