**Red Social Gamer**

**Documento de Visión**

**Versión <1.01>**

**Revisión del Historial**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 21/1/2021 | **1.0** | **Desarrollo de Diagrama.** | **Max Harrison Hernández Mijangos**  **Gerardo Castruita López** |
| 22/1/2021 | **1.01** | **Documento de visión.** | **Max Harrison Hernández Mijangos**  **Gerardo Castruita López** |
| 9/2/2021 | **1.1** | **Identificación de Stakeholders.** | **Max Harrison Hernández Mijangos**  **Gerardo Castruita López** |
| 12/2/2021 | **1.2** | **Requisitos Funcionales y diagrama caso de uso.** | **Max Harrison Hernández Mijangos**  **Gerardo Castruita López** |
| 12/2021 | **1.3** | **Documento Final** | **Max Harrison Hernández Mijangos**  **Gerardo Castruita López** |

Documento de Visión

# 1.           Introducción

## 1.1         Propósito

## Crearemos una Red Social con estilo Gamer para este tipo de público, encontrar equipos o tener un chat con tus propios amigos. también se tendrá tu propio perfil en el cual está registrado lo que juegas, nombre, foto, una pequeña biografía entre otras cosas. En tu perfil podrás subir videos de tus jugadas, comentarios, memes entre otras cosas.

Si no tienes equipo podrás encontrar compañeros en esta red social en el cual solo tendrás que cumplir con los requisitos que diga el equipo.

## 1.2         Alcance

Pensamos en llegar a la mayor parte de la población influenciada por los Videojuegos como la primer Red Social Gamer. Además de atraer gente nueva que esté interesado por la comunidad Gamer.

# 2.         Posicionamiento

## 2.1         Oportunidad de Negocio

Pensamos al realizar este proyecto que necesitaremos personas para desarrollar la página web además su mantenimiento. Para el desarrollo tendremos: El Diseñador web, Desarrollador Web, Experto en Marketing Online entre otros.

## 2.2 Enunciado del Problema

|  |  |
| --- | --- |
| El problema de | Encontrar la funcionalidad y el desarrollo de una red social. |
| Afecta | A los integrantes del equipo, y maestros. |
| Es impacto del problema es | Encontrar una nueva visión del como crear una red social. |
| Una solución exitosa sería | Una Red Social utilizada por sus principales propósitos, además de |

## 2.2.1 Enunciado de la Posición del Producto

|  |  |
| --- | --- |
| Para | Otium |
| Quien | Max Harrison Hernández Mijangos  Gerardo Castruita López |
| Red Social Gamer |  |
| De tal manera | Los beneficios que se obtendrían con esta herramienta serían:   * Descubrir la funcionalidad de una red social. * Descubrir como crear una res social. |
| Distinto a | Steam  Facebook |
| Nuestro Producto | Este producto será realizado para el aprendizaje. |
|  |  |

# 3. Descripción de Usuarios y Stakeholders

## 3.1 Sumario de Stakeholders Internos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Representa** | **Rol** |
| 1. Líder de Proyecto | A la persona responsable del proyecto y de las personas involucradas en el desarrollo. | Administra todos los procesos del proyecto, realizando las acciones preventivas y correctivas para lograr el éxito del proyecto y que se cumplan los objetivos establecidos en su inicio. Tiene conocimiento en todas las áreas de un proyecto de software. |
| 2. Administrador de Requisitos | A la persona que tiene la responsabilidad de realizar los procesos relacionados con el área de requisitos de un proyecto de software. | Interactúa con el cliente, los interesados en el proyecto y usuarios finales para obtener los casos de uso, los requisitos funcionales y no funcionales del sistema. También es responsable de leer las criticas hacia el producto para mejorar el sistema. |
| 3. Desarrollador de Base de Datos | Persona encargada de desarrollar, administrar y darle mantenimiento a la base de datos. | Desarrolla la base de datos, para su uso correcto |
| 4. Programador Web | A la persona que desarrolla la página Web y le da mantenimiento. | Desarrollar el Frontend, es el encargado de realizar la interfaz grafica de la Red Social. |
| 5.Cliente | A la persona que paga por el producto. | Se encarga de pagar por tus productos. Además de estar en contacto con el Líder del proyecto para las criticas |

## 3.2 Sumario de Stakeholders Externos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Representa** | **Rol** |
| 1. Consumidor | Personas que compran el producto. | Consumir el producto. |

## 3.3               Perfiles de los Stakeholder

### 3.3.1          Líder de Proyecto

|  |  |
| --- | --- |
| **Representa** | A la persona encargada de dirigir un proyecto de desarrollo de software. |
| **Descripción** | El líder de proyecto es el responsable de asegurar de que se cumplan los objetivos de un proyecto de software, por lo que debe de tomar las decisiones necesarias para que esto se lleve a cabo. |
| **Tipo** | Usuario Experto |
| **Responsabilidades** | Proporcionar la información de los elementos requeridos por la Administración de Proyectos. |
| **Criterio de Éxito** | La satisfacción de los requisitos especificados en el Documento de Especificación de Requisitos y la integración de manera eficiente de los mismos para poder motivar el uso de esta herramienta. |
| **Involucramiento** | Proporcionar y validarla información requerida. |
| **Entregables** | Ninguno. |
| **Comentarios/ Problemas** | Ninguno |

