

Documento de visión:

Meet & Match

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
15/10/2021	1.0	Rellenar el documento de visión	Todos

Índice

Introducción	3
Propósito	3
Alcance	4
Definición, Acrónimos, y Abreviaciones	4
Resumen	4
Posicionamiento	4
Oportunidad de Negocio	4
Declaración del Problema	4
Solución propuesta	4
Descripción de Usuarios y Stakeholders	5
Resumen de los stakeholders	5
Resumen de usuarios	5
Perfil de los stakeholders	5
Perfil de usuarios	6
Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios	6
Resumen del producto	6
Perspectiva del producto	6
Resumen de capacidades	7
Supuestos y Dependencias	7

1. Introducción

1.1. Propósito

Este documento proporciona una visión sobre el proyecto Meet & Match desarrollado para nuestra organización MTR Corporation.

1.2. Alcance

Aplicación deportiva para buscar a gente con la cual practicar deportes, tanto individual como en equipo, y conseguir premios canjeando puntos, conseguidos a partir de las participaciones en los encuentros.

1.3. Definición, Acrónimos, y Abreviaciones

- **Sponsor:** es el individuo o la compañía que aporta recursos para financiar un evento (o parte de éste) con el fin de hacer publicidad y, de esa manera, obtener un beneficio para su entidad.
- **Pachangas:** partidos amistosos no federados, con un objetivo lúdico.
- **Incentivos:** Premio o gratificación económica que se le ofrece o entrega a una persona para que trabaje más o consiga un mejor resultado en determinada acción o actividad.
- **StakeHolder:** El interesado, parte interesada o involucrado es una persona, organización o empresa que tiene interés en una empresa u organización dada.

1.4. Resumen

El producto a desarrollar consta de una aplicación móvil para encuentros deportivos con el objetivo de poder organizar no solo 'pachangas' entre desconocidos o amigos, sino la organización de torneos con la opción de conseguir premios. Con dicha aplicación podremos conseguir un mejor aprovechamiento de los espacios públicos disponibles para practicar todo tipo de deportes. Esto se debe a que podremos organizar las típicas 'pachangas' con nuestros amigos o con gente desconocida, acordando un lugar, una fecha y una hora. Pero además, usuarios que dispongan de complejos deportivos pueden ofrecer sus instalaciones para organizar torneos o facilitar a otros usuarios la organización de encuentros. Por lo que, básicamente el funcionamiento de la app radica en que los usuarios podrán planificar partidas (eligiendo las ubicaciones disponibles) con otros jugadores, ya sea bien en equipo (los cuales se pueden formar en la aplicación) o bien en solitario, dependiendo del deporte escogido. Y además, poder acumular puntos para conseguir premios por ganar torneos.

2. Posicionamiento

2.1. Oportunidad de Negocio

Con este proyecto queremos ofrecer al público una nueva aplicación para que la gente fácilmente pueda hacer deporte y conocer gente en cualquier momento, lugar e incluso organizar torneos facilitando ubicaciones propias. Actualmente se está normalizando el hecho de conocer gente por internet y en concreto este no es el principal fin de la misma para los usuarios, en concreto se busca que la gente acuda a esta solución con el fin de hacer deporte, agregando los incentivos de conocer gente nueva, conseguir premios y encontrar lugares en los que jugar sus deportes favoritos.

Realizar este proyecto puede suponer para nosotros que la misma aplicación es algo que podría en caso de ejecutarse correctamente atraer a bastante gente, además de ser un proyecto fácilmente “*sponsorizable*” y publicitable.

2.2. Declaración del Problema

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

El problema de	Una aplicación social para participar en deportes competitivamente o casualmente de manera sencilla.
Afecta	Sponsors, publicitados y empresa desarrolladora
El impacto del problema es	acaparar la atención y utilización de la aplicación
Una solución exitosa	Atracción de gran cantidad de personas, normalización y habituación del uso de la aplicación para conseguir un espacio de publicidad y para sponsors, sano y amigable

2.3. Solución propuesta

Se puede considerar que es un proyecto plenamente viable, con posibilidad de cambio y variación en ciertos aspectos, pero guardando aún así las ideas originales del proyecto. La variabilidad del mismo debe ser orientada a la atracción de más público a la aplicación para llegar a conseguir mayores beneficios a través de sponsors y publicitarios.

También en un futuro se podrían considerar torneos completamente oficiales para conseguir público y mejor publicidad.

3. Descripción de Usuarios y Stakeholders

A fin de ejecutar eficazmente los productos y servicios que satisfagan las necesidades de las partes interesadas en este proyecto, es necesario conocer quiénes son los interesados y hacer que participen en el proceso de desarrollo. Un grupo importante de actores está formado por los usuarios finales del sistema. Esta sección proporciona una visión general de las partes interesadas, sus intereses y los problemas que se resuelven por la solución propuesta.

