Análisis del caso proyecto

Conoce el deporte

Nombres:Bastian Pacheco, Dámaris Riveros

Sección: 006-D

Fecha:

# Índice

[**Índice 1**](#_19i3nvgg2bwg)

[**Resumen 2**](#_ckuexuxrt932)

[Descripción del proyecto: 2](#_q4951b7431g1)

[Objetivos principales: 2](#_gemjb9l3wzwp)

[**Descripción del proyecto 2**](#_f4tqzelol8np)

[Objetivos del proyecto: 2](#_x9hbuowsgd38)

[Stakeholders principales: 2](#_xwmobob5usrf)

[**Análisis 3**](#_vheqmxjqlwni)

[Objetivos y alcance del proyecto: 3](#_kygnxf89vmh6)

[Metodología: 3](#_1kgdcjnhm5y0)

[Cronograma: 4](#_gg9xumo3deo0)

[Criterios de aceptación 4](#_q9792qooep0s)

[**Gestión de riesgos 5**](#_gs4egfgw2ar3)

[Identificación de riesgos 5](#_1gln0bsvn46v)

[Planes de mitigación 5](#_r7o3xni3mhxw)

[**Gestión de comunicación 5**](#_naqmxlxrxlho)

[Reuniones de SCRUM 5](#_qez70klfwf8i)

[Transparencia y Feedback 5](#_sgjt0bfpj7ra)

[**Conclusión 6**](#_a4odmos4kpkz)

# Resumen

### Descripción del proyecto:

Con este proyecto se espera lograr una mayor visualización de los equipos locales de la comuna de La Cruz, para esto la aplicación será una red que reúna a los clubes para fomentar la comunicación y el compañerismo entre sus pares, donde los estos podrán interactuar entre ellos y fomentar los partidos. Los usuarios que no pertenezcan a un club pueden seguirlos para saber cuando tendrán próximos encuentros deportivos o actividades, con esto se busca que se logre fomentar el deporte en la comuna. Sin embargo, no existirá comunicación entre usuarios a clubes, si no que solo serán notificaciones para avisar los partidos o actividades. En adición a esto los usuarios tendrán la opción de ejercitarse a través de la aplicación en un apartado, donde todos los días se darán ejercicios en a modo de misión, la cual dará puntos al usuario situándose dentro de un ranking mensual

### Objetivos principales:

Desarrollar una aplicación móvil para seguir a los equipos de la comuna de La Cruz y motivar el ejercicio diario.

# Descripción del proyecto

### Objetivos del proyecto:

Desarrollar una aplicación móvil que permita descubrir y seguir nuevos equipos en la comuna de La Cruz, además de fomentar la actividad deportiva del usuario mediante rutinas de ejercicios físicos y misiones diarias.

### Stakeholders principales:

Los stakeholders de este proyecto serán los usuarios finales, que serán las personas que usarán la aplicación para descubrir equipos y seguir rutinas de ejercicios. Los entrenadores y equipos deportivos, comunidad de La Cruz, el product owner.

# Análisis

### Objetivos y alcance del proyecto:

Objetivos:

* Facilitar la conexión entre usuarios con intereses similares en actividades físicas y deportivas, permitiendo la creación de equipos y grupos de entrenamiento.
* Promover un estilo de vida saludable al incentivar la práctica regular de ejercicio a través de una plataforma accesible y fácil de usar.
* Fomentar una comunidad activa donde los usuarios puedan compartir sus logros, experiencias y motivar a otros a mantenerse activos.

Alcance:

* Desarrollo de la aplicación móvil para la plataforma IOS y Android, que permita a los usuarios registrarse, crear perfiles, y buscar equipos de ejercicio o deportes.
* Soporte para notificaciones personalizadas que ayuden al seguimiento de los equipos elegidos por los usuarios.
* Mantenimiento y soporte post-lanzamiento para garantizar la estabilidad de la aplicación y la implementación de mejoras basadas en el feed de los usuarios.

### Metodología:

La metodología que se utilizará en este proyecto será SCRUM, con los ciclos de desarrollo iterativos o sprints para garantizar la entrega continua de valor.

### Cronograma:

* Sprint 0:gestión de la configuración base, tendrá una duración de 2 semanas.
* Sprint 1: Carga de datos del proyecto y creación de sección de equipos, tendrá una duración de 2 semanas.
* Sprint 2: Creación de sección de usuarios, tendrá una duración de 2 semanas.
* Sprint 3: Creación de sección del login, tendrá una duración de 2 semanas.

### Criterios de aceptación

El criterio de aceptación para este proyecto se define por la capacidad de la aplicación para cumplir con todos los requisitos funcionales y técnicos establecidos, así como con las expectativas del usuario final. Para considerar el proyecto como aceptado, la aplicación debe integrar completamente todas las funcionalidades especificadas, incluyendo el registro de usuarios, la búsqueda y visualización de equipos deportivos y la generación de rutinas de ejercicios mediante misiones diarias. Además debe demostrar un rendimiento óptimo, con tiempos de carga inferiores a 3 segundos y un funcionamiento sin errores en las versiones más recientes de IOS y Android. La aplicación debe pasar todas las pruebas funcionales y usabilidad, y cumplir con los estándares de diseño acordados. Finalmente, el proyecto se considerará completado cuando toda la documentación relevante esté actualizada y aprobada junto con la aplicación lista para el uso del cliente.

# Gestión de riesgos

### Identificación de riesgos

Algunos de los principales riesgos identificados en este proyecto incluyen posibles retrasos en el desarrollo debido a problemas técnicos imprevistos, lo que conlleva a posibles retrasos en las entregas de los sprints. Además de esto se incluye que los usuarios finales no adopten la aplicación como se espera, lo que puede dificultar el éxito del proyecto.

### Planes de mitigación

Para evitar los posibles riesgos detectados en el apartado anterior, se han creado los siguientes planes de mitigación:

* Pruebas continuas de las funcionalidades de la aplicación.
* Revisión de código para corregir en base a las buenas prácticas aprendidas.
* Campañas de visualización de aplicación.
* Realizar capacitaciones de cómo funciona la aplicación para los usuarios finales.

# Gestión de comunicación

### Reuniones de SCRUM

Se llevarán a cabo reuniones diarias para revisar el progreso y resolver impedimentos, así como reuniones de planificación y retrospectivas al final de cada sprint.

### Transparencia y Feedback

El equipo mantendrá una comunicación abierta con los stakeholders y se basará en el feedback continuo para ajustar el desarrollo.

# Conclusión

El proyecto de desarrollo de la aplicación móvil se gestionará de manera ágil, asegurando que se adapte continuamente a las necesidades del usuario y se entregue valor en cada iteración. La metodología Scrum permitirá una flexibilidad en la gestión del proyecto, asegurando que se cumplan los objetivos establecidos.