**Planificación de proyecto**

# Visión general

La empresa requiere una aplicación que le ayude a cumplir todas sus necesidades. En este caso, la de tener una gestión más adecuada para toda la información que maneja con respecto a las instalaciones y los socios vinculados a ellas.

# Alcance

La aplicación debe ser fácil e intuitiva de usar para la empresa que la necesita. Por lo tanto, debe cumplir con todos los requisitos mencionados anteriormente para así lograr una correcta calidad y satisfacción del cliente. De igual manera, esta aplicación debe lograr el registro de todas las instalaciones, de nuevas instalaciones, de socios, poder validar toda la información almacenada allí y lograr hacer comparaciones con respecto a horarios y precios. También, el proyecto debe permitir validar de manera correcta la disponibilidad de instalaciones y horarios en todo momento, para que así los socios puedan tener una mejor interacción con la aplicación y evitar inconvenientes a la hora de alquilar.

# Objetivos

* Registro de Instalaciones Deportivas: Debe permitir el registro de instalaciones deportivas con cada una de sus variaciones y costos. También incluir sus identificaciones, dimensiones y cualquier detalle especifico.
* Consulta de Instalaciones Deportivas: Permitir la consulta de las instalaciones deportivas solo ingresando su número de identificación.
* Registro de Socios: La aplicación debe permitir el ingreso o registro de nuevos socios al sistema con su documento, nombre, dirección etc.
* Alquiler de Instalaciones: Permitir el alquile de las instalaciones deportivas por parte de los socios brindando la información de la instalación deseada, la fecha, hora de inicio y fin.
* Consulta de Alquileres de Socios: Los socios y administradores deben tener la facultad de consultar los alquileres de cada socio, en este caso brindar su información de la instalación, fechas y horas.
* Cálculo de Tarifas: Según el tipo de instalación, el sistema debe permitir validar los costos de cada instalación según su tipo y así especificar las tarifas adecuadas por cada una.
* Interfaz de Usuario Amigable: La aplicación debe tener una interfaz completamente intuitiva y fácil de usar, para que así los usuarios puedan navegar y hacer todo lo que requiera de una manera eficiente.

# Requisitos del proyecto:

Funcionales

* Registro de instalaciones deportivas: Se debe poder registrar nuevas instalaciones deportivas con número de identificación, descripción, dimensiones, detalles etc.
* Consulta de instalaciones deportivas: Facilidad de consulta de cada instalación con su número de identificación.
* Registro de socios: Agregar nuevos socios al sistema con su información detallada.
* Alquiler de instalaciones: Los socios deben tener la posibilidad de alquilar instalaciones indicando la fecha, hora de inicio y fecha de finalización del alquiler.
* Consulta de alquileres de socios: Habilidad de consultar los alquileres realizados por ciertos socios y mostrar los detalles de este.

No funcionales

* Escalabilidad o crecimiento: El sistema debe tener la facilidad de crecer a futuro con respecto al registro de instalaciones y socios.
* Disponibilidad: Se debe evidenciar los horarios disponibles y mencionar si alguno está ocupado.
* Interfaz amigable: La interfaz del programa debe ser intuitiva y fácil de usar para garantizar la experiencia de los usuarios.

# Roles y responsabilidades

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Miembro del equipo** | **Rol** | **Responsabilidades** |
| Persona 1 | Encargado del proyecto | Definir objetivos y alcance del proyecto, planificación del proyecto, gestión de recursos, comunicación, control de calidad, gestión de riesgos, resolución de problemas, seguimiento y control, documentación, cierre del proyecto, gestión de equipos, entre otros. |
| Persona 2 | Desarrollador 1 | Análisis de requisitos, desarrollo de código, integración, mantenimiento y corrección de errores, documentación, colaboración, cumplimiento de estándares y buenas prácticas, investigación y aprendizaje, seguridad, optimización de rendimiento. |
| Persona 3 | Desarrollador 2 | Análisis de requisitos, desarrollo de código, integración, mantenimiento y corrección de errores, documentación, colaboración, cumplimiento de estándares y buenas prácticas, investigación y aprendizaje, seguridad, optimización de rendimiento. |
| Persona 3 | Diseñador de interfaz | Diseño de interfaz de usuario (UI), Diseño de experiencia de usuario (UX), Creación de prototipos, Diseño de elementos visuales (botones, iconos, imágenes), Selección de paleta de colores y tipografía, Garantizar la usabilidad y accesibilidad |
| Persona 4 | Personal de pruebas | Planificación de pruebas, diseño de casos de prueba, ejecución de pruebas, registro y seguimiento de defectos, pruebas de regresión, pruebas de rendimiento, pruebas de seguridad, pruebas de aceptación del usuario, automatización de pruebas, documentación de resultados de pruebas |

