

Diagramas de proceso e ingeniería de software.

Galicia Vargas Gerardo

February 23, 2017

Contents

1	Objetivo.	2
2	Introducción.	3
3	Diagrama de proceso de la administración actual del Club de Fútbol.	4
4	Propuesta de diagrama de proceso, considerando el inclusión del sistema a desarrollar.	5
5	Requisitos de software	6
5.1	Requisitos funcionales.	6
5.2	Requisitos no funcionales.	7
6	Conclusiones	8

Objetivo.

- Determinar el proceso actual de la administración del Club de Fútbol.
- Realizar una propuesta de proceso de administración al utilizar el sistema a desarrollar.
- Enlistar los requisitos de software: funcionales y no funcionales.

Introducción.

Se ha detectado que actualmente se tiene una administración deficiente del Club de Fútbol, pues la mayor parte de las actividades de este tipo las lleva a cabo un solo actor -el Coordinador del Club de Fútbol-, aunque ocasionalmente reciba ayuda de alumnos que realizan su servicio social.

Adicionalmente, el *Product Champion*, es decir, el Coordinador del Club, es un usuario poco familiarizado con cualquier tipo de interfaz gráfica, por lo que el sistema debe estar ampliamente adaptado a sus necesidades.

Diagrama de proceso de la administración actual del Club de Fútbol.

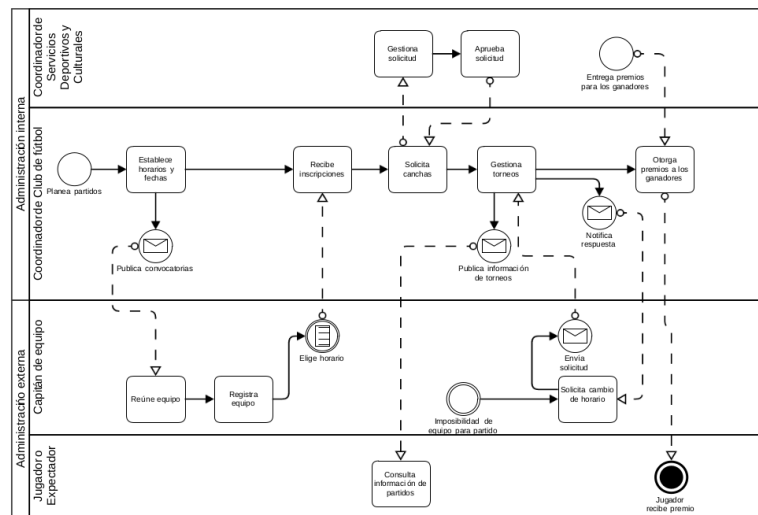


Figure 3.1: Proceso actual de los torneos de fútbol.

Propuesta de diagrama de proceso, considerando el inclusión del sistema a desarrollar.

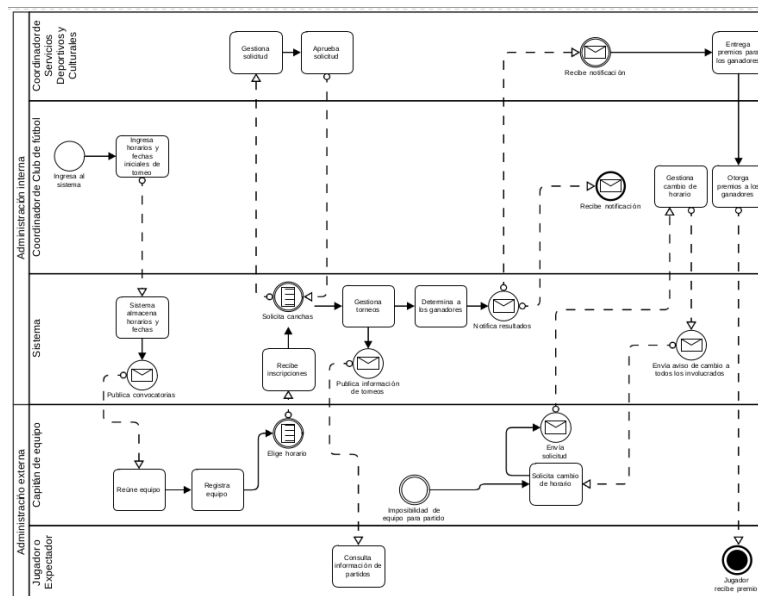


Figure 4.1: Proceso propuesto de los torneos de fútbol.

Requisitos de software

5.1 Requisitos funcionales.

- El Coordinador del Club establecerá las fechas y horarios de las actividades a realizar: torneos y entrenamientos.
- El sistema debe permitir el registro de 16 capitanes de equipos de fútbol, con sus respectivos integrantes, por cada torneo, durante una semana a partir de la publicación de la convocatoria.
- El capitán, al registrarse, inscribirá a los integrantes oficiales del equipo.
- El capitán de equipo puede realizar cambios en los jugadores durante el torneo, antes de la realización de los partidos.
- El capitán de equipo puede solicitar un cambio de fecha u horario de un partido, al Coordinador del Club, en tanto que la solicitud sea aprobada por conformidad de los demás participantes del torneo, a través del Coordinador como intermediario.
- Usuarios paramétricos -los jugadores que no son capitanes, así como los expectadores o interesados en las actividades del Club- pueden revisar la información referente a los torneos: fechas y horarios de los partidos, puntaje de cada equipo, logros deportivos del Club.
- El Coordinador del Club de Fútbol podrá registrar alumnos inscritos en el Instituto Politécnico Nacional para realizar entrenamientos y, con esta actividad, reunir horas de la Unidad de Aprendizaje Electiva.
- Para aquellos alumnos acumulando horas de la UA Electiva, por medio de entrenamiento, el Coordinador podrá generar sus constancias de horas a través del sistema (únicamente deberá reunir las firmas correspondientes).
- El sistema debe tener un repositorio de formatos para los trámites relacionados al Club.

5.2 Requisitos no funcionales.

- El sistema debe tener un alto nivel de usabilidad pues el *Product Champion* es un usuario poco familiarizado con cualquier tipo de interfaz gráfica.
- El sistema debe estar disponible en una plataforma web, para que la información pueda ser consultada en cualquier lugar en cualquier momento (a través de internet).

Conclusiones

El sistema tendrá mayor impacto en la carga de trabajo del Coordinador del Club de Fútbol -razón por la que se le considera el *Product Champion*-, así pues, es éste el que determina la mayor parte de la usabilidad del sistema, así como de las funciones del módulo correspondiente al Club de Fútbol, considerando como trabajo a futuro la agregación de módulos correspondientes a otros clubes y definiendo un conjunto de funciones de uso general, para todos los clubes, como parte de la *base* funcional del sistema.