

Documento de Visión: iCancha

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor

Índice

1. INTRODUCCIÓN	Error! Bookmark not defined.
1.1. PROPÓSITO	5
1.2. ALCANCE	5
1.3. DEFINICIÓN, ACRÓNIMOS, Y ABREVIACIONES	5
1.4. RESUMEN	Error! Bookmark not defined.
2. POSICIONAMIENTO	5
2.1. OPORTUNIDAD DE NEGOCIO	6
2.2. DECLARACIÓN DEL PROBLEMA	6
2.3. SOLUCIÓN PROPUESTA	7
[PROPORCIONAR POSIBLES SOLUCIONES ALTERNATIVAS QUE LAS PARTES INTERESADAS CONSIDERAN VIABLE. ENUMERE ESTAS ALTERNATIVAS, AGRUPADOS POR LAS PARTES INTERESADAS, Y PROPORCIONAR UNA VISIÓN GENERAL DE SU FUERZA Y SU DEBILIDAD (DESDE LA PERSPECTIVA DE QUE LAS PARTES INTERESADAS)].	7
3. DESCRIPCIÓN DE USUARIOS Y STAKEHOLDERS	7
3.1. RESUMEN DE LOS STAKEHOLDERS	8
3.2. RESUMEN DE LOS USUARIOS	9
3.3. PERFIL DE LOS STAKEHOLDERS	9
3.4. PERFIL DE LOS USUARIOS	13

3.5. NECESIDADES CLAVE DE LOS STAKEHOLDERS O USUARIOS	14
4. RESUMEN DEL PRODUCTO	15
4.1. PERSPECTIVA DEL PRODUCTO	15
4.2. RESUMEN DE CAPACIDADES	15
4.3. SUPUESTOS Y DEPENDENCIAS	Error! Bookmark not defined.

1.Introducción

1.1. Propósito

Este documento propone la visión del proyecto iCancha para el equipo de desarrollo para prácticas. De esta manera todo el equipo tendrá la misma visión del proyecto.

1.2. Alcance

Como mínimo se alcanzarán los objetivos de organizar eventos para los deportes principales, valoración de organizadores y participantes, y valoración de rendimiento deportivo, es decir, la parte de la funcionalidad de organizar eventos para cualquier deporte se realizará si se lleva un buen ritmo en el desarrollo del proyecto.

1.3. Definición, Acrónimos, y Abreviaciones

CanchaPoints: será un sistema de puntos que se usa en la app para valorar el rendimiento deportivo y servirá para colocar a los usuarios en los rankings de los diferentes deportes.

1.4. Resumen

El proyecto a desarrollar se llama iCancha. Trata el problema de las personas que deseen practicar deporte en grupo pero no pueden por falta de personas en su círculo cercano, desconocimiento de la forma de practicarlo, etc.

2.Posicionamiento

2.1. Oportunidad de Negocio

Esta app sería una solución dado que trata el problema de falta de participantes en eventos deportivos y la necesidad de un usuario de practicar deportes nuevos de grupo, aportando un extra de alimentar la competitividad entre los usuarios con el sistema de medición de rendimiento deportivo en base a la opinión de los participantes.

2.2. Declaración del Problema

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

1.

El problema de	Falta de participantes en un evento deportivo
Afecta	Peñas deportivas y usuarios individuales
El impacto del problema es	No realización del evento deportivo por un tiempo indeterminado
Una solución exitosa sería	Que se pueda realizar el evento deportivo sin falta de participantes

2.

El problema de	No realización de nuevos deportes
Afecta	Personas no practicantes del deporte
El impacto del problema es	No práctica del mismo
Una solución exitosa sería	Poder realizar nuevos deportes

3.

