

Especificación de Requisitos del Sistema



BANABET

Nombre de fichero:

Fecha

Página

BanaBetv0.pdf

15/03/2024

1/8

Registro de cambios

Ed.	Fecha	Cambio (Incluya el capítulo / subcapítulo y una corta descripción)	Preparad o por	Nota de Cambio
0	15/03/2024	Nueva edición	MAD-12	N/A

* N/A = No aplicable

Índice

1 Objeto	4
1.1 Alcance	4
1.2 Contenido del documento	4
2 Documentos y Normas Aplicables	5
2.1 Referencias Generales	5
2.2 Referencias Específicas	5
3 Requisitos	6
3.1 Requisitos Usuarios	6
3.2 Requisitos de Contacto	6
3.3 Requisitos Formulario	6
3.4 Requisitos Gestión de Usuario	6
3.5 Requisitos de Contacto	6
3.6 Requisitos Botón Pánico	7
3.7 Requisitos Asistencia	7
3.8 Requisitos Ahorro	7
3.9 Requisitos Progreso	7
3.10 Requisitos Perfil	7
4 Propuesta de Valor	8
5 Modelo de Negocio	8
5.1 Key Partners:	8
5.2 Key Activities:	8
5.3 Key Resources:	8
5.5 Customer Relations:	8
5.6 Customer Segments:	8

1 Objeto

El principal objetivo de nuestra aplicación será combatir la ludopatía implementando herramientas y recursos de modo que ayuden al usuario a controlar los impulsos del juego y el sistema estará diseñado de forma que el usuario será notificado en caso de proximidad a una casa de apuestas. Esta aplicación busca que la persona se sienta emocionalmente acompañada, con un apartado de comunidad en donde distintas personas comenten sus experiencias además de contar con accesibilidad de profesionales tanto de psicólogos como de psiquiatras.

En resumen, el objetivo de la aplicación es brindar una plataforma que facilite el proceso de recuperación del paciente y promueva un estilo de vida saludable y equilibrado para aquellos afectados por la ludopatía.

1.1 Alcance

El sistema incorporará funcionalidades como un botón de emergencia que una vez accionado saltará una notificación que no se podrá ignorar durante un intervalo de tiempo. Este botón permitirá al presionarlo llamar a centros psicológicos, también llamar al contacto de emergencia preestablecido por el usuario anteriormente.

Además, se incorporará una serie de recompensas visuales para medir el progreso del usuario como un ranking con todos los usuarios de forma que se recompense a las personas que más tiempo tengan de abstinencia.

Por último nuestra aplicación contará con menú de inicio el cual incorporará una opción de restablecer un contador desde el último día apostado, es decir que el usuario en caso de apostar debería reiniciar el cronómetro a 0.

1.2 Contenido del documento

- Requisitos usuario
- Diagrama de flujo de datos
- Diseño arquitectónico
- Almacenes del proyecto

2 Documentos y Normas Aplicables

2.1 Referencias Generales

Código	Tipo Documento	Título del Documento	Ed.	Fecha
<u>BOE-A-2021-8806</u>	Ley	Ley Orgánica de protección de datos personales.	*	*
<u>DOUE-L-2016-80807</u>	Ley	protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales	*	*

*Se aplica la última edición en vigor.

3 Requisitos

3.1 Requisitos Usuarios

- **RU-GU-US-005**: El usuario podrá crear una cuenta.
- **RU-US-FORM-005**: El usuario completará el formulario proporcionado.
- RU-US-010: El usuario podrá manipular los datos introducidos previamente.
- RU-US-015: El usuario no podrá manipular los datos asignados por el sistema.
- **RU-US-ASIS-005**: El usuario dispondrá de asistencia proporcionada de los psicólogos, tras pulsar el botón del pánico.
- **RU-US-PROG-005**: El usuario tendrá acceso a la visualización de su progreso.

3.2 Requisitos de Contacto

- RU-CONT-005: El usuario podrá conectar con el personaje a través de un correo.
- RU-CONT-010: El usuario podrá contactar por un número de teléfono.
- RU-CONT-015: El usuario podrá por correo electrónico.

3.3 Requisitos Formulario

- RU-FORM-005: El formulario tendrá un campo para especificar nickname.
- RU-FORM-010: El formulario tendrá un campo para especificar credenciales.
- RU-FORM-015: El formulario tendrá un campo para especificar el dinero estimado estimado.
- RU-FORM-020: El formulario tendrá un campo para especificar **P.Contacto**.
- RU-FORM-025: El formulario será de carácter obligatorio.
- **RU-US-FORM-005**: El usuario completará el formulario proporcionado.

3.4 Requisitos Gestión de Usuario

- **RU-GU-US-005**: El usuario podrá crear una cuenta.
- RU-GU-US-010: Se creará la cuenta a partir de email y contraseña.
- RU-GU-US-015: Al usuario se le asignará un nickname aleatorio.
- RU-GU-US-020: Al usuario se le permitirá cerrar sesión.
- RU-GU-US-025: Al usuario se le permitirá cerrar sesión.
- RU-GU-US-030: El usuario podrá eliminar su cuenta.
- **RU-GU-FORM-005**: El usuario completará un formulario de registro.

