

Name: Imagine All Tech

Date: 11/09/2023

## Contenido

Relevamiento .....	2
Empleo de técnicas vistas durante el curso.....	2
Elaboración de formularios apropiados para la tarea anterior .....	2
Lógica de sistema .....	3
Árboles de decisión .....	4
Estudio de factibilidades.....	4
Definición de roles de usuario con permisos y privilegios .....	4
Planificación .....	5
Especificación de Requerimientos (Funcionales, No Funcionales, Alcance y Limitaciones) .....	5
Implementación de metodología Agile en coordinación con el Profesor de gestión de Proyecto (Propuesta y aplicación).....	6
Prototipado de la aplicación en coordinación con el Profesor de Programación y Diseño Web (Propuesta y aplicación) .....	6
Historia de usuarios (Product backlog - Sprint backlog) en coordinación con el Profesor de gestión de Proyecto (Propuesta y aplicación).....	7
Diagrama UML (Casos de Uso) (Planilla y Diagramación).....	8
Diagrama de Clases.....	8
Análisis Costo-Beneficio.....	9
Cálculo de métricas del proyecto .....	9

## Relevamiento

El cliente nos ha proporcionado información valiosa sobre sus necesidades y preferencias para el desarrollo de un sitio web. A continuación, se presenta un resumen de los aspectos más importantes que surgieron de la charla con el cliente:

1. Sitio minimalista: El cliente desea un diseño minimalista para su sitio web, lo que implica un enfoque en la simplicidad, la claridad y la funcionalidad. Esto puede lograrse utilizando una paleta de colores limitada, una tipografía clara y legible, y una estructura de navegación sencilla y fácil de usar.
2. Entendible para personas mayores: El sitio web debe ser accesible y fácil de entender para personas mayores, lo que implica tener en cuenta aspectos como el tamaño de fuente, el contraste de colores y la disposición de los elementos en la página. Además, es importante proporcionar instrucciones claras y sencillas para ayudar a los usuarios a navegar y utilizar el sitio.
3. Reemplazar al papel: El cliente busca que el sitio web pueda reemplazar al papel en términos de funcionalidad y facilidad de uso. Esto implica que el sitio debe ser fácil de leer y navegar, y que la información presentada en él sea clara y concisa. Además, es importante que el sitio web esté optimizado para su visualización en diferentes dispositivos, como computadoras de escritorio, tablets y teléfonos móviles, para garantizar una experiencia de usuario óptima en todos los casos.

## Empleo de técnicas vistas durante el curso

El grupo ha implementado la metodología Agile, específicamente Scrum, para gestionar el proyecto de manera flexible y adaptativa.

## Elaboración de formularios apropiados para la tarea anterior

El grupo ha creado varios formularios para facilitar la asignación de tareas, seguimiento del progreso, solicitud de recursos, evaluación de riesgos y retroalimentación.

## Lógica de sistema

A continuación, se presenta un resumen de la lógica del sistema basada en la información disponible en los documentos:

**Metodología Agile y Scrum:** El equipo utiliza la metodología Agile y Scrum para gestionar el proyecto, lo que implica organizar el trabajo en sprints, realizar reuniones de planificación del sprint, llevar a cabo revisiones y retrospectivas del sprint y adaptarse y mejorar continuamente a lo largo del proyecto.

**Roles y responsabilidades:** Los miembros del equipo tienen roles y responsabilidades específicos, como coordinador, subcoordinador y miembros del equipo, que trabajan juntos para alcanzar los objetivos del proyecto.

**Especificación de requerimientos:** Aunque no se proporcionan detalles específicos en el documento, es probable que el equipo haya definido los requerimientos funcionales y no funcionales del sitio web, así como su alcance y limitaciones.

**Prototipado y diseño:** El equipo trabaja en el diseño y prototipado del sitio web, aunque no se proporcionan detalles específicos sobre las características o funcionalidades del sitio en el documento.

**Análisis de factibilidad y costo-beneficio:** El equipo realiza estudios de factibilidad y análisis de costo-beneficio para evaluar la viabilidad del proyecto y determinar si los beneficios superan los costos asociados.

**Planificación y seguimiento del proyecto:** El equipo utiliza herramientas y técnicas de planificación y seguimiento del proyecto, como la creación de formularios, la asignación de tareas, el seguimiento del progreso y la evaluación de riesgos.

