

Práctica 2

Descripción Inicial del sistema. Modelado de usuarios y Escenarios




Javier Álvarez Castillo
Francisco Javier Bolívar Lupiáñez
Juan Pablo González Casado


09/11/2016


Índice

Personajes	2
Juan Pablo	2
Jimmy	3
Zoraida	4
Escenarios	5
Listar a los jugadores de un partido	5
Compartir en redes sociales	6
Gestión financiera	7
Completar logros	8
Echar equipos	9
Gestión de inventario	10
Documento de visión	11
Introducción	11
Propósito	11
Alcance	11
Definición, acrónimos y abreviaciones	11
Resumen	11
Posicionamiento	12
Oportunidad de negocio	12
Declaración del problema	12
Solución propuesta	12
Descripción de usuarios y stakeholder	13
Resumen de los stakeholders	13
Resumen de los usuarios	13
Perfil de los stakeholders	14
Usuario	14
Gestor	14
Perfil de los usuarios	14
Jimmy	14
Zoraida	14
Necesidades clave de los stakeholders o usuarios	15
Resumen del producto	16
Perspectiva del producto	16
Resumen de las capacidades	17
Supuestos y dependencias	18
Facilidad de uso	18
Robustez y mantenimiento	18
Calidad y rendimiento	18

Personajes

Personaje		
Nombre	Juan Pablo	
Edad	41	
Sexo	Masculino	
Educación	Bachillerato	
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	Llevar un control de las cuentas de la peña y hacer equipos sin comerse la cabeza	
Expectativas	Hacer equipos equilibrados	
Motivación		
Urgencia	Lo más pronto posible	
Deseo	Más motivación de los usuarios de la peña	
Actitud hacia la tecnología		
Activo y resuelto		

Personaje		
Nombre	Jimmy	
Edad	22	
Sexo	Masculino	
Educación	Sin estudios	
Contexto de uso		
Cuándo	Siempre tiene su smartphone a mano	
Dónde	En cualquier sitio	
Tipo de ordenador	Smartphone	
Misión		
Objetivo	Tener una aplicación donde se publiquen los resultados de lo partidos	
Expectativas	Poder compartir por las redes sociales cuando hace un buen partido y así alardear con sus amigos	
Motivación		
Urgencia	A corto-medio plazo	
Deseo	Poder ver y compartir las estadísticas personales de los partidos	
Actitud hacia la tecnología		
Torpe y voluntarioso		

Personaje		
Nombre	Zoraida	
Edad	36	
Sexo	Femenino	
Educación	Grado en Fisioterapia	
Contexto de uso		
Cuándo	Siempre tiene a mano su smartphone y su tablet y cuando llega a casa también su ordenador	
Dónde	En cualquier lugar	
Tipo de ordenador	Smartphone, tablet y ordenador portátil	
Misión		
Objetivo	Poder consultar el estado de su peña en cualquier momento así como organizar su partido de todas las semanas	
Expectativas	Que la interfaz sea intuitiva y se pueda compartir por redes sociales las estadísticas y resultados de los partidos de la peña	
Motivación		
Urgencia	Inmediata	
Deseo	Que se animen más chicas a unirse a su peña	
Actitud hacia la tecnología		
Atrevida e inquieta		

Escenarios

Listar a los jugadores de un partido

Nombre persona	Jimmy
Objetivo persona	Crear una lista de jugadores para un partido

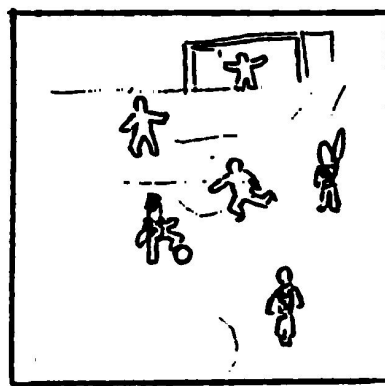
Escenario

Jimmy y sus amigos suelen ir a jugar al fútbol una vez a la semana. Hay veces que no pueden acudir algunos, así que necesitan ir confirmando la asistencia uno a uno para que si es necesario se busque a un sustituto.

Habitualmente van confirmando personalmente pero hay veces que es complicado encontrarse entre ellos por lo que necesitan un sistema que ayude a este tipo de gestiones.

Deciden instalarse todos la aplicación EchaEquipos, así que uno o dos días antes, van confirmando asistencia mediante ella y en el caso de que no todos confirmen antes del plazo se buscaran un sustituto.

