



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

Índice general

Lista de figuras	11
Lista de tablas	15
Introducción	25
Glosario	27
1. Definición del problema	29
2. Justificación del problema	33
3. Objetivos	37
3.1. Objetivo General	37
3.2. Objetivos específicos	37
4. Marco conceptual	39
4.1. Comunicación	39
4.1.1. Evolución de la web	40
4.2. Réd social	40
4.3. Business Process Modeling Notation (BPMN)	42
4.3.1. Pertinencia con el proyecto	43
4.4. Service-Oriented Architecture (SOA)	43
4.4.1. Primeros conceptos	43

4.4.2. Computación orientada a servicios	44
4.4.3. Pertinencia con el proyecto	49
4.5. Scrum	49
5. Marco teórico	51
5.1. Redes Sociales	51
5.1.1. SNA: Social Network Analysis	51
5.1.2. Análisis egocéntrico	51
5.1.3. Grado de centralidad	52
5.1.4. Grado de cercanía	54
5.1.5. Factor distancia en la formación de las redes sociales . .	54
5.1.6. Grado de intermediación	55
5.1.7. Díadas	56
5.1.8. Tríadas	57
5.1.9. Análisis Triádico	59
5.2. Business Process Modeling Notation (BPMN)	59
5.2.1. Enlaces	59
5.2.2. Colaboración	62
5.3. Service-Oriented Architecture (SOA)	64
5.3.1. Proceso de Análisis y diseño orientados a servicios . . .	64
5.3.2. Metas y beneficios de la computación orientada a servicios	65
5.3.3. Principios de diseño SOA	66
5.4. Scrum	67
5.4.1. Equipo Scrum (Scrum Team)	67
5.4.1.1. Product Owner (dueño del producto)	67
5.4.1.2. Development Team (Equipo de desarrollo) . .	68
5.4.1.3. Scrum Master	68

ÍNDICE GENERAL 5

5.4.2. Eventos	70
5.4.2.1. Sprint	70
5.4.2.2. Sprint Planning Meeting (Reunión de Planificación de Sprint)	70
5.4.2.3. Daily Scrum (Scrum Diario)	70
5.4.2.4. Sprint Review (Revisión de Sprint)	70
5.4.2.5. Sprint Retrospective (Retrospectiva de Sprint)	71
5.4.3. Artefactos	71
5.4.3.1. Sprint Goal (Objetivo del Sprint)	71
5.4.3.2. Product Backlog (Lista de Producto)	71
5.4.3.3. Sprint Backlog (Lista de Pendientes del Sprint)	71
5.5. Requerimientos no funcionales	72
5.5.1. Mantenibilidad	72
5.5.2. Reusabilidad	77
5.5.2.1. Medidas de reusabilidad	77
5.5.2.2. Blueprints y reusabilidad	78
5.5.2.3. Logic Centralization: Patrón de diseño pro-reusabilidad	78
5.5.2.4. Granularidad y reusabilidad	78
5.5.3. QiU: Quality in Use	79
5.5.3.1. Usabilidad	79
5.5.3.2. User acceptance (Aceptación de usuario)	79
5.5.3.3. Experiencia de usuario (User eXperience - UX)	80
5.5.3.4. Conceptos para medir QiU	81
5.5.4. Seguridad	82
5.6. Archimate 2.0	84
5.6.1. Capas de archimate	84
5.6.1.1. Capa de negocio	84

5.6.1.2. Capa de aplicación	86
5.6.1.3. Capa de tecnología	86
5.6.2. Relaciones	86
5.6.3. Vistas archimate	91
5.7. Estado del arte	93
6. Marco legal	101
7. Alcances y limitaciones	105
7.1. Alcances y limitaciones	105
7.1.1. Alcances	105
7.1.2. Limitaciones	106
8. Metodología	109
9. Cronograma	113
10. Costos	115
10.1. Recursos de Hardware	115
10.2. Recursos de Software	115
10.3. Recursos humanos	115
10.4. Recursos misceláneos	115
10.5. Costos totales	118
11. Métodos utilizados	119
11.1. Encuesta inicial	119
11.1.1. Información necesaria	119
11.1.2. Naturaleza de la encuesta	119
11.1.3. Técnicas de escalamiento utilizadas	120
11.1.4. Trabajo de campo	120

ÍNDICE GENERAL

7

11.1.5. Análisis de resultados	120
11.1.6. Formato de encuesta	122
12. Análisis de requerimientos	127
12.1. Requerimientos	127
12.1.1. Requerimientos funcionales	127
12.1.2. Requerimientos no funcionales	141
12.1.2.1. QiU	141
12.1.2.2. Reusabilidad	143
12.1.2.3. Mantenibilidad	146
12.1.2.4. Interoperabilidad	146
12.1.2.5. Seguridad	149
13. Arquitectura	155
13.1. Vistas archimate	155
13.1.0.6. Actores y Roles	155
13.1.0.7. Introductory viewpoint	156
13.1.0.8. Layered viewpoint	156
13.1.1. Business Functions Viewpoints	158
13.1.1.1. Patrocinios Deportivos	158
13.1.1.2. Organización de Eventos Deportivos	160
13.1.1.3. Formación de Grupos Deportivos	160
13.1.1.4. Estadísticas Deportivas	160
13.1.1.5. Entrenamiento Deportivo	162
13.1.1.6. Buscador Deportivo	162
13.1.1.7. Consejos	163
13.1.1.8. Periodismo	163
13.1.1.9. Servicios	164
13.1.2. Business Process Viewpoints	164

ÍNDICE GENERAL

13.1.2.1. Patrocinios Deportivos	164
13.1.2.2. Organización de Eventos Deportivos	165
13.1.2.3. Formación de Grupos Deportivos	165
13.1.2.4. Estadísticas Deportivas	166
13.1.2.5. Entrenamiento Deportivo	167
13.1.2.6. Buscador de consejos deportivos	168
13.1.2.7. Buscador deportivo	168
13.1.2.8. Evaluador consejos de salud	169
13.1.2.9. Generador de consejos deportivos	169
13.1.2.10. Generador de contenidos de salud	169
13.1.3. Application Usage Viewpoints	169
13.1.3.1. Patrocinios Deportivos	169
13.1.3.2. Organización de Eventos Deportivos	171
13.1.3.3. Formación de Grupos Deportivos	172
13.1.3.4. Estadísticas Deportivas	172
13.1.3.5. Entrenamiento Deportivo	173
13.1.3.6. Buscador de consejos deportivos	175
13.1.3.7. Buscador deportivo	175
13.1.3.8. Evaluador consejos de salud	175
13.1.3.9. Generador de consejos deportivos	175
13.1.3.10. Generador de contenidos de salud	175
13.1.4. Product Viewpoint	175
13.1.4.1. Product	175
13.1.5. Punto de vista de infraestructura	175
14. Análisis funcional	179
14.1. Módulo de administración de entrenadores	179
14.2. Módulo de administración de eventos deportivos	211

ÍNDICE GENERAL 9

14.3. Módulo de administración de torneos	227
14.4. Módulo de administración de equipos y grupos deportivos	227
14.5. Módulo de estadísticas	240
14.6. Módulo de gestión de patrocinios	266
15. Anexos	297
15.1. Artefactos de la arquitectura	297
15.1.1. Artefactos de la capa de negocio	297
15.1.2. Artefactos de la capa de aplicación	323
15.1.3. Artefactos de la capa de infraestructura	327

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	41
2.	La red mas simple.	41
3.	Ejemplo de una red asimétrica.	42
4.	Acercamiento a cómo se desarrollan los principios de diseño con los demás conceptos nombrados.	45
5.	Como extiende o soporta un patrón de diseño el diseño lógico de la solución de software.	46
6.	Componentes que hacen que el diseño lógico de la solución sea acorde al paradigma escogido.	47
7.	diferenciación entre tipos de servicio da lugar a la estructura en capas	47
8.	Interacción de los conceptos clave en la computación orientada a servicios	48
9.	Red de estrella.	53
10.	red corbatín.	56
11.	Tipos de diadas asimétricas.	57
12.	Tipos de triadas simétricas.	57
13.	Tipos de triadas asimétricas.	58
14.	Red social de Krackhardt kite.	60
15.	Ejemplo de uso del enlace exclusivo	60

16.	Ejemplo de uso del enlace paralelo	61
17.	Ejemplo de uso del enlace inclusivo	61
18.	Ejemplo de uso del enlace complejo	62
19.	Ejemplo de diagrama de colaboración	63
20.	Ejemplo de diagrama de colaboración con caja negra	63
21.	proceso de análisis y diseño orientado a servicios	64
22.	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 <i>x</i>	73
23.	correspondiente al nivel de riesgo en el software presentado por la complejidad ciclomática promedio del sistema	74
24.	correspondiente al nivel máximo relativo de LOC que podrían ser riesgosas al momento de mantener el software	75
25.	clasificación de duplicación de código	76
26.	Distribución de las diferentes actividades a realizar	114
27.	Actores	156
28.	Roles	157
29.	Punto de vista introductorio	158
30.	Punto de Vista General por Capas	159
31.	Patrocinios Deportivos	159
32.	Organización de Eventos Deportivos	160
33.	Formación de Grupos Deportivos	161
34.	Estadísticas Deportivas	161
35.	Entrenamiento Deportivo	162
36.	Buscador deportivo	162
37.	Consejos	163
38.	Periodismo	163
39.	Servicios	164

ÍNDICE DE FIGURAS

13

40.	Patrocinios Deportivos	164
41.	Organización de Eventos Deportivos	165
42.	Formación de Grupos Deportivos	166
43.	Estadísticas Deportivas	167
44.	Entrenamiento Deportivo	167
45.	Buscador de consejos deportivos	168
46.	Buscador deportivo	168
47.	Evaluador consejos de salud	169
48.	Generador de consejos deportivos	169
49.	Generador de contenidos de salud	170
50.	Patrocinios Deportivos	170
51.	Organización de Eventos Deportivos	171
52.	Formación de Grupos Deportivos	172
53.	Estadísticas Deportivas	172
54.	Entrenamiento Deportivo	173
55.	Buscador de consejos deportivos	174
56.	Buscador deportivo	174
57.	Evaluador consejos de salud	175
58.	Generador de consejos deportivos	176
59.	Generador de contenidos de salud	177
60.	Producto	178
61.	Punto de vista de infraestructura	178

Índice de cuadros

1.	Artefactos de la capa de negocio	85
2.	Artefactos de la capa de aplicación	87
3.	Artefactos de la capa de tecnología	88
4.	Relaciones estructurales	89
5.	Relaciones dinámicas	90
6.	Otras relaciones	90
7.	Punto de vista introductorio	91
8.	Punto de vista en capas	92
9.	Punto de vista de función	92
10.	Punto de vista de proceso	93
11.	Punto de vista de uso de aplicación	94
12.	Punto de vista de producto	95
13.	Punto de vista de producto	95
14.	Comparacion de redes, parte 1	96
15.	Comparacion de redes, parte 2	97
16.	Comparacion de redes, parte 3	98
17.	Comparacion de redes, parte 4	99
18.	Comparacion de redes, parte 5	100
19.	Product backlog inicial	111

20.	Actividades generales a llevar a cabo	113
21.	Recursos de hardware	116
22.	Recursos de software	116
23.	Recursos humanos	117
24.	Recursos misceláneos	117
25.	Costos totales	118
26.	Requerimientos funcionales	128
27.	QiU - Escenario de calidad 1	142
28.	QiU - Escenario de calidad 2	142
29.	QiU - Escenario de calidad 3	143
30.	QiU - Escenario de calidad 4	143
31.	QiU - Escenario de calidad 5	144
32.	QiU - Escenario de calidad 6	144
33.	QiU - Escenario de calidad 7	145
34.	QiU - Escenario de calidad 8	145
35.	Reusabilidad - Escenario de calidad 1	146
36.	Reusabilidad - Escenario de calidad 2	147
37.	Reusabilidad - Escenario de calidad 3	147
38.	Mantenibilidad - Escenario de calidad 1	148
39.	Mantenibilidad - Escenario de calidad 2	148
40.	Mantenibilidad - Escenario de calidad 3	149
41.	Interoperabilidad - Escenario de calidad 1	149
42.	Seguridad - Escenario de calidad 1	150
43.	Seguridad - Escenario de calidad 2	151
44.	Seguridad - Escenario de calidad 3	152
45.	Seguridad - Escenario de calidad 4	153

ÍNDICE DE CUADROS

17

46.	CU001-NOMBRE: Descripción	180
47.	CU001-NOMBRE: Flujos de hechos	180
48.	CU001-Gestionar entrenadores: Descripción	181
49.	CU001-Gestionar entrenadores: Flujos de hechos	182
50.	CU002-Convertirse en entrenador de jugador/equipo: Descripción	183
51.	CU002-Gestión de entrenadores: Flujos de hechos	184
52.	CU003-Dejar de entrenar a jugador/equipo: Descripción	185
53.	CU003-Dejar de entrenar a jugador/equipo: Flujos de hechos	186
54.	CU005-Promocionar servicios de entrenamiento: Descripción	187
55.	CU005-Promocionar servicios de entrenamiento: Flujos de hechos	188
56.	CU006-Gestionar entrenamientos de jugador/equipo: Descripción	189
57.	CU006-Gestionar entrenamientos de jugador/equipo: Flujos de hechos	190
58.	CU007-Llevar seguimiento de entrenamientos: Descripción	191
59.	CU007-Llevar seguimiento de entrenamientos: Flujos de hechos	192
60.	CU008-Administrar plan de entrenamiento: Descripción	193
61.	CU008-Administrar plan de entrenamiento: Flujos de hechos	194
62.	CU009-Crear plan de entrenamiento: Descripción	195
63.	CU009-Crear plan de entrenamiento: Flujos de hechos	196
64.	CU010-Añadir rutina a plan de entrenamiento: Descripción	197
65.	CU010-Añadir rutina a plan de entrenamiento: Flujos de hechos	198
66.	CU011-Modifcar rutina de plan de entrenamiento: Descripción	199
67.	CU011-Modifcar rutina de plan de entrenamiento: Flujos de hechos	200
68.	CU011-Modifcar rutina de plan de entrenamiento: Descripción	201

69.	CU011-Modifcar rutina de plan de entrenamiento: Flujos de hechos	202
70.	CU012-Eliminar rutina de plan de entrenamiento: Descripción	203
71.	CU012-Eliminar rutina de plan de entrenamiento: Flujos de hechos	204
72.	CU013-Asignar plan de entrenamiento a jugador/equipo: Descripción	205
73.	CU013-Asignar plan de entrenamiento a jugador/equipo: Flujos de hechos	206
74.	CU014-Retirar plan de entrenamiento a jugador/equipo: Descripción	207
75.	CU014-Retirar plan de entrenamiento a jugador/equipo: Flujos de hechos	208
76.	CU015-Eliminar plan de entrenamiento: Descripción	209
77.	CU015-Eliminar plan de entrenamiento: Flujos de hechos	210
78.	CU016-Administrar eventos deportivos: Descripción	212
79.	CU016-Administrar eventos deportivos: Flujos de hechos	213
80.	CU017-Crear evento deportivo: Descripción	213
81.	CU017-Crear evento deportivo: Flujos de hechos	214
82.	CU018-Cancelar evento deportivo: Descripción	214
83.	CU018-Cancelar evento deportivo: Flujos de hechos	215
84.	CU009-Actualizar información de evento deportivo: Descripción	215
85.	CU019-Actualizar información de evento deportivo: Flujos de hechos	216
86.	CU020-Administrar involucrados: Descripción	217
87.	CU020-Administrar involucrados: Flujos de hechos	218
88.	CU021-Añadir colaborador: Descripción	219
89.	CU021-Añadir colaborador: Flujos de hechos	220
90.	CU022-Retirar colaborador: Descripción	221
91.	CU022-Retirar colaborador: Flujos de hechos	222