3.1. Resumen de los stakeholders

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Decathlon	Cadena de establecimientos de grandes superficies, dedicada a la venta y distribución de material deportivo	Asegurar que el sistema tenga premios deportivos para canjear y un mantenimiento económico de la aplicación.
Microsoft SQL Server	Sistema de gestión de base de datos relacional, desarrollado por la empresa Microsoft.	Asegurar el almacenamiento seguro y privado de los datos del sistema.
Ibai Llanos y Gerard Piqué	Streamer, presentador, narrador español mayor influencer de España, y jugador profesional de fútbol jugando para el F.C. Barcelona.	Asegurar la publicidad mediante redes sociales de la aplicación.

3.2. Resumen de usuarios

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Minerva Lucena Cordero	Minerva es nueva en Granada y una aficionada al tenis, al que le gusta jugar casualmente	Poder practicar el tenis, a la vez que conoce gente nueva en Granada.
Eduardo Estevez Gamez	Eduardo siempre ha jugado al baloncesto en el equipo de su ciudad pero lo abandonó por saturación laboral y estudios.	Poder encontrar 9 jugadores para jugar al baloncesto por su zona de forma más casual.

Leandro Soria Morillas	Leandro es un gran amante del deporte, director del complejo deportivo “La Rosaleda”.	Organizar diversos torneos de fútbol, y publicitar sus instalaciones.
Fermin del Castillo	Fermin es un inversor, que ha comprado un club, que es el Imperio de Albolote Volleyball Club.	Conseguir varios partidos de entrenamiento para su equipo, pudiendo generar una mayor curva de mejora.

3.3. Perfil de los stakeholders

Decathlon

Descripción	Cadena de establecimientos de grandes superficies, dedicada a la venta y distribución de material deportivo
Responsabilidades	<p>Este stakeholder asegura que el sistema mantenga un catálogo amplio de productos deportivos para canjear.</p> <p>Este stakeholder asegura el mantenimiento económico de la aplicación.</p>
Criterios de éxito	Permite que la empresa no pierda dinero en el gasto de productos para premios y además otorga dinero a cambio de la publicidad de su marca, es decir, una fuente de ingresos de vital importancia para la empresa

Microsoft SQL Server

Descripción	Sistema de gestión de base de datos relacional, desarrollado por la empresa Microsoft.
Responsabilidades	<p>Este stakeholder asegura el almacenamiento seguro y privado de los datos relevantes del sistema.</p> <p>Este stakeholder asegura una base de datos relacional de total seguridad.</p>
Criterios de éxito	Permite que la empresa pueda guardar datos que son necesarios almacenar (como los datos de los usuarios registrados, premios, ubicaciones...) en una base de datos impenetrable, fluida y eficaz.

Ibai Llanos y Gerard Piqué

Descripción	Streamer, presentador, narrador español mayor influencer de España, y jugador profesional de fútbol jugando para el F.C. Barcelona.
Responsabilidades	Estos stakeholders aseguran una promoción a nivel mundial de la aplicación.
Criterios de éxito	Permite extender mundialmente a la aplicación debido a la influencia mundial de estas personas altamente famosas.

3.4. Perfil de usuarios

Eduardo Estevez Gamez

Descripción	Eduardo siempre ha jugado al baloncesto en el equipo de su ciudad pero lo abandonó por saturación laboral y estudios.
Responsabilidades	Poder encontrar 9 jugadores para jugar al baloncesto por su zona de forma más casual
Criterios de éxito	Llegar a seguir jugando a su deporte favorito pero sin la presión competitiva que tenía antes, y al mismo tiempo ganar premios.

Minerva Lucena Cordero

Descripción	Minerva es nueva en Granada y una aficionada al tenis, al que le gusta jugar casualmente
Responsabilidades	Poder practicar el tenis, a la vez que conoce gente nueva en Granada.
Criterios de éxito	Llegar a jugar al tenis en su nueva ciudad conociendo a nuevos amigos para poder establecerse mejor en su nuevo hogar.

Leandro Soria Morillas

Descripción	Leandro es un gran amante del deporte, director del complejo deportivo “La Rosaleda”
Responsabilidades	Organizar diversos torneos de fútbol, y publicitar sus instalaciones.
Criterios de éxito	Llegar a organizar torneos para fomentar el deporte, y publicitar para tener ocupado en todo momento su complejo deportivo.

Fermin del Castillo

Descripción	Fermin es un inversor, que ha comprado un club, que es el Imperio de Albolote Volleyball Club.
Responsabilidades	Conseguir varios partidos de entrenamiento para su equipo, pudiendo generar una mayor curva de mejora.
Criterios de éxito	Que su club aumente su nivel de juego, escalando por las diferentes divisiones, y llegando hasta a ganar dinero por premios, entradas ,etc.

