

Documento de Visión: MatchUp

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
31/01/2020	0.1	Documento de visión del proyecto MatchUp	Pablo Alfaro Goicoechea, Carlos Morales Aguilera y Carlos Santiago Sánchez Muñoz

Índice

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. PROPÓSITO	5
1.2. ALCANCE	5
1.3. DEFINICIÓN, ACRÓNIMOS, Y ABREVIACIONES	5
1.4. RESUMEN	6
2. POSICIONAMIENTO	6
2.1. OPORTUNIDAD DE NEGOCIO	6
2.2. DECLARACIÓN DEL PROBLEMA	6
2.3. SOLUCIÓN PROPUESTA	6
[PROPORCIONAR POSIBLES SOLUCIONES ALTERNATIVAS QUE LAS PARTES INTERESADAS CONSIDERAN VIABLE. ENUMERE ESTAS ALTERNATIVAS, AGRUPADOS POR LAS PARTES INTERESADAS, Y PROPORCIONAR UNA VISIÓN GENERAL DE SU FUERZA Y SU DEBILIDAD (DESDE LA PERSPECTIVA DE QUE LAS PARTES INTERESADAS)].	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 MatchUp desarrollado con propósitos educativos para la asignatura Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos del Máster Universitario en Ingeniería Informática. Los desarrolladores son Pablo Alfaro Goicoechea, Carlos Morales Aguilera y Carlos Santiago Sánchez Muñoz y el supervisor es el profesor D. Francisco Luis Gutiérrez Vela.

1.2. Alcance

El proyecto tiene como objetivo conectar a gente para practicar deportes en los que o bien es necesario un número determinado de jugadores o bien puede ser grato hacerlo en compañía. No se limita a un único deporte sino que pretende dar una solución computacional a los deportes más comunes en España. También ofrece la posibilidad de que monitores o centros deportivos que tienen pistas se promocionen.

1.3. Definición, Acrónimos, y Abreviaciones

Algunas definiciones importantes para la aplicación:

- Jugador: usuario que practica un deporte.
- Monitor: usuario que se ofrece como entrenador personal o colectivo.
- Gestor de centro deportivo: usuario que ofrece sus pistas para que sean reservadas.
- Nivel: valoración de cómo de bueno es un jugador en un deporte.
- *Fair play*: valoración de cómo de limpio es un jugador en un deporte.
- *Feeling*: valoración de cómo de agradable/simpático es un jugador en un deporte.
- Puntualidad: valoración de cómo de puntual es un jugador en un deporte.
- Estado de la pista: valoración del estado de la pista.

1.4. Resumen

En un mundo cada vez más conectado en donde las distancias son pequeñas y las aplicaciones y redes sociales que conectan a gente son frecuentes, MatchUp quiere hacerse un hueco en el mercado. Esta aplicación sirve para conectar gente de cara a practicar deporte con el objetivo de hacerlo posible, divertido y atractivo. Asimismo, da una oportunidad de promoción a monitores, centros deportivos y patrocinadores deportivos.

A través de un diseño original, accesible y usable la aplicación resulta cómoda y atractiva para los usuarios. Mediante un sistema de valoración del nivel de los jugadores y otros aspectos relacionados como la puntualidad, el juego limpio y la simpatía la aplicación se adapta a las necesidades y gustos de cada equipo promoviendo un deporte sano.

2. Posicionamiento

2.1. Oportunidad de Negocio

Las peñas deportivas que frecuentan jugar semanalmente y en las que siempre falta algún jugador resultan muy pesadas porque siempre hay que estar preguntando para completar equipos. La aplicación da una solución tecnológica actual al problema.

Gente que por motivos profesionales o personales cambia de ciudad y ama el deporte se ve sin compañía para practicarlo. La aplicación no solo resuelve el problema sino que puede generar muy buenas amistades.

Para aquellos entrenadores personales encontrar un lugar cómodo y accesible donde publicitarse es una gran oportunidad. Lo mismo ocurre para centros deportivos.