El problema de	Mala experiencia de un participante por practicar deporte con gente de un nivel muy dispar
Afecta	Peñas deportivas y usuarios individuales
El impacto del problema es	Mala experiencia
Una solución exitosa sería	Saber el rendimiento deportivo de los participantes

2.3. Solución propuesta

- Solución al problema 1: Encontrar participantes con voluntad de participar en el evento
- Solución al problema 2: Encontrar participantes para permitir la práctica de nuevos deportes en grupo
- Solución al problema 3: Enseñar mediante un sistema de valoraciones de otros participantes el nivel del participante que estará presente en un evento

3.Descripción de Usuarios y Stakeholders

3.1. Resumen de los stakeholders

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Usuarios	Son las personas que van a usar la aplicación para crear o unirse a eventos deportivos.	Crear eventos, apuntarse a partidos, personarse en los eventos, comunicar incidencias, valorar la experiencia
Empresas con instalaciones deportivas	Son empresas externas que pueden usar la aplicación para alquilar sus instalaciones.	Publicar disponibilidad de instalaciones y gestionar reservas
Patrocinadores	Son marcas que ponen dinero y premios a cambio de publicidad en la aplicación.	Llegar a acuerdos comerciales y proporcionar financiación o premios.
Programadores	Son los trabajadores que han formado parte de la creación del código de la aplicación.	Desarrollar nuevas funciones, corregir errores, actualizar la app y mantener un buen nivel de seguridad.
Proveedores de servicios IT	Son las empresas externas que suministran la infraestructura de la app (base de datos y servidores).	Mantener operativa la infraestructura y asegurar la completa disponibilidad de los servicios.
Administradores	Son las personas responsables de gestionar y moderar el contenido de la plataforma, resolver conflictos y supervisar el correcto funcionamiento.	Moderar y verificar eventos, gestionar reportes, mediación ante conflictos y aplicar políticas.

3.2. Resumen de los usuarios

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Usuario participante	Persona que se registra en la app para apuntarse a eventos y partidos, buscar actividades deportivas.	Apuntarse a eventos, confirmar asistencia, valorar actividades, comunicarse con otros usuarios.
Usuario organizador	Persona que crea y gestiona partidos, grupos y eventos deportivos.	Crear eventos, gestionar participantes, definir reglas, cancelar/modificar eventos, resolver incidencias.
Administrador de instalación	Perfil vinculado a empresas o propietarios de instalaciones deportivas, encargado de la gestión de reservas.	Publicar disponibilidad, aceptar/cancelar reservas, gestionar incidencias de las instalaciones.
Moderador	Usuario con permisos especiales para controlar el buen uso de la plataforma y resolver conflictos.	Moderar comentarios, resolver disputas, gestionar reportes, bloquear usuarios.

3.3. Perfil de los Stakeholders

Usuarios de la aplicación:

Descripción	Personas que usan la aplicación para crear, participar y gestionar eventos deportivos.
Responsabilidades	<p>Utilizar la app para apuntarse o crear eventos.</p> <p>Valorar actividades y reportar incidencias.</p> <p>Invitar o recomendar nuevas funciones.</p>

Criterios de éxito	El sistema permite organizar y unirse fácilmente a eventos.
	Los usuarios tienen buena experiencia, lo recomiendan y participan activamente.
	La aplicación mantiene un crecimiento estable de usuarios.

Empresas con instalaciones deportivas

Descripción	Entidades que ofrecen espacios deportivos y gestionan su alquiler mediante la app.
Responsabilidades	Publicar oferta de instalaciones y gestionar reservas. Mantener actualizada la información y resolver incidencias sobre los espacios.
Criterios de éxito	La tasa de ocupación de las instalaciones aumenta. Las reservas se gestionan fácilmente y sin conflictos. Las empresas reciben valoraciones positivas y repetición de clientes.

Patrocinadores:

Descripción	Marcas que financian eventos o promociones deportivas dentro de la app a cambio de visibilidad.
Responsabilidades	Definir campañas publicitarias y aportar financiación/premios. Validar contenido promocional y monitorizar el impacto de sus acciones..
Criterios de éxito	Las campañas generan mayor interacción y visibilidad entre usuarios. Se incrementan las menciones y el reconocimiento de la marca. El retorno de inversión es medible y positivo.

Programadores:

Descripción	Profesionales encargados del desarrollo, mantenimiento y mejora continua de la app.
Responsabilidades	Implementar nuevas funcionalidades y corregir errores. Mantener la seguridad, escalabilidad y calidad técnica del sistema.
Criterios de éxito	El sistema es estable y fácil de mantener. Las nuevas versiones resuelven necesidades sin generar fallos. El feedback de usuarios y stakeholders es positivo.

