1. **Contrato de compromiso de equipo**

(Adjuntado en la Carpeta)

1. **Imagen de marca y definición de misión, visión y valores.**

* **Imagen de marca**

Logotipo, nombre de la empresa

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Logotipo

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

* **Misión**

La misión de este proyecto es la creación de una pagina web para un torneo solidario que se celebrará en Torrelavega

* **Visión**

Nuestro propósito es desarrollar una pagina web intuitiva, estética y con diversas funcionalidades para que sea fácil de usar para los administradores del torneo

* **Valores**

En el desarrollo del proyecto, nuestros principios se basan en:

* + Buena comunicación.
  + Colaboración de todos los miembros del equipo en el desarrollo.
  + Buena organización.

1. **Batería de preguntas para la entrevista inicial**

* ¿Cuál es el presupuesto?
* ¿Cuál es el tiempo estimado de desarrollo?
* ¿Qué nivel de feedback o actualización desea recibir?
* ¿Cuál es la vía de comunicación preferida?
* ¿Cuáles son las prioridades de las funcionalidades del producto?
* ¿Cómo nos va a llegar la información del proyecto?
* Explicación extensa sobre lo que se requiere y preguntas concretas
  + ¿Qué tipo de información debe mostrar la web (resultados en vivo, perfiles de equipos, noticias, etc.)?
  + ¿Desean un sistema de inscripción en línea para equipos o jugadores?
  + ¿Se necesita integración con redes sociales o algún otro sistema externo?
  + ¿Habrá secciones privadas para administradores o usuarios registrados?
  + ¿Necesitan una galería de imágenes/videos del torneo?
* ¿Quién será responsable de actualizar el contenido después del lanzamiento?
* ¿Se necesita capacitación para los administradores del torneo?
* ¿Desean soporte técnico después del lanzamiento? ¿Por cuánto tiempo?
* ¿Cada cuánto tiempo planean hacer cambios o agregar nuevas funciones?
* ¿Se necesita una opción de copia de seguridad para evitar pérdida de datos?

1. **Contrato de arrendamiento de servicios**

(Adjuntado en la carpeta correspondiente)

1. **Diarios de trabajo (individual y grupal)**

(Adjuntados en la carpeta correspondiente)

1. **Planificación en GitHub**

Se ha utilizado el apartado "Projects" de GitHub, gestionando los cambios mediante "Issues".

1. **Documentación comercial**

(Adjuntado en la carpeta correspondiente)

1. **Documentos legales**

**POLÍTICA DE PROTECCIÓN DE DATOS**

El Proveedor se compromete a cumplir con las leyes de protección de datos personales aplicables, incluyendo [nombre de la ley de protección de datos en el país, por ejemplo, el RGPD en la UE]. Los datos personales proporcionados por el Cliente serán tratados con la máxima confidencialidad y únicamente se utilizarán para los fines establecidos en este contrato.

Uso de los datos personales: Los datos del Cliente y los participantes del torneo se almacenarán en un sistema seguro y no serán compartidos con terceros sin el consentimiento explícito del Cliente. La información recopilada solo será utilizada para la gestión del torneo y para facilitar la comunicación con los participantes.

Derechos del Cliente: El Cliente tiene derecho a acceder, corregir, eliminar o bloquear sus datos personales en cualquier momento, siguiendo los procedimientos establecidos en la legislación correspondiente.

**ACUERDO DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

El Proveedor garantiza que el trabajo realizado, incluyendo todo el código fuente, diseño gráfico, contenido y funcionalidades, es original y no infringe derechos de propiedad intelectual de terceros.

El Cliente será el titular de los derechos de uso sobre el sitio web una vez finalizado el proyecto. El Proveedor se reserva el derecho sobre el código fuente y cualquier material no específicamente licenciado al Cliente.

**ACUERDO SOBRE SUBVENCIONES Y PATROCINADORES**

Si el proyecto se beneficia de subvenciones o patrocinios, el Proveedor se compromete a cumplir con los requisitos establecidos por las entidades patrocinadoras o subvencionadoras. El Cliente deberá asegurarse de que todas las condiciones relacionadas con estas ayudas sean comunicadas al Proveedor y se cumplan.

**CUMPLIMIENTO DE LICENCIAS DE SOFTWARE DE TERCEROS**

El Proveedor garantiza que todo el software de terceros utilizado en el desarrollo de la página web, incluidas las bibliotecas y herramientas externas, está licenciado legalmente para su uso en el proyecto.

El Cliente será informado de cualquier software de terceros utilizado y se le proporcionarán las licencias correspondientes.

**MANUAL DE USUARIO**

(Adjuntado en la carpeta correspondiente)