



# Propuesta del proyecto: APP Sporter

14/03/2020

## **Equipo:**

Daniel Cuevas Pérez (Programador)

Francisco Javier Santiburcio Vicente (Jefe de Proyecto)

José Luis González Ramírez (Diseño/Arquitectura)

Rayan Chaves Da Silva (Programador)

Rodrigo Díaz Rodríguez (Diseño/Arquitectura)

## Descripción

El objetivo del proyecto es el desarrollo de una aplicación con la que los usuarios puedan encontrar otros usuarios cercanos interesados en realizar actividades deportivas de cualquier tipo: crear nuevos eventos para iniciar y organizar una actividad así como unirse a ellos.

## Análisis de viabilidad

Sporter es un proyecto bastante viable al no necesitar de un gran número de recursos para su creación. Con nuestros propios ordenadores y un pequeño equipo de trabajadores para su desarrollo es suficiente para lanzar una primera versión de la aplicación.

Además no hay actualmente demasiadas empresas que tengan proyectos dedicados a la organización de actividades deportivas. El objetivo es que todas las personas, de cualquier edad, que se planteen desarrollar una actividad de tipo deportivo piensen en nuestra aplicación y la usen.

Otras aplicaciones similares existentes en el mercado tienen la desventaja de que son muy poco conocidas. Al tratarse de una aplicación cuyo contenido es creado por los propios usuarios, implica que si no hay usuarios, no hay eventos disponibles o no hay gente que se pueda apuntar a los eventos creados.

Otra ventaja competitiva es la fiabilidad y la seguridad, ya que el hecho de quedar con desconocidos siempre puede asustar al principio. Para solventar este problema, los usuarios cuentan con un sistema de evaluación que permite discernir si un usuario es fiable o no lo es.

A nivel nacional la principal las plataformas similares que encontramos son las aplicaciones **Timpik y SportMeeting**.

- **Timpik**, creada en el 2011, es nuestro competidor principal. Es una aplicación que ofrece casi los mismo servicios que Sporter como: la creación de un perfil deportivo, buscar eventos deportivos o la creación de los mismo. También cuentan con página web, donde muestran información de los servicios que ofrecen y una zona para registrarse y poder ver tu actividad deportivo desde el ordenador. Tienen una buena valoración de **4.0** y más de **100.000** descargas en PlayStore.
- **SportMeeting**, desarrollada por *Decathlon* en 2013. Aunque su aplicación ofrece servicios parecidos a los nuestros, no es una gran competencia por la poca aceptación del público. Apenas cuenta con **50.000** descargas en *PlayStore* y tiene una valoración de **3.4**, contando con numerosas críticas acerca de la publicidad y a lo que hay que añadir la falta de usuarios.

Nuestra aplicación se diferenciará de estas dos en una interfaz intuitiva y minimalista ya que nuestra competencia tienen interfaces complejas. Así como varias funcionalidades de las que Sporter hará gala.

## Análisis de riesgos

Riesgos Detectados	Nivel de riesgo	Impacto	Plan de Evitación	Plan de contingencia
Caída de servidores debido a un aumento no planificado de usuarios	Medio	Alto	Ir evaluando el crecimiento de usuarios	Contratar servicios de terceros (Cloud Computing de Amazon)
Invertir demasiado tiempo en desarrollo de funcionalidades prescindibles	Bajo	Medio	Evaluar la usabilidad de las funcionalidades a desarrollar	Eliminar las funcionalidades prescindibles
Problemas de gestión debido al COVID-19	Alto	Bajo	Ninguno	Usar Herramientas Github, y videoconferencias para poder realizar las reuniones.
Interfaz de usuario complicada de manejar	Bajo	Medio	Comprobar si la interfaz es intuitiva realizando pruebas con usuarios finales	Rediseñar partes de la interfaz
Cambios en los sistemas de geolocalización de terceros	Medio	Alto	Tener preparada una API alternativa	Adaptar nuestra aplicación a la nueva API
Un miembro del equipo abandona el proyecto.	Medio	Serio	Seleccionar a los miembros dependiendo de su disponibilidad e interés por el proyecto	Reorganizar los roles y tareas del proyecto
Escasez de usuarios	Medio /Alto	Alto	Utilizar estrategias de marketing para la captación de usuarios	Proponer eventos propios para captar nuevos usuarios

## Plan de trabajo global

Cada dos semanas tendremos envíos de entregables del proyecto donde se revisará el avance y las estimaciones de los parámetros del mismo. También se realizará una actualización de la planificación del proyecto.

Nos organizaremos de forma concurrente para mejorar el uso de la fuerza laboral.

Minimizamos dependencias entre tareas para evitar los retrasos debidos a que una tarea espere a la terminación de otra.

Frases principales del proyecto:

1. Propuesta de proyecto y realizar una valoración inicial.
2. Captación de requisitos del proyecto.
  - a. Estudio de viabilidad
  - b. Análisis de Requisitos
  - c. Desarrollo del Prototipo
  - d. Estudio de diseño
  - e. Especificación de Requisitos
3. Estimación de costo y esfuerzo.
4. Organización de la interfaz de la aplicación.
5. Modelado de la base de datos.
6. Desarrollo de la aplicación.

## Proceso de desarrollo y metodología

El proceso de desarrollo y metodología que llevaremos en práctica será una **metodología ágil iterativo incremental**, planificando el proyecto en diversos bloques temporales/iteraciones de dos semanas.

En cada iteración se realizará reuniones una vez por semana y dividiremos los requisitos en pequeñas tareas (entregables) que nuestro equipo multifuncional pueda completar en ese periodo de tiempo, minimizando riesgos y de manera que el cliente pueda obtener los beneficios del proyecto de forma incremental. En los entregables de cada iteración, el equipo evoluciona el producto a partir de los resultados completados en las iteraciones anteriores, añadiendo nuevos objetivos/requisitos o mejorando los que ya fueron completados, dando prioridad en función del valor que aporta el cliente.

## Herramientas software y/o hardware

Como parte de la creación de nuestra app utilizaremos varias herramientas **software**. Algunos de estos programas serán sinnaps, eclipse, docs, skype y github. Todo este software es gratuito, por tanto, no supondrá un costo adicional para la empresa. Utilizaremos sinnaps para la planificación de las tareas a realizar por cada componente del grupo. Para programar, haremos uso de eclipse. Docs y github se emplearán para compartir los archivos y documentos necesarios para desarrollar sporter. Nos reuniremos de forma presencial o telemática haciendo uso de skype. El **hardware** requerido serán computadores, nos bastará con nuestros ordenadores personales, por lo que el costo del desarrollo no se verá aumentado.