



UNEmployed: Análisis de Requisitos

Entrega 02 – Ingeniería de Software 1

Grupo 7: Ángel David Gómez, Diego Felipe Cabrera, Pablo Luna Guzmán, Jauri Esteban Cortés

El Problema: Running Sin Motivación

Inspiración

Los videojuegos de carreras permiten competir contra grabaciones pasadas, haciendo más motivador mejorar los tiempos.

Oportunidad

Las sesiones de running tendrían menos fricción aplicando la misma dinámica para evaluar y comparar el desempeño.





Característica Diferenciadora: Ghost Runner

Selección de Ghost

Ventana para seleccionar el "Ghost" contra el que se va a correr, basado en entrenamientos previos.

Visualización Dinámica

Línea grisácea representando trayecto anterior que cambia de color según avance del "Ghost".

Población Objetivo



Corredores Recreativos

Personas que practican running regularmente y buscan mejorar sus marcas personales de forma divertida.



Usuarios Móviles

Deportistas que utilizan aplicaciones móviles para registrar y analizar sus entrenamientos.



Competidores Personales

Atletas motivados por superar sus propios récords y ver progreso tangible en sus entrenamientos.



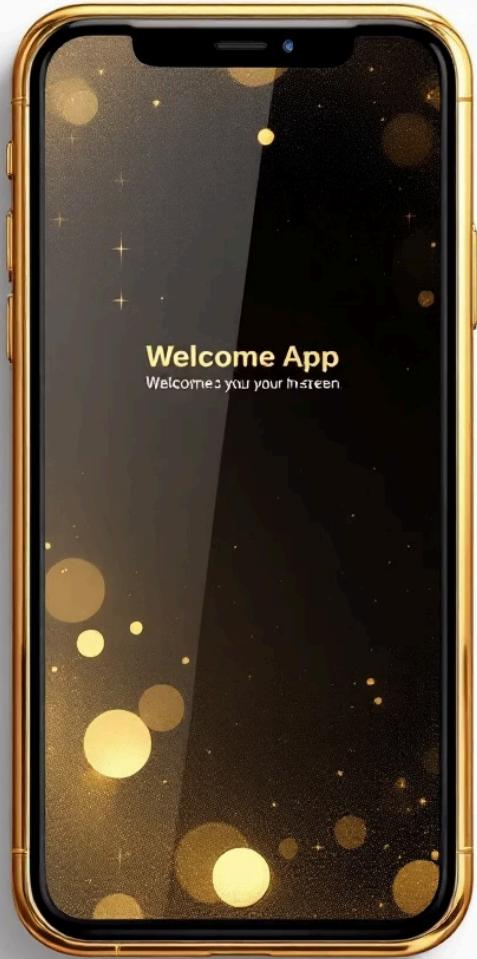
Roles del Sistema

Corredor (Usuario Estándar)

- Registra entrenamientos (tiempo, distancia, ruta)
- Visualiza estadísticas personales
- Accede a función "ghost" para competir

Administrador del Sistema

- Supervisa operación de la aplicación
- Gestiona usuarios y accesos
- Revisa reportes de fallas



Requisitos Esenciales: Instalación

01

Multiplataforma

La aplicación deberá ser instalable y ejecutable tanto en Android como en iOS.

02

Primera Experiencia

Si el usuario abre la aplicación por primera vez, y no se ha iniciado sesión aún, entonces la aplicación deberá mostrar una pantalla de bienvenida con opciones para registrarse o iniciar sesión.

Requisitos esenciales:

Autenticación y Permisos



Sistema de Login

- La aplicación deberá permitir al usuario iniciar sesión con Google, Facebook o mediante username y contraseña.
- Cuando el usuario complete el proceso de inicio de sesión, la aplicación deberá mostrar la pantalla principal del usuario (dashboard).



Permisos GPS

- Si el usuario intenta usar funciones basadas en ubicación, entonces la aplicación deberá solicitar permiso para usar GPS (ubicación en primer o segundo plano según la plataforma y se pide solo la primera vez) y explicar por qué se solicita.



Visualización de Mapa

- Cuando el usuario otorgue permiso de GPS y los servicios de ubicación estén activos, la aplicación deberá mostrar la ubicación actual del usuario sobre un mapa en la pantalla principal.

Requisitos Escenciales: Inicio y rastreo de actividad

Inicio

Cuando el usuario oprima el botón “inicio de actividad”, la aplicación deberá comenzar a rastrear la ruta (posición GPS) y el tiempo de la actividad.

Terminación

Al finalizar un entrenamiento, la aplicación deberá mostrar un resumen técnico que incluya tiempo de actividad, distancia recorrida y velocidad promedio.



Registro Continuo

Mientras la actividad esté en curso, la aplicación deberá registrar cada segundo (o la frecuencia necesaria según se vea en las pruebas de software) la distancia recorrida, el tiempo transcurrido y calcular la velocidad promedio, grabando los puntos de ubicación de GPS para tal objetivo.

Pausa

Mientras se graba un entrenamiento, la aplicación deberá tener la opción de “pausa” y “reanudación” del rastreo, sin perder los datos anteriores que conciernen a la grabación del entrenamiento.

Expectativas del Proyecto



Experiencia Real

Ganar experiencia en desarrollo móvil aplicable a proyectos personales y laborales futuros.



Utilidad Personal

Crear una aplicación que nosotros mismos usemos y nos resulte genuinamente útil.

El futuro del running personalizado está en nuestras manos.

