

Documento de Visión: Ocium

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
30/10/16	1.0	Creación del documento y desarrollo del documento de visión	
21/11/16	2.0	Cambios en la parte web de la app y casos de uso introducidos	

Índice

1. INTRODUCCIÓN

- **1.1. PROPÓSITO**
- **1.2. ALCANCE**
- **1.3. DEFINICIÓN, ACRÓNIMOS, Y ABREVIACIONES**
- **1.4. RESUMEN**

2. POSICIONAMIENTO

- **2.1. OPORTUNIDAD DE NEGOCIO**
- **2.2. DECLARACIÓN DEL PROBLEMA**
- **2.3. SOLUCIÓN PROPUESTA**

3. DESCRIPCIÓN DE USUARIOS Y STAKEHOLDERS TODOS(SUS USUARIOS/STK)

- **3.1. RESUMEN DE LOS STAKEHOLDERS**
- **3.2. RESUMEN DE LOS USUARIOS**
- **3.3. PERFIL DE LOS STAKEHOLDERS**
- **3.4. PERFIL DE LOS USUARIOS**
- **3.5. NECESIDADES CLAVE DE LOS STAKEHOLDERS O USUARIOS**

4. RESUMEN DEL PRODUCTO

- **4.1.PERSPECTIVA DEL PRODUCTO**
- **4.2.RESUMEN DE CAPACIDADES**
- **4.3.SUPUESTOS Y DEPENDENCIAS**

1.Introducción

El presente documento analiza y define las necesidades de alto nivel y características de Ocium, centrándose principalmente en las necesidades planteadas por los stakeholders y las necesidades encontradas en la elaboración de escenarios de uso de usuarios.

1.1. Propósito

La finalidad de este documento es la de aportar una visión global a alto nivel del funcionamiento de la aplicación Ocium, desarrollado como encargo de la empresa Ocium S.L., en el intento de lograr una comprensión por parte de todos los stakeholders implicados en el proyecto.

Dada la alta presencia de aplicaciones con una finalidad parecida en el mercado, es necesario dejar claro el alcance de ésta y la motivación concreta por la que un usuario llegaría a utilizarla.

1.2. Alcance

El presente documento es aplicable única y exclusivamente a la aplicación Ocium a implementar en el proyecto.

El software a programarse pretende aportar información al usuario de acuerdo con sus gustos. En el contexto de una ciudad, el interés en utilizar la aplicación se traduce en la necesidad de conocer qué eventos están o van a ocurrir en la ciudad y qué sitio o locales de ocio son los ideales para el usuario según sus gustos.

El producto puede aplicarse al contexto de cualquier ciudad con un nivel de densidad de población importante. Cuanto mayor sea el ritmo de vida de la misma, y la cantidad de actividades, ya sean eventos culturales, deportivos o de ocio, mayor será el ritmo de uso por parte de los usuarios.

1.3. Definición, Acrónimos, y Abreviaciones

Evento: acontecimiento que tendrá lugar en una fecha y hora determinadas, dentro de algún local o lugar público de una ciudad, y anunciado por la persona interesada. Como ejemplo un acontecimiento puede ser un período de ofertas de algún establecimiento, un concierto en determinado bar, un taller en un centro cívico, una carrera popular en la ciudad, etc.

1.4. Resumen

Pasaremos a explicar qué posibilidad de negocio puede tener una aplicación cuya funcionalidad compite con otras implementaciones parecidas ya situadas en el mercado haciendo hincapié en las

necesidades concretas que pretenden solucionar los stakeholders con la aplicación y el cómo hacerlo con Ocium.

Seguidamente describiremos a los stakeholders implicados en el proyecto y su papel en él, definiremos una serie de tipos de usuarios y cómo la aplicación afecta tanto a los primeros como a los últimos. Para finalizar haremos un breve resumen del producto a implementar, sus capacidades y requisitos generales que debe cumplir la implementación.