3.5. Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios

Necesidad	Prioridad	Incumbe	Solución Actual	Solución Propuesta
Encontrar otras personas con las que realizar encuentros deportivos	Alta	A todos los grupos de personas que no encuentren otras para practicar deporte	Ninguna	Nuestro sistema de creación de encuentros deportivos de Meet & Match
Alquiler de establecimientos deportivos sin tener que contactar con ellos y desde una misma app	Media-Alta	A los dueños de las diferentes instalaciones deportivas.	Ninguna	Nuestro sistema de reserva de establecimientos deportivos de Meet & Match
Jugar contra equipos de manera competitiva	Media	A los dueños de equipos federados.	Ninguna	Sistema de encuentros entre equipos preestablecidos que

				compitan por algún premio de Meet & Match
--	--	--	--	---

4. Resumen del producto

En esta sección se describen las características generales del proyecto, un resumen de las capacidades, y además, las suposiciones y dependencias para la realización e implementación de este producto.

4.1. Perspectiva del producto

Nuestro producto en primera instancia pensamos que sería independiente y totalmente autocontenido. Pero realizando una reflexión en grupo, hemos llegado a la conclusión de que sería más acertado tener una relación directa y estrecha con diversas organizaciones como pueden ser el ayuntamiento de Granada, o la federación de baloncesto/fútbol de Granada. Esto se debe a que así podremos tener un mejor control y una gestión sobre no tan solo los horarios de las ubicaciones, sino para tener constancia de todas los posibles complejos o lugares existentes que nos pueden ser de utilidad para la aplicación.

4.2. Resumen de capacidades

Beneficio del Cliente	Características de Soporte
Socializar con desconocidos	Por medio de la organización de encuentros y torneos
Contribución a la salud y bienestar	Realizando deporte a través de los encuentros y torneos
Un entorno deportivo, competitivo y fácilmente accesible para todo tipo de edades	Permitir el acceso a todo tipo de usuarios y fomentar la competitividad por medio de un sistema de puntos para conseguir premios
Organizar torneos	Un menú en la aplicación con el cual los usuarios podrán administrar los torneos, dando opción a añadir aspectos como la ubicación, el número de participantes, los premios, etc
Conseguir premios	Se pueden conseguir por medio del sistema de puntuación, el cual, proporcionarán premios por medio de sponsors. O por otro lado, simplemente los organizadores de los torneos ofrecerán premios a los ganadores

Dar un uso regular a ubicaciones	Gracias a la disputa de los torneos y encuentros, se dan uso a instalaciones que no tienen un uso habitual
----------------------------------	--

4.3. Supuestos y Dependencias

Nuestro sistema debe satisfacer una serie de requisitos básicos, para el correcto desarrollo del mismo. Entre esos requisitos nos encontramos que el sistema debe ser:

1. **Seguro:** Nuestro sistema debe proporcionar seguridad para todos nuestros clientes, teniendo en nuestro caso, especial protección en la BD debido a la confidencialidad de datos personales.
2. **Regulable:** debe cumplir una serie de leyes como pueden ser la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales; y la Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico
3. **Evolutivo:** En concreto, se añadirán más deportes, ciudades y una gestión de las distintas formas de pago. Así mismo como poder cancelar/modificar un encuentro.
4. **Integridad de la BD:** Nuestro BD debe tener integridad, es decir, todos los cambios que realicemos deben ser consistentes.
5. **Privacidad:** Nuestro sistema debe proporcionar privacidad para todos nuestros usuarios, teniendo en nuestro caso, especial protección en la BD debido a la confidencialidad de datos personales.
6. **Optimizado:** La aplicación debe de dar respuestas muy rápidas en todas las secciones, ya que la lentitud al dar respuestas estropea la experiencia de usuario.
7. **Protección:** Mediante mecanismos de protección, proteger los datos del sistema ya sea de la BD o datos de pagos, de ataques de hackers que vulneren la privacidad de los usuarios, cumpliendo así las leyes de protección de datos.
8. **Fiable y Alta Disponibilidad:** La aplicación debe ser fiable en el sentido de caídas de servidores, presentando así una alta disponibilidad, para ello tener servidores auxiliares, que funcionen en caso de algún problema. También un control alto sobre posibles errores para intentar arreglarlos antes de que sucedan.
9. **Escalable y Elástico:** Tenga la posibilidad de aumentar o disminuir las prestaciones del sistema en función de la carga que haya, y que se pueda hacer de forma automática (Elasticidad)
10. **Intuitivo y fácil de entender:** Crear una interfaz que pueda usar cualquier persona, que se puede cambiar el tamaño de fuente, y varios tutoriales que expliquen rápido y fácil el funcionamiento.
11. **Compromiso/transparencia hacia el cliente:** Nuestro sistema ofrecerá siempre las mejores condiciones a los clientes, ya sea por medio de ayudas extras con información de uso, por ejemplo, del alquiler de las pistas; como también acuerdos para compartición de datos con otras empresas.