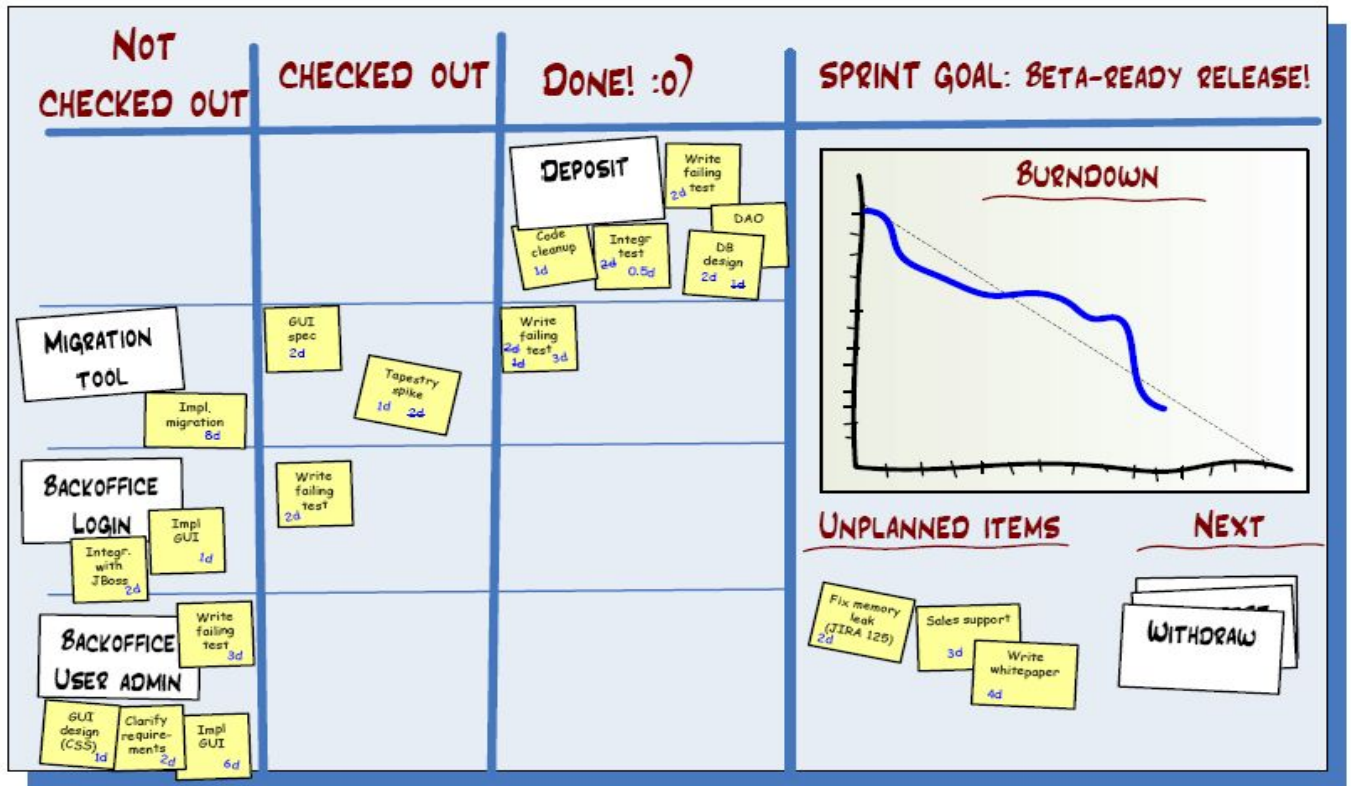


# RETO 3



Grupo Huevos Enterprise

## Propuesta definitiva de Proyecto Software

Alejandro Reyes Albillar

Joaquin Vasalo Vicedo

Antonio Villaescusa Martín

Alejandro Salvador Micó

Sergi Francés Méndez

# Índice

1. Definición del problema a resolver o la oportunidad existente.
2. Estado del arte u otros sistemas existentes.
3. Propuesta de sistema a desarrollar.
4. Medios necesarios para llevar a cabo el proyecto.
5. Riesgos.
6. Personas implicadas.
7. Planificación
8. Puntos de Control y Entregas.

