

# Documento de visión

## ***TalkToLearn***

---

## Historial de Cambios

---

Fecha	Versión	Descripción	Autor
07-11-2022	1.1	Comienza trabajo en apartados 2 y 3	Grupo 1.1
10-11-2022	1.2	Se trabaja a lo largo de todo el documento	Miguel López Palomo y José Alberto Gómez
13-11-2022	1.3	Finalización del documento y revisión	Ramón García

# Índice

---

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>1.1. PROPÓSITO</b>	<b>5</b>
<b>1.2. ALCANCE</b>	<b>5</b>
<b>1.3. DEFINICIÓN, ACRÓNIMOS, Y ABREVIACIONES</b>	<b>5</b>
<b>1.4. RESUMEN</b>	<b>5</b>
<b>2. POSICIONAMIENTO</b>	<b>6</b>
<b>2.1. OPORTUNIDAD DE NEGOCIO</b>	<b>6</b>
<b>2.2. DECLARACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>6</b>
<b>2.3. SOLUCIÓN PROPUESTA</b>	<b>6</b>
<b>3. DESCRIPCIÓN DE USUARIOS Y STAKEHOLDERS</b>	<b>7</b>
<b>3.1. RESUMEN DE LOS STAKEHOLDERS</b>	<b>7</b>
<b>3.2. RESUMEN DE LOS USUARIOS</b>	<b>7</b>
<b>3.3. PERFIL DE LOS STAKEHOLDERS</b>	<b>8</b>
<b>3.4. PERFIL DE LOS USUARIOS</b>	<b>8</b>
<b>3.5. NECESIDADES CLAVE DE LOS STAKEHOLDERS O USUARIOS</b>	<b>8</b>
<b>4. RESUMEN DEL PRODUCTO</b>	<b>9</b>
<b>4.1. PERSPECTIVA DEL PRODUCTO</b>	<b>9</b>

<b>4.2. RESUMEN DE CAPACIDADES</b>	<b>9</b>
<b>4.3. SUPUESTOS Y DEPENDENCIAS</b>	<b>9</b>

# 1.Introducción

---

## 1.1. Propósito

Este documento proporciona una visión sobre el proyecto **TalkToLearn** desarrollado por el grupo 1.1 de la asignatura *Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos*. En él, se recopilan y analizan las ideas que han surgido para el futuro de **TalkToLearn**. Además, se describe lo que se espera solucionar y se da una descripción inicial de las características que tendrá el producto una vez desarrollado.

## 1.2. Alcance

**TalkToLearn** está destinado, principalmente, al aprendizaje de idiomas de forma colaborativa entre particulares de manera gratuita. Además, como funcionalidad secundaria, ofrece cursos de idiomas individuales y programas de intercambio, así como organización de eventos sociales entre particulares. No existe ninguna aplicación de propósito específico similar a esta.

## 1.3. Resumen

Al vivir en un mundo globalizado tenemos una obligación con la sociedad: aprender y mejorar nuestro dominio de las lenguas extranjeras. Ya sea por razones de necesidad, como las relacionadas con el trabajo o la educación, o por cuestiones puramente lúdicas, como viajar o conocer gente de otros países.

Aprender un idioma nuevo es difícil, sobre todo si no se tiene la oportunidad de tener una experiencia real con personas nativas. Las academias son caras, los programas de intercambio son limitados y la información que existe acerca de los mismos es poco transparente.

Se propone como solución al problema una red social basada en el aprendizaje colaborativo. **TalkToLearn** es una red social colaborativa cuyo principal objetivo es poner en contacto a personas que estén interesadas en aprender y enseñar idiomas y que se puedan ayudar mutuamente. Las acciones que se pueden realizar para conseguir un buen aprendizaje son muy variadas: videollamadas, chat de voz, chat de texto, intercambios culturales, asistencias a eventos y actividades de ocio.

