



UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS

FACULTAD DE INGENIERÍA

PROYECTO CURRICULAR DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

Proyecto:

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN PROTOTIPO DE SNS ORIENTADO AL DEPORTE SOBRE TECNOLOGÍAS MÓVILES

Presentado por:

Nicolás Mauricio Garcia Garzon 20091020031

Luis Felipe Gonzalez Moreno 20091020035

Dirigida por:

Doctor Carlos Enrique Montenegro Marin

Coodirector:

Paolo Alejandro Daza Corredor

Índice general

Lista de figuras	9
Lista de tablas	13
Introducción	15
Glosario	17
1. Definición del problema	19
2. Justificación del problema	23
3. Objetivos	27
3.1. Objetivo General	27
3.2. Objetivos específicos	27
4. Alcances y limitaciones	29
4.1. Alcances	29
4.1.1. Aspectos tecnológicos	29
4.1.2. Aspectos de negocio	30
4.1.3. Alineación de aspectos tecnológicos y de negocio con la solución del problema	30
4.2. Limitaciones	31

5. Trabajos futuros	33
6. Marco conceptual	35
6.1. Comunicación	35
6.1.1. Evolución de la web	36
6.2. Réd social	36
6.3. Service-Oriented Architecture (SOA)	38
6.3.1. Primeros conceptos	38
6.3.2. Computación orientada a servicios	39
6.3.3. Pertinencia con el proyecto	43
6.4. Scrum	43
7. Marco teórico	47
7.1. Redes Sociales	47
7.1.1. SNA: Social Network Analisis	47
7.1.2. Analisis egocéntrico	47
7.1.3. Grado de centralidad	48
7.1.4. Grado de cercanía	50
7.1.5. Factor distancia en la formación de las redes sociales	50
7.1.6. Grado de intermediación	51
7.1.7. Díadas	52
7.1.8. Tríadas	53
7.1.9. Análisis Triádico	55
7.2. Service-Oriented Architecture (SOA)	55
7.2.1. Proceso de Análisis y diseño orientados a servicios	55
7.2.2. Metas y beneficios de la computación orientada a servicios	56
7.2.3. Principios de diseño SOA	58
7.3. Scrum	59

7.3.1.	Equipo Scrum (Scrum Team)	59
7.3.1.1.	Product Owner (dueño del producto)	59
7.3.1.2.	Development Team (Equipo de desarrollo)	60
7.3.1.3.	Scrum Master	60
7.3.2.	Eventos	62
7.3.2.1.	Sprint	62
7.3.2.2.	Sprint Planning Meeting (Reunión de Planificación de Sprint)	62
7.3.2.3.	Daily Scrum (Scrum Diario)	62
7.3.2.4.	Sprint Review (Revisión de Sprint)	62
7.3.2.5.	Sprint Retrospective (Retrospectiva de Sprint)	63
7.3.3.	Artefactos	63
7.3.3.1.	Sprint Goal (Objetivo del Sprint)	63
7.3.3.2.	Product Backlog (Lista de Producto)	63
7.3.3.3.	Sprint Backlog (Lista de Pendientes del Sprint)	63
7.4.	Requerimientos no funcionales	64
7.4.1.	Mantenibilidad	64
7.4.2.	Reusabilidad	69
7.4.2.1.	Medidas de reusabilidad	69
7.4.2.2.	Blueprints y reusabilidad	70
7.4.2.3.	Logic Centralization: Patrón de diseño pro-reusabilidad	70
7.4.2.4.	Granularidad y reusabilidad	71
7.4.3.	QiU: Quality in Use	71
7.4.3.1.	Usabilidad	71
7.4.3.2.	User acceptance (Aceptación de usuario)	72
7.4.3.3.	Experiencia de usuario (User eXperience - UX)	72
7.4.3.4.	Conceptos para medir QiU	73

7.4.4. Seguridad	74
7.4.5. Rendimiento	76
7.5. Archimate 2.0	77
7.5.1. Capas de archimate	77
7.5.1.1. Capa de negocio	77
7.5.1.2. Capa de aplicación	78
7.5.1.3. Capa de tecnología	80
7.5.2. Relaciones	80
7.5.3. Vistas archimate	81
7.6. Estado del arte	89
7.6.1. Soluciones software existentes	89
7.6.2. Prototipo SNS deportivo vs Soluciones software existentes	92
8. Marco legal	101
9. Metodología	105
10.Cronograma	109
11.Costos	111
11.1. Recursos de Hardware	111
11.2. Recursos de Software	112
11.3. Recursos humanos	112
11.4. Recursos misceláneos	113
11.5. Costos totales	114
12.Métodos utilizados	115
12.1. Encuesta inicial	115
12.1.1. Análisis de resultados	115

12.1.2. Articulación con el desarrollo del prototipo	117
13. Análisis de requerimientos	119
13.1. Requerimientos	119
13.1.1. Requerimientos funcionales	119
13.1.2. Requerimientos no funcionales	121
13.1.2.1. QiU	121
13.1.2.2. Reusabilidad	122
13.1.2.3. Mantenibilidad	122
13.1.2.4. Interoperabilidad	123
13.1.2.5. Seguridad	123
13.1.2.6. Rendimiento	123
14. Arquitectura	125
14.1. Vistas Archimate	125
14.1.1. Vistas generales	125
14.1.1.1. Actores y Roles	126
14.1.1.2. Introductory viewpoint	126
14.1.1.3. Layered viewpoint	127
14.1.2. Business Functions Viewpoints	130
14.1.2.1. Organización de Eventos Deportivos	130
14.1.2.2. Buscador Deportivo	130
14.1.2.3. Localización	131
14.1.3. Business Process Viewpoints	132
14.1.3.1. Organización de Eventos Deportivos	132
14.1.3.2. Buscador deportivo	133
14.1.3.3. Localización	135
14.1.4. Application Usage Viewpoints	135
14.1.4.1. Organización de Eventos Deportivos	135

14.1.4.2. Buscador deportivo	135
14.1.4.3. Localización	135
14.1.5. Product Viewpoint	137
14.1.5.1. Product	137
14.1.6. Punto de vista de infraestructura	137
15. Análisis funcional	141
15.1. Módulo de administración de eventos deportivos	141
15.2. Módulo de gestión de administracion de deportes	142
15.3. Módulo de gestión de usuarios	143
15.4. Módulo de gestión de ubicaciones	143
16. Modelo de datos	147
16.1. Modelo de datos de gestión de eventos	147
16.2. Modelo de datos de gestión de ubicaciones	149
16.3. Modelo de datos de gestión de deportes	149
16.4. Modelo de datos de gestión de usuarios	151
17. Conclusiones	155
18. Anexos	161
A. Datos encuesta inicial	163
A.1. Información necesaria	163
A.2. Naturaleza de la encuesta	163
A.3. Técnicas de escalamiento utilizadas	164
A.4. Trabajo de campo	164
A.5. Formato de encuesta	164
A.6. Resultados de las encuestas	167

Índice de figuras

1.	Cambio de la utilización de internet en función de los servicios de conectividad social que son creados y soportados en ella . .	37
2.	La red mas simple.	37
3.	Ejemplo de una red asimétrica.	38
4.	Acercamiento a cómo se desarrollan los principios de diseño con los demás conceptos nombrados.	40
5.	Como extiende o soporta un patrón de diseño el diseño lógico de la solución de software.	41
6.	Componentes que hacen que el diseño lógico de la solución sea acorde al paradigma escogido.	42
7.	diferenciación entre tipos de servicio da lugar a la estructura en capas	43
8.	Interacción de los conceptos clave en la computación orientada a servicios	44
9.	Red de estrella.	49
10.	red corbatín.	52
11.	Tipos de diadas asimétricas.	53
12.	Tipos de triadas simétricas.	53
13.	Tipos de triadas asimétricas.	54
14.	Red social de Krackhardt kite.	56
15.	proceso de análisis y diseño orientado a servicios	57

16.	Cruce entre las subcaracterísticas atribuidas a la mantenibilidad del software en el estandar ISO/IEC 9126 y las propiedades a nivel de código. Cada cruce es indicado por una x	66
17.	correspondiente al nivel de riesgo en el software presentado por la complejidad ciclomática promedio del sistema	66
18.	correspondiente al nivel máximo relativo de LOC que podrían ser riesgosas al momento de mantener el software	67
19.	clasificación de duplicación de código	68
20.	Distribución de las diferentes actividades a realizar	110
21.	Actores	126
22.	Roles	127
23.	Punto de vista introductorio	128
24.	Punto de Vista General por Capas	129
25.	Organización de Eventos Deportivos	130
26.	Buscador deportivo	130
27.	Localizacion	131
28.	Organización de Eventos Deportivos	132
29.	Buscador deportivo	133
30.	Localizacion	134
31.	Organización de Eventos Deportivos	136
32.	Buscador deportivo	137
33.	Localizacion	138
34.	Producto	139
35.	Punto de vista de infraestructura	139
36.	Módulo de administración de eventos deportivos	142
37.	Módulo de gestión de administracion de deportes	143
38.	Módulo de gestión de usuarios	144

39. Módulo de gestión de ubicaciones	145
40. Modelo de datos de gestión de eventos	148
41. Modelo de datos de gestión de ubicaciones	150
42. Modelo de datos de gestión de deportes	151
43. Modelo de datos de gestión de usuarios	153

Índice de cuadros

1.	Artefactos de la capa de negocio	77
2.	Artefactos de la capa de aplicación	79
3.	Artefactos de la capa de tecnología	80
4.	Relaciones estructurales	82
5.	Relaciones dinámicas	83
6.	Otras relaciones	83
7.	Punto de vista introductorio	84
8.	Punto de vista en capas	85
9.	Punto de vista de función	85
10.	Punto de vista de proceso	86
11.	Punto de vista de uso de aplicación	87
12.	Punto de vista de producto	88
13.	Punto de vista de producto	88
14.	Comparacion de redes, parte 1	95
15.	Comparacion de redes, parte 2	96
16.	Comparacion de redes, parte 3	97
17.	Comparacion de redes, parte 4	98
18.	Comparacion de redes, parte 5	99
19.	Product backlog inicial	107

20.	Actividades generales a llevar a cabo	109
21.	Recursos de hardware	111
22.	Recursos de software	112
23.	Recursos humanos	113
24.	Recursos misceláneos	113
25.	Costos totales	114

Introducción

El uso de los medios informáticos para la formación de comunidades deportivas en las que los deportistas puedan formar y gestionar sus redes sociales es restringido debido al modo de vida del deportista. Es usual que por medio de facebook y twitter los deportistas creen sus redes sociales. Sin embargo, facebook y twitter añaden información basura para los deportistas y no ofrecen servicios que han de ser propios de una red social deportiva.

En este documento se expone una propuesta para el desarrollo de una red social deportiva por medio de la teoría de redes sociales y SOA, así como la investigación del estado del arte de las redes sociales deportivas. Lo que se pretende con el documento es exponer el problema existente que hay entre la utilización de las TIC y la comunicación (a modo de red social) entre las comunidades deportivas y, además, se pretende exponer el desarrollo de un prototipo de SNS que resuelva dicho problema.

Primero, el lector encontrará un acercamiento al problema que se resolverá en la definición del problema, la justificación y los objetivos. Más adelante, el lector podrá echar un vistazo a la teoría que está detrás del problema a resolver y que es necesaria para su solución. Se presenta también al lector el marco a utilizar para la solución del problema en las secciones de metodología, cronograma y un estudio de presupuestos. Por último, el documento contiene los análisis funcionales, la creación de la arquitectura y del modelo de datos que llevará el prototipo de SNS construido.

Glosario

- OSN : Online Social Network – Red Social En-línea, es una red social que crece dentro del ámbito web.
- SNS : Social Network Services – Servicios de Redes Sociales.
- Offline Social Network : Red social que crece en el ámbito real, no en el virtual como lo es en las OSN.
- Sistemas transversales : Sistemas que interactúan entre sí, hechos o no con tecnologías diferentes sobre paradigmas diferentes, con un fin común.
- API : Application Programming Interface – Interfaz de programas de aplicación, es el conjunto de funciones y procedimientos de un sistema que pueden ser utilizados en otro sistema. Es el puente de conexión entre ambos sistemas.
- Interoperabilidad : Capacidad de un sistema de software para trabajar con otro sistema con la característica de que esta cooperación sea hecha de la manera más transparente posible.
- SOA : Service-Oriented Architecture – Arquitectura Orientada a Servicios.
- TI : Tecnologías de la Información
- ROI : Return on investment – Retorno en inversión.
- Product Backlog : Productos que están pendientes por realizar para finalizar el proyecto.

- Sprint Goal : El objetivo, que de cumplirse, determina si el Sprint fue exitoso.
- Nodo : Punto de intersección de varios elementos
- Arista : Uniones entre nodos
- Stakeholders : Partes interesadas en un tema específico.
- UX (User eXperiencie): Se refiere a la percepción que adquiere el usuario de un dispositivo (software, hardware) con respecto a las tareas realizadas con este, basándose en las sensaciones/reacciones que este le provoca.
- LOC : En ingles Lines Of Code, se refiere a las líneas de código en una unidad (una función, un método, un servicio o cualquiera que sea la unidad según el paradigma usado).
- Stakeholder: Persona a quien compete o afecta un asunto en particular (proceso, proyecto, etc.).

Capítulo 1

Definición del problema

El hombre, en su estado de ser social, ha creado diversos medios de comunicación. Pasó del lenguaje a aparatos que constituyen un canal para difundir dicho lenguaje, tales como el teléfono, la radio, la televisión, la creación del internet y el computador personal y, en última instancia, la creación de los dispositivos móviles inteligentes (smartphones y tablets) . Hoy, gracias a la evolución de la web 1.0 estática en contenido a una web 2.0 dinámica en cuanto a interacción social, las redes sociales se han convertido en un medio de difusión con gran afluencia de información, de informantes y de informados. Redes sociales como facebook, twitter o youtube se han vuelto famosas para compartir **cualquier tipo de información**: Desde lo último ocurrido en la vida de un ciudadano del común hasta la difusión de los problemas por los que pasa el mundo en general. La gran cantidad de información diversa y dispersa sobre un solo medio hace que haya demasiado ruido para aquellas personas que usan las redes sociales con objetivos informativos particulares, ya sea de carácter científico, pasando por carácter artístico o, inclusive, de carácter deportivo.

Uno de los problemas con los que se ha encontrado uno de los autores del presente trabajo (Nicolás García, vicepresidente de la Asociación Colombiana de Lacrosse) en la integración del internet con temas de carácter deportivo, ha sido que los deportistas son bombardeados de información (consejos deportivos, nutricionales o de preparación física; historia de los deportes y sus reglas, etc) en diversos espacios de dicha red. Este problema no es nuevo: éste se ha presentado con la masificación de la utilización de internet desde que

éste fuera creado. Como dice en (Companies, 2014), hay algunos ítems que deberá cumplir una fuente para ser confiable (autor o patrocinador, información de contacto proveída, propósitos para los que fue creado el sitio donde se despliega el recurso, verificación de la información). Reducir la búsqueda de los deportistas a un solo lugar confiable (que de, de alguna manera, el soporte a las pautas sugeridas en (Companies, 2014)) con información deportiva desembocaría en la confiabilidad de la información que se encuentra allí y convertiría a dicho lugar en herramienta más corriente para búsquedas en temas de deporte.

Otro problema de la integración de internet y temas de carácter deportivo es la falta de utilización, de parte de los deportistas, de las redes sociales dedicadas al deporte. De nuevo, debido a la experiencia del vicepresidente de la Asociación Colombiana de Lacrosse, se ha visto que los deportistas utilizan medios como twitter, facebook o couchsurfing (que añaden ruido a la información que ellos necesitan) para difundir información deportiva sin pensar en las bondades que puede ofrecer un sitio dedicado a deportistas. Las estrategias que ha desplegado la Asociación (no solo en cabeza de él, sino que en conjunto con otras personas de las ciudades de Medellín, Tunja, Pereira y Bogotá) han sido sobre las redes sociales antes mencionadas y, además, sobre la red social Instagram. Un SNS deportivo tendrá como prioridad la gestión de una red social fuera de línea de carácter deportivo y, por tanto, debe proveer mecanismos que ayuden a facilitar tareas que se hagan en el mundo real (por ejemplo, búsqueda de personas interesadas en la participación de un nuevo deporte como lo es el lacrosse en Colombia).

Un fenómeno particular que se dio en el crecimiento de la Asociación Colombiana de Lacrosse fue la utilización de las redes sociales más conocidas como medio de comunicación y difusión del deporte, presentándose un problema: Las personas usuario de esas redes no buscaban por deportes nuevos, sino que tenían sus propios propósitos que no siempre se acoplaban a los deportivos. Aún con el esfuerzo de difusión por poco más de 2 años (la Asociación funciona desde el 15 de Julio del año 2012), el deporte aún es desconocido, teniendo personas (en su mayoría) extranjeras asociadas a cada red social (nuevamente, Facebook, Twitter e Instagram, e incluso Youtube o Google+).

Los problemas presentados aquí pueden ser resueltos por medio de la implementación de SNS. Ya que el componente Geolocalización en Tiempo

Real es importante debido a que la ubicación de los deportistas es de gran ayuda a otros deportistas para salir a interactuar con ellos, así como el hecho de tener a mano la información deseada en cualquier momento que se requiera (por ejemplo, consejos para tratar una lesión al instante), se puede abordar ambos problemas con la utilización de tecnologías móviles.

Así, con la evolución de la comunicación humana trasladándose a los espacios virtuales por medio de las redes sociales y la falta de aplicaciones, en el campo de los smartphones, que soporten interacciones sociales enfocadas a los deportes en general, en este trabajo se creará un servicio de red social centrado en los deportes sobre tecnologías móviles para la administración de las redes sociales de cada persona en un ámbito deportivo desde su dispositivo móvil.

Haciendo uso de las TIC, ¿cómo se puede facilitar la comunicación y el acceso a la información a quienes son parte de la comunidad deportiva?

Capítulo 2

Justificación del problema

Los humanos, desde siempre en su evolución, han necesitado de mecanismos para comunicarse con sus congéneres. En la actualidad, uno de los mecanismos es el uso de los SNS como facebook y twitter, cada uno de ellos modificando la forma de creación de redes sociales en la actualidad. (Sección 7.1)

De acuerdo al análisis egocéntrico de las redes sociales de cada individuo, se hace conveniente la utilización de SNS para gestionar las relaciones que un individuo mantiene con otros individuos (sean personas u organizaciones) en los diferentes círculos sociales en los que se mueve. (Sección 7.1.2)

El círculo social o comunidad escogida para el desarrollo propuesto es la comunidad deportiva debido a que hay mucha información dispersa alrededor de internet que es ambigua y a veces inclusive errónea. A su vez, debido a que gran cantidad de deportes no han tenido una acogida grande alrededor del mundo, las comunidades que se mueven sobre uno de esos deportes son más cerradas y, por ende, pequeñas y con poca información para un público que salga de las fronteras de dichas comunidades cerradas. Lo que se quiere con este trabajo es aportar al crecimiento de las redes sociales de las personas que practiquen deporte sin importar si lo hacen a nivel profesional o aficionado por medio de un SNS orientado a los deportes en general.

Un factor de utilización masiva de las SNS es que éstas estén orientadas a un público en particular y aumenten su cobertura dependiendo de su alcance de masa crítica sobre una red social definida (Tsvetovat y Kouznetsov, 2011). Al construir, en principio, la red social deportiva enfocada en dos deportes

en particular, la probabilidad de ganar la masa crítica es mayor y, por tanto, el SNS desarrollado puede volverse más útil con el tiempo.

La UX de los SNS (visto en la sección 7.4.3.3) es otro factor, debido a que juega un papel importante pues es esta la segunda carta de presentación de un SNS. Algunas de las características que evalúan los usuarios en cuanto a la UX no son suplidas por los SNS actuales – o al menos no parcialmente –, tres de ellas (fundamentales para la acogida de un nuevo SNS) son “curiosity, learning y completeness of the social network”. Así, habiendo analizado 16 SNS orientados al deporte (Tablas 14 a 18), se concluyó que fallaban en alguna de las tres características mencionadas.

Tener en cuenta la población a quien va dirigido el SNS a desarrollar es otro factor de éxito. Según (Elahi y Karlsen, 2012), entre los años de adolescencia y los 40 años de edad, las personas acuden con mayor interés al uso de los SNS; al ser la comunidad del deporte comprendida en su mayoría por personas entre la adolescencia y los 40 años, aumenta aún más la probabilidad de alcanzar la masa crítica y volver útil con el tiempo el SNS.

Un último factor, que se observó, afecta la creación de redes sociales (tanto fuera de línea como en línea) (Sección 7.1) es la distancia entre cada individual y el posible tipo de enlace que los uniría. Al ver la importancia de manejar SNS que ofrezcan servicios de geolocalización, se ha visto pertinente añadir dicho servicio a la creación del prototipo de SNS orientado a los deportes en general.

También se encontró evidencia de poca utilización de los SNS que no estaban orientadas a móviles. Dichos SNS eran utilizados mucho más por personas que practican deportes que empiezan a tomar vuelo o deportes poco conocidos (un ejemplo de ello es el padel). El problema con dichos SNS es la naturaleza nómada de los deportistas. Una solución a la naturaleza nómada de los deportistas y el acercamiento de los últimos a las TICs y, en este caso, a los SNS deportivos es la aparición y utilización en masa de los smartphones.

En general, solo se encontraron dos redes sociales deportivas orientadas a cualquier deporte asociadas a aplicaciones para smartphones disponibles en el la tienda virtual de Android o en la tienda virtual de Apple (La red social de Fitivity y Huddlers) (Tablas 14 a 18). Además, hay una ventaja real en hacer una red social orientada a dispositivos móviles y es la capacidad de movilidad que ellos brindan mientras se está utilizando el servicio (Sapuppo, 2010). Dada la falta de aplicaciones móviles en el campo descrito y a su vez

la importancia que toman los dispositivos móviles por sus características, se ha decidido hacer el prototipo de SNS orientado al deporte sobre tecnologías móviles.

Capítulo 3

Objetivos

3.1. Objetivo General

Desarrollar un prototipo SNS (Social Networking Service) centrado en el deporte, sobre tecnologías Android, que permita al usuario el acceso a diferentes servicios propios de una red social con el fin de fortalecer a las comunidades que practican deporte, y a quienes quieren ser parte de ellas, facilitando la comunicación y el acceso a la información a los usuarios de la red.

3.2. Objetivos específicos

- Investigar acerca de la teoría de las redes sociales, la computación orientada a servicios y el estado del arte de las redes sociales, con el fin de que el prototipo a desarrollar esté cimentado sobre bases teóricas sólidas.
- Identificar, analizar y evaluar las necesidades de la comunidad deportiva concernientes al SNS a implementar y, posteriormente, postular requerimientos funcionales y no funcionales para el SNS.
- Formular una arquitectura híbrida bajo el paradigma SOA que cumpla los diferentes requerimientos del proyecto, con el fin de tener un marco de trabajo que soporte cada etapa posterior a la formulación de esta.

- Postular, escoger y diseñar los servicios que darán solución a los requerimientos y necesidades identificadas para la implementación de la SNS, con el fin de gestionar cada incremento del proyecto y escoger los servicios a diseñar.
- Implementar y probar los diferentes servicios con el fin de cumplir los requerimientos planteados en la fase de análisis.

Capítulo 4

Alcances y limitaciones

A continuación el lector podrá encontrar los alcances y las limitaciones del presente proyecto.

4.1. Alcances

A continuación se presenta un breve recuento de las funcionalidades y aspectos tecnológicos que se tienen en cuenta en el desarrollo del prototipo, así cómo también se especifican los deportes que son soportados por el prototipo. Además, se da una alineación de lo expresado anteriormente con la solución que da el prototipo a los problemas encontrados en la sección 7.6 y justificados en el capítulo 2

4.1.1. Aspectos tecnológicos

Este proyecto pretende diseñar e implementar un prototipo de SNS orientado al deporte bajo dispositivos móviles ANDROID, utilizando una arquitectura orientada a servicios que facilite el desarrollo y la interoperabilidad con diferentes sistemas que existan actualmente en el mercado. Para esto, se utilizará el entorno de desarrollo que brinda Android a los desarrolladores en conjunto con los diferentes dispositivos disponibles para el desarrollo del proyecto.

Las funcionalidades que se ha decidido implementar para el prototipo son:

1. Soporte de información de usuario, donde el usuario pueda tener su propio perfil con información personal
2. Soporte de información deportiva de los deportes que son implementados por la red social deportiva
3. Debido a la escogencia de tecnologías móviles para el desarrollo del trabajo, se ha decidido incluir funcionalidades de geolocalización y demás de las que dependa ésta. Las funcionalidades que utilizan el componente de geolocalización son:
 - Ubicación de lugares deportivos por parte de usuarios del SNS
 - Cercanía a eventos deportivos por parte de un usuario del SNS
 - Cercanía entre usuarios del SNS que compartan una relación (sea simétrica o asimétrica). Para el caso del prototipo, se manejan dos características públicas: el o los deportes jugados por el usuario y si se encuentra jugando un determinado deporte. De manera que la relación que compartirán los usuarios será de deporte practicado.

4.1.2. Aspectos de negocio

En cuanto a los deportes, se ha decidido realizar (en la etapa de análisis), encuestas a la población universitaria (como se puede ver en el capítulo 16) para averiguar, además de si era o no valiosa la creación del SNS, que deportes pueden ser los candidatos a implementar sobre el SNS a desarrollar, teniendo como pauta la siguiente aseveración: Los deportes, resultado de la encuesta, elegidos, serán aquellos que en su participación sean los de menor población practicante. Al final, se ha decidido que el SNS se enfocará en los deportes Rugby y Tenis para la etapa de construcción del prototipo.

4.1.3. Alineación de aspectos tecnológicos y de negocio con la solución del problema

El prototipo de SNS deportivo desarrollado con los alcances dados en los aspectos de negocio y tecnológicos se acopla a la finalidad que se le ha dado: Por un lado, la capacidad de éste de ser herramienta de un deportista para

la gestión de su red social deportiva, brindando al deportista la capacidad de conocer la ubicación de juego de los deportes seleccionados, así como también de estar al tanto de los eventos sobre un deporte específico. Debido a la capacidad primera del prototipo de brindar ubicaciones de usuarios que compartan una relación deportiva, el usuario será capaz de saber si en un lugar podrá encontrar una cantidad, para él, aceptable de personas para poder practicar su deporte y ampliar su red social offline; por otro lado, el SNS deportivo se ajusta a la característica nómada de los deportistas dado que será desarrollado sobre plataformas móviles.

4.2. Limitaciones

Entre las diferentes limitaciones que se pueden encontrar en el desarrollo del actual proyecto, se encuentran las siguientes:

- **Disponibilidad de dispositivos de prueba:** Ya que en el mercado existe una gran cantidad de dispositivos móviles, todos con diferentes especificaciones, es imposible garantizar que la aplicación a diseñar sea soportada por todos los dispositivos del mercado. Sin embargo, se tienen diferentes dispositivos, entre tablets y celulares, en donde se pueden realizar las pruebas (referenciados en los recursos de hardware, capítulo 11), limitando los dispositivos soportados oficialmente por el prototipo.
- **Disponibilidad de equipos a usar como servidores:** Ya que el proyecto se basa en la creación de un prototipo, se utilizarán los computadores personales disponibles para proveer los servidores que se necesiten, limitando el rendimiento que de los mismos.
- **Recolección de información:** La búsqueda de información se hará sobre la ciudad de Bogotá, haciendo énfasis en la comunidad universitaria, lo cual sesgará la información a aquella válida sobre una comunidad con edades que oscilan entre los 15 y los 25 años y, a su vez, sobre las preferencias en universidades respecto a tendencias deportivas y no sobre la población bogotana entera.
- **Utilización de software libre y con fines académicos:** Será utilizado, en su mayoría, software libre para la realización del proyecto,

así como también software que preste licencia con fines académicos, debido a que no se cuenta con el presupuesto necesario para probar herramientas privativas (a parte de versiones de prueba) que pudieran llegar a ser mejores que sus homólogos libres.

- **Etapas del ciclo de vida del software no contempladas:** No se llevará acabo una etapa de implantación del software debido a que éste prototipo, aunque funcional, no estará direccionado de inmediato al mercado próximo ya que, debido a las limitaciones de tiempo de los autores, no será posible implementar todos los requerimientos no funcionales que se llegaran a dar al SNS. Por supuesto, al no haber una etapa de implantación, para este trabajo tampoco será presentada la etapa de mantenimiento.

Capítulo 5

Trabajos futuros

Debido al corto tiempo que se ha propuesto para la realización del proyecto y los costes que puede generar el hacer más funcionalidades, en siguientes iteraciones de éste proyecto se harán las siguientes funcionalidades:

- Reportes estadísticos de la cantidad de personas que están practicando un deporte en un lugar específico
- Un módulo de self-sharing donde los participantes de la red social puedan publicar contenidos en un espacio personal e interactuar con otros en la red por medio de funciones de mensajería instantánea
- Manejos de contenidos de salud y de consejos deportivos que se puedan compartir sobre la red social para enriquecer el conocimiento de los participantes de la red

Capítulo 6

Marco conceptual

A continuación, se definen algunos conceptos que intervienen con el desarrollo del presente proyecto.