2. Posicionamiento

2.1. Oportunidad de Negocio

A pesar de la alternativas que ya hay presentes en el mercado para este tipo de aplicaciones en las que los locales se publicitan con el objetivo de llegar a un público más amplio, creemos que su desarrollo puede suponer una oportunidad de negocio si su funcionalidad está centrada en un aspecto muy concreto (en este caso la búsqueda de locales de ocio y eventos), haciéndola más sencilla a la vista del usuario, y además le añadimos alguna funcionalidad extra que los usuarios de este tipo de aplicaciones echen en falta para darle más valor a esta.

Por otro lado, una buena campaña de marketing nos ayudaría tanto a conseguir usuarios de la aplicación como empresas que quieran aparecer en la aplicación. Esta campaña debería ayudarnos a conseguir un pequeño grupo de usuarios inicialmente, que mediante el boca a boca hicieran llegar la aplicación a un mayor número de usuarios potenciales y dando como resultado que más empresas quisieran aparecer en ella.

Nuestros ingresos por tanto provendrían de empresas de ocio que quieren aparecer en la aplicación como de patrocinadores que quieren que su publicidad aparezca en la aplicación.

2.2. Declaración del Problema

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

El problema de	<i>Proveer a las personas de información acerca de lugares tanto de ocio como de restauración, además de eventos. Esta información incluirá opiniones de otros usuarios (tanto registrados como no registrados) para ayudar a las personas en su elección.</i>
Afecta	<i>Las siguientes entidades o personas se ven afectadas:</i>

	<ul style="list-style-type: none">• <i>Empresas que buscan aparecer en la aplicación.</i>• <i>Empresas que quieren introducir publicidad.</i>• <i>Usuarios que quieren obtener la información que provee la aplicación.</i>
El impacto del problema es	<i>El impacto más relevante del problema es que hay tantas aplicaciones sobre esta temática que la información que ofrecen puede ser muy diversa, es decir, que algunas solo ofrecen información sobre locales de restauración mientras que otras solo sobre eventos culturales.</i>
Una solución exitosa sería	<i>Sería ideal desarrollar una aplicación que pueda centralizar toda la información sobre lugares de ocio, restauración y eventos para poder así ayudar a los usuarios a buscar esta información en la ciudad en la que se encuentran permitiéndoles ahorrar tiempo.</i>

2.3. Solución propuesta

Tanto el equipo encargado del desarrollo del sistema como el cliente vemos viable como solución el desarrollo de una plataforma web integrada por dos componentes interconectados: una aplicación móvil en la que los usuarios podrán obtener la información que buscan (eventos, lugares de ocio, restauración) y conectar con otros usuarios, y por otro lado, una página web donde la empresa pueda gestionar el contenido que proporciona.

Para cumplir con los objetivos del cliente, en la aplicación móvil debería ser viable que el usuario pudiera llevar a cabo las siguientes tareas: configurar su cuenta de usuario, conectar con otros usuarios, buscar locales o eventos filtrando los resultados según unos parámetros preestablecidos (calificación, opiniones, gustos, ubicación, cercanía, etc.) y opinar sobre lugares que haya visitado.

Por otro lado, la aplicación web para gestionar el contenido que verán los usuarios en su móvil, deberá permitir al cliente gestionar la información que aparece además de las cuentas de usuario de los usuarios de la aplicación móvil.

El cliente considera que la principal debilidad de la aplicación es la alta disponibilidad en el mercado de alternativas más conocidas y que se encuentran ya asentadas con un gran número de usuarios. Sin embargo, también considera que su fuerza reside en ofrecer funcionalidades extra que no se encuentran disponibles en estas alternativas. Por último, nosotros como desarrolladores pensamos que su fuerza reside en el uso de tecnologías que hagan más eficiente y amigable el uso de la aplicación para poder así llegar a un número mayor de usuarios, sin embargo, coincidimos con el cliente en que el mercado está saturado con la presencia de este tipo de aplicaciones.

