

A-Team

Equipo 8

Repositorio: https://github.com/ChristianLoza/MISO_Proyecto_final_I

Backlog: <https://m-ninos.atlassian.net/jira/software/projects/MISO/boards/2/backlog>

Miguel Angel Niño Suárez - m.ninos@uniandes.edu.co

León Britto Luis Alfredo - l.leonb@uniandes.edu.co

Christian Victor Loza Peralta - c.loza@uniandes.edu.co

Félix Edilson Acero Joya - acerofel@uniandes.edu.co

Visión de arquitectura

1. Problema de negocio a resolver

SportApp es una empresa que desea incursionar en el segmento de las aplicaciones de apoyo y gestión a deportistas no profesionales, por tanto, busca crear una solución web y móvil que permita fomentar y educar en temas de salud y deporte a sus clientes, por medio de monitoreo, recomendaciones alimenticias y de planes deportivos.

Al mismo tiempo, se busca que la aplicación se integre con grupos, organizadores de eventos y empresas que quieran brindar servicios o productos que apoyen a los deportistas.

2. Objetivos de los stakeholders

- Crear una solución web y móvil dentro del segmento de aplicaciones de salud y bienestar basados en el deporte y la buena alimentación.
- Educar a los clientes en temas de salud y deporte.
- Generar recomendaciones a los usuarios sobre planes deportivos y alimenticios de acuerdo a país de residencia, condiciones fisiológicas y deporte de preferencia.
- Crear perfiles alimenticios, deportivos y demográficos de cada usuario.
- Permitir que el usuario pueda seleccionar entre diferentes planes de pago dentro de la aplicación, según sus necesidades.
- Permitir que grupos, organizadores de eventos y empresas, puedan ofrecer servicios y productos dentro de la aplicación.
- Garantizar que la aplicación cumpla con requisitos de escalabilidad, disponibilidad, confidencialidad, integridad y flexibilidad.

3. Riesgos (2 puntos)

- alguna calamidad de fuerza mayor que impida a los desarrolladores cumplir con sus funciones.
- Uso de alguna licencia con limitaciones en algún programa usado por los desarrolladores.
- Los costos asociados a los despliegues en nube superen el estimado propuesto por los desarrolladores.

4. Restricciones de negocio y tecnología

Negocio.

- El equipo cuenta con 8 semanas para diseñar los requisitos, arquitectura, pruebas, prototipos, y demás documentación que requiera el proyecto.
- El equipo cuenta con 8 semanas para desarrollar e implementar la infraestructura, backend, frontend, pruebas y despliegue de la aplicación SportApp.

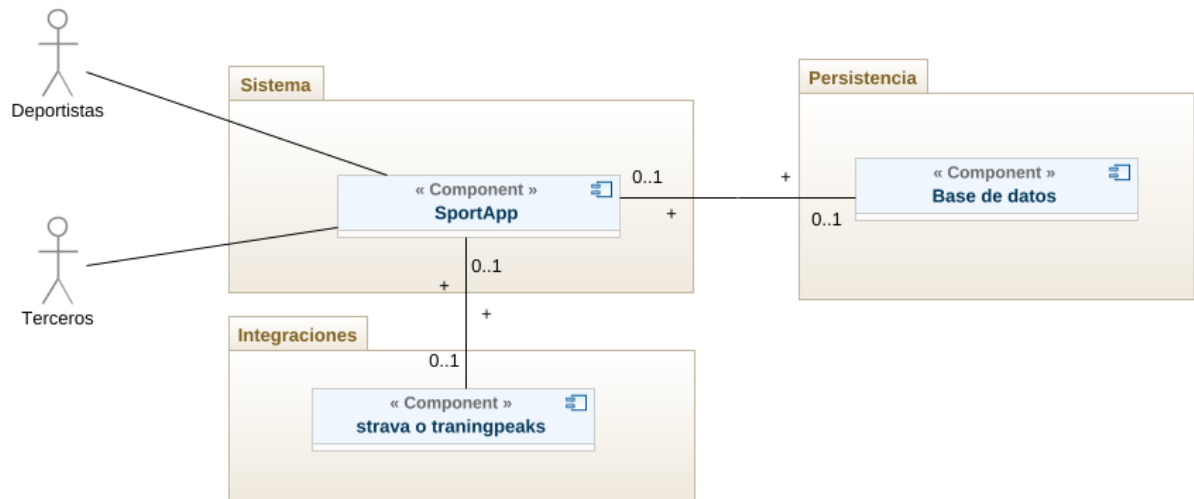
Tecnológica.

- El equipo de trabajo no podrá ser de más de 4 personas.
- El tiempo para la modificación de deportes, servicios, productos y socios de negocio no debe implicar más de 20 horas/hombre de desarrollo.

