

6/11/2017



GRUPO 1

PRÁCTICA 2

Alexandra Kourtsounioti  
Dayana Aguirre Iniguez  
Ramón Gago Carrera

# Historial de Cambios

---

Fecha	Versión	Descripción	Autor
06/11/2017	1	Se crea la primera versión del documento de visión	Grupo 1


# Índice


---


<b>1. PERSONAJES Y ESCENARIOS</b>	<b>4</b>
<b>DOCUMENTO DE VISIÓN</b>	<b>10</b>
<b>2. INTRODUCCIÓN</b>	<b>10</b>
<b>2.1. PROPÓSITO</b>	<b>10</b>
<b>2.2. ALCANCE</b>	<b>10</b>
<b>2.3. DEFINICIÓN, ACRÓNIMOS, Y ABREVIACIONES</b>	<b>10</b>
<b>2.4. RESUMEN</b>	<b>11</b>
<b>3. POSICIONAMIENTO</b>	<b>12</b>
<b>3.1. OPORTUNIDAD DE NEGOCIO</b>	<b>12</b>
<b>3.2. DECLARACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>12</b>
<b>3.3. SOLUCIÓN PROPUESTA</b>	<b>12</b>
<b>4. DESCRIPCIÓN DE USUARIOS Y STAKEHOLDERS</b>	<b>13</b>
<b>4.1. RESUMEN DE LOS STAKEHOLDERS</b>	<b>13</b>
<b>4.2. RESUMEN DE LOS USUARIOS</b>	<b>13</b>
<b>4.3. PERFIL DE LOS STAKEHOLDERS</b>	<b>14</b>
<b>4.4. PERFIL DE LOS USUARIOS</b>	<b>15</b>
<b>4.5. NECESIDADES CLAVE DE LOS STAKEHOLDERS O USUARIOS</b>	<b>16</b>
<b>5. RESUMEN DEL PRODUCTO</b>	<b>17</b>
<b>5.1. PERSPECTIVA DEL PRODUCTO</b>	<b>17</b>

<b>5.2. RESUMEN DE CAPACIDADES</b>	<b>17</b>
<b>5.3. SUPUESTOS Y DEPENDENCIAS</b>	<b>18</b>


# 1. Personajes y escenarios

PLANTILLA DE PERSONAJE		
Nombre	Marta Rey López	
Edad	28	
Sexo	Mujer	
Educación	Máster en Filología Alemana	
<b>Contexto de uso</b>		
Cuándo	Cada día, especialmente por la mañana y antes de dormir.	
Dónde	En casa y en la universidad.	
Tipo de ordenador	Un portátil ASUS pero utiliza mucho su tablet Samsung.	
<b>Misión</b>		
Objetivo	Para poner en alquiler la bicicleta que ya no usa	
Expectativas	Espera encontrar personas responsables como ella y ganar algo de dinero	
<b>Motivación</b>		
Urgencia	Corto plazo	
Deseo	Alquilar las cosas que no utiliza para sacar un extra al mes ya que es estudiante	
<b>Actitud hacia la tecnología</b>		
Marta hace un uso normal de las redes sociales y le gusta leer e-books. Siempre quiere probar nuevas aplicaciones, especialmente de carácter social.		

PLANTILLA DE PERSONAJE		
Nombre	Kostas Papadopoulos	
Edad	23	
Sexo	Hombre	
Educación	Grado en Ing. Informática	
<b>Contexto de uso</b>		
Cuándo	Todo el día porque trabaja con la tecnología y es su pasión. Está siempre conectado con el mundo de Internet.	
Dónde	En la universidad, en el autobús, en la casa, en el baño, en las cafeterías, en todos lados.	
Tipo de ordenador	Tiene un MacBook Air pero también utiliza mucho su Iphone y su Ipad.	
<b>Misión</b>		
Objetivo	Alquilar una bicicleta en su viaje programado a Granada durante una semana.	
Expectativas	Espera encontrar a una o varias personas que presten o alquilen sus bicicletas por un módico precio.	
<b>Motivación</b>		
Urgencia	Para la semana que estará en Granada.	
Deseo	Le encanta recorrer las calles en bicicleta ya desde muy joven y siempre que viaja trata de utilizar una. Tampoco quiere gastarse mucho dinero comprando o alquilando una en tiendas especializadas o en un establecimiento turístico porque suele ser muy caro.	
<b>Actitud hacia la tecnología</b>		
Kostas es dependiente de Internet y está siempre conectado en las redes sociales. Le gusta buscar nuevas aplicaciones que faciliten su vida. La tecnología es su vida y está siempre informado de las últimas novedades.		


