Documento de épicas y historias de usuario aplicación Conoce el deporte

Índice

[**Introducción 2**](#_gk6n5orjw4t2)

[Visión del producto 2](#_h4bv9g648zv5)

[Objetivos del documento 2](#_klgjxb1h0z34)

[**Listado de épicas 3**](#_jao8bdybhmt)

[**Detalles de épicas 3**](#_hcvjhr6k634a)

[Selección de rutinas diarias 3](#_oydnl67jqzc2)

[Creación de sección “me gusta” de equipos 4](#_fij4f92rwnw6)

[Reclutamiento de usuarios 5](#_rmyaf0qxmdaw)

[Administración de equipos 6](#_kpa5bcvtq5j1)

[**Historias de usuario 8**](#_tqzo67m7mljx)

[Épica 1: Creación de días de rutina a la semana 8](#_9huxw1th3ymg)

[Épica 2: Creación de sección de “me gusta” de equipos 11](#_mnwhecyk60r1)

[Épica 3: Reclutamiento de usuarios 13](#_bwgyspnf1oyz)

[Épica 4: Administración de equipos 14](#_vgq1r5m8z9dz)

[**Anexos 17**](#_q2dpmrsvtlof)

[**Conclusión 18**](#_q2ur3m6h8w4b)

# Introducción

### Visión del producto

Para más información sobre la visión del producto consulte el informe sobre la visión del proyecto y los cuatro pilares.

### Objetivos del documento

Este documento tiene como objetivo proporcionar una descripción detallada de las epicas que conforman el desarrollo de la aplicación móvil. Las épicas representarán funcionalidades principales que se implementaran a lo largo del proyecto, y su desarrollo será priorizado según las necesidades del usuario y los objetivos del producto.

# Listado de épicas

* Épica 1: Creación de días de rutina a la semana.
* Épica 2: Creación de sección de “me gusta” de equipos.
* Épica 3: Reclutamiento de usuarios.
* Épica 4: Administración de equipos.

# Detalles de épicas

### Épica 1: Creación de días de rutina a la semana

Descripción:

Permitir a los usuarios tener la opción de personalizar la rutina de ejercicios en la semana.

Objetivos de la épica:

Facilitará a los usuarios el plan de entrenamiento, mejorando su compromiso y avance de los objetivos.

Criterio de aceptación:

El usuario debe poder seleccionar grupos de ejercicios para cada día, la dificultad, competir a través de clasificaciones con los demás usuarios, además de modificar y/o eliminar grupos de ejercicios de la rutina.

Historias de usuario relacionadas:

Usuario 1: Quiero poder hacer ejercicio con libertad.

Usuario 2: Quiero poder elegir qué días hacer ejercicio.

Usuario 3: Quiero poder elegir qué partes de mi cuerpo ejercitó cada día.

Usuario 4: Quiero poder elegir la intensidad de ejercicio.

Usuario 5: Quiero poder competir contra mi mismo y con los demás usuarios dentro de la aplicación a través de los ejercicios.

Prioridad:

Usuario 1: Alta prioridad.

Usuario 2: Baja prioridad.

Usuario 3: Alta prioridad.

Usuario 4: Alta prioridad.

Usuario 5: Alta prioridad.

Dependencias:

La épica depende de la creación de la sección de misiones diarias de la aplicación.

Asignación:

Sprint 2: creación de sección de usuario.

### Épica 2: Creación de sección de “me gusta” de equipos

Descripción:

Permitir al usuario tener la opción de agregar y/o eliminar equipos a su apartado de me gusta.

Objetivos de la épica:

Facilitará a los usuarios acceder más rápidamente a los equipos que les guste, además que recibirán notificaciones sobre sus actividades generales.

Criterios de aceptación:

El usuario debe poder agregar y/o eliminar equipos a su apartado de “me gusta”, además de modificar las notificaciones que aparezcan por equipo.

Historias de usuario relacionadas:

Usuario 1: Quiero seleccionar los equipos que me gustan.

Usuario 2: Quiero poder saber las actividades que tendrán mis equipos favoritos.

Usuario 3: Quiero saber cuándo y dónde son los partidos de mis equipos favoritos.

Prioridad:

Usuario 1: Alta prioridad.

Usuario 2: media prioridad.

Usuario 3: Alta prioridad.

Dependencias:

La épica depende de la creación de perfil de usuario.

Asignación:

Sprint 3: creación de sección de deportes.

### Épica 3: Reclutamiento de usuarios

Descripción:

Permitir a los usuarios ser reclutados por algún equipo de la aplicación.

Objetivos de la épica:

Facilitará el aumento de jugadores de equipos al saber que hay usuarios interesados en unirse a algún tipo de deporte de su gusto.