**Control de calidad y mejora continua:** El equipo sigue un proceso de prueba y error para verificar si lo que han hecho es correcto y mejorar continuamente el producto a lo largo del proyecto. Esto incluye realizar revisiones de código entre compañeros, organizar sesiones de prueba y depuración en grupo y utilizar herramientas de seguimiento de errores y solicitudes de mejora.

## Árboles de decisión

Para visualizar el árbol de decisión, puede hacer clic aquí, el siguiente enlace le redirigirá a un tablero de Miro.

## Estudio de factibilidades

El análisis de factibilidad es un proceso que ayuda a determinar si un proyecto es viable desde diferentes perspectivas, como técnica, económica, legal, operativa y de programación. Para el proyecto de software, se considerarán los siguientes aspectos:

1. Factibilidad técnica: Se evaluará si se dispone de la tecnología, las herramientas y los recursos necesarios para desarrollar y mantener el software.
2. Factibilidad económica: Se estimarán los costos de desarrollo, implementación y mantenimiento del software, y se compararán con los beneficios esperados.
3. Factibilidad legal: Se verificará si el software cumple con las leyes, regulaciones y estándares aplicables.
4. Factibilidad operativa: Se determinará si el software puede integrarse fácilmente en el entorno del usuario y si los usuarios pueden adaptarse a él.
5. Factibilidad de programación: Se establecerá si el proyecto puede completarse dentro del tiempo y los recursos disponibles.

## Definición de roles de usuario con permisos y privilegios

Los roles y responsabilidades de los miembros del grupo Imagine All Tech se definen de la siguiente manera

- Coordinador (F. Jordán): Administrar el proyecto asegurando su éxito.
- Subcoordinador (F. Behn): Asistir al coordinador en las labores administrativas.
- Primer miembro (L. Baz): Realizar las responsabilidades asignadas.
- Segundo miembro (N. Núñez): Colaborar con el equipo para alcanzar los objetivos.
- Tercer miembro (Matías Moreira): Contribuir activamente en el grupo y apoyar a sus compañeros en la consecución de las metas establecidas.

## Planificación

El grupo utiliza reuniones de planificación del sprint para seleccionar las tareas a realizar durante cada sprint, que generalmente dura de 2 a 4 semanas.

## Especificación de Requerimientos (Funcionales, No Funcionales, Alcance y Limitaciones)

### Funcionalidades

1. Perfiles de usuario: La aplicación permite a los usuarios crear perfiles y registrar información personal, como nombre, edad y nivel de experiencia en karate.
2. Registro de competencias: Los usuarios pueden registrar información sobre sus competencias de karate.
3. Búsqueda y registro en torneos: La aplicación facilita la búsqueda y el registro en torneos de karate.
4. Información detallada de torneos: Se proporciona información detallada sobre los torneos de karate, incluyendo fecha, hora, ubicación y categorías de competencia.
5. Registro de entrenamientos: Los usuarios pueden registrar información sobre sus entrenamientos de karate, incluyendo las técnicas que van a realizar.
6. Perfiles y registro de jueces: La aplicación permite a los jueces crear perfiles y registrar información.
7. Información de torneos y competidores: Los jueces pueden ver la información de los torneos y competidores que han registrado.
8. Calificación de competidores: La aplicación permite a los jueces calificar a los competidores durante los torneos.

## Características no funcionales

1. Interfaz intuitiva: La aplicación es fácil de usar y tiene una interfaz intuitiva.
2. Rapidez y confiabilidad: La aplicación es rápida y confiable.
3. Seguridad: La aplicación es segura y protege la información personal de los usuarios.

## Alcance

La aplicación estará disponible para usuarios de todo el mundo interesados en el deporte de karate.

## Limitaciones

1. Conexión a Internet: La aplicación no estará disponible sin conexión a Internet
2. Asesoramiento médico o de salud: La aplicación no proporcionará asesoramiento médico o de salud. Se recomienda a los usuarios consultar a un médico antes de comenzar cualquier programa de ejercicios o deporte.

## Implementación de metodología Agile en coordinación con el Profesor de gestión de Proyecto (Propuesta y aplicación)

El grupo ha implementado la metodología Agile, específicamente Scrum, en coordinación con el Profesor de Análisis y Diseño de Aplicaciones. Esto incluye establecer roles dentro del equipo Scrum, organizar reuniones de planificación del sprint, realizar reuniones diarias de seguimiento (Daily Stand-up), llevar a cabo revisiones y retrospectivas del sprint y repetir este ciclo para cada sprint, adaptándose y mejorando continuamente a lo largo del proyecto.