Proveedores de servicios IT:

Descripción	Empresas que gestionan servidores, base de datos y soporte técnico para la app.
Responsabilidades	Mantener la infraestructura disponible, segura y escalable. Realizar backups y asegurar la continuidad del servicio.
Criterios de éxito	El sistema nunca presenta caídas significativas. El soporte técnico resuelve incidencias rápidamente. La infraestructura responde bien ante el aumento de usuarios.

Administradores:

Descripción	Personas con control sobre la plataforma, responsables de moderación y gestión interna.
Responsabilidades	Moderar contenido, gestionar reportes y resolver conflictos. Supervisar el correcto funcionamiento y aplicar políticas internas.
Criterios de éxito	La plataforma mantiene un ambiente seguro y respetuoso.

Los procesos de moderación son ágiles y eficientes.

Los usuarios perciben transparencia y eficacia ante problemas.

3.4. Perfil de los Usuarios

Usuario participante:

Descripción	Persona que utiliza la aplicación para buscar, apuntarse y participar en partidos y eventos deportivos creados por otros usuarios.
Responsabilidades	<p>Inscribirse en partidos y eventos disponibles.</p> <p>Confirmar asistencia y facilitar su perfil deportivo.</p> <p>Calificar los eventos y reportar incidencias, si las hubiese.</p>
Criterios de Éxito	<p>El usuario encuentra eventos acordes a sus intereses de manera sencilla.</p> <p>Su participación es fluida y obtiene valor de la experiencia.</p> <p>Repite el uso, recomienda la plataforma y contribuye con valoraciones.</p>

Usuario organizador:

Descripción	Persona que crea y gestiona partidos, actividades o eventos deportivos dentro de la aplicación.
Responsabilidades	<p>Crear partidos y gestionar los detalles del evento (fecha, lugar, reglas).</p> <p>Confirmar participantes, modificar o cancelar eventos si es necesario.</p>

	Resolver dudas de los asistentes y actualizar la información relevante.
Criterios de Éxito	<p>El evento se organiza de forma eficiente y sin conflictos.</p> <p>Los participantes valoran positivamente la gestión y comunicación.</p> <p>El organizador logra llenar las plazas y repetir eventos.</p>

Administrador de instalación:

Descripción	Perfil de empresa o responsable de instalaciones deportivas que gestiona el espacio donde se desarrollan los eventos.
Responsabilidades	<p>Publicar disponibilidad, aceptar o rechazar reservas.</p> <p>Gestionar incidencias relacionadas con las instalaciones.</p> <p>Confirmar condiciones de uso y mantener actualizada la información.</p>
Criterios de Éxito	<p>Las reservas se gestionan eficazmente y los participantes están satisfechos.</p> <p>La instalación experimenta mayor ocupación y recibe buenas valoraciones.</p> <p>El flujo de información es claro y contribuye al buen desarrollo de los eventos.</p>

Moderador:

Descripción	Usuario con privilegios especiales encargado de supervisar la actividad en la plataforma, gestionar reportes y mantener un ambiente seguro y respetuoso en la app.
Responsabilidades	<p>Revisar y moderar comentarios, valoraciones y contenidos generados por los usuarios.</p> <p>Atender reportes y resolver disputas entre participantes u organizadores.</p>

Aplicar sanciones o restricciones cuando se infrinjan las normas, y velar por el cumplimiento de las políticas de uso.

Criterios de Éxito

La plataforma se mantiene libre de comportamientos inapropiados, spam o abusos.

Los usuarios confían en los mecanismos de moderación y reportan incidentes para su resolución.

Las disputas se gestionan rápida y eficazmente, contribuyendo al buen ambiente de la comunidad.

