

Documento de Visión: Habla Español

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor

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	7
2.1. OPORTUNIDAD DE NEGOCIO	7
2.2. DECLARACIÓN DEL PROBLEMA	7
2.3. SOLUCIÓN PROPUESTA	8
3. DESCRIPCIÓN DE USUARIOS Y STAKEHOLDERS	9
3.1. RESUMEN DE LOS STAKEHOLDERS	9
3.2. RESUMEN DE LOS USUARIOS	10
3.3. PERFIL DE LOS STAKEHOLDERS	11
3.4. PERFIL DE LOS USUARIOS	11
3.5. NECESIDADES CLAVE DE LOS STAKEHOLDERS O USUARIOS	12
4. RESUMEN DEL PRODUCTO	13
4.1. PERSPECTIVA DEL PRODUCTO	13

4.2. RESUMEN DE CAPACIDADES	13
------------------------------------	-----------

4.3. SUPUESTOS Y DEPENDENCIAS	14
--------------------------------------	-----------

1.Introducción

1.1. Propósito

A lo largo de este documento se desea mostrar la visión general de la aplicación “Habla Español”, la cual va a ser desarrollada por nuestro grupo académico en la asignatura de Desarrollo de Sistemas Software Interactivos al largo del primer cuatrimestre del año lectivo 2018/2019.

Se mostrará cual es el objetivo de la aplicación y el porqué de su desarrollo, además de los usuarios prioritarios a los cuales irá dirigida y que problemáticas pretende resolver.

1.2. Alcance

Se pretende que la aplicación “Habla Español” sea un cuadernillo guía de conversación electrónico, disponible para múltiples plataformas móviles. Tal como una guía impresa, su funcionalidad base será mostrar al usuario con dificultades con el idioma español la traducción escrita de frases, expresiones y palabras útiles del día a día, del español a su idioma y viceversa. Además, permitirá oír la pronunciación de las palabras españolas de forma que ayude a los usuarios a superar de inmediato sus dificultades de pronunciación del idioma. Adicionalmente, estas funcionalidades podrán trabajar en su totalidad sin conexión a la Internet, de modo a que la aplicación parezca aún más un cuadernillo guía de conversación impreso.

La herramienta no será un traductor global de idiomas como *Google Translate* o *Microsoft Translator*, ni tampoco un diccionario de una lengua específica. No se destina a hacer traducciones complejas, se enfocará en oraciones y palabras útiles en contextos usuales de viajes y vida cotidiana, ya sea en el aeropuerto, estación de ferrocarril, restaurante, mercado, hospital, comisaría, entre otros.

1.3. Definición, Acrónimos, y Abreviaciones

No hay definiciones, acrónimos o abreviaciones a presentar en este documento de visión.

1.4. Resumen

“Habla Español” será una herramienta para plataformas móviles destinada a personas con poco o ningún conocimiento de español, en particular estudiantes, turistas y personas de negocios extranjeros que acaban de llegar a un país de habla hispana. Se destinará principalmente a ayudar en la comunicación en español y comprensión del idioma en situaciones relacionadas con viajes y la vida cotidiana, pronunciando frases y palabras de esos contextos en español y traduciéndolas del español a la lengua del usuario y viceversa, con el objetivo que sea de ayuda inmediata para el usuario.

2.Posicionamiento

2.1. Oportunidad de Negocio

El mercado actual de aplicaciones de traducción se enfoca en traducción pura, sea de palabras y expresiones simples o complejas, y suele destinarse a usuarios de todos los niveles de lengua. Las aplicaciones efectúan traducción usualmente en decenas o incluso más de 100 idiomas, tanto por escrito como oralmente, y suelen funcionar al menos parcialmente de forma offline. *Google Translator*, *Microsoft Translator*, *WayGo*, *iTranslateVoice*, son algunas de las más populares aplicaciones de ese tipo.

Sin embargo, pocas o casi ningunas se enfocan en ayudar personas que se desplacen a un país dónde no hablen o hablen poco el idioma. *TripLingo* es un ejemplo de una de esas aplicaciones, ofertando al usuario guías de conversación, herramientas de aprendizaje de lenguajes, apuntes culturales y más, asumiéndose como una herramienta para viajeros.