PLANTILLA DE ESCENARIO		
Nombre persona	Kostas	
Objetivo persona	Encontrar bicicleta	
<b>Escenario</b>		
<p>Kostas Papadopoulos está en Atenas, es estudiante y ha decidido viajar a Granada el próximo mes. Necesita una bicicleta para la semana que va a estar en Granada. No quiere comprar una bici solo por una semana porque no quiere gastar mucho dinero ni tampoco está interesada en alquilarla en un punto turístico. Por ello realiza una búsqueda en internet de este tema y se encuentra con una aplicación desarrollada en Granada, llamada NeverBuy. La cual le permite compartir cosas con la comunidad. En cuanto llega a la ciudad, descarga la aplicación en su móvil para encontrar una persona alquile su bici a un precio barato. Encuentra Marta y ve que ella alquila su bici por sólo 4 euros el día y el estado de la bici es bueno. Le envía a Marta un mensaje para iniciar la conversación y le pide algunas fotos más de la bici. Marta manda tres fotos más y está de acuerdo en alquilarle su bici para la semana que estará en Granada.</p>		

**PLANTILLA DE PERSONAJE**


Nombre	Elvira Bretones	
Edad	25	
Sexo	Mujer	
Educación	Administración de empresas (actual curso Erasmus)	
<b>Contexto de uso</b>		
Cuándo	En todo momento.	
Dónde	En casa y en la calle.	
Tipo de móvil	Samsung j7.	
<b>Misión</b>		
Objetivo	Poder intercambiar libros.	
Expectativas	Encontrar libros de varios géneros.	
<b>Motivación</b>		
Urgencia	Lo más pronto posible.	
Deseo	Para mejorar en el idioma.	
<b>Actitud hacia la tecnología</b>		
Precavida.		



**PLANTILLA DE PERSONAJE**

Nombre	Marcos Rodríguez	
Edad	23	
Sexo	Hombre	
Educación	Lenguas y Traducción	
<b>Contexto de uso</b>		
Cuándo	Tiempo libre.	
Dónde	En todos lados.	
Tipo de móvil	Huawei P8.	
<b>Misión</b>		
Objetivo	Prestar juego de PS4.	
Expectativas	Encontrar varios objetos que pueda pedir prestado, como por ejemplo unos zapatos para esquiar.	
<b>Motivación</b>		
Urgencia	Para el invierno.	
Deseo	Prestar un juego de PS4 a cambio de zapatos de esquiar.	
<b>Actitud hacia la tecnología</b>		
Tímido pero afable con las tecnologías y todo lo relacionado con las RRSS.		

**PLANTILLA DE ESCENARIO**

Nombre persona	Elvira Bretones	
Objetivo persona	Obtener una novela española gratis.	

**Escenario**

Elvira viene a Granada desde Francia porque ha conseguido una beca Erasmus en su país. Para poder mejorar su nivel de lenguaje en español le han recomendado que consiga un libro o novela española para poder ir practicando, pero a ella no le gustaría gastar en un libro, ya que, recién llegada y tiene que comprar demasiadas cosas para su estancia en la ciudad. Su amiga le recomienda la aplicación **NeverBuy**, entonces Elvira busca en su dispositivo móvil la aplicación que le indicaron y procede con su descarga.

Al ingresar a la aplicación se debe crear un usuario con el fin de revisar los objetos disponibles y pueda realizar una solicitud del préstamo. Para esto la aplicación le solicita que ingrese cierta información personal y que añada una tarjeta de crédito. Al pertenecer al grupo de usuarios ella puede revisar los objetos que están disponibles para su préstamo. Tras una pequeña búsqueda encuentra un libro de las características deseadas y de inmediato se pone en contacto con el ofertante para indicarle tiempo y lugar para prestárselo.

