

Práctica 1

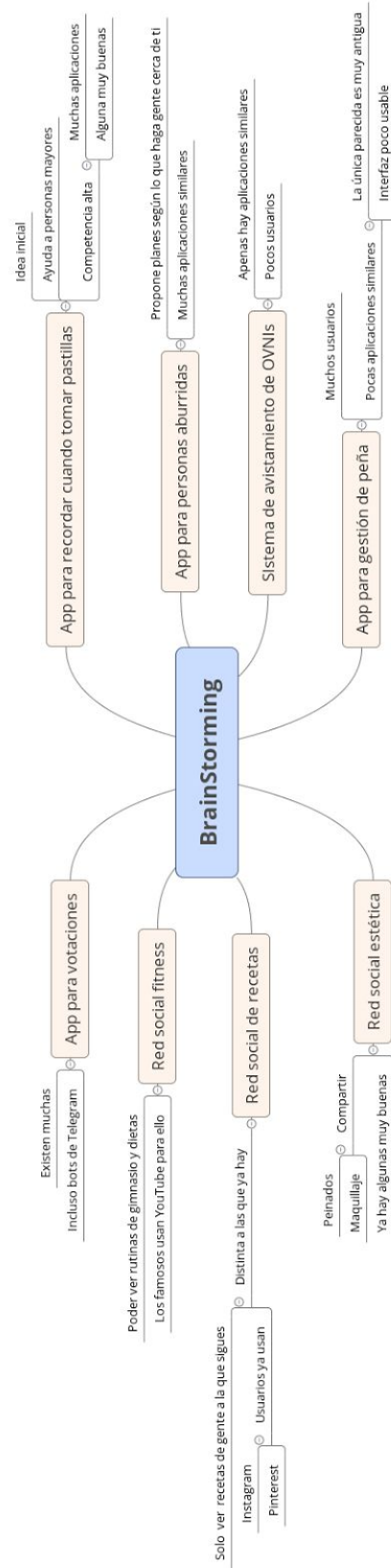
Selección del Sistema Software a desarrollar

Javier Álvarez Castillo
Francisco Javier Bolívar Lupiáñez
Juan Pablo González Casado

Índice

Modelo conceptual de ideas	2
Análisis de necesidades	3
Análisis de mercado	3
Título	3
Documento inicial	4

Modelo conceptual de ideas



Análisis de necesidades

Se ha pensado realizar un sistema que se encargue de evaluar a los jugadores y así realizar el reparto de la forma más justa posible basándose en estadísticas.

Las necesidades básicas que debe cubrir nuestro futuro producto son:

- Gestión de jugadores: Listado de jugadores dentro de un grupo, especificando algunas de sus características para su valoración a la hora del reparto.
- Gestión de estadísticas: Dotar al sistema y al usuario de la capacidad de poder introducir y consultar estadísticas referidas a cada partido jugado o a cada jugador.
- Gestión de equipos: Poder elegir qué jugadores de entre todos los posibles van a jugar un partido y que la aplicación elija los equipos basándose en las posiciones y la calidad de los jugadores intentando que sean lo más equilibrados posibles.
- Gestión económica de la peña deportiva, pudiendo controlar los pagos de los distintos integrantes de la peña.

Análisis de mercado

Aplicación similar en el mercado (Gestor de peñas deportivas. Disponible en Google Play):
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.xtali.sportsclub&hl=es>

Tras la prueba de otros productos de la competencia, se han observado las siguientes carencias:

- La interfaz es poco intuitiva.
- Estaría bien que se mostrará un campo de fútbol con las posiciones de los equipos que se han hecho y puedas arrastrar para intercambiar los jugadores y las posiciones.
- La versión gratuita tiene muy pocas opciones disponibles.
- No se pueden compartir ninguna información de la peña a los demás usuarios
- Tienes que fiarte de que el gestor haga los equipos honradamente. Habría que controlar que solo se echen equipos una vez.
- El apartado gráfico de la aplicación está bastante anticuado.
- No tiene un sistema de votaciones para decisiones grupales, por ejemplo comprar material, proponer jugar otro día, expulsar un integrante.
- La aplicación no es multiplataforma. Solo Android.
- Solo está disponible para fútbol. Deberías poder echar equipos de otros deportes.

En general, esta aplicación ofrece una mala experiencia de usuario.

Título

EchaEquipos

Documento inicial

A la hora de realizar actividades deportivas grupales, habitualmente surge el problema del reparto de equipos de manera que puedan salir equilibrados. Normalmente este tipo de decisiones se deja en mano de personas, encargadas de realizar repartos de jugadores según sus propios criterios, algo que puede provocar que los equipos puedan salir desequilibrados, dando lugar a un bajo nivel a la hora de competir.

Para ello se necesita una aplicación que pueda usarse en cualquier plataforma ya que es necesario que se pueda usar en cualquier lugar. En principio se tratará de una aplicación web que ofrecerá compatibilidad con los diferentes dispositivos actuales, ya que funcionará por medio de un navegador web.

Uno de los aspectos más importantes en los que nos centramos en este proyecto es en la usabilidad, ya que tras realizar un estudio de mercado se ha comprobado que los distintos competidores carecen de una interfaz intuitiva.

Nuestro diseño irá orientado a una experiencia de usuario ágil y sencilla, con transiciones animadas para dar una sensación de diversión e incluso con elementos gráficos llamativos que pueden aparecer al realizar determinadas tareas como por ejemplo indicar que se ha ganado un partido.

El propósito del sistema no solamente se centra en realizar un reparto, sino que también se encargará de mostrar estadísticas, controlar gastos correspondientes a los pagos de las cuotas e incluso una integración con las redes sociales actuales.

También se ha planteado un sistema de notificaciones basado en la gamificación, transmitiendo al usuario distintas emociones. Es decir, si tras jugar 10 partidos estás siendo el mayor goleador, el sistema lo evaluará y enviará una notificación felicitandote.

Por otro lado, se tiene pensado diseñar un sistema de votaciones dentro de cada grupo para por ejemplo tomar decisiones acerca de comprar nuevo material deportivo o cualquier otro aspecto que pueda ser digno de discusión.

Respecto a la infraestructura del proyecto, se ha pensado que los nuevos sistemas cloud podrían ayudar a ofrecer un servicio de calidad, con unos costes reducidos y sin necesidad de tener que realizar un mantenimiento constante sobre los sistemas de soporte, por lo que se realizará un estudio de las diferentes opciones dentro de este campo para posteriormente comenzar su desarrollo.