

Documento de Visión: Don't forget me

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
06/11/19	1	Versión Inicial	Álvaro, Lidia, Natalia

Índice

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. PROPÓSITO	5
1.2. ALCANCE	5
1.3. DEFINICIÓN, ACRÓNIMOS, Y ABREVIACIONES	5
1.4. RESUMEN	5
2. POSICIONAMIENTO	6
2.1. OPORTUNIDAD DE NEGOCIO	6
2.2. DECLARACIÓN DEL PROBLEMA	6
2.3. SOLUCIÓN PROPUESTA	7
3. DESCRIPCIÓN DE USUARIOS	7
3.1. RESUMEN DE LOS USUARIOS	7
3.2. PERFIL DE LOS USUARIOS	9
3.3. NECESIDADES CLAVE DE LOS USUARIOS	9
4. RESUMEN DEL PRODUCTO	10
4.1. PERSPECTIVA DEL PRODUCTO	10
4.2. RESUMEN DE CAPACIDADES	11
4.3. SUPUESTOS Y DEPENDENCIAS	12

1.Introducción

1.1. Propósito

Este documento proporciona una visión sobre el proyecto “Don’t Forget Me” desarrollado para la asignatura “Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos (DES)”.

1.2. Alcance

En principio, la aplicación será accesible a nivel mundial y se intentará que esté disponible en el mayor número posible de países y en el mayor número posible de idiomas. Con respecto al público objetivo, la aplicación estará orientada a cualquier usuario, aunque sobre todo, se centrará en personas que suelen olvidarse en sus casas cosas que necesitan llevar, gente despistada que necesita que alguien (o algo) les recuerde constantemente lo que tiene que llevarse a un determinado sitio. También a la gente que viaja mucho, ya sea por trabajo o por placer, que suelen llevar mucho equipaje y necesitan cierta organización sobre el mismo. Por último, también puede resultar útil a personas extremadamente meticulosas en su organización.

Con respecto a las plataformas, esta aplicación tiene sentido en dispositivos móviles, al fin y al cabo es una de las pocas cosas que casi siempre solemos llevar encima cuando salimos de casa. Por este motivo, la aplicación deberá estar disponible para los principales sistemas operativos móviles: **Android e iOS**.

1.3. Resumen

“Don’t forget me” es una aplicación móvil que permite a los usuarios crear listas con los objetos que necesitarán llevar consigo a un determinado evento, ya sea al salir de casa, ir al trabajo, un viaje, etcétera. Para cada una de las listas se deberá programar una fecha y hora en la que se efectuará la salida. A dicha hora, la aplicación avisará al usuario de una forma similar a la alarma del móvil, para que revise cada una de las cosas que ha colocado en la lista. En la pantalla, aparecerán uno por uno todos los objetos indicados y para cada uno de ellos, deberá confirmar que lo lleva consigo. Por último, la aplicación también permite configurar listas predefinidas (por ejemplo, en lugar de crear a mano una lista con los objetos que necesitas para una acampada, podrás establecer directamente una lista predefinida que contiene objetos que suelen ser necesarios para ese tipo de eventos).

2. Posicionamiento

2.1. Oportunidad de Negocio

Actualmente las aplicaciones más similares a nuestra propuesta se centran en el recordatorio de eventos o tareas que los usuarios apuntan para no olvidar realizarlas. Con otras aplicaciones simplemente se pueden redactar listas de cualquier tipo pero sin integrar la funcionalidad por la cual el usuario es capaz de verificar si ha cumplido esas tareas o si dispone de esos elementos. En ambos casos la principal característica reside en la generalidad de los conceptos con los que trabajan estas aplicaciones. En cambio nuestra aplicación está enfocada en permitir al usuario redactar diversos listados de objetos materiales con el objetivo de no olvidarse de ninguno de ellos. Asimismo nuestra aplicación integra un sistema de notificaciones que permite verificar si disponemos de todos los elementos apuntados con un tiempo de antelación suficiente y proporcional a la hora de salida que haya establecido el usuario.