2.2. Declaración del Problema

Los siguiente cuadros detallan los problemas así como los afectados por este.

El problema de	<i>Búsqueda de jugadores por diferentes motivos, para practicar deportes colectivamente.</i>
Afecta	<i>Cualquier deportista que quiera realizar deporte de forma colectiva.</i>
El impacto del problema es	<i>Posibilitar el desarrollo de eventos deportivos que sin esta conexión no podrían llevarse a cabo.</i>
Una solución exitosa sería	<i>Una aplicación moderna que facilite y gestione de manera cómoda al usuario el encuentro de jugadores de distintos deportes según su nivel.</i>

El problema de	<i>Promoción de monitores o pistas deportivas.</i>
Afecta	<i>Cualquier monitor o gestor de centro deportivo.</i>
El impacto del problema es	<i>Promover el contrato de un servicio remunerado.</i>
Una solución exitosa sería	<i>Una aplicación moderna que facilite y gestione de manera cómoda al usuario el encuentro de deportistas que necesiten dicho servicio. La posibilidad de escogerlo teniendo unas valoraciones objetivas.</i>

2.3. Solución propuesta

Solución del primer problema

Desarrollo de una aplicación móvil en tiempo real que permita gestionar eventos deportivos, con el fin de buscar a gente. La aplicación intenta ser satisfactoria para el usuario mediante la valoración de los jugadores.

Dicha valoración no está limitada exclusivamente al nivel de juego sino a otros factores como el *Fair play*, el *Feeling* y la puntualidad. Los usuarios podrán ver estas valoraciones así como otros aspectos tales como el sexo o la edad y elegir a aquellas personas que consideren que mejor se pueden adaptar a la peña o disputa que ellos desean. Las penalizaciones en una aplicación así se pueden pagar caro ya que nadie va a querer jugar con esos usuarios por lo que este software tiene una iniciativa sana, con juego limpio y buenos valores.

Seguramente se incorporaría un sistema de chat que facilite la comunicación del encuentro deportivo. Si surge algún imprevisto o la organización de quien lleva un determinado material es más cómodo.

Solución del segundo problema

Desarrollo de una aplicación móvil que permita la promoción de los monitores y pistas deportivas. Dicha aplicación puede ser el sitio adecuado para incluir publicidad y que algunos patrocinadores puedan encontrar gente.

El sistema de valoración (de tal y como sabemos diferentes aspectos) de jugadores se puede extender a monitores y así los jugadores saben qué monitor están contratando y los monitores a quién están entrenando. Por supuesto hay que subir fotos de las pistas deportivas y éstas tienen una valoración por parte de los usuarios de modo que el estado de la pista sea público. Por tanto los centros deportivos procurarán tener sus pistas lo mejor posible para facilitar los alquileres.

3.Descripción de Usuarios y Stakeholders

3.1. Resumen de los stakeholders

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Monitor deportivo	Deportista titulado que imparte clases de algún deporte.	Organiza las clases o eventos, y administra los alumnos asistentes.
Administrador centro deportivo	Propietario de algún centro deportivo que gestiona las pistas y alquileres.	Regula los horarios, alquileres y reservas de pistas deportivas.
Desarrolladores de la aplicación	Desarrolladores encargados de realizar el proyecto.	Programar la aplicación para que tenga un buen funcionamiento.

3.2. Resumen de los usuarios

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Deportista	Usuario que quiere realizar deporte.	Buscar los deportes que desee.
Administrador de la aplicación	Administrador de las funcionalidades de la aplicación.	Gestiona la aplicación para conseguir un buen funcionamiento.
Monitor deportivo	Deportista titulado que imparte clases de algún deporte.	Organiza las clases o eventos, y administra los alumnos asistentes.
Administrador centro deportivo	Propietario de algún centro deportivo que gestiona las pistas y alquileres.	Regula los horarios, alquileres y reservas de pistas deportivas.