3.5. Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios

Necesidad	Prioridad	Incumbe	Solución Actual	Solución propuesta
Organizar y apuntarse fácilmente a eventos	Alta	Usuario participante	Grupos informales en WhatsApp, llamadas	App intuitiva, búsqueda y registro automatizado
Gestión eficaz de reservas de instalaciones	Alta	Administración. instalación	Llamadas, hojas Excel, mostrador	Plataforma integrada con calendario y pagos seguros
Resolver disputas y moderar la comunidad	Media	Moderador	Moderación manual, reportes sin seguimiento	Sistema de reportes centralizado y panel de control
Promocionar eventos y obtener visibilidad	Media	Organizador, patrocinador	Difusión boca a boca, redes sociales	Publicidad directa en la app y campañas integradas
Recibir soporte técnico y estabilidad del sistema	Alta	Todos	Contacto lento por email, incidencias sin trazabilidad	Soporte centralizado, monitorización y comunicación transparente

Proteger personales privacidad	datos y	Alta	Usuario, empresa	Contraseñas poco seguras, datos dispersos	Acceso centralizada completo	seguro, y	gestión cifrado
--------------------------------------	------------	------	---------------------	--	------------------------------------	--------------	--------------------

4. Resumen del producto

4.1. Perspectiva del Producto

iCancha es una aplicación móvil diseñada para facilitar que personas interesadas en practicar deporte en grupo puedan encontrar compañeros y organizar actividades deportivas informales. El producto trata el problema de la falta de participantes, la dificultad para coincidir en horarios y el desconocimiento de lugares o grupos disponibles para jugar.

iCancha se presenta como una solución independiente, aunque hace uso de servicios externos como geolocalización y notificaciones móviles. A diferencia de plataformas generalistas (como Meetup) o apps deportivas centradas solo en reservas de pistas, iCancha se centra exclusivamente en la creación de eventos deportivos colaborativos entre usuarios.

La aplicación permite registrar usuarios, crear eventos deportivos, unirse a encuentros existentes y valorar la experiencia, integrando un sistema de reputación similar al de BlaBlaCar aplicado al ámbito deportivo.

4.2. Resumen de capacidades

Funcionalidades esenciales:

- Registro e inicio de sesión de usuarios.
- Creación de eventos deportivos indicando deporte, ubicación, fecha/hora y número de participantes.
- Búsqueda de eventos deportivos cercanos mediante filtros.
- Unirse a eventos disponibles.
- Sistema de valoraciones entre usuarios (organizador y participantes).
- Visualización del perfil de usuario y nivel deportivo.