ÍNDICE DE CUADROS

19

92.	CU023-Añadir participante: Descripción	222
93.	CU023-Añadir participante: Flujos de hechos	223
94.	CU024-Retirar participante: Descripción	223
95.	CU024-Retirar participante: Flujos de hechos	224
96.	CU025-Añadir espectador: Descripción	225
97.	CU025-Añadir espectador: Flujos de hechos	225
98.	CU026-Retirar espectador: Descripción	226
99.	CU026-Retirar espectador: Flujos de hechos	226
100.	CU027-Administrar torneos: Descripción	228
101.	CU027-Administrar torneos: Flujos de hechos	229
102.	CU028-Crear un torneo: Descripción	229
103.	CU028-Crear un torneo: Flujos de hechos	230
104.	CU029-Actualizar información de torneo: Descripción	231
105.	CU029-Actualizar información de torneo: Flujos de hechos	232
106.	CU030-Gestionar formato de torneo: Descripción	232
107.	CU030-Gestionar formato de torneo: Flujos de hechos	233
108.	CU031-Agregar participante a torneo: Descripción	233
109.	CU031-Agregar participante a torneo: Flujos de hechos	234
110.	CU032-Retirar participante de torneo: Descripción	234
111.	CU032-Retirar equipo de torneo: Flujos de hechos	235
112.	CU033-Generar calendario de encuentros: Descripción	235
113.	CU033-Generar calendario de encuentros: Flujos de hechos	236
114.	CU034-Reportar resultado de encuentro: Descripción	237
115.	CU034-Reportar resultado de encuentro: Flujos de hechos	238
116.	CU035-Administrar equipos/grupos: Descripción	239
117.	CU035-Administrar equipos/grupos: Flujos de hechos	240
118.	CU036-Crear un equipo: Descripción	241
119.	CU036-Crear un equipo: Flujos de hechos	241

120. CU037-Actualizar información de equipo/grupo: Descripción	242
121. CU037-Actualizar información de equipo/grupo: Flujos de hechos	243
122. CU038-Agregar un integrante a un equipo/grupo: Descripción	243
123. CU038-Agregar un integrante a un equipo/grupo: Flujos de hechos	244
124. CU039-Actualizar información de integrante de equipo/grupo: Descripción	245
125. CU039-Actualizar información de integrante de equipo/grupo: Flujos de hechos	246
126. CU040-Dar de baja a integrante de equipo/grupo: Descripción	247
127. CU040-Dar de baja a integrante de equipo/grupo: Flujos de hechos	248
128. CU041-Crear grupo deportivo: Descripción	248
129. CU041-Crear grupo deportivo: Flujos de hechos	249
130. CU031-Gestionar estadísticas: Descripción	251
131. CU031-Gestionar estadísticas: Flujos de hechos	252
132. CU032-Llevar estadística de jugador: Descripción	253
133. CU032-Llevar estadística de jugador: Flujos de hechos	254
134. CU033-Llevar estadística de equipo: Descripción	255
135. CU033-Llevar estadística de equipo: Flujos de hechos	256
136. CU034-Gestión de niveles de juego: Descripción	257
137. CU034-Gestión de niveles de juego: Flujos de hechos	258
138. CU035-Calificar ligas deportivas: Descripción	259
139. CU035-Gestión de niveles de juego: Flujos de hechos	260
140. CU036-Calificar entrenadores: Descripción	261
141. CU036-Calificar entrenadores: Flujos de hechos	262
142. CU037-Calificar organización: Descripción	263
143. CU037-Calificar organización: Flujos de hechos	264

144. CU038-Llevar calificación de "mejor por categoría": Descripción	265
145. CU038-Llevar calificación de "mejor por categoría": Flujos de hechos	266
146. CU038-Llevar estadística de ubicación: Descripción	267
147. CU038-Llevar estadística de ubicación: Flujos de hechos	268
148. CU039-Administrar patrocinios: Descripción	270
149. CU039-Administrar patrocinios: Flujos de hechos	271
150. CU039-Gestionar patrocinios de patrocinador: Descripción	272
151. CU039-Gestionar patrocinios de patrocinador: Flujos de hechos	273
152. CU041-Aceptar ser patrocinador: Descripción	274
153. CU041-Aceptar ser patrocinador: Flujos de hechos	275
154. CU041-Solicitar ser patrocinador: Descripción	276
155. CU041-Solicitar ser patrocinador: Flujos de hechos	277
156. CU041-Dejar de ser patrocinador: Descripción	278
157. CU041-Dejar de ser patrocinador: Flujos de hechos	279
158. CU041-Consultar historial de patrocinios: Descripción	280
159. CU041-Consultar historial de patrocinios: Flujos de hechos	281
160. CU043-Gestionar tracking: Descripción	281
161. CU042-Gestionar tracking: Flujos de hechos	282
162. CU043-Seguir jugador: Descripción	282
163. CU042-Seguir jugador: Flujos de hechos	283
164. CU043-Dejar de seguir jugador: Descripción	283
165. CU042-Dejar de seguir jugador: Flujos de hechos	284
166. CU043-Seguir equipo: Descripción	284
167. CU042-Seguir equipo: Flujos de hechos	285
168. CU043-Dejar de seguir equipo: Descripción	285
169. CU042-Dejar de seguir equipo: Flujos de hechos	286
170. CU043-Seguir organización: Descripción	286

171.	CU042-Seguir organización: Flujos de hechos	287
172.	CU043-Dejar de seguir organización: Descripción	287
173.	CU042-Dejar de seguir organización: Flujos de hechos	288
174.	CU043-*****Tracking a jugadores/equipos/eventos deportivos: Descripción	289
175.	CU043-Tracking a jugadores/equipos/eventos deportivos: Flujos de hechos	290
176.	CU042-Gestionar patrocinios de equipo/jugador: Descripción .	290
177.	CU041-Gestionar patrocinios de equipo/jugador: Flujos de hechos	291
178.	CU042-Solicitar patrocinio: Descripción	292
179.	CU041-Solicitar patrocinio: Flujos de hechos	293
180.	CU042-Dejar patrocinio: Descripción	293
181.	CU041-Dejar patrocinio: Flujos de hechos	294
182.	CU042-Consultar patrocinios: Descripción	294
183.	CU041-Consultar patrocinios: Flujos de hechos	295
184.	CU042-Aceptar solicitud de patrocinio: Descripción	295
185.	CU041-Aceptar solicitud de patrocinio: Flujos de hechos	296
186.	Actores de negocio	298
187.	Roles de negocio	299
188.	Eventos de negocio	301
190.	Objetos de negocio	303
193.	Servicios de negocio	306
194.	Funciones de negocio	309
189.	Interacciones de negocio	313
191.	Colaboraciones de negocio	313
195.	Procesos de negocio	313
196.	Componentes de aplicación	323

ÍNDICE DE CUADROS 23

192. Producto de negocio	326
197. Colaboraciones de aplicación	326
198. Funciones de aplicación	326
199. Interacciones de aplicación	327
200. Servicios de aplicación	327
201. Artefactos de la capa de infraestructura	328

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, SOA, BPMN y 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. Además, también se pretende, en el presente documento, dar una solución basándose en el análisis de la información existente en cuanto al problema formulado y el armado de un proceso de ingeniería para llevarla a cabo.

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. Por último, se presenta al lector el marco a utilizar para la solución del problema en las secciones de metodología, cronograma y un estudio de presupuestos.

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 inglés 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 (?, ?), 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 (?, ?)) 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 5.1)

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 5.1.2)

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 (? , ?). 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 ??) 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 19 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 (? , ?), 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 5.1) 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 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 (? , ?). 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

Marco conceptual

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

4.1. 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”.(?, ?)

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” (?, ?).

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) (?, ?). Estas funciones de transmisión y entendimiento del otro han

permitido que dos o varios humanos puedan asociarse entre sí formando redes sociales.

4.1.1. 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) (? , ?).

4.2. Ré~~d~~ social

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

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

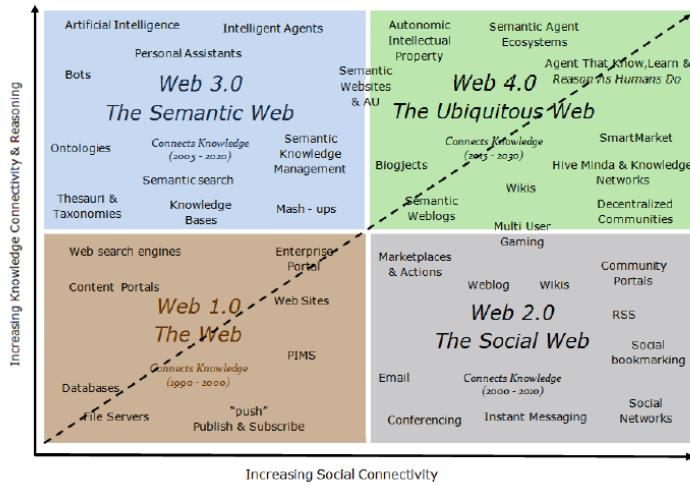


Figura 1: Cambio de la utilización de internet en función de los servicios de conectividad social que son creados y soportados en ella

(?, ?).

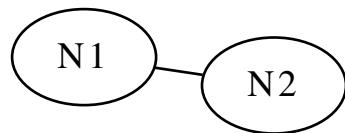


Figura 2: La red mas simple.

Fuente: Autores

comunicación se da por medio de los servicios de redes sociales. (?, ?)

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* (? , ?, Cap.2)

4.3. Business Process Modeling Notation (BPMN)

La información contenida en la actual sección es tomada del libro *BPMN 2.0 Introduction to the Standard for Business Process Modeling* (? , ?)

Al interior de una organización es importante documentar y especificar los diferentes procesos que se deben llevar a cabo. A menudo, se suelen utilizar diagramas de flujo o incluso descripciones textuales. Desafortunadamente, estas técnicas se quedan cortas a la hora de describir procesos mas complejos, y mas aún cuando cada organización define su propia notación, dificultando el entendimiento de los diferentes modelos que se realizan al interior de la organización. Es por esto que se hace necesario crear una notación estándar y específica para describir este tipo de procesos.

BPMN, Business Process Modeling Notation, es precisamente el estándar que se viene adoptando a nivel masivo para la creación y descripción de los diferentes procesos que hacen parte del funcionamiento de las diferentes organizaciones.

Con el estándar BPMN, se tienen en cuenta diferentes elementos básicos que sirven como herramientas para crear y estructurar los diferentes modelos que se quieran hacer. Estos elementos solo describen una forma básica de uso, pues BPMN permite personalizar los elementos a utilizar, siempre y

cuando los cambios realizados no dificulten el proceso de entendimiento de los modelos.

4.3.1. Pertinencia con el proyecto

Se utilizará BPMN como ayuda para el modelamiento de los diferentes procesos de negocio que sean identificados en la fase de análisis. Esto facilitará el proceso de diseño e implementación de los diferentes componentes necesarios para dar solución a los diferentes requerimientos del negocio.

4.4. Service-Oriented Architecture (SOA)

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

4.4.1. 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.

4.4.2. 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 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.

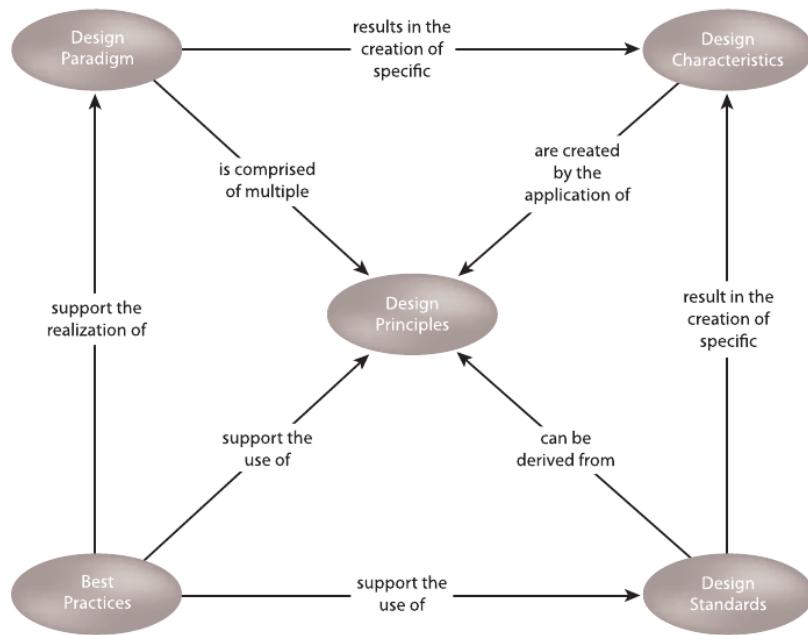


Figura 4: Acercamiento a cómo se desarrollan los principios de diseño con los demás conceptos nombrados.

Fuente: (?, ?)

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.
- 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

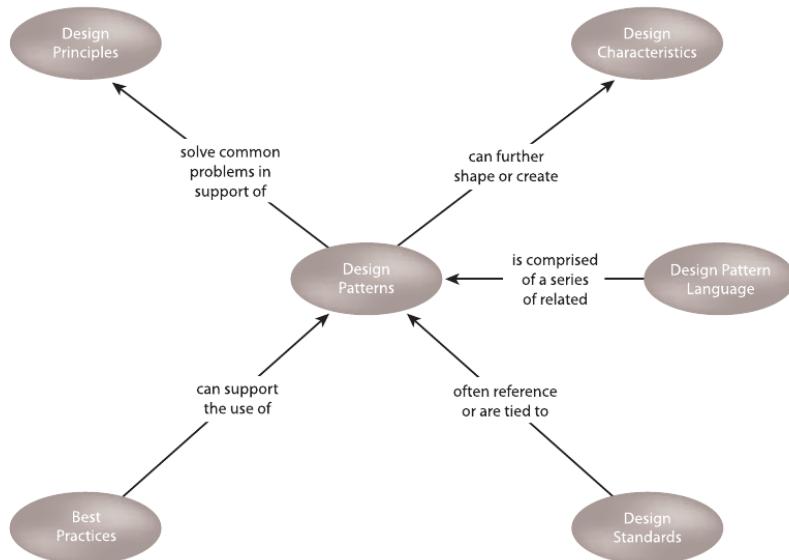


Figura 5: Como extiende o soporta un patrón de diseño el diseño lógico de la solución de software.

Fuente: (?, ?)

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 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

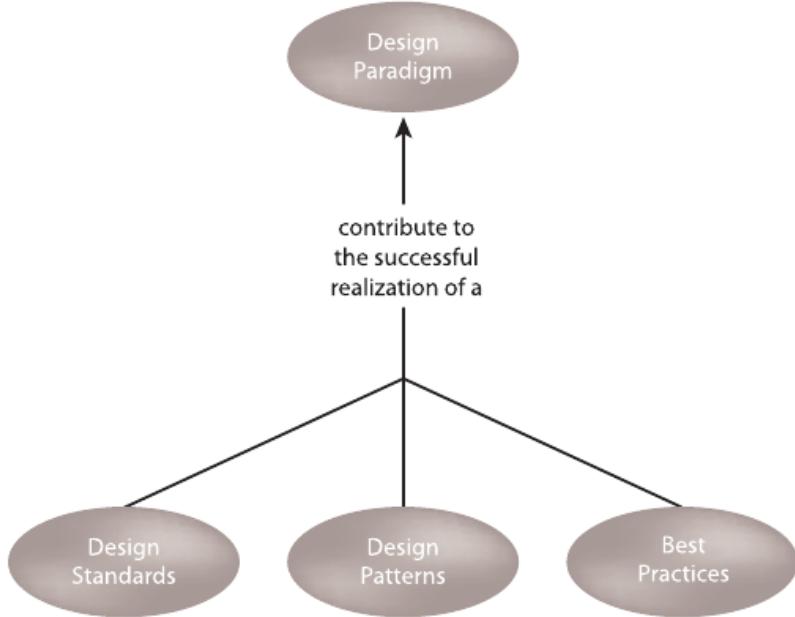


Figura 6: Componentes que hacen que el diseño lógico de la solución sea acorde al paradigma escogido.