## **1. Definición del problema a resolver o la oportunidad existente**

Muchas empresas buscan acercarse a los adolescentes y ganarse su confianza dando una imagen cercana, empresas como *The CocaCola Company*® o *Nabisco*®, empresas que producen productos como *CocaCola*®, *Fanta*®, *Oreo*® o *Chips Ahoy*® buscan siempre hacer campañas que mejoren su imagen de cara a su principal consumidor, el público joven-adolescente.

Con nuestra aplicación ponemos a disposición de empresas una manera muy eficaz de acercarse a este sector del mercado.

## **2. Estado del arte u otros sistemas existentes**

Hoy en día no hay ninguna otra aplicación o servicio que haga este papel, aunque sí que han habido campañas por parte de las empresas mencionadas con la intención de obtener resultados similares a las de nuestra aplicación. Por ejemplo, la reciente campaña de chips ahoy, retaba a los adolescentes a grabar un video haciendo alguna gamberrada con el incentivo de llevarse su peso en galletas.

## **3. Propuesta de sistema a desarrollar**

Nuestra propuesta consiste en una aplicación que propone desafíos al usuario. Cuando dicho usuario cumple unas determinadas condiciones (especificadas más adelante) recibe una notificación en su móvil con la descripción del reto que tiene que realizar y el tiempo del que dispone para ello.

El usuario debe enviar una demostración de su hazaña en forma de video, imagen o audio, y la comunidad votará y valorará si realmente ha completado el desafío, haciendo que el usuario vaya ganando puntos. Al finalizar un periodo de clasificación, los mejores usuarios pasarán a la fase de eliminatorias, en la que los participantes competirán entre ellos. Los más votados entre todos pasarán a cuartos de final, semifinal y por último final, siendo los retos de este periodo especiales y más atrevidos.

Para evitar las malas prácticas de los usuarios en la fase clasificatoria, cada usuario tendrá un nivel de karma, que aumentará cada vez que vote de manera honesta. Esto pasará cada vez que el usuario indique que un jugador ha completado un reto basándose en las pruebas depositadas, y finalmente la comunidad coincida en ello. Cada vez que se vota de manera deshonestamente el nivel de karma disminuye. Dicho nivel indica la importancia que se le dará al resto de votos que realice el usuario en los sucesivos eventos.

Para llevar a cabo el sistema de karma, se deberá entrenar al sistema durante las primeras semanas de vida de la aplicación, en la que unos jueces valorarán la realización de las pruebas hasta que los niveles de karma estén ajustados y se considere que la comunidad podrá seguir creciendo sin necesidad de depender de ellos.

Para asegurarnos que los usuarios votan, será necesario que estos participen en un número concreto de votaciones si quieren ser aptos para recibir retos. Estos retos no se recibirán al momento de cumplir los requisitos, se controlará la repartición de retos para que no escalen demasiado rápido en el ranking algunos usuarios y desanimen a los que empiezan, pues se sentirían lejos de alcanzar la clasificatoria y no llegarían a participar.

Nuestra financiación vendrá dada por las campañas que subvencionen las empresas externas que quieran ser patrocinadas por nuestra aplicación, y serán estas las encargadas de suministrar los premios

#### **4. Medios necesarios para llevar a cabo el proyecto**

Para este proyecto debemos desarrollar una aplicación android que sirva de cliente y un servidor con aplicación de escritorio para gestionar las campañas y al servidor web.

Las herramientas a utilizar serán Android Studio para el desarrollo de la aplicación móvil, Visual Studio para la aplicación de escritorio y eclipse para hacer el servidor utilizando servicios web con apache tomcat.

Además, necesitamos una máquina con acceso a internet para hostear el servidor, y un dispositivo android con el que hacer pruebas.

Puesto que disponemos ya de al menos una máquina de esas características y un dispositivo android, y como las herramientas son o bien gratuitas o son facilitadas por la universidad, no necesitamos hacer ninguna inversión, salvo el pago a google play por crear una cuenta de desarrollador y colgar la aplicación en la tienda.

#### **5. Riesgos**

Como posibles riesgos que pongan a prueba al equipo tenemos:

Baja de 1 o 2 miembros: El proyecto podría sufrir retraso en las entregas pero entre 3 personas trabajando se podrá sacar el proyecto adelante si no hay una carga excesiva de trabajo por otras asignaturas.