## 2. Posicionamiento

---

### 2.1. Oportunidad de Negocio

**TalkToLearn** es un producto que aúna las diferentes opciones que existen a la hora de aprender idiomas. **TalkToLearn** soluciona problemas relacionados con los costes de tiempo y dinero de las diferentes aplicaciones y alternativas que existen; así como los problemas de seguridad y confianza que surgen en otras aplicaciones de la competencia.

El objetivo principal de la aplicación es establecer comunicación entre personas, lo cual es relativamente sencillo de hacer dadas las tecnologías existentes en la actualidad. Teniendo en cuenta la gran necesidad e importancia del correcto aprendizaje de idiomas, de una forma productiva, sencilla y entretenida, **TalkToLearn** se presenta como una propuesta rompedora en el mercado.

### 2.2. Declaración del Problema

El siguiente cuadro detalla el problema principal de la aplicación, así como los afectados por este.

<b>El problema de</b>	<i>El aprendizaje de idiomas extranjeros de forma productiva, entretenida y asequible económicamente.</i>
<b>Afecta</b>	<i>Aquellos usuarios con interés en otros idiomas u otras culturas, ya sea por curiosidad personal o por exigencias académicas y/o laborales.</i>
<b>El impacto del problema es</b>	<i>No saber idiomas en la época actual es un atraso en cuanto al crecimiento intrapersonal e interpersonal. Además, produce atrasos a nivel económico y social.</i>
<b>Una solución exitosa sería</b>	<i>Disponer de un producto que ofrezca a los usuarios herramientas para comunicarse con nativos de otros países, que constituya un plan de formación en idiomas extranjeros de forma completa e integral y que motive al usuario a continuar con su proceso de aprendizaje personal, ayudando a otros en la misma labor.</i>

## 2.3. Solución propuesta

**TalkToLearn**, la nueva red social, pone en valor una nueva filosofía de aprendizaje de idiomas a través de la colaboración mutua y la empatía en un lugar donde personas en situaciones similares tratan de eliminar las barreras del aprendizaje.

El modelo colaborativo de aprendizaje se basa en:

1. aprender los idiomas en los que estés interesado hablando con personas nativas
2. y enseñar tu idioma materno, o alguno que domines como si lo fuera, a personas que estén interesadas en aprenderlo.

Este intercambio de idiomas se puede realizar a través de diferentes medios, chat de texto, chat de voz o, lo más interesante, intercambio de idiomas en tiempo real en videollamada, siguiendo diferentes tipos de emparejamiento por afinidad, temas que se quieran tratar, nivel de idiomas, etc.

También, gracias al modelo autónomo de aprendizaje, los usuarios podrán aprender las cosas más curiosas de las lenguas y culturas en las que estén interesados.

No solo centrada en los intercambios de idiomas virtuales, esta red social también pretende llevar la interculturalidad al mundo real, a través de:

- intercambios culturales a otros países, con programas de voluntariado, por ocio o trabajo;
- organización y asistencia a eventos: culturales, deportivos o gastronómicos,

Además, fomenta el aprendizaje de idiomas a través de técnicas de gamificación como: premios por el número de videollamadas realizadas, la cantidad de minutos enseñando y aprendiendo, la participación en eventos de la comunidad y un largo etcétera.

A diferencia de otras aplicaciones, TalkToLearn pone especial interés tanto en la seguridad en la comprobación y verificación de perfiles de usuario como en el propio transcurso de las actividades de la plataforma, creando así un espacio seguro y confiable para conseguir del aprendizaje de idiomas una experiencia única.

Alternativas de uso en relación a las partes interesadas son:

- Personas que quieren mejorar la fluidez en diferentes idiomas. (**Población general, estudiantes y profesores**)
- Centros que quieren ofrecer estancias de intercambio a estudiantes internacionales. (**Instituciones, organizaciones, colegios y academias**)
- Bares que quieren ganar fama por su ambiente internacional y publican eventos. (**Pubs, restaurantes, lugares de ocio, etc.**)
- Mejorar los programas de aprendizaje autónomo en base al análisis del comportamiento de los usuarios. (**Filólogos y traductores**)

## 3.Descripción de Usuarios y Stakeholders

A fin de ejecutar eficazmente los productos y servicios que satisfagan las necesidades de las partes interesadas en este proyecto, es necesario conocer quiénes son los interesados y hacer que participen en el proceso de desarrollo. Un grupo importante de actores está formado por los usuarios finales del sistema.

