

# DOCUMENTO DE VISIÓN: MAKEATRAVEL



Miguel Albertí Pons  
Sofía Almeida Bruno  
Pedro Manuel Flores Crespo  
María Victoria Granados Pozo  
Lidia Martín Chica

## Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
07/Oct/2019	1.0	Propuesta inicial del documento	MVG LMC MAP

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
1.1. Propósito . . . . .	3
1.2. Alcance . . . . .	3
1.3. Definición, Acrónimos y Abreviaciones . . . . .	3
1.4. Resumen . . . . .	3
<b>2. Posicionamiento</b>	<b>5</b>
2.1. Oportunidad de Negocio . . . . .	5
2.2. Declaración del Problema . . . . .	5
2.3. Solución propuesta . . . . .	5
<b>3. Descripción de Usuarios y Stakeholders</b>	<b>6</b>
3.1. Resumen de los stakeholders . . . . .	6
3.2. Resumen de los usuarios . . . . .	6
3.3. Perfil de los Stakeholders . . . . .	7
3.3.1. Empresas del Sector . . . . .	7
3.3.2. Programadores . . . . .	7
3.3.3. Departamento de Marketing . . . . .	8
3.4. Perfil de los Usuarios . . . . .	8
3.4.1. Ofertar . . . . .	8
3.4.2. Seleccionar . . . . .	8
3.4.3. Comentar . . . . .	9
3.4.4. Valorar . . . . .	9
3.4.5. Marketing . . . . .	9
3.4.6. Registrarse . . . . .	10
3.4.7. Registrarse . . . . .	10
3.5. Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios . . . . .	11
<b>4. Resumen del producto</b>	<b>12</b>
4.1. Perspectiva del producto . . . . .	12
4.2. Resumen de capacidades . . . . .	12
4.3. Supuestos y dependencias . . . . .	12

# 1. Introducción

## 1.1. Propósito

Este documento proporciona una visión general sobre la aplicación MakeATravel, recogiendo las necesidades y características del sistema de gestión de actividades y viajes. Así como algunas funcionalidades opcionales como consejos para hacer la maleta, dependiendo del tiempo que vaya a hacer en el destino o la duración del viaje, y mapas de las ciudades con explicaciones de las mismas.

El documento se centra en definir el alcance, oportunidades de negocio, identificar los stakeholders y sus perfiles para poder llevar a cabo un desarrollo ajustado de la aplicación.

Además, encontraremos un apartado donde definiremos detalladamente el producto (sección 4) que será desarrollado para empresa Platilla.

## 1.2. Alcance

Nuestro producto constará de un entregable, una aplicación móvil, dicha aplicación servirá para planificar viajes y actividades telemáticamente.

Esta app la encontraremos en los sistemas operativos de Android e iOS, para su descarga habrá que acceder a Play Store o a App Store.

## 1.3. Definición, Acrónimos y Abreviaciones

UOA: Usuarios que ofrecen actividades

USEA: Usuarios que seleccionan actividades

UC: Usuarios que comentan

UV: Usuarios que valoran una actividad que han realizado

## 1.4. Resumen

Actualmente, viajar está en auge y los paquetes de las compañías están anticuados y poco personalizados. Además, si no quieres acudir a una agencia de viajes, ya que podría incrementar el precio, o dedicar muchas horas a organizar un viaje que se adapte a ti, con esta app pretendemos que a través de las experiencias vividas por otros usuarios puedas planear tu viaje ideal sin salir de la aplicación.

En esta aplicación los usuarios tienen un papel principal, en primer lugar serán ellos los que **ofertan** sus experiencias y sus actividades, mediante fotos y descripciones, que otros usuarios podrán **valorar, comentar, seleccionar y personalizar** el viaje.

Las publicaciones de los usuarios podrán ser de distintos tipos como **rutas** (gastro-nómicas, turísticas, ...), **eventos** (musicales, obras de teatro, ...) y **actividades** (de-

portivas, culturales, ...). Asimismo un usuario puede crear un **paquete** en el que agrupe varias publicaciones o seleccionar paquetes hechos y adaptarlos a sus intereses.

Los principales objetivos que queremos cubrir son: la **facilidad** a la hora de organizar un viaje usando filtros que se amolden a lo que buscamos y basándonos en los comentarios y valoraciones de otros usuarios; **beneficiar económicamente** a aquellos usuarios cuyas publicaciones sean las mejor valoradas; el **acceso** a todo tipo de usuarios (con discapacidad, de cualquier edad, ...) a usar la aplicación.

Otras funcionalidades que se podrían incorporar son: **audioguías** para las actividades culturales; recomendaciones para **hacer la maleta** según las actividades que se vayan a realizar, el destino o el tiempo.

