



# Propuesta del proyecto: APP Sporter

14/03/2020

## **Equipo:**

Daniel Cuevas Pérez (Programador)

Enrique Akram Sicilia Amrani (Testeador)

Francisco Javier Santiburcio Vicente (Jefe de Proyecto)

José Luis Gonzalez Ramirez (Diseño/Arquitectura)

Juan Alberto Montenegro Ortiz (Testeador)

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, para practicar deporte con nuevos amigos.

## Análisis de viabilidad

Sporter es un proyecto bastante viable al no necesitar de un gran número de recursos para su creación. Con una oficina donde trabajar, algunos 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 (esto ya representa un gran problema) 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.

## Análisis de riesgos

### Riesgos del Proyecto

**Cálculo del presupuesto.** Al tratarse de un proyecto dirigido por un pequeño equipo el presupuesto de este no debe ser muy alto.

Sin embargo el gasto que pueda requerir el mantenimiento de la app podría incrementarse al necesitar añadir miembros al equipo de desarrollo. Debemos tener en cuenta que para este tipo de proyectos la parte más importante será el mantenimiento de la aplicación. Es decir, el único gasto que tendría nuestra aplicación sería el mantenimiento del servidor.

**Planificación.** Al hilo de lo comentado anteriormente, deberemos medir los tiempos para cada fase adecuadamente.

Podría ocurrir que dediquemos demasiado tiempo al desarrollo de la app, tratando de añadir demasiadas características, para después dedicarle poco tiempo a pulir y añadir las posibles peticiones de los usuarios.

Esto podría retrasar su lanzamiento y al mismo tiempo tener una app demasiado extensa sin haber tenido tiempo para recibir un feedback de los usuarios.

**Recursos y Requisitos.** Serán principalmente riesgos asociados a fallos en la planificación. Demasiadas características desde una fase inicial pueden hacer que sean necesarios demasiados recursos que no podemos permitirnos.

Todo lo anteriormente mencionado, podría verse afectado por agentes externos al proyecto, como la reciente pandemia del Covid-19. Entre los posibles aspectos negativos que afectarían al proyecto encontramos algunos como:

- Aplazamientos en las fechas de los entregables.
- Cancelación de reuniones presenciales con el equipo de trabajo y con el cliente.
- Retraso en la entrega final del proyecto.

## Riesgos Técnicos.

Uno de los mayores riesgos técnicos a los que nos enfrentamos es la **interfaz de usuario**, debemos lograr una interfaz intuitiva y práctica, podría ser necesario contratar expertos en este campo.

Otro de los riesgos es la dependencia de terceros para el apartado de geolocalización, debemos tener preparadas alternativas a la API de Google Maps en caso de cambios en su política.

Al hilo de riesgos anteriores, el contar con un equipo pequeño puede suponer una dificultad para mantener la aplicación. Para tratar de prevenir esto debemos tratar de añadir sólo las características necesarias y de una complejidad asequible. Si el presupuesto lo permite se contratarán más empleados.

## Riesgos del Negocio.

El nicho de usuarios existe y la idea entra dentro de la nueva tendencia de apps sociales para compartir actividades, sin embargo existen algunas aplicaciones que desempeñan tareas similares.

Nuestra app se caracterizará por su funcionalidad y minimalismo, diferenciándose así de las similares, que son complejas y con funcionalidades redundantes.

El mayor riesgo en este aspecto será la **monetización**, se deberá discutir cuál será la mejor técnica y encontrar un equilibrio entre el aspecto económico y la funcionalidad de la aplicación.

La estrategia más segura sería añadir funcionalidades premium y establecer acuerdos con centros deportivos para alquiler de instalaciones vía app.

## 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 que llevaremos en práctica será una **metodología ágil** ya que somos un equipo de pequeño tamaño, tendremos que realizar un desarrollo incremental, ya que cada dos semanas tendremos que entregar una serie de funcionalidades/tareas y no requeriremos de mucha documentación. Entre las posibles metodologías ágiles, elegimos **scrum** porque creemos que es la metodología que más se adecúa a nuestro método de trabajo, como:

1. La de dividir grandes servicios en piezas pequeñas (entregables) que nuestro equipo multifuncional pueda completar en un corto periodo de tiempo (dos semanas), minimizando riesgos y reduciendo el desperdicio.
2. Reuniones periódicas.
3. Uso de backlog de Sprint.

## 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.