6.1. Comunicación

Los científicos han estudiado el porqué de las relaciones complejas entre los humanos en comparación a la complejidad presentada en las relaciones entre otros animales. Una de las hipótesis, Social Brain Hypothesis (SBH) postula que el crecimiento cognitivo humano y sus intrincadas relaciones sociales se deben a “la necesidad de nuestros ancestros de mantener e incrementar el número de relaciones sociales con diferentes grupos para sobrevivir en las extremadamente desafiantes condiciones ambientales originadas durante la última era glacial”.(Arnaboldi, Conti, y Passarella, s.f.)

El hombre, en su continua evolución, ha utilizado el lenguaje como una herramienta creadora de conocimiento transferible a sus congéneres o cualquier otro ser que interactuase con él. Con esto, “los humanos han desarrollado el lenguaje como un instrumento ligero y conveniente para mantener sus relaciones” (Arnaboldi y cols., s.f.).

En la comunicación entre congéneres, el lenguaje puede ser dividido en dos funciones: función de transmisión de información (gossip) y función de entendimiento del estado interno (estado mental) del congénere (mentalisation) (Arnaboldi y cols., s.f.). Estas funciones de transmisión y entendimien-

to del otro han permitido que dos o varios humanos puedan asociarse entre sí formando redes sociales.

6.1.1. Evolución de la web

La evolución de los servicios proporcionados a través de internet ha sido drástica puesto que ha cambiado el modo de vida de las personas. En la figura 1 se evidencia que el crecimiento de internet (de los servicios que en ella se soportan) se da en función de los servicios de conectividad social que son creados y soportados en ella. La web 1.0 fue utilizada en mayor medida por científicos para el intercambio de información en formato hipertexto. No había una interacción fuerte entre cada científico sino que ellos acudían a internet para buscar o poner a disposición material científico. Con la venida de la web 2.0 y la introducción de la interacción del usuario con la web, generando contenido en tiempo real, fueron creados servicios de redes sociales en-línea (OSN en inglés: On-line Social Network), produciendo una partición en los tipos de redes sociales. Así, las redes sociales a las que pertenece el ser humano en la era digital se dividieron convenientemente en “redes sociales fuera de línea” y “redes sociales en línea” (Offline Social Network y Online Social Network) (Arnaboldi y cols., s.f.).

6.2. Réd social

La información contenida en la actual sección es tomada del libro *Social Network Analisis for Startups* (Tsvetovat y Kouznetsov, 2011)

Una red es un conjunto de relaciones. Mas específicamente, una red consiste en un conjunto de objetos (nodos) que están interconectados a través de relaciones (aristas). La red mas simple consiste en 2 nodos, N1 y N2, que están relacionados entre sí (Figura 2). Los nodos podrían representar personas, mientras la arista representa la relación que existe entre ellas (N1 y N2 son amigos, por ejemplo).

Las redes sociales fuera de línea son las redes sociales que se forman por comunicación tradicional (lenguaje oral y escrito en medios que difieran de aquellos que utilizan las telecomunicaciones). Las redes sociales en línea son aquellas redes sociales que están formadas por cibernautas y en las cuales la

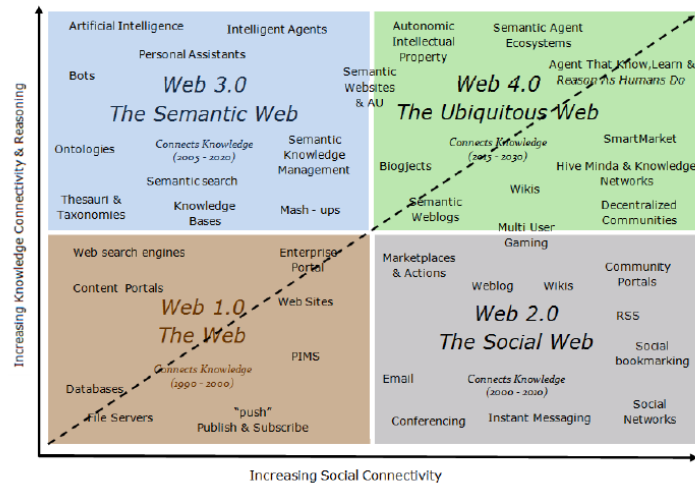


Figura 1: Cambio de la utilización de internet en función de los servicios de conectividad social que son creados y soportados en ella

(Lozada, 2014).

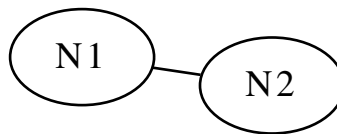


Figura 2: La red mas simple.

Fuente: Autores

comunicación se da por medio de los servicios de redes sociales. (Yang, Guo, y Ma, 2010)

Las relaciones pueden ser simétricas o asimétricas. Cuando se tiene una relación simétrica se dice que la relación no tiene dirección, es decir, la relación puede leerse en ambos sentidos. En el ejemplo anterior, significaría que N1 es amigo de N2 y que N2 es amigo de N1. Para que una relación se considere asimétrica, la relación debe poder leerse en un único sentido, es decir, la relación tiene una dirección determinada. En la figura 3 se puede observar

un ejemplo de una red asimétrica en donde el nodo (o persona) N1 sigue al nodo N2, pero el nodo N2 no sigue al nodo N1.

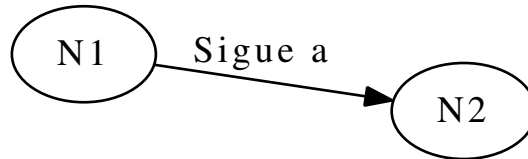


Figura 3: Ejemplo de una red asimétrica.

Fuente: Autores

Es posible que exista mas de una relación entre 2 nodos, en ese caso se dice que existe una *relación multiplex* (Kadushin, 2004, Cap.2)

6.3. Service-Oriented Architecture (SOA)

La información contenida en la actual sección es tomada del libro *Soa principles of service design* (Erl, 2007)

6.3.1. Primeros conceptos

Los conceptos base del diseño de software deben ser expuestos para tener una mayor claridad en los temas siguientes. A continuación se expresan los conceptos base:

- **Características de diseño:** Son aquellos atributos que cumple un diseño y que pueden ser medidos.
- **Principio de diseño:** Es una guía o regla para solucionar un problema de acuerdo a las prácticas aceptadas por la comunidad de ingeniería de software.
- **Paradigma de diseño:** Es el compendio de principios de diseño que tienen un enfoque global común.

- **Patrones de diseño:** Son formas de resolver un problema de diseño que es repetitivo. Viene dado por 3 restricciones presentadas en el diseño de software:
 - Restricciones impuestas por la tecnología existente
 - Restricciones impuestas por las tecnologías usadas por sistemas transversales
 - Restricciones de prioridades de proyectos

El patrón de diseño describe el problema y da la solución a modo de plantilla.

- **Lenguajes de patrones de diseño:** Es la configuración ordenada de patrones en un diseño lógico. La comunicación entre cada patrón se hace a través de dicho lenguaje.
- **Estándares de diseño:** En orden de ir acorde a las metas, prioridades, recursos y ambiente de la organización en la que se haga el diseño lógico de la solución, un estándar de diseño define convenciones para cada elemento utilizado en el diseño de acuerdo a las características de diseño definidas.
- **Buenas prácticas:** Es una técnica o acercamiento para resolver o prevenir problemas presentados en el desarrollo del diseño lógico de la solución de software. pg 34

La figura 4 presenta un acercamiento a cómo se desarrollan los principios de diseño con los demás conceptos nombrados.

La figura 5 presenta cómo extiende o soporta un patrón de diseño el diseño lógico de la solución de software.

La figura 6 presenta los componentes que hacen que el diseño lógico de la solución sea acorde al paradigma escogido.

6.3.2. Computación orientada a servicios

La computación orientada a servicios nace de la necesidad de desarrollar software integrado con otros construidos con diferentes arquitecturas y, por

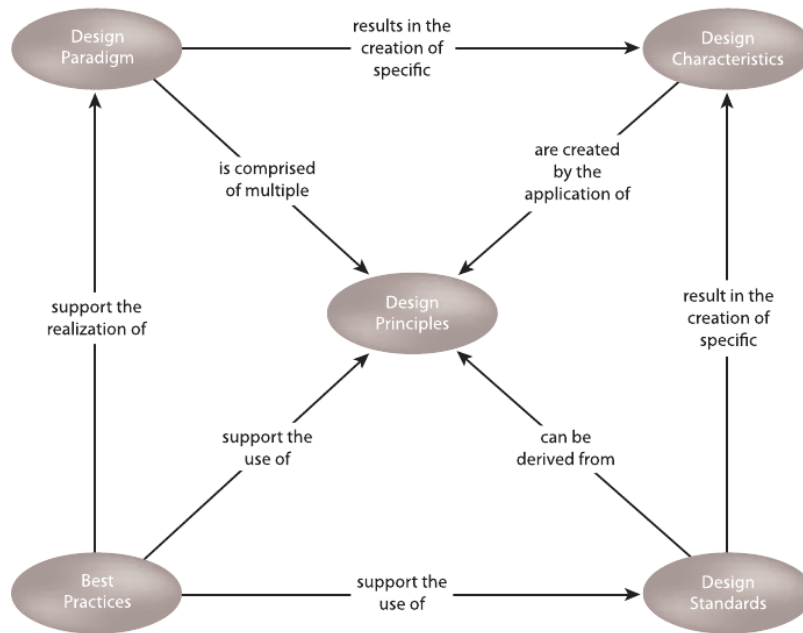


Figura 4: Acercamiento a cómo se desarrollan los principios de diseño con los demás conceptos nombrados.

Fuente: (Erl, 2007)

ende, diversas tecnologías. Este tipo de computación tiene como finalidad la construcción de inventarios de servicios. La computación orientada a servicios está compuesta por la interacción de la orientación a servicios (paradigma de diseño) y la arquitectura orientada a servicios, formando patrones de diseño propios y estándares en cumplimiento de las características de diseño propias de la computación orientada a servicios.

Algunos de los conceptos clave llevados en la computación orientada a servicios son:

- **Arquitectura Orientada a Servicios (SOA - Service Oriented Architecture):** Comprende el compendio de tecnologías, APIs, infraestructura y repositorios enmarcados en el paradigma orientado a servicios y cuyo objetivo principal es el de trabajar sobre el "servicio como el elemento más importante.

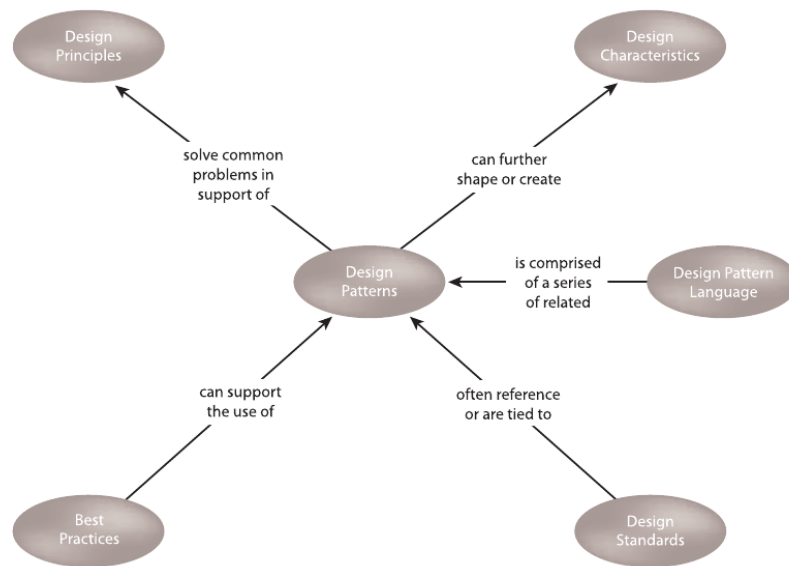


Figura 5: Como extiende o soporta un patrón de diseño el diseño lógico de la solución de software.

Fuente: (Erl, 2007)

- Orientación a servicios: Es el paradigma manejado en la computación orientada a servicios en donde se acepta como unidad mínima y más importante el "servicio".
- Servicio: Es un software independiente físicamente el cual tiene asignado un contexto de funcionalidades y que puede ser utilizado por otros servicios por medio del contrato del servicio (descripción del servicio en cuanto a funcionalidades, entradas requeridas y salidas). De acuerdo a su nivel de reúso, los servicios se dividen en 3 tipos y son:
 - Servicios entidad: Modela los servicios que se deben ofrecer respecto de las entidades del negocio (ej. empleados y clientes). Tienen un nivel de reúso alto y están centrados en el negocio.
 - Servicios tarea: Modela los servicios que deben cumplir tareas específicas del negocio (ej. generación de cortes de final de año). Tienen un nivel de reúso bajo. Estos servicios trabajan directamente

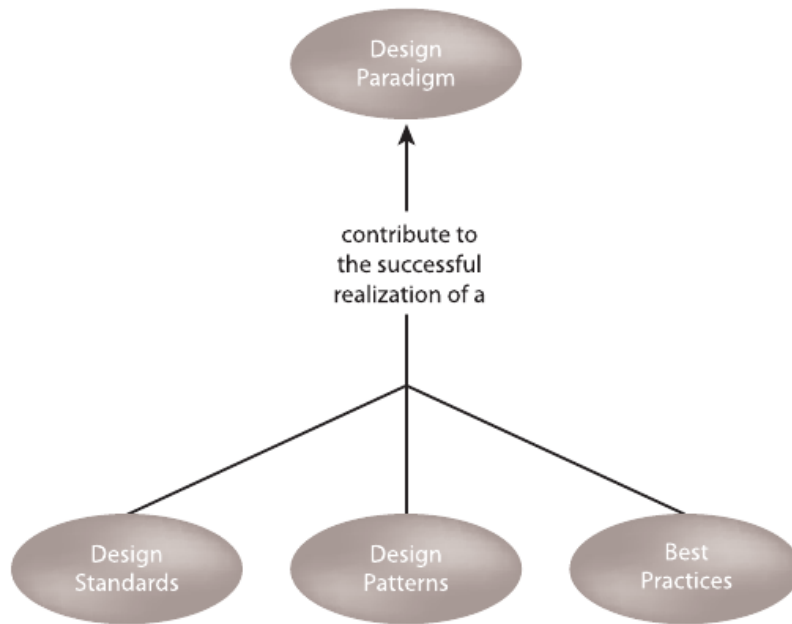


Figura 6: Componentes que hacen que el diseño lógico de la solución sea acorde al paradigma escogido.

Fuente: (Erl, 2007)

con 1 o varios servicios entidad. Estos servicios están centrados en el negocio.

- Servicios utilidad: Modela servicios que no están centrados en el negocio. Son los servicios con mayor reúso.

La diferenciación entre tipos de servicio da lugar a la estructura en capas mostrada en la figura 7

- Composición de servicios: Es la agregación de servicios de manera ordenada.
- Inventario de servicios: Es la agrupación de varios servicios según un criterio definido por la organización. Cada inventario de servicios tiene su propio estándar de diseño e, inclusive, su propia configuración arquitectónica. El desarrollo de los inventarios de servicio es hecho a modo

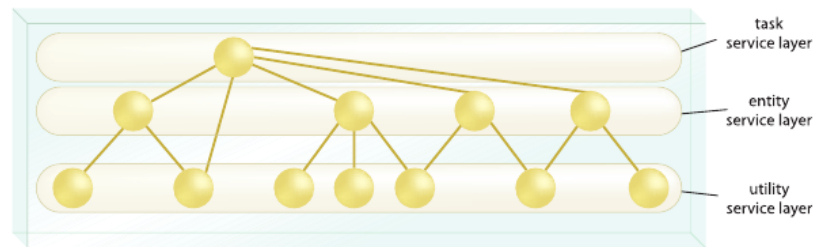


Figura 7: diferenciación entre tipos de servicio da lugar a la estructura en capas

Fuente: (Erl, 2007)

top-down, con la construcción de blueprints, también llamados modelo de servicios de negocio o modelos de inventario de servicios.

6.3.3. Pertinencia con el proyecto

La arquitectura base para la ejecución del proyecto es SOA. Esto brinda diferentes beneficios a la hora del desarrollo del proyecto, como los son:

- Gracias al bajo acoplamiento conseguido con la arquitectura SOA, los componentes implementados son altamente reutilizables, lo que facilita y agiliza el proceso de desarrollo. Además,
- Es posible consumir servicios creados por terceros, limitando los servicios que deben ser creados a los que sean estrictamente de negocio.

6.4. Scrum

Sus creadores lo describen como “Un marco de trabajo por el cual las personas pueden acometer problemas complejos adaptativos, a la vez que entregar productos del máximo valor posible productiva y creativamente” (Schwaber y Sutherland, 2013). Scrum se caracteriza por ser ágil, ligero, fácil de entender y difícil de llegar a dominar.

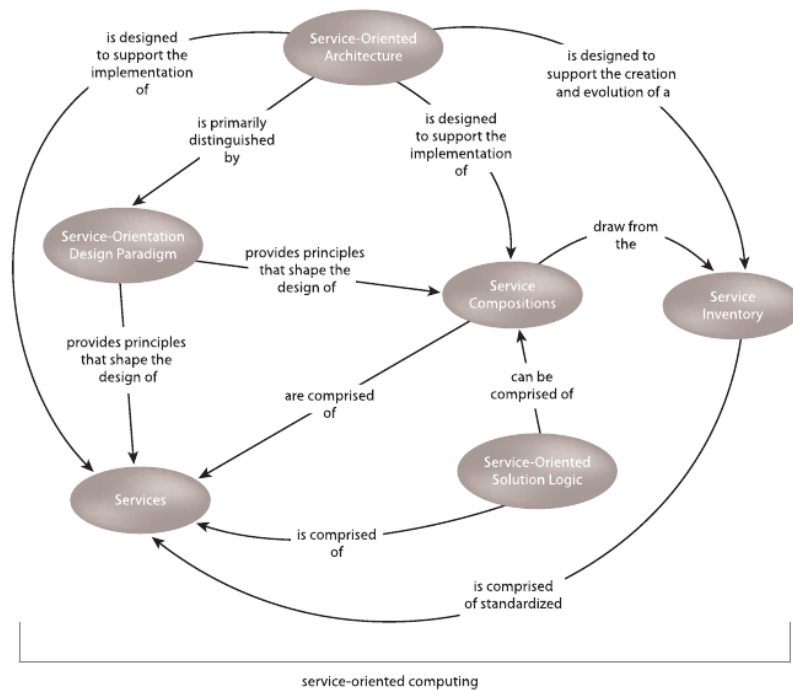


Figura 8: Interacción de los conceptos clave en la computación orientada a servicios

Fuente: (Erl, 2007)

Scrum se basa en el empirismo, que dice que el conocimiento proviene de la experiencia, por lo que “utiliza un enfoque iterativo e incremental para optimizar la predictibilidad y el control del riesgo” (Schwaber y Sutherland, 2013).

Los tres grandes pilares de la teoría de scrum son:

- **Transparencia:** Todos los aspectos significativos deben ser visibles para sus stakeholders respectivos.
- **Inspección:** Los artefactos de scrum (y su progreso) deben ser inspeccionados frecuentemente para detectar variaciones. Estas inspecciones deben ser realizadas por un experto.
- **Adaptación:** Cuando una inspección detecta una variación que no cae

en los límites permitidos, se deben hacer los reajustes necesarios para que el producto vuelva a rumbo deseado. Estos cambios deben hacerse lo más pronto posible, por esto las inspecciones deben ser realizadas de manera periódica a lo largo del desarrollo del proyecto.

Capítulo 7

Marco teórico

7.1. Redes Sociales

La información contenida en la actual sección es tomada del libro *Social Network Analysis for Startups* (Tsvetovat y Kouznetsov, 2011)

7.1.1. SNA: Social Network Analysis

La administración de una red social fuera de línea fue estudiada desde inicios del siglo XX (Arnaboldi y cols., s.f.) con un enfoque socio-matemático llamado “análisis de redes sociales” (SNA por sus siglas en inglés: Social Network Analysis). Sin embargo, era difícil el análisis del comportamiento humano según los designios de la SNA, puesto que la información debía ser recopilada por medio de entrevistas a las personas. Aun así, el enfoque SNA fue utilizado para analizar el comportamiento terrorista o inclusive el comportamiento de trabajadores en una empresa. (Tsvetovat y Kouznetsov, 2011)

7.1.2. Analisis egocéntrico

Los estudios basados en SNA pueden ser de tipo egocéntrico o sociocéntrico (Socievole y Marano, 2012). En los estudios egocéntricos de una red social, se analiza un individual dentro de una red social y todas las conexiones de

éste hacia otros individuales en la red social analizada. El individual analizado es llamado “ego” y los individuales que hacen conexión con él son llamados “alters”. Se han identificado 4 capas en el estudio de las redes egocéntricas, estas son:

- Support clique: En esta capa se identifican los alters con los que el ego hace más contacto por alguna razón de peso para él (e.g. para obtener soporte emocional). Esta capa tiene, en promedio, 5 alters.
- Sympathy group: En promedio a éste corresponden 15 alters.
- Affinity group: En promedio a éste corresponden 50 alters.
- Active network: En promedio a éste corresponden 150 alters.

Los números dados en las capas descritas en el análisis egocéntrico son congruentes con el número de Dunbar, el cual representa el umbral promedio de número de alters sobre la capa “active network” (150) según Robin Dunbar, argumentando que este límite se debe a la capacidad cognitiva del cerebro humano (Arnaboldi y cols., s.f., Pag. 3) (como más adelante será nombrado, los servicios de redes sociales ayudan al ser humano a gestionar su active network, proporcionando herramientas que, en teoría y de acuerdo a la brecha tecnológica, lo ayudarán a mantener sus lazos con los alters de su red ego).

El análisis egocéntrico permite conocer los factores que dirigen al ego a crear vínculos débiles o fuertes con potenciales alters, albergándolos en alguna de las cuatro capas o en ninguna.

Con la creación de las OSN y la gran cantidad de información que describe el comportamiento humano sobre este tipo de red social, ha sido más sencillo utilizar el enfoque de la SNA para estudiar que comportamientos tienen los humanos sobre una red social establecida.

7.1.3. Grado de centralidad

En todas las redes, sean virtuales o no, existen personas que son mas “importantes” que otras, más **populares**. Estas celebridades representan una parte muy pequeña de la red, pero debido a su gran influencia siempre es bueno identificarlos. Para esto se utiliza el **grado de centralidad**.

El grado de un nodo es la cantidad de conexiones que posee. En una red social, esto se representa por medio de las relaciones que cada nodo tenga, y ya que el significado de la relación varía en función de cada red, es necesario entender que significan las posibles relaciones existentes en una red para hacer el análisis correspondiente. Por ejemplo, en una red como Twitter en donde las relaciones son unidireccionales, puede existir un nodo con un grado de salida muy alto, esto es una persona que sigue a muchas otras. Aunque esta persona tenga un grado de centralidad muy alto, no representa una celebridad, sin embargo, un nodo que tenga un grado de entrada muy alto, que es seguido por muchas personas, si representa una persona que es muy popular en esta red.

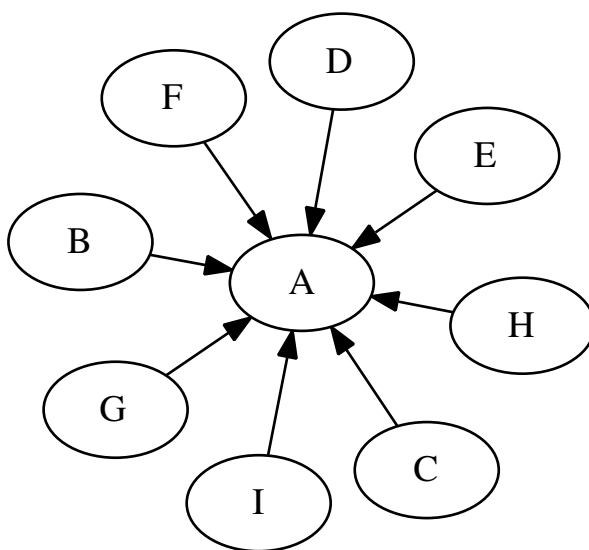


Figura 9: Red de estrella.

Fuente: Autores

En la figura 9 se puede ver un caso en el que el nodo A es una clara celebridad de la red. Este tipo de configuración, llamada red de estrella, es muy poco común en la vida real, pero sirve de ayuda visual para entender a simple vista el concepto de centralidad.

7.1.4. Grado de cercanía

A menudo se puede ver que personas que no tienen mayor influencia aparente en una red son capaces de difundir un mensaje en una gran parte de la red. Esto se debe a que tienen buenas conexiones en la red que les permiten llegar a mas personas, sin que ellos en si sean “importantes” en la red. Para medir que tan bien o mal posicionado esta un nodo en la red se utiliza el **grado de cercanía**. Este calculo es bastante caro computacionalmente ya que conlleva una gran cantidad de cálculos.

Los pasos para calcular el grado de cercanía de los nodos de una red son:

1. Calcular la ruta mas corta entre todos los pares de nodos posibles, utilizando el algoritmo de Dijkstra, y almacenar estos valores en una tabla.
2. Para cada nodo de la red:
 - a) Calcular la distancia promedio con todos los demás nodos.
 - b) Dividir el promedio por la distancia mas alta.
 - c) Calcular el inverso del valor anterior.
3. normalizar cada valor obtenido para obtener valores en el rango de 0-1.

Los nodos que tengan un valor mas cercano a 1 son los que tienen una distancia promedio menor con los nodos de la red, o los que tienen “*mejores contactos*”.

7.1.5. Factor distancia en la formación de las redes sociales

La formación de redes sociales (tanto fuera de línea como en línea) es afectada por la distancia entre cada individual y el posible tipo de enlace que los uniría. En (Allamanis, Scellato, y Moscolo, 2012) se hizo un estudio acerca de la formación de lazos, la formación de triadas entre individuales de una red social basada en la inscripción localizaciones recomendadas y frecuentadas por los usuarios, teniendo como parámetros “la edad” o tiempo de vinculación del individual a la red social, el grado de cada individual (número de

conexiones que tiene un individual a otro) y la localización de cada individual en la red social. También se analizó cómo afectaba la creación de nuevos lazos con la movilidad del usuario (el desplazamiento por lugares geográficos distintos). En conclusión, se verificó que la formación de lazos depende proporcionalmente de la edad y del grado del individual y es inversamente proporcional a la distancia que a cada individual y que la formación de lazos puede modelarse con solo dos de los tres factores (el grado y la distancia); en cuanto a la formación de triadas, se verificó que ésta depende de las características sociales de la red, tomando énfasis en los individuales compartidos entre los posibles individuales formadores de triadas. Además, en cuanto a la creación de nuevos lazos teniendo en cuenta los lugares visitados por cada usuario de la red social, se presenta un patrón: Los usuarios escogen un lugar popular para visitar y, posteriormente, dirimen con que usuario crear un lazo teniendo en cuenta su popularidad y que frecuente los mismos lugares siempre.

7.1.6. Grado de intermediación

En las redes sociales, suelen formarse grupos mas pequeños que comparten un interés común. Por ejemplo, es mas probable que dos personas que comparten el gusto por los videojuegos interactúen entre si que dos personas que no lo hagan, sin embargo hay casos en los que una persona comparte gustos con diferentes grupos, ayudando a que esta persona se pueda relacionar de manera efectiva con un grupo mas extenso de personas. Estas personas son conocidas como “puertas frontera” ya que, gracias a ellos, es posible que dos grupos que no tengan nada en común puedan relacionarse entre sí. La medida que ayuda a identificar estos elementos en una red es el **grado de intermediación**, y consiste en lo siguiente:

1. Calcular la ruta mas corta entre todos los pares de nodos posibles, utilizando el algoritmo de Dijkstra, y almacenar estos valores en una tabla.
2. Para cada nodo n de la red, contar las veces que el nodo n aparece en la lista de rutas mas cortas,
3. normalizar cada valor obtenido para obtener valores en el rango de 0-1.

Cabe notar que este algoritmo es bastante lento para redes que son muy grandes.

En la figura 10 se puede ver un claro ejemplo de este fenómeno. Esta red, comúnmente denominada la red corbatín”gracias a su forma similar a la de un corbatín, muestra como el nodo D se encuentra entre 2 grupos de nodos que, de otra manera, no podrían conectarse.

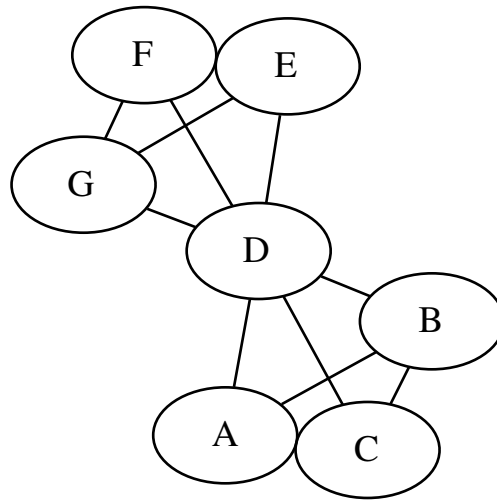


Figura 10: red corbatín.

