

# Práctica 2

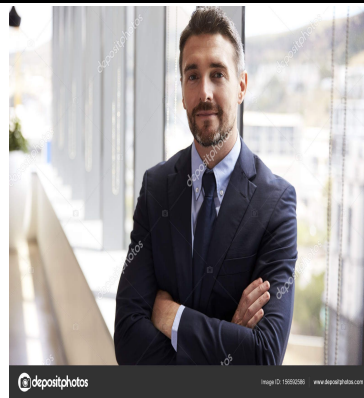
---

Descripción Inicial del sistema. Modelado de usuarios y Escenarios.


## MultiGames Manía

Grupo 1.4.


## PERSONAJE 1

Nombre	Juan	
Edad	35	
Sexo	Hombre	
Educación	Módulo superior en administración	
Contexto de uso		
Cuándo	A diario.	
Dónde	Trabajo y hogar.	
Tipo de ordenador	Teléfono android de 2014.	
Misión		
Objetivo	Quiere tener en una sola aplicación todos los juegos que a sus tres hijos pequeños les gusta jugar cuando cogen el teléfono de Juan.	
Expectativas	Ahorrar espacio en aplicaciones, encontrar una mejor organización de ellas y que sus hijos estén usando una aplicación segura.	
Motivación		
Urgencia	Cuando esté con sus hijos.	
Deseo	Para estar más tranquilo cuando sus hijos están con su teléfono.	
Actitud hacia la tecnología		
Se desenvuelve con facilidad pero no es experto.		

### ESCENARIO 1 PERSONAJE 1

Nombre persona	Juan	
Objetivo persona	Mantener a sus hijos entretenidos	
Escenario		
Juan acaba de llegar del trabajo, está cansado y quiere echarse la siesta. Sus hijos pequeños quieren jugar con su teléfono. Juan se lo presta. Los niños solo abrirán la aplicación y jugarán a los juegos que tenga el catálogo de la aplicación sin correr riesgos y Juan puede descansar tranquilo.		


### ESCENARIO 2 PERSONAJE 1

Nombre persona	Juan	
Objetivo persona	Gestionar mejor el espacio de los juegos descargados	
<b>Escenario</b>		
Juan abre la aplicación, selecciona el filtro de edad acorde a la edad de sus hijos y descarga los juegos que le gustan a sus hijos. Juan sólo quiere tener en el dispositivo los juegos que va a utilizar.		


## PERSONAJE 2

Nombre	Arturo López	
Edad	6	
Sexo	Hombre	
Educación	Primaria	
Contexto de uso		
Cuándo	Cuando su padre le da permiso.	
Dónde	En casa.	
Tipo de ordenador	Dispositivo móvil.	
Misión		
Objetivo	Divertirse.	
Expectativas	Encontrar muchos juegos distintos.	
Motivación		
Urgencia	Siempre que pueda.	
Deseo	Jugar mucho.	
Actitud hacia la tecnología		
Inexperto e inocente.		


## ESCENARIO 1 PERSONAJE 2

Nombre persona	Arturo López	
Objetivo persona	Jugar hasta que su padre le deje.	
<b>Escenario</b>		
<p>Arturo ha acabado los deberes y como premio su padre le ha dejado el móvil para que se entretenga hasta la hora de cenar. Entra en la app MultiGames Mania donde encuentra multitud de juegos para entretenerse. Cada día, elige un par de juegos nuevos completamente y no para de descubrir nuevas experiencias sin publicidad intrusiva ni juegos con contenido bloqueado por micropagos. Llegada la hora de cenar, Arturo le devuelve el móvil a su padre que puede comprobar a que ha estado jugando.</p>		

## ESCENARIO 2 PERSONAJE 2

Nombre persona	Arturo López	
Objetivo persona	Conocer su avance en el juego.	
<b>Escenario</b>		
Arturo está jugando a uno de sus juegos preferidos, cuando termina la partida le aparece su puntuación y la posición dentro del ranking del juego. Arturo desea ver la puntuación de su juego favorito en cualquier momento dentro de la aplicación.		

### PERSONAJE 3

Nombre	Andrea Gómez	
Edad	23	
Sexo	Mujer	
Educación	Universitaria	

#### Contexto de uso

Cuándo	A diario.
Dónde	En cualquier lugar.
Tipo de ordenador	Dispositivo móvil.