## Prototipado de la aplicación en coordinación con el Profesor de Programación y Diseño Web (Propuesta y aplicación)

Para visualizar el prototipo de la aplicación en Figma, puede hacer clic en el siguiente enlace que le redirigirá a Figma.

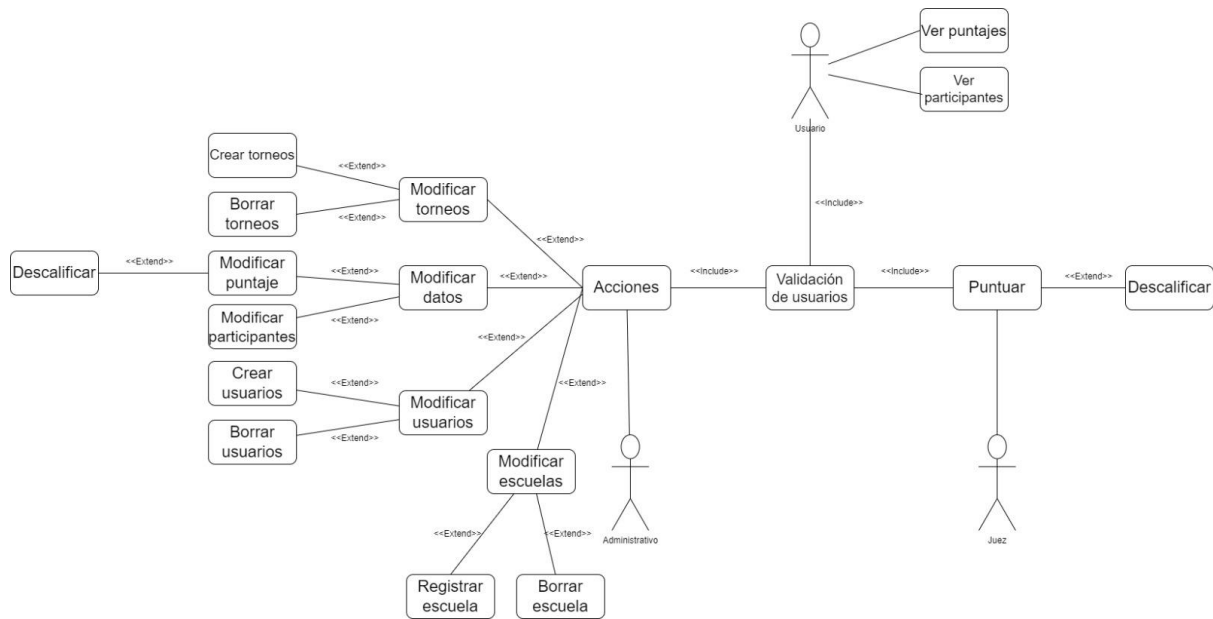
## Historia de usuarios (Product backlog - Sprint backlog) en coordinación con el Profesor de gestión de Proyecto (Propuesta y aplicación)

Basándonos en la información proporcionada en los resultados de búsqueda y en el objetivo general del proyecto, podemos inferir algunas Historias de Usuario para el proyecto de clasificación Kata. A continuación, se presentan algunas posibles Historias de Usuario que cumplen con los objetivos generales del proyecto:

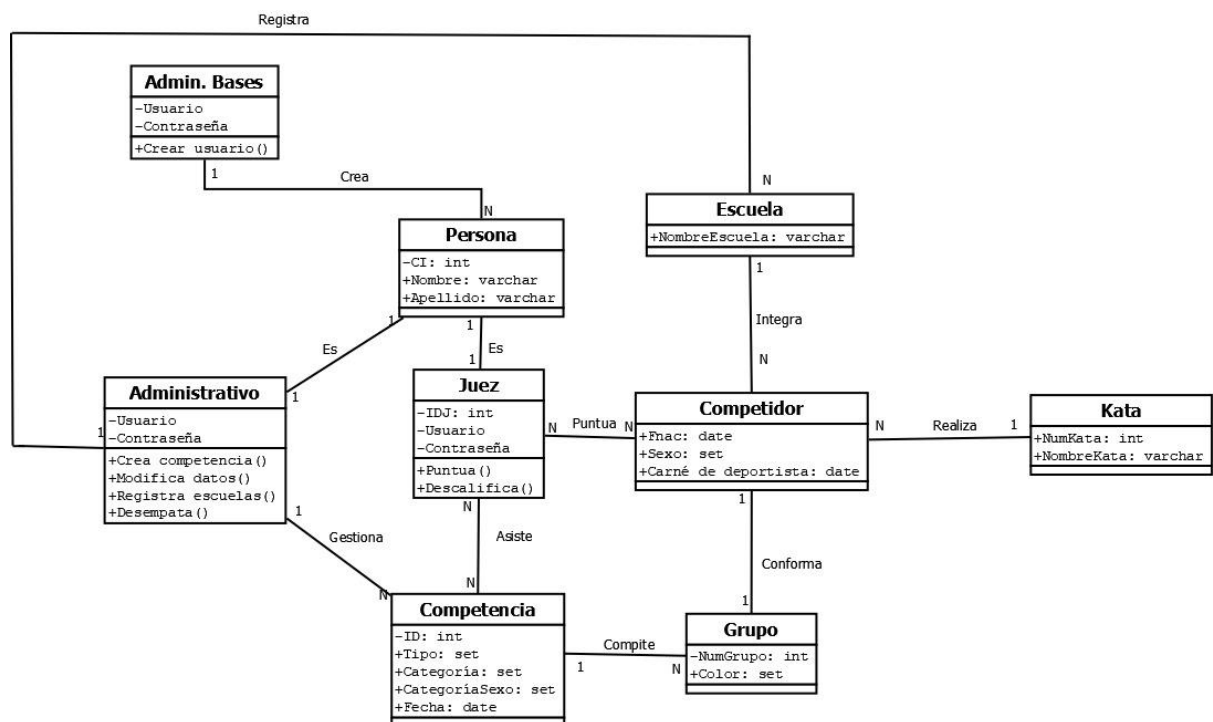
1. Como usuario, quiero poder registrar competidores en el programa de clasificación Kata, para mantener un registro actualizado de los participantes.
2. Como usuario, quiero poder asignar a los competidores a sus respectivas categorías, para asegurar que compitan en la categoría adecuada.
3. Como usuario, quiero poder ingresar los resultados de las competencias de Kata, para mantener un registro de los puntajes y posiciones de los competidores.
4. Como usuario, quiero poder visualizar una clasificación en tiempo real de los competidores, para seguir el progreso de la competencia y determinar los ganadores.
5. Como usuario, quiero que el programa de clasificación Kata tenga un diseño minimalista y fácil de usar, para facilitar la navegación y el uso del programa.
6. Como usuario, quiero poder exportar los resultados de la competencia en un formato compatible con otros sistemas, para reemplazar el uso de papel y facilitar el intercambio de información.

Estas Historias de Usuario pueden ser utilizadas como base para el Product Backlog, y luego ser divididas en tareas más pequeñas y específicas para el Sprint Backlog durante las reuniones de planificación del sprint.

## Diagrama UML (Casos de Uso) (Planilla y Diagramación)



## Diagrama de Clases





## Análisis Costo-Beneficio

El análisis de costo-beneficio es una técnica que ayuda a evaluar la rentabilidad de un proyecto comparando los costos de inversión con los beneficios esperados. Para el proyecto de software, se considerarán los siguientes pasos:

1. Identificar y cuantificar los costos: Se incluirán costos de desarrollo, implementación, capacitación, mantenimiento y actualización del software.
2. Identificar y cuantificar los beneficios: Se incluirán mejoras en la eficiencia, reducción de costos operativos, aumento de ingresos y satisfacción del usuario.
3. Calcular la relación costo-beneficio: Se dividirán los beneficios totales por los costos totales para obtener la relación costo-beneficio. Un valor mayor a 1 indica que los beneficios superan los costos, lo que sugiere que el proyecto es rentable.
4. Realizar un análisis de sensibilidad: Se evaluará cómo los cambios en las variables clave, como costos y beneficios, afectan la rentabilidad del proyecto.
5. Tomar una decisión informada: Se utilizarán los resultados del análisis de costo-beneficio y la factibilidad para decidir si el proyecto vale la pena y si se deben realizar ajustes en el alcance, los recursos o el cronograma.

## Cálculo de métricas del proyecto

Se informa a todos los lectores que los cálculos de métricas del proyecto se encuentran en una carpeta separada, accesible a través de la carpeta raíz del documento. Para acceder a esta información, por favor navegue por la carpeta raíz y busque la carpeta correspondiente.