

# Especificación de Requisitos según el estándar de IEEE 830

---

## Tabla de contenido

1.Introducción .....	2
1.1 Propósito .....	2
1.1    Ámbito del Sistema .....	2
2. Descripción General .....	3
2.1 Perspectiva del Producto .....	3
2.2 Funciones del Producto.....	3
2.3 Características de los usuarios: .....	4
2.4 Restricciones: .....	4
2.5 Suposiciones y Dependencias .....	4
2.6 Requisitos Futuros:.....	5
3 Requisitos Específicos.....	5
3.1 Interfaces Externas.....	5
3.2 Funciones .....	5
3.3 Restricciones de Rendimiento.....	6
3.4 Restricciones de Diseño .....	6
3.5 Atributos del Sistema .....	6

# 1.Introducción

## 1.1 Propósito

En este documento se va a añadir toda la información referente a la gestión de la “Fundación CBG” para gestionar su club deportivo de baloncesto.

El documento está dirigido tanto al grupo de desarrolladores como al propio cliente que no pidió la realización de este software.

## 1.1 Ámbito del Sistema

Al sistema se le va a asignar el nombre de “Gestión Fundación CBG”, ya que va a estar destinado a gestionar la administración de:

- Alumnos.
- Entrenamientos.
- Pistas de entrenamiento.
- Ligas.
- Partidos.
- Pagos de inscripciones.
- Material deportivo.
- Notificaciones.
- Estadísticas por jugador y partido.
- Entrenadores.
- Equipos.
- Categorías( Femeninas y masculinas).
- Control de acceso con distintos privilegios:
  - Personal oficina.
  - Entrenadores.
- Clasificación
- Gestión usuarios en el sistema

No se va a tener en cuenta para el desarrollo del software “Gestión Fundación CBG” los siguientes aspectos:

- Colaboradores y patrocinadores.
- Gestión de pagos con el banco.

Se desea obtener un sistema que mejore y agilice la gestión actual de la “Fundación CBG”, Facilitando el pago de inscripciones y la gestión del alumnado. Además como facilitar a nuestros Entrenadores tomar las mejores decisiones para intentar mejorar los resultados obtenidos por los equipos.

## 2. Descripción General

### 2.1 Perspectiva del Producto

En un futuro esta software podría formar parte de un sistema más grande en el que se tendrían en cuenta la gestión de patrocinadores.

### 2.2 Funciones del Producto

El software que se va a desarrollar está destinado a la gestión de un club de baloncesto, y va a tener que contemplar la gestión de:

- **Alumnos:** los alumnos deben de estar registrados en el sistema para poder inscribirlos en una categoría, equipo, Entrenamientos, etc.
- **Equipos:** Un equipo va a contemplar a un conjunto de jugadores. Estos se irán creando en función del número de alumnos existentes en una categoría. Esto quiere decir que se añadirán al sistema bajo demanda de una determinada categoría y sexo.
- **Pistas de entrenamiento:** Las pistas de entrenamiento deben ser almacenadas en el sistema para que puedan ser asignadas a los entrenamientos.
- **Entrenamientos:** Todos los equipos del club deben tener un horario y pista de entrenamiento.
- **Partidos:** Los partidos son los encuentros en los que se enfrentan los equipos entre si. En un partido participan 2 equipos.
- **Ligas:** Las ligas van a ser los torneos en los que participen los equipos.
- **Pagos de inscripciones:** Todos los alumnos deberán abonar una cuantía al club para poder realizar los entrenamientos, recibir material deportivo y participar con su equipo en una o varias ligas.
- **Material deportivo:** El material deportivo es aquél que el club le ofrece a sus alumnos: chándal, equipación, cubre, etc.
- **Notificaciones:** Para mantener informados a los padres de los distintas noticias que tienen lugar con sus hijos o con el club, el sistema enviara notificaciones a los padres para que estén informados.
- **Padres:** El sistema tiene que tener constancia de los Padres de los alumnos para poder ponerse en contacto el centro con estos para diversos motivos.
- **Estadísticas:** Las estadísticas pueden ser de 2 tipos:
  - De alumnos: Van a informar de cuál es la trayectoria del alumno dentro del club, facilitando al entrenador realizar estrategias para afrontar los partidos.
  - De Equipo: El sistema también contemplara la progresión de un equipo, almacenando estadísticas globales de los jugadores de su equipo.
- **Entrenadores:** El sistema contendrá información acerca de las personas que se encargan de los entrenamientos de cada equipo, con el fin de poder asignarles horarios y distribuirlos entre los equipos.
- **Categorías:** Las categorías van a agrupar a los alumnos en función de su edad, y por tanto a los equipos que pueden pertenecer estos. Las categorías se dividen por edades y por sexo.

