



Documento de Visión: Yinkcovery

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
03/11/2017	1	Primera versión del documento de visión. Cumplimentados todos los campos del documento.	Jose Daniel Salas Villaldea Antonio David Lopez Machado Freddy Javier Frere Quintero

Índice

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. PROPÓSITO	5
1.2. ALCANCE	5
1.3. DEFINICIÓN, ACRÓNIMOS, Y ABREVIACIONES	5
1.4. RESUMEN	5
2. POSICIONAMIENTO	6
2.1. OPORTUNIDAD DE NEGOCIO	6
2.2. DECLARACIÓN DEL PROBLEMA	6
2.3. SOLUCIÓN PROPUESTA	6
3. DESCRIPCIÓN DE USUARIOS Y STAKEHOLDERS	7
3.1. RESUMEN DE LOS STAKEHOLDERS	7
3.2. RESUMEN DE LOS USUARIOS	7
3.3. PERFIL DE LOS STAKEHOLDERS	8
3.4. PERFIL DE LOS USUARIOS	8
3.5. NECESIDADES CLAVE DE LOS STAKEHOLDERS O USUARIOS	8
4. RESUMEN DEL PRODUCTO	9
4.1. PERSPECTIVA DEL PRODUCTO	9
4.2. RESUMEN DE CAPACIDADES	9
4.3. SUPUESTOS Y DEPENDENCIAS	9

1.Introducción

1.1. Propósito

Este documento proporciona una visión sobre el proyecto Yinkcovery desarrollado por estudiantes universitarios, tiene como objetivo brindar marketing, generar turismo y diversión a los clientes por medio de Yincanas personalizadas de forma amigable y no rudimentarias.

1.2. Alcance

Esta aplicación está destinada para el uso en gestión de eventos tales como yincanas personalizadas en diferentes lugares de Granada o España y por diferentes usuarios.

1.3. Definición, Acrónimos, y Abreviaciones.

Actividad: tarea que deben cumplir los participantes de una yincana.

Yincana : competición en la que los participantes deben realizar unas actividades donde gana quien logre acabar todas las actividades primero.

Gestor: persona encargada de la gestión (dirigir) de una yincana.

Participante: persona que participa realizando las actividades de la yincana.

1.4. Resumen

La aplicación facilitará la gestión de yincanas. Proporcionando herramientas para su gestión de las actividades, que ayudarán tanto a los organizadores como a los participantes que podrán formar parte del mismo, aportando ideas. Generará turismo y marketing para los pueblos donde se realice el evento.

2. Posicionamiento

2.1. Oportunidad de Negocio

Actualmente en España no existe un servicio para el uso y gestión de yincanas mediante el uso del móvil o vía web y por ejemplo en Granada hay una gran demanda, tanto para descubrir la ciudad o como para despedidas de solteros.

Los usuarios que quieran crear yincanas a día de hoy tienen que guardar la información de todos los recorridos, enigmas... a papel o en formato digital y lo tienen que llevar a los puntos de encuentro y distribuirlos a los usuarios que participen en la yincana. Además, todos los participantes tienen que o llamar al que crea la yincana o enviarle un correo.

Gracias a Yinkcovery eliminamos los tediosos papeles y que la información esté distribuida sin que el gestor de la yincana tenga que enviarla. Eliminamos también que los usuarios tengan que llamar al gestor para poder apuntarse/desapuntarse

2.2. Declaración del Problema

El siguiente cuadro detalla el problema así como los afectados por este.

El problema de	Encontrar yincanas
Afecta	Participantes
El impacto del problema es	Los usuarios que quieran conocer la ciudad, divertirse... tienen que meterse en miles de webs, tabloneros de anuncios para poder encontrar (si existen) yincanas que puedan hacer.
Una solución exitosa sería	El sistema tendrá una colección de yincanas que los usuarios gestores van creando para que los que quieran puedan apuntarse cuando y donde quieran.

El problema de	Publicitar yincanas
Afecta	Gestores/participantes
El impacto del problema es	Los gestores para dar a conocer sus yincanas tienen que publicarlas en su web, o ir pegando carteles por la ciudad lo que influye en un gasto económico.
Una solución exitosa sería	Cualquier usuario que quiera crear una yincana y publicitaria no tiene más que entrar en la aplicación, cumplimentar los formularios correspondientes y la yincana estará disponible para todo el mundo.

El problema de	Ver el estado de los participantes en la yincana.
Afecta	Gestores de yincanas.
El impacto del problema es	Los gestores no pueden ir viendo detalladamente cómo van los participantes si no están con ellos o si no les llaman para preguntarles.
Una solución exitosa sería	Los gestores pueden meterse en la yincana y ver como van los usuarios, que pruebas han completado...