Fuente: (?, ?)

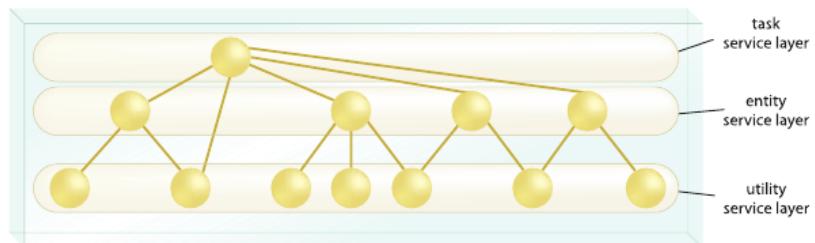


Figura 7: diferenciación entre tipos de servicio da lugar a la estructura en capas

Fuente: (?, ?)

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

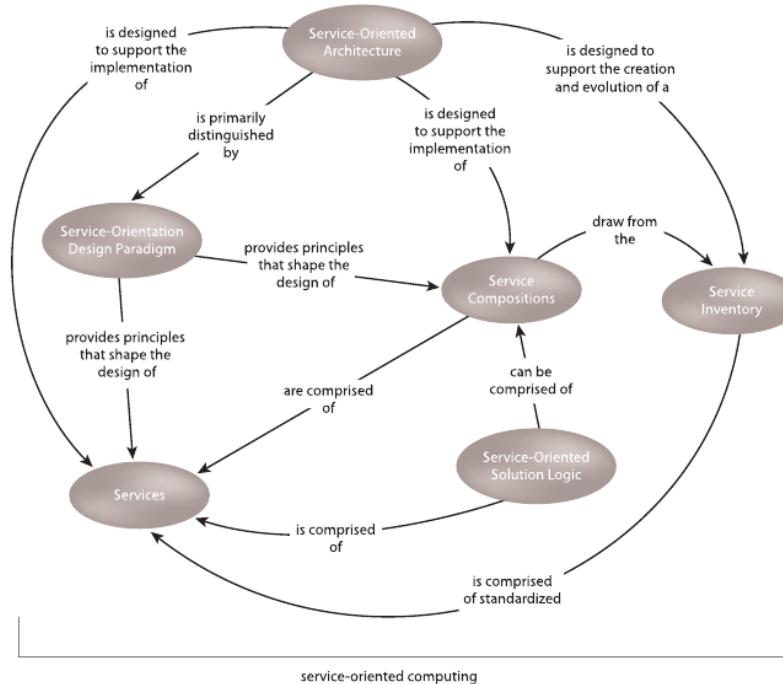


Figura 8: Interacción de los conceptos clave en la computación orientada a servicios

Fuente: (?, ?)

4.4.3. 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. Ademas,
- Es posible consumir servicios creados por terceros, limitando los servicios que deben ser creados a los que sean estrictamente de negocio.

4.5. 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” (?, ?). Scrum se caracteriza por ser ágil, ligero, fácil de entender y difícil de llegar a dominar.

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” (?, ?).

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 5

Marco teórico

5.1. Redes Sociales

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

5.1.1. SNA: Social Network Analysis

La administración de una red social fuera de línea fue estudiada desde inicios del siglo XX (? , ?) 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. (? , ?)

5.1.2. Análisis egocéntrico

Los estudios basados en SNA pueden ser de tipo egocéntrico o sociocéntrico (? , ?). 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 (? , ?, 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.

5.1.3. Grado de centralidad

En todas las redes, sean virtuales o no, existen personas que son más “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.

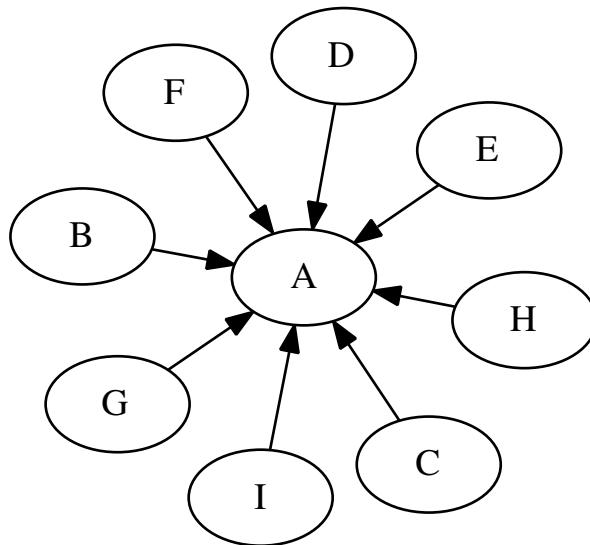


Figura 9: Red de estrella.

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.

5.1.4. 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*”.

5.1.5. 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 (?, ?) 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 qué usuario crear un lazo teniendo en cuenta su popularidad y qué frecuente los mismos lugares siempre.

5.1.6. Grado de intermediación

En las redes sociales, suelen formarse grupos más pequeños que comparten un interés común. Por ejemplo, es más probable que dos personas que comparten el gusto por los videojuegos interactúen entre sí 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 más 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 más 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 más 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.

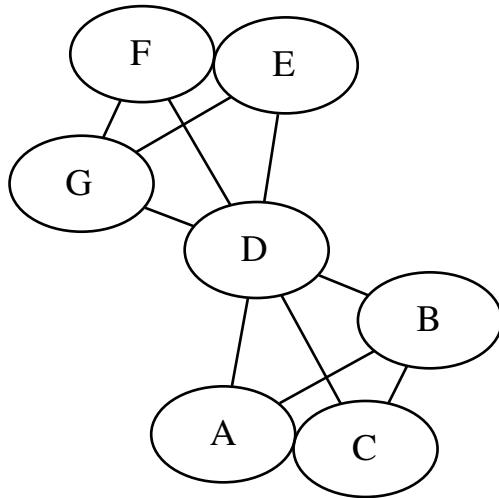


Figura 10: red corbatín.

Fuente: Autores

5.1.7. 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

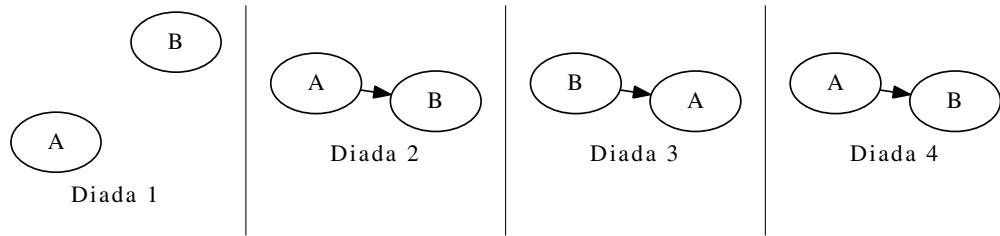


Figura 11: Tipos de diadas asimétricas.

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.

5.1.8. Tríadas

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

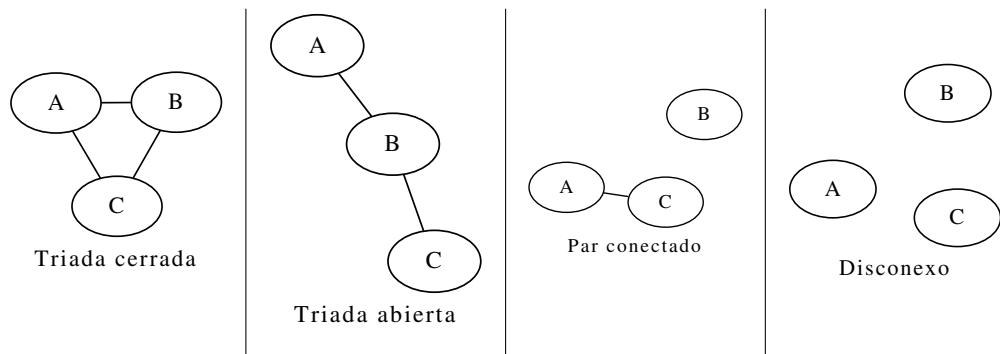


Figura 12: Tipos de triadas simétricas.

Fuente: Autores

Por otra parte, existen 16 tipos de triadas 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 diádas. 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.

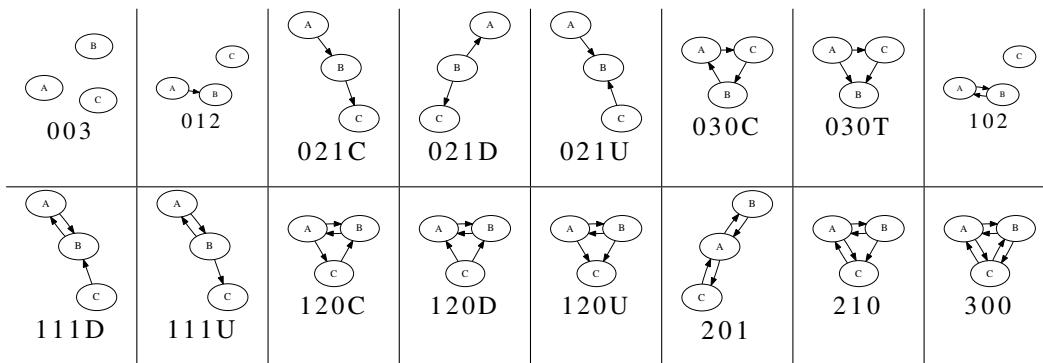


Figura 13: Tipos de triadas asimétricas.

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**.

5.1.9. Análisis Triádico

Este proceso, que también recibe el nombre de **Censo Triadico**, 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.

5.2. Business Process Modeling Notation (BPMN)

La información contenida en la actual sección es tomada del libro *BPMN 2.0 Introduction to the Standard for Business Process Modeling* (? , ?)

A continuación, se enuncian algunos conceptos básicos de BPMN.

5.2.1. Enlaces

Los enlaces sirven para unir o bifurcar el flujo de secuencia de un modelo. Son utilizadas cuando es necesario tomar algún tipo de decisión que lleve a tomar uno o varios caminos alternos. Existen varios tipos de enlaces, como lo son los enlaces exclusivos (XOR), paralelos (AND), inclusivos (OR) y complejos. A continuación, se muestran ejemplos de aplicación de cada uno de estos enlaces.

En este caso (Figura 15), se realiza la actividad *Determinar distancia* y

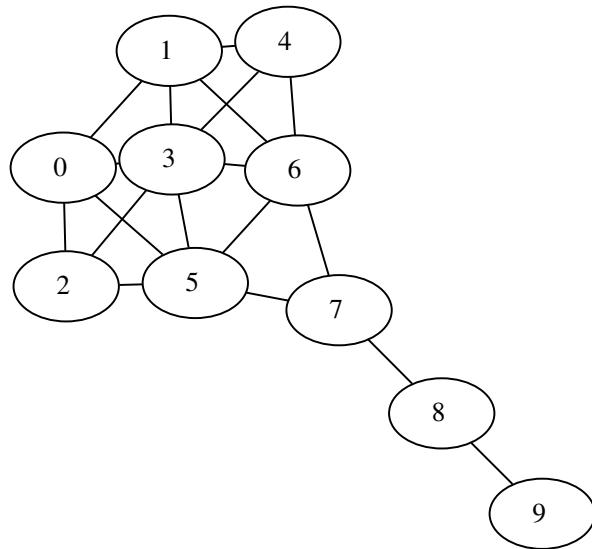


Figura 14: Red social de Krackhardt kite.

Fuente: Autores

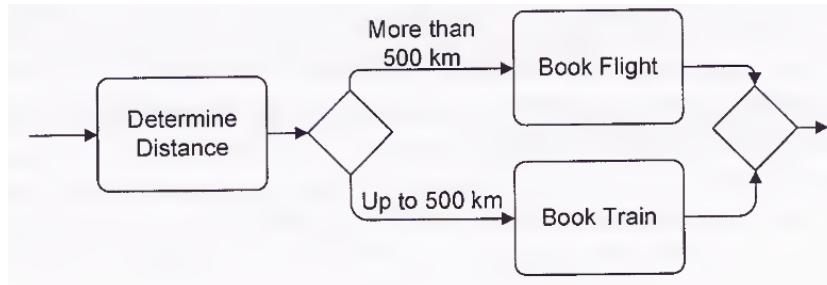


Figura 15: Ejemplo de uso del enlace exclusivo

Fuente: (?, ?)

se decide que tipo de medio de transporte se debe utilizar. Nótese que luego de realizar la reserva, se vuelve a unir el flujo de secuencia del modelo, ya que no se sabe en la práctica cual de las 2 alternativas será la seleccionada.

En la figura 16 se ve un ejemplo de uso de este enlace. Aquí, luego de que se redacta la oferta de trabajo, le procede a publicarla, tanto interna

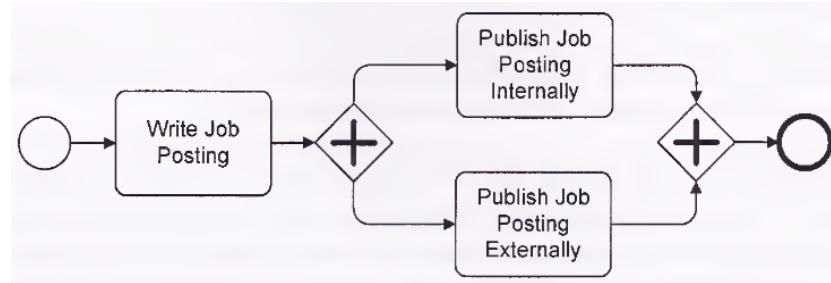


Figura 16: Ejemplo de uso del enlace paralelo

Fuente: (?, ?)

como externamente. En este caso, se utiliza el enlace paralelo para agilizar el proceso de publicación.

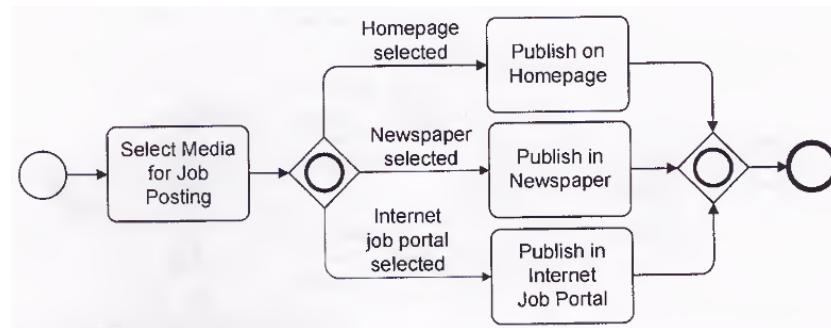


Figura 17: Ejemplo de uso del enlace inclusivo

Fuente: (?, ?)

En la figura 17 se ve un ejemplo de uso en donde a partir de la actividad “Seleccionar medio para publicar oferta de trabajo” se pueden seleccionar una o varias opciones. Cualquier combinación de opciones, que al menos contenga una opción, es válida.