Baja de más de dos miembros: El proyecto podría sufrir graves penalizaciones en las entregas en cuanto a calidad del trabajo y tiempos de entrega. Se optaría por abandonar el proyecto.

Falta de inversión por parte de patrocinadores: En caso de encontrarnos sin patrocinadores deberemos buscar otras fuentes de financiación para el proyecto como por ejemplo publicidad.

Falta de conocimiento por parte de los desarrolladores sobre la herramienta y el lenguaje en el que se desarrollará el proyecto.

#### **6. Personas implicadas**

Alejandro Reyes Albillar: Diseñador

Joaquín Vasalo Vicedo: Implementador

Antonio Villaescusa Martín: Cliente y Scrum Master

Alejandro Salvador Micó: Implementador

Sergi Francés Méndez: Tester

## **7. Planificación**

Hemos planificado el proyecto de modo que se divida en las siguientes tareas y subtareas:

1. Redacción de requisitos.
2. Diseño de las bases del programa.
  - 2.1. Creación del diagrama de clases.
  - 2.2. Definición de cada uno de los métodos del programa.
  - 2.3. Indicar las relaciones que debe de tener cada método con otros métodos.
3. Implementación
  - 3.1. Aplicación servidor de escritorio
    - 3.1.1 Base de datos
    - 3.1.2 Servidor web
    - 3.1.3 Interfaz web
  - 3.2 Aplicación cliente android
    - 3.2.1 Interfaz
    - 3.2.2 Conexión con el servidor
    - 3.2.3 Funcionalidades adicionales
4. Presentación del producto
  - 4.1 Elaboración de una presentación del concepto
    - 4.1.1 Presentación
    - 4.1.2 Mockup de la aplicación android (Versión simple)
    - 4.1.3 Mockup del servidor web (Versión simple)
  - 4.2 Elaboración de un mockup de la aplicación android (Versión final)
  - 4.3 Elaboración de un mockup del servidor web (Versión final)
  - 4.4 Elaboración de una demo del producto (Versión limitada)
5. Despliegue de la aplicación para su presentación

\*Las iteraciones y pruebas están implícitas en cada uno de los subapartados de la implementación

Semana 1:

Puntos 1 y 2: Todos los miembros del equipo.

Punto 4.1.1: Joaquín Vasalo Vicedo

Punto 4.1.2: Sergi Francés Méndez

Punto 4.1.3: Alejandro Reyes Albillar

Semanas 2 y 3:

Punto 3.1.1: Alejandro Salvador Micó

Punto 3.1.2: Sergi Francés Méndez  
Punto 3.1.3: Alejandro Reyes Albillar  
Punto 3.2.1: Joaquín Vasalo Vicedo  
Punto 3.2.2: Antonio Villaescusa Martín

Semana 4:

Punto 4.2: Sergi Francés Méndez  
Punto 4.3: Alejandro Reyes Albillar  
Punto 4.4: Antonio Villaescusa Martín y Alejandro Salvador Micó

Semanas 5 y 6:

Punto 3.2.3: Todos los miembros del equipo

Semana 7:

Punto 5: Todos los miembros del equipo

## **8. Puntos de Control y Entregas**

Se deben planificar además de la entrega final dos entregas parciales del proyecto.

El proyecto se presentará el 26 de Abril en clase de teoría.

Habrán dos puntos parciales de entregas

1 de Marzo. Preview. Teaser, tráiler.

17 de Marzo. Funcionalidad Básica

17 de Febrero. El documento se entregará en grupo través del campus virtual.

Como puntos de control adicionales se proponen:

El día 25 de febrero tener pequeñas funcionalidades en la aplicación como una breve interfaz junto con la presentación de nuestra aplicación preparada para el día 1 de marzo

El día 10 de marzo tener la primera demo testeable ya implementada para que el día 17 se pueda presentar al profesor y en esos 7 días testear y corregir errores.

El día 7 de abril tener preparado al menos el 85% de la aplicación para tener un cumplimiento de plazos responsable

El día 17 tenerla completada al máximo y pasar los últimos días testeando y corrigiendo fallos menores.