Storyboard



Compartir en redes sociales

Nombre persona

Zoraida

Objetivo persona

Compartir en las redes sociales sus aficiones y animar a personas de su entorno a unirse a su peña

Escenario

Zoraida trabaja todos los días de 9 a 18 horas, uno de los hobbies que tiene es jugar al fútbol con sus antiguas compañeras de la facultad de Fisioterapia. En la peña de Zoraida tienen el problema de que no siempre pueden asistir sus integrantes y tienen que estar convenciendo a gente para jugar el partido.

En los huecos que tiene en su día suele usar mucho las redes sociales y le gusta compartir sus aficiones y qué está haciendo durante el día.

Una amiga propuso usar la aplicación EchaEquipos en su peña deportiva y desde entonces ella puede compartir en sus redes sociales el resultado de los partidos que disputa así como otras estadísticas como por ejemplo los goles que ha marcado.

Gracias a poder compartir información de su peña gente de su entorno interactúa con ella y varias personas se han unido a su peña ya que antes no sabían que ella jugaba al fútbol en una peña.

Storyboard

Gestión financiera

Nombre persona

Juan Pablo

Objetivo persona

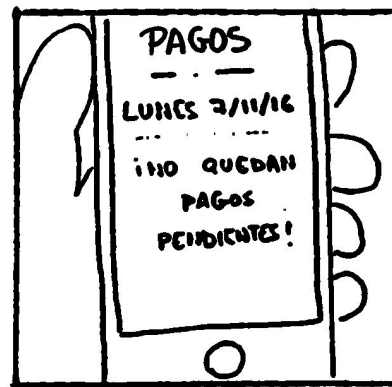
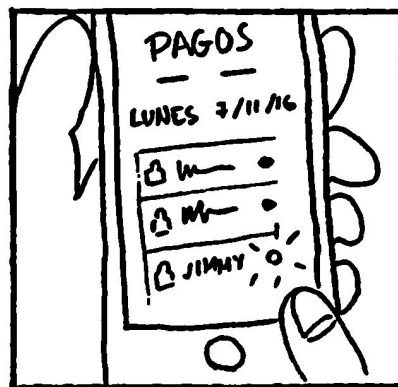
Controlar los pagos de la peña

Escenario

Juan Pablo suele jugar con un grupo de amigos todos los Lunes. Para poder jugar deben alquilar un campo de fútbol que tienen que pagar previamente, así se aseguran de tenerlo reservado.

Como el dueño del campo de fútbol es amigo de Juan Pablo, suele encargarse él de realizar los pagos y luego recoger el dinero de cada uno de los jugadores. El problema es que de vez en cuando se les olvida a alguno llevar el dinero, por lo que siempre acaba teniendo pérdidas.

Decide instalarse la aplicación EchaEquipos para así poder gestionar el tema de pagos de cada partido, indicando el precio por partido y si han pagado todos. En el caso de que no, se le irá acumulando una deuda al jugador, enviando avisos a este si tiene instalada la aplicación.