El problema de	Crear actividades
Afecta	Gestores de yincanas
El impacto del problema es	Los gestores para dar a conocer las actividades de la yincana tienen que imprimirlas o enviarlas por email para dárselas a los participantes.
Una solución exitosa sería	Los participantes podrán ver las actividades que deben realizar desde la aplicación.

El problema de	Contacto
-----------------------	----------

Afecta	<i>Participantes/Gestores</i>
El impacto del problema es	<i>Cuando los participantes quieren participar en una yincana tienen que llamar a los gestores, estos tienen que estar disponibles, aclararles información de la yincana....</i>
Una solución exitosa sería	<i>Los participantes podrán apuntarse a una yincana al instante sin tener que llamar a los gestores.</i>

2.3. Solución propuesta

Yinkcovery proporcionará un portal donde los usuarios que quieran participar en yincanas y los que ofrezcan yincanas puedan relacionarse y tener la información centralizada creando una base de ideas para los eventos posteriores.

3. Descripción de Usuarios y Stakeholders

Detallamos en las siguientes tablas los usuarios y los stakeholders que tendrá la aplicación Yinkcovery

3.1. Resumen de los stakeholders

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Participante	Persona que disfruta de la yincana	Buscar yincana, participar en yincana.
Gestor	Persona encargada de la gestión de la yincana	Gestionar yincana, actividades y participantes

3.2. Resumen de los usuarios

Nombre	Descripción	Stakeholder
Pepe	Realizar publicidad de su negocio para dar a conocer su local	Gestor
Juan	Enseñar la facultad de una forma entretenida a los más jóvenes	Gestor
Cristina	Salir con los amigos a divertirse.	Participante
Maria	Conocer la ciudad en la que va a estudiar	Participante

3.3. Perfil de los Stakeholders

Gestor

Descripción	Persona encargada de la gestión de la yincana
Responsabilidades	Gestionar yincana, actividades y participantes
Criterios de éxito	Llevar a cabo la yincana sin que surjan problemas

Participante

Descripción	Persona que disfruta de la yincana
Responsabilidades	Buscar yincana, participar en yincana
Criterios de éxito	Enterarse de las yincanas de la ciudad y poder participar en ellas

3.4. Perfil de los Usuarios

Pepe

Descripción	Realizar publicidad de su negocio para dar a conocer su local
Responsabilidades	Gestionar yincana, actividades y participantes
Criterios de Éxito	Poder realizar yincanas atractivas sobre su negocio

Juan

Descripción	Enseñar la facultad de una forma entretenida a los más jóvenes
Responsabilidades	Gestionar yincana, actividades y participantes
Criterios de Éxito	Poder realizar una yincana entretenida de una forma sencilla

Cristina

Descripción	Salir con los amigos a divertirse.
Responsabilidades	Buscar yincana, participar en yincana
Criterios de Éxito	Espera que le facilite el participar una yincana entretenida

María

Descripción	Conocer la ciudad en la que va a estudiar
Responsabilidades	Buscar yincana, participar en yincana
Criterios de Éxito	Encontrar un montón de yincanas sobre cultura de la región

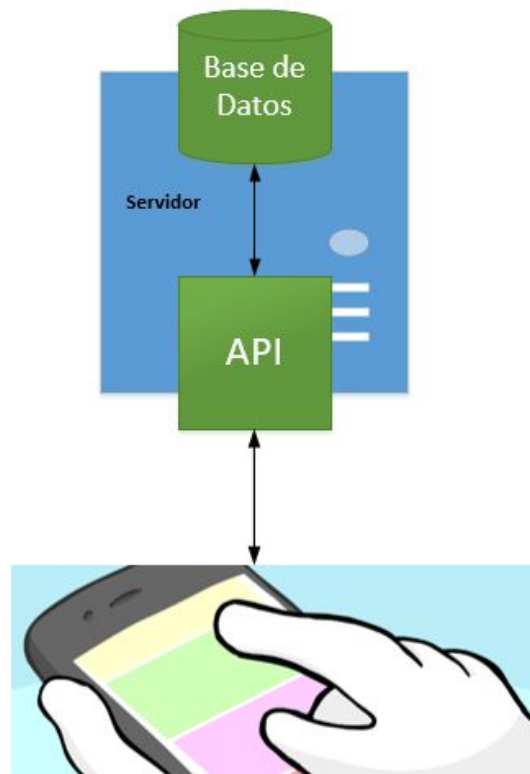
3.5. Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios

Necesidad	Prioridad	Incumbe	Solución Actual	Solución propuesta
Gestión de participantes	Alta	Gestor	Envío de emails y llamadas telefónicas a los participantes	Llevar control de asistencia con cada usuario registrado ,formar los equipos, añadir nuevos participantes
Gestión de actividades	Media	Gestor	Mediante papel con las actividades establecidas	Llevar control de las actividades a realizar en la Yincana
Gestión de yincanas	Alta	Gestor	Envío de emails y llamadas telefónicas	Llevar el control de los participantes en la Aplicación
Gestión de estadísticas de participación en yincanas	Media	Participante	Ir rellenando un documento con las actividades que se van completando.	Presentar las estadísticas de cada grupo en la yincana o de cada participante de forma automática

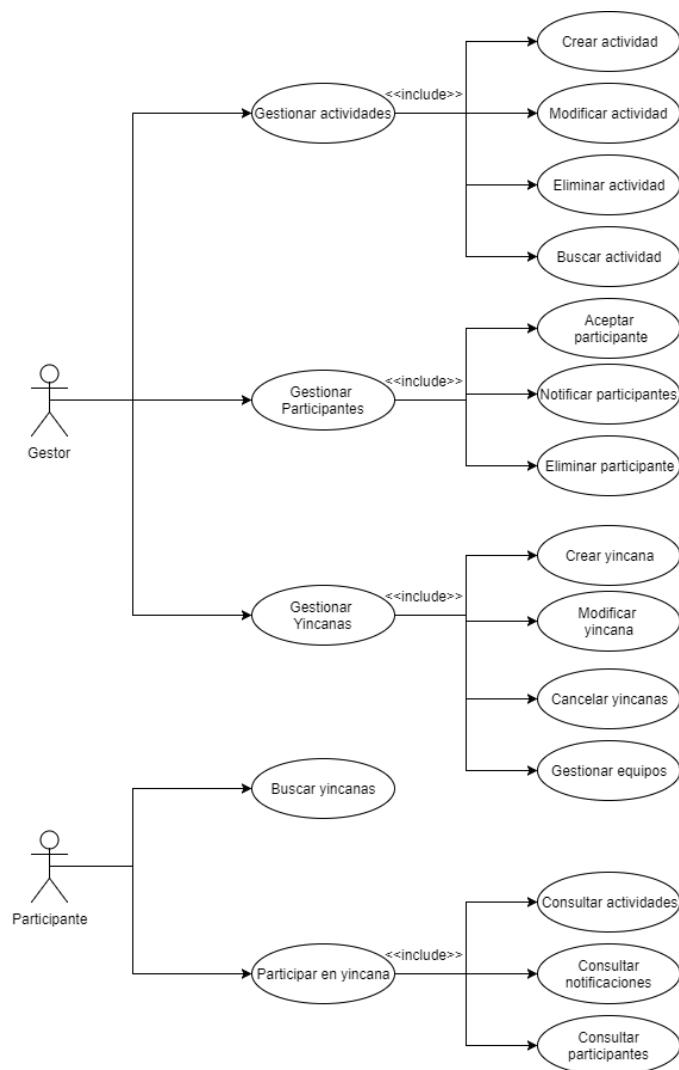
4. Resumen del producto

4.1. Perspectiva del Producto

Yinkcovery será una aplicación para dispositivos móviles que se conectará mediante una API al servidor que gestionará toda la información de la base de datos.



4.2. Resumen de capacidades



Beneficio del Cliente	Características de Soporte
Gestión de participantes	Añadir nuevos participantes, eliminar participantes.
Gestión de actividades	Añadir nuevas actividades, modificar actividades, eliminar actividades
Gestión de yincanas	Creación modificación y eliminación de yincanas. Además de la formación de equipos.

Gestión de estadísticas de participación en yincanas

Creación de informes automáticos de cada yincana.

4.3. Supuestos y Dependencias

- El sistema tiene que estar disponible las 24 horas del día.
- El sistema tiene que guardar la información de los usuarios de forma segura.
- Todo el sistema tiene que estar bien documentado para un buen mantenimiento.
- El sistema tiene que ser fácil de utilizar para todo el mundo.
- El sistema tiene que devolver la búsqueda en menos de 2 segundos (aunque sea parcial).
- Si hay una gran demanda del servicio el sistema tiene que escalarse acorde a esa demanda.
- El sistema tiene que ser fácil de mantener, ya que si se añade alguien en la plantilla pueda mantenerlo sin problema.
- El sistema irá generando copias de seguridad diariamente.
- Si el sistema se cae deberá de mostrar un mensaje a los usuarios.