En el ejemplo mostrado en la figura 18, se requiere la referencia de 2 empleadores previos y de la universidad. En realidad, solo son necesarias dos referencias, pero para estar seguros se piden tres, por lo que tan pronto como llegan las primeras 2 referencias, la tercera puede ser ignorada sin mayor

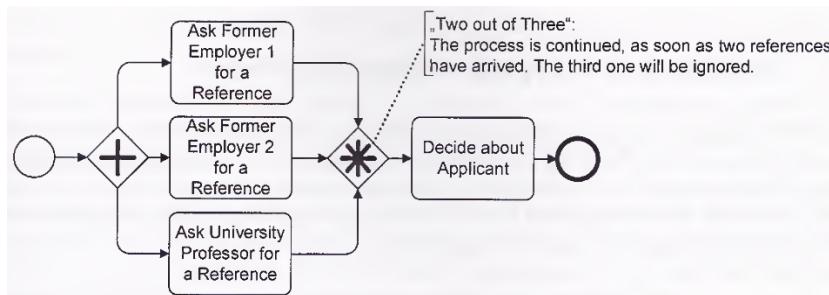


Figura 18: Ejemplo de uso del enlace complejo

Fuente: (?, ?)

problema.

5.2.2. Colaboración

A menudo, en un proceso intervienen diferentes partes interesadas (*Stakeholders*) y es necesario ver el proceso de manera global, de manera que el paso de mensajes entre las partes implicadas sea mas claro. A este tipo de diagramas se les llama **diagrama de colaboración**

La figura 19 muestra como es la interacción entre un aspirante y una empresa en el proceso de acceder a una oferta de empleo. Puede verse como, entre las actividades que ejecuta cada una de las partes, existe un paso de mensaje que une ambos procesos. Esta unión se representa por una flecha con linea punteada, donde un extremo tiene un circulo y el otro una flecha vacía que indica la dirección del mensaje.

Por ejemplo, la actividad “Recibir solicitud” recibe un mensaje de la actividad “Redactar solicitud de empleo”, por lo cual esta actividad (recibir solicitud) no puede iniciar si el aspirante no envía su solicitud. Esto significa que los mensajes deben ser respetados y una actividad no puede realizarse si le falta algún mensaje de entrada.

Sin embargo, en estos casos solo se conoce el proceso que sigue la empresa, por lo que es común representar a las partes externas como una caja negra (figura 20).

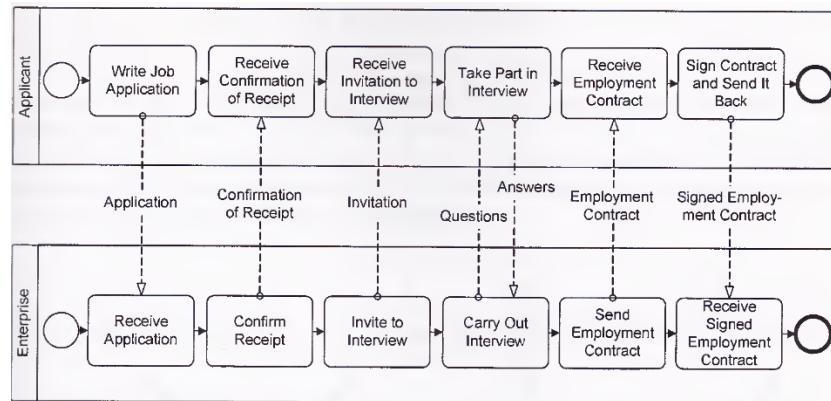


Figura 19: Ejemplo de diagrama de colaboración

Fuente: (?, ?)

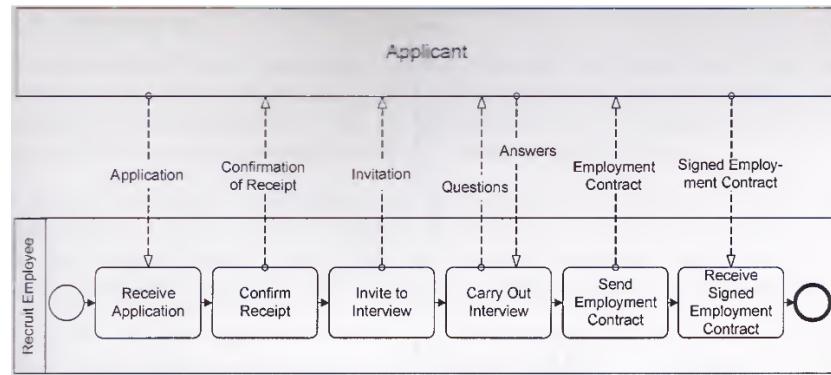


Figura 20: Ejemplo de diagrama de colaboración con caja negra

Fuente: (?, ?)

5.3. Service-Oriented Architecture (SOA)

5.3.1. 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 21 se muestra el proceso de análisis y diseño orientado a servicios.

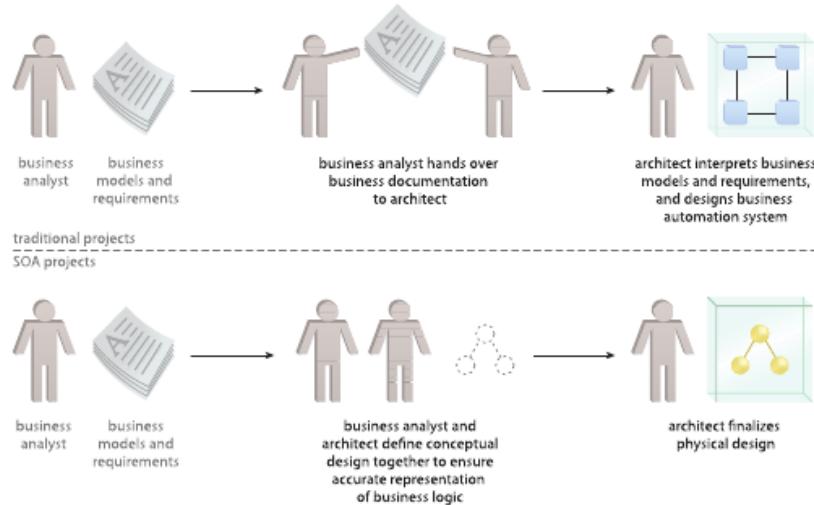


Figura 21: proceso de análisis y diseño orientado a servicios

Fuente: (?, ?)

5.3.2. 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 comunicarse. 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.

5.3.3. Principios de diseño SOA

Según (? , ?), 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, prescindan 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.

5.4. Scrum

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

5.4.1. Equipo Scrum (Scrum Team)

5.4.1.1. 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.

5.4.1.2. 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.

5.4.1.3. 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 (? , ?).

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.

(?, ?)

Servicios que ofrece al Developement 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.

(?, ?)

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.

(?, ?)

5.4.2. Eventos

5.4.2.1. 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.

5.4.2.2. 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?

5.4.2.3. 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.

5.4.2.4. 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 descuten 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.

5.4.2.5. 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.

5.4.3. Artefactos

5.4.3.1. 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” (? , ?). Es importante y necesario que el objetivo sea claro, coherente y sea entendido por todos los integrantes del equipo de scrum.

5.4.3.2. 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.

5.4.3.3. Sprint Backlog (Lista de Pendientes del Sprint)

Esta lista esta compuesta por los diferentes items seleccionados del product 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 (? , ?).

5.5. Requerimientos no funcionales

5.5.1. Mantenibilidad

En (? , ?), 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 Indice 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 (Mantenibility conformance)**: Éste se refiere al análisis del cumplimiento de estàndares 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” (? , ?), para cumplir su uso.
- **Duplicación:** Se refiere al “código clonado” (? , ?), 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:

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

Figura 22: 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: (? , ?)

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 (? , ?). 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:

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

Fuente: (? , ?)

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.

- **Duplicación:** Se utiliza una medida que, aunque básica, debido a los estandares definidos para la realización de este proyecto, se hace más precisa. La técnica, descrita en (? , ?), 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

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

Figura 24: correspondiente al nivel máximo relativo de LOC que podrían ser riesgosas al momento de mantener el software

Fuente: (?, ?)

software, clasificando el resultado en una de las categorías mostradas en la figura ??.

- **Volumen por unidad:** FALTANTE

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

En (?, ?), basados en las definiciones de los documentos WSDL, los autores crean medidas de complejidad basados en la complejidad 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 arbol 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

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

Figura 25: clasificación de duplicación de código

Fuente: (?, ?)

haciendo una sumatoria de las complejidades de los tipos de datos utilizados en los mensajes, es decir:

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

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 entranda. 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:

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

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.

5.5.2. Reusabilidad

En (? , ?), 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 (? , ?), 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 (? , ?), 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 (? , ?).

5.5.2.1. Medidas de reusabilidad

En (? , ?), 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.

5.5.2.2. 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.

5.5.2.3. 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 lógica duplicada de facturación y el servicio consumidor. Esto genera un costo a largo plazo debido al re-desarrollo de capacidades ya suplidias 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.

5.5.2.4. Granularidad y reusabilidad

En cuanto a granularidad, en (? , ?), 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.

5.5.3. QiU: Quality in Use

En (? , ?), 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.

5.5.3.1. Usabilidad

En (? , ?), 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 (? , ?), 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.

5.5.3.2. User acceptance (Aceptación de usuario)

Se refiere, en (? , ?), a la acogida de un producto software por parte del cliente cuando éste cumple características específicas que *atrapan* a este. Di-

chas 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.

5.5.3.3. Experiencia de usuario (User eXperience - UX)

En (?, ?) 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 inglés: 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 (?, ?) (UX por sus siglas en inglés: User eXperience) en los SNS, se encontraron 8 categorías que son críticas a la hora de diseñar una SNS y son:

1. Self-expresión: 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. (?, ?)

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.

5.5.3.4. Conceptos para medir QiU

Para medir las características de QiU en el software desarrollado, se utilizaron los conceptos retratados en (?, ?), 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.

5.5.4. Seguridad

En (? , ?), 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 (? , ?), 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.

*** PENDIENTE ENcriptacion EN LOS PRINCIPIOS

5.6. Archimate 2.0

Según (? , ?), 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.

5.6.1. Capas de archimate

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

5.6.1.1. Capa de negocio

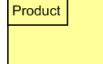
Esta capa envuelve todos los conceptos relacionados con la organización sobre la cual se aplicará el software a desarrollar, esto es, los roles, los servicios ofrecidos, los procesos, los productos y demás conceptos aplicados sobre su

estructura y dinámica. Los artefactos de esta capa utilizados en el proyecto se enuncian en el cuadro 1.

Fuente: (?, ?)

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	
<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>	Agrupa comportamientos que se ejecutan como una serie de pasos	
<i>Función de negocio (Business function)</i>	Agrupa 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	

Artefacto	Descripción	Notación
<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)	

5.6.1.2. 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.

5.6.1.3. 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.

5.6.2. 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

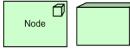
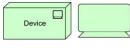
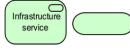
Cuadro 2: Artefactos de la capa de aplicación

Fuente: (? , ?)

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>	Agrupa comportamientos que pueden ser automatizados por un componente de aplicación	
<i>Interacción de aplicación</i> <i>(Application interaction)</i>	Agrupa 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	

Cuadro 3: Artefactos de la capa de tecnología

Fuente: (?, ?)

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	

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 (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: (? , ?)

Cuadro 5: Relaciones dinámicas

Fuente: (?, ?)		
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	——►

Cuadro 6: Otras relaciones

Fuente: (?, ?)		
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	——►

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.

Cuadro 7: Punto de vista introductorio

Fuente: (? , ?)	
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	<p>The diagram illustrates the Archimate metamodel structure. It consists of five layers connected vertically by arrows:</p> <ul style="list-style-type: none"> Business Layer: Contains a rounded rectangle labeled "Business service". Process Layer: Contains a rounded rectangle labeled "Business process/function". An arrow points from an oval labeled "Event" to this layer. Application Layer: Contains a rounded rectangle labeled "Application service". Component Layer: Contains a rectangle labeled "Application component" and a rectangle labeled "Data object". Infrastructure Layer: Contains a rectangle labeled "Device" and a cloud-like shape labeled "Network". <p>Relationships are shown between adjacent layers and external entities:</p> <ul style="list-style-type: none"> "Business service" is connected to a stick figure icon labeled "Business actor/role". "Business process/function" is connected to a rectangle labeled "Business object". "Application component" is connected to a rectangle labeled "Data object". "Device" is connected to a cloud-like shape labeled "Network".

5.6.3. 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 8: Punto de vista en capas

Fuente: (?, ?)	
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

Cuadro 9: Punto de vista de función

Fuente: (?, ?)	
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	<pre> graph LR A[Business function] --> B[Business role] B --> C[Business actor] C -. self-loop .-> C </pre>

Cuadro 10: Punto de vista de proceso

Fuente: (? , ?)

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	<p>The diagram illustrates the metamodel for business processes. At the center is a 'Business process / function' node. It is connected to a 'Business service' node at the top, a 'Business interaction' node at the bottom, and a 'Business event' node to its left. To the right of the central node are 'Business role' and 'Business actor' nodes, which are connected to each other. Below the central node is a 'Business collaboration' node, which is connected to a 'Location' node. On the far left, a 'Representation' node points to a 'Business object' node. A dashed line labeled 'Application service' connects the 'Business interaction' node to the 'Business object' node.</p>

5.7. Estado del arte

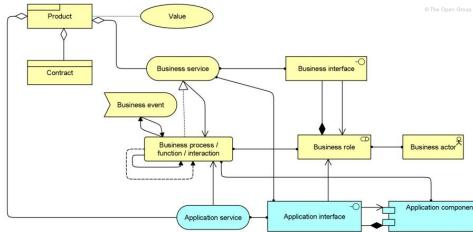
Se hizo una búsqueda de redes sociales basadas en deporte que existen actualmente en la red. Una vez encontradas, se eligieron exactamente 16 SNS deportivas que ofrecían, en conjunto, las funcionalidades que se observaban en las demás redes sociales que no fueron escogidas (Cuadros 14 a 18). Luego de 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.

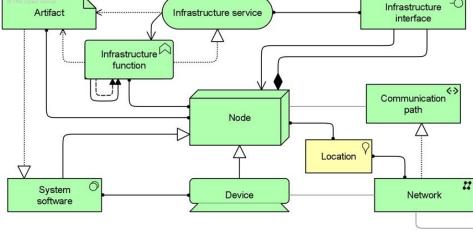
Cuadro 11: Punto de vista de uso de aplicación

Fuente: (?, ?)	
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 diagram illustrates the metamodel for the Application Usage Viewpoint. It is organized into two main vertical columns: Business (top) and Application (bottom).</p> <ul style="list-style-type: none"> Business Layer: Contains boxes for Business event (yellow rounded rectangle), Business process / function / interaction (yellow rectangle), Business object (yellow rectangle), Data object (cyan rectangle), and Business role (yellow rectangle). Application Layer: Contains boxes for Application service (cyan rounded rectangle), Application interface (cyan rectangle), Application component (cyan rectangle), and Application collaboration (cyan rounded rectangle). Relationships: <ul style="list-style-type: none"> Business event connects to Business process / function / interaction. Business process / function / interaction connects to Business object, Business role, Application service, and Application interface. Business object connects to Data object. Data object connects to Application service. Application service connects to Application interface, Application component, and Application collaboration. Application interface connects to Application component. Application component connects to Application collaboration. Business role connects to Application component. Application collaboration has a self-loop arrow. <p>© The Open Group</p>

Cuadro 12: Punto de vista de producto

Fuente: (? , ?)	
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	 <p>The diagram illustrates the Product Viewpoint metamodel. It is divided into two main horizontal layers. The top layer, labeled 'Business', contains nodes for Product, Value, Contract, Business service, Business event, Business process / function interaction, Business interface, Business role, and Business actor. The bottom layer, labeled 'Application', contains nodes for Application service, Application interface, and Application component. Relationships are shown as arrows connecting nodes across these layers, such as Business service interacting with Business process / function interaction, and Application interface interfacing with Application component.</p>

Cuadro 13: Punto de vista de producto

Fuente: (? , ?)	
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	 <p>The diagram illustrates the Infrastructure Viewpoint metamodel. It features a central 'Node' node connected to various other components: 'Artifact', 'Infrastructure service', 'Infrastructure interface', 'Communication path', 'Location', 'Network', 'Device', 'System software', and 'Infrastructure function'. Arrows indicate interactions between these components, such as 'Artifact' pointing to 'Infrastructure service', and 'Infrastructure function' pointing to 'Node'.</p>

Cuadro 14: Comparacion de redes, parte 1

Fuente: Autores.