Criterios de aceptación:

El usuario puede ser reclutado de forma voluntaria a través de un correo electrónico enviado por los administradores de los equipos.

Historias de usuario relacionadas:

Usuario 1: Me interesa entrar a equipos de mi gusto.

Usuario 2: No quiero que me contacten de ninguna manera dentro de la aplicación.

Usuario 3: Quiero que me contacten si es que quieren reclutarme en algún equipo.

Prioridad:

Usuario 1: Media Prioridad.

Usuario 2: Alta prioridad.

Usuario 3: Alta prioridad.

Dependencias:

La épica depende de la creación del perfil de usuario.

Asignación:

Sprint 2: Creación de sección de usuario.

### Épica 4: Administración de equipos

Descripción:

Permitir a los dirigentes de equipos administrar y notificar a los usuarios a través de la aplicación.

Objetivos de la épica:

Facilitar la búsqueda de candidatos para equipos dentro de la aplicación, además de poder crear notificaciones específicas para los equipos y junto con la modificación de estos.

Criterios de aceptación:

Los administradores pueden visualizar los correos de los usuarios interesados en ser reclutados.

Historias de usuario:

Usuario 1: Quiero poder comunicarme con los usuarios para reclutarlos.

Usuario 2: Quiero tener una vía para poder reclutar usuarios interesados en entrar a un club.

Usuario 3: Quiero poder buscar personas que tengan un buen estado físico a través de la aplicación.

Usuario 4: Quiero poder notificar a los usuarios que les guste el equipo fechas importantes para que puedan participar.

Usuario 5: Quiero poder agregar o eliminar información de los equipos.

Prioridad:

Usuario 1: Media prioridad.

Usuario 2: Alta prioridad.

Usuario 3: Media Prioridad.

Usuario 4: Alta prioridad.

Usuario 5: Alta prioridad.

Dependencias:

La épica depende de la creación de sección de usuario.

Asignación:

Sprint 2: creación de sección de usuario.

# Historias de usuario

| Identificador de historia | Épica 1: Creación de días de rutina a la semana | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Rol | Característica/ Funcionalidad | Razón/Resultado | Criterio de aceptación | Criterio de aceptación de la épica |
| E1-HU1 | Usuario | Quiero poder hacer ejercicio con libertad. | Para poder ejercitarme de forma fácil y gratuita. | Debe haber una sección de misiones para que el usuario haga ejercicio de forma didáctica. | El usuario debe poder seleccionar grupos de ejercicios para cada día, la dificultad, competir a través de clasificaciones con los demás usuarios, además de modificar y/o eliminar grupos de ejercicios de la rutina. |
| E1-HU2 | Usuario | Quiero poder elegir qué días hacer ejercicio. | Para poder acomodar mi horario con la aplicación. | * Debe haber un formulario dentro de la configuración de las rutinas. * Debe tener un mensaje de confirmación al completarse el formulario. * Si existe algún error dentro del formulario no debe guardarse el formulario y notificar al usuario cuál es el error. |
| E1-HU3 | Usuario | Quiero poder elegir qué partes de mi cuerpo ejercitó cada día. | Para poder controlar el ejercicio que hago. | * Debe haber una sección de selección de rutinas de ejercicio para la semana. * El usuario debe tener al menos una rutina dentro de los días y máximo 2. * Si existe algún error dentro de la selección de rutinas no debe guardarse y se tiene que notificar al usuario cuál es el error. |
| E1-HU4 | Usuario | Quiero poder elegir la intensidad de ejercicio. | Para poder controlar cuánto ejercicio hago durante la semana. | * Debe haber una selección de intensidad de ejercicio dentro del formulario. * El usuario debe elegir una intensidad antes de poder elegir las rutinas * Si existe algún error para la selección de intensidad no debe guardarse y se tiene que notificar al usuario cuál es el error. |
| E1-HU5 | Usuario | Quiero poder competir contra mi mismo y con los demás usuarios dentro de la aplicación a través de los ejercicios. | Para tener una motivación más para poder entrenar mi cuerpo. | * Debe haber una tabla de clasificación que se realizará a través de puntos ganados como recompensa por completar las misiones. * El usuario debe completar las rutinas para ganar puntos. * Los puntos son entregados en base a la intensidad de los ejercicios. |