Fuente: Autores

7.1.7. Díadas

Las díadas son la unidad básica de análisis una red social, ya que estas representan la relación entre una y otra persona, esto es, mis amigos, mis seguidores, mis suscriptores, etc. Existen 4 tipos de díadas, representadas en la figura 11, su uso varía en función del significado de la relación.

La díada 1 indica que ambos individuos existen en la red, pero todavía no existe ninguna relación entre ellos. Las díadas 2 y 3 muestran una relación unidireccional entre los dos individuos, la única diferencia es el sentido de esa relación. La díada 4, por su parte, es la de mayor interés de las cuatro ya que muestra una relación bidireccional entre los individuos, siendo esta la

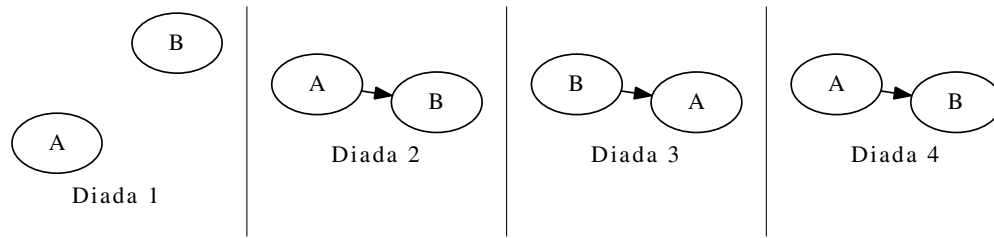


Figura 11: Tipos de diadas asimétricas.

Fuente: Autores

relación que mayor peso tiene en una red social dado que nos dice que existe un alto grado de reciprocidad en el intercambio de información entre ambos individuos.

7.1.8. Tríadas

Las tríadas son básicamente 3 nodos conectados de alguna manera. Al igual que con las diadas, las tríadas también pueden ser simétricas o asimétricas, dependiendo estrictamente del contexto en que son utilizadas. Existen 4 tipos de tríadas simétricas, ilustradas en la figura 12.

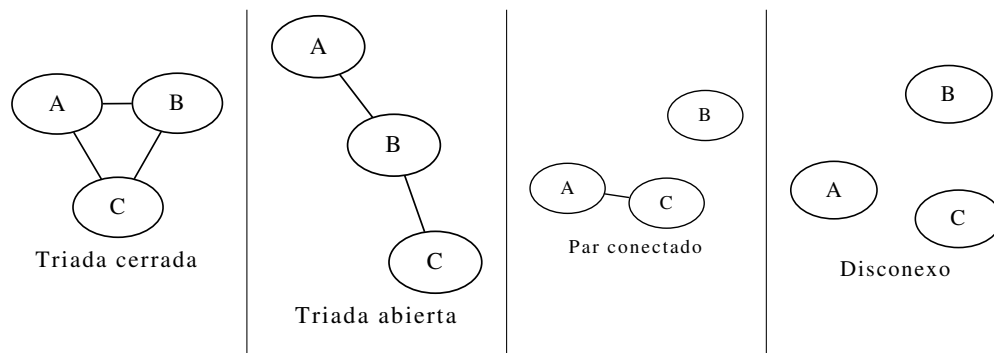


Figura 12: Tipos de tríadas simétricas.

Fuente: Autores

Por otra parte, existen 16 tipos de tríadas asimétricas, numeradas del

1-16. Su uso es mas frecuente ya que de ellas se puede hacer un análisis mas complejo en comparación a las díadas. Cada una de estas triadas recibe un nombre específico para facilitar su identificación, a continuación se explica como debe leerse ese nombre:

- El primer numero representa la cantidad de vértices bidireccionales
- El segundo numero representa la cantidad de vértices simples
- El tercer numero representa la cantidad de vértices inexistentes
- Si una triada se repite, se utiliza una letra extra para determinar que variante es:
 - U - Arriba (Up)
 - D - Abajo (Down)
 - C - Circulo (Circle)
 - T - Transitiva (Transitive)

En la figura 13 se muestran todas las triadas posibles con su respectivo código asociado.

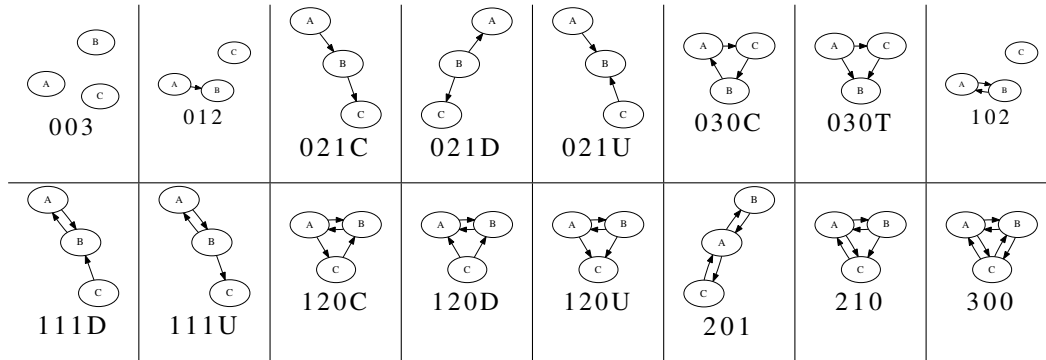


Figura 13: Tipos de triadas asimétricas.

Fuente: Autores

Gracias a esta discriminación topológica, se puede hacer un análisis mas completo de una red. Este análisis recibe el nombre de **Análisis Triadico**.

7.1.9. Análisis Triádico

Este proceso, que también recibe el nombre de **Censo Triádico**, consiste en contar la ocurrencia de cada uno de los tipos de triada para cada nodo, y de esa forma determinar el rol que desempeña este nodo en la red. Por ejemplo, un nodo que presente en mayoría triadas del tipo 4, 7 y 11 es un nodo que **genera contenido**, mientras que si la mayoría de sus triadas son del tipo 5 y/o 10, es un nodo que recibe o **consume contenidos**.

Adicionalmente se puede hacer el mismo análisis a la red en general, para tener un punto de vista global de la red. En la figura 14 se puede ver una de las redes mas utilizadas en la teoría de redes sociales, la red de Krackhardt-kite. En esta red se pueden ver muchas características de una red social, facilitando el estudio de las mismas. Al hacer el censo a esta red, nos damos cuenta que presenta una gran cantidad de nodos tipo 201, que representan un agujero estructural, y nodos tipo 300, que representan triadas cerradas, esto nos indica que en esta red existen zonas que tienen una gran concentración de nodos interconectados, mientras hay zonas que no se encuentran muy pobladas. Todo esto se puede ver a simple vista en esta red, pero para redes mas grandes puede que represente un problema mayor.

7.2. Service-Oriented Architecture (SOA)

7.2.1. Proceso de Análisis y diseño orientados a servicios

En la etapa de análisis y diseño, el arquitecto de software se reúne con un analista de negocio, el cual diseñará unos servicios candidatos que después se convertirán en los servicios incluidos en los blueprints. Luego de tener los planos, el arquitecto escoge un subconjunto de dichos candidatos a servicios para ser implementados físicamente, dotándolos de algún método para realizar la composición de servicios. En la figura 15 se muestra el proceso de análisis y diseño orientado a servicios.

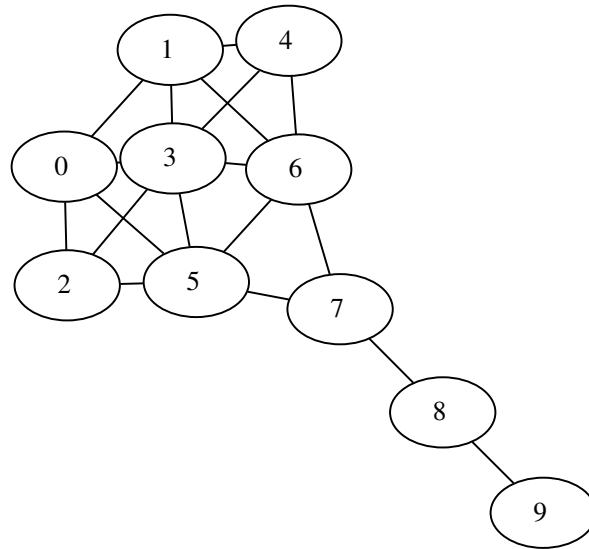


Figura 14: Red social de Krackhardt kite.

Fuente: Autores

7.2.2. Metas y beneficios de la computación orientada a servicios

Las metas y los beneficios que trae la implementación de la computación orientada a servicios en una organización son:

- **Incremento de la interoperabilidad intrínseca:** Es una meta de la computación orientada a servicios ya que la composición de servicios requiere que, sin necesidad de integrar un servicio con el otro, estos puedan intercambiar información para desarrollar la funcionalidad a la que han sido inscritos. Aplicando principios de diseño orientados a servicios, así como también estándares de diseño orientados a servicios, se logra el incremento de la interoperabilidad intrínseca.
- **Federación incrementada:** Un entorno de TI federado es aquel en el cual los recursos y aplicaciones se manejan y gobiernan con autonomía y por sí mismos. En el ámbito de la orientación a servicios, cada servicio puede tener su propia implementación independiente y aun así comuni-

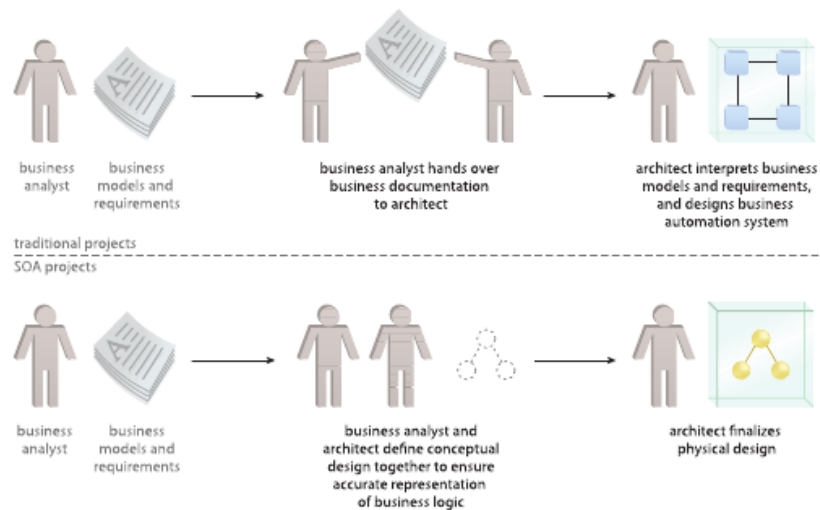


Figura 15: proceso de análisis y diseño orientado a servicios

Fuente: (Erl, 2007)

carse. Esto se logra por medio de una especial atención a los estándares de diseño.

- **Incremento de opciones en la escogencia de proveedores de servicios:** Como la federación en la computación orientada a servicios es una meta, la escogencia de proveedores de servicios diferentes es un beneficio ya que la composición de servicios puede ser lograda sin importar que proveedor provea de un servicio específico.
- **Incremento de la alineación entre el negocio y las tecnologías:** Ya que en el proceso de diseño actúan tanto el analista de negocio como el arquitecto de software, la alineación entre negocio y tecnologías es incrementada. La reconfiguración en la composición de servicios, además, provee alineación extra al poder cambiar el proceso de negocio y la composición de los servicios al mismo tiempo.
- **ROI:** Al hacerse inventarios de servicios y, además, ser los servicios reutilizables a lo largo del tiempo y compuestos de diferente forma gracias a la composición de servicios, se da una relación costo/beneficio más baja que con otros paradigmas usados.

- **Agilidad organizacional incrementada:** Debido a la orientación a servicios, se hace una composición rápida de los servicios que se tengan y se crean los que se necesiten para agilizar el proceso del departamento de TI y así agilizar los procesos subyacentes.
- **Reducción de cargas al departamento TI:** Debido a la agilidad organizacional cuando es aplicada la orientación a servicios, son reducidos costos operacionales (tiempo u otros recursos) y el departamento de TI adquiere un papel activo en el sector estratégico.

7.2.3. Principios de diseño SOA

Según (Erl, 2007), hay ocho principios de diseño sobre la computación orientada a servicios. A continuación se dará una definición de cada uno de ellos.

- **Standardized Service Contract (Contrato de servicio estandarizado):** Exposición de capacidades de los servicios por medio de los contratos de servicio.
- **Service Loose Coupling (Bajo acoplamiento de servicios):** Este principio busca el desacoplamiento de la implementación de los servicios y los consumidores de dichos servicios (sus capacidades), así como también del contrato de servicio. Este principio garantiza la interoperabilidad servidor – contrato – consumidor, sin necesidad de tener un alto acoplamiento entre los tres.
- **Service Abstraction (Abstracción de servicio):** Este principio enfatiza en mostrar las capacidades de servicio que sean necesarias, escondiendo aquellas que no deben publicarse en los contratos de servicio. El manejo de metadata es imprescindible en este principio debido a que, por la aplicación de este, los servicios tenderán a ser mayormente agnósticos y podrán ser utilizados en diversas composiciones de servicios, así como también en la publicación de los mismos (para que sean descubribles).
- **Service reusability (Reusabilidad de servicio):** Enfatiza en la necesidad de la creación de servicios agnósticos para que estos puedan ser

utilizados en gran variedad de escenarios y tengan una vida útil más larga.

- **Service Autonomy (Autonomía de servicio):** Se enfoca en la necesidad de un servicio de controlar su ambiente (entorno y recursos propios) en orden de volver este un servicio confiable y predecible.
- **Service Statelessness (Servicios sin estado):** Se enfoca en la construcción de servicios que, en lo posible, prescinden de utilizar estados (guardar información dentro de ellos mismos para utilizarla en un futuro). Si la cantidad de estados es excesiva, el servicio perderá la capacidad de ser escalable y disponible.
- **Service Discoverability (Capacidad de descubrimiento de servicios):** Se centra en el diseño de servicios entendibles y fácilmente identificados, haciendo posible el aumento del ROI (Return On Investment).
- **Service Composability (Capacidad de composición de servicios):** El más complejo de los principios, que se enfoca en la composición de servicios, en la variedad de configuraciones con que estos pueden hacerse una vez la creación de los servicios sea lograda con la utilización de los principios anteriormente enunciados.

7.3. Scrum

A continuación, se explican los diferentes roles y artefactos que existen en el marco de trabajo de Scrum.

7.3.1. Equipo Scrum (Scrum Team)

7.3.1.1. Product Owner (dueño del producto)

Es el responsable de gestionar el product backlog y el trabajo del equipo de desarrollo. Entre sus funciones se encuentran:

- Expresar los elementos del product backlog.

- Ordenar de la mejor manera posible los elementos del product backlog para lograr el objetivo final.
- Asegurarse de que el equipo de desarrollo entiende los items del product backlog.

7.3.1.2. Development Team (Equipo de desarrollo)

Son los encargados de llevar a cabo el incremento al producto en cada iteración o sprint. El equipo de desarrollo es el encargado de organizar y gestionar su propio trabajo.

El equipo de desarrollo se caracteriza por:

- Es autoorganizado: Se le dice al equipo que debe hacer, pero el es libre de decidir como lo hace.
- Son multifuncionales: Se tienen integrantes que manejan diferentes áreas de experticia para ayudar a realizar el incremento necesario.
- No se reconocen los sub-equipos que se puedan formar, la responsabilidad de lo que se haga recae en el equipo de desarrollo como un todo.

7.3.1.3. Scrum Master

Es el encargado de que se cumpla la teoría de scrum a lo largo de todo el proyecto. El Scrum Master ayuda a las personas externas al Equipo Scrum a entender qué interacciones con el Equipo Scrum pueden ser de ayuda y cuáles no (Schwaber y Sutherland, 2013).

Servicios que ofrece al Product Owner

- Encontrar técnicas para gestionar la Lista de Producto de manera efectiva
- Ayudar al Equipo Scrum a entender la necesidad de contar con elementos de Lista de Producto claros y concisos
- Entender la planificación del producto en un entorno empírico

- Asegurar que el Dueño de Producto conozca cómo ordenar la Lista de Producto para maximizar el valor
- Entender y practicar la agilidad; y,
- Facilitar los eventos de Scrum según se requiera o necesite.

(Schwaber y Sutherland, 2013)

Servicios que ofrece al Development Team

- Guiar al Equipo de Desarrollo en ser autoorganizado y multifuncional;
- Ayudar al Equipo de Desarrollo a crear productos de alto valor;
- Eliminar impedimentos para el progreso del Equipo de Desarrollo;
- Facilitar los eventos de Scrum según se requiera o necesite; y,
- Guiar al Equipo de Desarrollo en el entorno de organizaciones en las que Scrum aún no ha sido adoptado y entendido por completo.

(Schwaber y Sutherland, 2013)

Servicios que ofrece a la organización

- Liderar y guiar a la organización en la adopción de Scrum;
- Planificar las implementaciones de Scrum en la organización;
- Ayudar a los empleados e interesados a entender y llevar a cabo Scrum y el desarrollo empírico de producto;
- Motivar cambios que incrementen la productividad del Equipo Scrum; y,
- Trabajar con otros Scrum Masters para incrementar la efectividad de la aplicación de Scrum en la organización.

(Schwaber y Sutherland, 2013)

7.3.2. Eventos

7.3.2.1. Sprint

El Sprint representa un espacio de tiempo, no mayor a un mes, en el que se trabaja para crear un incremento en el desarrollo del proyecto. Es conveniente que los sprint tengan una duración consistente a lo largo del proyecto, y un nuevo sprint inicia tan pronto el actual termina.

Cada sprint debe tener un objetivo definido (Sprint Goal), un plan flexible y concepto de “terminado” claro.

7.3.2.2. Sprint Planning Meeting (Reunión de Planificación de Sprint)

Esta reunion se lleva a cabo al inicio de cada Sprint y no tiene una duración mayor a 8 horas. En esta reunión, que se lleva a cabo en presencia de todo el equipo scrum, se crea un plan para el sprint que inicia. En este plan se responden dos preguntas fundamentales, ¿Qué puede entregarse en el Incremento resultante del Sprint que comienza? y ¿Cómo se conseguirá hacer el trabajo necesario para entregar el Incremento?

7.3.2.3. Daily Scrum (Scrum Diario)

Esta reunion, que no debe durar mas de 15 minutos, se realiza a diario entre los miembros del development team. El objetivo de esta reunion es socializar lo que se hizo en las ultimas 24 horas y planear que hacer en las proximas 24 horas. Se evalua si se esta haciendo lo necesario para cumplir el sprint goal y, si es necesario, se puede adaptar o redefinir el trabajo del resto del sprint.

7.3.2.4. Sprint Review (Revisión de Sprint)

Al final de cada sprint se realiza esta reunion cuyo objetivo es el de socializar lo que se hizo en el presente sprint. En esta reunion se discuten cosas como qué fue bien durante el Sprint, qué problemas aparecieron y cómo fueron resueltos esos problemas. Al final de la revisión se debe generar

un product backlog actualizado con los elementos que se proponen para el siguiente sprint. Esta reunion tiene una duracion no mayor a 4 horas.

7.3.2.5. Sprint Retrospective (Retrospectiva de Sprint)

Esta reunión es similar al sprint review, pero en lugar de tratar el Qué se hizo, se trata el Cómo se hizo. Al final de esta reunión se genera un plan para mejorar el desempeño del equipo de scrum para que los sprint posteriores sean de mayor provecho para el proyecto.

7.3.3. Artefactos

7.3.3.1. Sprint Goal (Objetivo del Sprint)

El sprint goal es una meta que se plantea al inicio de cada sprint que puede ser alcanzada mediante el incremento en el proyecto. Este sprint goal “Proporciona una guía al Equipo de Desarrollo acerca de por qué está construyendo el incremento” (Schwaber y Sutherland, 2013). Es importante y necesario que el objetivo sea claro, coherente y sea entendido por todos los integrantes del equipo de scrum.

7.3.3.2. Product Backlog (Lista de Producto)

Esta lista representa todos los requisitos que tenga el proyecto o producto que son conocidos y entendidos en un momento determinado del desarrollo. Debido a la naturaleza cambiante y dinámica del entorno, la lista nunca está vacía. A medida que el producto evoluciona, la retroalimentación que se obtiene ayuda a completar la lista y a refinar el producto final.

7.3.3.3. Sprint Backlog (Lista de Pendientes del Sprint)

Esta lista esta compuesta por los diferentes items seleccionados del broduct backlog que van a ser tratados en cada sprint. Adicionalmente, se incluye un plan que ayude a conseguir el objetivo del sprint.

La Lista de Pendientes del Sprint es una predicción hecha por el Equipo de Desarrollo acerca de qué funcionalidad formará parte del próximo Incremento

y del trabajo necesario para entregar esa funcionalidad en un Incremento (Schwaber y Sutherland, 2013).

7.4. Requerimientos no funcionales

A continuación se presenta una breve explicación de cada requerimiento no funcional que se tuvo en cuenta a la hora de desarrollar el prototipo.

7.4.1. Mantenibilidad

En (Heitlager, Kuipers, y Visser, 2007), los autores hicieron una valoración de las métricas utilizadas para evaluar la mantenibilidad del software, según el estandar ISO/IEC 9126, encontrando deficiencias en la métrica más usa, el Índice de Mantenibilidad, o MI por sus siglas en ingles. Encontradas las deficiencias en claridad, crearon nuevas métricas basados en las subcaracterísticas usadas para medir la mantenibilidad de un software. Las subcaracterísticas atadas a la Mantenibilidad según el estandar son:

- **Analizabilidad (Analisability):** Se refiere a la dificultad de saber en que parte del software se debe hacer un cambio y, a su vez, cuales tienen deficiencias.
- **Cambiabilidad (Changeability):** Se refiere al nivel de dificultad para hacer adaptaciones al software.
- **Estabilidad (Stability):** Compete a este el análisis de cuan estable es el software mientras este está sufriendo algún cambio
- **Probabilidad (Testability):** Responde a la pregunta, ¿cuán difícil es probar el sistema luego de haberle hecho una modificación?
- **Conformidad de mantenibilidad (Maintenability conformance):** Éste se refiere al análisis del cumplimiento de estándares en cuanto a mantenibilidad se refiere.

Los autores presentan propiedades del código fuente que serán cruzadas con las subcaracterísticas del estandar ISO/IEC 9126 y, luego, dan las medidas creadas. Ellas son:

- **Volumen:** Cantidad de código del sistema. Mientras más grande es, más difícil es de analizar.
- **Complejidad por unidad:** Se refiere a la complejidad requerida por una unidad, esto es, “la pieza de código más pequeña que puede ser ejecutada y probada individualmente” (Heitlager y cols., 2007), para cumplir su uso.
- **Duplicación:** Se refiere al código clonado” (Heitlager y cols., 2007), esto es, código repetido muchas veces.
- **Tamaño de unidad:** Se refiere al tamaño de las unidades en un software.
- **Prueba de unidad:** Son unidades creadas especialmente para probar otras.

A continuación se presenta el cruce propiedades/subcaracterísticas:

Así, en el presente proyecto, se ha decidido utilizar las siguientes medidas creadas por los autores:

- **Nivel de complejidad por unidad:** El nivel de complejidad es calculado, en primera instancia, calculando la complejidad ciclomática de cada unidad del software, la cual es definida como

$$cc = e - n + 2$$

donde n representa a los nodos del grafo de control de flujo y e el número de aristas de dicho grafo, según (McCabe, 1976). Luego de esto, será necesario ubicar cada unidad en un nivel de riesgo. En el siguiente cuadro se podrá observar cómo son valorados los niveles de riesgo:

Luego de tener dichas cuentas y, además, por cada unidad tener los LOC asociados, se ubicarán las sumas de los LOC ubicados en cada nivel de riesgo, esto es, $\sum LOC_{ij}$, donde i representa el cambio en los niveles de riesgo y j representa el cambio en las unidades que pertenecen a dicho nivel i , dentro de un nivel maximo relativo de LOC que podrían ser riesgosas al momento de mantener el software.

		source code properties				
ISO 9126 maintainability		volume	complexity per unit	duplication	unit size	unit testing
	analysability	x		x	x	x
	changeability		x	x		
	stability					x
	testability		x		x	x

Figura 16: Cruce entre las subcaracterísticas atribuidas a la mantenibilidad del software en el estandar ISO/IEC 9126 y las propiedades a nivel de código. Cada cruce es indicado por una *x*

Fuente: (Heitlager y cols., 2007)

CC	Risk evaluation
1-10	simple, without much risk
11-20	more complex, moderate risk
21-50	complex, high risk
> 50	untestable, very high risk

Figura 17: correspondiente al nivel de riesgo en el software presentado por la complejidad ciclomática promedio del sistema

Fuente: (Heitlager y cols., 2007)

rank	maximum relative LOC		
	moderate	high	very high
++	25%	0%	0%
+	30%	5%	0%
o	40%	10%	0%
-	50%	15%	5%
--	-	-	-

Figura 18: correspondiente al nivel máximo relativo de LOC que podrían ser riesgosas al momento de mantener el software

Fuente: (Heitlager y cols., 2007)

- **Duplicación:** Se utiliza una medida que, aunque básica, debido a los estándares definidos para la realización de este proyecto, se hace más precisa. La técnica, descrita en (Heitlager y cols., 2007), consiste en contar los duplicados como un bloque de 6 líneas de código exactamente iguales en una o varias partes del software. Luego, se harán medidas relativas al dividir la cantidad de líneas de código duplicadas por la cantidad total del software, clasificando el resultado en una de las categorías mostradas en la figura 19.
- **Volumen por unidad:** Es la medida hecha a cada unidad sobre los LOC. Los LOC esencialmente, según (Heitlager y cols., 2007), se dividen por el tipo de lenguaje utilizado al momento de desarrollar la unidad. La cantidad de LOC determinará si un sistema es mantenible o no.

En lo que concierne a la mantenibilidad de web services específicamente, se tomó de (Thi, Quang, y Quyet, 2009) aquellas medidas que pueden ayudar a medir la mantenibilidad en un sistema SOA hecho con web services.

En (Thi y cols., 2009), basados en las definiciones de los documentos WSDL, los autores crean medidas de complejidad basados en la complejidad

rank	duplication
++	0-3%
+	3-5%
o	5-10%
-	10-20%
--	20-100%

Figura 19: clasificación de duplicación de código

Fuente: (Heitlager y cols., 2007)

de los tipos de datos manejados, haciendo de estos un árbol formado por estructuras de datos simples y complejas. Cabe anotar que los tipos de datos complejos creados en el WSDL y puestos dentro de otro tipo de dato complejo hacen un sub-árbol, haciendo más complejo el tipo de dato que compone. La complejidad de un tipo de dato se mide por la profundidad del árbol que lo compone. Así, a continuación se explicarán las medidas utilizadas:

- **Métrica de complejidad basada en mensaje:** Esta métrica busca medir la complejidad de los mensajes pasados de un servicio a otro haciendo una sumatoria de las complejidades de los tipos de datos utilizados en los mensajes, es decir, según (Thi y cols., 2009):

$$COM_k = \sum_{i=1}^n ci$$

donde k es el k -ésimo mensaje, i es el tipo evaluado y n el número de tipos que utiliza el k -ésimo mensaje.

- **Métrica de complejidad basada en operación:** En esta métrica se busca medir la complejidad de una operación definida en el documento WSDL. Para ello se ha de tener en cuenta que las operaciones trabajan

con mensajes de salida y de entrada. Por tanto, la métrica será la media de la complejidad de todos los mensajes de salida y entrada que estén definidos en la operación, esto es, según (Thi y cols., 2009):

$$CBO = \frac{\sum_{i=1}^p COM_i + \sum_{j=1}^q COM_o}{m}$$

donde p representa la cantidad de mensajes de entrada y q representa la cantidad de mensajes de salida de la operación. Asimismo, m representa la cantidad total de mensajes.

7.4.2. Reusabilidad

En (Tucker, 2004), nombra la reusabilidad como la utilización de un producto terminado para el desarrollo de otro producto, tal vez con algunos cambios sobre el original. Una de las metas de la reusabilidad, según (Tucker, 2004), es el trato de la granularidad a un nivel en el que el software pueda ser reusado para el desarrollo de otro software. Se nombra, en (Tucker, 2004), el manejo de la granularidad de un componente de software. En lo que a este desarrollo refiere, se deberá manejar la granularidad de los servicios a nivel de capacidades, de complejidad de datos y a nivel de servicios, según (Erl, 2007).

7.4.2.1. Medidas de reusabilidad

En (Erl, 2007), se propone una calificación para las medidas de reuso planeadas, estas son:

- **Reusabilidad táctica:** Es la reusabilidad llevada a cabo sólo con las capacidades de los servicios que son requeridas inmediatamente.
- **Reusabilidad de destino:** Es la reusabilidad llevada a cabo con capacidades que serán más propensas a ser reusadas.
- **Reusabilidad completa:** Es la reusabilidad que equipa a un servicio con todas las características que éste puede cumplir.