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	-Trainer 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				

Cuadro 15: Comparacion de redes, parte 2

Fuente: Autores.

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			

Cuadro 16: Comparacion de redes, parte 3

Fuente: Autores.

Fun\Red social	Bkool	Deportmeet	Sportsnak
Gestión de foros			<ul style="list-style-type: none"> - Foros con profesionales (managers, coaches, teams) - Ofrece posibilidad al usuario de ser moderador de foros
Gestión de encuentros deportivos	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de eventos deportivos (solo o con amigos) - Gestión de “retos” 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión de eventos deportivos 	<ul style="list-style-type: none"> - Manejo de eventos deportivos
Gestión de grupos	Si		
Manejo de torneos			
Difusión info. Deportiva	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión de información de ligas 	<ul style="list-style-type: none"> - Artículos de profesionales 	<ul style="list-style-type: none"> -Asociación con blogs deportivos - Manejo de “live scores”
Serv. self-expression	<ul style="list-style-type: none"> -Subida de texto plano -Difusión de multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> -Difusión de multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> - Manejo contenido plano y multimedia - Uso de mensajería instantánea
Sistema estadístico	<ul style="list-style-type: none"> - Estadísticas de deportista 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestión del nivel del deportista -Manejo de perfiles de usuario 	
Gestión de transversales		<ul style="list-style-type: none"> -Foros de nutrición 	
Servicios deportivos		<ul style="list-style-type: none"> - Venta de artículos deportivos 	<ul style="list-style-type: none"> - Módulos para negociantes en temas de deporte - Manejo de ofertas en ofrecimiento de instalaciones deportivas - Herramientas para hacer “boost” a negociantes (bussiness member)
Soporte multi-deporte	Deportes de ruta	Si	Si
Gestión de tipos de usu.			<ul style="list-style-type: none"> -Public member -Club member -Bussiness member
Gestión de sponsors			<ul style="list-style-type: none"> - Manejo de “sponsorship”
Gestión del conocimiento			
Gestión de geolocaliza.	<ul style="list-style-type: none"> - Posibilidad de grabar trazados (deportes de ruta) 	<ul style="list-style-type: none"> - Localización de eventos 	<ul style="list-style-type: none"> - Geolocalización de actividad deportiva cercana a un punto
Soporte móvil	<ul style="list-style-type: none"> -Android -IOS 		
Conexión con otros SNS	<ul style="list-style-type: none"> -Facebook -twitter 		

Cuadro 17: Comparacion de redes, parte 4

Fuente: Autores.

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			

Cuadro 18: Comparacion de redes, parte 5

Fuente: Autores.

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 auto-regularse - 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 geolocalizada.		- Gestión de trazados logrados - Gestión de trazados	
Soporte móvil		-Android	
Conexión con otros SNS			

Capítulo 6

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* (? , ?).

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 7

Alcances y limitaciones

7.1. Alcances y limitaciones

7.1.1. Alcances

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 un entorno de desarrollo que brinda Android a los desarrolladores en conjunto con los diferentes dispositivos disponibles para el desarrollo del proyecto.

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 de que utilizan el componente de geolocalización serán:

- 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)

Otras funcionalidad que se hace interesante (y que será implementada) a la hora de revisar los hallazgos en otras redes sociales, son los reportes estadísticos sobre densidad de población ubicada en cierto espacio deportivo en cada hora del día.

Una última funcionalidad que, para un “usuario deportista” de la red social deportiva, sería muy atractiva es aquella que maneje contenidos de salud y una base de conocimiento de los deportes a implementar sobre la base de datos.

En cuanto a los deportes, se ha decidido realizar (en la etapa de análisis), encuestas a deportistas para averiguar 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.

7.1.2. 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 10), 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.
- **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 8

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 planea una reunión con el Scrum Master al inicio de cada iteración. En esta reunión se discutirá el desempeño del Sprint anterior, los servicios/funcionalidades que hagan falta para completar el prototipo, y que servicios deben ser realizados como parte de la actual iteración.
 - ¿Qué puede hacerse en este sprint?
Con base a los servicios y casos de uso de negocio que han sido encontrado, se determina que puede ser desarrollado por el development team en la próxima iteración del prototipo.

- ¿Como se llevará a cabo este trabajo?
Se dividen los servicios propuestos como parte del Sprint entre los desarrolladores y se comparten 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 dividen en tareas aún mas pequeñas que, de cumplirse satisfactoriamente, sirven como ruta para cumplir con el Sprint Goal. Se responden 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 realiza al final de cada Sprint. La idea de esta actividad es mostrar que se hizo en el sprint con respecto a las tareas propuestas desde el inicio del mismo. Se determina si se alcanzó el Sprint goal y se discute que servicios/tareas proponer para el siguiente sprint. Las actividades básicas son:
 - Se socializa la experiencia en el sprint, que problemas ocurrieron y cómo se solucionaron.
 - Se exponen los diferentes elementos que fueron construidos y se resuelven preguntas acerca de los mismos.
 - Se propone que puede hacerse en el siguiente Sprint basados en la experiencia del actual.
 - Se revisa como el cambio en el entorno puede cambiar las prioridades en el trabajo del equipo.
- Sprint Retrospective
 - Se toman las experiencias del actual sprint para formular sugerencias que ayuden a mejorar los sprint futuros

A continuación, se presenta un product backlog inicial y tentativo para iniciar el 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 diagrama de clases	5	Estructuración completa de los servicios a ser implementados y concordancia con requerimientos no funcionales
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 %

Capítulo 9

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

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

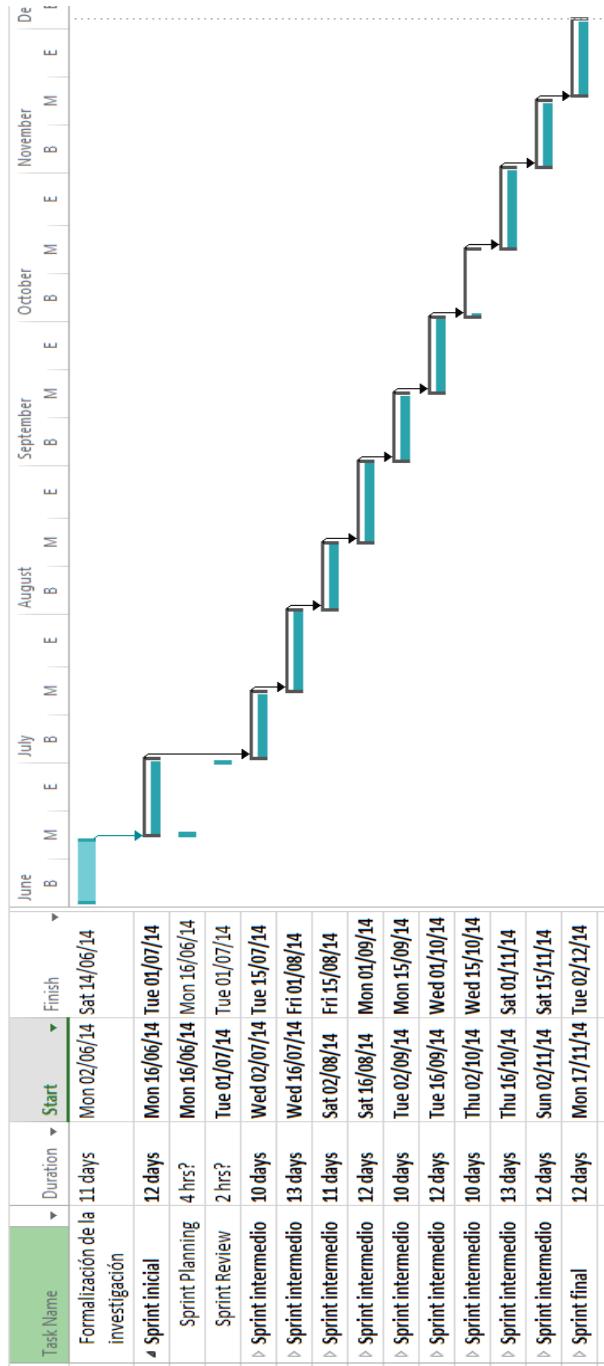


Figura 26: Distribución de las diferentes actividades a realizar

Capítulo 10

Costos

10.1. 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.

10.2. 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.

10.3. 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.

10.4. 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 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
Tablet	QBEX S7916E, procesador 1.0GHz 1 núcleo, 512MB memoria interna, 16GB sd-card, 512MB RAM	1	\$55.000/mes	\$330.000
Tablet	Imitación Galaxy Tab GT-P1000, procesador 1.0GHz, 512MB memoria interna, 2GB sd card, 512MB de memoria RAM	1	\$55.000/mes	\$330.000
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

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 Developement Tools (ADT)	Plugin para el IDE Eclipse que brinda un entorno de desarrollo para construir aplicaciones Android
Archi	Herramienta libre y gratuita para crear modelos en el estándar Archimate

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

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

(?, ?)

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

Cuadro 24: Recursos misceláneos

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

10.5. Costos totales

Cuadro 25: Costos totales

Concepto	Financiación	Valor
Hardware	Propia	\$3'120.000
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	\$66'077.280

Capítulo 11

Métodos utilizados

11.1. Encuesta inicial

11.1.1. 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?

11.1.2. 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).

11.1.3. 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.

11.1.4. 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. Los resultados de las encuestas se presentan en el anexo ??

11.1.5. Análisis de resultados

La encuesta se practicó a 155 personas, a través de internet, y valiéndonos de grupos y sitios web que frecuentan los jóvenes de Bogotá, en su mayoría estudiantes universitarios.

- 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.

11.1.6. 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. ¿Cuál 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
- Voleyball
- 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
- Televisión (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

Capítulo 12

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 el siguiente capítulo se consignan los requerimientos funcionales y no funcionales identificados.

12.1. 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.

12.1.1. Requerimientos funcionales

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

En la tabla 26 se puede ver la compilación de requerimientos funcionales identificados por los autores.

Cuadro 26: Requerimientos funcionales

Código	Funcionalidad	Descripción	Criticidad	Nota
F01	Gestión de usuarios			
F01-01	Creación de un usuario	Crea un usuario en el sistema. Ver (sección actores). El usuario debe ser creado con la información requerida por su(s) rol(es)	Alta	
F01-02	Actualización de un usuario	Actualización de los datos registrados de un usuario. Ver (sección actores)	Alta	
F01-03	Dar de baja un usuario	Inactivar el usuario sin borrar su información	Baja	
F01-04	Creación de un rol	Crear un rol. Los roles predeterminados serán: Jugador, equipo, organización, entrenador y administrador. Cada función definida para ellos se encuentra en los módulos de gestión definidos en esta especificación. El rol se debe poder asignar a un usuario registrado	Alta	Acción realizada sólo por el administrador del sistema. La creación de usuarios con rol de equipo u organización están detallados en otros módulos
F01-05	Actualización de un rol	Actualiza las funciones que pueden ser realizadas por un usuario en el sistema. Además, actualiza las características con las que debe ser inscrito un nuevo usuario con el rol	Media	Acción realizada sólo por el administrador del sistema
F01-06	Dar de baja un rol	Inactivar un rol sin borrar su información	Baja	Acción realizada sólo por el administrador del sistema

Código	Funcionalidad	Descripción	Criticidad	Nota
F01-07	Asignación de roles a un usuario	Un usuario debe abonarse al menos a un rol y puede tener muchos roles dentro del sistema. Ver (sección actores) para saber que roles son excluyentes	Baja	Acción realizada sólo por el administrador del sistema
F02	Gestión de deportes			
F02-01	Ingresar nuevo deporte	Crea un nuevo deporte en el sistema. Ver sección (Especificación de entidades por módulo de Gestión)	Alta	Solo puede ser realizado por un usuario administrador. El módulo de gestión del conocimiento definirá algunas de las características de los deportes. Por ejemplo, las reglas aceptadas a la fecha
F02-02	Actualizar características de un deporte	Actualiza la información de un deporte. Ver sección (Especificación de entidades por módulo de Gestión)	Alta	Dependiendo de la característica, un rol podrá o no actualizarla
F02-03	Dar de baja un deporte	Inactivar un deporte sin borrar su información	Baja	
F03	Gestión de equipos			
F03-01	Crear un equipo	Crear un equipo deportivo en la red social	Alta	Acción que puede ser realizada sólo por un usuario ya registrado. Un equipo no puede crear a otro equipo

Código	Funcionalidad	Descripción	Criticidad	Nota
F03-02	Actualizar información de equipo	Actualizar la información de un equipo	Alta	
F03-03	Agregar integrante de equipo	Agregar un jugador a un equipo	Alta	
F03-04	Actualizar información integrante de equipo	Actualizar la información de un jugador relacionada con el equipo. Ejemplo: Posición de juego	Media	
F03-05	Dar de baja a integrante de equipo	Inactivar un integrante del equipo	Baja	
F04	Gestión de torneos			
F04-01	Crear torneo	Crea un torneo en la red social	Alta	Esta acción puede ser realizada por cualquier rol de la red social
F04-02	Actualizar torneo	Actualiza la información de un torneo	Alta	Se incluye la actualización de todos los conceptos relacionados con él. Ver (especificación de entidades por módulo de gestión)*!*!*!*
F04-03	Agregar equipo/jugador a torneo	Agrega un equipo/jugador al torneo. Esta función obliga a que se actualicen los formatos del torneo	Alta	

Código	Funcionalidad	Descripción	Criticidad	Nota
F04-04	Retirar equipo/jugador de torneo	Elimina un equipo/jugador del torneo. Si el torneo está en curso, el equipo sólo es deshabilitado y no puede seguir jugando en el torneo pero se mantiene su información de torneo	Alta	
F04-05	Gestionar calendario de encuentros	Gestiona el calendario de encuentros	Baja	Se puede generar un calendario de forma manual o automática
F04-06	Reportar resultado de encuentro	Por cada encuentro se debe mostrar el resultado y las estadísticas (si las hay)	Media	
F04-07	Gestionar formatos de torneo	Gestionar los formatos de torneo. La creación de grupos o llaves debe poder ser hecha a voluntad por el usuario que administra el torneo	Alta	
F04-08	Gestionar alarmas de torneo	Programa notificaciones a los stakeholders del evento cuando un evento esté próximo a empezar	Baja	
F05	Gestión de eventos deportivos			
F05-01	Creación de eventos deportivos	Crea un evento deportivo	Alta	Ver (especificación de entidades por módulo de gestión) *!*!*!*!*!*!
F05-02	Cancelación de eventos deportivos	Se cancela un evento deportivo sin borrar los datos de éste. Los usuarios que se habían unido al evento deben ser notificados	Alta	

Código	Funcionalidad	Descripción	Criticidad	Nota
F05-03	Clasificación de eventos deportivos	Se debe poder dar una clasificación a un evento. Por ejemplo, un evento puede ser un torneo, una práctica deportiva o una clínica deportiva	Alta	Ver (especificación de entidades por módulo de gestión) *!*!*!*!*!*
F05-04	Adición de un usuario a un evento deportivo	Un usuario debe poder unirse a un evento deportivo por concepto de participación deportiva, de prestación de servicios o de espectador	Media	Un usuario puede pedir ser participante o puede ser invitado por los organizadores
F05-05	Gestionar alarma de evento deportivo	Programa notificaciones a los stakeholders del evento cuando un evento esté próximo a empezar	Media	
F05-06	Retiro de un usuario de un evento deportivo	Se retira un usuario del evento deportivo	Baja	
F06	Gestión de sponsors			
F06-01	Patrocinar un usuario o un evento deportivo	Un patrocinador debe poder marcarse como patrocinador de un usuario o evento deportivo	Alta	
F06-02	Peticiones de sponsorship hacia otros usuarios o eventos deportivos	Un usuario con rol de patrocinador debe poder hacer petición de intención de patrocinio hacia otros usuarios o eventos deportivos	Alta	

