**DOCUMENTO DE VISION**

**INTEGRANTES:**

**JUAN ANDRES LOPEZ OSORIO**

**JUAN DAVID ESPITIA AGUILLON**

**JUAN DAVID SANCHEZ AROCA**

**PROFESOR:**

**FABER**

**ASIGNATURA:**

**ING.SOFTWARE III**

**UNIVERSIDAD DEL QUINDIO**

**INGENIERIA DE SISTEMAS Y COMPUTACION**

**ARMENIA,QUINDIO**

**2017**

**Tabla de contenido**

[**Introducción**](#_7ucews3acmub) **2**

[Propósito](#_wwawc3escjmj) 2

[Alcance](#_ur6li9fr0kkd) 2

[**Posicionamiento**](#_ka5mml4sbolo) **2**

[Oportunidad de negocio](#_od2ca1t4mie1) 2

[Planteamiento del problema](#_8353eugrot8q) 2

[Declaración de la posición del producto](#_x6f243pestfj) 3

[**Descripción de los Stakeholders:**](#_e64v58ohvouc) **4**

[Resumen de los Stakeholders:](#_amkluuhyvsns) 4

[Entorno de usuario](#_pp4ggu22zrec) 4

[**Descripción del Producto**](#_4de1vwg96gwe) **5**

[Necesidades y características](#_1t3h5sf) 5

**VirtualCoffee**

**Visión**

## Introducción

### Propósito

El propósito de este documento es recoger, analizar y definir las necesidades de alto nivel y las características del producto software VirtualCoffee para el acompañamiento educativo en el procesamiento del café. El documento se centra en la funcionalidad requerida por los participantes en el proyecto y los usuarios finales.

### Alcance

VitualCoffee permitirá simular el espacio de procesamiento de cafés especiales, donde se entregará cómo PMV(producto mínimo viable) una aplicación de realidad virtual de carácter informativo, donde solo se visualizará información respectiva al manejo de las principales herramientas, maquinarias y espacios adecuados en el proceso de cafés especiales.Con el fin de brindar nuevos contenidos lúdicos para posteriormente ser evaluados con actividades propuestas por el profesor.

## Posicionamiento

### Oportunidad de negocio

VirtualCoffee permitirá brindar un acompañamiento académico a partir de dispositivos de realidad virtual de bajos costos. Generando interés en los jóvenes desde grado octavo a que continúen su estudios orientados al sector cafetero y vean el potencial económico que se genera con un proceso adecuado. Además de ser un apoyo para el docente que le permita generar contenido lúdico, que posteriormente será evaluado por actividades propuestas por el mismo.

### Planteamiento del problema

Actualmente en el departamento del Quindío, se evidencia que la población rural relacionada con el sector cafetero cada vez presenta un mayor promedio de edad, mientras la migración de los jóvenes aumenta desde el sector rural hacia el sector urbano y crece el desinterés hacia el sector cafetero. También se evidencia que el caficultor en su mayoría solo está presente en el proceso de cultivo y recolección de este producto y no tienen participación directa en el proceso de comercialización del producto final.

Este desinterés de la población joven por el sector cafetero se debe a varias causas entre ellas el bajo valor que se le ofrece al caficultor por su producto. Por otro lado los jóvenes subestiman este sector y no ven en el oportunidad de negocio y crecimiento económico.

|  |  |
| --- | --- |
| El problema | Desinterés de los jóvenes en la producción de cafés . |
| Afectados | * Caficultores. * Gobierno local. * Secretaria de educación. * Sociedad |
| Cuyo impacto es | La migración de los jóvenes de zonas urbanas y el desaprovechamiento de las máquinas para la producción de cafés especiales |
| Una solución exitosa seria | Un producto software de realidad aumentada que implemente una metodología lúdica para orientar y explicar conceptos sobre cafés especiales para motivar a los jóvenes a la producción de dichos tipos de cafes. |

### Declaración de la posición del producto

A continuación se realiza una declaración general resumiendo, al más alto nivel, la posición única que el producto pretende llenar en el mercado

|  |  |
| --- | --- |
| Para | Para generar interés en los jóvenes hacia el sector cafetero. |
| Quien | Migración de los jóvenes al sector urbano y poco interés en el sector cafetero  El café es un índice de la economía global  Quindío presenta la producción del mejor café de colombia |
| VirtualCoffee | Producto de realidad virtual para el acompañamiento académico en el proceso de cafés especiales. |
| Que | Motivar a los estudiantes a que generen ideas emprendedoras a base de café y obtener un máximo beneficio monetario sobre la producción de cafés especiales.  Sirve de contenido lúdico para informar procesos del café, que posteriormente serán evaluados con actividades propuestas por el docente. |
| No como | Los procesos tradicionales empleados para la enseñanza del sector cafetero a los jóvenes. |
| Nuestro producto | Generará interés en los jóvenes hacia el sector cafetero, haciendo uso de métodos lúdicos usando tecnología de agrado y de bajo costo para crear conciencia en el potencial del café. |

## Descripción de los Stakeholders:

Es necesario identificar y describir a los involucrados en el producto software de realidad aumentada. se procederá a definir roles y responsabilidades de cada uno de ellos.

### Resumen de los Stakeholders:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Descripción** | **Responsabilidades** |
| * **Ing. Ana Maria Bacon** * **Jaime Rengifo** | * Encargada en los procesos de produccion de cafe * Miembro de la gobernación y el sena * Coordinador del Instituto Genova | * Seguimiento y desarrollo del proyecto * Aprobar los funcionalidades y requisitos del producto software * Manifestación de cambios en el producto software * Encargado de permitir la participación de los estudiantes en la validación del producto software. |

### Entorno de usuario

|  |  |
| --- | --- |
| **Representante** | Estudiante |
| **Descripción** | Usuario de la aplicación con la tarea ejecutar y validar el producto de realidad virtual. |
| **Tipo** | Normal |
| **Responsabilidades** | Describir y reportar el beneficio de usar la simulación del ambiente de procesamiento de café |
| **Criterio de éxito** | A definir por el cliente |
| **Grado de participación** | Participación funcional |
| **Comentarios** | Ninguno |

## Descripción del Producto

El producto contará con la simulación de un ambiente ideal, que indique de manera secuencial a los estudiantes del Instituto Genova cómo se desarrolla el proceso del café y las condiciones que se deben tener en cuenta para que el producto sea de calidad.

Este producto software permite hacer un acompañamiento académico basado en realidad virtual que simulará una infraestructura y organización de las máquinas para dicha producción. el ambiente permite que el estudiante visualice información clara que le permita ser orientado a la manipulación de los equipos y herramientas de produccion de cafe. además de generar ideas de modificación del café y servir de apoyo al docente para evaluar mediante actividades propuestas el contenido de procesamiento de café.

### Necesidades y características

Se procederá a realizar una descripción de las funcionalidades generales y se centrará en las capacidades necesarias, adicionalmente el nivel de prioridad de cada una de ellas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Necesidad** | **Prioridad** | **Características** |
| Simulación de una infraestructura  Simulación de las máquinas de producción  Visualización de información respectiva de la manipulación de las máquinas | Alta  Alta  Alta | Simulación de un ambiente propicio, que adapte de modo secuencial las etapas de producción de un café con calidad  Simulación de las máquinas y herramientas virtualizadas  Presentar de manera lúdica el proceso de café, haciendo uso de herramientas y maquinarias correspondientes. |

* 1. **Otros requerimientos del producto**

Se definirán algunos requisitos respecto al producto, entre ellos requisitos de Software y hardware

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Requerimiento** | **Prioridad** | **Liberacion prevista** |
|  |  |  |