Para llevar a cabo una medida del correcto reuso de los servicios, será necesario tener medidas de las capacidades de dichos servicios que son, realmente, utilizadas, tales como la cantidad de consumidores y la frecuencia con que son usadas.

7.4.2.2. Blueprints y reusabilidad

Además, en orden de hacer reusables los servicios, se debe lograr adicionar el estatus de *servicio agnóstico* a la mayor cantidad de servicios posible, esto es, separando a los servicios construidos de cualquier vínculo irreparable con el negocio o con las diversas plataformas.

También, los arquitectos de información y los analistas de negocio deberán separar cuidadosamente cada servicio en cada blueprint de servicios, con motivo de agrupar los servicios por dominios de aplicación en la organización. Con esta metodología será posible una mayor separación de necesidades y, por ende, mayor desacoplamiento entre servicios.

7.4.2.3. Logic Centralization: Patrón de diseño pro-reusabilidad

Cuando se habla de reusabilidad en SOA, se habla también de un patrón de diseño llamado Logic Centralization. Este patrón es aquel que garantiza la reutilización de un mismo servicio cuando un mismo requerimiento quiera ser utilizado por un servicio consumidor. A manera de ejemplo, uno podría tener dos servicios con logica duplicada de facturación y el servicio consumidor. Esto genera un costo a largo plazo debido al re-desarrollo de capacidades ya suplidas por desarrollos anteriores. Se debe, pues, centralizar la lógica a un servicio agnóstico y utilizar este siempre que se necesite. Si este último no llegase a tener las capacidades que se requieren, será necesario entonces adicionarlas.

A su vez, el patrón de diseño Contract centralization debe ser utilizado en conjunto con Logic Centralization para poder centralizar puntos de acceso a una misma capacidad requerida por un servicio consumidor. Contract centralization requiere que los servicios consumidores se dirijan siempre al contrato del servicio como punto de acceso al mismo y nunca a otra fuente externa.

7.4.2.4. Granularidad y reusabilidad

En cuanto a granularidad, en (Erl, 2007), se identifica un tratamiento a esta a nivel de servicio, de capacidades de servicio y de datos. En general, el tratamiento a nivel de servicio tiende a ser hecho con grano fino debido a la filosofía de SOA, la cual lleva a la producción de servicios agnósticos primordialmente. En cuanto a las capacidades, la tendencia es a hacer versiones de grano fino y de grano grueso de cada una. En cuanto a los datos, se tiene a trabajar con grano grueso en ellos.

7.4.3. QiU: Quality in Use

En (Osman y Osman, 2013), antes de hablar de la usabilidad del software, los autores nombran la existencia del concepto QiU según ISO/IEC 9126-4, el cual lo define como **La capacidad del producto de software para permitir a usuarios específicos lograr metas específicas con eficiencia, productividad, seguridad y satisfacción en contextos de uso específicos**. En QiU se define a la usabilidad como una de las cualidades que realiza la capacidad del software para ser de calidad.

7.4.3.1. Usabilidad

En (Osman y Osman, 2013), se nombran algunas de las definiciones de usabilidad. Una de ellas, la definición propuesta en la ISO/IEC 9126-4, dice: **La extensión por la cual un producto puede ser usado por usuarios específicos para lograr metas específicas con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto específico de uso**.

A su vez, en (Osman y Osman, 2013), enuncian tres acercamientos al concepto de usabilidad:

- **Usabilidad de sistema:** Data del conocimiento de las metas de la organización aplicadas al sistema construido.
- **Experiencia de usuario (UX):** Consideración de las metas hedónicas y pragmáticas de los usuarios al momento de construir el software.
- **Usabilidad de producto:** Soporte de UX y usabilidad del sistema al software construido.

7.4.3.2. User acceptance (Aceptación de usuario)

Se refiere, en (Osman y Osman, 2013), a la acogida de un producto software por parte del cliente cuando éste cumple características específicas que *atrapan* a este. Dichas características son:

- **Utilidad percibida:** Esta se refiere a cuanto el software puede cumplir con las necesidades pragmáticas del usuario.
- **Facilidad de uso percibida:** Esta se refiere a la premisa de que el usuario busca siempre aquello que le tome menos tiempo aprender pero que, a su vez, le siga siendo útil.

7.4.3.3. Experiencia de usuario (User eXperience - UX)

En (Osman y Osman, 2013) y según la ISO 9241-210 define UX como **Las percepciones y respuestas de una persona del uso o anticipado uso de un producto, sistema o servicio**. El análisis de UX es motivado por el cómo las personas se sienten al utilizar cierto software, su nivel de satisfacción al momento de usarlo y después de ello.

Los servicios de redes sociales (SNS por sus siglas en ingles: Social Network Services) como Facebook, LinkedIn, Twitter, SportTracker o Xportia, ofrecen servicios para la gestión de la OSN de cada usuario que acceda a estas aplicaciones. Según un estudio hecho para medir la experiencia de usuario (Elahi y Karlsen, 2012) (UX por sus siglas en ingles: User eXperience) en los SNS, se encontraron 8 categorías que son críticas a la hora de diseñar una SNS y son:

1. Self-expresion: Capacidad que tengan las OSN de compartir contenido relacionado a la vida real de los usuarios tal como lo pueden ser las fotos, los videos, los comentarios o las comunicaciones directas.
2. Reciprocity: Interacción bilateral en tiempo real, es decir, interacción instantánea con uno o varios individuales en la OSN (por ejemplo, por medio de los servicios de mensajería instantánea).
3. Learning: La información recibida por medio de la OSN debe poder ser utilizada en pro del desarrollo cognitivo del individual; debe existir información útil al individual que usa la OSN.

4. Curiosity: El contenido de la OSN debe ser interesante para quien la utiliza.
5. Suitability of functionality: Se refiere a cuán “utilizable” es una funcionalidad.
6. Suitability of content: La calidad y exactitud de la información que en la OSN reside debe ser suficiente para el individual perteneciente a ella.
7. Completeness of the user network: Los individuales deben querer pertenecer a la red social y buscar eficientemente a otros individuales para poder formar lazos con ellos y hacer crecer su red social.
8. Trust and privacy: Confianza en los servicios de las OSN, así como también la capacidad que tiene el usuario de gestionar la privacidad del contenido que comparte en dicha OSN. (Väänänen-Vainio-Mattila, Wäljas, Ojala¹, y Segerståhl, 2010)

Cada uno de las categorías nombradas hace parte de los factores que impulsan la utilización de los SNS para la gestión de las OSN de las personas.

7.4.3.4. Conceptos para medir QiU

Para medir las características de QiU en el software desarrollado, se utilizaron los conceptos retratados en (Tan y Gencel, 2013), donde los autores crearon un framework para evaluar, tanto UX como usabilidad en sistemas móviles. Se analizaron los siguientes aspectos:

- **Eficiencia:** Capacidad del producto de software para ofrecer rendimiento apropiado, visto desde la cantidad de recursos usados.
- **Eficacia:** Capacidad del producto de software para permitir al usuario ejecutar tareas de manera precisa, según las necesidades de éste.
- **Satisfacción:** Valoración de la actitud del usuario frente al software utilizado
- **Productividad:** Capacidad del software para permitir al usuario ser efectivo (cumplir el objetivo sin gastar cantidades grandes de recursos valiosos para él).

- **Learn-ability:** Puede definirse como la capacidad que tiene el software para darse a conocer al usuario.
- **Seguridad:** Capacidad del software de no propiciar ningún daño sobre la propiedad del usuario (su empresa, su ser, etc.).
- **Entendibilidad:** Capacidad que tiene el software para dar a entender al usuario para que está hecho y él pueda decidir si puede cumplir con las tareas que requiere o no.

7.4.4. Seguridad

En (Microsoft, s.f.), la seguridad es definida como un concepto que guía a la protección de las posesiones, ya sean tangibles o intangibles. Para hablar de seguridad, primero definen conceptos clave de seguridad. Estos últimos serán listados a continuación:

- **Asset (Posesión):** Es definido como el tangible o intangible a proteger.
- **Threat (Amenaza):** Es un escenario en el cual es posible causar daño a una posesión. Esta requiere de la existencia de una vulnerabilidad para ser llevada a cabo con éxito.
- **Vulnerability (vulnerabilidad):** Es una debilidad que hace una amenaza posible.
- **Attack (Ataque):** Es la acción de llevar a cabo una amenaza.

Otros elementos de la seguridad, enfocada más al aspecto informático, son:

- **Autenticación:** Es la presentación de los participantes de la conexión. Este concepto responde a la pregunta *¿quien eres?*.
- **Autorización:** Es la posibilidad de un usuario (humano o no) de realizar una operación u obtener algún dato. Este concepto responde a la pregunta *¿que puedes hacer?*.

- **Auditoría:** La revisión de los posibles vacíos presentados en temas de seguridad es manejado por la constancia de la realización de ésta actividad.
- **Confidencialidad:** Este concepto establece la necesidad de que la información compartida entre diferentes usuarios sea vista solo por ellos.
- **Integridad:** Este concepto es logrado cuando se logra proteger los datos de modificaciones indeseadas antes de que el receptor reciba un mensaje de un emisor.
- **Disponibilidad:** Es la seguridad de que una aplicación estará siempre disponible para usuarios legítimos.

En (Microsoft, s.f.), se exponen principios de seguridad en Web Services, los cuales son utilizados para definir el requerimiento no funcional seguridad. A continuación se exponen aquellos nombrados:

- **Aplicar defensa en profundidad:** Uso de varios *gatekeeper* (en español, portero), es decir, utilizar múltiples capas de seguridad para mantener las posesiones seguras.
- **Chequear en la puerta:** Utilizar la autenticación y la autorización como la primera capa de seguridad.
- **Compartimentar:** Limitar el rango de acción de un atacante aislando posibles vulnerabilidades.
- **Crear *por defecto* seguros:** Este principio se refiere a la necesidad de crear usuarios por defecto que sean manejados de forma segura, esto es, limitando sus privilegios sobre recursos (datos y operaciones) que sean sensibles y, quizás, deshabilitando dicha cuenta desde un principio.
- **No confiar en las entradas del usuario:** Debido a que el ataque principal es hecho por medio de entradas al sistema, será necesario aplicar el principio de defensa en profundidad con dichas entradas, nunca confiando en que ellas no sean potencialmente malignas.
- **Establecer límites de confianza:** Este principio se refiere a la decisión de ser permisivo o no con cierto flujo de datos o entradas, con el

fin de poder analizar más en profundidad que amenazas pueden presentarse en el sistema según los límites que se den a dichos datos y entradas.

- **Fallar siendo seguro:** Este principio dice que, cuando ocurra un error, se deben retornar mensajes amigables al usuario y que no revelen información que pueda ser usada en contra para explotar vulnerabilidades de nuestro sistema.
- **Reducir el área en riesgo de ataque:** Este principio se refiere al control de recursos disponibles a usuarios. Si un recurso no se usa, será mejor deshabilitarlo o eliminarlo, reduciendo así el área vulnerable.
- **Asegurar el enlace más débil:** Se necesita estar atento de todas las posibles partes del sistema que puedan tener más vulnerabilidades y, por lo tanto, ser utilizadas para atacar el sistema.
- **Usar menos privilegios:** Al restringir privilegios a usuarios, es menos probable que un atacante pueda explotar las posibles vulnerabilidades de un sistema, no podrá utilizar ciertos recursos para atacarlo.

7.4.5. Rendimiento

Según (Tucker, 2004), el rendimiento es un requerimiento externo del software que permite tener una medida de la eficiencia de sus operaciones percibida por el usuario final. La oscilación en el rendimiento del software puede afectar en buena o mala medida la usabilidad del software: Si éste es muy lento, el usuario no podrá realizar las operaciones que requiere en el tiempo que él necesita. Es ésto lo que hace que el rendimiento de cualquier software desarrollado sea un punto de partida para la escogencia del que mejor rendimiento presente.

Desde (Nielsen, 2014), se pueden obtener 3 puntos base a la hora de juzgar el rendimiento del software en cuanto al tiempo de respuesta que tarda en dar al usuario:

- **0.1 segundos** El usuario sentirá que está manipulando los datos directamente

- **1 segundo** El usuario, aunque notará el delay, aún sentirá cierto control sobre el software siendo desarrollado **10 segundos** El usuario se mantendrá esperando una respuesta por la tarea.

7.5. Archimate 2.0

Según (Group, 2013), archimate es un lenguaje estandar utilizado por los arquitectos de software para modelar las necesidades de cada *stakeholder*, dividiendo el contexto en el que se desenvuelve el software a desarrollar en tres capas: capa de negocio, capa de aplicación y capa de tecnología.

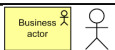
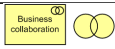
7.5.1. Capas de archimate





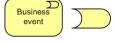
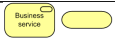
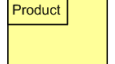
A continuación serán descritas las tres capas definidas en el estandar archimate.

7.5.1.1. Capa de negocio

Esta capa envuelve todos los conceptos relacionados con la organización sobre la cual se aplica el software a desarrollar, esto es, los roles, los servicios ofrecidos, los procesos, los productos y demás conceptos aplicados sobre su estructura y dinámica. Los artefactos de esta capa utilizados en el proyecto se enuncian en el cuadro 1.

Cuadro 1: Artefactos de la capa de negocio

Artefacto	Descripción	Notación
<i>Actor de negocio (Business actor)</i>	Ente (persona) organizacional quien cumple tareas en la organización	
<i>Colaboración de negocio (Business collaboration)</i>	Rol que surge de la combinación de dos o más roles	


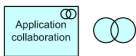
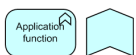
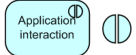
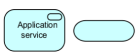
Artefacto	Descripción	Notación
<i>Rol de negocio (Business role)</i>	Es un conjunto de responsabilidades que tiene asignado un actor. Dicho conjunto está definido por un solo concepto (nombre)	
<i>Proceso de negocio (Business process)</i>	Agrupar comportamientos que se ejecutan como una serie de pasos	
<i>Función de negocio (Business function)</i>	Agrupar comportamientos que requieren una serie de competencias o recursos de negocio	
<i>Interacción de negocio (Business interaction)</i>	Comportamientos realizados por colaboraciones de negocio	
<i>Evento de negocio (Business event)</i>	Hecho que dispara un comportamiento (o grupo de comportamientos) en la organización	
<i>Servicio de negocio (Business service)</i>	Servicio que cumple una necesidad del usuario	
<i>Producto (Product)</i>	Agrupación de servicios que, definidos por un contrato, serán compartidos a clientes (tanto roles dentro de la organización como para clientes externos)	

Fuente: (Group, 2013)

7.5.1.2. Capa de aplicación

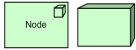
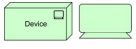
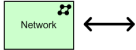

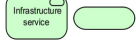
Esta capa cubre los conceptos relacionados con el modelamiento del sistema de información que soporta el negocio (la organización), previamente modelado en la capa de negocio. Los artefactos de esta capa utilizados en el proyecto se enuncian en el cuadro 2.

Cuadro 2: Artefactos de la capa de aplicación

Artefacto	Descripción	Notación
<i>Componente de aplicación</i> (<i>Application component</i>)	Unidad de software	
<i>Colaboración de aplicación</i> (<i>Application collaboration</i>)	Colaboración entre dos o más componentes de aplicación para realizar una tarea que necesita de cada uno de ellos	
<i>Función de aplicación</i> (<i>Application function</i>)	Agrupar comportamientos que pueden ser automatizados por un componente de aplicación	
<i>Interacción de aplicación</i> (<i>Application interaction</i>)	Agrupar comportamientos que pueden ser automatizados por una colaboración de aplicación	
<i>Servicio de aplicación</i> (<i>Application service</i>)	Un servicio que expone las funcionalidades automatizadas ofrecidas	

Fuente: (Group, 2013)

Cuadro 3: Artefactos de la capa de tecnología

Artefacto	Descripción	Notación
<i>Nodo (Node)</i>	Recurso computacional que agrupa artefactos almacenables o desplegables para ser ejecutados	
<i>Dispositivo (Device)</i>	Hardware que contiene elementos software para ser ejecutados	
<i>Red (Network)</i>	Medio de comunicación entre dos o más nodos o dispositivos	
<i>Sistema de software (System software)</i>	Software sobre el cual se realizan (o representan) los artefactos (componentes de aplicación) desplegables	
<i>Servicio de infraestructura (Infrastructure service)</i>	Servicios que agrupan funcionalidades prestadas por nodos	

Fuente: (Group, 2013)

7.5.1.3. Capa de tecnología

Capa que modela el posicionamiento físico del software a utilizar, así como también los requerimientos que este tiene para su funcionamiento a nivel físico (servidores, redes, nodos, etc.). Los artefactos de esta capa utilizados en el proyecto se enuncian en el cuadro 3.

7.5.2. Relaciones

Las relaciones, en archimate, son aquellas conexiones existentes entre dos artefactos. Hay tres tipos de relaciones en archimate: relaciones estructurales,

relaciones dinámicas y otras que no caben en las dos últimas.

- **Relaciones estructurales:** Estas relaciones modelan la coherencia estructural generada por la unión estructural de todos los artefactos de la arquitectura. En el cuadro 4 se hace un sumario de las relaciones estructurales utilizadas para unir los artefactos utilizados en el presente proyecto:
- **Relaciones dinámicas:** Esta relación expresa una unión temporal entre dos artefactos donde, posiblemente, uno de los artefactos use a otro para cumplir un fin específico. En el cuadro 5 se hace un sumario de las relaciones dinámicas utilizadas para unir los artefactos utilizados en el presente proyecto.
- **Otras relaciones:** En el cuadro 6 se hace un sumario de las relaciones que no pueden ser incluidas en las dinámicas o en las estructurales y que son utilizadas para unir los artefactos utilizados en el presente proyecto.

7.5.3. Vistas archimate

Debido a la existencia de diferentes stakeholders en el desarrollo de software, se hace necesario mostrar aquella parte de la arquitectura que cierto stakeholder necesita para tener una vista entera del negocio, el sistema de información o la infraestructura, o bien una combinación de ellos.

Archimate utiliza el concepto de “vistas” como la segmentación de la arquitectura en vistas que conciernen al stakeholder que quiera echar un vistazo a la arquitectura, escondiendo detalles de la arquitectura que no le interesan a este.



En los cuadros 7 a 13 se pueden ver las vistas utilizadas, con su descripción y su metamodelo.

Cuadro 4: Relaciones estructurales

Relación	Descripción	Notación
<i>Asociación</i> (<i>Association</i>)	Cumple la función de asociar dos artefactos que no tienen una relación más específica	—
<i>Usado por</i> (<i>Used by</i>)	Modela el acceso a servicios o interfaces. El acceso a interfaces solo puede ser realizado por artefactos estructurales y a los servicios solo los artefactos comportamentales	→
<i>Realización</i> (<i>Realization</i>)	Une un artefacto abstracto con otro más concreto que lo realiza▷
<i>Asignación</i> (<i>Assignment</i>)	Une artefactos con aquellos que, por obligación, deben utilizar otros (por ejemplo, un rol con una función de negocio)	•—•
<i>Agregación</i> (<i>Aggregation</i>)	Es la composición de un artefacto por otros. Esta composición no es destructiva, es decir, si el artefacto que es compuesto deja de existir, los otros seguirán existiendo	◊—
<i>Composición</i> (<i>Composition</i>)	Es la composición de un artefacto por otros. Esta composición es destructiva, es decir, si el artefacto que es compuesto deja de existir, los otros también	◆—



Fuente: (Group, 2013)

Cuadro 5: Relaciones dinámicas

Relación	Descripción	Notación
<i>Flujo (Flow)</i>	Describe intercambios de información entre artefactos comportamentales	
<i>Disparador (Triggering)</i>	Describe la relación temporal o factual entre 2 artefactos comportamentales	

Fuente: (Group, 2013)

Cuadro 6: Otras relaciones

Relación	Descripción	Notación
<i>Unión (Junction)</i>	Cumple la función de asociar dos artefactos que no tienen una relación más específica	
<i>Especialización (Specialization)</i>	Indica la especialización de un artefacto tomando otro como referencia	

Fuente: (Group, 2013)

Cuadro 7: Punto de vista introductorio

Punto de vista	Punto de vista introductorio (introductory viewpoint)
Stakeholders	Arquitectos empresariales y gerentes generales
Concerns	Da un panorama de los cambios, representaciones o adiciones del o a la organización. Ayuda a la toma de decisiones
Propósito	Diseñar, decidir e informar
Capas	Negocio, aplicación e infraestructura
Metamodelo	<div><p>© The Open Group</p></div>

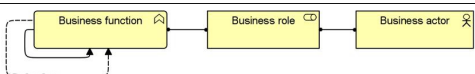
Fuente: (Group, 2013)

Cuadro 8: Punto de vista en capas

Punto de vista	Punto de vista en capas (layered viewpoint)
Stakeholders	Arquitectos de dominio, infraestructura, procesos, aplicación y negocio
Concerns	Impacto del cambio, flexibilidad, reducción de la complejidad y consistencia
Propósito	Diseñar, decidir e informar
Capas	Negocio, aplicación e infraestructura
Metamodelo	Se usan los artefactos y relaciones de todas las capas, según se considere pertinente

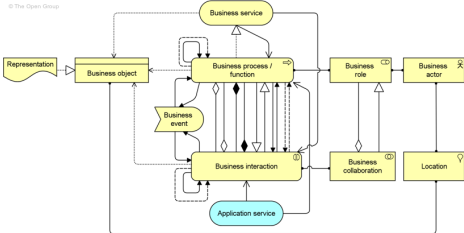
Fuente: (Group, 2013)

Cuadro 9: Punto de vista de función

Punto de vista	Punto de vista de función (business function viewpoint)
Stakeholders	Organización, arquitectos de proceso y de dominio
Concerns	Identificación de competencias, identificación de actividades principales y reducción de complejidad
Propósito	Diseño
Capas	Negocio
Metamodelo	

Fuente: (Group, 2013)

Cuadro 10: Punto de vista de proceso

Punto de vista	Punto de vista de proceso (business process viewpoint)
Stakeholders	Gerentes operacionales, arquitectos de dominio y de proceso
Concerns	Estructura del proceso de negocio, consistencia y completitud así como también responsabilidades
Propósito	Diseño
Capas	Negocio y aplicación
Metamodelo	

Fuente: (Group, 2013)

Cuadro 11: Punto de vista de uso de aplicación

Punto de vista	Punto de vista de uso de aplicación (Application usage viewpoint)
Stakeholders	Arquitectos de proceso, arquitectos de negocio, arquitectos de aplicación y gerentes operacionales
Concerns	Competencia y completitud, reducción de la complejidad
Propósito	Diseño y decisión
Capas	Negocio y aplicación
Metamodelo	<p>© The Open Group</p>

Fuente: (Group, 2013)

Cuadro 12: Punto de vista de producto

Punto de vista	Punto de vista de producto (Product viewpoint)
Stakeholders	Desarrolladores de producto, gerentes de producto y de proceso, también los arquitectos de dominio
Concerns	Desarrollo de producto y muestra del valor ofrecido por los productos de la organización
Propósito	Diseño y decisión
Capas	Negocio y aplicación
Metamodelo	

Fuente: (Group, 2013)

Cuadro 13: Punto de vista de producto

Punto de vista	Punto de vista de infraestructura (Infrastructure viewpoint)
Stakeholders	Arquitectos de infraestructura, gerente de operaciones
Concerns	Estabilidad, seguridad, dependencias y costos de infraestructura
Propósito	Diseño
Capas	Tecnología
Metamodelo	

Fuente: (Group, 2013)

7.6. Estado del arte

A continuación, los autores hacen un acercamiento a las soluciones software que, en su trabajo investigativo, encontraron y analizaron. Después, los autores dan una relación entre el estado del arte y las funcionalidades ofrecidas por el prototipo de SNS deportivo.

7.6.1. Soluciones software existentes

Se hizo una búsqueda de redes sociales basadas en deporte que existen actualmente en la red. Una vez encontradas, se eligieron exactamente 16 SNS deportivas que ofrecían, en conjunto, las funcionalidades que se observaban en las demás redes sociales que no fueron escogidas (Cuadros 14 a 18). Luego de la elección de la muestra de SNS, se reunieron aspectos de cada una hasta formar un grueso de sus funcionalidades y se realizó un cuadro de Funcionalidades vs SNS en donde se expresa con detalle cómo se presenta cada funcionalidad con respecto a cada SNS (en caso de no haber una conexión funcionalidad – SNS, entonces la casilla se dejó en blanco). En los cuadros 14 a 18 se da evidencia del análisis Funcionalidad vs SNS realizado.

Cada una de las funcionalidades que fueron descubiertas en otros SNS deportivos ya creados son el primer paso, pues, para conocer las necesidades de los usuarios de los SNS deportivos. El análisis de estos SNS será, entonces, el punto de partida para definir los requerimientos funcionales del SNS que plantearemos desde el punto de vista funcional.

A continuación se muestra cuales fueron las características encontradas por el análisis de las redes sociales, explicadas en general una a una:

- **Gestión de foros:** En algunas de las redes sociales se encontraron funcionalidades de foros donde las personas podían compartir acerca de temas deportivos, preguntar a otros en la red social y obtener mayor conocimiento acerca de su deporte, de consejos nutricionales y otros de salud. En una de las SNS, Sportsnak, se encontró un manejo de foristas con cierto nivel de profesionalismo (coaches, managers, equipos), lo cual lo hacía más interesante para el jugador más experimentado.
- **Gestión de encuentros deportivos:** Se refiere a la creación y el manejo de encuentros de carácter deportivo que no se limitan solo al

carácter competitivo de un torneo, sino que se orientan a un encuentro informal entre amigos o compañeros de deporte para un encuentro deportivo. En algunos casos se pudieron observar características de retos sobre dichos encuentros deportivos y, también, el manejo de geolocalización como una herramienta clave a la hora de encontrar un encuentro deportivo.

- **Creación de grupos:** Fueron muy pocas las redes sociales que ofrecían la creación de grupos deportivos a manera de equipos deportivos o simplemente cierta comunidad deportiva que acostumbra a entrenar junta a ciertas horas y en ciertos lugares definidos.
- **Manejo de torneos:** En el manejo de torneos se incluye una parte de difusión del mismo y otra en la que se gestionan las fases del torneo. Muy pocas redes sociales ofrecían éste servicio.
- **Difusión de información deportiva:** Se refiere a la difusión de carácter deportivo que se hace en una red social alrededor de temas del deporte actual, así como también eventos o artículos interesantes generados no solo por la misma red social a través de blogs propios, sino que también la utilización de RSS para enviar información a los miembros de la red social, de actualizaciones en vivo de partidos, de artículos científicos acerca del deporte, entre otras información deportiva de carácter público.
- **Servicios de self-expression:** En la mayoría se presentaron estos servicios, siendo estos aquellos por los cuales un usuario puede interactuar con los demás (servicios de mensajería instantánea, servicios de muro - a especie de feed que se va alimentando por acciones del usuario a quien le pertenece o de sus seguidores o amigos y servicios de multimedia)
- **Sistema estadístico:** Algunos de los SNS analizados en la investigación tenían funcionalidades de soporte estadístico de jugador, es decir, median las estadísticas del jugador respecto de algún criterio; algunos SNS manejaban estadísticas de competencia con otros jugadores.
- **Gestión de transversales:** Esta sección se refiere a la gestión del conocimiento que hay sobre temas que tocan a todos los deportes como, por ejemplo, la nutrición, las lesiones y el fortalecimiento del cuerpo.

Específicamente solo en Sportfactor se encontró un cubrimiento completo de los temas transversales, teniendo guías nutricionales, catálogos de lesiones y de fisioterapia y ofreciendo servicios de coaching.

- **Servicios deportivos:** Esta sección se refiere al soporte de las SNS analizadas en cuanto a actividades comerciales que se dieran en la SNS online u offline. Varios SNS presentaron dicho servicio y, entre las características destacadas, se encuentra el marcado de lugares como sitios de ofrecimiento de servicios deportivos; se encontraron también SNS que daban soporte a la compra venta de artículos deportivos y al préstamo de escenarios deportivos; adicionalmente, Sportsnak presenta una funcionalidad de boost para los negociantes de dicha red social.
- **Soporte multideporte:** Esta sección se refiere al hecho de que las SNS a veces soportaban solo cierto tipo de deportes, todos los deportes o uno en particular. En general, se encontró que los deportes que pertenecen a la familia del ciclismo y trekking son los que lideraban en soporte hacia un sólo deporte o un grupo particular de ellos. En los demás, había soporte para varios deportes sin ningún rasgo en particular más que el de ser deportes.
- **Gestión de tipos de usuario:** En este concepto se analizan los diferentes tipos de usuario que maneja cada una de las redes sociales analizadas. Se pudo notar del estudio sobre las SNS que tenían tres enfoques principales: Manejo de usuarios deportivos, con lo que se incluían deportistas como individuales o en una colectividad, es decir, equipo; manejo de usuarios coaches, personas que ofrecían servicios de enseñanza en deporte; manejo de usuarios que ofrecen servicios deportivos (por ejemplo, centros deportivos), compra y venta.
- **Gestión de sponsors:** De ésta clasificación se analizan las diferentes funcionalidades que ofrecen los SNS estudiados para las relaciones de patrocinio y para los patrocinadores. Se encontraron pocas SNS que ofrecieran éste tipo de relación. Las SNS que ofrecían gestión de sponsors se centraban en la promoción de jugadores o equipos y en la gestión de la relación de patrocinio entre posibles patrocinadores y posibles patrocinados.
- **Gestión del conocimiento:** Este apartado se refiere al aporte de las SNS en cuanto a funcionalidades que den información y cursos para

la aprehensión de conocimiento deportivo. Ésta se complementa con la gestión de transversales explicada más arriba. En las redes sociales que ofrecían éste tipo de servicio, no se encontraron aquellas que ofrecieran conocimientos básicos del deporte para aquellos deportistas principiantes que lo necesitan; puntualmente se ofrecían consejos deportivos, clases virtuales y comunidades centradas en el aprendizaje social.