| Identificador de historia | Épica 2: Creación de sección de “me gusta” de equipos | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Rol | Característica/ Funcionalidad | Razón/Resultado | Criterio de aceptación | Criterio de aceptación de la épica |
| E2-HU1 | Usuario | Quiero seleccionar los equipos que me gustan. | Para tener noticias sobre los equipos que me interesen | * Debe poder agregarse el equipo seleccionado a la sección de “me gusta”. * Debe poder eliminarse el equipo dentro de la selección de “me gusta”. * Si existe algún error para modificar la sección de “me gusta” no debe guardarse el cambio y se debe notificar al usuario cuál es el error. | El usuario debe poder agregar y/o eliminar equipos a su apartado de “me gusta”, además de modificar las notificaciones que aparezcan por equipo. |
| Identificador de historia | Rol | Característica/ Funcionalidad | Razón/Resultado | Criterio de aceptación |
| E2-HU2 | Usuario | Quiero poder saber las actividades que tendrán mis equipos favoritos. | Para saber si puedo participar dentro de las actividades. | * Debe haber notificaciones de los equipos que sean de solo actividades. |
| E2-HU3 | Usuario | Quiero saber cuándo y dónde son los partidos de mis equipos favoritos. | Para poder ir en apoyo de mis equipos favoritos | * Debe haber una opción para limitar las notificaciones de solo partidos o actividades. |

| Identificador de historia | Épica 3: Reclutamiento de usuarios | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Rol | Característica/ Funcionalidad | Razón/Resultado | Criterio de aceptación | Criterio de aceptación de épica |
| E3-HU1 | Usuario | Me interesa entrar a equipos de mi gusto. | Para poder hacer el deporte que me gusta. | * Debe haber una opción para que el usuario muestre si puede o no ser reclutado. * Los usuarios deben tener un correo obligatoriamente dentro de la app el cual también servirá para ingresar. | El usuario puede ser reclutado de forma voluntaria a través de un correo electrónico enviado por los administradores de los equipos. |
| E3-HU2 | Usuario | No quiero que me contacten de ninguna manera dentro de la aplicación. | Para poder concentrarme en el ejercicio o en los equipos que veo. |
| E3-HU3 | Usuario | Quiero que me contacten si es que quieren reclutarme en algún equipo. | Para poder saber si quieren reclutarme en algún equipo específico. | * Debe haber dentro de la información del usuario su correo para que lo puedan reclutar. |

| Identificador de historia | Épica 4: Administración de equipos | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Rol | Característica/ Funcionalidad | Razón/Resultado | Criterio de aceptación | Criterio de aceptación de épica |
| E4-HU1 | Usuario administrador | Quiero poder comunicarme con los usuarios para reclutarlos. | Para aumentar los jugadores del equipo. | * Debe poder mostrarse el correo de los usuarios que estén interesados en ser reclutados. * Debe mostrarse una lista de usuarios que estén interesados en un equipo. | Los administradores pueden visualizar los correos de los usuarios interesados en ser reclutados. |
| E4-HU2 | Usuario administrador | Quiero tener una vía para poder reclutar usuarios interesados en entrar a un club. | Para tener un medio de comunicación con los usuarios. | Debe estar la opción de poder copiar el correo del usuario seleccionado para comunicarse con él a través de su correo personal. |
| E4-HU3 | Usuario administrador | Quiero poder buscar personas que tengan un buen estado físico a través de la aplicación. | Para futuros jugadores para el equipo si es que están interesados en pertenecer a un equipo. | * Debe haber una sección de clasificación de usuarios, en donde se pueda ver el puntaje que tienen asignado por completar ejercicios. * La tabla de clasificación debe estar ordenada de mayor a menor . |
| E4-HU4 | Usuario administrador | Quiero poder notificar a los usuarios que les guste el equipo fechas importantes para que puedan participar. | Para que los usuarios puedan saber que dias hay algo importante del equipo que les gusta | * Debe haber una opción que permita al administrador acceder a la creación de notificaciones. * El administrador debe poder elegir mediante qué equipo quiere enviar la notificación. * Debe aparecer una notificación que alerte que se envió o no correctamente la notificación * En caso de que la notificación no haya sido enviada correctamente se le informará al usuario el error. |
| E4-HU5 | Usuario administrador | Quiero poder agregar o eliminar información de los equipos. | Para poder actualizar la información del equipo | * El administrador debe de poder ver una opción de modificación abajo de cada apartado del perfil del equipo. * Los apartados de texto deben tener un límite de caracteres. * Debe notificarse al usuario que se modificó correctamente el equipo. * En caso de que exista un error no se guardará la modificación y se le notificará al usuario el error. |

# Anexos

[Visión del producto](https://docs.google.com/document/u/1/d/1gyCTONQMu7J0g-wbpGdAY6tBJfAhFi4Ae11J8f0safc/edit)

# Conclusión

En resumen, este documento ha proporcionado una visión detallada de las épicas que guiarán el desarrollo de nuestra aplicación móvil destinada a promover el deporte y el ejercicio. Cada épica ha sido definida con el propósito de abordar necesidades clave del usuario y contribuir a los objetivos generales del proyecto, garantizando que el producto final ofrezca un valor significativo y cumpla con las expectativas.