- **Control de acceso:** El acceso al sistema se va a realizar por 2 grupos de usuarios:
  - **Personal oficina:** Va a tener pleno acceso a todos los apartados del sistema.
  - **Entrenadores:** Van a poder solo acceder a aquellos aspectos del sistema que estén relacionados con los equipos y jugadores, pero no con los aquellos que pertenezcan a la gestión contable.
- **Clasificación:** La clasificación va a servir para consultar cual es la posición que ocupan los equipos del club en las distintas ligas, y la del resto de equipos participantes en estas.
- **Gestión de usuarios en el sistema:** Existirá uno o varios usuarios en el sistema a los que se le permita gestionar otros usuarios. Estos usuarios a los que se les dan privilegios como para poder gestionar a otros usuarios.
- 

## 2.3 Características de los usuarios:

Por los conocimientos demostrados por la persona entrevistada, se observa que no dispone de conocimientos avanzados de informática. Esto implica que se deberá realizar una aplicación sencilla e intuitiva de manejar, facilitando su uso, ya que:

- El sistema va a ser tratado por personas que pueden tener un nivel educacional mínimo de E.S.O.
- El conocimiento de los usuarios sobre la fundación y el baloncesto, en general, va a ser alta.
- Los usuarios no han manejado ningún sistema similar al que se va a desarrollar, por lo que su experiencia usando este tipo de software es baja.

## 2.4 Restricciones:

Pese a que se detalló claramente cuál era el objetivo del sistema que fueran los aspectos que tenía que gestionar la aplicación, no se impusieron casi ninguna restricción. Las restricciones que hay que tener son:

- Debe ser una aplicación de escritorio.
- No va a existir conexión permanentemente a internet.
- Para anotar los datos de los partidos se hará uso de un ordenador portátil.
- El sistema operativo sobre el que corra la aplicación será Windows.
- Los recursos hardware son los ofrecidos por ordenadores personales para un uso poco exigente: De sobremesa y ordenadores portátiles.

## 2.5 Suposiciones y Dependencias

Suposiciones:

- Se supone que el sistema operativo sobre el que se va a implementar, Windows, no va a cambiar, pero probablemente tampoco afectaría ya que suponemos inicialmente que se va a implementar en un sistema multiplataforma.

- Se presupone que el software generado no va a necesitar demasiados recursos para ejecutarse, por lo que el hardware actual será más que suficiente.

## 2.6 Requisitos Futuros:

- El sistema en un futuro podría administrar la gestión de patrocinadores y de donaciones al club.

## 3 Requisitos Específicos

### 3.1 Interfaces Externas

En cuanto a interfaces externas, no es necesario que el usuario utilice nada, y en cuanto al sistema la “única” interfaz que usará el sistema es la de intercambio de datos con la base de datos, lo cual es algo que contamos en las restricciones

### 3.2 Funciones

Los usuarios del sistema se van agrupar en 2 grandes conjuntos, con los siguientes roles:

Los Secretarios: Se van a encargar de las siguientes tareas:

- Inscripción de los alumnos, el secretario introducirá al sistema la información del tríptico tal y como se hacía anteriormente al sistema, para que este introduzca en el sistema los datos, e información del jugador inscrito, junto con la información de su actividad, ropa dada, precio pagado, ect
- las altas de los equipos y de las competiciones, es decir, en las competiciones, el secretario interactuará con el sistema, para identificar qué competición juega cada equipo, y qué tipo de competición es, junto con los participantes
- El secretario podrá revisar qué integrantes han realizado los pagos, y cuáles no, además de poder revisar si a algún integrante no se proporcionado aún el material
- Podrá introducir actividades esporádicas que puedan ser como las competiciones, es decir que en ellas se inscriban participantes, a la hora de introducir esas actividades habrá que especificar de qué se trata, y el precio, ect.

Los Entrenadores: Se van a encargar de las siguientes actividades:

Introducir las estadísticas del partido, para ello introducirá los datos generales del partido y los datos de cada jugador para generar las estadísticas, y el sistema las almacenará y calculará las estadísticas relevantes a los jugadores y al equipo

Podrá consultar todos los datos relativos a cada partido, o a la competición en general tanto de los jugadores como del equipo, y la clasificación del mismo equipo que entrena.

El rol de Entrenador lo podrán desempeñar los usuarios con rol de secretario.

### **3.3 Restricciones de Rendimiento**

El sistema no ha de soportar carga excesiva, cualquier tipo de ordenador corriente actual podrá soportar al sistema sin mayor esfuerzo que contener a una base de datos en uso para ello.

### **3.4 Restricciones de Diseño**

Una de las restricciones de diseño que se han impuesto es que el cliente nos ha indicado que su máquina tiene Windows, y por tanto el software va a ser desarrollado para dicha plataforma y esta especificación deberá mantenerse inalterada para el funcionamiento del software a realizar.

La aplicación se va a implementar obligatoriamente mediante un software de escritorio, por lo que se descarta el desarrollo web.

La implementación del sistema se tendrá que hacer implementándola en una plataforma de desarrollo que no limite la funcionalidad del sistema, que este actualizada y que facilite el desarrollo de entornos de ventanas.

### **3.5 Atributos del Sistema**

Los atributos de calidad del sistema: Fiabilidad, mantenibilidad, portabilidad, y seguridad. Deberá especificarse que usuarios están autorizados, o no a realizar ciertas tareas, y cómo se implementarán los mecanismos de seguridad ( por ejemplo con un login y un password).

El sistema deberá estar disponible en cualquier momento que necesite ser usado por los usuarios, y la persona que esté de responsable del software será la única que podrá hacer un respaldo de la base de datos.

El sistema solo será diseñado para Microsoft Windows.

Cristian Vílchez Ceballos

Antonio Olid Checa