- **Gestión de geolocalización:** En éste concepto se nota la utilización de ubicaciones geográficas como puntos de referencia e información dada en la red social. Entre las redes sociales enfocadas a deportes de ruta se encontraba la posibilidad de guardar trazados y buscar los mismos; otras redes sociales ofrecían funcionalidades que ubicaban tanto usuarios como eventos deportivos, así como también actividad deportiva desarrollada en el momento.
- **Soporte móvil:** Este apartado se refiere al hecho de que un SNS tenga o no aplicación para móviles. Solo se encontraron dos SNS que soportaban.
- **Conexión con otros SNS:** La conexión con otras redes sociales no era, usualmente, una funcionalidad que ofrecieran estos SNS. Sin embargo, quienes lo ofrecen, tienen soporte para facebook y twitter.

7.6.2. Prototipo SNS deportivo vs Soluciones software existentes

Debido a que éste es un prototipo y no se cuenta con el tiempo necesario para la creación de un producto final con todas las funcionalidades contempladas de 14 a 18, lo que los autores decidieron hacer fue dotar al software con una filosofía, haciendo énfasis en la creación de una arquitectura que tocara cada funcionalidad, dando un marco de trabajo para el prototipo inicial que será el producto final del presente trabajo. Los autores no solo ahondaron en la arquitectura con ayuda del estandar Archimate 2.0, sino que también plasmaron análisis y definición de requerimientos funcionales de la red social en casos de uso y, por otro lado, plasmaron el análisis de requerimientos no funcionales en la caracterización de atributos de calidad (ver capítulo 15). Adicional, los autores añadieron desde la primera fase de diseño

(es decir, la llevada acabo en el presente prototipo) el diseño de la interfaz gráfica de usuario, nuevamente dotando la interfaz de una filosofía propia que esparcieron alrededor de cada funcionalidad. Sin embargo, debido a que la presentación del prototipo (el aplicativo como tal) solo se dará a partir de ciertas funcionalidades (ver capítulo 15), se ha decidido poner en el apartado de anexos toda la documentación no perteneciente a éstas.

De los aspectos analizados en la anterior sección y alrededor de los cuadros 14 a 18, el único que no se tuvo en cuenta fue la conexión con otras redes sociales, debido a que el desarrollo arquitectónico se centró más en el carácter de negocio, es decir, en lo que es en si una red social deportiva (offline) para plasmarla en la red social deportiva a crear (online).

Con lo anterior dicho, a continuación se presentan los puntos de enfoque del SNS que los autores desarrollan en su arquitectura, definición de funcionalidades e interfaz de usuario, presentando las funcionalidades que diferencian éste software a los analizados:

- **Gestión de foros, gestión del conocimiento y gestión de transversales:** Uno de los puntos en los que se enfoca el desarrollo arquitectónico, que se observó poco en los SNS analizados, fue el manejo del entrenamiento deportivo, de la relación entrenador - entrenado y del seguimiento de rutinas de entrenamiento para ambos. Además de ello, en la arquitectura y análisis funcional del prototipo se contempla el ofrecimiento de información general de los deportes que debería tener en cuenta todo deportista principiante que se adentre a un deporte, ofreciendo conexiones a información externa que pueda ser de utilidad.
- **Creación de eventos deportivos:** En el prototipo se ofrece la creación de variedad de tipos de eventos, lo cual no sesga al usuario a tener que crear sólo encuentros deportivos para la práctica de un deporte, sino que también puede crear eventos con otro objetivo como, por ejemplo, conferencias y clínicas deportivas.
- **Gestión de tipos de usuario:** El manejo de usuarios hace que cada usuario en la red social tenga un pool de funcionalidades a su disposición que podrá sesgar dependiendo del tipo de usuario que haya decidido usar. Por ejemplo, dado un vendedor, puede cambiar a ser un deportista y las funcionalidades que el verá cargadas serán las del

deportista y las de vendedor serán escondidas, centrando el prototipo, pues, en la usabilidad del SNS.

- **Gestión de sponsors:** La relación entre patrocinador y patrocinado se hace tan marcada y manejada, que un patrocinador puede seguir en secreto a un jugador que permite que sea seguido y, una vez se decida dicho patrocinador, el puede ofrecer al patrocinado su oferta y abrir el canal de comunicación entre ambos. Por otro lado, el patrocinado puede buscar patrocinadores, ofreciéndose con propuestas que los patrocinadores podrán analizar y abrir, si así lo deciden, el canal de comunicación con el patrocinado.
- **Gestión de geolocalización y sistema estadístico:** Es interesante ver cuan concurrido es un lugar para la práctica de un deporte, por lo que se incluyó en el soporte estadístico, en conexión con el soporte de geolocalización, estadísticas de concurrencia en lugares marcados como deportivos. También se incluye la búsqueda de "mejores en la categoría de", lo que significa que un usuario puede buscar, dependiendo de ciertos filtros (por ejemplo, vendedores) los mejores dependiendo de los mismos.

Cuadro 14: Comparacion de redes, parte 1

Fun\Red social	Sportfactor	Deportesreunidos	Mybestplay	Subetudeporte
Gestión de foros		Si		Si
Gestión de encuentros deportivos		- Organización de eventos -Encuentros deportivos informales		
Creación de grupos		Si		
Manejo de torneos		- Organización y difusión		
Difusión info. Deportiva	-RSS de noticias	- Blog propio	-Difusión de eventos -Blog propio	- Gestión de blogs
Serv. self-expression		-Difusión de multimedia	-Difusión de multimedia	-Difusión de multimedia
Sistema estadístico	-Medición de avance en estadísticas del deporte practicado	- Sistemas de estadísticas para cada servicio		
Gestión de transversales	-Trainner personales -Guías de nutrición - Catalogo de lesiones y fisioterapia			
Servicios deportivos	-Guía deportiva (shops, restaurantes, etc.)			
Soporte multi-deporte	Si	Si	Solo deportes en equipo	Si
Gestión de tipos de usu.		- Equipos - Clubes -Centros deportivos	Si	
Gestión de sponsors			Si	
Gestión del conocimiento				
Gestión de geolocaliza.				
Soporte móvil				
Conexión con otros SNS				

Fuente: Autores

Cuadro 15: Comparacion de redes, parte 2

Fun\Red social	Sporttia	Amateur	Fitivity
Gestión de foros			
Gestión de encuentros deportivos	- Organización de eventos en centros deportivos - Gestión de jugadores -Gestión de características del partido	- Publicación o búsqueda de eventos deportivos	-Basado en geolocalización
Creación de grupos			
Manejo de torneos			
Difusión info. Deportiva			
Serv. self-expression		-Difusión de multimedia	
Sistema estadístico			
Gestión de transversales			
Servicios deportivos	-Alquiler de centros deportivos	- Servicios de compra y venta de artículos deportivos	
Soporte multi-deporte	Si	Si	Si
Gestión de tipos de usu.	-Deportista -Centro deportivo	-Deportista -Equipo -Organización	
Gestión de sponsors		-Promoción como deportista, equipo u organización	
Gestión del conocimiento	- Clases virtuales		
Gestión de geolocaliza.		Si	Si
Soporte móvil			-Android -IOS
Conexión con otros SNS			

Fuente: Autores

Cuadro 16: Comparacion de redes, parte 3

Fun\Red social	Bkool	Deportmeet	Sportsnak
Gestión de foros			- Foros con profesionales (managers, coaches, teams) - Usuario como moderador de foros
Gestión de encuentros deportivos	- Creación de eventos deportivos (solo o con amigos) - Gestión de “retos”	- Gestión de eventos deportivos	- Manejo de eventos deportivos
Gestión de grupos	Si		
Manejo de torneos			
Difusión info. Deportiva	- Gestión de información de ligas	- Artículos de profesionales	-Asociación con blogs deportivos - Manejo de “live scores”
Serv. self-expression	-Subida de texto plano -Difusión de multimedia	-Difusión de multimedia	- Manejo contenido plano y multimedia - Uso de mensajería instantánea
Sistema estadístico	- Estadísticas de deportista	- Gestión del nivel del deportista -Manejo de perfiles de usuario	
Gestión de transversales		-Foros de nutrición	
Servicios deportivos		- Venta de artículos deportivos	- Módulos para negociantes en temas de deporte - Ofrecimiento de instalaciones deportivas - Herramientas para hacer “boost” a negociantes
Soporte multi-deporte	Deportes de ruta	Si	Si
Gestión de tipos de usu.			-Public member -Club member -Bussiness member
Gestión de sponsors			- Manejo de “sponsorship”
Gestión del conocimiento			
Gestión de geocaliza.	- Posibilidad de grabar trazados (deportes de ruta)	- Localización de eventos	- Detecta actividad deportiva (geografía)
Soporte móvil	-Android -IOS		
Conexión con otros SNS	-Facebook y twitter		

Fuente: Autores

Cuadro 17: Comparacion de redes, parte 4

Fun\Red social	Huddlers	Yoyde	Timpik
Gestión de foros			
Gestión de encuentros deportivos	- Organización de eventos deportivos	- Manejo de eventos deportivos	- Manejo de eventos deportivos
Gestión de grupos			
Manejo de torneos		Si	
Difusión info. Deportiva		- Manejo de blogs	
Serv. self-expression		-Manejo de “muro”	- Manejo de “muro” -Gestión de mensajería
Sistema estadístico			
Gestión de transversales			
Servicios deportivos			
Soporte multi-deporte	Si	Si	Si
Gestión de tipos de usu.		-Club deportivo -Deportista	- Manejo de perfil deportivo
Gestión de sponsors			
Gestión del conocimiento			
Gestión de geolocaliza.	- Funcionalidad “jugando en”	- Manejo de escenarios deportivos - Manejo de “rutas”	
Soporte móvil	-IOS		-Android
Conexión con otros SNS			

Fuente: Autores

Cuadro 18: Comparacion de redes, parte 5

Fun\Red social	Socialsports	Strava	Ineftos
Gestión de foros			Si
Gestión de encuentros deportivos	- Organizador de eventos deportivos	- Manejo de desafíos (challenges)	- Organización de eventos
Gestión de grupos			Si
Manejo de torneos			
Difusión info. Deportiva			- Manejo de blogs para estudiantes
Serv. self-expression	- Manejo de multimedia		- Manejo de mensajería - Manejo de “muro” - Manejo de multimedia
Sistema estadístico		- Gestión de estadísticas del atleta - Gestión de “follows” a otros deportistas para comparación de estadísticas (competencia)	- Utiliza mecanismo de encuestas para autorregularse - Gestión de foros: Estadísticas de foro
Gestión de transversales			
Servicios deportivos	- Evaluación de la comunidad sobre los prestadores de servicio		
Soporte multi-deporte	Si	Monodeporte (ciclomontañismo)	Si
Gestión de tipos de usu.	- Manejo de perfil de deportista (deportes practicados, lugares frecuentados, horarios frecuentados) - Manejo de usuarios (prestadores de servicio y deportistas)		- Manejo de usuarios (profesores, alumnos, entidades sin ánimo de lucro)
Gestión de sponsors			
Gestión del conocimiento		- Encuentro de consejos deportivos	- “Social learning”
Gestión de geolocaliza.		- Gestión de trazados logrados - Gestión de trazados	
Soporte móvil		-Android	
Conexión con otros SNS			

Fuente: Autores

Capítulo 8

Marco legal

En cuanto al trabajo con datos, las leyes creadas en Colombia para la protección y manejo de estos son:

- Constitución Nacional, en el artículo 15, del derecho a la intimidad y al buen nombre. Debido al carácter que tiene un SNS, es posible que una persona pueda degradar el buen nombre de otra, así como violar su intimidad.
- Código penal, artículos 220 y 221, acerca de la injuria y la calumnia. Similar al anterior punto, casos de injuria y calumnia corresponden a una mala utilización de un SNS, en aras de provocar daño a otra persona.
- Ley 23 de 1982, de los derechos de autor. Debido a los espacios de difusión de información que se presentan en un SNS, esta ley entra a escena. Además, las normas de derechos de autor también califican dentro de cualquier trabajo de software que se haga.
- Ley 527 de 1999, la cual reglamenta el manejo de mercancías en el comercio electrónico, la utilización de firmas digitales, la reglamentación para certificados expedidos de forma electrónica con firma digital, el manejo de los mensajes de datos y las disposiciones de la Superintendencia de Industria y Comercio. Debido a que este SNS puede llegar a ser utilizado con carácter comercial, esta ley aplica en la creación del SNS.

- Ley 663 de 2000, artículo 91, de las obligaciones de presentar registro mercantil para los sitios web que tengan carácter comercial. De igual manera que el anterior, algunas de las funcionalidades que se pudieran llegar a implementar, pudiesen llegar a ser con un carácter netamente comercial, por lo que es necesario estar al tanto de esta ley y artículo en particular.
- Ley 1266 de 2008, el cual reglamenta el tratamiento de datos personales en bases de datos personales, haciendo énfasis en las financieras y comerciales. Debido a que los SNS manejan datos personales de sus usuarios y, a su vez, puede llegar a incluir funcionalidades con carácter comercial, es debido tener en cuenta la ley.
- Ley 1273 de 2009, la cual reglamenta el uso de la información y los sistemas de información en contra de la violación de la confidencialidad, la integridad y la disponibilidad de los datos y los sistemas de información, así como también hurtos informáticos. Debido a que ésta ley reglamenta la utilización de la información que tengan en su poder los manejadores de un sistema informático, es menester conocer dicha ley.
- Ley 1480 de 2011, la cual reglamenta los derechos y deberes tanto de consumidores como de productores en todos los sectores económicos, aplicándose ésta a los productos tanto importados como nacionales. Debido a que el SNS puede tener funcionalidades de carácter comercial, es necesario saber que leyes aplican a consumidores y productores o prestadores de servicio que la pudieren utilizar.
- Resolución 3066 de 2011, la cual busca proteger los derechos de los usuarios de servicios de comunicaciones en los cuales se establece también los derechos sobre los servicios adquiridos en telecomunicaciones. Debido a que el usuario del SNS pudiera llegar a obtener servicios en telecomunicaciones (por ejemplo, la conexión del SNS con la línea telefónica para algún tipo de acción), es necesario conocerla para saber cuando si y cuando no se debe juzgar una posible violación de los derechos de los usuarios de parte de los creadores y de aquellos que pudieran llegar a mantener el SNS.
- Ley 1581 de 2012, de disposiciones acerca del tratamiento de datos personales, haciendo énfasis en las políticas de manejo y en las audi-

torías. Debido a que el SNS tratará con algunos datos personales de sus usuarios, se debe prestar atención a que políticas de manejo de datos personales existen, una de ellas, en esta ley.

- Decreto 1377 de 2013, el cual dictamina las políticas de protección y tratamiento de datos personales. Igual que el anterior, se hace necesario conocer que decretos dictaminan la utilización de datos personales por parte de los usuarios del SNS.

Lo anterior es tomado de *Legislación en internet* (Balanta, 2014).

Además, se deben tener en cuenta las condiciones de servicio que Google ha impuesto para las aplicaciones desarrolladas para Android, así como también las condiciones aplicadas a la utilización de dichas aplicaciones. Cada una de estas políticas desarrolladas para Android involucra el análisis del entorno legal que enmarca al SNS, debido a que la tecnología a utilizar será principalmente basa en Android. Entonces, se han de tener en cuenta las siguientes condiciones de servicio:

- Google Play Terms of Service, el cual dictamina las pautas de uso de Google Play por parte del usuario final, así como también las facultades que tiene Google sobre la información y las aplicaciones instaladas en el dispositivo de un usuario.
- Developer Distribution Agreement, el cual reglamenta el uso que el desarrollador o distribuidor de aplicaciones hace de Google Play. Habla acerca del licenciamiento, el manejo de precios y pagos, el manejo de marcas y publicidad y la dada de baja de las aplicaciones de Google Play.
- Google Play Business and Program Policies, el cual reglamenta cómo deben ser utilizadas las aplicaciones en cuanto a la información publicada en las mismas y además quien puede utilizar Google Play. Además, reglamenta la devolución, compra, descarga y soporte de productos (aplicaciones) en Google Play.
- Developer Content Policy, el cual establece las políticas de contenido y publicidad que puede poner un desarrollador en sus aplicaciones.

Capítulo 9

Metodología

Equipo SCRUM:

- Product Owner
Doctor Carlos Enrique Montenegro
- Developement Team
 - Nicolás Mauricio García Garzón
 - Luis Felipe Gonzalez Moreno
- Scrum Master
Profesor Alejandro Daza

Actividades de cada Sprint (15 días máximo):

- Sprint Planning (4 horas máximo)
Se realizó una reunión con el Scrum Master al inicio de cada iteración. En esta reunión se discutió el desempeño del Sprint anterior, los servicios/funcionalidades que hacían falta para completar el prototipo, y que servicios debían ser realizados en la iteración.
 - ¿Qué se hizo en cada sprint?
Con base a los servicios y casos de uso de negocio encontrados, se determino que podía ser desarrollado por el developement team en cada iteración del prototipo.

- ¿Como se llevará a cabo este trabajo?
Se dividieron los servicios propuestos como parte del Sprint entre los desarrolladores y se compartieron las expectativas que debe cumplir cada servicio para que sea aceptado en el desarrollo.
- Daily Scrum (15 minutos máximo)[Solo participa el developement team]
Partiendo de los items asignados a cada desarrollador, se dividieron en tareas aún mas pequeñas que sirvieron como ruta para cumplir con el Sprint Goal. Se respondieron las siguientes preguntas para llevar un seguimiento continuo del desarrollo del prototipo:
 - ¿Qué se hizo ayer que ayudó al developement team para cumplir el Sprint goal?
 - ¿Qué se va a hacer hoy para ayudar al developement team a cumplir el Sprint goal?
 - ¿Hay algún impedimento para que el developement team cumpla el Sprint goal?
- Sprint Review (2 horas máximo)
Se realizó al final de cada Sprint. Se mostro qué se hizo en el sprint con respecto a las tareas propuestas desde el inicio del mismo. Las actividades básicas que se llevaron a cabo fueron:
 - Socializar la experiencia en el sprint, que problemas ocurrieron y cómo se solucionaron.
 - Exponer los diferentes elementos que fueron construidos y se resuelven preguntas acerca de los mismos.
 - Proponer que puede hacerse en el siguiente Sprint basados en la experiencia del actual.
 - Revisar cómo el cambio en el entorno pudo cambiar las prioridades en el trabajo del equipo.
- Sprint Retrospective
 - Se tomaron las experiencias de cada sprint para formular sugerencias que ayudaron a mejorar los siguientes.

A continuación, se presenta el product backlog inicial del proyecto.

Cuadro 19: Product backlog inicial

Tarea	Días	Condición de aprobación
Levantamiento de requerimientos	2	Satisfacción de todos los requerimientos para la red social
Definición de requerimientos funcionales y no funcionales	2	Modularización y descripción total de todos los requerimientos
Investigación de tecnologías existentes	6	Escogencia de las tecnologías a utilizar para implementar la red social
Diseño de casos de uso	5	Cubrimiento de todos los requerimientos identificados
Refinamiento de requerimientos	1	Trazabilidad entre casos de uso y requerimientos
Identificación de servicios candidatos	1	Cubrimiento de todos los requerimientos identificados
Diseño de blueprints de servicios	4	Cubrimiento de todos los servicios candidatos
Escogencia de servicios a ser implementados	1	Viabilidad de un prototipo funcional
Composición estática de servicios	5	Concordancia entre los casos de uso y la composición de servicios
Diseño de base de datos	6	Diseño que cubra los servicios a ser implementados y requerimientos no funcionales
Diseño de interfaz gráfica de usuario	4	Cubrimiento de los servicios y casos de uso a ser implementados a ser implementados
Refinamiento de casos de uso	1	Trazabilidad
Refinamiento de blueprints de servicios	1	Trazabilidad
Refinamiento de servicios a ser implementados	1	Trazabilidad
Refinamiento de composición estática de servicios	1	Trazabilidad
Construcción de la interfaz de usuario y refinamiento de interfaz de usuario	20	Navegabilidad sobre las funcionalidades a ser implementadas
Construcción de los servicios a ser implementados y refinamiento de modelos	35	Construcción de prototipo funcional sin fallas detectadas en tiempo de desarrollo
Pruebas del prototipo por parte del equipo de desarrollo	2	Prototipo sin fallas detectables en sus funcionalidades
Pruebas del prototipo por parte del usuario final	7	Prototipo aceptado por el usuario final en al menos un 70 %

Fuente: Autores

Capítulo 10

Cronograma

A continuación, se presenta un estimado de las diferentes actividades a desarrollar en el proyecto, con su respectiva duración estimada.

Cuadro 20: Actividades generales a llevar a cabo

Tarea	Duración	Inicia	Termina
Formalización de la investigación	11 Días	2 de junio de 2014	14 de junio de 2014
Sprint inicial	12 Días	16 de junio de 2014	1 de julio de 2014
Primer Sprint intermedio	10 Días	2 de julio de 2014	15 de julio de 2014
Segundo Sprint intermedio	13 Días	16 de julio de 2014	1 de agosto de 2014
Tercer Sprint intermedio	11 Días	2 de agosto de 2014	15 de agosto de 2014
Cuarto Sprint intermedio	12 Días	16 de agosto de 2014	1 de septiembre de 2014
Quinto Sprint intermedio	10 Días	2 de septiembre de 2014	15 de septiembre de 2014
Sexto Sprint intermedio	12 Días	16 de septiembre de 2014	1 de octubre de 2014
Séptimo Sprint intermedio	10 Días	2 de octubre de 2014	15 de octubre de 2014
Octavo Sprint intermedio	13 Días	16 de octubre de 2014	1 de noviembre de 2014
Noveno Sprint intermedio	12 Días	2 de noviembre de 2014	15 de noviembre de 2014
Sprint final	12 Días	17 de noviembre de 2014	2 de diciembre de 2014

Fuente: Autores

Cabe resaltar que al inicio de cada Sprint realiza un Sprint Planning, y al final un Sprint review.

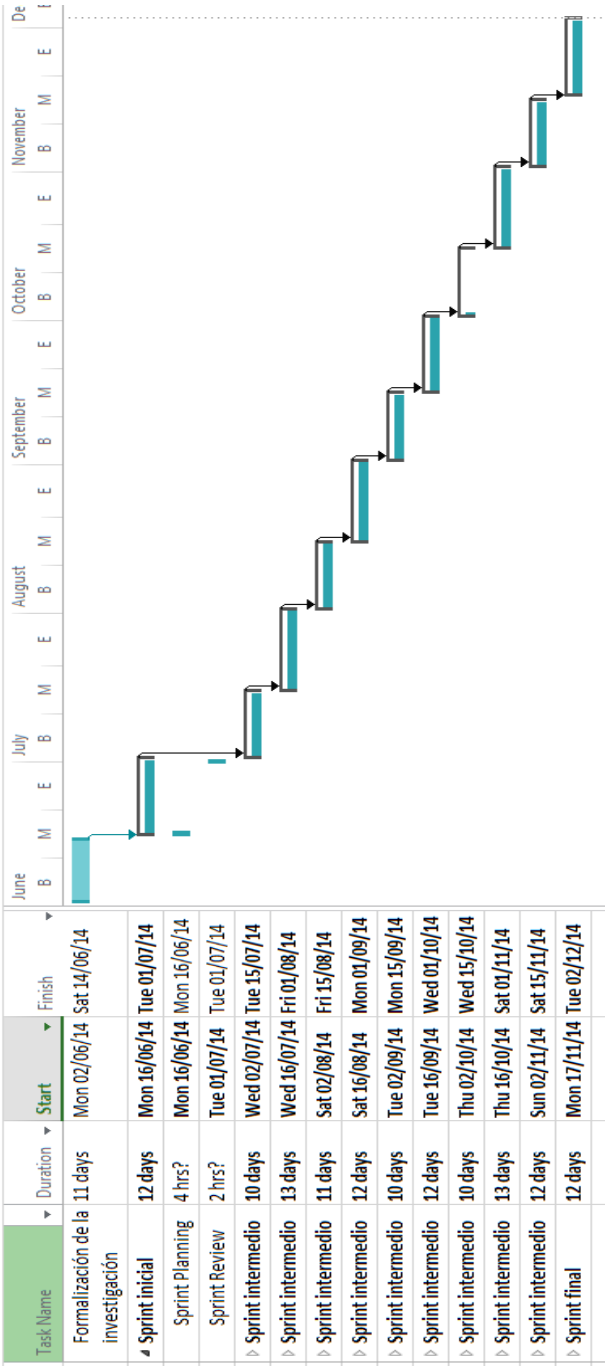


Figura 20: Distribución de las diferentes actividades a realizar

Fuente: Autores

Capítulo 11

Costos

11.1. Recursos de Hardware

En la tabla 21 se muestran los costos estimados en los que se incurrirá para el desarrollo del proyecto con respecto a recursos de hardware.

Cuadro 21: Recursos de hardware

Recurso	Descripción	Cantidad	Costo Unitario	Total
Computador	Core i7 2670QM, 1TB de Disco Duro, 10GB de memoria RAM	1	\$145.000/mes	\$870.000
Tablet	Google Nexus 10	1	\$75.000/mes	\$450.000
Smartphone	Samsung Galaxy S3 Mini	1	\$40.000/mes	\$240.000
Smartphone	Huawei Y300-0151	1	\$30.000/mes	\$180.000
Computador	Core i7 4500, 1TB de Disco Duro, 8GB de memoria RAM	1	\$145.000/mes	\$870.000
Computador	Intel Pentium G2020 @ 2.90GHz 2 nucleos, 320GB de disco duro, 4GB de memoria RAM	1	\$120.000/mes	\$720.000

Fuente: Cotización con empresa **RentaSistemas** - www.rentasistemas.com

11.2. Recursos de Software

En la tabla 22 se muestran los costos estimados en los que se incurrirá para el desarrollo del proyecto con respecto a recursos de software.

Cuadro 22: Recursos de software

Recurso	Descripción
Debian Versión 7.4 (wheezy),32-bit	Sistema operativo en el que se realizará el desarrollo
Eclipse IDE	Entorno de desarrollo de código abierto
Android Studio	IDE proporcionado por Google que brinda un entorno de desarrollo para construir aplicaciones Android
Android 4.0 Ice Cream	API para el desarrollo de aplicaciones móviles para Android 4.0 y superiores
Enterprise Architect 11	Herramienta para modelado de software (en nuestro caso, UML)
Archi 3.0	Herramienta libre y gratuita para crear modelos en el estándar Archimate
Evolus Pencil 2.0.5	Herramienta libre para el diseño de interfaces gráficas de usuario
Neo4j 2.1.7	Motor de base de datos orientado a grafos
WildFly 8.2.0	Servidor de aplicaciones libre y gratuito que se utiliza como backend de la aplicación

Fuente: Autores

Nota: Los costos incurridos en instalación, configuración o capacitaciones están cubiertos en el salario del development team.

11.3. Recursos humanos

En la tabla 23 se muestran los costos estimados en los que se incurrirá para el desarrollo del proyecto con respecto a recursos humanos.

Cuadro 23: Recursos humanos

Persona	Cargo	Salario mensual	Total
Nicolás Mauricio García Garzon	Ingeniero miembro del development team	\$1'848.000/mes	\$11'088.000
Luis Felipe Gonzalez Moreno	Ingeniero miembro del development team	\$1'848.000/mes	\$11'088.000
Doctor Carlos Enrique Montenegro	Director de tesis*	\$2'464.000/mes	\$14'784.000
Profesor Alejandro Paolo Daza	Co-director de tesis*	\$2'464.000/mes	\$14'784.000

Fuente: (ACIEM, 2008)

*No tienen dedicación completa para el desarrollo del proyecto, por lo que se contabiliza el 50 % del salario únicamente.

11.4. Recursos misceláneos

En la tabla 24 se muestran los costos estimados en los que se incurrirá para el desarrollo del proyecto con respecto a recursos de misceláneos.