Storyboard

Completar logros

Nombre persona

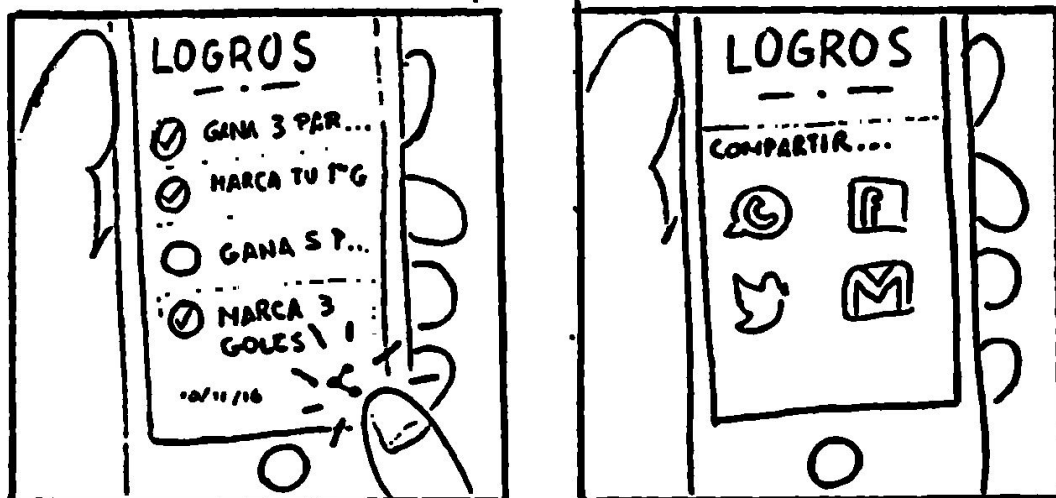
Zoraida

Objetivo persona

Le motiva tener logros en la aplicación

Escenario

Zoraida es una persona muy competitiva y le encanta compararse con los demás. Le gusta jugar a juegos móviles en los que tiene que realizar distintas hazañas para ser recompensada con puntos u otras cosas. Al usar la aplicación EchaEquipos que se usa en su peña deportiva puede intentar completar diversos logros para tener más puntos que sus compañeros, como por ejemplo “Gana 3 partidos consecutivos” o “marca 1 gol en 3 partidos consecutivos”, y después puede compartirlos en las redes sociales para que sus amigos puedan ver sus logros.

Storyboard

Echar equipos

Nombre persona

Juan Pablo

Objetivo persona

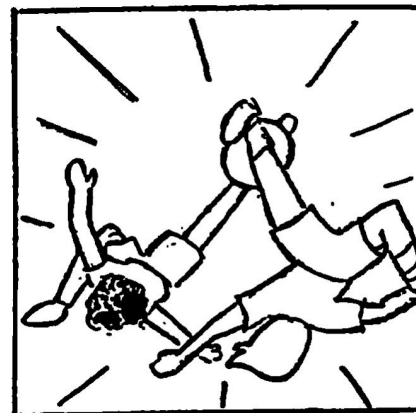
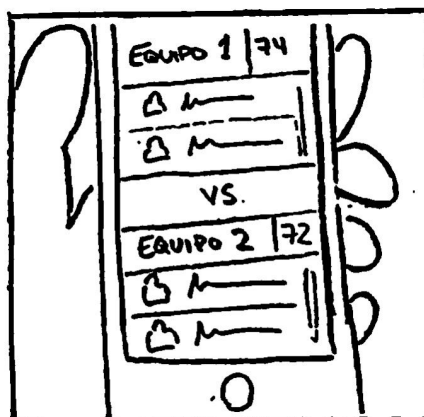
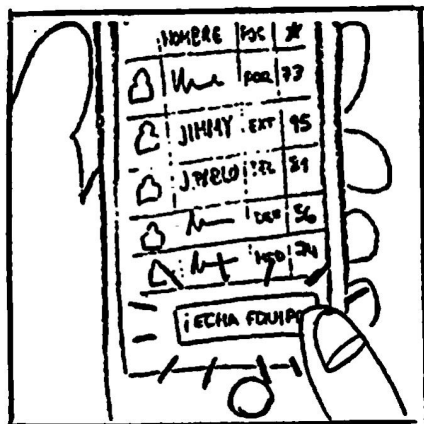
Que los partidos sean equilibrados y competitivos

Escenario

Juan Pablo está cansado que en su peña deportiva la gente siempre llegue justo a la hora de empezar a jugar y como nunca se sabe cómo se van a repartir los jugadores en los distintos equipos siempre llevan 2 camisetas para repartirse antes del partido.

Para poder elegir los equipos 2 jugadores eligen en orden a los integrantes de su equipo pero nunca suelen estar equilibrados ya que los jugadores suelen elegir antes a sus amigos o a gente con la que le gusta jugar.

Como Juan Pablo necesitaba poder evaluar a los jugadores por posición usó la aplicación EchaEquipos para poder realizar los equipos antes de ir a jugar y así no perder tiempo y que los equipos sean los más equilibrados y competitivos posibles.

Storyboard

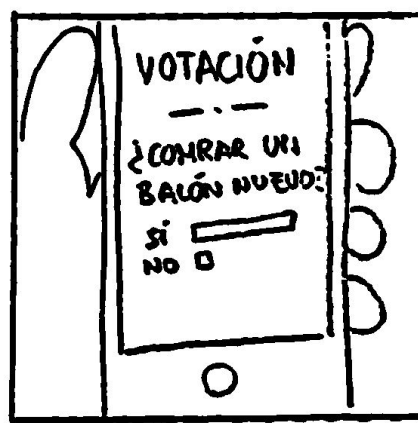
Gestión de inventario

Nombre persona	Jimmy
Objetivo persona	Comprar material nuevo

Escenario

Jimmy ha comentado con varios componentes de la peña que el balón está en muy malas condiciones ya, por lo que quieren someter a votación una compra de un balón nuevo y unos petos para poder diferenciar los equipos mejor cuando jueguen. Para este tipo de cosas intentan ponerse de acuerdo el día del partido, pero se crean discusiones y tardan mucho tiempo en llegar a una conclusión.