### 3.1. Resumen de los stakeholders

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Instituciones, organizaciones, academias y colegios	Instituciones de otros países que están interesadas en los intercambios	Son responsables de gestionar la recepción de usuarios de la aplicación en sus respectivos países para realizar el intercambio
Filólogos y traductores	Profesionales del sector de los idiomas	Son responsables de desarrollar los cursos de idiomas que se ofrecen en la app
Pubs, restaurantes, lugares de ocio, etc.	Locales de la ciudad que se publicitan en la aplicación	Son responsables de organizar eventos culturales en sus locales para que la gente se conozca
Población general, estudiantes y profesores	Usuarios de la funcionalidad de red social de la aplicación	Son responsables de establecer contactos entre sí, de manera que enseñan un idioma a la vez que aprenden otro

### 3.2. Resumen de los usuarios

Nombre	Descripción	Responsabilidades
Belén	Divorciada que quiere aumentar su nivel básico de inglés y asistir a los eventos culturales	Apuntarse a los eventos que realiza la aplicación semanalmente
Eduardo	Abogado que quiere recuperar la fluidez de un idioma que ya	Utilizar las opciones de chat en tiempo real y chat de voz de la



	conoce pero ha olvidado en parte con el tiempo	aplicación para enseñar español y mejorar el italiano
Juan	Estudiante que quiere irse de intercambio al extranjero	Apuntarse a los intercambios que ofrece la aplicación
Marta	Adolescente que quiere mejorar sus habilidades en inglés y francés para el instituto	Usar las opciones de chat con otros usuarios y los cursos online

### 3.3. Perfil de los Stakeholders

#### *Instituciones, organizaciones, academias y colegios*

<b>Descripción</b>	Instituciones de otros países que están interesadas en los intercambios.
<b>Responsabilidades</b>	Son responsables de gestionar la recepción de usuarios de la aplicación en sus respectivos países para realizar el intercambio.
<b>Criterios de éxito</b>	Cuando los intercambios se lleven a cabo con éxito sin problemas de alojamiento, problemas legales con el país de destino, etc.

#### *Filólogos y traductores*

<b>Descripción</b>	Profesionales del sector de los idiomas.
<b>Responsabilidades</b>	Son responsables de desarrollar los cursos de idiomas que se ofrecen en la app.
<b>Criterios de éxito</b>	Que los cursos sean funcionales y a los usuarios de verdad les resulten útiles.

#### *Pubs, restaurantes, lugares de ocio, etc.*

<b>Descripción</b>	Locales de restauración de la ciudad que se publicitan en la aplicación.
<b>Responsabilidades</b>	Acoger los diferentes eventos ofertados en la aplicación.

<b>Criterios de éxito</b>	Que asista un gran número de usuarios de diferentes nacionalidades a estos eventos.
---------------------------	---

### ***Población general, estudiantes y profesores***

<b>Descripción</b>	Estudiantes y profesores particulares
<b>Responsabilidades</b>	Establecer contactos entre sí, de manera que enseñan un idioma a la vez que aprenden otro.
<b>Criterios de éxito</b>	Recibir y proporcionar una formación que se sienta útil y con valor, de manera que se motive a continuar con la misma.