### 3.3.2         Administrador de Requisitos

|  |  |
| --- | --- |
| **Representa** | A la persona encargada de definir los requisitos del sistema y los casos de uso. |
| **Descripción** | Tiene la responsabilidad de la identificación, documentación y mantenimiento de los casos de uso y requisitos de un sistema dentro de un proceso de desarrollo de software. |
| **Tipo** | Usuario Experto |
| **Responsabilidades** | Proporcionar la información de los elementos requeridos por la Administración de Proyectos. |
| **Criterio de Éxito** | La capacidad de poder usar la herramienta de manera que le facilite llevar a cabo sus tareas y responsabilidades dentro del ciclo de vida de un proyecto de desarrollo de software. |
| **Involucramiento** | Es la principal fuente de obtención de los requisitos de la aplicación y ofrece retroalimentación de la versión final. |
| **Entregables** | Ninguno. |
| **Comentarios/ Problemas** | Ninguno |

### 3.3.3         Cliente

|  |  |
| --- | --- |
| **Representa** | A la persona que paga por el producto. |
| **Descripción** | Se encarga de pagar por tus productos. |
| **Tipo** | Usuario Básico. |
| **Responsabilidades** | Utilizar los productos para generar críticas constructivas hacia los productos. |
| **Criterio de Éxito** | La capacidad de poder usar la herramienta de manera que le facilite llevar a cabo sus tareas y responsabilidades dentro del ciclo de vida de un proyecto de desarrollo de software. |
| **Involucramiento** | Adquisición del producto. |
| **Entregables** | Ninguno. |
| **Comentarios/ Problemas** | Ninguno |

### 3.3.4         Desarrollador de Base de Datos

|  |  |
| --- | --- |
| **Representa** | A la persona en el desarrollo y mantenimiento de la base de datos. |
| **Descripción** | Su principal aporte es ver los requisitos para la base de datos, identificar las diferentes tablas a ocupar. También tiene el trabajo de hacer mas eficiente la base de datos. |
| **Tipo** | Usuario Experto |
| **Responsabilidades** | Funcionamiento de la base de datos. |
| **Criterio de Éxito** | Crear un buen funcionamiento de la base de datos, con una cierta tolerancia a fallas. |
| **Involucramiento** | Es la persona encargada del desarrollo y buen funcionamiento de la base de datos |
| **Entregables** | Ninguno. |
| **Comentarios/ Problemas** | Ninguno |

### 3.3.5         Programador Web

|  |  |
| --- | --- |
| **Representa** | A la persona en el desarrollo y mantenimiento de la base de datos. |
| **Descripción** | Su principal aporte es ver los requisitos para la base de datos, identificar las diferentes tablas a ocupar. También tiene el trabajo de hacer más eficiente la base de datos. |
| **Tipo** | Usuario Experto |
| **Responsabilidades** | Funcionamiento de la base de datos. |
| **Criterio de Éxito** | Crear un buen funcionamiento de la base de datos, con una cierta tolerancia a fallas. |
| **Involucramiento** | Es la persona encargada del desarrollo y buen funcionamiento de la base de datos |
| **Entregables** | Ninguno. |
| **Comentarios/ Problemas** | Ninguno |

### 3.3.6         Consumidor

|  |  |
| --- | --- |
| **Representa** | A la persona que compra el producto. |
| **Descripción** | Son las personas para satisfacer. |
| **Tipo** | Usuario Básico. |
| **Responsabilidades** | Hacer uso de la Pagina Web. |
| **Criterio de Éxito** | Generar buenas críticas además del aumento de consumidores. |
| **Involucramiento** | Usuario final. |
| **Entregables** | Ninguno. |
| **Comentarios/ Problemas** | Ninguno |

# 4. Requisitos Funcionales

4.1 Requisitos funcionales:

* Acceso único a los usuarios registrados.
* Hacer Login con usuario y contraseña.
* Permitir uso de servicios como publicar, mensajería con otros usuarios.
* SGBD en MongoDB gratuito.
* Tener Chrome o Firefox de navegador.

4.2 Requisitos no funcionales:

* Mal uso de la red Social.
* Uso de la Red Social con Internet de baja calidad o sin Internet.
* Tener otro navegador Web.

4.3 Requisitos de dominio:

* La función del sistema es ofrecer una Red Social.
* Se podrá publicar en una pagina de Inicio. Además de visitar perfiles de sus amigos. Contara con sistema de mensajería con un amigo.

**Metodología.**

Uso de control de versiones.

# 5. Diagrama Caso de uso