3.3. Perfil de los Stakeholders

Monitor deportivo

Descripción	Deportista titulado que imparte clases de algún deporte.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Dar su punto de vista sobre cómo gestionar los grupos. - Valorar la gestión de los perfiles de deportistas.
Criterios de éxito	Cuando la aplicación le permita gestionar los grupos que asisten a sus clases.

Administrador centro deportivo

Descripción	Propietario de algún centro deportivo que gestiona las pistas y alquileres.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Ayudar con la configuración para conectar la aplicación con su sistema de reservas. - Valorar cómo se deben de mostrar las reservas de las pistas.
Criterios de éxito	Cuándo se pueda reservar las pistas desde la aplicación y se pueda confirmar las reservas desde el centro deportivo.

Desarrolladores de la aplicación

Descripción	Desarrolladores encargados de realizar el proyecto.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la aplicación para que sea efectiva para los posibles usuarios. - Programar una aplicación robusta y que tenga un fácil mantenimiento.
Criterios de éxito	<ul style="list-style-type: none"> - Las funcionalidades de la aplicación se desarrollan correctamente. - La aplicación es usable. - La aplicación es eficiente e intuitiva.

3.4. Perfil de los Usuarios

Deportista

Descripción	Usuario que quiere realizar deporte.
Responsabilidades	- Buscar los deportes que desee.
Criterios de Éxito	- Simplificación de la búsqueda de compañeros de deporte. - Encontrar gente para realizar deporte. - Gestión breve de los equipos. - Mejorar la comunicación entre jugadores desconocidos.

Administrador de la aplicación

Descripción	Administrador de las funcionalidades de la aplicación.
Responsabilidades	- Gestionar el sistema de penalizaciones. - Se encarga del correcto funcionamiento y gestión del sistema. - Soluciona errores.
Criterios de Éxito	- Tener constancia del estado del sistema. - Mejora de las herramientas existentes. - Corrección de errores o bugs. - Obtiene un sistema de penalización justo y eficiente.

3.5. Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios

Necesidad	Prioridad	Incumbe	Solución Actual	Solución propuesta
Controlar el sistema de penalización.	Alta	Administrador de la aplicación y deportistas.	No existe una solución actual, no se puede gestionar si no conoces a otra persona.	Utilizar un sistema de valoración de conducta por parte de los usuarios para penalizar malos usuarios.
Gestión de grupos de clase.	Media	Monitor deportivo.	<ul style="list-style-type: none"> Grupos mediante redes sociales. 	Gestionar grupos de forma privada, tal que se solicita acceso y el monitor decide.

- Grupos con conocidos e invitación.