Cuadro 24: Recursos misceláneos

Concepto	Cantidad	Valor mensual	Valor total
Papelería	N/A	\$10.000	\$60.000
Servicios Públicos	3	\$180.000	\$1'080.000
Transporte	2 personas	\$144.000	\$864.000

Fuente: Autores

11.5. Costos totales

Cuadro 25: Costos totales

Concepto	Financiación	Valor
Hardware	Propia	\$3'330.000
Humanos (Director/co-Director)	Universidad Distrital	\$29'568.000
Humanos (Developement team)	Propia	\$22'176.000
Misceláneos	Propia	\$2'004.000
Sub-Total		\$55'064.400
Otros (20 %)	Propia	\$11'012.880
Total		\$66'287.280

Fuente: Autores

Capítulo 12

Métodos utilizados

A continuación se muestra el método utilizado para la recaudación de datos valiosos que soportara las decisiones de escogencia de deportes, publico objetivo y tecnología a aplicar.

12.1. Encuesta inicial

Con el fin de definir el grupo focal de la aplicación a desarrollar, se practicó una encuesta inicial por medio de internet. Gracias a esta encuesta, se pudo observar que deportes son los mas populares, los menos populares, y de qué forma los jóvenes interactuan para practicar estos deportes. Asimismo, la encuesta permitio probar si la población a la que está dirigida la red social es adecuada debido a sus hábitos con el uso de la tecnología y, más importantes, sus hábitos deportivos.

12.1.1. Análisis de resultados

La encuesta alcanzó un número de 155 personas, siendo éste el número de personas entre la comunidad universitaria (en su mayoría) que respondió dado un tiempo de terminación de dicha encuesta de una semana. Ésta encuesta fue hecha por medio de internet, valiendose de grupos y sitios web que frecuentan los jóvenes de Bogotá, en su mayoría estudiantes universitarios (debido a nuestro alto interés en alcanzar personas sobre el rango de

edad que presentan en (Elahi y Karlsen, 2012)). Algunas de las preguntas de la encuesta tienen un aspecto de análisis de la población encuestada, por lo que en los análisis y resúmenes de resultados que vienen a continuación se puede notar la naturaleza de ésta.

- Edad

Los rangos de edad de los encuestados varían de 13 hasta 60 años, concentrándose en el rango de 20 a 27 años. Aún cuando esta pregunta no refleja ningún comportamiento de análisis, refleja que la encuesta fue practicada, en su gran mayoría, a los jóvenes Bogotanos.

- Ocupación

Se puede apreciar como el 66 % de los encuestados son estudiantes. Los estudiantes suelen tener grupos de amigos/conocidos en su lugar de estudio con quienes pasan tiempo por fuera de sus lugares de estudio, son jóvenes que, en su mayoría, están disfrutando de su etapa de estudiantes universitarios, concentrándose mayoritariamente en sus estudios. Por otra parte, un 25 % de los encuestados dicen ser Empleados, y teniendo en cuenta como y a quien se le realiza la encuesta, se puede suponer que son estudiantes que, a parte de estudiar, también tienen que trabajar.

- Elementos electrónicos

El elemento que mas dicen tener los encuestados es el computador portátil (37 %) , lo cual tiene sentido teniendo en cuenta las necesidades de un estudiante universitario, seguido muy de cerca del computador de escritorio (26 %) y el smartphone (26 %). En la mayoría de los casos, aseguran tener tanto computador portátil como smarthpone. De allí se puede deducir que a los jóvenes les gusta estar en constante conexión con el mundo digital y la internet.

- Lugar de acceso a internet

El lugar desde el que se accede a internet con mayor frecuencia es el hogar con un 43 %, seguido de el lugar de estudio (23 %) y del internet móvil(13 %). Adicionalmente, los encuestados aseguran que los lugares en los que duran mas tiempo conectados son el hogar (72 %) y el internet móvil (15 %). Esto muestra que hay preferencia en conectarse desde lugares y dispositivos en los que se sienten mas en privado (o en

control) de quienes tienen acceso a la información contenida por estos dispositivos.

- ¿Practica deporte?

El 63 % de los encuestados asegura practicar algún deporte, mientras el 37 % no. Las razones por las que este importante porcentaje de la población no practican algún deporte sale del alcance de esta primera encuesta.

- Deportes practicados

En los deportes practicados, resaltan el Fútbol (27 %), Baloncesto (13 %) y Ciclismo (13 %), mientras que los deportes en los que se requieren implementos o lugares especializados no son tan comunes (Tenis 7 %, Escalada deportiva 3 %, Patinaje 1 % y no se practican deportes como Rugby, Fútbol Americano o Golf)

- Métodos de búsqueda

Para analizar los métodos de búsqueda, se realizaron preguntas enfocadas a la búsqueda de nuevos deportes, implementos, lugares y grupos o equipos para practicar estos deportes. El común denominador para cada una de ellas fue consultar con los amigos, en donde siempre fue de las opciones mas populares, solo superada por la consulta de tiendas deportivas (en el caso de la búsqueda de implementos) y el CouchSurfing (en el caso de la búsqueda de un nuevo deporte), demostrando que las opiniones de los amigos/conocidos tienen mayor importancia que cualquier otra forma de búsqueda.

12.1.2. Articulación con el desarrollo del prototipo

Teniendo en cuenta que el objetivo final de la aplicación es ayudar a que la práctica deportiva se masifique (como se establece en el capítulo 3), se decidió que inicialmente no se van a tener en cuenta los deportes más populares (Fútbol, Baloncesto, Ciclismo) e implementar la aplicación para que soporte los deportes menos populares. En este orden de ideas, los deportes seleccionados como pioneros en la aplicación son el Rugby y el Tenis. Esto establece un límite para la información que será encontrada en el prototipo, por lo cual se establece en el capítulo 4, en cuanto a los aspectos de negocio a tener en cuenta.

Además, se encontró que más de la mitad de la población encuestada utiliza canales de información, y que un tercio de ellos utiliza canales móviles. Otra cosa que se comprobó en cuanto al uso de canales informáticos es que hay un porcentaje de la población que hace uso de dichos canales para la búsqueda de nuevos deportes (uno de los aspectos que compete al desarrollo de ésta SNS, según 3). En adición, más de la mitad de dicha población dice practicar al menos un deporte, con lo cual se hacen aptos para el uso de la SNS y muestra que la creación de la misma es valiosa.

Capítulo 13

Análisis de requerimientos

Como la primera etapa del ciclo de vida, luego de analizar el problema planteado, se ha desarrollado un detalle de requerimientos. Con precisión, en éste apartado se consignan los requerimientos funcionales y no funcionales identificados.

13.1. Requerimientos

Una vez habiendo puesto en contexto el problema a resolver en los anteriores capítulos (en especial el capítulo 1), en este capítulo se encuentra una descripción un poco más concisa de los requerimientos funcionales encontrados por los autores y, también, los requerimientos no funcionales que serán tomados en cuenta a la hora de evaluar la calidad del prototipo del SNS desarrollado.

13.1.1. Requerimientos funcionales

La identificación de los requerimientos funcionales consignados en éste capítulo fue la base para realizar la arquitectura del software a implementar.

Se identificaron, en el análisis de requerimientos, 14 posibles módulos enunciados a continuación:

1. **Gestión de usuarios***: Módulo que controla características inherentes

a todos los tipos de usuario de la red social en cuanto al manejo de su información personal y roles que cumplen

2. **Gestión de deportes***: Módulo por medio del cual se controla la información detallada de un deporte
3. **Gestión de equipos**: Módulo que ayuda a la gestión de datos competentes a equipos deportivos
4. **Gestión de torneos**: Módulo que suple las necesidades de un organizador de eventos cuando éste desea trabajar con la información de un torneo deportivo
5. **Gestión de eventos deportivos***: Módulo que brinda funcionalidades de gestión de eventos deportivos
6. **Gestión de patrocinadores**: Módulo que brinda funcionalidades al patrocinador que lo use, para patrocinar y controlar patrocinios, así como para seguir actividad de posibles patrocinados.
7. **Gestión de organizaciones**: Módulo que ofrece funciones de gestión de organizaciones
8. **Gestión de self-expression**: Módulo que es utilizado para el manejo de contenido propio generado por un actor en la red social o un evento que uno o más actores manejen en la red social
9. **Gestión del conocimiento**: Módulo que gestiona artículos/post relacionados con tips en campos de salud y deportivos en si
10. **Gestión de geolocalización***: Módulo que ayuda al control de todas las funcionalidades de geolocalización
11. **Gestión de estadísticas**: Módulo que permite la generación y visualización de estadísticas diversas acerca de deportistas, organizaciones, ubicaciones o cualquier otro concepto que maneje estadísticas en el SNS
12. **Gestión de entrenadores**: Módulo que permite la gestión de opciones ofrecidas a entrenadores deportivos, tal como el seguimiento de entrenados o la asignación de planes deportivos a los mismos

13. **Gestión de canales de difusión:** Módulo que refiere a todo lo relacionado con noticias deportivas
14. **Gestión de grupos deportivos:** Módulo de gestión de funcionalidades ofrecidas a grupos deportivos informales (diferentes a los equipos deportivos, caso especial de los grupos deportivos)

Para el desarrollo del prototipo, los autores se concentran en los módulos marcados con * en la anterior lista. Para saber los criterios por los cuales se han escogido éstos módulos, el lector puede dirigirse a 4.

La lista de requerimientos puede encontrarse en (García y Gonzalez, 2015).

13.1.2. Requerimientos no funcionales

Los requerimientos no funcionales explorados en detalle para el desarrollo del SNS deportivo y que son tenidos en cuenta se presentan a continuación con escenarios de calidad (reducidos; los escenarios completos se encuentran en (García y Gonzalez, 2015)), los cuales son descritos como los escenarios en los que se probará la calidad del software desarrollado.

13.1.2.1. QiU

En esta sección se da una versión simplificada del análisis de escenarios de calidad correspondientes a las áreas de usabilidad y UX.

- **Escenario de calidad 1:** Busca que el usuario pueda realizar todas las tareas que desea realizar con el SNS
- **Escenario de calidad 2:** Busca que las funcionalidades ofrecidas por el SNS se ejecuten en un tiempo corto
- **Escenario de calidad 3:** Busca que el nivel de conformidad con la interfaz de usuario (UX) sea marcado
- **Escenario de calidad 4:** Busca que el usuario aprenda a utilizar las principales funcionalidades del SNS en poco tiempo

- **Escenario de calidad 5:** Busca hacer legible cada mensaje de error que aparezca cada vez que se produzca uno en el SNS
- **Escenario de calidad 6:** Busca hacer conciente al usuario de los diferentes roles manejados a través de la red social
- **Escenario de calidad 7:** Busca que el usuario conozca todas las funcionalidades ofrecidas por el SNS
- **Escenario de calidad 8:** Busca que el usuario sea efectivo a la hora de utilizar cada funcionalidad

13.1.2.2. Reusabilidad

Para el desarrollo de escenarios de calidad en cuanto a reusabilidad se refiere, se utilizaron apartes de (Erl, 2007) para definirlos. A continuación se exponen los escenarios de calidad resumidos.

- **Escenario de calidad 1:** Busca que el software cumpla con la reusabilidad táctica
- **Escenario de calidad 2:** Busca dar a los servicios hechos en la red social, en su mayoría, un carácter agnóstico
- **Escenario de calidad 3:** Busca la estandarización del nombramiento de las diferentes partes de los contratos de servicio a crear

13.1.2.3. Mantenibilidad

A continuación se exponen escenarios de calidad resumidos relacionados a la mantenibilidad, tomando como base tanto el paradigma orientado a servicios como elementos del estandar ISO/IEC 9126.

- **Escenario de calidad 1:** Busca mayor adaptación del software a capacidades nuevas
- **Escenario de calidad 2:** Busca disminuir la cantidad de lógica envuelta por un servicio

- **Escenario de calidad 3:** Busca que los servicios tengan una complejidad tan manejable como sea posible

13.1.2.4. Interoperabilidad

En (Erl, 2007), se hace referencia a la interoperabilidad como un componente transversal a todo principio, patrón y demás concepto manejado en el paradigma orientado a servicios. A continuación se describe el escenario de calidad resumido estipulado por los autores.

- **Escenario de calidad 1:** Busca la adopción de una política estricta de estandarización al momento del desarrollo de los contratos de servicio

13.1.2.5. Seguridad

Se tuvieron en cuenta los principios de seguridad expresados en (Microsoft, s.f.). A continuación se enuncian los escenarios de calidad resumidos estipulados por el lado de la seguridad.

- **Escenario de calidad 1:** Busca aplicar el concepto de "Fail Securely"
- **Escenario de calidad 2:** Busca deshabilitar toda funcionalidad no terminada y accesos a ellas
- **Escenario de calidad 3:** Busca establecer un sistema de autenticación-autorización
- **Escenario de calidad 4:** Busca la encriptación de mensajes pasados entre servicios

13.1.2.6. Rendimiento

Para el rendimiento, (Nielsen, 2014), se tuvo en cuenta una sola medida: Las funcionalidades que no dependan de la carga o descarga de una cantidad de información grande (ej. videos e imágenes) no deberán tardar más de 5 segundos.

Capítulo 14

Arquitectura

La arquitectura planteada por los autores para el desarrollo del SNS deportivo es consignada en los puntos de vista de las secciones siguientes. La arquitectura fue hecha pasada en los requerimientos funcionales generados a partir de la definición del problema (consignados en el capítulo 13), para ampliar la visión desde un ámbito puramente funcional a otro más rico, alimentado por la filosofía del estandar Archimate 2.0.

En éste capítulo se muestra únicamente la arquitectura llevada para el desarrollo de las funcionalidades pactadas a incluir en el prototipo del SNS. Las vistas faltantes de la arquitectura pueden ser encontradas en (García y Gonzalez, 2015).

14.1. Vistas Archimate

A continuación se muestran las vistas generadas por los autores para la muestra de la arquitectura modelada sobre Archimate 2.0. En el capítulo de anexos, en la sección (García y Gonzalez, 2015), se puede consultar la descripción de los artefactos que en cada una de ellas aparece.

14.1.1. Vistas generales

Seguido se presentan las vistas de Archimate que no tienen una capa específica asignada.

14.1.1.1. Actores y Roles

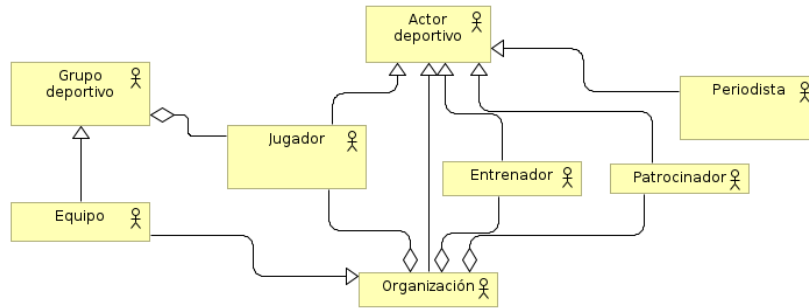


Figura 21: Actores

Fuente: Autores

Aunque esta no es una vista Archimate, haciendo uso de esta es posible observar los actores tenidos en cuenta en la creación del SNS. Un actor deportivo es quien desencadena a los demás actores que pueden desenvolverse en la red social debido a las funcionalidades pensadas para ella. El único actor que no ha sido propiamente pensado para ser soportado por la red social, pero que se hace necesario a la hora de tener en claro el negocio, es el periodista. El resto, en su totalidad, son soportados por la red social. Lo anterior se puede notar en la figura 21.

Es una versión pequeña de un punto de vista organizacional en el que solo se intenta mostrar la relación de asignación entre actores y roles identificados en el diseño de la arquitectura. Debido a la complejidad de una red social deportiva, es posible que un actor adquiera todos los roles mostrados en la vista, sin embargo, especializándose en unos o accediendo principalmente a un rol. Tal es el caso de los roles de agrupación deportiva, entrenador deportivo, prestador de servicios deportivos y patrocinador deportivo. Lo anterior se puede notar en la figura 22.

14.1.1.2. Introductory viewpoint

Esta vista muestra las principales características ofrecidas por la red social. Así, es visto que el SNS buscará, en específico, cumplir las funciones de

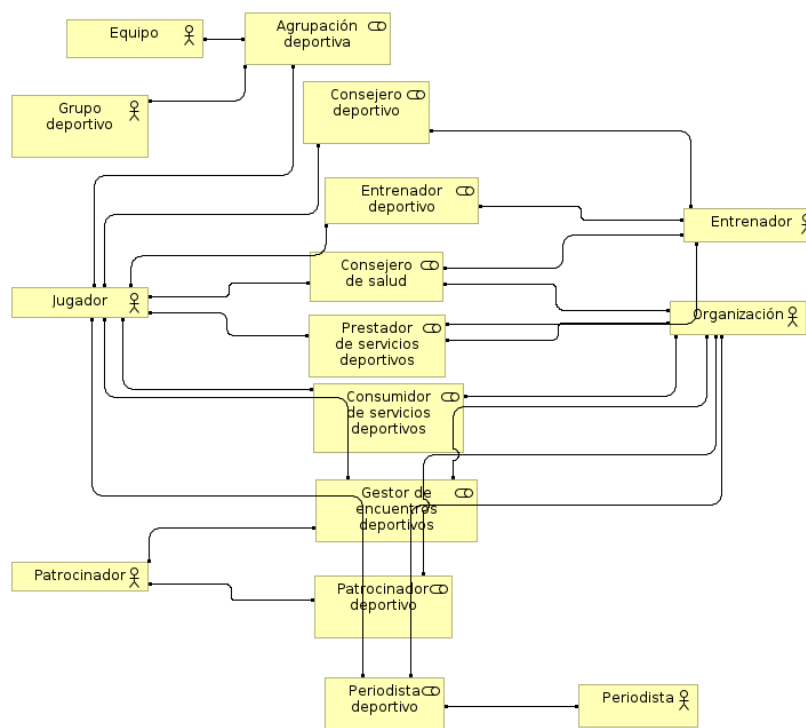


Figura 22: Roles

Fuente: Autores

geolocalización, del soporte de información acerca de un deporte, del manejo de social media (esto es, el despliegue de funciones para interactuar con otros en la red social) y el módulo de gestión del conocimiento (similar a la gestión de una comunidad/foro en internet). Lo anterior se puede notar en la figura 23.

14.1.1.3. Layered viewpoint

Este punto de vista es una ampliación del punto de vista introductorio. En este punto de vista es posible observar la visión que han tenido los autores para mostrar una red social deportiva real, todas las funciones que cumple y servicios que realiza/consume un actor deportivo sobre la red. A su vez, es posible observar la ampliación y la aparición de nuevas funcionalidades

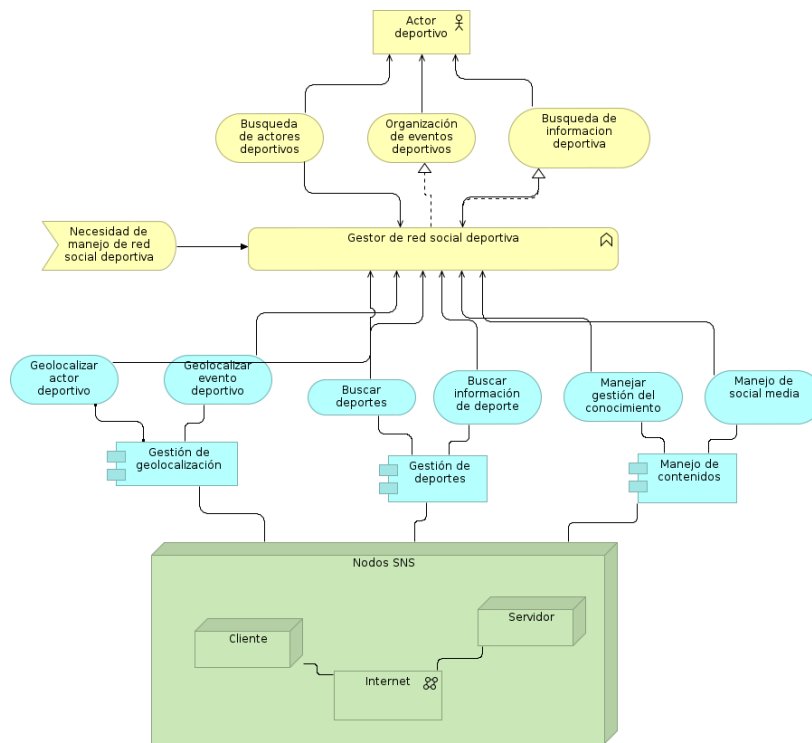
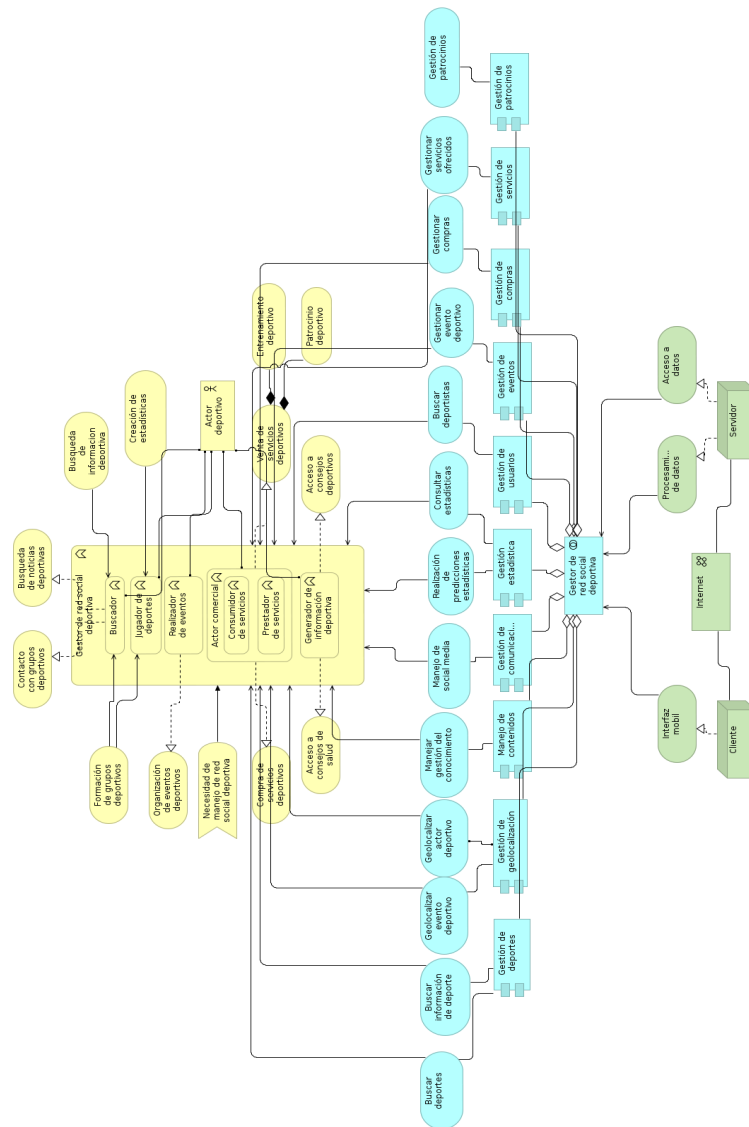


Figura 23: Punto de vista introductorio

Fuente: Autores

que soportaría el SNS, teniendo como base la orientación de la red social al deporte amateur o en camino de ser profesional. Entre las nuevas funcionalidades puede observarse la gestión de patrocinios deportivos, la gestión de compra/venta sobre el SNS, la realización de predicciones estadísticas (y, por ende, la producción de las estadísticas mismas) de eventos deportivos y actores deportivos en la red social y la gestión de eventos deportivos. En cuanto al elemento ampliado, se puede observar la ampliación de la geolocalización al ambito de los actores deportivos en la red social así como también de los eventos que en ella se produzcan.

En la capa tecnológica puede observarse la arquitectura cliente/servidor sobre internet, teniendo como terminales los dispositivos móviles que, en este caso, serán dispositivos Android. Lo anterior se puede notar en la figura 24.



Fuente: Autores

14.1.2. Business Functions Viewpoints

14.1.2.1. Organización de Eventos Deportivos

En este punto de vista se puede observar el paso de información a través de los diferentes roles que interactúan en la creación y ejecución de un evento deportivo (patrocinadores, agrupaciones deportivas y gestores de encuentros deportivos) quienes intercambian la información de cada uno para ser patrocinado, para pedir participación o para participar en el evento deportivo. Lo anterior se puede notar en la figura 25.

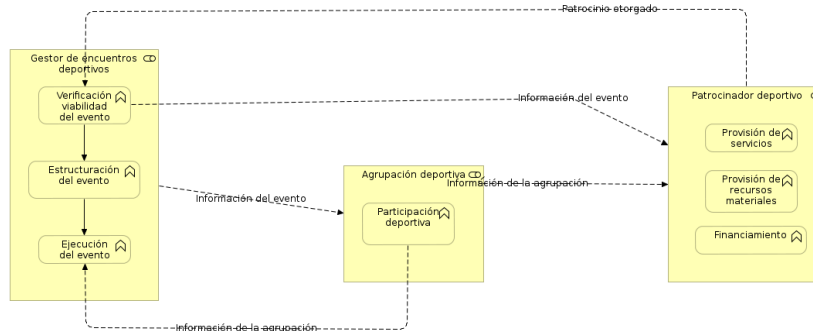


Figura 25: Organización de Eventos Deportivos

Fuente: Autores

14.1.2.2. Buscador Deportivo



Figura 26: Buscador deportivo

Fuente: Autores

En esta vista se puede observar como los roles de Grupo deportivo, Patrocinador deportivo, Coaching, Estadista deportivo, Gestor de encuentros deportivos, periodista deportivo y prestador de servicios deportivo están en capacidad de obtener y buscar información acerca de otros grupos deportivos que existan. Lo anterior se puede notar en la figura 26.

14.1.2.3. Localización

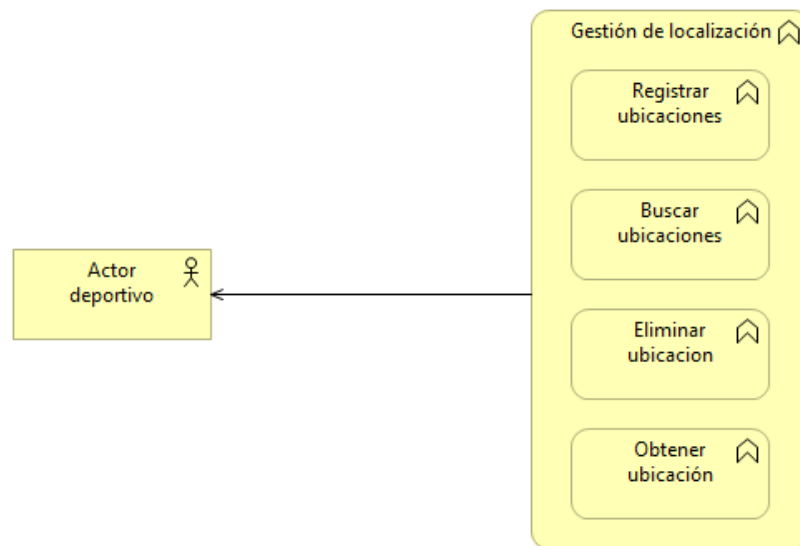


Figura 27: Localizacion

Fuente: Autores

En esta vista se ven las funciones a las que un actor deportivo (usuario de la aplicación) tiene acceso. También cabe notar que estas funciones serán utilizadas por diferentes módulos de la aplicación (self-sharing, por ejemplo) para proveer mayor funcionalidad a los usuarios. Lo anterior se puede notar en la figura 27.

En cuanto al proceso de organización de eventos deportivos, los autores han decidido dividir éste en tres procesos grandes: Planear el proyecto, ejecutar el proyecto y participación en el evento deportivo. Se puede ver también que un gestor de eventos deportivos puede trabajar a la par con un patrocinador deportivo para organizar el evento deportivo, con lo cual se puede discernir la conexión entre un patrocinio al evento deportivo y la organización del mismo. El primer gran proceso es soportado por servicios que proporcionan capacidades para tratar con los datos del evento; del segundo gran proceso se soportan algunos de los subprocesos pertenecientes a este, los que son considerados valiosos para el desarrollo del SNS como la invitación y notificación a participantes, así como también la clausura de un evento y la gestión de formatos deportivos; en el tercer gran proceso solo se tienen servicios para la petición a participar en el evento o la participación en el evento mismo. Lo anterior se puede notar en la figura 28.

14.1.3.2. Buscador deportivo

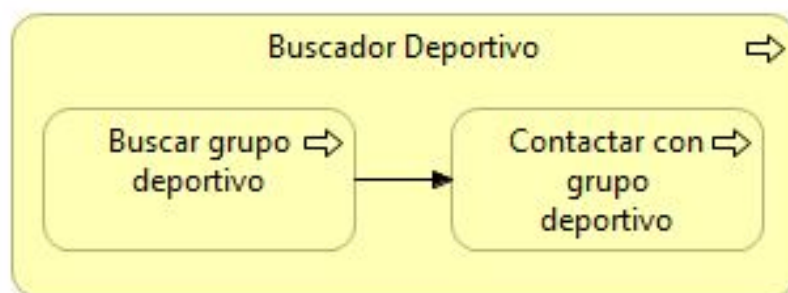


Figura 29: Buscador deportivo

Fuente: Autores

En esta vista se muestra el proceso que se utiliza para la búsqueda de grupos deportivos. Igual que en la vista anterior el proceso final (Contactar con grupo deportivo) es opcional. Lo anterior se puede notar en la figura 32.

