Gestión de Proyectos

Grupo 3

PLAN DE PRODUCTO

Social Sport



Catalin Dumitrache - 529361

Daniel Forcén - 558471

Javier Murillo - 650448

John David - 750846  
Luis Mosquera - 750849

# **1 LA VISIÓN**

Social Sport nace de la idea defacilitar la reunión de personas aficionadas al deporte y generar nuevos ambientes de interacción entre deportistas.

*“Sport is for everyone”*

Se tiene el objetivo de crear una comunidad deportiva, a través de una aplicación que permita la interacción de personas interesadas en la práctica cualquier deporte.

La aplicación estará enfocada como una red social, donde cada usuario tendrá un perfil propio en el que aparecerá la información relacionada con los deportes que sigue, los eventos deportivos a los que asistirá, y funcionalidades sociales tales como ver la actividad de sus amigos.

# **2 REQUISITOS Demasiado detallados para un plan de producto**

|  |  |
| --- | --- |
| **REQUISITOS FUNCIONALES** | |
| **RF1** | El sistema deberá permitir al usuario darse de alta en el sistema, asociando un perfil a cada uno de ellos. |
| **RF2** | El sistema deberá restringir el acceso a sus servicios a todo usuario no registrado. |
| **RF3** | El sistema deberá permitir al usuario modificar su perfil, a excepción del nombre de usuario y fecha de registro. |
| **RF4** | El sistema deberá permitir al administrador gestionar la información de los diferentes usuarios registrados en el sistema. |
| **RF5** | El sistema deberá permitir al administrador gestionar las diferentes categorías de deportes almacenadas en el sistema. |
| **RF6** | El sistema deberá permitir al usuario la creación de un evento, estableciendo información asociada tal como: nombre, tipo de deporte, hora, descripción, y localización. |
| **RF7** | El sistema deberá permitir al usuario suscribirse a un deporte. |
| **RF8** | El sistema deberá permitir al usuario seguir a otros usuarios. |
| **RF9** | Los deportes suscritos, los usuarios a los que se sigue, y el historial de eventos deberán aparecer en el perfil de cada usuario. |
| **RF10** | El sistema mostrará a cada usuario un muro principal propio donde se visualicen los eventos publicados de los deportes a los que se está suscrito, y los eventos de los usuarios a los que se sigue. |
| **RF11** | El sistema deberá permitir al usuario enviar mensajes privados. |
| **RF12** | El sistema deberá permitir al usuario visualizar un mapa con todos los eventos registrados en el sistema. |

|  |  |
| --- | --- |
| **REQUISITOS NO FUNCIONALES** | |
| **RNF1** | La aplicación se desarrollará bajo el stack de desarrollo web MEAN. |

# **3 HOJA DE RUTA**

Se establece 1 año como horizonte temporal, dentro del cual se encuentran los siguientes lanzamientos, planeados cada tres meses.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FECHA** | **DESCRIPCIÓN** | **REQUISITOS** |
| 19 de enero de 2017 | Implementación del registro de usuarios y una primera vista del muro principal. Incluir algo más que interese al usuario p.e que elija los deportes y vea los eventos cercanos | RF1, RF2 |
| 19 de abril de 2017 | Implementación de inserción de eventos, y funcionalidad completa del administrador en cuanto a gestión del sistema. | RF4, RF5, RF6 |
| 19 de julio de 2017 | Implementación del muro de cada usuario, mostrado en él los diferentes eventos a los que está suscrito. | RF7, RF10 |
| 19 de octubre de 2017 | Implementación de funcionalidades sociales: visualizar perfil propio, seguir a otros usuarios, visualizar en el muro eventos de amigos. | RF3, RF8, RF9, RF10, RF11 |
| 19 de enero de 2018 | Implementación de localización de eventos, y visualización de mapa. | RF12 |

A vistas de futuras implementaciones, se ha pensado ampliar la aplicación, dotándola de la funcionalidad de valorar los eventos por parte de los usuarios. Así, tendremos una manera extra de filtrar los eventos basada en la calificación de usuarios.

Otra funcionalidad añadida para crecer la aplicación es añadir otro tipo de usuario, el usuario “equipo”. A diferencia de Facebook, que para cada equipo hay una página que realmente parece un usuario más, nuestra aplicación contendrá a los deportistas de ese equipo como un conjunto de personas.

También permitiremos la creación de grupos de amigos, gestionados por los propios usuarios, donde habrá un control de privilegios (“administradores”). Esto supondrá que varias personas podrán compartir en el muro de eventos aquellos eventos privados, que únicamente afectan al grupo.

A vistas de futuro, para conseguir ingresos, una forma sería ofrecer al usuario la posibilidad de pagar los eventos (que sean de pago) directamente desde nuestra página web. Esto lo haremos hablando con las entidades receptoras (pabellones deportivos, estadios, etc) donde se realizarán los eventos y negociando con ellos una comisión por cada evento que se lleve a cabo en su establecimiento.

A futuro, también, incluir los complejos polideportivos y las instituciones deportivas como usuarios de nuestra red social, para ofrecer ofertas y para una interacción más directa con el resto de usuarios.

Haremos una distinción entre usuarios normales y premium. Los usuarios premium podrán ser “socios” de las entidades deportivas. Las ventajas que esto ofrece son, entre otras, la posibilidad de contratar “bonos” de entradas a los recintos, por los cuales recibirán descuentos, cosa que no podrán hacer los usuarios normales.