3. Descripción de Usuarios y Stakeholders

3.1. Resumen de los stakeholders

Nombre	Descripción	Responsabilidades
--------	-------------	-------------------

Coordinador del proyecto.	Persona encargada de desarrollar, coordinar y ejecutar todas las tareas relacionadas con el proyecto. Supervisa todo tipo de asignaciones.	Reunirse con el equipo de trabajo, asegurando que cada miembro del equipo entienda sus responsabilidades y obligaciones. Encargado de las relaciones con los proveedores.
Gestor de calidad	Persona encargada de revisar todas las tareas realizadas para que sigan los estándares presentados en clase.	Asegurar la calidad de los productos generados y del proceso de desarrollo que se realice. Debe asegurar que los documentos y técnicas que se usen coincidan con las que siguen los estándares presentados en clase.
Catalogador	Persona encargada de recopilar, analizar y clasificar la información generada por el grupo en las diferentes tareas que se realicen de una práctica.	Va a tener que ver la tareas que han realizado cada miembro del grupo, leerlas para ver la información que contienen y agruparla según su información para que quede bien ordenada.
Moderador	Persona responsable de controlar el desarrollo de las reuniones y debates que tengan lugar durante el desarrollo del proyecto.	Se preocupará de que los encuentros sean siempre dinámicos, agradables y que se centren sobretodo en solucionar los defectos actuales del proyecto. Enunciando los puntos a tratar y dando pie a la búsqueda de soluciones del problema.
Cliente	Encargado de la inversión de la del proyecto de la aplicación para obtener beneficios una vez que esté en funcionamiento.	Va a influir en la realización del proyecto, comunicándose con los desarrolladores, confirmando los objetivos a realizar y aportando los recursos necesarios para su desarrollo.

3.2. Resumen de los usuarios

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Dueño de un local.	Persona que tiene un local de ocio y quiere que aparezca en la aplicación.	Mantener la información del local lo más actualizada posible e indicar los eventos que se van a realizar.
Administrador	La persona que trabaja en la aplicación para que funcione correctamente y esté siempre actualizada.	Podrá actualizar datos de la aplicación e incluso eliminar usuarios en caso de que hagan un mal uso de ella.
Usuario de la aplicación	Persona que usa la aplicación para obtener información sobre un local (ubicación, temática, opiniones, calificación...) o evento (fechas, ubicación, comentarios, amigos que van a asistir).	Aportar información a la aplicación, como datos personales o comentarios sobre un local o evento.
Organizador de eventos	Persona que tiene como encargo realizar un evento y está interesada en situarlo en el mejor local y fecha posibles	Gestionar todos los aspectos de un evento antes y después, como su publicación en la aplicación, duración, en general, asegurándose de que todo vaya acorde con lo planeado.

3.3. Perfil de los Stakeholders

Coordinador del proyecto

Descripción	Persona encargada de desarrollar, coordinar y ejecutar todas las tareas relacionadas con el proyecto. Supervisa todo tipo de asignaciones. Gran atención al detalle.
--------------------	--

Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Prever: Prever posibles problemas y conflictos antes de que sucedan. - Organizar: Repartir el trabajo, designar a la persona más adecuada para cada trabajo. Cuadro de organización. - Mandar : Hacer comprender el significado del trabajo solicitado, su meta final despertando el interés y el gusto por aquello que se pide. - Coordinar: Dar un orden y metodología de manera que las tareas y los implicados no se estorben ni se pisen. - Controlar.
Criterios de éxito	Cuando el proyecto cumple con los plazos de entrega establecidos, el presupuesto, todos los requisitos solicitados por el cliente.

Gestor de la Calidad

Descripción	Persona encargada de revisar todas las tareas realizadas para que sigan los estándares presentados en clase.
Responsabilidades	Asegurar: <ul style="list-style-type: none"> - Calidad del software, documento o producto generado en cada iteración o entrega realizada. - Documentos y técnicas coincidan con las que siguen los estándares presentados en clase.
Criterios de éxito	Conseguir que cada iteración se realice correctamente, sin errores que puedan provocar problemas más importantes y más difíciles de solucionar en iteraciones posteriores.

Catalogador

Descripción	Recoger la información realizada por los desarrolladores, analizarla y clasificarla.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Recopilar: Obtener la información que los miembros del desarrollo del proyecto han realizado. - Analizar: Examinar detalladamente la información del proyecto, para conocer sus características o cualidades y llegar a una conclusión.

