

UNIVERSIDAD DE GRANADA

E.T.S. DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA
Y DE
TELECOMUNICACIÓN

Metodologías de Desarrollo Ágil

Práctica 2: Modelado de usuarios y escenarios

Curso 2016-2017

Integrantes del proyecto:

Antonio José Jiménez Linares

Pablo Lara Padilla

José Conejero Calvo-Flores

Manuel Jiménez Molina


Yuri Alencar De Miranda

Fecha: 31/10/2016

1. PERSONAJES

a) Dueño de un local que quiere anunciarse

PLANTILLA DE PERSONAJE

Nombre	Luisa	
Edad	24	
Sexo	Femenino	
Educación	Graduada en empresariales.	

Contexto de uso

Cuándo	Cuando quiere informarse sobre eventos cercanos a su local.
Dónde	En todos los lugares, usa conexión 3G/4G.
Tipo de tecnología	Móvil

Misión

Objetivo	Informarse sobre eventos, para organizar eventos que compitan con los de otros locales y anunciarse en la app.
Expectativas	Atraer al máximo número de clientes.

Motivación


Urgencia	Atraer al máximo número de clientes,.
Deseo	Llenar su local mediante la realización de eventos patrocinados.

Actitud hacia la tecnología

Positiva.

a) Administrador del sistema de la aplicación

PLANTILLA DE PERSONAJE

Nombre	Manuel	
Edad	40	
Sexo	Masculino	
Educación	Licenciado en Ingeniería Informática	

Contexto de uso

Cuándo	A menudo para la administración de la aplicación y para la búsqueda de información.
Dónde	En cualquier lugar con acceso a wi-fi o datos móviles.
Tipo de tecnología	Móvil, Ordenador

Misión

Objetivo	Realizar cambios en la aplicación, de la información, actualización y reparación de problemas.
Expectativas	Facilidad para realizar dichos cambios

Motivación

Urgencia	Para cuando existe algún problema en la aplicación; puede ser diariamente.
Deseo	Es su trabajo y necesita que todos los problemas sean solucionados lo más rápido posible para la satisfacción de los clientes.

Actitud hacia la tecnología

Muy favorable

c) Organizador del evento

PLANTILLA DE PERSONAJE

Nombre

Alejandro

Edad

33

Sexo

Masculino

Educación

Grado en Protocolo y
Organización de Eventos



Contexto de uso

Cuándo

Durante su jornada laboral o en casa para pasar el tiempo.

Dónde

En cualquier sitio donde tenga conexión a internet.

Tipo de tecnología

Móvil/Ordenador.

Misión

Objetivo

Elegir una fecha para un concierto benéfico que organiza y poder anunciarlo.

Expectativas

Informarse antes de los eventos alrededor de la fecha en la que tenía pensado realizar el suyo propio, para poder elegir una fecha que no contraprograme con otros eventos.

Motivación

Urgencia

Dar a conocer su evento de forma inmediata.

Deseo


Conseguir atraer la mayor cantidad posible de gente a su evento.

Actitud hacia la tecnología

Escéptica.

d) Turista

PLANTILLA DE PERSONAJE

Nombre	Alfred Wayne	
Edad	53	
Sexo	Masculino	
Educación	Catedrático	
Contexto de uso		
Cuándo	En sus ratos libres.	
Dónde	En todos los lugares, usa conexión 3G/4G y conexión WiFi.	
Tipo de tecnología	Móvil	
Misión		
Objetivo	Busca informarse sobre cuáles son los mejores bares de tapas de la ciudad que está visitando.	
Expectativas	Busca encontrar referencias que han dejado otros clientes sobre los bares en la aplicación, para así decidir qué local visitar, hablar sobre gente que vaya a ir para conocer sus opiniones para conseguir decidir donde ir finalmente.	
Motivación		
Urgencia	Mínima. En principio no le es necesario usar ninguna aplicación para buscar los mejores bares de la ciudad.	