Esas personas beneficiarían de una aplicación enfocada en ellas, que les suministrase una forma rápida y eficiente de superar sus dificultades de entendimiento y comunicación del idioma local en contextos no sólo de viajes sino también de la vida cotidiana. “Habla Español” se propone atacar parte de ese nicho de mercado, enfocándose en el idioma español, tan difundido por el mundo y teniendo cada vez más extranjeros en los territorios donde se habla.

2.2. Declaración del Problema

La siguiente tabla detalla el problema en que nos enfocaremos, los stakeholders afectados por este, el impacto del problema en ellos y beneficios que obtendrían al tener una solución.

El problema de	<i>Tener poco o ningún conocimiento del español</i>
Afecta	<i>Recién-llegados a países de habla hispana, sobretodo estudiantes, turistas y personas de negocios extranjeras</i>
El impacto del problema es	<i>No poder comunicarse de una forma correcta con los habitantes del país así como tener dificultades de entendimiento del español, en contextos tanto de viaje como de la vida cotidiana</i>
Una solución exitosa sería	<i>Una herramienta digital que permitiese superar en el momento dificultades en el idioma español,</i>

	<i>lo que permitiría a un extranjero resolver mejor situaciones relacionadas con viajes y la vida cotidiana, y de esa manera mejorar su estancia en el país e aumentar su calidad de vida</i>
--	---

2.3. Solución propuesta

Se ha pensado en dos posibles aplicaciones alternativas a la aplicación propuesta, ambas de interés para recién-llegados a países de habla hispana con pocos o ningunos conocimientos del idioma español.

La primera sería una aplicación de aprendizaje del idioma español, independientemente del nivel de usuario. Comparando con la aplicación propuesta, tendría la ventaja de que enseñaría el idioma al usuario en vez de tan sólo ayudarlo a comunicar y entender la lengua puntualmente en contextos de viajes o del día a día. Todavía, por estar enfocada en aprendizaje y no en traducción, sería de menor utilidad al usuario en dichas circunstancias.

La segunda alternativa sería una aplicación de red social destinada a usuarios interesados en aprender y/o enseñar el idioma español. Al permitir la introducción de contenido a más gente además de simplemente el equipo de desarrollo, se tendría como ventaja la mayor variedad y cantidad de contenido disponible relacionado con el idioma español, tanto en los contextos referidos cómo otros. Todavía, sería necesario un control continuo para asegurar la calidad del contenido publicado, además se requeriría una conexión permanente a la Internet para acceder a dicha red social.

3.Descripción de Usuarios y Stakeholders

A lo largo del desarrollo de aplicación “Hablo español” tendremos personas competentes que trabajaran a lo durante del ciclo de vida de la aplicación, Entre estas personas están el Scrum Master, diseñadores, los testers y por supuesto los programadores que van a hacer el producto, estos stakeholders serán conocidos como los desarrolladores.

Los usuarios de esta aplicación serán personas que no sepan hablar el idioma español y por distintos motivos estén en un país de habla hispana y quieran comunicarse de una forma práctica y efectiva. Estos usuarios principalmente serán turistas y estudiantes Erasmus que estén de intercambio.

3.1. Resumen de los stakeholders

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Desarrolladores	Grupos de personas que se encargaran de desarrollar el producto. Se organizarán en una célula ágil de Scrum mientras el desarrollo y evolución de la aplicación. Entre estos están los roles de Scrum Master, programador , diseñador y tester.	<ul style="list-style-type: none">- Diseño de la aplicación.- Desarrollo de la aplicación.- Probar la aplicación.- Gestionar el grupo de desarrollo.- Desplegar la aplicación.- Gestionar Historias de usuarios Y Sprints.
Usuarios	Las personas que van a utilizar la aplicación. Son personas que conocen muy poco del idioma Español y por algún motivo están en un país Hispanohablante , y necesitan comunicar necesidades básicas en restaurantes , aeropuertos , supermercados	<ul style="list-style-type: none">- Descargar e instalar la aplicación.- Familiarizarse con la aplicación.- Realizar una retroalimentación calificando la aplicación en el app store, o Google Play.
Product Owner	Le llamaremos Product Owner pues utilizaremos Scrum, pero en este contexto también aparte de mostrar el producto a los usuarios y retroalimentar	<ul style="list-style-type: none">- Hablar con usuarios para saber cuáles son sus necesidades.- Realizar el product backlog.