# Documento de visión

## 2.Introducción

---

A lo largo de los últimos años se ha podido observar el crecimiento de iniciativas sociales que promueven el intercambio de bienes y servicios entre particulares, de forma que permita a los mismos poder ahorrar dinero. La filosofía de la compartición se puede observar en multitud de aplicaciones de distinta índole como lo son entre otras CouchSurfing, la cual ofrece a sus usuarios intercambio de hospitalidad y servicios de redes sociales, o directamente servicios como los ofrecidos por BlaBlaCar, Airbnb, Wallapop y otras que ofrecen a los usuarios todo tipo de alternativas a tener que viajar precios desorbitados, alquilar una habitación con un precio excesivo o comprar cosas de segunda mano de una manera muy cómoda.

### 2.1. Propósito

Este documento proporciona una visión sobre el proyecto NeverBuy, en la que se busca otorgar una aplicación que permita que los usuarios compartan sus objetos personales sin necesidad de comprar aquello que por necesidad sólo se utiliza eventualmente. Su funcionamiento se basa en el alquiler, préstamo o regalo de los distintos elementos que cada usuario ponga a disposición de la comunidad. De esta manera, un usuario podrá prestar sus objetos personales a cambio de una cantidad determinada, intercambiarlos por otros elementos que sean de su interés o incluso regalarlos si ya no los necesita.

### 2.2. Alcance

NeverBuy se trata de una aplicación multiplataforma (iOS y Android), que da una respuesta al intercambio de distintos objetos personales entre usuarios de la aplicación, de una forma sencilla, rápida y económica, basa su filosofía en las valoraciones de usuarios, tanto para valorar los objetos que un determinado usuario pone a disposición de la comunidad, como también para valorar el trato del intercambio con el propio usuario. Para el resguardo de los objetos, se tendrá un registro del usuario donde se incluya los datos de su tarjeta de crédito; en el que se hará el cobro respectivo. Añadiendo una geo-localización, en un principio solo funcionara para España y conforme a la evolución y aceptación de la aplicación se extenderá de forma parcial al mercado internacional.

### 2.3. Definición, Acrónimos, y Abreviaciones

- **IOS:** sistema operativo móvil de la multinacional Apple Inc.
- **Android:** sistema operativo basado en el núcleo Linux, diseñado principalmente para dispositivos móviles.

- **Tarjeta de Crédito:** tarjeta emitida por una entidad bancaria que permite realizar ciertas operaciones desde un cajero automático y la compra de bienes y servicios a crédito.
- **CouchSurfing:** empresa comercial estadounidense que ofrece a sus usuarios intercambio de hospitalidad y servicios de redes sociales.
- **BlaBlaCar:** servicio francés de vehículo compartido que hace posible que las personas que quieren desplazarse al mismo lugar al mismo momento puedan organizarse para viajar juntos.
- **Wallapop:** aplicación española fundada en 2013 dedicada a la compra y venta de productos de segunda mano.
- **Airbnb:** empresa y una plataforma de software dedicada a la oferta de alojamientos a particulares y turísticos.
- **Stakeholders:** refiere a todas aquellas personas u organizaciones afectadas por las actividades y las decisiones de una empresa.
- **Usuarios:** persona que utiliza un sistema informático.

## 2.4. Resumen

Después de esta breve introducción de la idea principal de la que está basado el proyecto, donde nuestro principal beneficiario es el usuario de la aplicación, en la cual le brindamos la posibilidad de reducir un gasto económico y poder obtener lo que desea de una forma gratuita, ayudando a la sociedad de varias maneras y de esta forma incentivarlos a su colaboración para un beneficio común. En el resto del documento podremos encontrar información más detallada sobre los partes interesadas del proyecto, los problemas que han ido surgiendo y su posible solución.

## 3.Posicionamiento

---

### 3.1. Oportunidad de Negocio

Actualmente existen aplicaciones y páginas web en la cuales, se da la opción al usuario a vender y comprar productos entre una gran cantidad de personas que se han registro, nuestra aplicación sugiere o da la posibilidad de que esos productos que no deseamos vender pero a su vez estemos dispuestos a intercambiar por otros objetos y de esta forma obtenerlos por un tiempo determinado y sin tener que realizar una compra.