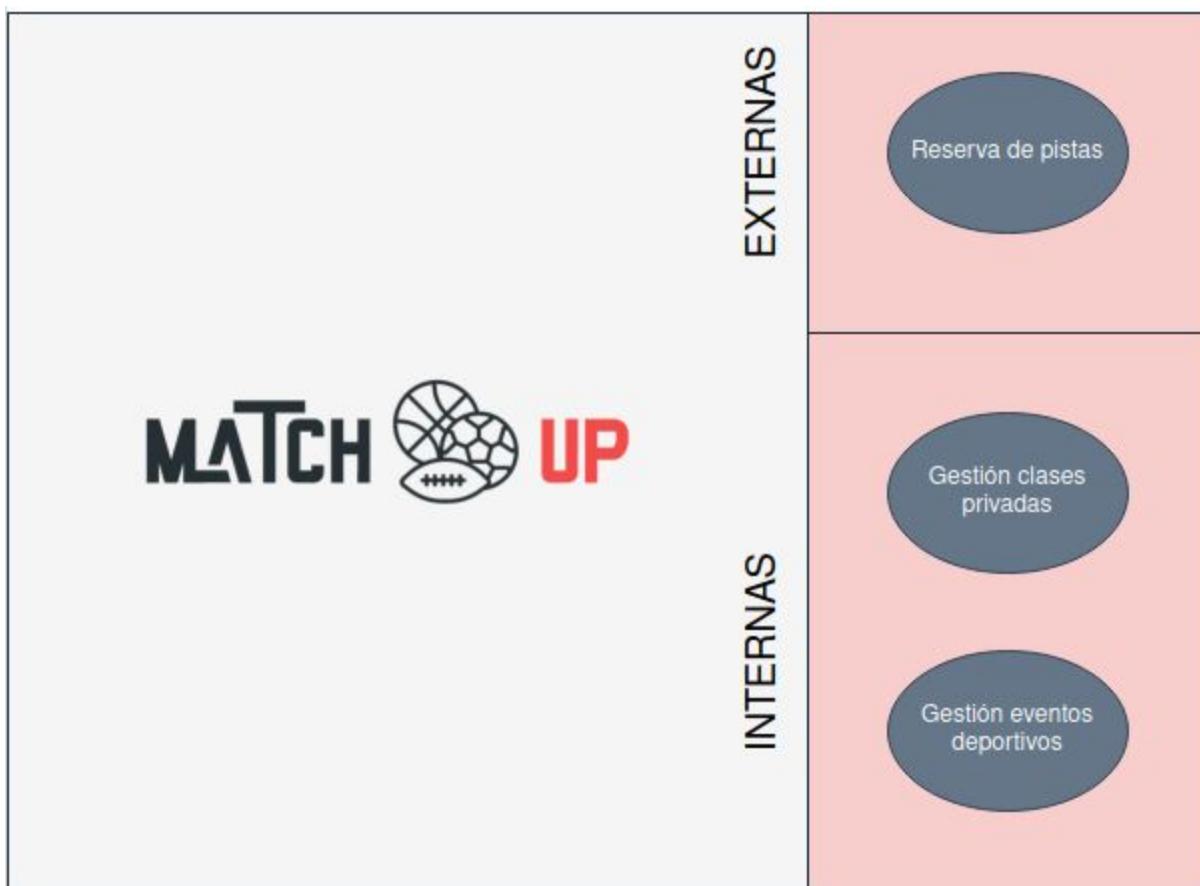
Reserva de pistas.	Alta	Administrador centro deportivo y deportistas.	<ul style="list-style-type: none"> • Llamadas al centro para reservar y consultar. • Algunos centros poseen páginas web con los horarios. 	Control actualizado de los horarios, estados de las reservas y estado de la pista, para no producir conflictos y realizar reservas de forma segura.
Gestión de pagos.	Alta	Deportista, monitor deportivo y administrador centro deportivo.	Acuerdos entre monitor y alumno, o centro y deportista.	<ul style="list-style-type: none"> • Información actualizada con pago previo y con posibilidad de cancelación. • Diferentes métodos de pago.
Búsqueda de gente con la que practicar deporte.	Alta	Deportista.	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda en foros. • Búsqueda a través de amigos. • Búsqueda en grupos de gente con interés común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anuncios actualizados según interés, deporte y características. • Búsqueda avanzada en base a criterios del deportista. • Eventos.