Deseo	Ahorrar tiempo en la búsqueda y tener un abanico más amplio de posibilidades.
Actitud hacia la tecnología	
Muy positiva	

2. ESCENARIOS


a) Dueño del local que quiere anunciarse

PLANTILLA DE ESCENARIO		
Nombre persona	Luisa	
Objetivo persona	Anunciar su local de ocio en la aplicación para así conseguir un mayor número de clientela.	
Escenario		
<p>Luisa, dueña de un local de ocio de la ciudad de Granada quiere conseguir aumentar la clientela de su negocio. Decide que la aplicación de ocio implementada por nosotros es el lugar más apropiado para promocionar el local y los eventos realizados en el mismo. Realiza el proceso de registro en nuestro sistema a partir de la aplicación móvil, pero a parte de querer registrarse como usuario de la aplicación también quiere registrar su local.</p> <p>En el proceso de registro de usuario tras introducir los datos de usuario aparecen opciones para registrar locales asociados a ese usuario. Ella introduce sus datos de personales y los datos solicitados para poder registrar el local y clasificarlo dentro de nuestra base de datos. Una vez registrada, le aparece una opción de información de su local, así como poder registrar eventos futuros, horarios de apertura etc.</p>		

b) Administrador del sistema de administrador

PLANTILLA DE ESCENARIO		
Nombre persona	Manuel	
Objetivo persona	Dar de baja a algún perfil de lugar de ocio, o a un usuario por algún motivo especial.	
Escenario		
<p>Manuel trabaja en la empresa, y como los demás integrantes del proyecto, trabaja en una sala donde pueden preguntar y dar opinión de los problemas que vayan apareciendo a lo largo del desarrollo o actualización del proyecto.</p> <p>Para que el proyecto concorra de la forma correcta, todas las semanas se reúnen los componentes del proyecto para hablar sobre posibles actualizaciones de la aplicación, donde Manuel puede comunicar posibles problemas y soluciones.</p> <p>Manuel, todas las mañana revisa las diferentes denuncias de otros usuarios; como él no tiene la responsabilidad de eliminar eventos denunciados, tendrá que comunicarlo al dueño de la aplicación o al encargado de esta responsabilidad. Después de tomar esa decisión, se eliminará ese evento, o incluso se podrá eliminar la cuenta del usuario en caso de hacer un mal uso de la app.</p> <p>Si tiene que eliminar ese evento o cuenta, irá a la base de datos y lo eliminará y mandará un correo diciendo porque ha sido eliminado.</p>		

c) Organizador de evento

PLANTILLA DE ESCENARIO		
Nombre persona	Alejandro	
Objetivo persona	Consultar eventos existentes en determinadas fechas	
Escenario		

Alejandro, tras tener casi todo preparado para el próximo evento que va a organizar, decide barajar qué fechas situar su evento. Sabe que lo ideal sería ejecutarlo en una fecha que no coincida con otros eventos importantes para tener la disponibilidad de la mayor cantidad de gente posible. Para ello abre la aplicación en su móvil tumbando en su sofá. No tiene mucha idea de lo informada que pueda estar la aplicación, ni la cantidad de gente que pueda ver su evento si lo acaba anunciando por allí. Pero como prácticamente no cuesta nada hacerlo y no tiene nada que hacer por el momento, decide hacerlo por esa vía.


Realiza rápidamente un registro de usuario y al entrar, busca los eventos de la ciudad que ocurran alrededor de las fechas en las que pensaba situar su evento. En el día que más tenía en mente resulta que una gran cantidad de bares y discotecas concurridas habían resuelto poner una oferta para las consumiciones y también vio un par de conciertos anunciados. Sorprendido, apunta en una hoja el número de eventos que se realizan en los días alrededor de esa fecha.

Uno de esos días tenía apenas un evento importante. Comparado con los otros eventos que vio, no parecía que repercutiese mucho. Sobre todo porque vio que poca gente lo había mirado.

Decidido, Alejandro tacha los días más concurridos, y en esa última fecha opta por realizar el concierto benéfico. Enseguida, apaga la aplicación y llama al director del orfanato porque ya sabía en qué fecha hacerlo.

