

# Metodologías de Desarrollo Ágil

Práctica 2: descripción inicial del sistema.  
Modelado de usuarios y escenarios.





# **Análisis basado en escenarios**





# Personajes





# Pepe Fernández

**Edad:** 52 años

**Género:** masculino

**Educación:** básica

**Objetivo:** encontrar la localización de puntos limpios en Granada.





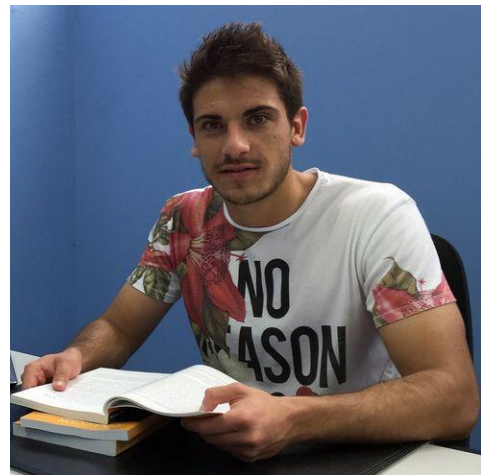
# Julio Hermoso

**Edad:** 22 años

**Género:** masculino

**Educación:** universitaria en curso

**Objetivo:** obtener información de su barrio y los servicios que hay en el mismo.





# Teresa Fernández

**Edad:** 12 años

**Género:** femenino

**Educación:** primaria

**Objetivo:** consultar parques en los que poder jugar al baloncesto cerca de casa.





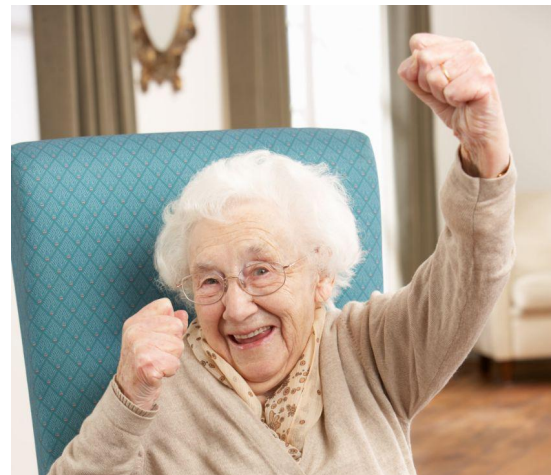
# Dolores Prieto

**Edad:** 74 años

**Género:** femenino

**Educación:** media

**Objetivo:** buscar parques en los que pasear a su perro.





# Herminia Fuentes

**Edad:** 41 años

**Género:** femenino

**Educación:** superior

**Objetivo:** buscar parques en los que pueda ir a pasear y jugar con su hijo.







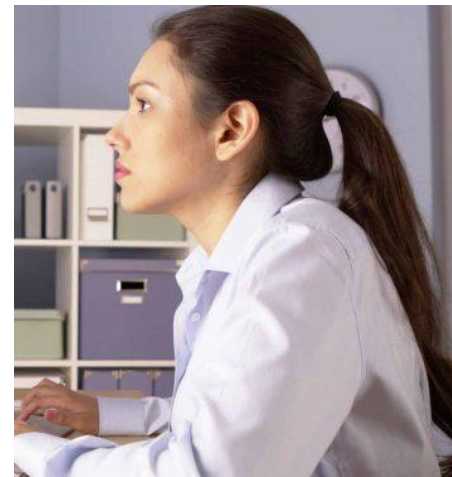
# María del Pilar Quesada

**Edad:** 38 años

**Género:** femenino

**Educación:** media

**Objetivo:** administrar la aplicación





# Escenarios





# Añadir un nuevo contenedor a la plataforma

**Personaje:** María del Pilar Quesada.

María del Pilar llega a trabajar por la mañana a su puesto de funcionaria en la consejería de fomento y medio ambiente. Como han acabado las instalaciones de los nuevos contenedores, procede a añadirlos a la plataforma para el uso de los ciudadanos.

Para ello inicia sesión con su usuario especial de administración y los incluye.



# Consultar información acerca de un parque

**Personaje:** Herminia Fuentes

Herminia tiene el día libre y decide ir con su hijo a un parque. El más cercano a su casa es el Parque García Lorca, así que utiliza la aplicación para consultar las instalaciones y ver si tiene una zona infantil. Encuentra información histórica, los horarios, las instalaciones y localización.



# Encontrar una fuente para beber agua

**Personaje:** Teresa Fernández

Teresa está jugando al baloncesto en el parque y tiene sed. Utiliza la aplicación para buscar la fuente más cercana. Obtiene su localización y se dirige al lugar, pero al llegar la fuente no funciona. Teresa marca en la aplicación que la fuente está estropeada.



# Buscar un parque para hacer calistenia

**Personaje:** Julio Hermoso

Julio acaba de mudarse a la ciudad de Granada para continuar con sus estudios universitarios y quiere buscar buenas zonas para poder ejercitarse al aire libre.

Por eso, al descubrir la existencia de esta aplicación, la usa para buscar los distintos parques en los que pueda practicar calistenia.



# Tirar pilas

**Personaje:** Pepe Fernández

A Pepe se le acaban las pilas del mando y tras cambiarlas decide tirarlas en un sitio conveniente. Para ello, prueba la aplicación que su hija le recomendó y busca el contenedor especializado más cercano en ella.



# Encontrar un contenedor para las heces de su perro

**Personaje:** Dolores Prieto

Dolores saca a pasear a su perro en el parque. Recoge las heces de su perro y necesita un contenedor para desecharlas. Busca en la aplicación el contenedor orgánico más cercano y se dirige a la localización facilitada.