## **3.4. Perfil de los Usuarios**

<b>Descripción</b>	Usuario que quiere aprender un nuevo idioma
<b>Responsabilidades</b>	Usar las opciones de chat con otros usuarios y los cursos online individuales
<b>Criterios de Éxito</b>	Que el usuario sienta que avanza con el aprendizaje y quiera seguir usando la plataforma

<b>Descripción</b>	Usuario que quiere irse de intercambio
<b>Responsabilidades</b>	Apuntarse a los intercambios que ofrece la aplicación
<b>Criterios de Éxito</b>	Que el usuario vuelva satisfecho con la experiencia

<b>Descripción</b>	Usuario que quiere asistir a los eventos culturales
<b>Responsabilidades</b>	Apuntarse a los eventos que realiza la aplicación semanalmente en diferentes locales de restauración
<b>Criterios de Éxito</b>	Que el usuario haga amigos de distintas nacionalidades y avance en su proceso de formación

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

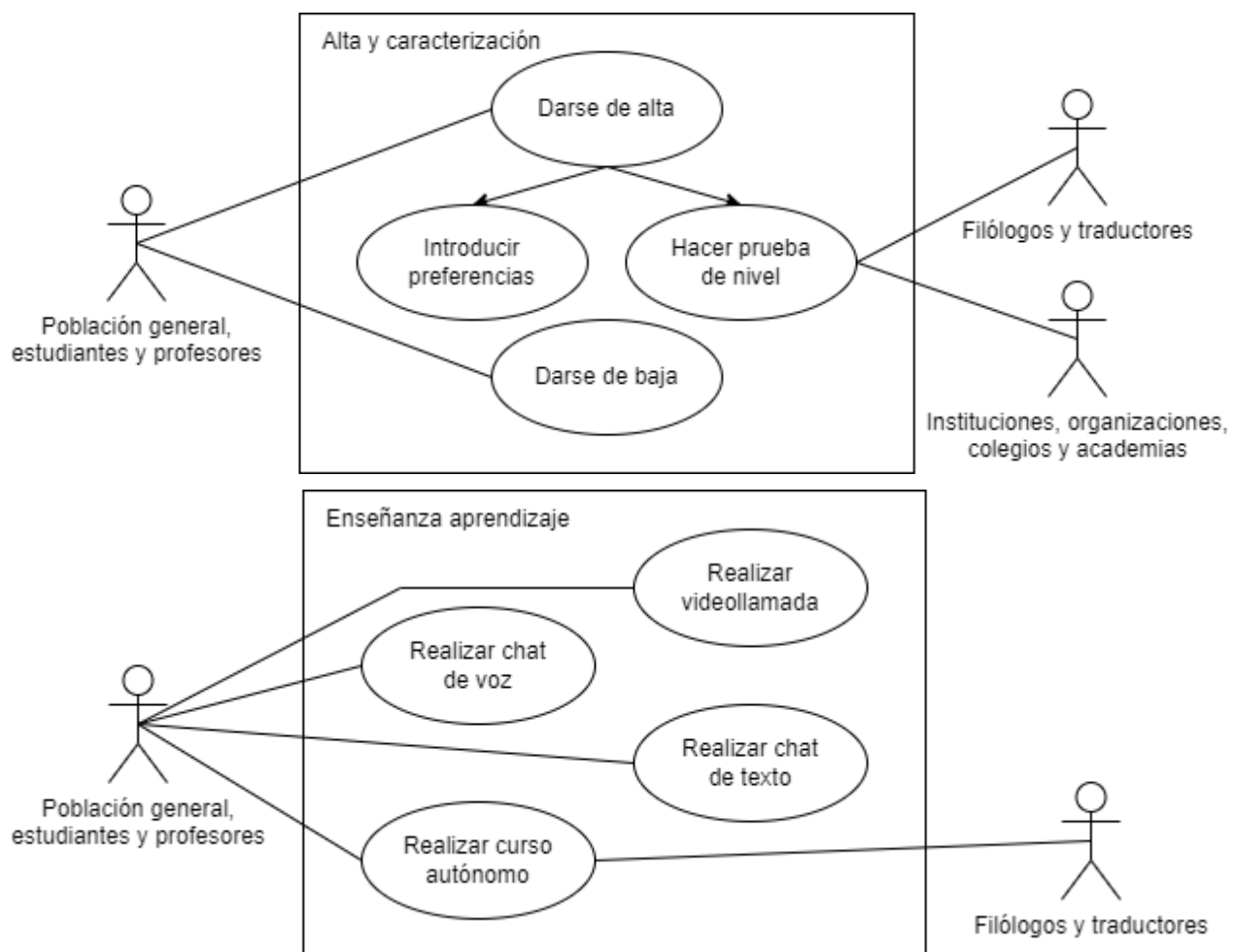
Necesidad	Prioridad	Incumbe	Solución Actual	Solución propuesta
Aprender un nuevo idioma	Alta	A todos los usuarios de la aplicación	Aplicaciones, academias, escuelas de idiomas, etc.	Conectar personas con la misma necesidad
Viajar a otro país	Baja	A usuarios jóvenes en su mayoría	Agencias de intercambios, programas Erasmus y Comenius, y voluntariados	Facilitar estos intercambios gracias a la conexión de personas de diferentes países
Inmersión cultural sin salir de la ciudad	Media	A usuarios que quieran hacer amigos de otros países	Eventos de Facebook	Organizar desde la red social esos eventos para motivar a los usuarios a ser más participativos
Realizar unos cursos de calidad	Alta	A los filólogos	Copiar los cursos ya existentes	Contratar expertos de calidad
Realizar intercambios exitosos y seguros	Media	A las academias y colegios	Que los usuarios se gestionen ellos mismos los intercambios	Conectar personas para facilitar dicho intercambio y poner toda la información necesaria respecto al país de destino respecto a temas legales y burocráticos
Realizar eventos culturales a los que acudan los máximos usuarios posibles	Media	Los locales que se publicitan en nuestra app	Los eventos se realizan a través de Facebook	Incentivar estos eventos gracias a la previa toma de contacto con los usuarios mediante los chats