4. Resumen del producto

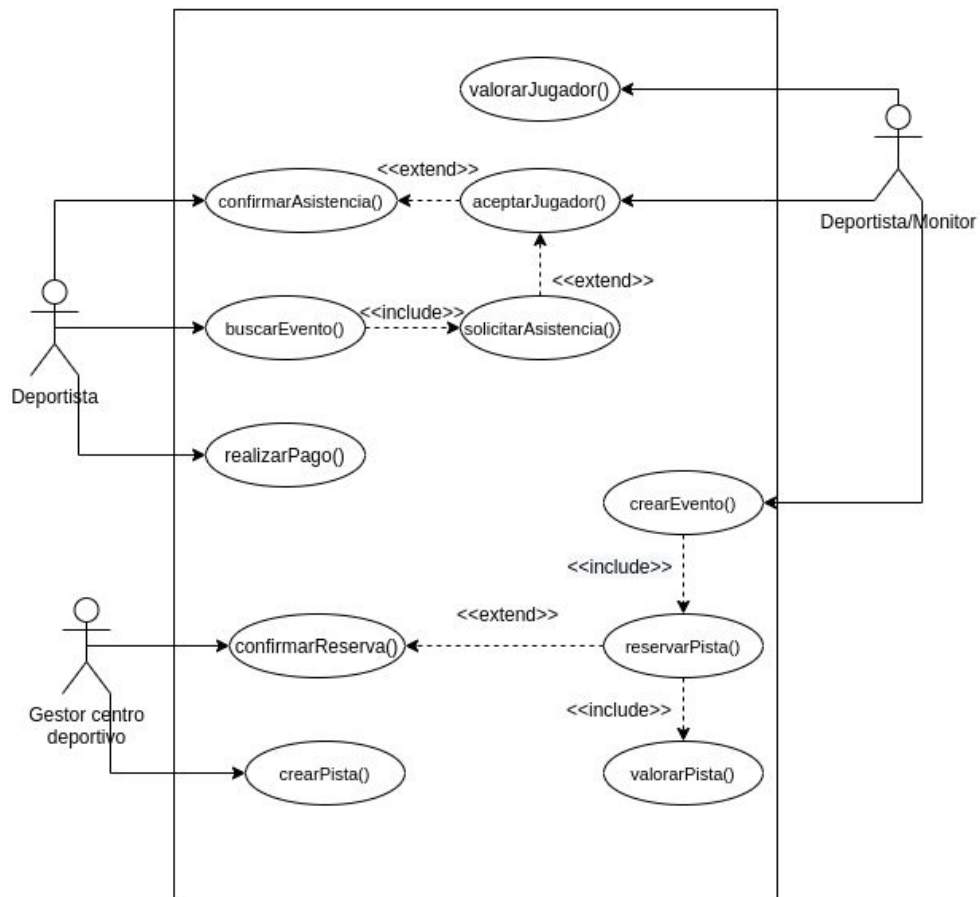
4.1. Perspectiva del Producto

El producto está orientado a ser un bloque independiente en la mayoría de las gestiones a realizar. Únicamente se gestionará como funcionalidad externa a través de una comunicación actualizada, el sistema de reservas de pistas, permitiendo así estar informado de las reservas de pistas, tanto si se produce una reserva en la aplicación o ajena a esta.

A continuación se muestra un ejemplo de gestiones externas e internas en la aplicación:



4.2. Resumen de capacidades



4.3. Supuestos y Dependencias

- Facilidad de uso
 - El sistema debe ser fácil de utilizar aún sin conocimiento previo. **Prioridad:** Muy alta.
 - Sección de ayuda/manual de usuario. **Prioridad:** Baja.
- Disponibilidad
 - El sistema debe ser accesible las 24 horas. **Prioridad:** Muy alta.
- Robustez
 - Hacer copias de seguridad periódicas de eventos y de forma automática. **Prioridad:** Media.
 - Tolerancia a fallos y en caso de que un evento se pierda informe a los usuarios. **Prioridad:** Alta.
 - Avisar a los desarrolladores en caso de caída de la aplicación o servidores. **Prioridad:** Muy alta.
- Accesibilidad
 - Debe ser accesible desde cualquier dispositivo. **Prioridad:** Alta.
- Seguridad
 - Vamos a guardar datos personales de los usuarios por lo que es necesario que terceras personas puedan acceder a ellos. **Prioridad:** Alta.
- Privacidad
 - La información relativa a pagos y gestión bancaria es completamente privada. **Prioridad:** Muy alta.
 - La información personal debe poder quedar oculta si el usuario lo desea. **Prioridad:** Media.