Otra de las funcionalidades que se incluye en nuestro proyecto consiste en anotar en qué compartimento se encuentra cada uno de los objetos necesarios que hemos incluido en una lista. De este modo el usuario podrá encontrar cualquier objeto rápidamente con tan solo echarle un vistazo a la aplicación.

2.2. Declaración del Problema

El siguiente cuadro detalla el problema así como los afectados por este.

El problema de	<i>Olvidarse algo que necesitabas cuando sales de casa.</i>
Afecta	<i>Casi cualquier persona se ha enfrentado a este problema alguna vez en su vida.</i>
El impacto del problema es	<i>Depende de la importancia que tenga el objeto que has olvidado. Puede ser algo relativamente inocente (como olvidarse el paraguas) o algo más importante (como olvidarse los documentos necesarios para una reunión de empresa).</i>
Una solución exitosa sería	<i>Aquella que evite que los usuarios se vean involucrados en la tesitura de necesitar urgentemente un objeto que han olvidado en un sitio concreto.</i>

2.3. Solución propuesta

La solución que proponemos para este problema consta de una aplicación para el móvil en la que los usuarios podrán configurar listas en las que indicarán todos los objetos que necesitan llevar consigo antes de salir de casa. Además, dichas listas incorporarán un recordatorio que deberá ser programado a la misma hora en la que se tenga previsto realizar la salida. Dicho recordatorio obligará a los usuarios a comprobar que llevan todo los objetos especificados, uno por uno.

Sin embargo, esta no es la única solución. Otras posibles soluciones alternativas a nuestro problema son:

- Una mochila dividida en compartimentos en los que en cada compartimento incluye un sensor que nos detecte si está o no el objeto, y también podamos programar qué objeto va a en cada compartimento de tal forma que al detectar que dicho objeto no está en ese compartimento, nos notifique. → El principal problema que se puede presentar a esta alternativa es que los costes de producir una mochila así serían muy elevados, los sensores pueden que no sean del todo precisos, y la mochila puede que no sea la más estética y esto puede decrementar su uso.
- Un dispositivo colocado en la puerta de tu casa que nos obligue a comprobar la lista de objetos que tengamos que llevar en ese momento antes de salir, de tal forma que no se nos olvide nada dentro de casa. → El principal problema que se presenta es que este dispositivo puede llegar a molestar a las personas que también residan en la misma casa y que no sean usuarias de la aplicación.
- Pegatina NFC para cada objeto necesario que indique, en todo momento, dónde se encuentra y la distancia a la que estamos de él. Si el usuario va a salir y el sensor detecta que no lleva el objeto que ha incluido en su lista, le alertará emitiendo algún tipo de sonido para hacerle saber que se lo ha dejado olvidado. → Deberíamos tener un NFC colocado en cada uno de los objetos que poseemos y también sincronizado con nuestra aplicación por lo que también es poco viable.

3. Descripción de Usuarios

Este capítulo proporciona una visión general de las partes interesadas, sus intereses y los problemas que ven solucionados por la solución propuesta. Cabe destacar que los únicos individuos que presentan un potencial interés en este proyecto son los usuarios finales.

3.1. Resumen de los usuarios

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Usuarios despistados y olvidadizos.	Usuarios que se olvidan de llevarse el material necesario para su día a día o que son demasiado despistados como para recordar los objetos que deben de llevarse.	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar diversos listados con todos los objetos que necesite para cada una de las actividades que realice. ● Asimismo deberá de asignar a cada actividad el horario en el que comienza para que la aplicación sea capaz de notificar con suficiente tiempo de antelación para comenzar con la verificación. ● Comprobar que realmente no se olvida de ninguno de los objetos que ha apuntado.
Usuarios que viajan a menudo.	Personas que realizan viajes con bastante frecuencia y necesitan controlar el material que deben incluir para cada viaje.	<ul style="list-style-type: none"> ● Listar los objetos necesarios que debe incluir en su maleta. ● Asignar un hora en la que partirá hacia la estación o el aeropuerto para comenzar su viaje. ● Verificar que realmente no se olvida de ningún material que haya anotado en la lista.
Usuarios meticulosos.	Personas con una gran necesidad de control y organización sobre el material del que disponen.	<ul style="list-style-type: none"> ● Confeccionar tantas listas como necesite con los elementos requeridos para cada una de ellas. ● Asignar un horario en el que comience la actividad relacionada con cada lista para que la aplicación pueda notificarle con suficiente tiempo.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Confirmar junto con la aplicación que lleva todo el material que haya apuntado para realizar la tarea asignada a dicha lista.
--	--	---