# Hardware

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Equipo** | **Descripción** | **Funcionalidad** |
| 5 computadores | Equipo con especificaciones técnicas necesarias para el desarrollo de software | Escribir, compilar, probar y depurar código, gestionar proyectos a través de entornos de desarrollo integrados (IDE), ejecutar máquinas virtuales para pruebas y aislamiento, utilizar herramientas de control de versiones, comunicarse y colaborar con otros miembros del equipo. |
| Servidor | Es el sistema que proporciona recursos de cómputo y almacenamiento centralizados para respaldar la ejecución de aplicaciones y servicios, permitiendo la entrega y el acceso a software a través de una red. | Proporciona recursos de cómputo y almacenamiento centralizados, hospeda aplicaciones y servicios, admite la colaboración de equipo en un entorno compartido, gestiona bases de datos y almacena datos críticos, ofrece seguridad y autenticación, facilita la escalabilidad y el rendimiento de las aplicaciones, permite la administración y supervisión remota, y garantiza la disponibilidad y redundancia para mantener operativos los sistemas. |

# Calendario

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fase** | **Tarea/Entregable** | **Fecha de inicio** | **Fecha de finalización** |
| Fase 1 | **Requisitos y Diseño:**   * Reunión con el cliente para comprender los requisitos del proyecto. * Diseño de la base de datos y la estructura de la aplicación. * Especificación de funcionalidades clave y la interfaz de usuario. | 14 de octubre de 2023 | 28 de octubre de 2023 |
| Fase 2 | **Desarrollo Inicial:**   * Creación de la base de datos y las tablas. * Implementación de módulos para registrar instalaciones deportivas y socios. * Pruebas iniciales de los módulos desarrollados. | 29 de octubre de 2023 | 18 de noviembre de 2023 |
| Fase 3 | **Funcionalidades Principales:**   * Desarrollo de la funcionalidad para registrar alquileres y calcular costos. * Implementación de consultas de alquileres por socio e instalación. * Refinamiento de la interfaz de usuario. * Pruebas exhaustivas de módulos y la interfaz. | 19 de noviembre de 2023 | 9 de diciembre de 2023 |
| Fase 4 | **Pruebas, Ajustes y Entrega:**     * Realización de pruebas de usuario y ajustes finales basados en retroalimentación. * Preparación de documentación de usuario y manuales. * Despliegue de la aplicación en un servidor o plataforma de alojamiento. * Entrega final del software al cliente y capacitación en su uso. | 10 de diciembre de 2023 | 6 de enero de 2024 |

# Presupuesto

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Artículos** | **Costo** | **Cantidad** | **Costo total** |
| Computador | $800 | 5 | $4000 |
| Servidor en la nube | $50 | 1 | $50 |
|  |  | Presupuesto general | $4050 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Empleado** | **Salario** | **Cantidad** | **Tiempo** | **total** |
| Encargado de proyecto | $3000 | 1 | 3 meses | $9000 |
| Desarrollador | $2500 | 2 | 3 meses | $15000 |
| Diseñador | $2500 | 1 | 3 meses | $7500 |
| Encargado de pruebas | $2000 | 1 | 3 meses | $6000 |
|  |  |  | **SUBTOTAL** | $37.500 |

# Presupuesto total = $41.550

# DIAGRAMA DE CLASES