	- Clasificar: Ordenar la documentación realizada por los miembros del proyecto según sus características, de forma que quede bien estructurada y sea comprensible.
Criterios de éxito	Tener toda la información organizada del proyecto de forma coherente, para que sea entendible por todos.

Ciente

Descripción	Encargado de la inversión de la del proyecto de la aplicación para obtener beneficios una vez que esté en funcionamiento.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Aprobación de requisitos y funcionalidades. - Representar a todos los usuarios del posible sistema. - Aporta fondos para su desarrollo. - Comunicación con los desarrolladores. - Seguimiento del desarrollo de la aplicación. - Comprobación del funcionamiento y cumplimiento de los objetivos en las iteraciones mediante prototipos entregados por el desarrollador. - Asegurar que la aplicación se adapte a las demandas del mercado. - Asegurar el fácil mantenimiento de la aplicación.
Criterios de éxito	Finalización del proyecto con los objetivos que debería cumplir y sus supuestos beneficios una vez que se lance al mercado.

Moderador

Descripción	Encargado de controlar el flujo de los debates y reuniones durante el desarrollo de la aplicación.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Organizar puntos que se van a tratar en cada reunión. - Enunciar cada punto a tratarse durante el debate.

- Estimular la intervención por parte de todos los asistentes.
- Asegurarse de que todas las opiniones sean escuchadas.
- Procurar que el tema de debate no se desvíe de lo planteado.
- Plantear puntos de vista contrarios a los manifestados para encontrar aspectos clave que quizás no se han encontrado durante la reunión.
- Procurar que todos los participantes conozcan y entiendan los problemas en cuestión.
- Tras las reuniones, asegurarse de que el grupo conozca el estado actual del proyecto después de las cuestiones planteadas en la reunión.

Criterios de éxito

- Que todos los problemas sean planteados durante la reunión, cambiando la prioridad de cada uno según el tiempo disponible y el necesario para debatirlo.
- Haber logrado un ambiente agradable de debate y que todos los participantes se sientan escuchados y relevantes.
- Haber encontrado problemas a resolver durante la reunión que antes no se habían tenido en cuenta.

3.4. Perfil de los Usuarios

Dueño de un local

Descripción

Persona que tiene un local de ocio y quiere patrocinarlo a través de la app.

Responsabilidades

- Información del local y sus eventos actualizada. Horarios de apertura, etc.
- La información aportada sobre los eventos debe ser lo más clara y sencilla posible. En caso de cancelación de evento debe indicarlo en la app.
- Género musical que se escucha normalmente en el local.

Criterios de Éxito

Cuando los usuarios de la app se sientan atraídos por la descripción del local y los servicios y eventos que se van a realizar.

Administrador

Descripción	La persona que trabaja en la aplicación para que funcione correctamente y esté siempre actualizada.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Actualizar datos de la aplicación (Datos de la base de datos relacionados o no con los usuarios). - Eliminar o advertir a los usuarios en caso de que hagan un mal uso de la aplicación.
Criterios de Éxito	Que la información esté siempre actualizada y que el cliente se sienta satisfecho de la aplicación en todo momento.

Usuario de la aplicación

Descripción	Persona que va a ser el cliente final de la aplicación y que la va a usar para obtener información.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar información sobre locales o eventos. - Aportar información como datos personales o comentarios. - Advertir a los usuarios en caso de que hagan un mal uso de la aplicación.
Criterios de Éxito	Que pueda encontrar la información que buscaba de forma rápida, eficiente y satisfactoria.

Organizador de eventos

Descripción	Usuario final de la aplicación que hará un uso tanto de la consulta de información como de la creación de eventos.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar información sobre locales o eventos alrededor de las fechas en las que tiene pensado realizar su evento. - Crear un evento en el que se encuentre la información necesaria para poder acudir y también para obtener más información.
Criterios de Éxito	Encontrar la información que buscaba de forma rápida, eficiente y satisfactoria y haber creado un evento con la mayor

probabilidad de éxito posible según la información recabada para ello.