3.2. Perfil de los Usuarios

Descripción

Esta aplicación está dirigida a personas que necesitan controlar si llevan todo el material necesario para sus actividades. Por lo tanto los usuarios pueden poseer diversas cualidades, como ser olvidadizo u organizativo, o tener diversas necesidades, como viajar periódicamente por motivos laborales.

Responsabilidades

Confeccionar listas con los objetos necesarios dependiendo de las actividades con las que se asocien. Asimismo deberá de aportar un horario en el que comienza dicha tarea para que la aplicación le notifique y le ayude a verificar, uno por uno, si lleva todos los objetos que ha apuntado.

Criterios de Éxito

- La aplicación permite asociar una hora de comienzo a cada lista con el fin de notificar al usuario con suficiente tiempo y realizar una comprobación conjunta en la que se verifique que no se ha olvidado ningún material.
- Listas predefinidas para realizar recomendaciones de objetos imprescindibles para la actividad asociada.
- Posibilidad de visualizar en la aplicación dónde se encuentra cada uno de los objetos que están guardado en tu mochila o bolso.

3.3. Necesidades clave de los usuarios

Necesidad	Prioridad	Incumbe	Solución Actual	Solución propuesta
Llevarse el material necesario para una actividad.	Muy alta.	Usuarios.	Listas en papel, aplicaciones generales para anotar cualquier cosa o aplicaciones de recordatorios de tareas.	Aplicación específica para realizar diversos listados de objetos, con listas predefinidas para recomendar elementos relevantes para la actividad a realizar. Además se podrá vincular cada lista a un horario en el que comienza dicha actividad y verificar junto con el usuario que lleva cada uno de los materiales apuntados.
Encontrar rápidamente cualquier objeto.	Alta.	Usuarios.	Búsqueda manual registrando todos los bolsillos de la mochila.	Servicio que le permita anotar en qué compartimento se guarda cada elemento que necesite.