	al equipo de desarrollo en sus tareas, tendrá la labor extra de gestionar los recursos financieros del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> - Priorizar las historias de usuario más importantes. - Revisar las historias de usuario con el Scrum Master. - Asignar historias de usuario al grupo de desarrollo. - Revisar el producto con los usuarios en el Sprint Review. - Hablar con usuarios, si necesitan mejorar características del producto. - Gestionar recursos financieros.
--	--	---

3.2. Resumen de los usuarios

Nombre	Descripción	Stakeholder
Ileana Papathanassiou	Es una psicóloga griega que ha querido conocer Madrid por su cultura y arquitectura. Sin embargo no habla Español y en sus vacaciones le gustaría viajar y quedarse una semana en España.	Usuarios.
Amir Abbas	Es un estudiante árabe de 26 años que vino a España a estudiar un PhD en la Universidad de Granada. No habla español, y le gustaría tener una aplicación que lo ayudara en situaciones cotidianas	Usuarios
Tom Müller	Es un estudiante de prácticas alemán que ha venido a España trabajar en una empresa de Granada. Conoce poco el idioma español, y necesita una aplicación que lo ayude a superar sus dificultades en la vida cotidiana	Usuarios

3.3. Perfil de los Stakeholders

Descripción	Grupo de desarrolladores que se encargan de crear la aplicación.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none">- Este stakeholders se encarga de diseñar, desarrollar y probar la aplicación.-Este stakeholders se encarga de gestionar el grupo de desarrollo.- Este stakeholder se encarga de que la aplicación sea de calidad.
Criterios de éxito	<ul style="list-style-type: none">-Los desarrolladores tienen éxito, al desplegar la aplicación por lo menos cumpliendo el MVP (Producto Mínimo Viable)-Que la aplicación cumpla con los estándares de calidad de software.

Descripción	El Product Owner es la persona encargada de la gestión del proyecto y de hablar con los usuarios finales de la aplicación.
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none">-Hablar o entrevistarse con los usuarios para saber cuáles son las necesidades principales.-Gestionar económicamente el proyecto.
Criterios de éxito	<ul style="list-style-type: none">- Que el usuario este satisfecho con la aplicación.- Que el grupo de desarrolladores no tenga sobrecarga por los requerimientos de los usuarios.- Que los recursos monetarios sean utilizados de la mejor forma.

3.4. Perfil de los Usuarios

Descripción	Los usuarios son personas que tengan dificultades para hablar el idioma español.
Responsabilidades	Descargar e instalar la aplicación.
Criterios de Éxito	<p>-Que la aplicación cumpla las expectativas, es decir que les ayude a comunicarse de una forma práctica y fácil en diferentes entornos.</p> <p>-Aplicación sea fácil de usar.</p>

3.5. Necesidades clave de los Stakeholders o usuarios

Necesidad	Prioridad	Incumbe	Solución Actual	Solución propuesta
Problemas al comunicarse en el Idioma Español, en contextos específicos.	Alta	A los Usuarios finales de la aplicación.	Herramientas como <i>Google Traductor</i> , <i>TripLingo</i> , <i>DuoLingo</i> etc.	La solución propuesta es el desarrollo de la aplicación "Hablo Español".
Usabilidad de la aplicación.	Alta	A los usuarios finales, Al grupo de desarrollador y al Product Owner.	Herramientas como <i>Google Traductor</i> , <i>TripLingo</i> , <i>DuoLingo</i> etc	La aplicación "Hablo español" será enfocada en aprender de una forma lúdica e interactiva.
Organización del equipo de desarrollo.	Media.	Al Equipo de desarrollo.	Diferentes metodologías existen para organizar el equipo de desarrollo, Cascada, RUP, Agiles etc..	Se propone aplicar el framework Scrum a lo largo del proyecto