Código	Funcionalidad	Descripción	Criticidad	Nota
F06-03	Dejar de patrocinar un usuario o eventos deportivos	Un patrocinador debe poder terminar la intención de patrocinio de usuarios o eventos deportivos. Esta acción debe ser informada a los organizadores del evento o usuarios	Alta	Los creadores de la red social no se harán responsables de violación de contratos u otra acción legal que se desencadene de esta función
F06-04	Manejo de un historial de patrocinios	Un patrocinador debe poder manejar un historial de los eventos o usuarios que ha patrocinado	Baja	Los creadores de la red social no se harán responsables de violación de contratos u otra acción legal que se desencadene de esta función
F06-05	Seguir actividad de un usuario o evento deportivo (anónima o directa)	Un patrocinador debe poder hacer una labor de "espionaje" a un usuario o a un evento deportivo, siendo o no informado dicho usuario o evento. Este "espionaje" debe ser aceptado por el usuario o el administrador del evento deportivo	Baja	

Código	Funcionalidad	Descripción	Criticidad	Nota
F06-06	Manejo de patrocinios físicos (materiales), monetarios o de servicio	El patrocinador debe poder marcar cual es el material que prestará al evento deportivo o al usuario. Los efectos legales son responsabilidad de los usuarios y los creadores de la red social no se responsabilizarán por incumplimientos u otras acciones juzgables legalmente	Baja	
F07	Gestión de organizaciones			
F07-01	Creación de organizaciones	Crear un usuario con rol de organización en la red social	Media	La creación de una organización solo puede ser hecha por un usuario ya registrado de la red social. Ver (especificación de entidades por módulo de gestión) !*!-*!*!*
F07-02	Actualización de organizaciones	Actualización de la información de las organizaciones, así como también todos los conceptos que deriven de ellas. Por ejemplo, el ofrecimiento de productos o servicios	Media	
F07-03	Dar de baja una organización	Inactivar una organización sin borrar su información	Media	

Código	Funcionalidad	Descripción	Criticidad	Nota
F07-04	Gestion de venta y compra de productos y servicios deportivos	Prestar servicios de venta de productos o de ofrecimiento de servicios y todo el manejo derivado de ellos: Manejo de información de los productos o servicios; Venta y pago; portafolio de servicios o catálogo de productos. Cumplir con la acción de compra referente a los servicios o productos deportivos	Media	Ver (especificación de entidades por módulo de gestión) !*!*!*!*
F08	Gestión self-expresion			
F08-01	Gestión de timelines	Gestión de publicaciones en timelines. Todos los usuarios podrán tener un timeline. Esta información será manejada bajo un "container" de información referente al usuario. Como usuario se entiende cualquier actor de la red social deportiva, así como cualquier evento deportivo realizado	Media	Ver (especificación de entidades por módulo de gestión) !*!*!*
F08-02	Gestión de multimedia (videos y fotos)	Gestión de multimedia subida a la red social por los usuarios. Esta información será manejada bajo un "container" de información referente al usuario	Media	

Código	Funcionalidad	Descripción	Criticidad	Nota
F08-03	Gestión de multimedia (videos y fotos)	Gestión de multimedia subida a la red social por los usuarios. Esta información será manejada bajo un "container" de información referente al usuario	Media	
F08-04	Gestión de mensajería instantánea	Gestión de mensajería instantánea entre usuarios de la red social	Baja	
F08-05	Gestión de interacción con otras SNS	Comunicación de actividad con otras redes sociales, así como también log-in realizado por medio de cuentas en otras SNS	Media	
F09	Gestión del conocimiento			
F09-01	Subida de información deportiva	Los usuarios podrán subir información deportiva transversal (por ejemplo, salud deportiva) o crear debates acerca de temas relacionados al específico de los deportes (por ejemplo, las reglas del juego o los implementos deportivos). Los usuarios también podrán subir información estática de los deportes (por ejemplo, las reglas en si mismas o la historia). Cada usuario podrá hacer comentarios de la información deportiva subida	Media	Ver (especificación de entidades por módulo de gestión)!*!*!*!*

Código	Funcionalidad	Descripción	Criticidad	Nota
F09-02	Gestión de temas	Se hará una división de la información deportiva y se gestionará un arbol temático derivado de dicha división. Dependiendo del rol que tenga el usuario de la red social, el podrá actualizar o no temas, darle un orden diferente al arbol, entre otras funciones)	Alta	Ver (especificación de entidades por módulo de gestión). Ver (especificación de funciones al detalle por módulo) !*!*!*!*!*
F09-03	Gestión de calificación de información deportiva	Se le podrá añadir a un rol la función de moderación de foros. Además, cada rol tendrá un peso en la calificación de la calidad de la información subida por otros usuarios a la red, así como también aquella con la que se alimente por defecto (en el caso de información estática de los deportes)	Media	Ver (especificación de entidades por módulo de gestión) !*!*!*!*!*
F10	Gestión de geolocalización			
F10-01	Geolocalizar usuarios	Se debe poder saber la ubicación de un usuario en cualquier momento (el usuario deberá poder habilitar o deshabilitar esta opción)	Media	
F10-02	Geolocalizar lugares de eventos deportivos	Se debe poder añadir geolocalización a los eventos deportivos	Alta	

Código	Funcionalidad	Descripción	Criticidad	Nota
F10-03	Gestión de proximidad entre los usuarios y otros usuarios, lugares de torneos y prácticas deportivas	El usuario debe poder saber cuando está cerca a eventos deportivos u otros usuarios en la red social. Ésta función depende de los privilegios que se hayan dado de compartir geolocalización (por parte de usuarios individuales)	Alta	
F11	Gestión de estadísticas			
F11-01	Concurrencia de personas a eventos deportivos	Se debe poder llevar una estadística de concurrencia de personas a los lugares que son utilizados para eventos deportivos. Por ejemplo, si el evento es una práctica deportiva, se debe poder registrar la concurrencia de personas a realizar dicha práctica en dicho lugar	Alta	
F11-02	Estadísticas de jugador	Se debe poder llevar una estadística respecto a las habilidades del jugador en un deporte determinado	Baja	
F11-03	Estadísticas de equipos	Se debe poder llevar una estadística respecto a las competencias deportivas que han tenido los equipos	Baja	
F11-04	Sistema de "rating" de ligas deportivas	Se debe poder calificar una liga deportiva respecto a la calidad de los equipos que están en ella	Baja	

Código	Funcionalidad	Descripción	Criticidad	Nota
F11-05	Sistema de "niveles de juego" adquiridos por jugadores y por equipos	A las estadísticas generadas a ligas, equipos y jugadores, se debe adicionar un nivel de juego	Baja	
F11-06	Sistema de "rating" para los servicios ofrecidos por organizaciones	Se debe poder calificar una organización dependiendo de la calidad de los servicios o productos ofrecidos por esta	Baja	
F11-07	Sistema de "rating" para los servicios ofrecidos por entrenadores	Se debe poder calificar un entrenador dependiendo de la calidad de los servicios de entrenamiento ofrecidos por este, es decir, cuando han logrado éxitosamente llevar a un jugador o un equipo a escalar niveles de juego	Baja	
F11-08	Clasificación estadística de "mejores entrenadores"	Se debe poder saber cuales son los mejores entrenadores dependiendo del rating de sus servicios	Baja	
F11-09	Visualización estadística de mejoras de jugador antes/después del trabajo con un entrenador	Debe ser posible ver comparativas estadísticas de jugadores en su mejora a cargo de un entrenador	Baja	
F12	Gestión de entrenadores			
F12-01	Convertirse en entrenador de un jugador o de un equipo	Un entrenador debe poder unirse a un equipo o entrenar un jugador	Alta	

Código	Funcionalidad	Descripción	Criticidad	Nota
F12-02	Dejar de ser entrenador de un jugador o de un equipo	Un entrenador debe poder desvincularse de un equipo o un jugador sin perder la información producida	Alta	
F12-03	Gestionar relación entrenador - jugador o equipo	El entrenador debe poder colocar "metas" a lograr a los jugadores o al equipo, así como también debe poder ver el avance sobre dichas metas	Media	
F12-04	Venta de servicios de entrenamiento	Venta de servicios de entrenamiento por parte de un entrenador	Media	
F13	Gestión de canales de difusión			
F13-01	Manejo de "live scores" en encuentros deportivos	Ver puntuaciones en vivo referentes a eventos deportivos que las soporten	Baja	
F13-02	Manejo de RSS de noticias deportivas	Manejar un canal de noticias deportivas	Baja	
F13-03	Manejo de RSS de información generada en foros	Manejar un canal de información de información generada en el módulo de gestión del conocimiento	Baja	
F13-04	Difusión de servicios deportivos ofrecidos por usuarios	Un usuario debe poder difundir sus servicios sobre un canal de difusión de servicios deportivos	Baja	
F13-05	Difusión de eventos deportivos	Un evento deportivo debe poder tener un canal de información de las actualizaciones dadas en su realización	Media	
F14	Gestión de grupo deportivos			

Código	Funcionalidad	Descripción	Criticidad	Nota
F14-01	Crear un grupo deportivo	Creación de un grupo deportivo que no puede comportarse como equipo	Alta	Referente a una agrupación de deportistas aficionados/profesional que practican deporte de manera informal
F14-02	Dar de baja un grupo deportivo	Da de baja un grupo deportivo	Baja	
F14-03	Actualizar información de grupo deportivo	Actualiza los datos básicos del grupo deportivo	Media	
F14-04	Añadir jugadores al grupo deportivo	Añade un jugador al grupo deportivo	Alta	
F14-05	Desvincular jugadores del grupo deportivo	Permite desvincular jugadores añadidos al grupo deportivo	Baja	

Fuente: Autores

12.1.2. 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, los cuales son descritos como los escenarios en los que se probará la calidad del software desarrollado.

12.1.2.1. QiU

En esta sección se exponen, de la tabla 27 a 34, escenarios de calidad correspondientes a las áreas de usabilidad y UX.

Cuadro 27: QiU - Escenario de calidad 1

Escenario de calidad	
Estímulo	El usuario requiere realizar todas las tareas que él necesite en el SNS
Fuente	Usuario final
Ambiente	Producción, pruebas
Elementos	Capa de presentación, capa de negocio
Respuesta	El usuario logra hacer las tareas que requiere
Medidas de respuesta	El usuario logra hacer el 80 % de las tareas que requiere en el SNS deportivo (medida hechas sobre las funcionalidades que este ofrece)

Fuente: Autores

Cuadro 28: QiU - Escenario de calidad 2

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere que las funcionalidades sean ejecutadas eficientemente, es decir, en un tiempo corto
Fuente	Usuario final
Ambiente	Producción, pruebas
Elementos	Capa de presentación, capa de negocio
Respuesta	La capacidad que tiene el usuario de realizar una tarea de forma rápida en la aplicación es aceptable
Medidas de respuesta	Al usuario le toma una media de 30 segundos realizar las tareas que requiere en la red social

Fuente: Autores

Cuadro 29: QiU - Escenario de calidad 3

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere que los usuarios estén satisfechos con la interfaz: Una interfaz práctica que los haga, a su vez, sentir bien (UX)
Fuente	Usuario final
Ambiente	Producción
Elementos	Capa de presentación, capa de negocio
Respuesta	El usuario se siente a gusto con la aplicación y además logra hacer las tareas que él requiere fácilmente
Medidas de respuesta	La medida se satisfacción del usuario está en el 65 %

Fuente: Autores

Cuadro 30: QiU - Escenario de calidad 4

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere que el usuario aprenda a utilizar las funcionalidades gruesas del software (las principales) en poco tiempo
Fuente	Usuario final
Ambiente	Producción, pruebas
Elementos	Capa de presentación, capa de negocio
Respuesta	Las curvas de aprendizaje referentes a las funcionalidades gruesas del software según el tipo de usuario son empinadas
Medidas de respuesta	El usuario aprende a utilizar las funciones de su rol en menos de 1 hora

Fuente: Autores

12.1.2.2. Reusabilidad

Para el desarrollo de escenarios de calidad en cuanto a reusabilidad se refiere, se utilizaron apartes de (?, ?) para definirlos. De la tabla 35 a 37

Cuadro 31: QiU - Escenario de calidad 5

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere dar confianza al usuario, que este pueda entender cada mensaje de posible error que se pueda presentar en el SNS
Fuente	Usuario final
Ambiente	Producción
Elementos	Capa de presentación, capa de negocio
Respuesta	El usuario confía en el software puesto que éste muestra de manera clara los errores presentados por el software
Medidas de respuesta	El usuario expresa que el 95 % o más de los errores que presenta el software son presentados en un lenguaje natural, entendible para él

Fuente: Autores

Cuadro 32: QiU - Escenario de calidad 6

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere que el usuario sepa cuales son los diferentes roles que actúan en el SNS
Fuente	Usuario final
Ambiente	Análisis
Elementos	Capa de presentación, capa de negocio
Respuesta	El software muestra roles claros a cada tipo de usuario en su interfaz
Medidas de respuesta	Los usuarios identifican con rapidez cuales son los roles existentes en la aplicación, teniendo una efectividad del 90 %

Fuente: Autores

Cuadro 33: QiU - Escenario de calidad 7

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere que el usuario sepa cuales son las funcionalidades ofrecidas por el SNS
Fuente	Usuario final
Ambiente	Producción, pruebas
Elementos	Documentación, capa de presentación
Respuesta	El usuario puede reconocer las fuciones que le ofrece el software y utilizarlas para sus propósitos
Medidas de respuesta	El usuario logra reconocer el 80 % de las funcionalidades que le ofrece el software según su rol o roles

Fuente: Autores

Cuadro 34: QiU - Escenario de calidad 8

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere dar al usuario confianza en el software, que él sepa siempre que hace el software
Fuente	Usuario final
Ambiente	Producción, pruebas
Elementos	Capa de presentación
Respuesta	El usuario sabe que funcionalidad está ejecutandose en el software en la mayoría del tiempo
Medidas de respuesta	El usuario logra saber con una efectividad del 90 % que funcionalidad está ejecutando el software en determinado momento

Fuente: Autores

se exponen los escenarios de calidad basados en el principio de diseño del paradigma orientado a servicios reusabilidad.

Cuadro 35: Reusabilidad - Escenario de calidad 1

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere que el software cumpla una reusabilidad táctica
Fuente	Equipo de desarrollo, propietario del software
Ambiente	Diseño
Elementos	Capa de negocio, capa de persistencia
Respuesta	Las capacidades de los servicios deben tener una perfecta correspondencia con los requerimientos sin adicionar capacidades sin uso
Medidas de respuesta	Todos las capacidades puestas a los servicios son utilizadas en su composición con otros servicios y responden a los requerimientos funcionales iniciales

Fuente: Autores

12.1.2.3. Mantenibilidad

A continuación, de las tablas 38 a 40 se exponen escenarios de calidad relacionados a la mantenibilidad, tomando como base tanto el paradigma orientado a servicios como elementos del estandar ISO/IEC 9126.

12.1.2.4. Interoperabilidad

En (? , ?), se hace referencia a la interoperabilidad como un componente transversal a todo principio, patrón y demás concepto manejado en el paradigma orientado a servicios. En el cuadro 41 se expone la forma en la que será evaluada la interoperabilidad (ya intrínseca) del software desarrollado.