Decide utilizar la funcionalidad de EchaEquipos para crear una votación y así resolver si todos quieren que se compre o no el material. Una vez obtenido el resultado, si resulta positivo, se le sumarán a cada componente la parte correspondiente los costes, comprometiéndose a que se realice el pago para el siguiente partido.

Storyboard

Documento de visión

Introducción

Propósito

Este documento proporciona una visión sobre el proyecto EchaEquipos desarrollado para la asignatura Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos del máster en ingeniería informática en la UGR.

Alcance

Este software está destinado, en un principio, al uso en la gestión de una peña de fútbol. Aunque se podría extender en el futuro a cualquier otro deporte.

Definición, acrónimos y abreviaciones

- **Usuario:** Usuario de la peña que juega partidos.
- **Jugador:** Usuario que forma parte de un partido.
- **Gestor:** Usuario que, además de poder jugar partidos, lleva la gestión financiera de la peña y la de partidos: reserva la pista y hace los equipos.
- **Partido:** Evento en el que usuarios de la peña juegan divididos en dos equipos.
- **Estadísticas:** Datos individuales de cada jugador (partidos ganados, empatados y perdidos; goles..).
- **Calidad:** Valor numérico del 1 al 100 que califica lo bueno que es un jugador.
- **Posición:** Lugar y responsabilidad que tiene un jugador en un partido.
- **Deuda:** Dinero que un usuario debe.
- **Material:** Cosas que pertenecen a la peña como balones o petos.

Resumen

El sistema facilitará la organización de un partido. Proporcionando herramientas al gestor para hacer todas las tareas que tiene que realizar antes de este: desde la recogida del dinero de los usuarios, pasando por la reserva de pista, hasta la creación de equipos lo más equilibrados posibles según los usuarios que van a jugarlo. Tras el partido subirá el resultado y otros datos importantes como goleadores, expulsado o mejor jugador del partido. Estos datos se añadirán a los anteriores y se computarán automáticamente estadísticas generales. Estas estadísticas actualizarán los logros de los usuarios (por ejemplo: ganar cinco partidos seguidos). A toda esta información podrán acceder, y compartirla en redes sociales, los usuarios de la peña.

Posicionamiento

Oportunidad de negocio

Llevar la gestión de la peña se puede convertir en una odisea por parte del organizador. Tiene que estar pendiente de mensajes en grupos de mensajería instantánea para saber quién va a un partido y quién no, además de tener siempre la responsabilidad de hacer dos equipos lo más equilibrados posible. Esto se lleva muchas horas que se verían reducidas usando esta aplicación.

Por otra parte, a muchos del resto de usuarios de la peña les gusta llevar cuenta de las estadísticas. Sin la aplicación lo tienen que hacer a mano y cada uno puede llevar las suyas propias, por lo que cuando se lo dice a otro puede perder toda la credibilidad. Con esta aplicación no solo no tendría que hacer sus cuentas, sino que podría compartirla con sus amigos por las redes sociales y se vería también motivado con los logros que va completando.

Declaración del problema

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

El problema de	Dificultad de llevar el control de una peña deportiva
Afecta	Cualquier persona deportista no profesional que esté inscrita en una peña deportiva
El impacto del problema es	Mejorar la gestión de la peña en todos los aspectos
Una solución exitosa sería	Una aplicación fácil de usar, eficaz y eficiente que facilite la gestión una peña deportiva y añadiendo aspectos de gamificación que la hagan atractiva

Solución propuesta

El propósito del software no solamente se centra en realizar un reparto de equipos de forma equilibrada, sino que también se encargará de mostrar estadísticas, controlar gastos correspondientes a los pagos de las cuotas e incluso una integración con las redes sociales actuales.

La gestión de los jugadores dispondrá de un listado con los usuarios que componen la peña, pudiendo añadir, modificar o eliminarlos. En esta sección podrán ver las posiciones y calidad, en cada una de estas, de los integrantes para que el reparto a la hora de hacer los equipos sea lo más equilibrado posible.