#### Misión

Objetivo	Encontrar todos los juegos que quiere sin tener problemas de almacenamiento.
Expectativas	No tener problemas de almacenamiento ni publicidad intrusiva.


#### Motivación

Urgencia	En momentos de aburrimiento.
Deseo	Encontrar entretenimiento.


#### Actitud hacia la tecnología

Interesada y ordenada.


### ESCENARIO 1 PERSONAJE 3

Nombre persona	Andrea Gómez	
Objetivo persona	Entretenerse mientras espera en la recepción del médico.	
<b>Escenario</b>		
<p>Andrea ha tenido que ir al médico, pero las citas van con varios minutos de retraso. Para entretenerse mientras espera, abre la app de MultiGames Manía y busca entre todos los juegos que tiene descargados a cuál le apetece jugar para pasar el rato, sabiendo que no se va a interrumpir la partida con algún anuncio.</p>		

### ESCENARIO 2 PERSONAJE 3


Nombre persona	Andrea Gómez	
Objetivo persona	Saber cuanto ocupan los juegos que tiene en el móvil.	
<b>Escenario</b>		
<p>A Andrea le apetece conocer el espacio ocupado por los juegos descargados con la aplicación así que entra en la aplicación de MultiGames Manía y accede a la pantalla donde se pueden descargar los juegos, para cada juego le aparece cuanto ocupa, edad recomendada y otra información adicional.</p>		

## PERSONAJE 4

Nombre	Genaro Rubio	
Edad	11	
Sexo	Masculino	
Educación	Primaria	
Contexto de uso		
Cuándo	Cada tarde	
Dónde	En su casa y en otros sitios	
Tipo de ordenador	Sobremesa y dispositivo móvil	
Misión		
Objetivo	Para jugar en casa	
Expectativas	Juegos permitidos por sus padres	
Motivación		
Urgencia	En el momento en el que se aburra	
Deseo	Se aburre o no sabe qué hacer y tiene ganas de jugar	
Actitud hacia la tecnología		
Con fluidez, además que la ama con pasión.		



#### ESCENARIO 1 PERSONAJE 4


Nombre persona	Genaro Rubio	
Objetivo persona	Echar unas partidas rápidas	

#### Escenario

Genaro se encuentra en la casa de un familiar. Al ser el único niño de la reunión, se aburre muchísimo y no encuentra una actividad que sus padres le permitan.

Pregunta si puede utilizar el dispositivo móvil de su padre para entretenerse, y él acepta, teniendo en cuenta que él podrá seguir conversando con los demás y el niño no se sentirá fatigado por ello.


#### ESCENARIO 2 PERSONAJE 4

Nombre persona	Genaro Rubio	
Objetivo persona	Configurar el sonido de la aplicación	


#### Escenario

Genaro se encuentra en el salón con sus padres mientras ellos ven la televisión, Genaro quiere utilizar la aplicación y no quiere molestar a sus padres. Entra en la configuración de la aplicación y de una forma rápida y sencilla silencia la música y los efectos de todos los juegos, estando así tranquilo de que cuando abra un juego no sonará ningún tipo de sonido. Pero no quiere que se silencie el dispositivo entero por si llega una llamada.


## PERSONAJE 5

Nombre	Raquel Moya	
Edad	70	
Sexo	Femenino	
Educación	Básica	
Contexto de uso		
Cuándo	En los ratos libres.	
Dónde	En su casa	
Tipo de ordenador	Tablet.	
Misión		
Objetivo	Entretenerse	
Expectativas	Poder acceder a juegos que no sean muy complicados	
Motivación		
Urgencia	Ninguna	
Deseo	Acceso a los juegos fácil con explicaciones claras	
Actitud hacia la tecnología		
Está aprendiendo		

### ESCENARIO 1 PERSONAJE 5

Nombre persona	Raquel Moya	
Objetivo persona	Facilidad a la hora de ver la aplicación.	
<b>Escenario</b>		
<p>Raquel Moya es una apasionada de los juegos clásicos, desgraciadamente tiene problemas visuales, así que accede a la configuración de la aplicación de MultiGames Manía y aumenta el tamaño de letra y activa el modo alto contraste lo cual le facilita la visión del juego.</p>		

### ESCENARIO 2 PERSONAJE 5

Nombre persona	Raquel Moya	
Objetivo persona	Aprender a jugar a un juego nuevo.	
<b>Escenario</b>		
Raquel quiere probar un nuevo juego pero no conoce su funcionamiento, accede a la aplicación, selecciona un juego que cree que le interesa y accede al tutorial, el cual explica paso a paso las reglas y el funcionamiento del mismo.		