Cuadro 36: Reusabilidad - Escenario de calidad 2

Escenario de calidad	
Estímulo	El software debe tener una cantidad mayor de servicios agnósticos que de servicios del tipo "task"
Fuente	Equipo de desarrollo
Ambiente	Diseño
Elementos	Capa de negocio, capa de persistencia
Respuesta	Los blueprint de servicios son agnósticos puesto que los servicios pertenecientes a este son en su mayoría así y, por tanto, tienen un mayor nivel de reuso
Medidas de respuesta	El 70 % de los servicios son agnósticos en su uso, esto es, son servicios del tipo ".entityz utility"

Fuente: Autores

Cuadro 37: Reusabilidad - Escenario de calidad 3

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere la creación de estandares de definición de contratos de software para así poder interconectar servicios sin necesidad de conversiones, volviéndolos más reusables
Fuente	Equipo de desarrollo, propietario del software
Ambiente	Diseño, desarrollo
Elementos	Todas las capas
Respuesta	Hay estandares concisos para cada blueprint de servicios
Medidas de respuesta	La cantidad de elementos difusos en su definición es 0

Fuente: Autores

Cuadro 38: Mantenibilidad - Escenario de calidad 1

Escenario de calidad	
Estímulo	Se quiere que el software tenga una fácil adaptación a capacidades nuevas que pudiese llegar a adquirir un servicio
Fuente	Propietario del software, equipo de desarrollo
Ambiente	Desarrollo, mantenimiento
Elementos	Todas las capas
Respuesta	El software es adaptable con un nivel de complejidad aceptable
Medidas de respuesta	El nivel de complejidad por unidad debe tener un nivel (+) y el nivel de duplicación debe estar en (++)

Fuente: Autores

Cuadro 39: Mantenibilidad - Escenario de calidad 2

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere que el software sea fácilmente analizable debido a que los servicios que sean hechos pueden ser analizados con mayor facilidad
Fuente	Equipo de desarrollo
Ambiente	Desarrollo, mantenimiento
Elementos	Todas las capas
Respuesta	Los servicios tienen un tamaño manejable
Medidas de respuesta	El tamaño por unidad (esto es, por servicio) debe estar en (0)

Fuente: Autores

Cuadro 40: Mantenibilidad - Escenario de calidad 3

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere que los servicios tengan una complejidad manejable
Fuente	Equipo de desarrollo
Ambiente	Diseño, desarrollo, mantenimiento
Elementos	Todas las capas
Respuesta	Los servicios implementados tienen una complejidad manejable
Medidas de respuesta	La medida CBM (Complexity-based Message) debe estar por debajo de 10 y el CBO (Complexity-based Operations) debe estar por debajo de 20

Fuente: Autores

Cuadro 41: Interoperabilidad - Escenario de calidad 1

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere adoptar una estricta política de estandarización de contratos de servicio con el fin de utilizar la mayor cantidad de servicios web ofrecidos que suplan los requerimientos funcionales
Fuente	Equipo de desarrollo, propietario del software
Ambiente	Analisis, Diseño, Desarrollo
Elementos	Todas las capas
Respuesta	Definición de estándares de forma clara en el documento de especificación
Medidas de respuesta	Alineamiento de estándares con cada artefacto trabajado en el SNS

Fuente: Autores

12.1.2.5. Seguridad

Se tuvieron en cuenta los principios de seguridad expresados en (? , ?). En las tablas 42 a 45 se especifican los escenarios de seguridad a ser valorados.

Cuadro 42: Seguridad - Escenario de calidad 1

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere aplicar el principio de "Fail Securely", esto es, nunca mostrar información que pueda ser tratada para convertirla en una vulnerabilidad atacable
Fuente	Propietario del software
Ambiente	Desarrollo, producción, mantenimiento
Elementos	Capa de negocio, capa de persistencia
Respuesta	Ningún servicio muestra información sensible para este cuando se presenta un fallo
Medidas de respuesta	La cuenta de errores mostrados al usuario con detalles para los ingenieros de software es 0

Fuente: Autores

Cuadro 43: Seguridad - Escenario de calidad 2

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere deshabilitar todas las funcionalidades que no sean utilizadas en el momento en que el software esté en producción
Fuente	Usuario final, propietario del software
Ambiente	Producción
Elementos	Capa de presentación, capa de negocio (ofrecimiento de servicios que no son “eleseables”)
Respuesta	No hay ninguna funcionalidad incompleta mostrada a los clientes del (los) servicios
Medidas de respuesta	El número de funcionalidades ofrecidas y que están incompletas es 0, tanto al usuario final del SNS como a los posibles consumidores de servicios

Fuente: Autores

Cuadro 44: Seguridad - Escenario de calidad 3

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere manejar un sistema de autenticación-autorización para cada rol posible en la red social
Fuente	Propietario del software, usuario final
Ambiente	Desarrollo, producción, mantenimiento
Elementos	Todas las capas
Respuesta	Todas las operaciones que pudiese tener un servicio están soportadas sobre un esquema de seguridad autenticación-autorización
Medidas de respuesta	La cantidad de servicios que no utiliza el sistema de autenticación-autorización es 0

Fuente: Autores

Cuadro 45: Seguridad - Escenario de calidad 4

Escenario de calidad	
Estímulo	Se requiere que los mensajes pasados entre servicios estén encriptados para tener un mayor control de la información confidencial recibida entre servicios
Fuente	Propietario del software, usuario final
Ambiente	Desarrollo, producción, mantenimiento
Elementos	Todas las capas
Respuesta	Se utiliza un sistema de encripción para cada mensaje entre servicios
Medidas de respuesta	La cantidad de mensajes sin encripción que son pasados de un servicio a otro es 0

Fuente: Autores

Capítulo 13

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 12), para ampliar la visión desde un ámbito puramente funcional a otro más rico, alimentado por la filosofía del estandar Archimate 2.0.

13.1. 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 15.1, se puede consultar la descripción de los artefactos que en cada una de ellas aparece.

13.1.0.6. Actores y Roles

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.

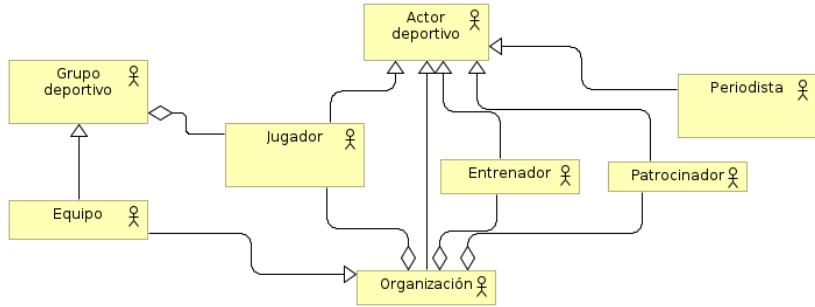


Figura 27: Actores

Fuente: Autores

El resto, en su totalidad, son soportados por la red social.

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.

13.1.0.7. 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 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).

13.1.0.8. 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

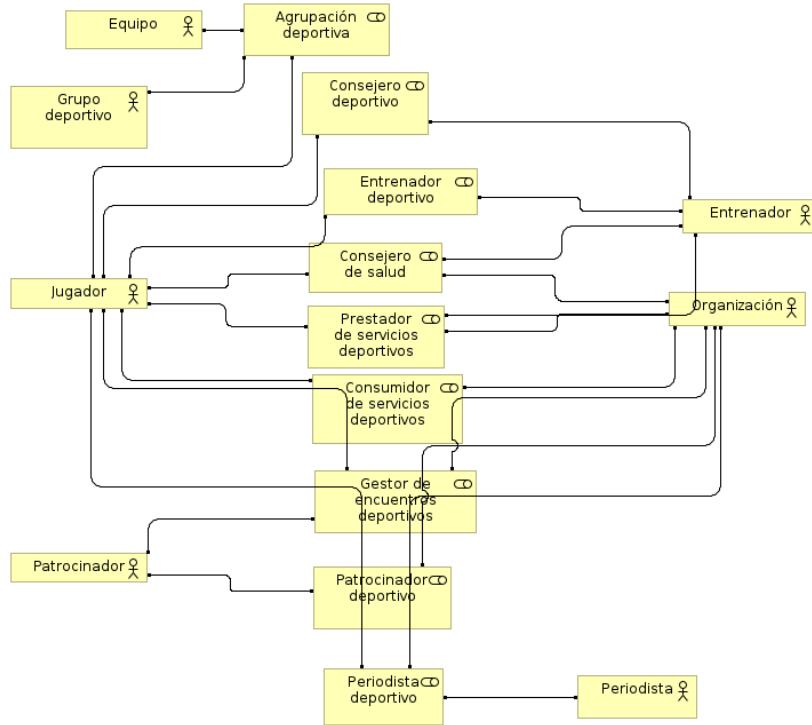


Figura 28: Roles

Fuente: Autores

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 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 ámbito 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

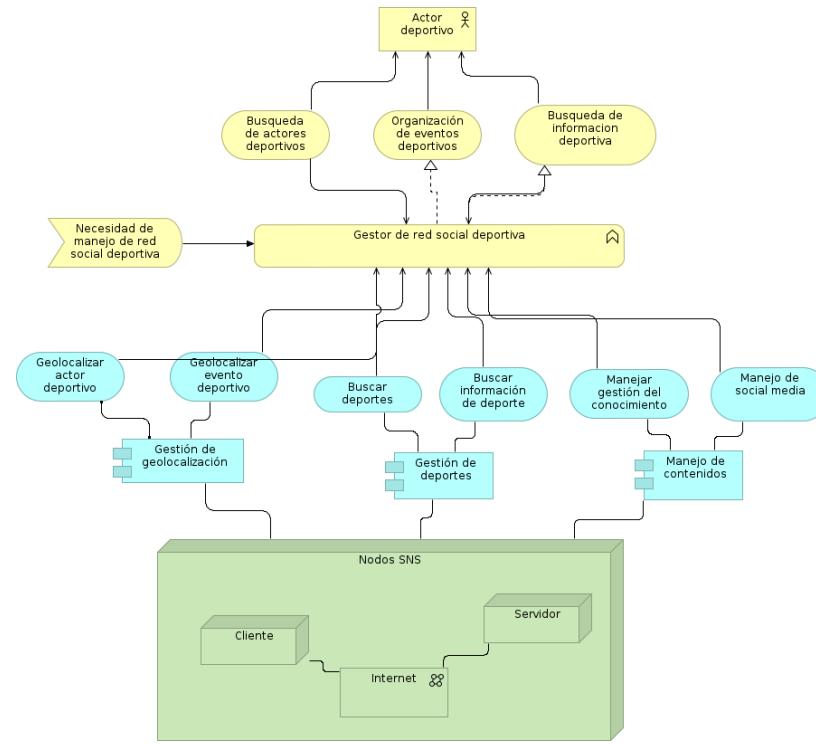


Figura 29: Punto de vista introductorio

Fuente: Autores

sobre internet, teniendo como terminales los dispositivos móviles que, en este caso, serán dispositivos Android.

13.1.1. Business Functions Viewpoints

13.1.1.1. Patrocinios Deportivos

En este punto de vista se puede observar cómo los patrocinadores pueden patrocinar diferentes actores en la red social. Más a fondo, se puede ver como un patrocinador apoya los proyectos desempeñados por un actor que desempeña un rol específico en la red social. Así, por ejemplo, un gestor de encuentros deportivos puede pedir un patrocinio o recibir una petición de un

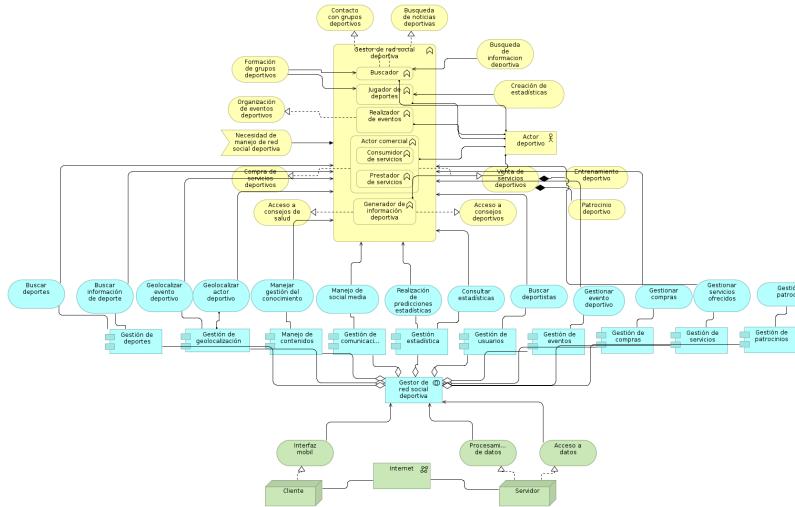


Figura 30: Punto de Vista General por Capas

Fuente: Autores

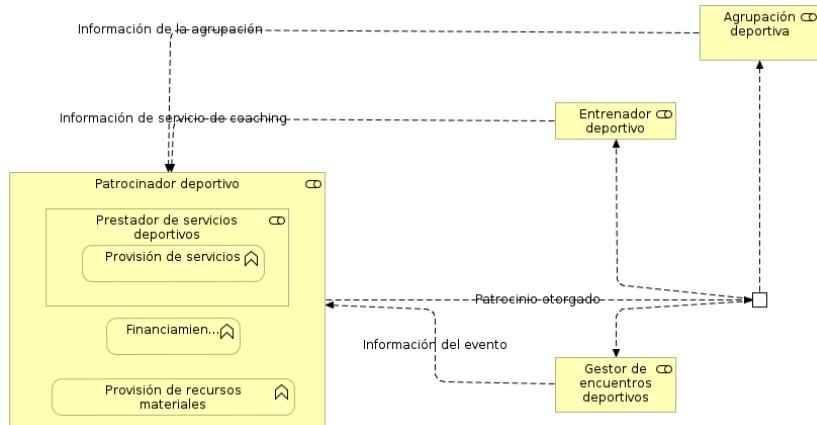


Figura 31: Patrocinios Deportivos

Fuente: Autores

patrocinador para ser patrocinado por el evento que va a realizar. También se puede observar que un patrocinador deportivo patrocina proyectos de otros actores sobre la red social con su financiamiento, con la prestación de uno o

varios servicios o con la provisión de uno o varios recursos materiales.

13.1.1.2. Organización de Eventos Deportivos

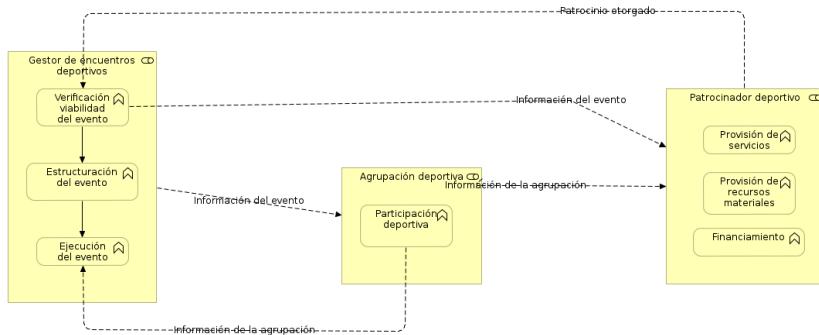


Figura 32: Organización de Eventos Deportivos

Fuente: Autores

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.

13.1.1.3. Formación de Grupos Deportivos

En cuanto a la formación de grupos se refiere, entre roles intercambian la información acerca de sus peticiones a unirse a la red social, así como la respuesta a la misma. Se puede ver que los roles que interactúan en la formación de grupos deportivos son solo los de entrenadores y agrupaciones deportivas y que ellos mismos conforman los grupos deportivos.

