## Descripción general:

*Nuestra aplicación permite intercambiar favores entre los distintos usuarios a través de nuestra moneda virtual, los grollies. Además, tiene todas las funcionalidades que se pueden esperar de una aplicación moderna y actual.*

## Perspectiva del producto

Nuestra aplicación Logrolling pretende solucionar una buena parte de los problemas cotidianos de la gran mayoría de la gente, en especial, aquellos relativos a la falta de tiempo para realizar determinadas tareas.

Mediante un sistema de intercambio de favores pretendemos estrechar lazos entre los miembros de una comunidad y recompensar a aquellas personas que se presten a ayudar a los demás. Nuestros usuarios podrán demandar o realizar favores a cambio de nuestra moneda de pago, los grollies, y obtener recompensas en forma de premios una vez alcanzada una determinada cantidad de los mismos.

Nuestra aplicación también permite a cualquier empresa que lo desee promocionarse mediante un sistema por el cuál

## 2.2 Funciones del producto

Nuestra aplicación se divide en 4 subsistemas principales, a saber, Usuario, Favores, Premios y compras, y Buscador y geolocalizador.

Subsistema Favores

Subsistema Usuarios

Subsistema Premios y compras

Subsistema Buscador y geolocalizador

## 2.2.1 Usuarios

Los usuarios pueden ser de dos tipos distintos. Distinguimos entre Empresas y Personas. En esta sección nos referiremos a los usuarios-persona como usuarios y los usuarios-empresa como empresa.





Empresas

Usuarios

Las funciones que pueden realizar ambos dentro de la app son ligeramente distintos. La principal diferencia es que las empresas solo pueden demandar favores y no realizarlos. Independientemente, eso queda para la sección de favores. Las funciones comunes de ambos tipos de usuarios son:

|  |  |
| --- | --- |
| Función | Descripción |
| Registro | En un primer instante se le dará la opción al usuario de registrarse en la aplicación. |
| Log-in y log-out | El usuario podrá iniciar y cerrar sesión cuando quiera (aunque esta se mantendrá abierta por defecto) |
| Cambiar Foto de perfil | El usuario pude modificar su foto de perfil |
| Cambiar e-mail | El usuario pude modificar la dirección de correo electrónico de contacto del usuario con la aplicación |
| Cambiar Idioma | El usuario puede modificar el idioma |
| Cambiar contraseña | El usuario podrá cambiar su contraseña o solicitar que le sea recordada |
| Leer normas de uso | El usuario tendrá acceso en todo momento a las normas de uso de la aplicación |
| Conectarse con Facebook | El usuario podrá conectar su cuenta en la app con su cuenta de Facebook |

## 2.2.1 Favores

Los usuarios pueden demandar o realizar favores según sus necesidades o disponibilidad. Sus funciones son:

|  |  |
| --- | --- |
| Función | Descripción |
| Publicar un favor/favor múltiple | Un usuario podrá publicar un favor (una necesidad) ofreciendo una retribución (en *grollies*) estandarizada con el objetivo de que otro usuario lo realice. |
| Ofrecer un favor/favor múltiple | Un usuario puede ofrecer un favor esperando una compensación concreta (en *grollies*). A la hora de realizar un recado un usuario podrá establecer la opción de que no solo uno, sino varios, soliciten su ayuda. |
| Realizar favor | Un usuario puede adjudicarse un favor con la motivación de obtener una retribución (en grollies) tras su realización. |
| Atribuirse favor | Un usuario que necesite un favor ya ofrecido podrá reservarlo, para llevarlo a cabo. |
| Chat | Los usuarios se podrán comunicar a través de un chat privado para concretar detalles del favor a realizar y la forma. |
| Demandar favor (empresa) | Una empresa puede solicitar un favor a cambio de una compensación en grollies al igual que el resto de usuarios pero no puede realizar ningún favor |
| Poner tiempo de entrega | El usuario que demanda un favor puede establecer un límite de tiempo en el que quiere que se le haga el favor |
| Negociar Grollies | Cualquier usuario puede negociar el precio de un favor con la persona o empresa que lo demanda |

## 2.2.1 Premios y compras

Los usuarios pueden adquirir paquetes de moneda virtual o intercambiarlos por premios según las siguientes funciones:

|  |  |
| --- | --- |
| Función | Descripción |
| Compra de *grollies* | Los usuarios podrán ingresar dinero en la aplicación para recibir *grollies* a cambio. |
| Intercambiar *grollies* por premios | Si el usuario tiene suficientes grollies podrá intercambiarlos por premios de Amazon. |

## 2.2.1 Buscador y geolocalizador

Los usuarios podrán filtrar la búsqueda de favores de dos maneras:

|  |  |
| --- | --- |
| Función | Descripción |
| Buscar favores | Un usuario puede buscar favores por su nombre en un buscador de la app |
| Buscar favores cerca | Un usuario puede buscar favores filtrando según la distancia a su localización o a otra que selecciones |

## 2.3 Características del usuario

Nuestro proyecto está orientado a la obtención de diferentes recompensas por la realización de distintos favores publicados por otros usuarios. Por ello la aplicación está destinada a un público general, en especial aquellas personas que puedan ofrecer parte de su tiempo para ayudar a otras personas, y a aquellas que necesitadas de tiempo por el exceso de actividades en su día a día.

En un primer momento pude ser muy beneficioso desarrollarla en un ámbito universitario donde abundan ambos tipos de usuarios prototípicos.

El manejo de la aplicación requerirá nociones básicas de uso de dispositivos electrónicos, pero, además, se desarrollará usando interfaces sencillas que no sean ningún obstáculo para cualquier tipo de colectivo no acostumbrado al uso de la tecnología.

## 2.4 Restricciones

**2.4.1 Restricciones legales:** Tras una consulta de carácter jurídico, supimos que es ilegal desarrollar una aplicación que acepte pagos a cambio de una moneda virtual con la intención de posteriormente retirar esta moneda virtual como dinero real. Es por ello por lo que ofrecemos la posibilidad de reembolsar el dinero invertido mediante premios y regalos.

**2.4.2 Restricciones técnicas:**

* Nuestra aplicación está destinada a usuarios Android, aunque no descartamos una versión iOS y otra de escritorio para el futuro.
* La aplicación debe estar programada en Java
* La base de datos debe soportar el acceso de una cantidad considerable de dispositivos que accedan a la aplicación de manera simultánea.

**2.4.3 Restricciones de proyecto:** Nuestra aplicación deberá ser accesible para cualquier persona por lo que debe tener una interfaz intuitiva.

## 2.5 Supuestos y dependencias

Algunos factores que pueden afectar los requerimientos del sistema son entre otros: agregar nuevas funcionalidades a las ya existentes o la utilización de un lenguaje de programación distinto a Java para la realización de los futuros requerimientos.

El usuario deberá tener un dispositivo con sistema operativo de Android Lollipop 5.0 o posterior con los servicios de Google. También se va a necesitar conexión con internet y que el usuario tenga instalada una versión suficientemente actualizada de Google Maps.

## 2.6 Requisitos futuros

En un futuro se nos podría demandar la ampliación de las funcionalidades de la aplicación pero más a corto plazo sería preferible centrarse en poder lanzar la aplicación para otros sistemas operativos.