### 3.2. Declaración del Problema

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

<b>El problema de</b>	<i>El problema de Inconvenientes en la devolución de los objetos a los usuarios en buen estado.</i>
<b>Afecta</b>	Propietarios.
<b>El impacto del problema es</b>	Descontento con la aplicación y malas críticas.
<b>Una solución exitosa sería</b>	Agregar a la aplicación un manejo seguro sobre las garantías en cada objeto.

### 3.3. Solución propuesta

La solución que propone esta aplicación es dar la capacidad a los usuarios de no tener que comprar las cosas que sólo necesiten por un periodo determinado. Lo cual es altamente beneficioso no sólo para quien la utilice sino también para el medioambiente, ya que promueve la reutilización de distintos objetos que podrían terminar siendo depositados en la basura. Además también se incentivaría la mejora del medioambiente en pequeña escala ya que se minimizaría la compra de elementos, los cuales para ser contruidos implican el deterioro del ecosistema.

## 4.Descripción de Usuarios y Stakeholders

---

### 4.1. Resumen de los stakeholders

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Dayana	Desarrollo e Interfaces de usuario.	Desarrollar la base de datos y realizar el interfaz de usuario de la aplicación.
Ramón	Desarrollo, mantenimiento y seguridad.	Desarrollar para IOS, mantener el sistema y gestionar su seguridad.
Alexandra	Desarrollo y relaciones públicas.	Desarrollar para Android y hacer relaciones públicas para la promoción de la aplicación.
Kostas	Usuario de la aplicación.	Usar la aplicación para intercambiar objetos.
Eva	Usuario de la aplicación competidora.	Convencer de las capacidades de NeverBuy.

### 4.2. Resumen de los usuarios

Nombre	Descripción	Stakeholder
Kostas	Estudiante de informática, le gusta la tecnología.	Usuario.
Marta	Máster en Filología Alemana, le gusta usar aplicaciones nuevas.	Usuario.
Elvira	Estudiante francesa de erasmus.	Usuario.
Marcos	Estudiante en Granada.	Usuario.

### 4.3. Perfil de los Stakeholders

<b>Descripción</b>	Usuarios de la aplicación.
<b>Responsabilidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar la aplicación con datos personales reales.</li> <li>- Respetar los objetos de los usuarios..</li> <li>- Ser responsables.</li> </ul>
<b>Criterios de éxito</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar nuevos objetos sin gastar dinero.</li> <li>- Recibir sus objetos en la misma condición que se les entregaron.</li> </ul>

<b>Descripción</b>	Usuarios de la aplicación competidora.
<b>Responsabilidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usar la aplicación con datos personales reales.</li> <li>- Respetar los objetos de los otros.</li> <li>- Ser responsables.</li> </ul>
<b>Criterios de éxito</b>	- Migración de uso a la aplicación NeverBuy.

<b>Descripción</b>	Desarrolladores de la aplicación.
<b>Responsabilidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear una aplicación útil y usable.</li> <li>- Diseñar un interfaz de usuario simple y comprensible para todos.</li> <li>- Asegurarse que sea fácil de ser mantenido y de ser corregido de ante posibles errores.</li> <li>- La aplicación estará disponible para descargar en todos los móviles, independiente del sistema operativo o de la antigüedad del dispositivo.</li> </ul>
<b>Criterios de éxito</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No necesitar alterar muchas cosas después del lanzamiento</li> <li>- Descarga y uso masivo de la población.</li> <li>- Facilidad de entendimiento con la aplicación.</li> <li>- Cambio de mentalidad y de la cultura de consumismo.</li> </ul>

- Críticas positivas de los usuarios.
  - Patrocinadores que quieran financiar la aplicación.
- 