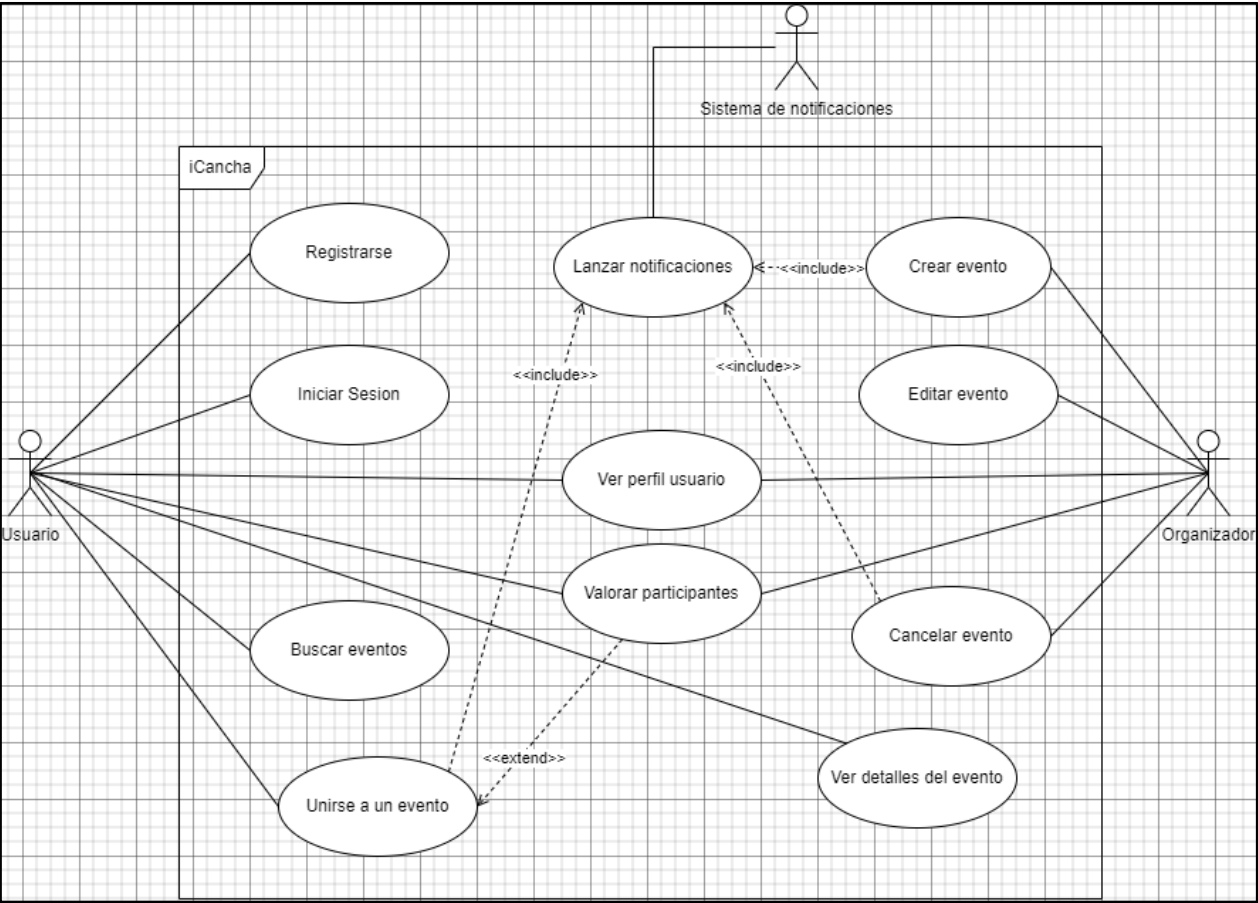
Funcionalidades importantes:

- Sistema de notificaciones para recordar eventos o avisar de cambios.
- Mensajería interna entre participantes del evento.
- Historial de actividades realizadas.

Funcionalidades opcionales:

- Recomendación de eventos según deporte habitual o ubicación.
- Integración con sistemas de mapas para visualizar la posición exacta.
- Gamificación (logros, niveles, insignias).

Diagrama de Casos de Uso



4.3. Supuestos y Dependencias

A continuación se describen los principales requisitos no funcionales, así como las dependencias y supuestos asumidos durante el diseño de la aplicación.

Usabilidad y Accesibilidad

La aplicación deberá de ser intuitiva, clara y accesible para distintos usuarios, tanto para las nuevas generaciones que están más puestas en las nuevas tecnologías, como para generaciones mayores que no están tan familiarizados. Para ello, se priorizará la legibilidad y la navegación sencilla.

Rendimiento y Fiabilidad

El sistema ofrecerá tiempos de respuesta rápidos en operaciones habituales y normalmente usadas. Además, el sistema deberá mantener la consistencia de los datos ante posibles fallos de red y garantizar un funcionamiento estable en múltiples plataformas, principalmente en Android.

Escalabilidad y Mantenibilidad

El sistema se diseñará de manera modular y escalable para que permita incorporar nuevas funcionalidades o corregir errores de manera localizada sin afectar el rendimiento. Además, el código deberá de estar documentado y estructurado siguiendo las buenas prácticas.

Dependencias y Supuestos

iCancha dependerá de distintos servicios externos. En primer lugar, necesitará contar con servicios de geolocalización (Google Maps o similar) para mostrar las ubicaciones de los distintos eventos deportivos disponibles.

Además, deberá contar con servicios de notificaciones para los recordatorios de eventos, y de una conexión a internet para sincronizar la información entre el usuario y el servidor y que la información esté siempre actualizada.

Por otro lado, suponemos que los usuarios disponen de conexión a internet y de un dispositivo móvil compatible con la aplicación. También suponemos que los usuarios usarán la aplicación con buenos fines y no para un uso inapropiado. Por último, se asume que el servidor estará disponible de manera continua.