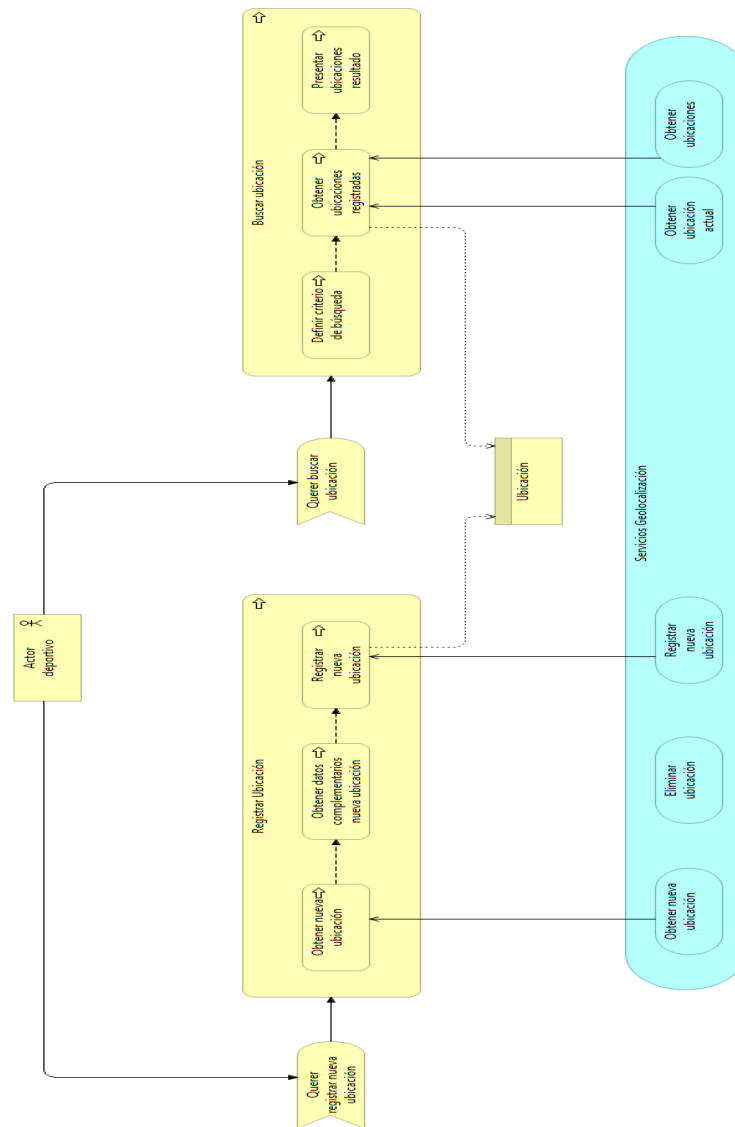


Figura 30: Localización

Fuente: Autores

14.1.3.3. Localización

En esta vista se muestran los procesos llevados a cabo para la gestión de localización. Se presentan 2 procesos, Registrar ubicación y Buscar ubicación y se muestra como el insumo para el proceso Buscar ubicación son las ubicaciones registradas por cualquier actor deportivo de la aplicación. Lo anterior se puede notar en la figura 33.

14.1.4. Application Usage Viewpoints

14.1.4.1. Organización de Eventos Deportivos

Para la organización de eventos deportivos, a parte de lo visto en el punto de vista de proceso de negocio, se puede observar que el SNS deportivo, en una fase final de desarrollo (más allá del prototipo que se alcanza en este proyecto), está dedicado al soporte de funcionalidades para eventos deportivos tales como torneos, clínicas, eventos informativos (como ejemplo, una conferencia deportiva) y, el elemento principal, las prácticas deportivas (prácticas informales realizadas por jugadores amateur).

En soporte de los servicios mostrados, está el componente de gestión de eventos que, junto con la gestión de patrocinio, de geolocalización, de estadísticas y de usuarios. Lo anterior se puede notar en la figura 31.

14.1.4.2. Buscador deportivo

De esta vista es importante resaltar la colaboración Contacto de grupos deportivos, encargada de orquestar el acceso a los componentes de Gestión de comunicación, Gestión de Geolocalización y Gestión de grupos deportivos para brindar la información necesaria en el contacto de grupos y la comunicación entre ellos. Lo anterior se puede notar en la figura 32.

14.1.4.3. Localización

En esta vista se muestran los procesos llevados a cabo para la gestión de localización. Adicional a lo mostrado en la vista de proceso de negocio, se muestra el componente encargado del acceso a la base de localizaciones de

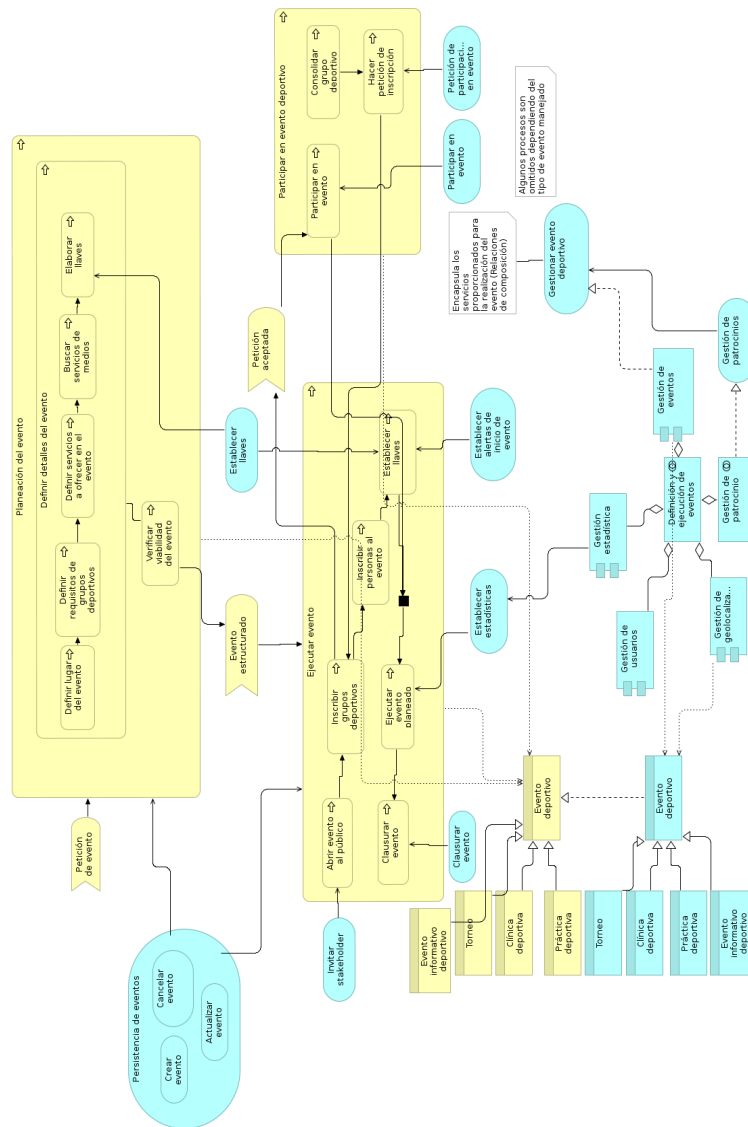


Figura 31: Organización de Eventos Deportivos

Fuente: Autores

la aplicación. Estas localizaciones son las que serán utilizadas en los demás módulos como ubicaciones, por ejemplo, para el registro de evento o lugares de práctica. Lo anterior se puede notar en la figura 33.

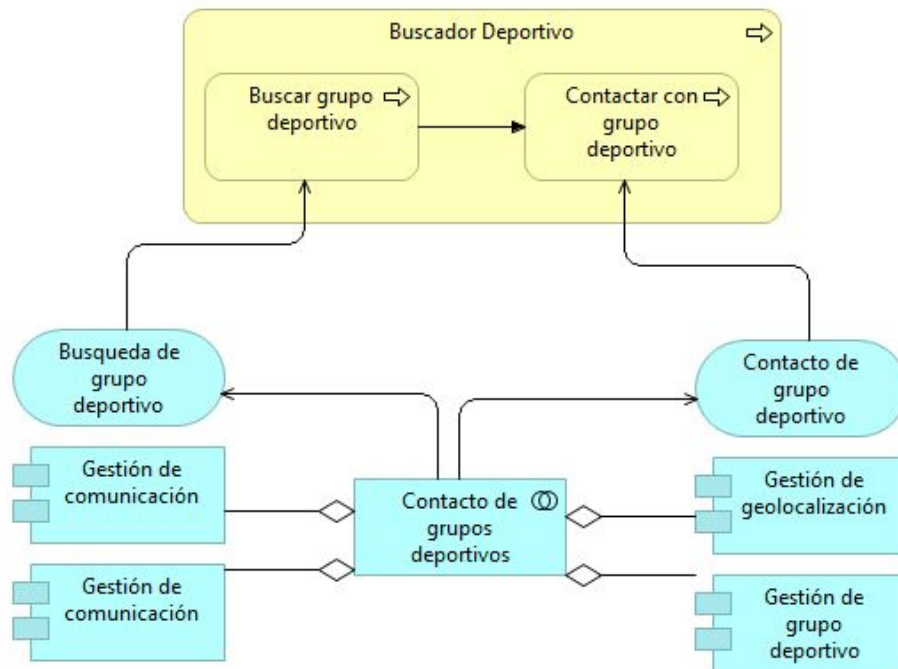


Figura 32: Buscador deportivo

Fuente: Autores

14.1.5. Product Viewpoint

14.1.5.1. Product

Sobre el punto de vista de productos se puede observar que productos ofrece la red social. Lo anterior se puede notar en la figura 34.

14.1.6. Punto de vista de infraestructura

Sobre esta capa se puede observar que los arquitectos han decidido utilizar una arquitectura cliente/servidor para el soporte del desarrollo del SNS. A su vez, se puede observar que el software utilizado por parte del cliente deberá ser un sistema android con el cliente desarrollado específicamente para dar la

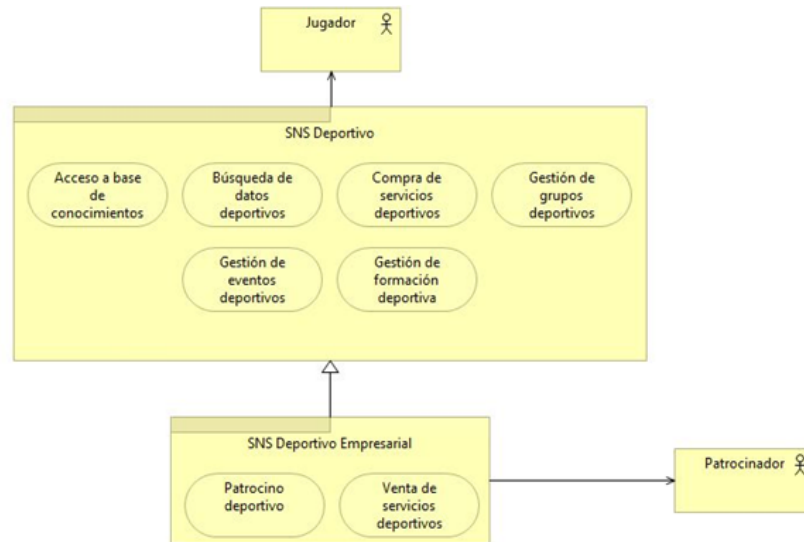


Figura 34: Producto

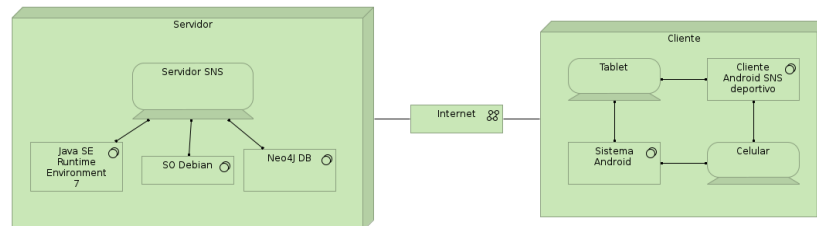
Fuente: Autores

Figura 35: Punto de vista de infraestructura

Fuente: Autores

red internet. Lo anterior se puede notar en la figura 35.

Capítulo 15

Análisis funcional

Luego de haber consignado los requerimientos funcionales en la sección 13.1.1 y de haber formado, con ellos, la arquitectura tratada en el capítulo 14, se retrató cada funcionalidad encontrada y que sería, a final de cuentas, soportada por el SNS en los casos de uso a continuación.

Los diagramas estarán divididos por cada módulo de gestión identificado basado cada uno en la especificación de requerimientos.

En (García y Gonzalez, 2015), el lector podrá encontrar la descripción de cada caso de uso en todos los módulos tenidos en cuenta en el SNS (los que se implementarán y los restantes).

15.1. Módulo de administración de eventos deportivos

En cuanto a éste módulo se refiere, los autores plasmaron las funcionalidades que se le ofrecen en el SNS a los organizadores de eventos deportivos, habiendo dos grandes módulos, a saber: Administración de involucrados y la gestión de la información del evento en si.

En el presente prototipo, los autores sólo implementarán la funcionalidad de creación de practicas deportivas debido a que es éso lo que se ha incluido en el alcance del proyecto.

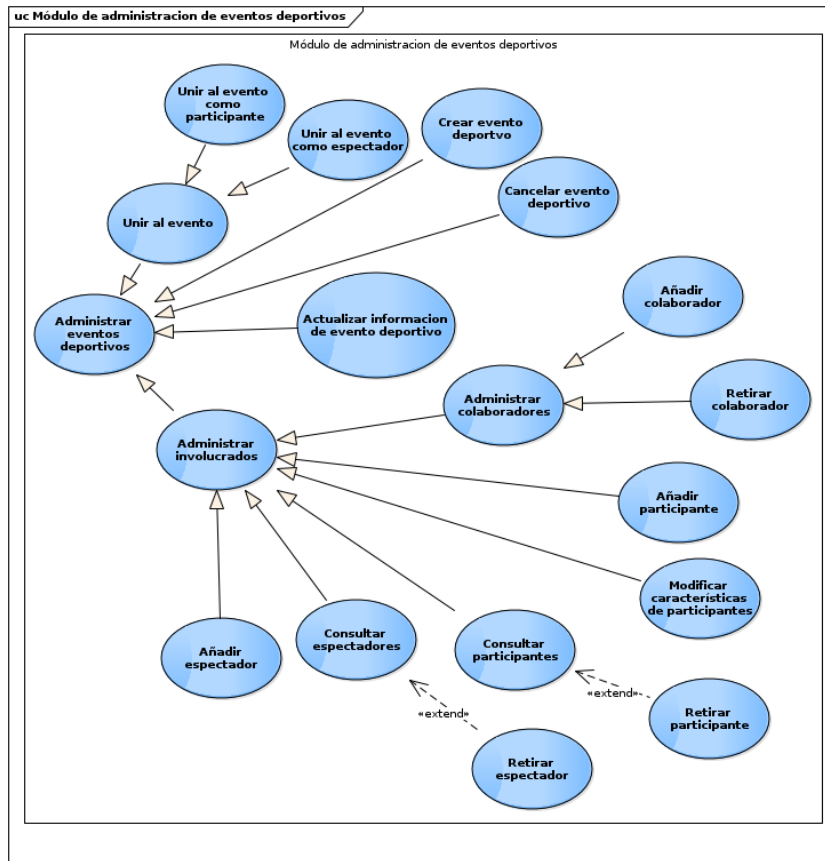


Figura 36: Módulo de administración de eventos deportivos

Fuente: Autores

15.2. Módulo de gestión de administración de deportes

Este módulo ofrece funcionalidades a los actores del sistema (especialmente el administrador) para administrar los deportes que éste juega, permitiendo al jugador dar información adicional de él en cada uno de los deportes que éste juega.

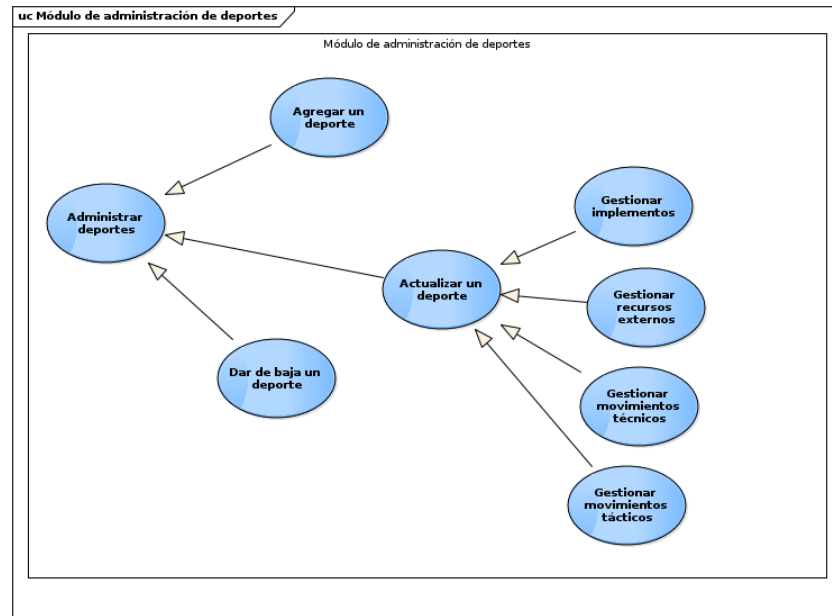


Figura 37: Módulo de gestión de administracion de deportes

Fuente: Autores

15.3. Módulo de gestión de usuarios

Este módulo ofrece a los usuarios la funcionalidad de administrar y gestionar su información como usuario de la aplicación (datos personales, datos de contacto)

15.4. Módulo de gestión de ubicaciones

Este módulo ofrece a los usuarios la funcionalidad de obtener y utilizar su ubicación actual en la aplicación. El usuario puede utilizar esta información para obtener locaciones cercanas o registrar nuevas en la aplicación. También podrá utilizar su ubicación como insumo para los módulos de administración de torneos, administración de eventos deportivos, self-expression, difusión de información y gestión de patrocinios.

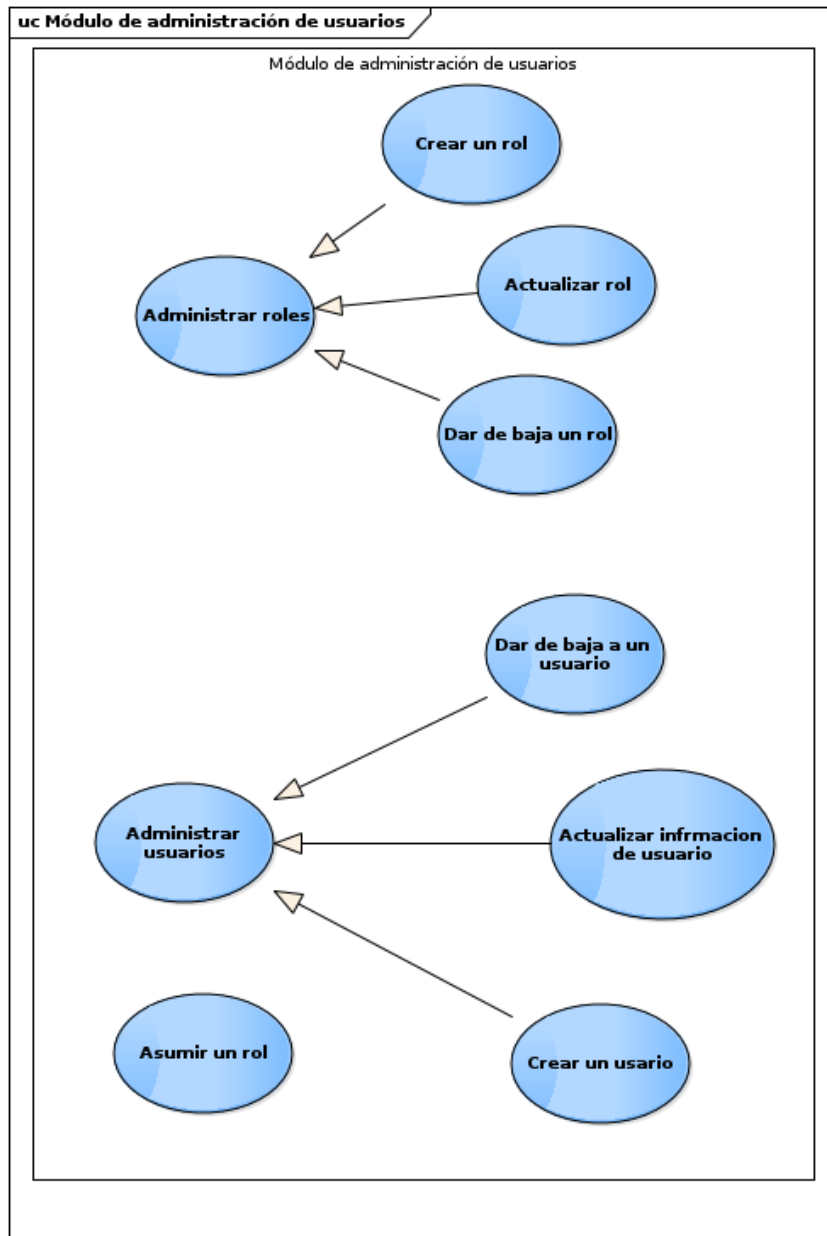


Figura 38: Módulo de gestión de usuarios

Fuente: Autores

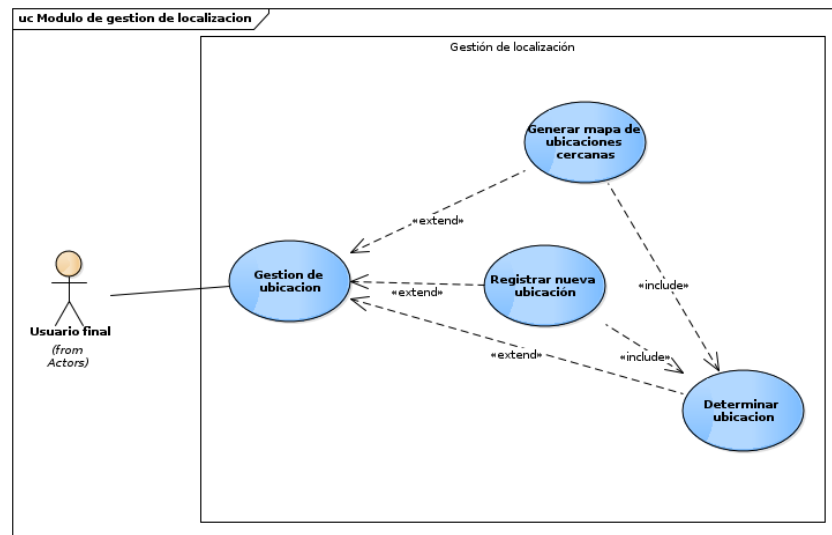


Figura 39: Módulo de gestión de ubicaciones

Fuente: Autores

Capítulo 16

Modelo de datos

En la siguiente sección se podrá observar una breve descripción del modelo de datos a usar. Los autores han decidido usar una base de datos orientada a grafos, Neo4j, por lo cual cada explicación se hará a grandes rasgos sobre un grafo ejemplo generado directamente en Neo4j.

Otro dato a tener en cuenta será que los autores **sólo describirán el modelo de datos que se ajusta, según ellos, a las funcionalidades a ser implementadas.**

En (García y Gonzalez, 2015), el lector podrá encontrar en detalle la descripción de cada nodo etiqueta.

16.1. Modelo de datos de gestión de eventos

Para el prototipo, se ha realizado solamente un evento de práctica deportiva (de carácter libre). El modelo generado se puede apreciar en la figura 40.

Sobre ésta parte del modelo de datos cabe aclarar el papel de la entidad E_DeporteEvento: Se utilizó un nodo cabecera E_EventoDeportivo para registrar características generales de un evento; E_DeporteEvento será la conexión entre un evento deportivo y sus participantes, los deportes que son jugados en dicho evento, las ubicaciones y el genero que jugará en ese evento.

Los nodos que hacen referencia a relaciones n-arias son mostrados en gris.

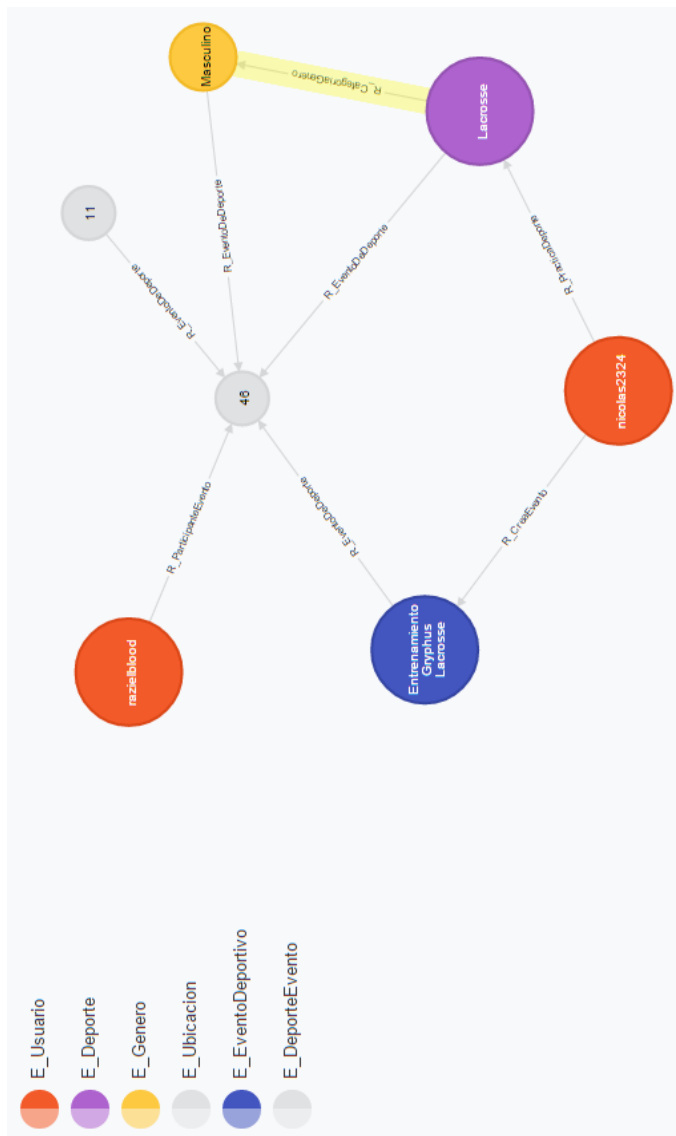


Figura 40: Modelo de datos de gestión de eventos

Fuente: Autores

16.2. Modelo de datos de gestión de ubicaciones

Sobre éste modelo de datos se puede encontrar ubicaciones espaciales atadas a los deportes registrados en la red social. El modelo generado se puede apreciar en la figura 41.

Es debido observar los nodos que hacen referencia a relaciones n-arias: uno de ellos se ha llamado *E_UbicacionDeporte*, el cual tiene la función de ubicar a un deporte, atado a un respectivo género, en un lugar de práctica; *E_Ubicacion* hace un nodo referencia a todos los aspectos de ubicación que tiene una ubicación registrada en la red social, para éste caso, serán los países, ciudades y lugares exactos de práctica del deporte.

Los nodos que hacen referencia a relaciones n-arias son mostrados en gris.

16.3. Modelo de datos de gestión de deportes

Sobre éste modelo de datos se puede apreciar todas las características que los autores han querido atar (para el prototipo) a una entidad deporte, mostrando también su relación con el usuario. La relación con los eventos es debida verla en la figura 40, así como la relación en las ubicaciones es debida verla en la figura 41. El modelo generado se puede apreciar en la figura 42.

Sobre ésta parte del modelo se puede observar cómo todos los elementos que han incluido los autores son elementos unidos como nodos al deporte elegido. Hay dos relaciones n-arias que merecen ser explicadas: La relación n-aria *E_ImplementoSegunGenero* es un nodo que actúa como relación n-aria entre *E_Genero*, *E_Deporte* y *E_Genero*, debido a que el equipamiento de un deporte puede variar entre género (por ejemplo, en el lacrosse las mujeres no utilizan guantes protectores); *E_PosicionUsuarioDeporte* es un nodo que funciona como relación n-aria entre *E_Deporte*, *E_Usuario* y *E_Posicion*, buscando comunicar en que posiciones juega generalmente un usuario para determinado deporte (en éste caso, el usuario *nicolas2324* juega *lacrosse* en las posiciones *mediocampista* y *delantero*).

Los nodos que hacen referencia a relaciones n-arias son mostrados en gris.