3.5. Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios

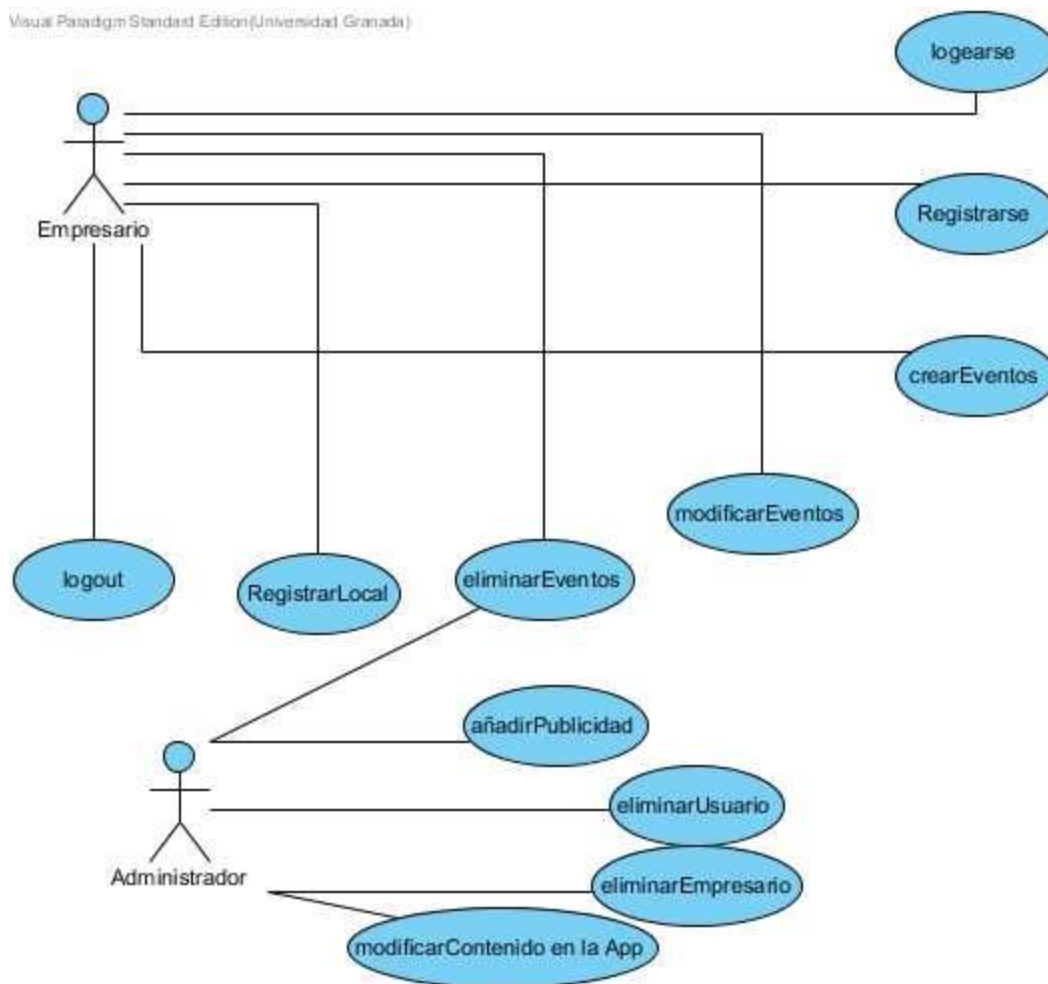
Necesidad	Prioridad	Incumbe	Solución Actual	Solución propuesta
Conocer eventos	5	Usuarios con locales , gestores de eventos, usuario general.	La forma de conocerlos es informandote por la web o por publicidad	Lista de eventos, que permite filtrado entre fechas, género, usuario, etc.
Registrar nuevo local de ocio	6	Usuarios con local	Ninguna	Posibilidad de registrar un local asociado a un usuario
Registrar usuario	7	Usuario	Ninguna	Posibilidad para registrarse como usuario
Comunicarse con otros usuarios	4	Usuario con otro usuario	Existen aplicaciones con la función de únicamente comunicarse	La posibilidad de comunicarse en esta app directamente sin necesidad de otras aplicaciones externas a esta
Insertar comentario en el muro	3	Usuario con eventos	Si el dueño de ese evento tiene página web y tiene un tablón para añadir opiniones, el usuario podrá añadirla	Se podrá añadir opiniones directamente al evento que aparece en la app
Eliminar evento	2	Administrador con evento	Ninguna	En caso de que se haga un mal uso de la aplicación, y se añada