Para la gestión de estadísticas el usuario podrá consultar y compartir en las redes sociales las estadísticas referidas a cada partido o a cada jugador.

Además se proporcionará un sistema de logros para hacer que los usuarios se enganchen más fácilmente al uso de la aplicación

Para la gestión de equipos se podrá proponer un partido con una fecha y hora determinada. Los usuarios irán aceptando o rechazando la invitación a jugar este partido. Y una vez se tienen los usuarios que lo jugarán, la aplicación elegirá dos equipos basándose en la calidad y posición de los jugadores de forma que el partido sea lo más equilibrado posible.

Mediante la gestión económica de la peña deportiva el gestor de la misma podrá controlar los pagos de los distintos integrantes de la peña. También se podrán proponer votaciones para la compra de nuevos materiales como petos o balones.

Descripción de usuarios y stakeholder

Resumen de los stakeholders

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Usuario	Usuario de la peña que juega partidos	Puede asistir o no a los distintos partidos
Gestor	Usuario que, además de poder jugar partidos, lleva la gestión financiera de la peña y la de los partidos	Reserva la pista, hace los equipos mediante la aplicación y es responsable del dinero de la peña deportiva
Dueño de pista deportiva	Dueño de la pista deportiva donde se jugará un partido	Alquila la pista al gestor de la peña

Resumen de los usuarios

Nombre	Descripción	Stakeholder
Juan Pablo	Es el gestor de su peña deportiva	Gestor
Jimmy	Usuario activo, en el que delega mucho el gestor, que pretende mejorar su peña deportiva	Usuario
Zoraida	Usuario que usa mucho las redes sociales y le gusta compartir su actividad en la peña deportiva	Usuario

Perfil de los stakeholders

Usuario

Descripción	Cualquier persona que puede estar inscrita en una peña y puede asistir o no a los distintos partidos
Responsabilidades	Puede proponer votaciones, asistir a los distintos partidos, consultar sus estadísticas y compartirlas si lo desea
Criterios de éxito	Poder disfrutar de una mejor experiencia en su peña deportiva

Gestor

Descripción	Usuario de la peña deportiva que además de poder asistir a los partidos es el encargado de la gestión total de la peña
Responsabilidades	Reserva la pista, hace los equipos mediante la aplicación y es responsable del dinero de la peña deportiva
Criterios de éxito	Poder controlar la peña en todos los aspectos sin calentarse mucho la cabeza

Perfil de los usuarios

Juan Pablo

Descripción	Lleva un control de la peña deportiva
Responsabilidades	Gestión de equipos y gestión financiera
Criterios de éxito	Poder controlar la gestión de su peña deportiva para que no haya ningún problema

Jimmy

Descripción	Es un usuario activo que pretende mejorar su peña deportiva
Responsabilidades	Puede crear votaciones y asistir a los distintos partidos
Criterios de éxito	Proponer partidos, votaciones para nuevos materiales y compartir por redes sociales estadísticas para presumir a sus amigos

Zoraida

Descripción	Usuario muy activo en redes sociales que desea compartir su actividad en la peña deportiva
Responsabilidades	Puede asistir a los distintos partidos

Criterios de éxito	Compartir en las redes sociales las estadísticas que el usuario desee para así atraer a más gente a su peña
---------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------