# Documento de Visión: MultiGames Manía

---

## Historial de Cambios

---

Fecha	Versión	Descripción	Autor
8/10/2017	1.0	Versión inicial	Grupo 1.4

# Índice

---

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>PROPÓSITO</b>	<b>4</b>
<b>ALCANCE</b>	<b>4</b>
<b>DEFINICIÓN, ACRÓNIMOS, Y ABREVIACIONES</b>	<b>4</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>4</b>
<b>POSICIONAMIENTO</b>	<b>5</b>
<b>OPORTUNIDAD DE NEGOCIO</b>	<b>5</b>
<b>DECLARACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>5</b>
<b>SOLUCIÓN PROPUESTA</b>	<b>6</b>
<b>DESCRIPCIÓN DE USUARIOS Y STAKEHOLDERS</b>	<b>6</b>
<b>RESUMEN DE LOS STAKEHOLDERS</b>	<b>6</b>
<b>RESUMEN DE USUARIOS</b>	<b>7</b>
<b>PERFIL DE LOS STAKEHOLDERS</b>	<b>7</b>
<b>PERFIL DE USUARIOS</b>	<b>7</b>
<b>NECESIDADES CLAVE DE LOS STAKEHOLDERS O USUARIOS</b>	<b>9</b>
<b>RESUMEN DEL PRODUCTO</b>	<b>10</b>
<b>PERSPECTIVA DEL PRODUCTO</b>	<b>10</b>
<b>RESUMEN DE CAPACIDADES</b>	<b>10</b>
<b>SUPUESTOS Y DEPENDENCIAS</b>	<b>11</b>

# 1.Introducción

---

## 1.1. Propósito

Crear una aplicación que agrupe pequeños y populares videojuegos consiguiendo una aplicación que ocupe menos memoria que si se descargan por separado. Además, garantizamos un filtro en los anuncios que aparecen en la aplicación que mostrará sólo contenido adecuado y no se verán de forma intrusiva.

## 1.2. Alcance

La aplicación está dirigida a todo tipo de jugadores, siendo el catálogo bastante accesible y de manera que el peso de la aplicación sea directamente proporcional al número de juegos que el usuario quiera descargar, garantizando además la calidad de los juegos descargados.

Además, queremos que los más pequeños puedan jugar a juegos interesantes y en un entorno seguro, sin anuncios intrusivos y con ausencia de microtransacciones.

## 1.3. Definición, Acrónimos, y Abreviaciones

- Microtransacciones: pequeños pagos que se realizan a través de la aplicación para comprar contenido extra o tiempo de juego.
- Anuncio intrusivo: es aquel anuncio el cual rompe el flujo normal de un juego para mostrar publicidad.

## 1.4. Resumen

Una aplicación de android o escritorio que nos permitirá seleccionar entre varios minijuegos clásicos ( como por ejemplo el Buscaminas, Sudoku, 3 en raya, etc.) que podremos descargar y ejecutar en la misma aplicación a partir de una lista de juegos disponibles que se irá incrementando con el tiempo.

## 2. Posicionamiento

### 2.1. Oportunidad de Negocio

Respecto a la competencia, nosotros dejaríamos la posibilidad de que terceros pudieran añadir juegos suyos a la plataforma, siguiendo unas reglas básicas que nosotros les proporcionamos y deben cumplir los productos. Garantizando de esta forma un entorno seguro para personas que no posean grandes conocimientos de tecnología. Y ofreciendo al usuario una información muy detallada de los juegos disponibles, como puede ser el espacio que ocupa el juego, clasificación de edad recomendada y otra información de interés.

Además, hemos comprobado que las distintas aplicaciones que existen parecidas a la nuestra no funcionan correctamente o difieren de manera ética con lo que el usuario espera.

### 2.2. Declaración del Problema

Los siguientes cuadros detallan los problemas así como los afectados por estos.

