

PIS 2014 Grupo 10

Documento de Visión

Versión 1.6

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
28/08/2014	1.0	Primer versión del documento.	Florencia Ruiz.
28/08/2014	1.1	Continuación de la primera versión.	Juan Korenko.
29/08/2014	1.2	Continuación de la primera versión.	Equipo de Analistas.
30/08/2014	1.3	Continuación de la primera versión.	Juan Korenko.
30/08/2014	1.4	Continuación de la primera versión.	Florencia Ruiz.
30/08/2014	1.5	Revisión final de SQA.	Federico Blumetto.
31/08/2014	1.6	Revisión y Verificación del documento.	Gonzalo Sintas.

Contenido:

1. Introducción
 - 1.1. Propósito
 - 1.2. Alcance
 - 1.3. Referencias
2. Posicionamiento
 - 2.1. Oportunidad de Negocio
 - 2.2. Sentencia que define el problema
 - 2.3. Sentencia que define la posición del producto.
3. Descripción Global del Producto
 - 3.1. Resumen de características
 - 3.2. El sistema será fácil de jugar y divertido
 - 3.2.1. El juego sera facil
 - 3.2.2. El juego será divertido
 - 3.3. Competencia
 - 3.4. Utilización de los componentes del dispositivo
 - 3.4.1. Comunicación con la cámara
 - 3.4.2. Comunicación con el GPS
 - 3.4.3. Comunicación con el acelerometro
 - 3.4.4. Comunicación con la brújula
 - 3.4.5. Comunicación con el bluetooth
 - 3.4.6. Comunicación con el giroscopio
 - 3.5. Interacción con el ambiente
4. Precedencia y Prioridad
5. Otros Requisitos del Producto
 - 5.1. Estándares aplicables
 - 5.2. Requisitos del Sistema
 - 5.3. Requisitos de Desempeño
 - 5.4. Requisitos de Entorno
6. Requisitos de Documentación
 - 6.1. Manual de Usuario
 - 6.2. Ayuda en línea
 - 6.3. Guías de Instalación, Configuración, y Fichero Léame
7. Atributos de Características

1. Introducción

1.1. Propósito

El propósito de este documento es darle una visión global de las funcionalidades y del alcance del sistema a construir. Este documento sirve para dar soporte a las especificaciones de software y atributos de la misma.

1.2. Alcance

El alcance de este documento es definir el ámbito de mercado al que aborda con el producto. Definiendo en líneas generales el proyecto.

1.3. Referencias

N/A

2. Posicionamiento

2.1. Oportunidad de Negocio

La oportunidad de negocio consta en la posibilidad de vender el juego a través de las tiendas de aplicaciones correspondientes a las dos plataformas Windows Phone y Android.

Siendo de interés alcanzar el mayor mercado posible, se extiende el producto a las dos plataformas antes mencionadas.

Además se apunta a aprovechar la alta popularidad de desafíos como el Ice Bucket Challenge (que se ha popularizado por la participación de celebridades y su carácter benéfico hacia la enfermedad ALS) para posicionar un juego en base a desafíos en el mercado.

Al integrarse con cuentas de redes sociales populares como Facebook y Live se quiere facilitar la posibilidad de expansión entre los usuarios, facilitando el registro en el juego y además la forma de compartir la aplicación.

2.2. Sentencia que define el problema

El problema de	definir el juego de forma de hacerlo popular.
afecta a	la importancia de definir desafíos interesantes que atraigan a los usuarios.
El impacto asociado es	la generación de una aplicación móvil a ser vendida en tiendas de aplicaciones.
una adecuada solución sería	el desarrollo del juego para dos plataformas populares, de forma tal de abarcar una mayor parte del mercado, y que además tenga desafíos interesantes que atraigan a los usuarios.

2.3. Sentencia que define la posición del producto.

Para	Generar ventas del juego.
Quienes	Usuarios de Windows Phone y Android.
El nombre del producto	(A definir)
Que	Juego en el cual se deberá superar 10 desafíos propuestos en un semana utilizando ingenio y funcionalidades del celular.
No como	Un juego largo, que hay que estar todo el día jugando para ganar en el mismo.
Nuestro producto	Un juego sencillo, divertido y que no precise el usuario estar todo el tiempo pendiente del mismo.

3. Descripción Global del Producto

3.1. Resumen de características

Beneficio del cliente	Características que lo apoyan
Ser fácil de jugar y divertido	Los desafíos se plantean de forma tal de ser realizables fácilmente pero a la vez ser entretenidos para el usuario.
Desafiar conocidos	Utilizando la invitación de amigos la aplicación permitirá recomendar el juego para que otros usuarios lo jueguen también y comparar resultados con los mismos. Para esto se utilizara la cuenta asociada al usuario en la aplicación. Todas las semanas habrá un ranking y los usuarios competirán por posiciones en dicho ranking.
Utilizar las distintas funcionalidades de celular	Los desafíos del juego requerirán que la aplicación se comunique con distintos componentes del teléfono, los que el usuario utilizará para cumplir los desafíos que se le presentan.
Interacción con el ambiente	El juego plantea, a través de los desafíos, actividades reales que generan interacción con el ambiente, no solos actividades virtuales.