3.5 Requisitos de Contacto

- RU-CONT-005: El usuario podrá contactar con el personal de apoyo a través de un centro.
- RU-CONT-010: El usuario podrá contactar con psicólogos mediante el teléfono.
- RU-CONT-015: El usuario podrá contactar con psicólogos mediante el correo.

3.6 Requisitos Botón Pánico

- RU-BP-005: El sistema dispondrá de un botón del pánico que podría ser accionado.
- **RU-BP-ASIS-005**: Una vez accionado el botón del pánico, el sistema proporcionará psicológica al usuario.
- RU-BP-010: Una vez accionado el botón del pánico, el sistema proporciona un tiempo de espera de 30 segundos.
- RU-BP-015: En los 30 segundos mencionados previamente el usuario podrá seleccionar a su contacto de emergencia.
- RU-BP-020: En los 30 segundos mencionados previamente, el usuario podrá contara a un psicólogo especializado.

3.7 Requisitos Asistencia

- RU-ASIS-005:El sistema dispondrá de contactos de psicólogos especializados para la prevención de la ludopatía.
- **RU-BP-ASIS-005**: una vez accionado el botón del pánico, el sistema proporcionará asistencia psicológica al usuario.
- RU-ASIS-010: Los psicólogos podrán contactarse por teléfono.
- RU-ASIS-015: Los psicólogos podrán contactarse por teléfono.

3.8 Requisitos Ahorro

- RU-AH-005: El sistema dependerá de un informe gamificado para el seguimiento del progreso, los ahorros se medirán en “Bananas”.
- **RU-PROG-AH-005**: Se reflejará la cantidad de ahorro, “Bananómetro”.
- RU-AH-010: Se refleja la cantidad de ahorro, “bananómetro” en la sección “progreso”.
- RU-AH-015: Se estimara los ahorros mediante lo cual nos devuelve el ahorro por minutos.
- RU-AH-020: El sistema permitirá al usuario conocer su avance Kg/Minutos.

3.9 Requisitos Progreso

- **RU-PROG-AH-005**: se refleja la cantidad de ahorro, “bananometro” en la sección “progreso”.
- RU-PROG-005: se incorporará un contador que refleje el tiempo que lleva el usuario sin apostar.
- **RU-US-PROG-005**:el usuario tendrá acceso a la visualización de su progreso(días sin apostar).
- **RU-PROG-BP-005**: el contador de días sin apostar se reseteará una vez pulsando el botón del pánico.

3.10 Requisitos Perfil

- **RU-US-PER-005**:El usuario podrá visualizar las insignias que reflejen sus logros.

- RU-PER-005: El sistema proporcionará insignias al usuario en función del progreso del “bananómetro”.
- RU-PER-010: En la sección de perfil, se visualizará una serie de datos manipulables pedidos previamente.
- RU-PER-015: Se asignará a los usuarios un nickname e imagen aleatoria.

4 Propuesta de Valor

Solucionar la problemática planteada mediante una aplicación cuyo objetivo es promover y facilitar el uso responsable y consciente de actividades con incentivo económico basado en el azar, mediante la disuasión y concienciación de impulsos de juego con contacto con profesionales y mostrando el progreso conseguido

5 Modelo de Negocio

En el estado actual del proyecto, disponemos del MVP(producto mínimo viable : mínima funcionalidad desarrollada, máximo valor).

Nuestros Interesados principales se mencionan en [5.1].

Se alcanzará un acuerdo con alguno de los previamente mencionados.

5.1 Key Partners:

- Instituciones Académicas.
- Organizaciones de Salud Mental.
- Gobiernos y reguladores.
- Proveedores de Servicios de Salud.

5.2 Key Activities:

- Contactan con caminos para promover un uso responsable de juegos de azar

5.3 Key Resources:

- Promover y facilitar el uso responsable y consciente de actividades con incentivo económico basado en el azar.
- Equipo de Desarrollo.
- Promoción y Marketing.
- Infraestructura Tecnológica:(Servidores, bases de datos y sistemas de seguridad).

5.5 Customer Relations:

- Recordatorios de límites de tiempo y gasto.
- Seguimiento de hábitos de juego.
- Alertas de comportamiento de riesgo.
- Comunidades de apoyo.

5.6 Customer Segments:

- Individuos con tendencias de juego problemáticas
- Personas que quieren controlar su consumo de juegos de azar.
- Personas en un avanzado estado de terapia psicológica contra la ludopatía.

5.8 Cost:

- Mantenimiento y actualizaciones.
- Seguridad y cumplimiento normativo.
- Personal.
- Pruebas y garantía de calidad.

5.9 Fuentes de Ingresos:

- Donaciones.
- Porcentajes acordados con los inversores.
- Subvenciones.