<b>El problema de</b>	<i>La invisibilización de los juegos de desarrolladores no muy conocidos y la dificultad de darse a conocer.</i>
<b>Afecta</b>	<i>Desarrolladores de juegos externos.</i>
<b>El impacto del problema es</b>	<i>Menor número de descargas y desconocimiento del producto por parte del público.</i>
<b>Una solución exitosa sería</b>	<i>Una sección dentro de la aplicación que publicite los juegos que saldrán en fechas próximas. Además en cuanto se publique un juego nuevo, automáticamente será accesible por todos los usuarios en la sección de descargas.</i>

<b>El problema de</b>	<i>Desconfianza del usuario sobre las nuevas aplicaciones.</i>
<b>Afecta</b>	<i>Desarrolladores de juegos internos y externos.</i>
<b>El impacto del problema es</b>	<i>Menor número de descargas y desconocimiento del producto por parte del público.</i>
<b>Una solución exitosa sería</b>	<i>Un control mayor sobre el contenido de la aplicación, pasando anteriormente un control de calidad, generando confianza en el usuario.</i>



## 2.3. Solución propuesta

Problema “Invisibilización de los productos”:

- Una sección de novedades.
- Notificaciones a los usuarios cada vez que un nuevo juego se añada a la aplicación.
- Una sección dentro de la aplicación que publicite los juegos que saldrán en fechas próximas.

Problema “Desconfianza del usuario sobre las nuevas aplicaciones”:

- Un control mayor sobre el contenido de la aplicación, pasando anteriormente un control de calidad.
- Posibilidad del usuario para reportar si un juego es inadecuado con una crítica constructiva.
- Eliminar el producto si no supera un mínimo de descargas durante un tiempo a determinar.

## 3. Descripción de Usuarios y Stakeholders

---

### 3.1. Resumen de los stakeholders

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Meteo Games	Empresa desarrolladora de videojuegos	Proporcionar el juego que quieran distribuir
Games Coaster	Desarrollador de videojuegos	Proporcionar el juego que quieran distribuir
RobTop Games	Empresa desarrolladora de videojuegos	Proporcionar el juego que quieran distribuir

## 3.2. Resumen de usuarios

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Genaro Rubio	Niño de 11 años	Jugar con la aplicación de forma segura
Andrea Gómez	Mujer de 23 años	Jugar con la aplicación
Arturo López	Niño de 6 años	Jugar con la aplicación
Juan	Hombre de 35 años	Poder dejar la aplicación a su hijo y sentirse seguro
Raquel Moya	Mujer jubilada de 70 años	Jugar con la aplicación y que sea fácil de entender

## 3.3. Perfil de los Stakeholders

<b>Descripción</b>	Empresas o particulares desarrolladores de juegos.
<b>Responsabilidades</b>	Proporcionar los juegos que vamos a publicar en la aplicación, así como una breve descripción sobre la misma.
<b>Criterios de éxito</b>	Que el número de descargas cumpla las expectativas de la empresa o desarrollador.

## 3.4. Perfil de Usuarios

<b>Descripción</b>	Niños.
<b>Responsabilidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugar los juegos.</li> <li>- Recomendarselo a los amigos.</li> </ul>
<b>Criterios de Éxito</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Divertirse.</li> <li>- Que la aplicación sea segura</li> </ul>

<b>Descripción</b>	Jóvenes.
<b>Responsabilidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugar a los juegos.</li> <li>- Recomendarselo a los amigos.</li> </ul>
<b>Criterios de Éxito</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Divertirse.</li> <li>- Que sus amigos puedan ver las puntuaciones obtenidas en las partidas.</li> </ul>

<b>Descripción</b>	Adultos.
<b>Responsabilidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entretener al niño de forma segura y sin preocupaciones.</li> <li>- Jugar a los juegos.</li> <li>- Recomendarselo a los amigos.</li> </ul>
<b>Criterios de Éxito</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Divertirse</li> <li>- Descansar cuando el hijo está entretenido con la aplicación sabiendo que no va a haber problemas.</li> <li>- Conocer en todo momento el espacio que la aplicación está ocupando en el dispositivo.</li> </ul>

<b>Descripción</b>	Desarrollador de juegos.
<b>Responsabilidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprobar el estado y éxito de su aplicación.</li> </ul>
<b>Criterios de Éxito</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tener la información necesaria para saber cómo va su juego y ver que cumple todos los criterios de calidad.</li> </ul>

