Análisis de requisitos (Better 2getter)

Expectativas de un padre de familia (Bajo impacto, alto interés): La aplicación debe ser una herramienta fácil de usar, sin un alto contenido de información, pero que mantenga un contacto constante con las personas que lo usan, como cuando te llegan notificaciones. Debe de ser algo personal, que las cosas que la aplicación te sugiera sean personalizadas para ti. Debes tener tu perfil, pero la aplicación te sugiere con que personas contactarte, te sugiere actividades y personas.

Expectativas de un filósofo (Alto impacto, alto interés): Debe ser poco invasiva la aplicación, se debe explicar a las personas el por que se realizan las sugerencias de actividades y personas, se debe tener cuidado el contacto con las personas para que no se contraproducente. Debe tener colores tranquilizantes y tips de buena convivencia social.

Expectativas de un estudiante de ingeniería en software (Alto impacto, bajo interés): Fácil de usar, que sea atractivo y que sea apto para todo publico para que las personas que lo usen no sean solo las que se sienten afectadas, porque puede que nadie lo reconozca, que no excluya a las personas. Sin publicidad, con incentivos para realizar lo que te sugiere. Deben ser al menos una actividad al día con recompensas, pero que no tenga repercusiones no cumplirlas, sino que tenga más incentivos.

Requisitos funcionales:

* El usuario se registra mediante un formulario con información personal (Nombre completo, edad, correo, color favorito, comida favorita) o con su cuenta de Facebook.
* Se incentiva al usuario nuevo mediante recompensas a ingresar más gustos o intereses personales.
* Al crear una nueva cuenta cada usuario deberá contestar un test que lo clasificará a un perfil prediseñado.
* El usuario recibe diariamente mínimo una notificación push a su celular con las actividades que la aplicación le sugiere.
* El presionar en la notificación de la actividad el usuario visualiza la actividad, su ubicación y la recompensa.
* El usuario recibe semanalmente una sugerencia de amistad de acuerdo con las actividades realizadas y a sus gustos.
* Las personas solo ven el perfil de las personas que se le sugieren.
* Las personas tienen 1 día para ver el perfil de las personas sugeridas y aceptar la sugerencia de amistad, en caso de no ser aceptada la sugerencia después de este periodo, sus perfiles vuelven a ser privados. Si se acepta la sugerencia la visualización del perfil es permanente a menos que alguno de los dos cancele el vínculo.
* Algoritmo para la correcta sugerencia de amistades (Utilización del modelo educativo de la “Semiología de la vida cotidiana”).
* El usuario cuenta con un perfil con información personal que se obtiene de los gustos de Facebook y lo que se ingresa directamente en la aplicación.
* El usuario es capaz de modificar la visibilidad de su perfil.
* Sistema de círculos de amigos.
* Apartado de cupones para las recompensas de cada actividad/amistad.
* Las actividades aumentan su complejidad (En duración) conforme pasa el tiempo, pero también su recompensa para incentivar a los usuarios a realizarlas.
* La aplicación debe estar disponible para Android y IOS. R
* Notificaciones push diarias sobre tips de buena convivencia.
* La aplicación utiliza mecanismos para mantener la información personal privada cuando lo deba ser. NF
* La aplicación podrá reaccionar ante los cambios faciales del rostro: cambio de color, emoticones.
* La gestión de la aplicación depende poco del usuario, es decir, el usuario no debe tomar muchas acciones para poder utilizar la aplicación, sino que esta lo persuade para realizarlas. El deber del usuario es realizar las actividades sugeridas y modificar su perfil si así lo desea. El nivel de responsabilidad.

Restricciones

* Solo se permite el ingreso a personas mayores a 18 años por ahora.
* Se debe aceptar la política de privacidad, gestión de la información de los usuarios y conducta.
* Siempre hay que tener permiso del control de dispositivo.
* Solo se acepta un registro por correo electrónico/cuenta de Facebook.
* El usuario debe ingresar una contraseña suficientemente segura (8 caracteres).
* No se permite el uso de palabras altisonantes, ni agresiones verbales.

Requisitos no funcionales:

* Usabilidad
* Portabilidad
* La aplicación es poco invasiva
* La aplicación es fácil de utilizar
* La aplicación es personalizada
* La aplicación es rápida
* La aplicación es amigable
* La aplicación debe asegurar la seguridad y estado del usuario.
* La aplicación debe ser capaz de identificar agresiones verbales.