No iba a hacerlo en ese momento, pero por lo útil que le había sido la aplicación, también pensó que quizás en un futuro anuncie su evento por allí también. Ya lo pensaría al día siguiente. Es tarde, está cansado y quiere dormir.

PLANTILLA DE ESCENARIO

Nombre persona	Alejandro	
Objetivo persona	Anunciar un evento	


Escenario

Alejandro ya ha consultado los eventos que se van a realizar en las fechas en las que tenía pensado realizar el suyo. Ha comparado el nivel de competencia en cada día y ha planteado el problema a su cliente. Tras una reunión, deciden la fecha final del concierto benéfico para anunciarlo.

Ya con fecha en mente, visita la App y pasa a crear el evento con la fecha planeada. Introduce toda la información necesaria para que los usuarios puedan acceder al concierto, y aporta también una opción de contacto para el caso de más detalles. Sitúa el evento dentro de las categoría específica de “concierto” incluyendo además las de “ocio”, “para toda la familia” y “música”, para tener mayor probabilidades de que se encuentre en las listas de búsquedas de usuarios. Introducidos todos los datos, Alejandro para a publicar el evento y a enviar el enlace del mismo a su cliente para que compruebe que todo va conforme lo acordado. Una vez recibida su aprobación, pasa el enlace del evento por las redes sociales.


d) Turista

PLANTILLA DE ESCENARIO

Nombre persona	Alfred Wayne	
Objetivo persona	Buscar un bar donde poder almorzar.	
Escenario		
<p>Alfred acaba de llegar a la ciudad de Granada tras un largo viaje en Avión, y tras haber dejado su equipaje en el Hotel, ha decidido salir a comer algo por la ciudad junto a su esposa. Puesto que no sabe qué bares o restaurantes hay por la zona, se le ha ocurrido la idea de buscar en la tienda de aplicaciones de su móvil si hay alguna aplicación centrada en este tipo de locales. Tras descargarla, ha seleccionado la opción de buscar bares y restaurantes en una ciudad. Para filtrar los resultados y evitar que aparezcan demasiados resultados, ha permitido a la aplicación conocer su ubicación actual, y ha limitado el radio de búsqueda a 4 kilómetros de radio. Una vez se han mostrado los resultados, Alfred ha creído conveniente ordenar los resultados de mayor a menor calificación por parte de los usuarios y así poder elegir entre los mejores locales y evitarse un disgusto.</p>		

PLANTILLA DE ESCENARIO

Nombre persona	Alfred Wayne	
----------------	--------------	--

Objetivo persona	Hablar con los usuarios que vayan a un bar y decidir donde ir.	
------------------	--	---

Escenario

Alfred tiene que hospedarse en un hotel de Granada durante un día por razones de trabajo. Al llegar al hotel decide que ya que está en Granada podría ver un poco sus calles y probar algún plato o tapa de la zona. Como es la primera vez que visita Granada, no sabe bien a qué bar debería ir. Decide mirar en su móvil que aplicaciones hay para poder ver los bares hay por la zona. Tras descargarla, selecciona para ver restaurantes y bares cercanos. La aplicación le muestra los bares más cercanos según su ubicación y le llama la atención un bar. Tras seleccionar más información sobre el bar, le aparecen las personas que han asistido y las que posiblemente van a asistir. La aplicación permite enviar mensajes a las personas que han asistido o van a asistir y no duda en enviar mensajes a varias personas para preguntarles acerca del bar y su opinión sobre él. Tras enviar varios mensajes, un usuario le contesta rápido dándole su opinión sobre el bar y varios aspectos a destacar que lo diferencian de otros. Alfred, tras leer el mensaje decide finalmente ir al bar y al estar en él observa que el usuario decía la verdad, que era magnífico para lo que él quería, comer bien y comer platos y tapas de la zona.

Al acabar de comer, sale del bar y llega al hotel. Una vez ahí decide realizar un comentario acerca de su impresión sobre el bar usando la aplicación.