un evento falso o denunciado, el administrador podrá eliminarlo

Eliminar usuario	1	Administrador con usuario	Ninguna	En caso de un mal uso de la aplicación por parte del usuario, se podrá incluso eliminar la cuenta de dicho usuario
Buscar locales (ocio, restaurantes, bares...)	7	Usuarios finales	Existen soluciones que ofrecen esta función	Mostrar una lista con todos estos locales. Además se permite filtrar por radio de búsqueda, temática
Crear evento	7	Dueños de locales, organizadores de eventos	Anunciar el evento por redes sociales comunes o publicándolo en portales muy específicos.	La creación sencilla del evento y su inclusión en una lista durante una búsqueda filtrada. Con posibilidad de destaque.

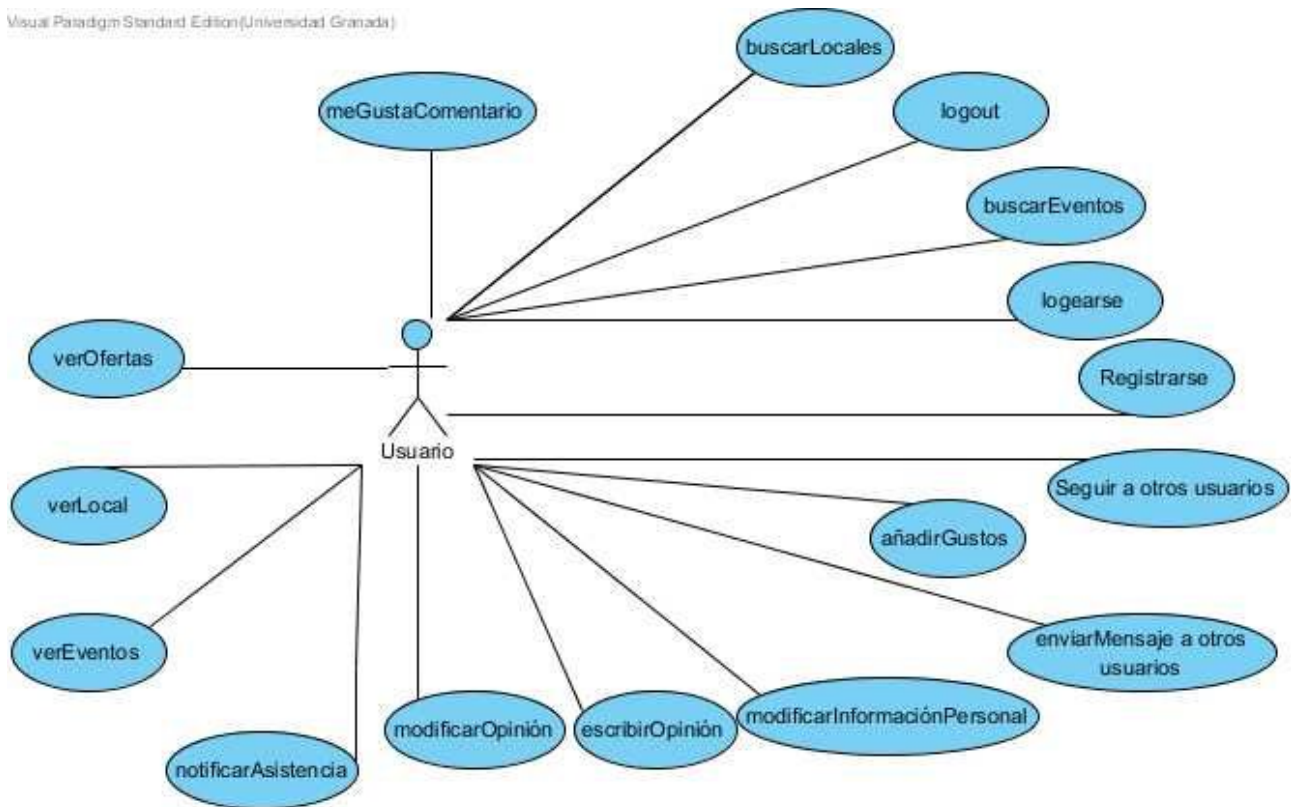
Casos de uso de la web

Visual Paradigm Standard Edition (Universidad Granada)



Casos de uso de la aplicación móvil

Visual Paradigm Standard Edition (Universidad Granada)



4. Resumen del producto

4.1. Perspectiva del Producto

Consiste en una aplicación móvil para localizar puntos de ocio de interés en una ciudad. Nuestra aplicación a diferencia de otras aplicaciones que hay en el mercado se diferencia en el alcance dentro de los puntos de ocio que se van a gestionar en la app por eso solo se va a centrar concretamente en puntos de ocio como son: Bares, Pubs, Discotecas además de los eventos que se organicen en la ciudad como festivales musicales o culturales. Vamos a gestionar también un sistema de comunicación entre los usuarios de la aplicación, con funcionalidades como: seguir a otros usuarios y así poder ver a qué eventos han asistido o van a asistir (Implementación de un botón de asistencia al evento concreto visto en la lista de eventos futuros), mensajes directos entre usuarios, etc.

4.2. Resumen de capacidades

Beneficio del Cliente	Características de Soporte
Solo los usuarios registrados en el sistema podrán tener acceso a la aplicación.	Mediante un sistema de logueo y registro para poder acceder al sistema.
Contar con información personal de los usuarios que sea visible para otros usuarios.	Pulsando sobre el nombre del usuario, nos mostrará una ventana nueva con los datos personales del usuario así como una lista de eventos asistidos del mismo.