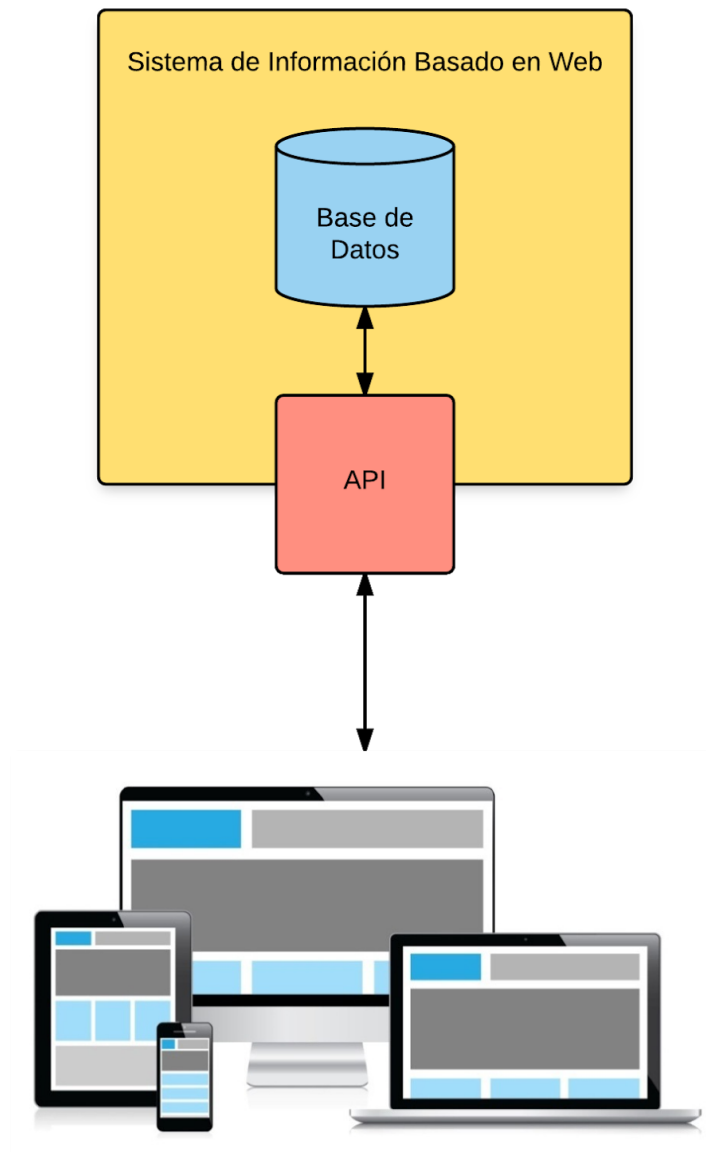
Necesidades clave de los stakeholders o usuarios

Necesidad	Prioridad	Solución actual	Solución propuesta
Gestión de equipos	Muy alta	Llevar un control de asistentes y hacer los equipos a mano	Llevar un control de asistencia semi-automático (cada usuario confirma su asistencia, pudiendo ver en todo momento quién va y quién no) y hacer los equipos de forma automática y equilibrada
Gestión financiera	Media	El gestor lleva la gestión financiera a mano y se compra material cuando ve conveniente	Llevar el control de los gastos e ingresos en la aplicación y hacer votaciones antes cada vez que se vaya a comprar algún material para ver si el resto de usuarios están de acuerdo
Gestión de jugadores	Alta	Apuntados a mano o miembros de un grupo de mensajería	Poder llevar el control de los jugadores de la peña en la aplicación
Gestión de estadísticas	Media	Si algún jugador está interesado en estas lleva a mano las suyas propias	Se podrán añadir las estadísticas de cada partido a la finalización del mismo de forma automática

Resumen del producto

Perspectiva del producto

La parte central se trata de un sistema de información basado en web que atiende peticiones vía API, de este modo se podría acceder desde diversos dispositivos, como pueden ser vía navegador web o desde una aplicación nativa Android.



Resumen de las capacidades



Beneficio del Cliente	Características del Soporte
Gestionar los jugadores	Se ofrece los servicios necesarios para la gestión de jugadores de la peña deportiva
Gestión financiera	Posibilidad de llevar el control de las deudas así como poder liquidarlas
Gestionar equipos	Posibilidad de realizar equipos de forma automática mediante la aplicación
Gestionar estadísticas	Se ofrece la posibilidad de consultar las estadísticas de los partidos así como crear votaciones y votar

Supuestos y dependencias

Facilidad de uso

- El sistema tiene que ser fácil de usar. (Prioridad: muy alta)
- Existe una guía en línea de usuario para ayudarlo con cualquier problema. (Prioridad: baja)

Robustez y mantenimiento

- Debe ser capaz de funcionar las 24 horas de manera continuada. (Prioridad: muy alta)
- El sistema debe hacer copias de seguridad periódicas y de forma automática. (Prioridad: alta)
- El uso de copias de seguridad garantizará que como mucho se pierdan los datos de una semana. (Prioridad: alta)
- Ante un fallo el sistema se reiniciará avisando a los usuarios con un mensaje de mantenimiento. (Prioridad: media)
- En caso de fallo o avería inesperado tiene que avisar al administrador mediante un mail. (Prioridad: media)

Calidad y rendimiento

- Tiene que ser posible la ejecución en varios dispositivos de forma concurrente. (Prioridad: muy alta)
- El sistema tiene que ser rápido para facilitar las gestiones. (Prioridad: alta)
- Tiene que ser posible consultar la información de las entradas en tiempo real. (Prioridad: muy alta)