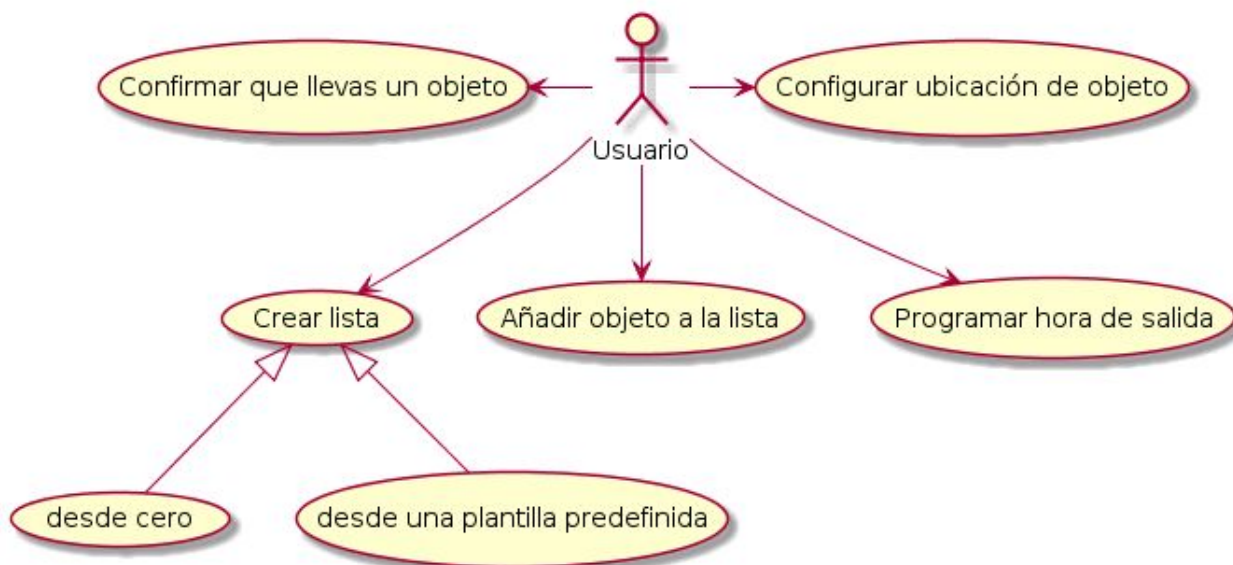
4. Resumen del producto

4.1. Perspectiva del Producto

Nuestro proyecto consiste en desarrollar una aplicación móvil que posibilite la redacción, por parte de los usuarios, de listas de objetos que son relevantes para realizar una tarea determinada así como incluir otros elementos relevantes para la actividad que se encuentran en un conjunto de listas predefinidas. Todos los listados, tanto los predeterminados como los redactados por el usuario, serán almacenados en una base de datos a la cual se accede mediante una *API REST*. Así, mediante este servicio, se podrá añadir más listas, modificar las ya existentes incluyendo o borrando elementos, asignarle el horario de comienzo de la actividad, eliminarlas o modificar el estado de los objetos al verificar si el usuario los lleva consigo. Igualmente en esta base de datos se podrá almacenar el compartimento en el que se encuentran cada uno de los objetos incluidos en la mochila. De este modo la aplicación solo deberá acceder al registro correspondiente a la lista y generar un mapa representando dónde se encuentra cada uno de los elementos del listado.



4.2. Resumen de capacidades



4.3. Supuestos y Dependencias

A continuación se presenta una lista con algunos de los requisitos no funcionales más relevantes para nuestra aplicación.

- **Robustez.**
 - Debe haber consistencia en los resultados originados por las acciones del usuario. Prioridad muy alta.
 - Capacidad de la aplicación para estar operativa en cualquier momento. Prioridad muy alta.
 - Capacidad de recuperarse ante fallos e informar al usuario del problema de manera clara así como de las posibles soluciones, si las hubiese. Prioridad muy alta.
 - Realizar copias de seguridad de la base de datos de manera periódica. Prioridad alta.
 - Posibilidad de que los usuarios envíen formularios con los errores que descubran. Prioridad media.
- **Facilidad de uso.**
 - La aplicación debe ser intuitiva y fácil de utilizar. Prioridad muy alta.
 - Minimizar el número de pasos que el usuario debe realizar para utilizar cualquier funcionalidad de la aplicación. Prioridad alta.
 - Proporcionar una guía sencilla y rápida al comienzo de cada funcionalidad de la aplicación para el caso en que el usuario acceda por primera vez. Prioridad baja.
- **Rendimiento.**
 - La aplicación debe de realizar las operaciones con la base de datos lo más rápidamente posible y en tiempo real. Prioridad muy alta.
 - El tiempo de respuesta asociado a cualquier acción del usuario debe ser mínimo para poder proporcionarle la respuesta de manera rápida. Prioridad alta.
 - La aplicación debe actualizar las listas predefinidas de objetos de forma que se muestre siempre la versión actual para todos los usuarios.
- **Escalabilidad.**
 - Facilidad para incorporar nuevas funcionalidades a la aplicación. Prioridad alta.
 - Posibilidad de cambiar el diseño de la aplicación sin que afecte a sus funcionalidades. Prioridad alta.
- **Facilidad de mantenimiento.**
 - Máxima modularidad. Prioridad alta.
 - Automatización del testeo de las funcionalidades de la aplicación. Prioridad media.
 - Documentación de todas las funcionalidades orientada al desarrollador. Prioridad media.