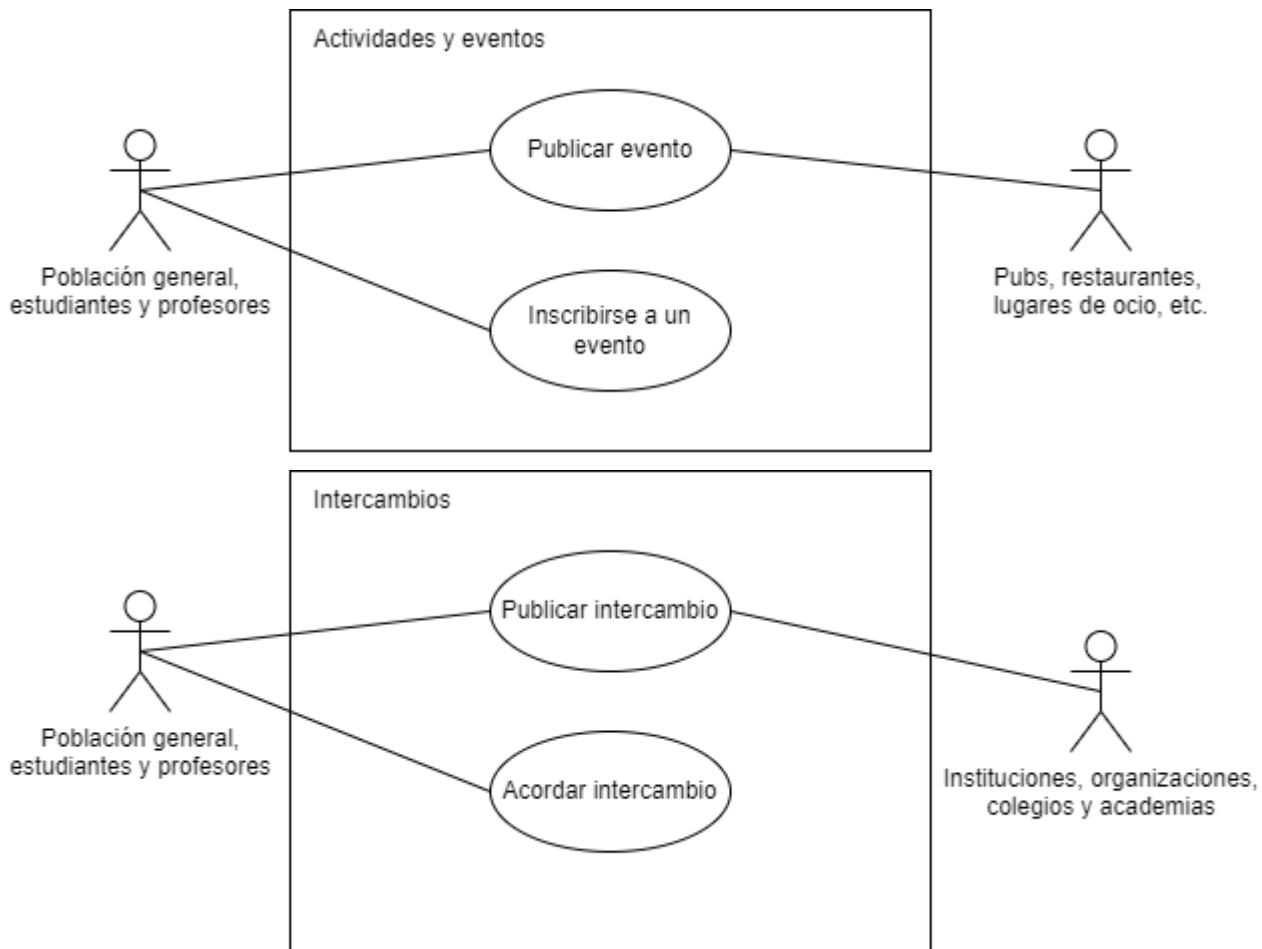
## 4. Resumen del Producto

### 4.1. Perspectiva del Producto

La aplicación propuesta es un producto independiente. Se concibe como una red social con el propósito específico de conectar usuarios que desean aprender y enseñar sus idiomas nativos. Gracias al interés y compromiso de los usuarios se fomenta el aprendizaje de idiomas de una forma entretenida y gratuita. Adicionalmente, se dispone de cursos de idiomas orientados al aprendizaje individual, y programas de intercambio y colaboración para un aprendizaje «en el terreno».

### 4.2. Resumen de Capacidades





### 4.3. Supuestos y Dependencias

Algunos supuestos y dependencias del producto propuesto serían los siguientes:

#### *Facilidad de uso.*

- La aplicación se podrá usar tanto en dispositivos móviles como en equipos de escritorio, mediante un sitio web (prioridad: alta; en tanto que la parte de la web para equipos de escritorio no es tan urgente).
- Debe ser fácil de usar e intuitiva (prioridad: muy alta).
- Debe existir un manual de usuario en línea. (prioridad: baja)
- Estará disponible en varios idiomas. Idealmente en los mismos idiomas que los usuarios enseñen/aprendan dentro de la aplicación (prioridad: media), pero se comenzará con traducciones a inglés y español (prioridad: muy alta).
- El proceso de verificación no debe resultar engorroso para el usuario (prioridad: alta).

#### *Robustez y mantenimiento.*

- Debe ser capaz de funcionar las 24 horas del día sin interrupción (prioridad: muy alta).
- Ante un fallo del sistema se indicará la causa al cliente, y de ser posible, una forma de

subsana dicho error (prioridad: media).

- La información personal estará almacenada de forma segura (prioridad: muy alta).
- Se realizarán copias de seguridad de la información de forma periódica y automática, de manera que en caso de pérdida de datos, estos no superen a lo operado en dos días (prioridad: muy alta).
- El sitio web debe poseer un diseño «responsive» similar al de la aplicación, a fin de garantizar la adecuada visualización en múltiples dispositivos. (prioridad: media)

*Calidad y rendimiento.*

- Debe cumplir con los estándares de accesibilidad (prioridad: alta).
- Las conversaciones de chat y las llamadas de audio y/o vídeo se encontrarán convenientemente encriptadas y securizadas (prioridad: alta).
- Debe poder usarse en varios dispositivos de forma concurrente (prioridad: media).
- Los chats y contactos deben actualizarse de forma rápida (prioridad: alta).
- El sistema debe ofrecer alta calidad/resolución durante las videollamadas (prioridad: alta).