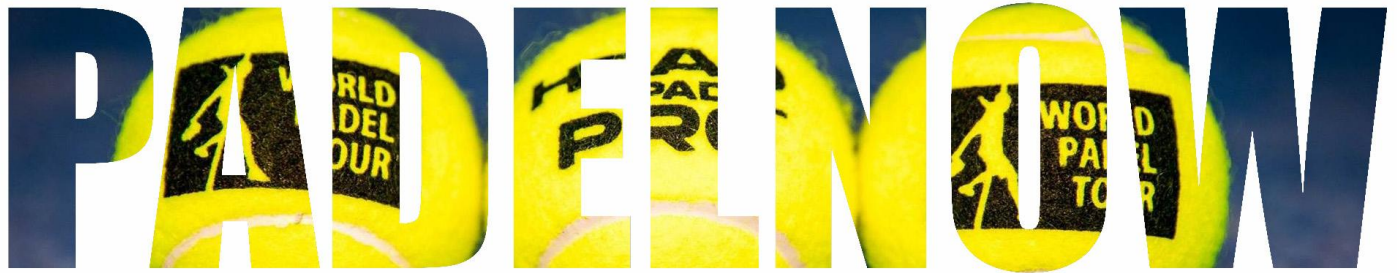


Grupo 2 - Doble Grado Matemáticas + Ingeniería Informática

# Introducción a la Ingeniería del Software

## Propuesta de Proyecto y Plan de Riesgo



### Componentes del grupo

<https://github.com/Matematicas-Ingenieria-Informatica-UMA/PadelNow>

Alberto Sánchez Muñoz [albetrosanchez@uma.es](mailto:albetrosanchez@uma.es)

María José García Tobaruela [mjgtobaruela@uma.es](mailto:mjgtobaruela@uma.es)

Manuel Castillo Sancho [0610693837@uma.es](mailto:0610693837@uma.es)

Mario Quiñones Madrona [mario.qm@uma.es](mailto:mario.qm@uma.es)

Matías Ramírez Durán [0610705247@uma.es](mailto:0610705247@uma.es)

Arturo Aguilera González [arturoaguilera@uma.es](mailto:arturoaguilera@uma.es)

Alejandro Rey Leyva [alereyleyva@uma.es](mailto:alereyleyva@uma.es)

Ignacio Ávila Reyes [naxetee.a.r@uma.es](mailto:naxetee.a.r@uma.es)

Javier Guerrero Rico [061981555x@uma.es](mailto:061981555x@uma.es)

## 1 - Introducción

El software a desarrollar tiene como objetivo principal facilitar al usuario conocer resultados, horarios, clasificaciones, estadísticas y jugadores sobre las diferentes competiciones que existen hoy día en el pádel profesional.

Hemos decidido realizar este proyecto porque actualmente no hay aplicaciones punteras enfocadas exclusivamente a este deporte, que, además, está experimentando una evolución y crecimiento.

## 2 - Roles

Alberto Sánchez Muñoz:	Diseñador, Desarrollador (Frontend)
María José García Tobaruela:	Tester, Desarrollador (Backend)
Manuel Castillo Sancho:	Diseñador, Desarrollador (Backend)
Mario Quiñones Madrona:	Desarrollador (Frontend), Tester
Matías Ramírez Durán:	Tester, Diseñador
Arturo Aguilera González:	Scrum Master, Desarrollador (Backend)
Alejandro Rey Leyva:	Desarrollador (Frontend y Backend)
Ignacio Ávila Reyes:	Desarrollador (Frontend), Tester
Javier Guerrero Rico:	Tester, Diseñador

## 3 - Gestión de Riesgo

Tipo de Riesgo	Riesgo	Descripción	Probabilidad	Efectos del riesgo	Estrategia para mitigarlo
Base de Datos	Amplia base de datos inicial	Gran cantidad de datos que incluir inicialmente.	Alta	Tolerable	Búsqueda de una API pública de empresas especializadas que nos muestran los datos
Base de Datos	Difícil automatización de resultados ya finalizados	Uno de los mayores problemas es actualizar la base de datos automáticamente tras cada partido	Alta	Serio	Contratos

Competencia	Creación de una aplicación oficial	Es probable que con el auge del pádel, empresas o periódicos digitales desarrollen un software similar	Media	Serio	Adelantarse a la competencia
Herramientas	Escasa disponibilidad de medios	Como estudiantes sin posibilidad de invertir dinero en el proyecto tenemos medios muy restringidos para lograr los objetivos	Alta	Tolerable	Buscar herramientas gratuitas
Personal	Formación del personal insuficiente	Dificultades relacionadas al desconocimiento del uso de una herramienta por parte del personal	Medio	Tolerable	Aprender sobre la marcha, trabajar en superar esas dificultades
Personal	Falta de experiencia	Es el primer trabajo que hacemos como un equipo en este entorno	Alta	Tolerable	Ayudarnos entre los miembros del grupo

## 4 - Herramientas de software usadas en el proyecto

Para la realización de este proyecto estamos usando principalmente aplicaciones software en línea. En cuanto a comunicación y coordinación, usamos WhatsApp y Discord, y para la planificación de proyecto, Trello. Para la creación de documentos empleamos Google Docs y para el trabajo colaborativo GitHub. Por último, para la creación del logo de nuestra aplicación software usamos Adobe Illustrator 2018 y Adobe Photoshop 2020.