## 2. Posicionamiento

### 2.1. Oportunidad de Negocio

Actualmente si se quiere organizar un viaje o buscar una actividad, requiere mucho tiempo y la visita de muchas páginas web para poder tener un viaje personalizado, o bien acudir a una agencia de viajes y pagar un precio excesivo para lo que te ofrecen.

Con MakeATravel estos dos problemas son inexistentes, en una misma aplicación tendrás miles de opciones donde elegir y pagar con un solo click, sin ningún coste extra.

### 2.2. Declaración del Problema

<b>El problema de</b>	Tener que visitar muchas páginas web Elevados costes de las agencias de viajes Desconocer empresas locales y pequeñas, que ofrecen actividades más económicas por la baja demanda
<b>Afecta</b>	Usuarios finales Pequeño comercio
<b>El impacto del problema es</b>	Organizar tu viaje con total comodidad, ofreciendo actividades únicas a través de las experiencias de otras personas
<b>Una solución exitosa sería</b>	Encontrar viajes más baratos de los que puedes encontrar en el mercado actualmente. Además de ayudar a la promoción de pequeñas empresas que oferten actividades

### 2.3. Solución propuesta

Para los usuarios finales que quieran organizar un viaje y se encuentran con las opciones de visitar muchas páginas web o pagar excesivos costes en agencias de viajes una opción sería utilizar una única aplicación móvil en la que puedan encontrar agrupada toda la información que necesiten en base a las experiencias y opiniones de otros usuarios. La aplicación a desarrollar, además de esto, permite la personalización de dichos viajes y actividades desde una interfaz gráfica sencilla disponible siempre que se tenga conexión a internet.

Para los pequeños comercios que resultan desconocidos para los turistas y que por este hecho ofertan actividades a menor precio nuestra aplicación les permitirá darse a conocer. Lo harán mediante las publicaciones de usuarios que sí se hayan detenido a encontrar estas empresas organizadoras de actividades.

### 3. Descripción de Usuarios y Stakeholders

#### 3.1. Resumen de los stakeholders

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Pequeñas empresas de actividades	A través de publicidad que hagan los clientes de las actividades realizadas en sus establecimientos, saldrán beneficiados	Atraer a los turistas con sus ofertas

#### 3.2. Resumen de los usuarios

Nombre	Descripción	Stakeholder
ACT_1 UOA	Usuarios que ofertan viajes o actividades	STK1 Ofertar
ACT_2 USEA	Usuarios que seleccionan una actividad o viaje, que haya realizado el usuario ACT_1	STK2 Seleccionar
ACT_3 UC	Usuarios que comentan los post, ya sea por que tengan dudas sobre el paquete de viaje o por que la han realizado y desean dejar su experiencia	STK3 Comentar/Valorar
ACT_4 UV	Usuarios que valoran una actividad o viaje. Para ello deberán de haberla realizado.	STK3 Comentar/Valorar
ACT_5 Empleado de Marketing	Responsable de ofertas de lanzamiento, publicidad y otros aspectos relacionados con el marketing	STK4 Marketing

### 3.3. Perfil de los Stakeholders

#### 3.3.1. Empresas del Sector

<b>Descripción</b>	Empresas del sector, este stakeholder son reticentes a la hora de conocer nuestra aplicación, dentro de este grupo el mayor exponente son las empresas de viaje.
<b>Responsabilidades</b>	Este stakeholder no tiene ninguna responsabilidad, aunque intentarán espfzarse para mejorar sus paquetes de viajes y actividades para que nuestra app no tenga lugar en el mercado.
<b>Criterios de éxito</b>	Las empresas competidoras podrán decir que tienen éxito en el momento que nuestra app salga al mercado y ellos no pierdan a sus clientes.

#### 3.3.2. Programadores

<b>Descripción</b>	Los programadores son el grupo encargado de realizar la parte técnica de la aplicación, es decir, tanto el frontend como el backend, aunque dentro de estas dos categorías encontramos varios grupos su éxito y responsabilidades son parecidas
<b>Responsabilidades</b>	Este stakeholder se encargará de programar todas las funcionalidades que se hayan definido.
<b>Criterios de éxito</b>	Podremos asegurar que han cubierto sus responsabilidades una vez se puedan usar todas las funcionalidades de la aplicación sin ningún problema.



### 3.3.3. Departamento de Marketing

<b>Descripción</b>	Departamento de Marketing.
<b>Responsabilidades</b>	Este conjunto de usuarios tiene la misión de llevar a cabo una buena campaña publicitaria del producto
<b>Criterios de éxito</b>	Su éxito se medirá una vez salga el producto, si en un breve período de tiempo un gran número de personas están registradas y usan la app querrá decir que la campaña causó efecto sobre los usuarios.