Fuente: Autores



Fuente: Autores

16.4. Modelo de datos de gestión de usuarios

En esta sección del modelo se parametrizan las relaciones básicas de un usuario. Notese que no se incluyen a detalle las relaciones que ya es especi-

ficaron en los demás módulos (Multimetdia, por ejemplo), sino os que son inherentes a un uso básico de la aplicación. Se muestra como un usuario puede asumir un rol y puede relacionarse con otros usuarios. La relacion R_Amigo se muestra en un solo sentido por la limitación de la herramienta que no permite tener relaciones bidireccionales. Se decide dejar una relación en un único sentido por rendimiento. El modelo puede ser apreciado en la figura 43.

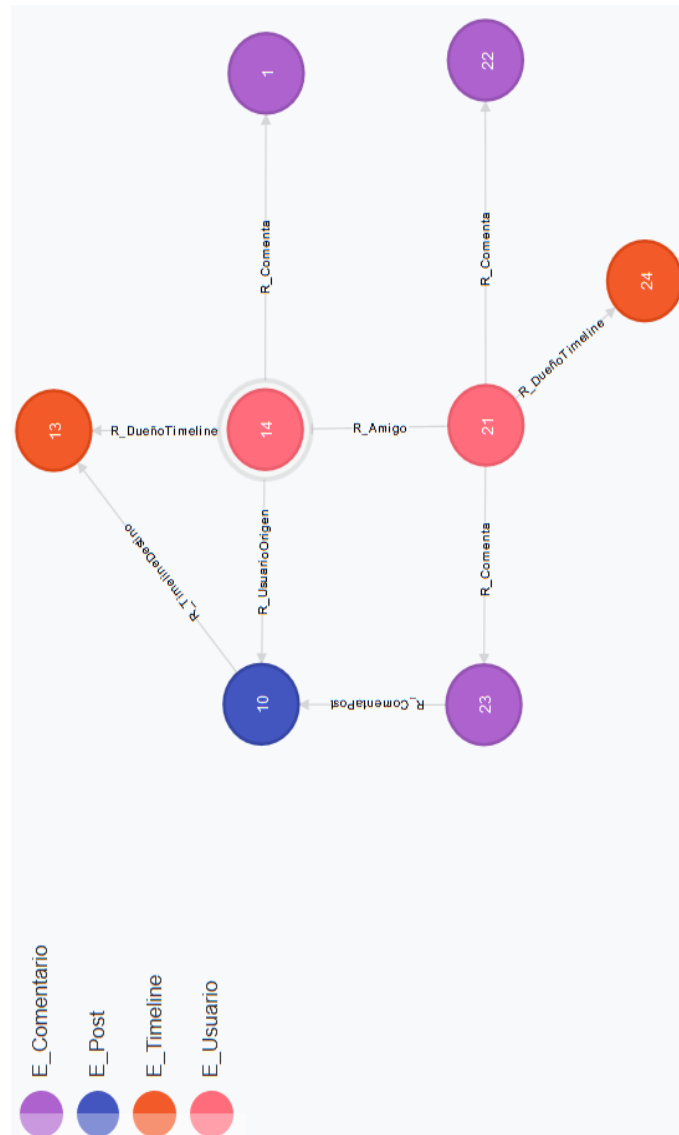


Figura 43: Modelo de datos de gestión de usuarios

Fuente: Autores

Capítulo 17

Conclusiones

En cuanto al campo analizado para la obtención de un producto de software que sirva al sector deportivo, con la investigación se pudo observar la importancia que tiene el uso de tecnologías móviles debido a la facilidad de geolocalización que éstas ofrecen. A su vez, teniendo en cuenta la escogencia de una red social que se orienta a un sector de edades que no sobrepasan los 40 años, se puede decir que el factor de éxito podrá ser mayor por la demanda de redes sociales por personas por debajo de dicha edad. Dada la encuesta sobre el ámbito universitario y encontrando que más de la mitad aseveraban practicar al menos un deporte y estar por debajo del umbral de los 40 años, se pudo asegurar una población objetivo adecuada. En ésta encuesta, el aspecto más importante fue encontrar que los jóvenes no sólo utilizaban los métodos usuales para la consulta de lugares para practicar deportes (amigos), sino que también utilizaban redes sociales como CouchSurfing, lo cual abre la puerta a que ellos prefieran una red social enfocada a deportes y encontrada por medios electrónicos (en nuestro caso, un móvil).

Cuando los autores recolectaron las funcionalidades ofrecidas en éste momento por las SNS deportivas escogidas para estudio, se dieron cuenta de cómo se podía articular todo sobre el ámbito móvil, debido a que la mitad de ellas hacían énfasis en encuentros deportivos, búsqueda de lugares deportivos y búsqueda de personas para practicar un deporte. Más allá de éstas funcionalidades, las demás tienen la capacidad de ser adecuadas al entorno móvil con tal de que el usuario pueda disfrutar tanto de las funcionalidades para él claves como de otras con las que lo dotamos.

Debido al tiempo limitado con el que los autores contaron para el desarrollo del prototipo, se dio por sentado que no era posible conseguir abarcar todos los requerimientos no funcionales que, al final, se necesitarían en el modelo que se lanzaría al mercado. Por ésta razón, los autores decidieron ceñirse a sentar bases de cada uno definiendo la arquitectura, haciendo un análisis funcional y un diseño de interfaz de usuario de las funcionalidades en su totalidad, sin embargo, mostrando en el prototipo generado en la fase de construcción las características que más captaban la atención de los usuarios, esto es, aquellas que tenían que ver con encuentros deportivos y geolocalización de los mismos.

En vista de lo investigado, los autores pudieron dar una filosofía al software desarrollado, orientando éste hacia el paradigma orientado a servicios, aprovechando la capacidad de éste para el desarrollo de servicios reusables, descubribles, con nivel de abstracción logrado gracias a la orquestación de sus servicios (composición de los mismos).

Asímismo, en la etapa de modelado de interfaces de usuario, se puede notar cómo se comienza a moldear una filosofía (más allá de la impuesta por las tecnologías Android escogidas) que afectará de forma crítica tanto la evolución del prototipo hacia un producto listo para salir al mercado como el éxito de éstas por concepto de usabilidad del software.

Una vez terminada la fase de diseño, los autores hicieron un análisis a la arquitectura hecha, escogiendo en base a ella las funcionalidades primarias que irían en el prototipo en la fase de construcción, basandose en los métodos utilizados y en el estado del arte. Debido a la conexión existente entre las funcionalidades y la arquitectura en la que fueron ilustradas, una vez elegidas las funcionalidades fueron elegidos aquellos servicios que se podían trazar desde ellas y, utilizando la reusabilidad táctica, fueron desarrollados los módulos que dan soporte a cada una de las capacidades primordiales de estos, asegurando la disponibilidad de funcionalidades de geolocalización, de manejo de eventos, usuarios y deportes para ayudar a los usuarios de la SNS, en el prototipo, a llevar a cabo tareas sobre su red en dichos aspectos.

Referencias

ACIEM. (2008). *Manual de referencia de tarifas aciem (asociacion colombiana de ingenieros)*. Descargado de http://issuu.com/comisionesaciem/docs/doc_manual_ref_tarifas/8?e=1622024/3914555

Allamanis, M., Scellato, S., y Moscolo, C. (2012). Evolution of a location-based online social network: Analysis and models. *IMC 12*.

Arnaboldi, V., Conti, M., y Passarella, A. (s.f.). Dynamics of personal social relationships in online social networks: a study on twitter.

Balanta, H. (2014). *Legislación en internet*. Descargado de http://www.unipymes.com/diplomado-gerencia-marketing/presentaciones/modulo5_presentacion4.pdf

Companies, T. M.-H. (2014). *How to judge the reliability of internet information*. Descargado de <http://www.mhhe.com/mayfieldpub/webtutor/judging.htm>

Elahi, N., y Karlsen, R. (2012). User behavior in online social networks and its implications: A user study. *WIMS'12*.

Erl, T. (2007). *Soa principles of services design*. Prentice Hall.

García, N., y Gonzalez, L. (2015). *Versión completa: Diseño e implementación de un prototipo de SNS orientado al deporte sobre tecnologías móviles [CD-ROM]*.

Group, T. O. (2013). *Welcome to archimate(copyright) 2.1, an open group standard*. Descargado de <http://pubs.opengroup.org/architecture/archimate2-doc/>

- Heitlager, I., Kuipers, T., y Visser, J. (2007). A practical model for measuring maintainability – a preliminary report –.
- Kadushin, C. (2004). *Introduction to social network theory*.
- Lozada, P. (2014). *Evolución de la web*. Descargado de http://profesores.elo.utfsm.cl/~tarredondo/info/networks/Evolucion_Web.pdf
- McCabe, T. J. (1976). A complexity measure. *IEEE Transactions On Software Engineering*, VOL. SE-2, No. 4.
- Microsoft. (s.f.). *Security fundamentals for web services. chapter 1-*. Descargado de <http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ff648318.aspx>
- Nielsen, J. (2014). *Response times: The 3 important limits*. Descargado de <http://www.nngroup.com/articles/response-times-3-important-limits/>
- Osman, N. B., y Osman, I. M. (2013). Attributes for the quality in use of mobile government systems.
- Sapuppo, A. (2010). Spiderweb: A social mobile network. *2010 European Wireless Conference*.
- Schwaber, K., y Sutherland, J. (2013). *The scrum guide*. Descargado de <https://www.scrum.org/Portals/0/Documents/Scrum%20Guides/2013/Scrum-Guide.pdf>
- Socievole, A., y Marano, S. (2012). Exploring user sociocentric and egocentric behaviors in online and detected social networks. *2012 2nd Baltic Congress on Future Internet Communications*.
- Tan, K. R. J., y Gencel, C. (2013). A framework for software usability & user experience measurement in mobile industry.
- Thi, Q. P., Quang, D. T., y Quyet, T. H. (2009). A complexity measure for web services.
- Tsvetovat, M., y Kouznetsov, A. (2011). *Social network analysis for startups*. O'Reilly.
- Tucker, A. B. (2004). *Computer science handbook*. Chapman & Hall/CRC.

Väänänen-Vainio-Mattila, K., Wäljas, M., Ojala¹, J., y Segerståhl, K. (2010). Identifying drivers and hindrances of social user experience in web services. *CHI 2010: Finding Your Mojo and Doing Some Good*.

Yang, Y., Guo, Y., y Ma, Y. (2010). Analysis on community characteristics of online social network. *2010 International Conference on Cyber-Enabled Distributed Computing and Knowledge Discovery*.

Capítulo 18

Anexos

A continuación se encuentran tablas, figuras e información adicional que tal vez requiera el lector para aclarar algunas dudas acerca del contenido previamente escrito.

Anexo A

Datos encuesta inicial

A.1. Información necesaria

El propósito de esta encuesta, de carácter exploratorio, es determinar, en la población bogotana, como se relaciona la practica de algún deporte con el uso del internet. Para esto, la encuesta está enfocada para obtener los siguientes datos:

- ¿Desde qué lugar suelen conectarse a internet?
- ¿Cuales son los deportes mas practicados?
- ¿Cómo buscan los temas relacionados a la practica de un deporte?

A.2. Naturaleza de la encuesta

El tipo de encuesta elegido para realizar el estudio fue la encuesta electrónica por internet, valiéndonos de la herramienta de generación de encuestas de Google Drive (antes Google Docs).

A.3. Técnicas de escalamiento utilizadas

Teniendo en cuenta que la encuesta debe ser lo más corta y sencilla posible, la técnica a utilizar será la de realizar preguntas con única y múltiple respuesta. Esto nos permitirá también analizar la distribución de las respuestas entre los usuarios.

A.4. Trabajo de campo

El trabajo de campo se realizó mediante una encuesta, de manera virtual, donde se obtienen las diferentes preferencias de los encuestados al momento de practicar un deporte y su relación con el uso de internet para este propósito.

A.5. Formato de encuesta

1. ¿Qué edad tiene?
2. Sexo
 - Hombre
 - Mujer
3. Cual es su ocupación
 - Estudiante
 - Empleado
 - Desempleado
 - Otro
4. Cual de los siguientes elementos posee usted en la actualidad (Seleccione todos los que apliquen)
 - Tablet
 - Smartphone

- Computador de escritorio
 - Computador portátil
 - Ninguno
5. ¿Desde qué lugar suele usted conectarse a internet? (Seleccione todos los que apliquen)
- Hogar
 - Casa de un amigo/conocido
 - Café internet
 - Trabajo
 - Lugar de estudio
 - Cualquier lugar (internet móvil)
6. ¿Cual es el lugar desde el cual usted dura mas tiempo navegando por internet?
- Hogar
 - Casa de un amigo/conocido
 - Café internet
 - Trabajo
 - Lugar de estudio
 - Cualquier lugar (internet móvil)
7. En promedio, ¿Cuanto tiempo utiliza usted el internet por día?
- Menos de una hora
 - De una a tres horas
 - De tres a seis horas
 - Mas de seis horas
8. ¿Practica usted algún deporte?
- Si
 - No

9. En caso de practicar algún deporte, ¿Qué deporte practica?
- Fútbol
 - Volleyball
 - Tenis
 - Golf
 - Rugby
 - Fútbol americano
 - Patinaje
 - Ciclismo
 - Escalada deportiva
 - Baloncesto
 - Otro
10. Cuando quiere buscar personas con quien practicar deporte ¿Por qué medio lo hace?
- Internet
 - Compañeros cercanos
 - Equipos consolidados
 - No sabe donde buscar
11. Cuando quiere buscar un lugar donde practicar deporte ¿Por qué medio lo hace?
- Internet
 - Consulta con amigos/conocidos
 - Centros especializados en su deporte
 - No sabe donde buscar
12. Cuando quiere buscar implementos deportivos, ¿Por qué medio lo hace?
- Tiendas deportivas
 - Tiendas en linea (Mercadolibre, olx, Amazon)

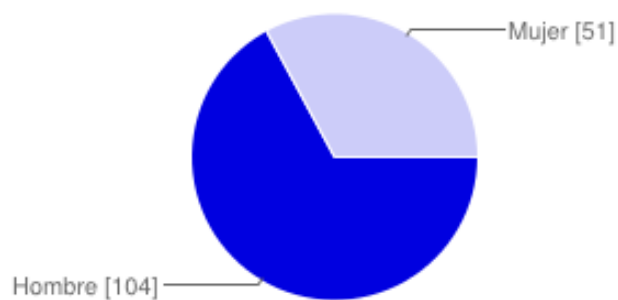
- Redes sociales (Facebook, twitter)
 - Le pregunta a un conocido
 - Tiendas de cadena (Jumbo, exito, Makro)
 - Outlets
 - Television
 - Radio
13. Cuando quiere buscar un nuevo deporte para practicar, ¿Por qué medio lo hace?
- Le pregunta a un conocido
 - Va a complejos deportivos
 - Internet (CouchSurfing)
 - Publicaciones deportivas
 - Television (Canales deportivos)
 - Radio
14. Usted quiere practicar un deporte nuevo, ¿Cómo prefiere hacerlo?
- Solo
 - Con un grupo de amigos
 - Con grupos previamente consolidados en ese deporte
 - Desconocidos con intereses comunes en ese deporte
15. BONUS: ¿Considera usted que los videojuegos sean un deporte?
- Si
 - No

A.6. Resultados de las encuestas

Datos obtenidos hasta el 25 de febrero de 2014.

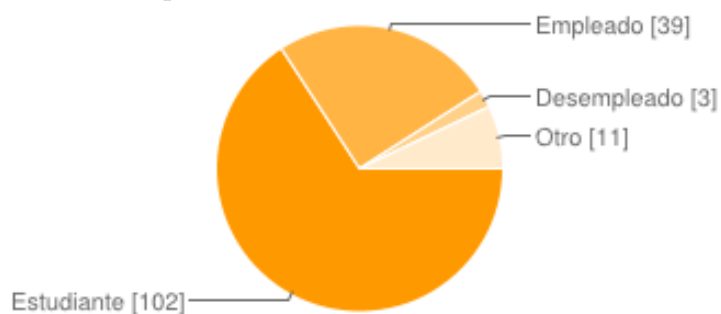
Total de encuestados: 155

■ Sexo



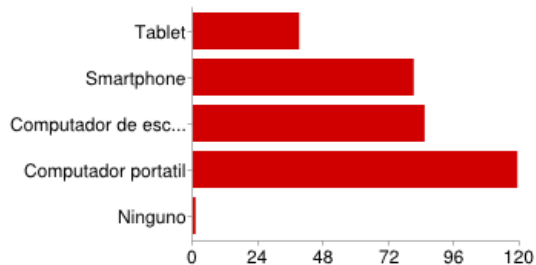
Hombre	104	67 %
Mujer	51	33 %

■ Cual es su ocupación



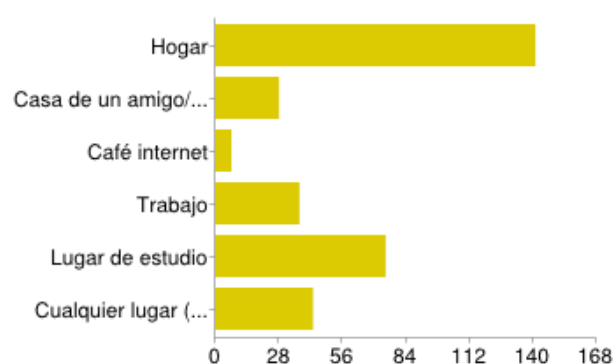
Estudiante	102	66 %
Empleado	39	25 %
Desempleado	3	2 %
Otro	11	7 %

■ Cual de los siguientes elementos posee usted en la actualidad



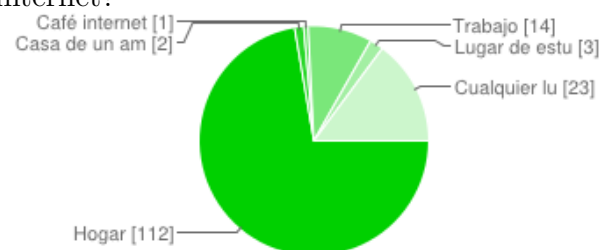
Tablet	39	12 %
Smartphone	81	25 %
Computador de escritorio	85	26 %
Computador portatil	119	37 %
Ninguno	1	0 %

■ ¿Desde qué lugar suele usted acceder a internet?



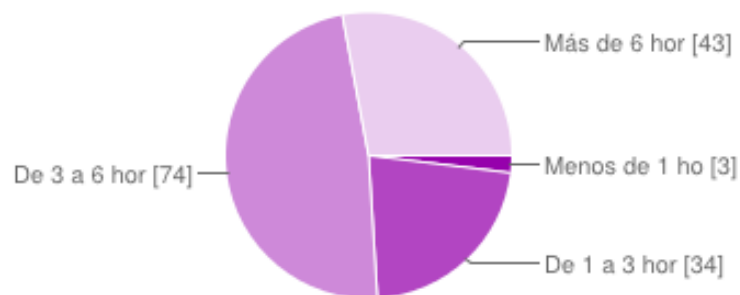
Hogar	141	43 %
Casa amigo	28	8 %
Café internet	7	2 %
Trabajo	37	11 %
Lugar de estudio	75	23 %
Cualquier lugar	43	13 %

- ¿Cual es el lugar desde el cual usted dura mas tiempo navegando por internet?



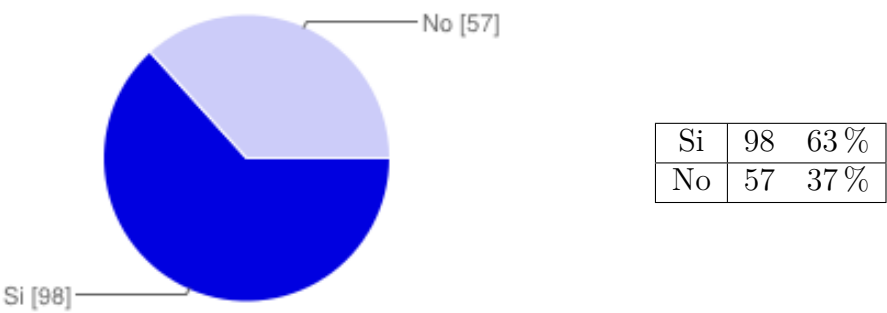
Hogar	112	72 %
Casa amigo	2	1 %
Café internet	1	1 %
Trabajo	14	9 %
Lugar de estudio	3	2 %
Cualquier lugar	23	15 %

- En promedio, ¿Cuanto tiempo utiliza usted el internet por dia?

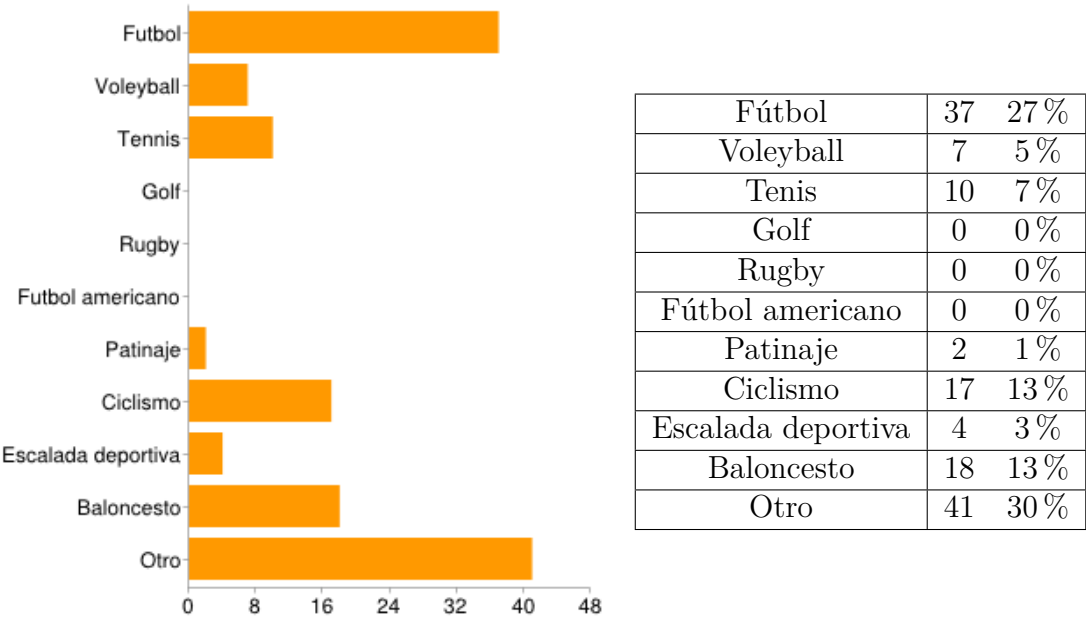


Menos de 1 hora	3	2 %
De 1 a 3 horas	34	22 %
De 3 a 6 horas	74	48 %
Mas de 6 horas	43	28 %

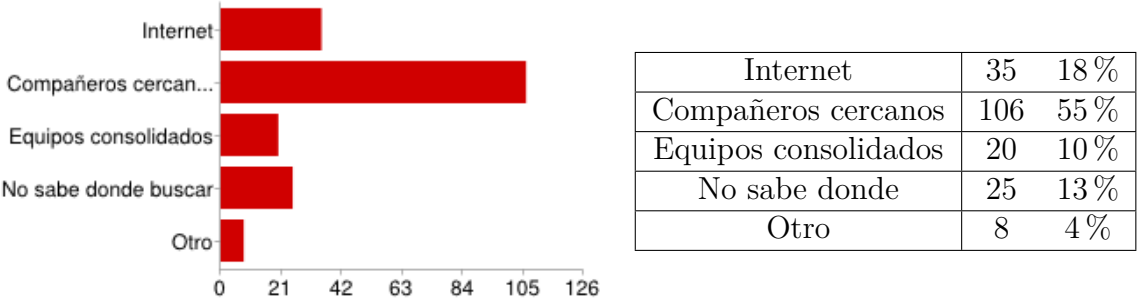
- ¿Practica usted algún deporte?



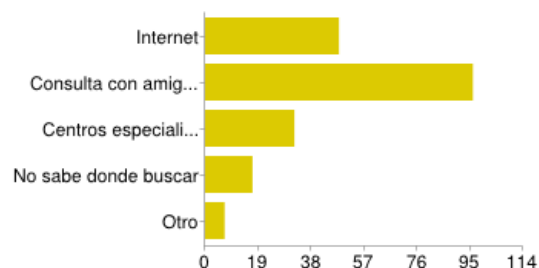
- En caso de practicar algún deporte, ¿Qué deporte practica?



- Cuando quiere buscar personas con quien practicar deporte ¿Por qué medio lo hace?

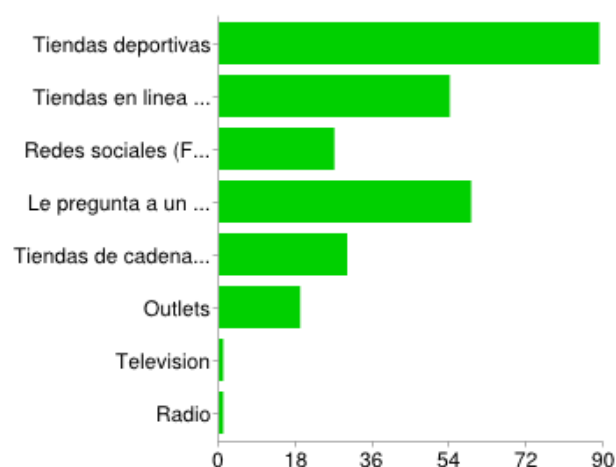


- Cuando quiere buscar un lugar donde practicar deporte ¿Por qué medio lo hace?



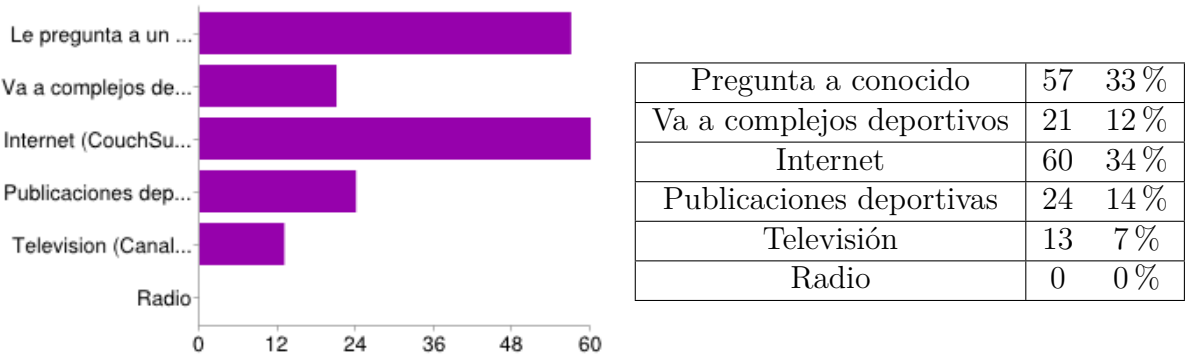
Internet	48	24 %
Amigos	96	48 %
Centros especializados	32	16 %
no sabe donde	17	9 %
Otro	7	4 %

- Cuando quiere buscar implementos deportivos, ¿Por qué medio lo hace?

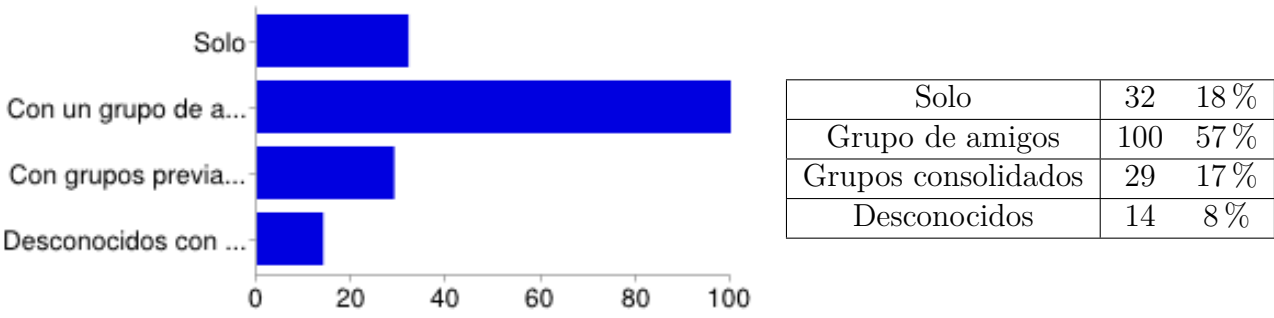


Tiendas deportivas	89	32 %
Tiendas en línea	54	19 %
Redes sociales	27	10 %
Pregunta a conocido	59	21 %
Tiendas de cadena	30	11 %
Outlets	19	7 %
Televisión	1	0 %
Radio	1	0 %

- Cuando quiere buscar un nuevo deporte para practicar, ¿Por qué medio lo hace?



- Usted quiere practicar un deporte nuevo, ¿Cómo prefiere hacerlo?



- BONUS: ¿Considera usted que los videojuegos sean un deporte?