## 4.4. Perfil de los Usuarios

<b>Descripción</b>	Usuarios ingenuos.
<b>Responsabilidades</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sean responsables.</li><li>- Introducir sus datos reales.</li><li>- Decir siempre la verdad sobre el estado del objeto.</li><li>- Intentar aprender cómo se utiliza el sistema a través de los tutoriales de uso.</li></ul>
<b>Criterios de Éxito</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Usar el sistema con facilidad.</li><li>- Realizar tareas que no podían realizar en otros sistemas por causa de su complejidad.</li><li>- Sentir satisfacción por ser capaz de usar tecnologías nuevas y modernas.</li></ul>

---

<b>Descripción</b>	Usuarios jóvenes/adolescentes.
<b>Responsabilidades</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sean responsables.</li><li>- Introducir sus datos reales.</li><li>- Decir siempre la verdad sobre el estado del objeto.</li></ul>
<b>Criterios de Éxito</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Disfrutar del uso de la aplicación.</li><li>- Desear usarla frecuentemente.</li><li>- Realizar sus objetivos rápido.</li><li>- Recomendarla a otros amigos.</li></ul>

---

<b>Descripción</b>	Usuarios expertos.
--------------------	--------------------



- Responsabilidades**
- Sean responsables.
  - Introducir sus datos reales.
  - Decir siempre la verdad sobre el estado del objeto.
- Criterios de Éxito**
- Disfrutar el uso de la aplicación.
  - Desear usarla frecuentemente.
  - Realizar sus objetivos rápido.

## 4.5. Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios

Necesidad	Prioridad	Incumbe	Solución Actual	Solución propuesta
Préstamo o alquiler de objetos	Muy alta	Usuarios de la aplicación.	No existe ninguna solución para la compartición de múltiples objetos de una forma social.	NeverBuy permitirá a los usuarios mostrar en su plataforma aquellos objetos que desean prestar y cuales le gustaría utilizar.
Sistema de comunicación	Alta	Usuarios de la aplicación.	Comunicarse a través de anuncios y contactar via telefónica o web.	Crear un chat dentro de la propia aplicación para los usuarios.
Sistema de valoración	Alta	Usuarios de la aplicación.	No corresponde.	Crear un sistema de valoraciones persona-objeto.
Sistema de intercambio	Alta	Usuarios de la aplicación.	Personalmente.	Acordar lugar, fecha y hora dónde se producirá el intercambio o establecer las pautas para el envío por correo.
Pasarela de pago	Alta	Usuarios de la aplicación.	En mano.	A través de Paypal o de la tarjeta de crédito.

## 5. Resumen del producto

### 5.1. Perspectiva del Producto

La aplicación desarrollada a través de las tecnologías de React Native, Redux, Firebase y Realm, permitirá desarrollar un producto totalmente innovador dentro de su entorno. La capacidad de realización de préstamos y alquileres de objetos proporcionará al usuario una nueva forma de compartición de sus objetos, pudiendo hacerlo de una forma sencilla y rápida.