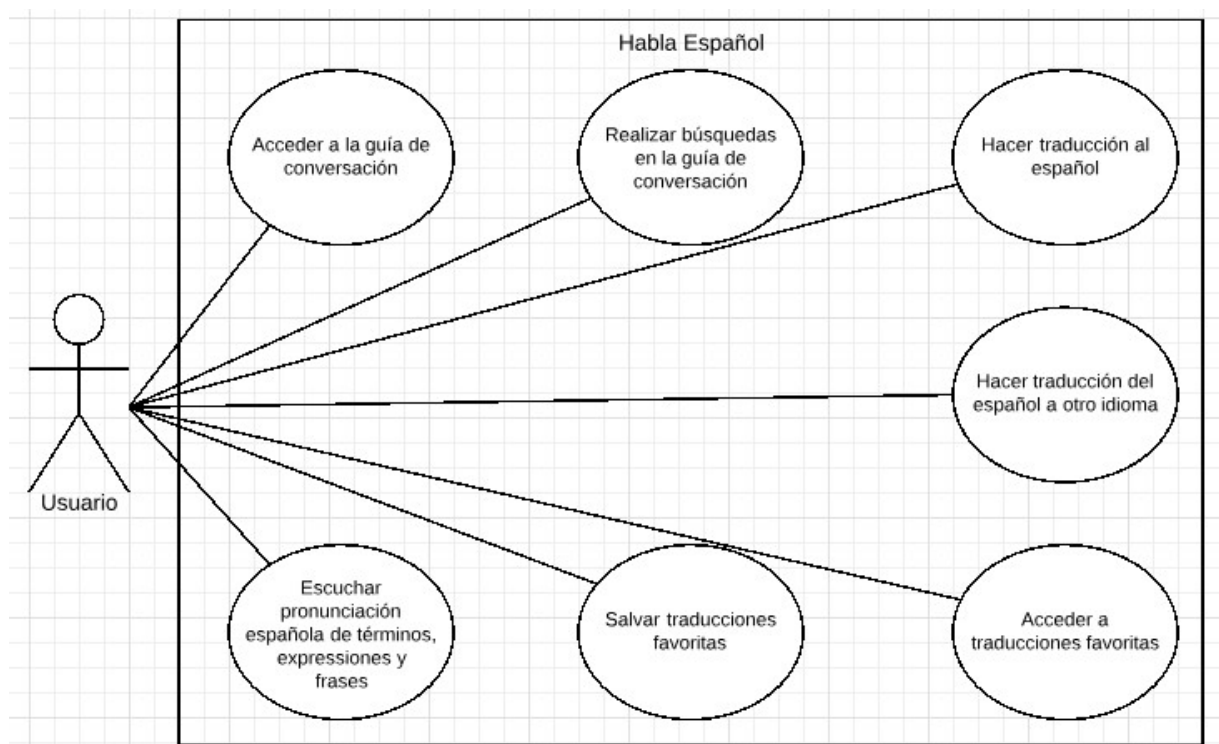
4. Resumen del producto

4.1. Perspectiva del Producto

La aplicación “Habla Español” se destina a ser instalada en múltiples plataformas móviles de modo a estar siempre al alcance del usuario no importa el sistema operativo de su móvil, tablet o smart watch. Una vez instalada no necesitará de conexión a la Internet sino para recibir actualizaciones puntuales. Irá consumir un mínimo de batería, RAM, CPU y espacio de almacenamiento en el dispositivo móvil. También sólo irá necesitar de un mínimo de permisos por parte del usuario para funcionar correctamente.

4.2. Resumen de capacidades

El siguiente diagrama de casos de uso detalla las funcionalidades base que tendrá la aplicación “Habla Español”:



4.3. Supuestos y Dependencias

De modo a ser atractiva para los usuarios, la aplicación “Habla Español” tendrá que ser eficiente y leve, es decir, tendrá que consumir un mínimo de batería, RAM e CPU mientras esté en funcionamiento y tendrá que ocupar un mínimo de espacio de almacenamiento después de descargada.

Los usuarios deberán tener acceso a la totalidad de las funcionalidades de la aplicación no sólo sin conexión a la Internet, sino también de forma totalmente gratuita. Su tipo de dispositivo móvil y sistema operativo del mismo no deberán tener importancia, para eso la aplicación tendrá que ser interoperable con un máximo de plataformas móviles.

Usabilidad, facilidad de uso y accesibilidad serán también importantes, no sólo para proporcionar una buena experiencia de utilización sino también para permitir su uso eficiente por usuarios con menor pericia en el uso de dispositivos móviles.

La extensibilidad será también importante, la aplicación deberá permitir la fácil introducción de más lenguas y más contenidos para una misma lengua.

Por fin, habrá que tener en cuenta otros requisitos, como la calidad, la robustez del software e la facilidad de mantenimiento.