

1. Introducción

El propósito de este documento es definir los requisitos funcionales y no funcionales de la aplicación “**ElevaMente**”, una plataforma digital que permite a los usuarios intercambiar habilidades mediante clases mutuas (trueque directo) o a través de un sistema de créditos. El objetivo principal es crear una comunidad de aprendizaje sin uso de dinero, basada en colaboración, confianza y gamificación.

1.2 Alcance

La aplicación permitirá:

- Registro de usuarios con perfiles de enseñanza y aprendizaje.
- Búsqueda y emparejamiento entre personas con intereses de intercambio de conocimiento.
- Sistema de créditos que asegura el acceso a clases incluso sin intercambio directo.
- Herramientas integradas para enseñanza: chat, videollamadas y tableros colaborativos.
- Gamificación mediante insignias, ranking y comunidades de interés.

Plataformas iniciales: **Web, Android, iOS.**

1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

- **Match:** Coincidencia entre dos usuarios con intereses complementarios.
- **Créditos:** Moneda virtual obtenida al enseñar y utilizada para aprender.
- **Trueque directo:** Intercambio inmediato de enseñanza entre dos personas.
- **MVP:** Producto mínimo viable.

2. Descripción General

2.1 Perspectiva del producto

El producto es una aplicación móvil y web que funciona como una red social de intercambio de conocimiento. Se integra con servicios de videollamadas y utiliza un sistema propio de créditos para balancear la oferta y demanda de enseñanza.

2.2 Funcionalidad del producto

- Creación de perfiles de usuario.
- Algoritmo de emparejamiento (match).

- Sistema de créditos y recompensas.
- Comunicación en tiempo real (chat + videollamada).
- Espacios colaborativos (tablero/documentos).
- Comunidad gamificada.

2.3 Características del usuario

- **Profesionales:** Personas que dominan un área y desean aprender otra.
- **Estudiantes:** Usuarios que buscan reforzar habilidades sin costo monetario.
- **Aficionados:** Personas interesadas en compartir conocimientos prácticos (ej. guitarra, cocina, fotografía).

2.4 Restricciones

- El sistema no debe manejar transacciones monetarias.
- La privacidad de datos debe estar asegurada.
- Versión inicial limitada a 1,000 usuarios concurrentes.

2.5 Suposiciones y dependencias

- Los usuarios dispondrán de acceso a internet estable.
- Dependencia de servicios de terceros para videollamadas (ej. WebRTC, Zoom API).

3. Requisitos Específicos

3.1 Requisitos Funcionales

Registro y autenticación

- RF1: El sistema permitirá registro con email, Google, Facebook o LinkedIn.
- RF2: Cada usuario tendrá un perfil con foto, bio, habilidades que enseña y busca aprender.

Búsqueda y match

- RF3: Los usuarios podrán buscar habilidades específicas.
- RF4: El sistema emparejará usuarios con intereses cruzados.
- RF5: Los usuarios podrán aceptar o rechazar un match.

Créditos

- RF6: Cada hora enseñada otorga un crédito.
- RF7: Los créditos podrán usarse para aprender de otros.
- RF8: El sistema llevará un historial de créditos ganados y gastados.

Comunicación y clases

- RF9: Los usuarios tendrán un chat interno para coordinar.
- RF10: El sistema contará con videollamada integrada (mínimo 2 participantes).
- RF11: Existirá un tablero compartido para ejercicios colaborativos.
- RF12: Al finalizar una clase, los usuarios podrán calificarse mutuamente.

Gamificación

- RF13: El sistema otorgará badges por logros (ej. 10 horas enseñadas).
- RF14: Existirá un ranking de usuarios según horas enseñadas y aprendidas.
- RF15: Se habilitarán foros y grupos temáticos.

Seguridad y moderación

- RF16: El usuario podrá editar o eliminar su perfil.
- RF17: El usuario podrá reportar o bloquear a otros.
- RF18: El sistema contará con un panel de administración para moderación.

3.2 Requisitos No Funcionales

Usabilidad

- RNF1: La app debe ser intuitiva y responsiva.
- RNF2: El proceso de registro no debe superar 3 minutos.

Rendimiento

- RNF3: Videollamadas sin interrupciones en conexiones estándar.
- RNF4: El sistema soportará 1,000 usuarios concurrentes (MVP).

Seguridad

- RNF5: Todos los datos deben transmitirse cifrados (TLS/SSL).

- RNF6: Cumplimiento con normativas de protección de datos.

Disponibilidad

- RNF7: Disponibilidad mínima del 99%.
- RNF8: Backups automáticos cada 24h.

Escalabilidad

- RNF9: Arquitectura modular para crecer en funcionalidades.
- RNF10: Capacidad de integrar IA en futuras versiones (sugerencias de matches).

Compatibilidad

- RNF11: Compatible con Android, iOS y navegadores modernos.
- RNF12: Accesible en dispositivos móviles y de escritorio.