3.2. El sistema será fácil de jugar y divertido

Se plantea la aplicación para que tenga fluidez y brinde entretenimiento.

3.2.1. El juego sera facil

Los desafíos no requerirán del usuario habilidades motrices e intelectuales demasiado complejas. Además de no requerir grandes esfuerzos o tiempos muy prolongados de juego.

3.2.2. El juego será divertido

Para ser divertido el sistema brindará desafíos interesantes que requieren que el cliente interactúe con el ambiente en ciertos casos.

Además le permitirá la posibilidad de competir con otros usuarios, lo que motivará al jugador para cumplir los desafíos con mayor interés.

3.3. Competencia

Al mantener un ranking semanal los usuarios juegan para ser los mejores en cumplir los desafíos. Esto brinda la posibilidad de competir con otros usuarios. Al tener ésta característica de competencia se incentiva a que los usuarios tengan la intención de invitar amigos a competir con ellos.

3.4. Utilización de los componentes del dispositivo

La aplicación se comunica con distintos componentes del celular.

3.4.1. Comunicación con la cámara

3.4.2. Comunicación con el GPS

3.4.3. Comunicación con el acelerometro

3.4.4. Comunicación con la brújula

3.4.5. Comunicación con el bluetooth

3.4.6. Comunicación con el giroscopio

3.5. Interacción con el ambiente

La aplicación requerirá del usuario un intercambio con el ambiente que se generará mediante la utilización de los componentes del teléfono.

4. Precedencia y Prioridad

Se define en más adelante en el proyecto.

5. Otros Requisitos del Producto

5.1. Estándares aplicables

- Proceso de desarrollo MUM.
- Especificaciones de Windows MarketPlace para móviles.
- Especificaciones del Play Store de Android para móviles.
- Aplicación para plataforma Android con interfaz nativa.
- Aplicación para plataforma Windows Phone con interfaz nativa.

5.2. Requisitos del Sistema

- El sistema deberá registrar a los usuario a través de sus cuentas de Facebook o Windows Live.
- El sistema brindará la opción de cambiar el idioma de la aplicación tanto a Inglés o Español. El lenguaje por defecto sera español en caso de que este configurado éste en el celular. En todos los demás caso el lenguaje por defecto sera inglés.
- El sistema da la posibilidad a los usuarios de invitar conocidos a que bajen la aplicacion y comparar resultados con ellos mismos.
- El sistema deberá almacenar los puntajes de todos los usuarios que participan en la partida semanal en curso y poder brindarle a los mismos la puntuación de los líderes semanales así como la posibilidad de consultar por puntajes de usuarios puntuales.
- El sistema brindará la posibilidad de detenerse y salir del juego una vez finalizado un desafío y antes de comenzar con el siguiente.
- El sistema deberá determinar si un desafío fue superado automáticamente sin la necesidad de terceros que analicen los mismos individualmente.
- El sistema deberá puntuar cada desafío individualmente utilizando factores puntuales para cada desafío. Luego con la suma de los 10 puntajes de los desafíos se conformará el puntaje semanal final del usuario.

5.3. Requisitos de Desempeño

El sistema debe tener un tiempo de respuesta no mayor a 3 segundos por cada operación y así darle mayor agilidad al mismo.

5.4. Requisitos de Entorno

Se requiere que la aplicación funcione en las plataformas Windows Phone y Android. La Base de Datos de la misma debe almacenarse en el servidor Azure.

6. Requisitos de Documentación

6.1. Manual de Usuario

No tendrá manual de usuario

6.2. Ayuda en línea

Se presentará ayudas básicas en forma de hints. Queda libre la definición de qué pistas serán necesarias, para ser definidas por nosotros sin requerir validación del cliente.

6.3. Guías de Instalación, Configuración, y Fichero Léame

(A definir)

7. Atributos de Características

Número y nombre de la característica	Estado	Beneficio	Esfuerzo	Riesgo	Estabilidad	Asignación
3.2.1 El juego será fácil	Propuesto	Garantizar jugabilidad para todo tipo de jugadores	Medio	Bajo	Si	No asignado
3.2.2 El juego será divertido	Propuesto	Mayor atractivo de la aplicación	Alto	Alto	Si	No asignado
3.3 Competencia con otros usuarios	Propuesto	El usuario podrá competir con conocidos	Bajo	Bajo	Si	No asignado
3.4 Utilización de componentes del dispositivo móvil	Propuesto	El usuario utilizará funcionalidades del celular en los desafíos	Alto	Alto	Si	No asignado
3.5 Interacción con el ambiente	Propuesto	El usuario tendrá que interactuar con elementos de la realidad	Alto	Alto	Si	No asignado