### 3.4. Perfil de los Usuarios

#### 3.4.1. Ofertar

<b>Descripción</b>	STK1 Ofertar
<b>Responsabilidades</b>	Usuarios que durante la realización del viaje o al finalizar, publican las actividades que han realizado, con fotos y descripciones con los datos de estas para que ayuden a los usuarios que quieran realizar las mismas
<b>Criterios de éxito</b>	Compartir sus experiencias al viajar para obtener beneficios

#### 3.4.2. Seleccionar

<b>Descripción</b>	STK2 Seleccionar
<b>Responsabilidades</b>	Usuarios que seleccionan las publicaciones que se obtienen tras una filtración según lo que busque el usuario. Estas publicaciones son las de otros usuarios que ya han realizado la ruta, el viaje o la actividad
<b>Criterios de éxito</b>	Elegir actividades según las prioridades del usuario

#### 3.4.3. Comentar

<b>Descripción</b>	STK3 Comentar
<b>Responsabilidades</b>	Usuarios que comentan las publicaciones, para recomendarla o para preguntar las dudas que tengan sobre la misma.
<b>Criterios de éxito</b>	Los usuarios que acceden a la publicación obtienen información

#### 3.4.4. Valorar

<b>Descripción</b>	STK3 Valorar
<b>Responsabilidades</b>	Usuarios que tras la realización de la ruta o actividad, valoran la actividad de 1 a 5 para ayudar a otros usuarios a decidirse a elegir o no una actividad. Si no se realiza no se podrá valorar
<b>Criterios de éxito</b>	Los usuarios que acceden a la publicación obtienen información

#### 3.4.5. Marketing

<b>Descripción</b>	STK4 Marketing
<b>Responsabilidades</b>	Responsable de la publicidad de la aplicación.
<b>Criterios de éxito</b>	La aplicación llega al máximo número de usuarios posible

#### 3.4.6. Registrarse

<b>Descripción</b>	STK5 Registrarse
<b>Responsabilidades</b>	Los usuarios de la aplicación deben registrarse para usarla. Para poder ofrecer actividades reales y que puedas seleccionarlas para realizarlas y posteriormente, valorarlas
<b>Criterios de éxito</b>	Poder utilizar la aplicación

#### 3.4.7. Identificarse

<b>Descripción</b>	STK6 Identificarse
<b>Responsabilidades</b>	Los usuarios de la aplicación deben identificarse para usarla. Para poder ofrecer actividades reales y que puedas seleccionarlas para realizarlas y posteriormente, valorarlas
<b>Criterios de éxito</b>	Poder utilizar la aplicación

### 3.5. Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios

Necesidad	Prioridad	Incumbe	Solución Actual	Solución propuesta
Registrarse	100	A todos los usuarios	Apartado para registrarse	Apartado para registrarse
Identificarse	80	A todos los usuarios	Apartado para identificarse	Apartado para identificarse
Seleccionar	300	Usuarios que quieran seleccionar una actividad	Seleccionar las actividades propuestas por otros usuarios	Seleccionar las actividades propuestas por otros usuarios gracias a la aplicación de filtros
Ofertar	250	Usuarios que quieran ofertar actividades que han realizado	Estar registrado para ofrecer actividades que haya realizado el usuario	Estar registrado para ofrecer actividades que haya realizado el usuario
Comentar	50	Usuarios que quieran obtener o dar información de una actividad	Apartado para que los usuarios realicen los comentarios acerca de una actividad	Apartado para que los usuarios realicen los comentarios acerca de una actividad
Valorar	20	Usuarios que quieran dar su valoración de una actividad que hayan realizado	Apartado para que los usuarios realicen las valoraciones acerca de una actividad	Apartado para que los usuarios realicen las valoraciones acerca de una actividad

## 4. Resumen del producto

### 4.1. Perspectiva del producto

[Describir el producto en relación a otros productos del entorno del cliente. Si el producto es independiente, indicarlo aquí. Si el producto es un componente de un sistema más grande o se conecta a otros sistemas, mostrar cómo estos sistemas interactúan entre si. Se puede facilitar un diagrama para mostrar las relaciones.]

### 4.2. Resumen de capacidades

[Proporcionar una lista de características y dar prioridad a la lista. Se puede utilizar parte del modelo de casos de uso cómo descripción de este apartado. La lista de características o el modelo de casos de uso proporcionan la base para describir el alcance del proyecto.]

---

Beneficio del Cliente	Características de Soporte
-----------------------	----------------------------

---

### 4.3. Supuestos y dependencias

Para cumplir unos estandares de desarrollo de software utilizaremos la ISO 9001, además para la realización de este proyecto se ha asumido que la app se utilizará en los sistemas IOS o android, por otro lado también se ha supuesto que la mayor parte de usuarios estarán entre los 20-50 años, hecho que hará que no haya ningún tutorial extenso, únicamente contará con una pequeña guía.

Dependeremos de páginas web o aplicaciones externas para realizar los pagos y las reservas, la aplicación únicamente vinculará publicaciones de los usuarios con las páginas oficiales.