Indicar que se va a asistir a un evento	Mediante un control por botones para indicar la asistencia o no asistencia a los eventos.
Posibilidad de puntuar locales y eventos.	Mediante un sistema de introducción de valoración ya sea de carácter numérico o textual.

Posibilidad de filtrar locales a partir de géneros, puntuaciones, valoraciones.	Mediante un sistema de filtrado, a partir de los datos asociados de un local o de las puntuaciones de los usuarios.
Modificaciones en la información de la web (eliminar eventos, usuarios y otras modificaciones de la información de la App)	Existirá para ello una página web conectada a la App, donde el administrador podrá realizar estos cambios.

4.3. Supuestos y Dependencias

- Calidad: Asegurar que la aplicación muestre correctamente los eventos que se realizan en una ciudad.
- Robustez: (Capacidad del software ante situaciones excepcionales) Asegurar que los datos de perfil de usuario introducidos son correctos (datos personales, que la ciudad exista) así como que el contenido de uso sea correcto (los bares, discotecas, pubs o restaurantes existan realmente). Que la información así como sus posibles modificaciones en la base de datos se muestren correctamente. Evitar caídas de prestaciones debido a una gran carga de clientes en la aplicación. Que la información esté disponible en todo momento para que cualquier usuario pueda acceder a ella cuando quiera.
- Facilidad de uso: Que el contenido del texto sea legible, comprensible y coherente. Sistema de navegabilidad de la aplicación intuitivo, fácil de entender y de manejar.
- Rendimiento: Acceso a la base de datos(servidor), bajada/subida de datos de eventos de manera rápida.
- Escalabilidad: Implementación del sistema también como página web, teniendo las mismas funcionalidades y que la velocidad de carga de la página no dependa del número de usuarios conectados simultáneamente al servidor web.
- Facilidad de mantenimiento: Base de datos con uso de tablas intermedias para facilitar el acceso a los datos relacionados entre sí.