

Historia y experiencia de usuario para la app

3º Curso en grado en Ingeniería Informática

Joel Mira Moltó

30/4/2024

Contenido

Caso 1 3

Caso 2 4

Caso 3 5

Caso 4 6

Caso 1

Ámbito u objetivo de definición

Una aplicación móvil para conocer gente afín alrededor tuyo, basada en intereses comunes u otras etiquetas.

Definición de historia de usuario

Como estudiante de primero de Ingeniería Informática, Jorge quiere conocer a otros compañeros de la universidad con gustos similares a los suyos para quedar e ir juntos a eventos, hacer planes o socializar.

Definición de caso de uso

Actor: Jorge

Objetivo: Encontrar gente afín con la que socializar y crear vínculos.

Flujo principal:

1. Jorge se registra en la app
2. Le recibe una notificación por e-mail
3. Verifica su cuenta por el correo electrónico
4. Inicia la sesión en la app con su cuenta.
5. Completa su perfil añadiendo etiquetas sobre sus aficiones e intereses (basket, videojuegos, cine...)
6. Busca en el mapa etiquetas similares a las suyas.
7. Busca eventos alrededor suyo
8. Hay una pachanga de basket, cerca de su facultad
9. Se apunta al evento
10. Acude al evento y juega a basket
11. Al acabar se va a tomar algo, con las personas que ha jugado basket. Ha conocido a gente con gustos afines

Caso 2

Ámbito u objetivo de definición

Una aplicación móvil para conocer gente afín alrededor tuyo, basada en intereses comunes u otras etiquetas.

Definición de historia de usuario

Como estudiante Erasmus recién llegado, Jan Hórak, venido de la República Checa, no conoce a nadie. Quiere conocer a otros estudiantes de intercambio y gente en general. Aprender más sobre la ciudad donde va a vivir temporalmente, entre otras cosas.

Definición de caso de uso

Actor: Jan Hórak

Objetivo: Conocer a otros estudiantes y gente de alrededor conseguir socializar.

Flujo principal:

1. Jan inicia sesión en la app y completa su perfil.
2. Completa las etiquetas en su perfil
3. Entre esas la etiqueta "Erasmus"
4. Busca eventos con esa etiqueta y hace match.
5. Acude al evento
6. Queda a tomar un café con unos estudiantes Erasmus de Italia y Francia recién llegados.
7. Ellos le cuentan sobre la ciudad y lugares que recomiendan visitar.
8. Jan se entera por la app, que han organizado un evento de bienvenida para Erasmus y se apunta.
9. En el evento conoce a más gente de intercambio de diferentes partes del mundo.
10. Conoce a más gente que está en una situación similar y consigue afianzar amistades.

Caso 3

Ámbito y objetivo

Una aplicación móvil para conocer gente afín alrededor tuyo, basada en intereses comunes u otras etiquetas.

Historia de usuario

Júlia es estudiante de 3º curso de ADE y quiere iniciarse en el voleibol. No conoce a nadie que juegue y no sabe cómo apuntarse a un equipo.

Caso de uso

Actriz: Júlia

Objetivo: Encontrar un equipo de voleibol al que apuntarse como novata.

Flujo principal:

1. Júlia descarga la app en su móvil.
2. Se registra e inicia sesión
3. Completa su perfil, con etiquetas y fotos
4. Entre esas etiquetas, especifica que es novata y busca equipo de vóley.
5. Busca en el mapa y hace 'match' con gente y eventos con esa etiqueta
6. Explora los distintos equipos y selecciona uno que entrena cerca de su piso y permite entrenar a principiantes.
7. Envía una solicitud de incorporación al capitán del equipo.
8. El capitán acepta su solicitud y la invita a participar en el próximo entrenamiento para probar.
9. Acude al entrenamiento y prueba las primeras jugadas con el equipo.
10. Disfruta de la sesión y queda definitivamente apuntada en el equipo para jugar la liga universitaria.
11. Ha conocido y afianzado gente para poder socializar en un futuro

Caso 4

Ámbito y objetivo

Una aplicación móvil para conocer gente afín alrededor tuyo, basada en intereses comunes u otras etiquetas.

Historia de usuario

Lorenzo y sus amigos de la universidad, quieren montar una macro fiesta en su piso. Quieren que venga el máximo número de gente posible.

Caso de uso

Actriz: Lorenzo y sus amigos

Objetivo: Tener gente con la que organizar, la fiesta.

Flujo principal:

1. Lorenzo descarga la app en su móvil.
2. Se registra e inicia la sesión
3. Introduciendo sus datos, etiquetas y fotos.
4. Ahora, el como anfitrión crea un evento con fecha y lugar
5. Especifica las características, entre ellas que es un evento privado
6. Él habilita a sus amigos, para que le ayuden a filtrar a personas (se asegura exclusión mútua)
7. A medida que la gente le solicita, unirse a la fiesta, les aprueba o rechaza
8. Al llegar al máximo aforo de personas solicitadas, le salta un aviso de que ha llegado al máximo
9. Decide cambiar el máximo nº de personas disponibles, lo aumenta
10. Lo cambia
11. Va aprobando y rechazando a la gente conjunto sus colegas
12. Llega al máximo de aforo, esta vez prefiere no ampliarlo.
13. A medida que se acerca la hora del evento la gente va llegando
14. Se celebra el evento