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

Necesidad	Prioridad	Incumbe	Solución Actual	Solución propuesta
Jugar a juegos de forma segura.	Alta	Todos los usuarios, principalmente a los más jóvenes.	Pagar la versión de pago de las aplicaciones.	Filtro de anuncios y control de edades.
Comprobar el estado y éxito de la aplicación	Media	Desarrolladores de videojuegos.	No existe.	Información proporcionada por nosotros sobre los datos de la aplicación, por ejemplo, el número de descargas.
Organización de los iconos de juegos y gestión de memoria.	Alta	Todos los usuarios.	Descargarse juegos de forma unitaria.	Empaquetar todo en una única aplicación que gestione todo eso.

## 4. Resumen del producto

---

### 4.1. Perspectiva del Producto

Nuestra aplicación es un producto independiente. El cliente en su entorno utilizara juegos únicos mientras que nuestra aplicación proporciona una gran variedad de juegos en una sola aplicación. El producto no es componente de ningún sistema más grande ni se conecta a otros sistemas externos a él, tendremos un servidor administrado por nosotros en el que se encuentren almacenados todos los juegos y nuestra aplicación descargará los juegos desde ahí.

### 4.2. Resumen de capacidades

Beneficio del Cliente	Características de Soporte
Capacidad de elegir una gran variedad de juegos.	Se dispone de un servidor con una amplia gama de juegos a elegir.
Se eliminan iconos de todos los juegos instalados.	Nuestra aplicación solo tendrá un único icono de aplicación, los juegos se podrán iniciar al abrir la aplicación principal.
No hay anuncios intrusivos ni con contenidos explícitos	Tenemos un filtro para elegir solo los anuncios adecuados.
Se elimina la necesidad de buscar por toda la tienda en busca de buenos juegos.	Nuestra aplicación solo mostrará los juegos más exitosos resultantes de un estudio de mercado.

## 4.3. Supuestos y Dependencias

### **Funcionalidad**

- RNF.1- La aplicación base no deberá ocupar más de 2 MB.
- RNF.2- Cada juego que se descargue no deberá ocupar más de 20 MB.
- RNF.3- La aplicación debe de funcionar correctamente en iOS 6 en adelante y Android 5.5 en adelante.
- RNF.4- Los juegos no deberán quedarse colgados, o si lo hacen que sean el menor número de veces posible.
- RNF.5- Cuando se decida qué juegos se van a descargar, el sistema deberá tener conexión a internet.
- RNF.6- Debe mantener los datos almacenados seguros y encriptados.

### **Usabilidad**

- RNF.7- El plazo máximo para que la aplicación esté en las tiendas de iOS y Android es el 31 de diciembre de 2018.
- RNF.6- La interfaz de los juegos deberá ser escalable, para los dispositivos móviles con pantallas más pequeñas.
- RNF.7- La aplicación debe ser fácil de usar.
- RNF.8- La interfaz debe ser amigable e intuitiva.
- RNF.9- Para la metodología de desarrollo se utilizará la metodología SCRUM.
- RNF.10- La aplicación se realizará con el lenguaje C# con Unity.

### **Confiabilidad**

- RNF.11- Los juegos que se puedan descargar no tendrán derechos de autor.
- RNF.12- Si el juego tiene derechos de autor, es porque se ha llegado a un acuerdo con la compañía que posee los derechos de dicho juego.
- RNF.13- No debe permitir que se instale algún otro tipo de software malicioso.
- RNF.14- Todo juego del sistema debe responder al usuario en menos de 5 segundos.
- RNF.15- La aplicación debe de ser fácil de analizar y modificar para corregir posibles errores.

### **Rendimiento**

- RNF.16- El servidor de descarga deberá responder con una velocidad aceptable, para que el usuario espere lo mínimo al descargarlo.
- RNF.17- El juego será escalable, de forma que mejorarlo o añadir más juegos sea una tarea sencilla.
- RNF.18- Ningún juego consumirá más de 600MB de memoria RAM.

### **Soporte**

RNF.19- El juego recibirá actualizaciones cada 3 meses.

RNF.20- Si se encuentra algún bug, será solucionado en el plazo máximo de 1 semana.

RNF.21- La lista de juegos ofertada se irá modificando según la oferta y demanda de los usuarios.