# **Título del proyecto.**

Aplicación web para préstamos de implementos deportivos

# **Pregunta problema.**

¿Cómo se puede abordar de manera efectiva la indisponibilidad de equipamiento y áreas destinadas a la práctica deportiva en Colombia?

# **Objetivo General.**

Desarrollar una aplicación que gestione los préstamos de equipamiento y espacios deportivos.

# **Objetivos específicos.**

1. Realizar un estudio de la población que incluya personas con recursos y personas sin recursos que deseen utilizar los servicios de préstamo de implementos deportivos.
2. Recolectar los requisitos funcionales y no funcionales del sistema de gestión de préstamos de equipamiento y espacios deportivos, para construir los diagramas UML (Lenguaje Unificado Modelado de datos), utilizando herramientas case.
3. Implementar un diseño detallado del software de gestión de préstamos de equipamiento y espacios deportivos, incluyendo la arquitectura del sistema, la interfaz de usuario, las funciones principales y la integración de características específicas.
4. Construir el software de gestión de préstamos de equipamiento y espacios deportivos, siguiendo el diseño previamente establecido, garantizando la funcionalidad completa de todas las características especificadas.

# **Definicion de requisitos de calidad.**

## **Funcionalidad:**

* El sistema debe permitir al usuario gestionar satisfactoriamente prestamos de elementos deportivos.
* El sistema debe velar por el estado en el cual se encuentra el implemento deportivo.
* El sistema debe permitir gestionar la devolucion de un implemto de portivo.
* El sistema debera permitir el registro de un usuario y la edicion de este mismo.
* El sistema debera permitir a un usuario publicar los implementos deportivos que este tenga disponible.
* El sistema debe gestionar la entrega de implemetos deportivos entre usuarios

## **Rendimiento**

* El sistema debe ser capaz de soportar el trafico de datos pesados realizado por los clientes.

## **Usabilidad**

* El sistema debe tener una interfaz amigable con el usuario.
* El sistema debera brindar al usuario una guia interactiva para navegar por el software

## **Seguridad**

* El sistema debe velar por la seguridad de los usuarios al momento de una entrega y de los datos que son intercambiados