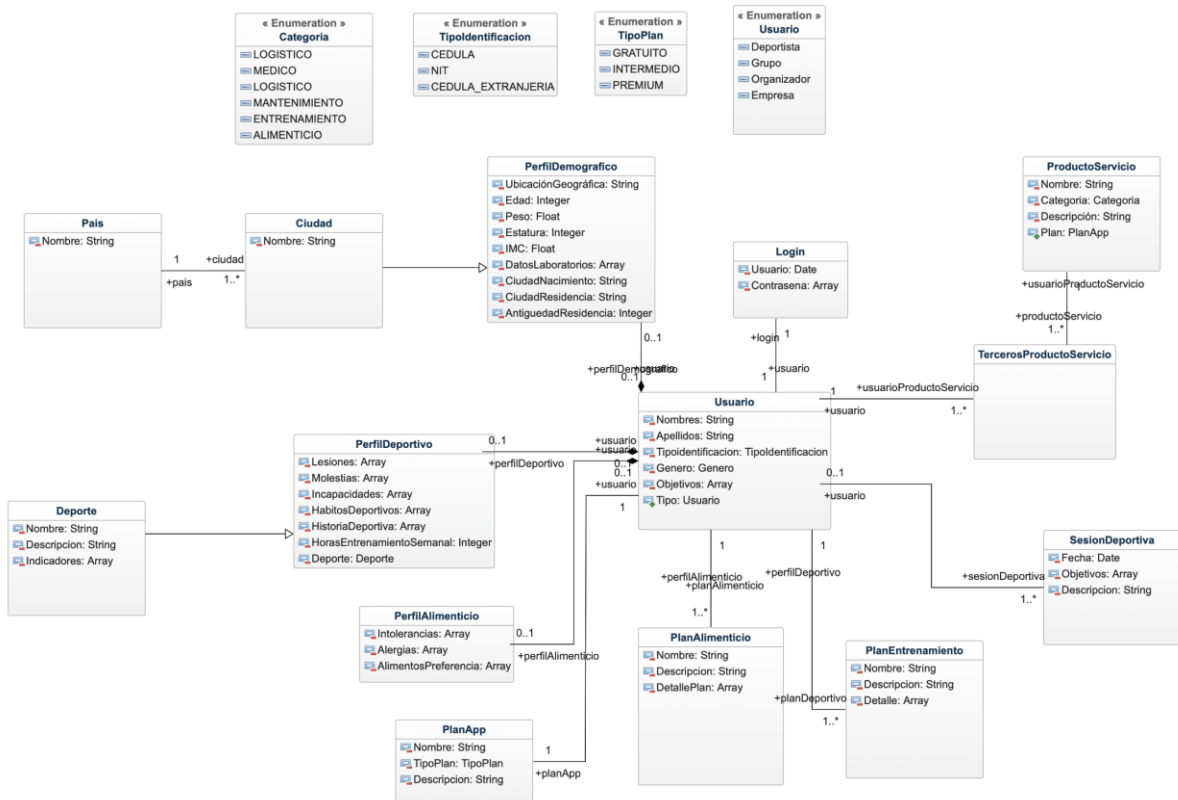
5. Esfuerzo estimado para construir la aplicación

El esfuerzo estimado para desarrollar la aplicación SportApp es de 10 horas semanales, durante 16 semanas, con 4 desarrolladores, para un total de 640 horas.

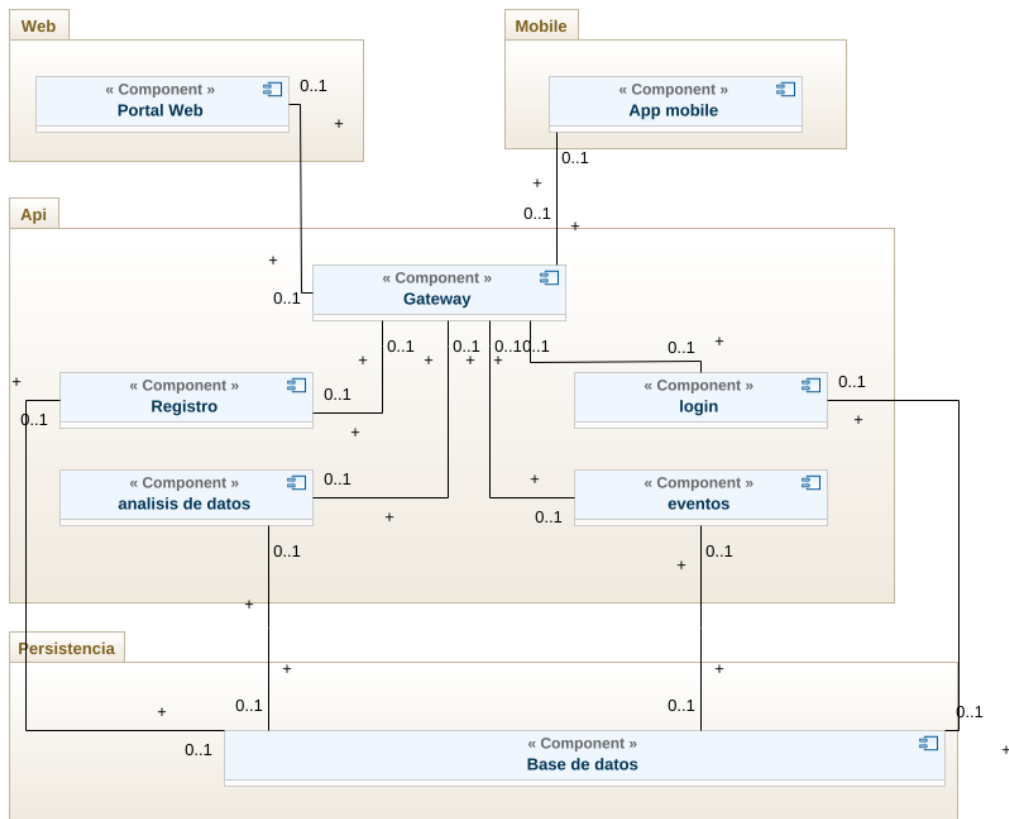
6. Modelo de contexto (3 puntos)



7. Modelo de dominio



8. Modelo de componentes



9. Modelo de despliegue

