



VALIDACIÓN DE NECESIDADES DERIVADOS DE GUI-01

Fecha: 12 / 10 / 2020

Hora: 14:00

Lugar: Reunión por Zoom

Tema: Preguntas derivadas de Planteamiento de Proyecto

PARTICIPANTES

Nombre	Cargo	Relación con el Proyecto
Federico Méndez - FM	Analista Requerimientos	Desarrollador ISS
Horacio Abalos - HA	Analista Requerimientos	Desarrollador ISS
Jhon Doe - JhD	Dueño Empresa	Inversor
Jane Doe - JaD	Gerente Marketing	Publicista
Nomen Nescio - NN	Usuario experimental	User

REQUERIMIENTO	Numero 1
OBJETIVO	La app debe estar disponible para celulares y tablets. Disponible para la mayor cantidad de dispositivos posibles.
REQUERIMIENTO	Compatible con Android e iOS con sistema operativo más actual.
DEPENDENCIA	Responsiva a los diferentes sistemas operativos y versiones de software.
NIVEL DE PRIORIDAD	Alto

REQUERIMIENTO	Numero 2
OBJETIVO	Las distintas pantallas deben tener poco texto y botones claramente reconocibles, con funcionalidades similares a las del resto de las aplicaciones que ya usan (un triángulo apuntando a la derecha para iniciar, una casa para volver al inicio, una X para cerrar, etc) El usuario no va a tener el celular en la mano mientras usa la guitarra, por lo que en los momentos de las lecciones en las que el estudiante tendrá que usar la guitarra se espera que las imágenes sean claras a una distancia de al menos un metro y que la aplicación se adapte al formato de pantalla que le quede más cómodo al usuario, sea vertical u horizontal.
REQUERIMIENTO	Prototipos de interfaz de usuario
DEPENDENCIA	
NIVEL DE PRIORIDAD	Alto



REQUERIMIENTO	Numero 3
OBJETIVO	Una familia puede tener varios hijos, por lo que al abrir la sesión esperamos que se pueda elegir qué usuario se está conectando (algo similar a la pantalla de logueo de Netflix) y retomar el curso desde donde ese usuario lo haya dejado. Muchos padres se preocupan de que sus hijos puedan ser contactados por adultos que pretenden ser menores para engañarlos, por lo que la aplicación no debe tener ningún tipo de forma de contacto directo, por ejemplo, chats o mensajes. Al instalar la aplicación el primer usuario debe ser creado por un mayor de edad.
REQUERIMIENTO	Usuario master con capacidad de crear varios usuarios dependientes los cuales no tendrán la posibilidad de crear usuarios, pero sí tomar clases. El usuario master también debe poder tomar clases y rendir pruebas de manera normal.
DEPENDENCIA	
NIVEL DE PRIORIDAD	Medio

REQUERIMIENTO	Numero 4
OBJETIVO	Pedir que se asocie la cuenta a un usuario de Facebook o Google y que ingrese su fecha de nacimiento. Este usuario será capaz luego de crear los usuarios a ser utilizados por los menores.
REQUERIMIENTO	Log-in al sistema solamente a través de Facebook o Google.
DEPENDENCIA	Facebook y Google
NIVEL DE PRIORIDAD	Alto

REQUERIMIENTO	Numero 5
OBJETIVO	de ser factible con un gesto o con control de voz.
REQUERIMIENTO	Aceptar comandos por gesto y/o voz
DEPENDENCIA	Cámara y micrófono del dispositivo
NIVEL DE PRIORIDAD	Bajo

REQUERIMIENTO	Numero 6
OBJETIVO	Terminada la lección se espera que el usuario no necesite dejar la guitarra y tomar el celular o la tablet para tomar cualquier acción (seguir, repetir o salir) por lo que debe ser posible seleccionarlas con un solo dedo o de ser factible con un gesto o con control de voz.
REQUERIMIENTO	Enviar notificación con opción de continuar, repetir o salir y esperar la respuesta.
DEPENDENCIA	
NIVEL DE PRIORIDAD	Alto



REQUERIMIENTO	Numero 7
OBJETIVO	Las distintas lecciones deben estar bloqueadas y estas deben liberarse a medida que el usuario cumple el objetivo que cada lección le indica.
REQUERIMIENTO	La lista de clases bloqueada, liberada solamente cuando el estudiante aprueba el nivel anterior.
DEPENDENCIA	
NIVEL DE PRIORIDAD	Alto

REQUERIMIENTO	Numero 8
OBJETIVO	Los usuarios pueden compartir su puntaje con otros, pero es importante que este punto quede a decisión de cada usuario (y del usuario adulto)
REQUERIMIENTO	Compartir puntajes con otros usuarios solamente con aprobación previa de esta funcionalidad del usuario master.
DEPENDENCIA	
NIVEL DE PRIORIDAD	Bajo

REQUERIMIENTO	Numero 9
OBJETIVO	La aplicación deberá tener acceso al micrófono del celular o tablet y capturar sonidos cortos del estudiante cuando se le plantea un desafío.
REQUERIMIENTO	Acceso a micrófono para grabar las pruebas
DEPENDENCIA	Grabar sonidos en diferentes sistemas operativos
NIVEL DE PRIORIDAD	Alto

REQUERIMIENTO	Numero 10
OBJETIVO	Los niños pueden desconcentrarse muy rápido por lo que no deben haber tiempos de carga de más de 3 segundos
REQUERIMIENTO	No tardar más de 3 segundos en cargar el contenido ni en procesar la interacción del usuario.
DEPENDENCIA	Con base de datos
NIVEL DE PRIORIDAD	Bajo



REQUERIMIENTO	Numero 11
OBJETIVO	Los niños pueden desconcentrarse muy rápido por lo que no deben haber tiempos de carga de más de 3 segundos, en el caso de que sea inevitable que la app tenga alguna carga más larga debe haber alguna animación que mantenga al niño atento.
REQUERIMIENTO	Mostrar animación si el tiempo de carga es mayor a 3 segundos
DEPENDENCIA	Con base de datos
NIVEL DE PRIORIDAD	Alto

REQUERIMIENTO	Numero 12
OBJETIVO	Como debemos pagar derechos de autor por estas canciones esperamos que las mismas estén disponibles para los usuarios en un tiempo máximo de 3 semanas para no tener costos innecesarios. Para tomar decisiones esperamos que la aplicación nos proporcione información sobre el uso de cada canción para poder dar de baja los contratos de las canciones menos usadas y poder aplicar este presupuesto en nuevas canciones.
REQUERIMIENTO	Mostrar estadísticas de uso de cada canción a los administradores.
DEPENDENCIA	
NIVEL DE PRIORIDAD	Alto

REQUERIMIENTO	Numero 13
OBJETIVO	Un análisis de mercado nos indica que aproximadamente 10000 estarían interesados en descargar la app apenas esté disponible en la tienda, estimamos que esta cifra puede crecer a más del triple en la semana siguiente. Aún no tenemos información de la expectativa del mercado para la versión paga.
REQUERIMIENTO	Soportar interacción con 50000 usuarios simultáneos en su versión inicial
DEPENDENCIA	
NIVEL DE PRIORIDAD	Alto

REQUERIMIENTO	Numero 14
OBJETIVO	Consideramos interesante que la app sea monetizable para mitigar los costos de implementación y obtener beneficios, de ser posible la monetización debe ser a través de la mayor cantidad de maneras.
REQUERIMIENTO	Canciones accesibles solamente con costo
DEPENDENCIA	Google wallet e iOS wallet
NIVEL DE PRIORIDAD	Bajo