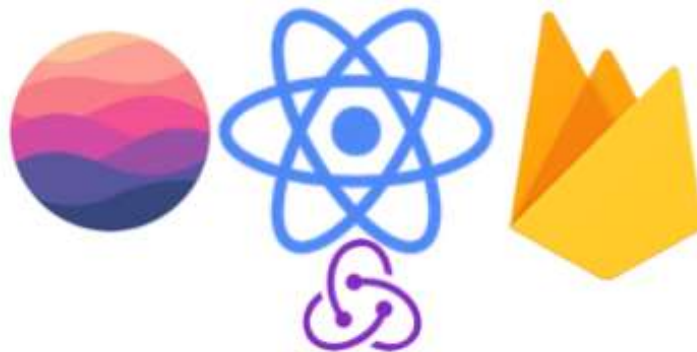


Ilustración 1: Tecnologías de la aplicación

### 5.2. Resumen de capacidades

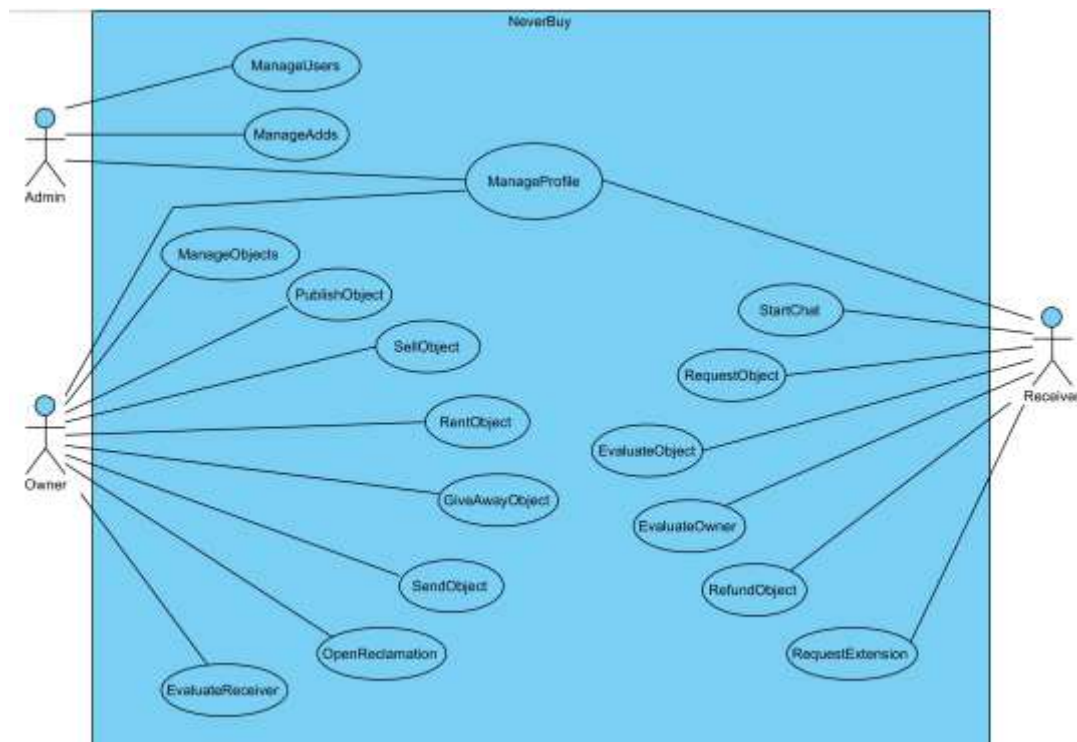


Ilustración 2: Diagrama de Casos de Uso

<b>Beneficio del Cliente</b>	<b>Características de Soporte</b>
Gestionar usuarios	Permite a los administradores una gestión de todos los usuarios del sistema.
Gestionar anuncios	Permite a los administradores gestionar todos los anuncios que se publican para su control y moderación.
Gestionar perfil	Permite a todos los usuarios gestionar su perfil
Gestionar objetos	Permite a los usuarios gestionar sus objetos, tanto los que da como los que recibe.
Gestionar chats	Permite a los usuarios acceder a todos sus chats.
Gestionar valoraciones	Permite a los usuarios la valoración de los objetos y su estado, así como la valoración del usuario al que se lo ha prestado o al que se lo ha pedido.
Gestionar métodos de pago	Permite gestionar los métodos de pago personales.

### 5.3. Supuestos y Dependencias

<b>Calidad</b>	El sistema será desarrollado de forma nativa en ambas plataformas (Android e IOS) en JavaScript. Su uso concurrente será primordial y por tanto se establece como una tarea de alta prioridad.
<b>Robustez</b>	El sistema será robusto gracias a la dotación de seguridad y encriptación de datos personales. Además será tolerante a fallos en caso de que surjan.
<b>Facilidad de uso</b>	El sistema será altamente usable e intuitivo, siendo una tarea de alta prioridad en su desarrollo.
<b>Rendimiento</b>	Su rendimiento permitirá establecer consultas hacia la base de datos de una forma rápida gracias a las tecnologías empleadas.
<b>Escalabilidad</b>	Se establecerá una arquitectura de microservicios en la nube que permitirá hacer de forma sencilla una aplicación altamente escalable en caso de necesidad.
<b>Facilidad de mantenimiento</b>	Durante la elaboración del software se promoverá el uso de buenas prácticas de programación y una documentación de los

---

métodos para hacer de su mantenimiento y  
evolución una tarea sencilla.

---