13.1.1.4. Estadísticas Deportivas

Sobre este punto de vista se puede observar que, en específico, entrenadores, patrocinadores deportivos y agrupaciones deportivas producen y utilizan

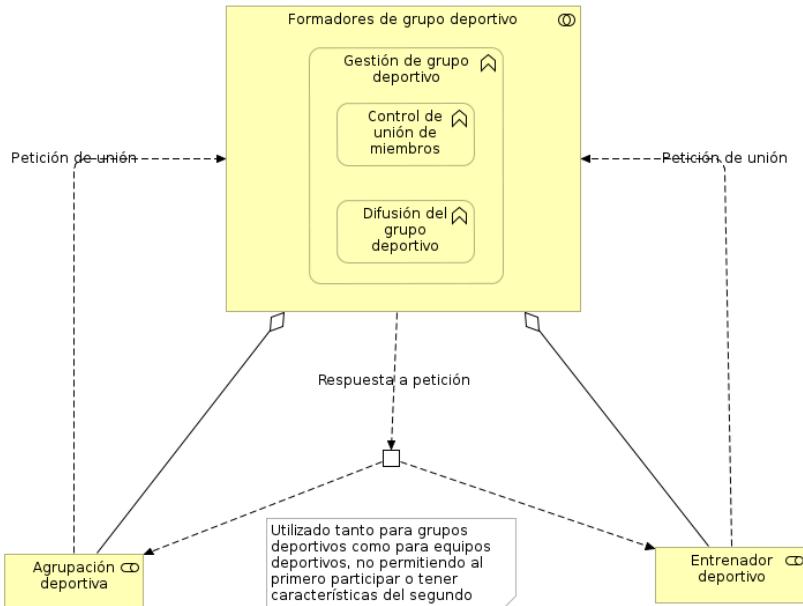


Figura 33: Formación de Grupos Deportivos

Fuente: Autores

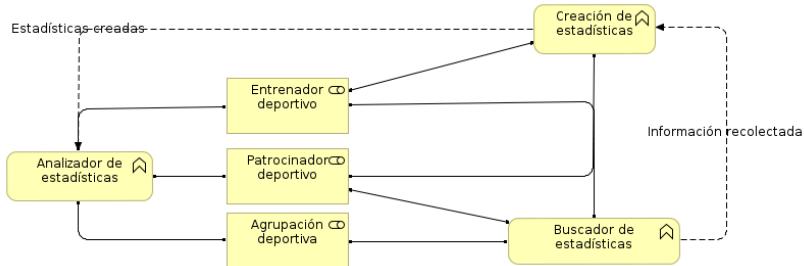


Figura 34: Estadísticas Deportivas

Fuente: Autores

estadísticas. Estas estadísticas son traducidas en calificaciones a los demás en, por ejemplo, el préstamo de servicios deportivos. En el punto de vista de proceso de negocio de estadísticas deportivas es más preciso ver cuales son los tipos de estadística con los cuales se trabaja.

13.1.1.5. Entrenamiento Deportivo

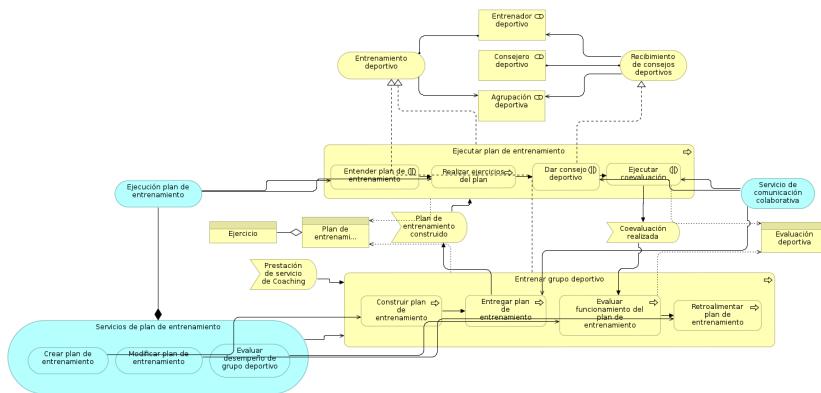


Figura 35: Entrenamiento Deportivo

Fuente: Autores

Sobre este punto de vista se puede observar el flujo de información entre los roles participantes en un entrenamiento deportivo. Todos están basados en la valoración del trabajo producido en la práctica según los eventos producidos en la misma y la valoración que a estos de cada rol para, así, producir ejercicios deportivos para el entrenamiento.

13.1.1.6. Buscador Deportivo



Figura 36: Buscador deportivo

Fuente: Autores

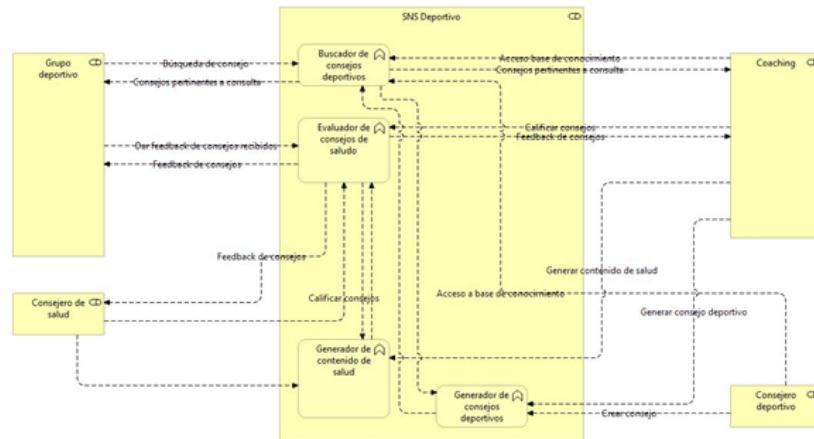


Figura 37: Consejos

Fuente: Autores

13.1.1.7. Consejos

13.1.1.8. Periodismo



Figura 38: Periodismo

Fuente: Autores

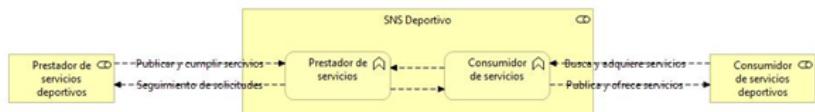


Figura 39: Servicios

Fuente: Autores

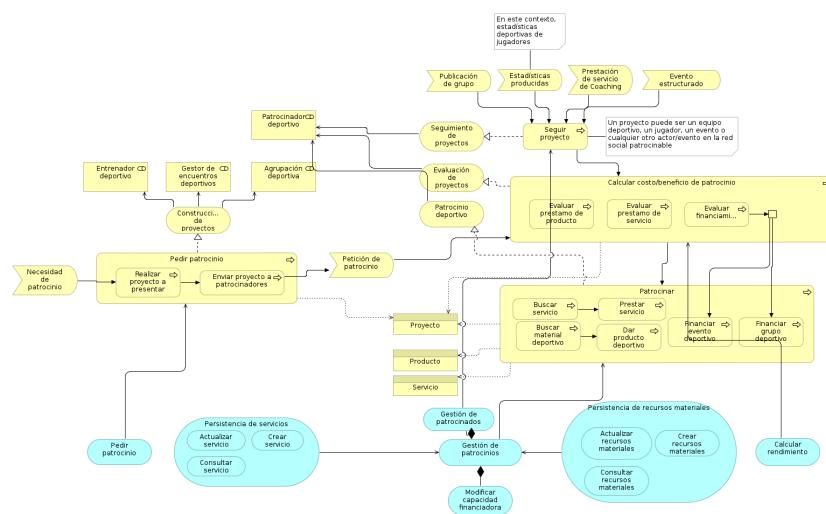


Figura 40: Patrocinios Deportivos

Fuente: Autores

13.1.1.9. Servicios

13.1.2. Business Process Viewpoints

13.1.2.1. Patrocinios Deportivos

En el proceso de patrocinios, los autores han orientado el proceso de negocio partiendo desde el patrocinado hacia el patrocinador (con la petición de patrocinios) y desde el patrocinador al patrocinado (dejando al patrocinador decidir si patrocinar o no un proyecto según el seguimiento que él le haga a éste). Se puede ver también que los servicios ofrecidos soportan todos los

procesos de negocio ilustrados.

13.1.2.2. Organización de Eventos Deportivos

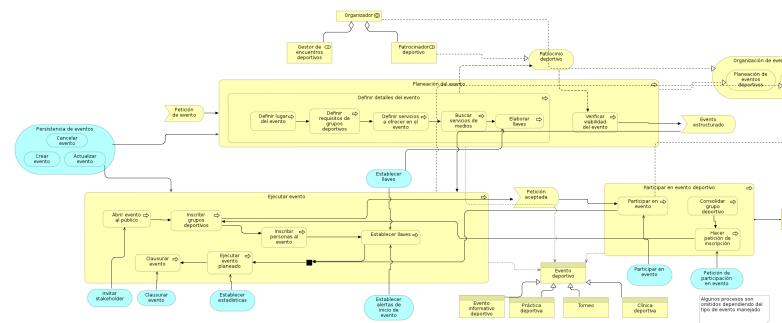


Figura 41: Organización de Eventos Deportivos

Fuente: Autores

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.

13.1.2.3. Formación de Grupos Deportivos

Este punto de vista de proceso de negocio está basado en dos procesos principales: La creación de un grupo deportivo y la interacción con el grupo

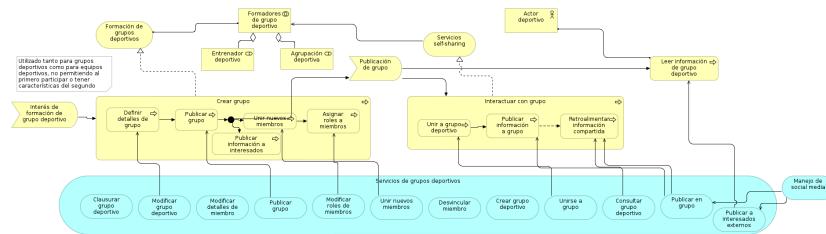


Figura 42: Formación de Grupos Deportivos

Fuente: Autores

deportivo. Lo que los arquitectos transmiten es el cómo, luego de la creación del grupo, se desempeñan procesos que luego serán recurrentes a través de la vida del grupo deportivo: La interacción grupal y la asignación de roles sobre integrantes del grupo deportivo. Según el punto de vista, solo aquellos con rol de entrenadores deportivos y de agrupaciones deportivas pueden formar un grupo deportivo. Hay un tercer proceso que es la lectura de información del grupo deportivo, en el caso de un actor deportivo que esté interesado en unirse/participar en el grupo deportivo. Este punto de vista es utilizado tanto para grupos deportivos como para equipos deportivos, no permitiendo al primero participar o tener características del segundo.

Los procesos de negocio representados son cubiertos por un servicio grande específico para prestar funcionalidades a los grupos deportivos y éste, a su vez, hace uso del servicio de social media para poder implementar la interacción grupal.

13.1.2.4. Estadísticas Deportivas

Esta vista se ha dedicado a expresar el proceso de generación de estadísticas. El diferenciador de este proceso es el tipo de estadísticas que se generan y, por ende, los objetos de negocio que estarán asociados a dichas estadísticas. Las estadísticas generadas serán las de servicios deportivos ofrecidos sobre la red social, sobre estadísticas deportivas de agrupaciones deportivas, sobre estadísticas geoespaciales teniendo en cuenta aspectos de niveles de juego, deportes practicados y eventos generados sobre dicha ubicación geoespacial, y estadísticas propias de un evento deportivo.

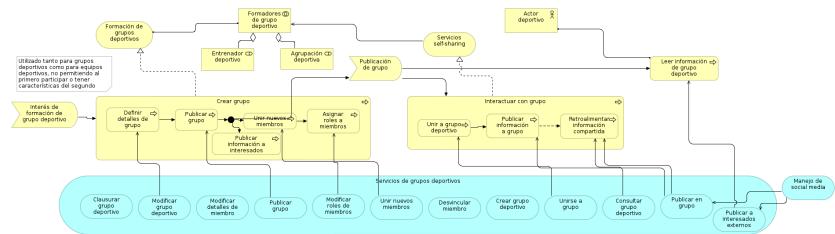


Figura 43: Estadísticas Deportivas

Fuente: Autores

En la vista, sobre la capa de aplicación, pueden verse los servicios que soportarán el proceso de generación de estadísticas.

13.1.2.5. Entrenamiento Deportivo

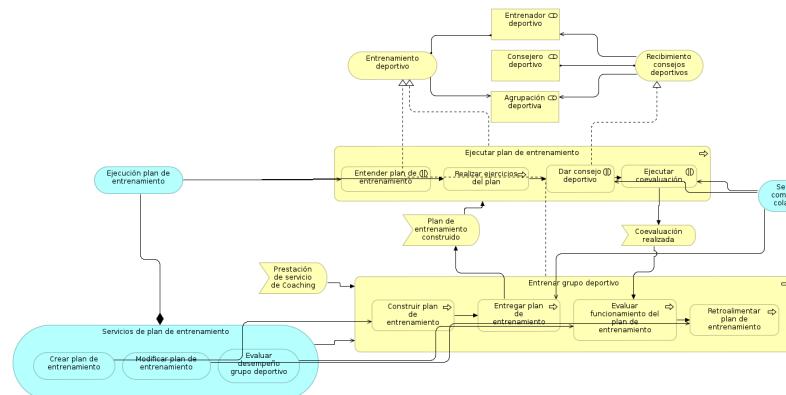


Figura 44: Entrenamiento Deportivo

Fuente: Autores

El proceso de entrenamiento deportivo ha sido dividido en dos procesos grandes, uno atado al entrenador solamente (entrenar grupo deportivo) y otro atado tanto a la agrupación deportiva como al entrenador deportivo (ejecutar plan de entrenamiento). Sobre estos dos grandes procesos se destacan las funciones expresadas en el punto de vista de funciones de negocio de

entrenamiento deportivo. Sobre esta vista se manejan dos objetos de negocio principales: evaluaciones deportivas y planes de entrenamiento.

En función de soportar los procesos expresados por los autores, se generaron tres servicios de aplicación principales: La ejecución de un plan de entrenamiento, otros servicios de gestión del plan de entrenamiento y un servicio para el soporte de la evaluación deportiva, el cual se nombró "servicio de comunicación colaborativa".

13.1.2.6. Buscador de consejos deportivos

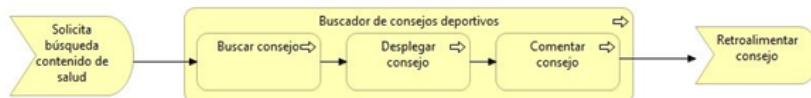


Figura 45: Buscador de consejos deportivos

Fuente: Autores

13.1.2.7. Buscador deportivo



Figura 46: Buscador deportivo

Fuente: Autores

13.1.2.8. Evaluador consejos de salud

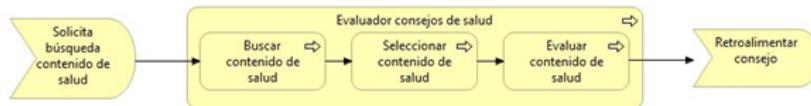


Figura 47: Evaluador consejos de salud

Fuente: Autores

13.1.2.9. Generador de consejos deportivos



Figura 48: Generador de consejos deportivos

Fuente: Autores

13.1.2.10. Generador de contenidos de salud

13.1.3. Application Usage Viewpoints

13.1.3.1. Patrocinios Deportivos

A parte de lo ya observado en el punto de vista de proceso de negocio de patrocinios deportivos, en este punto de vista puede observarse con los objetos de negocio, en particular, que en la aplicación el objeto de negocio "proyecto" no va a ser soportado más que como un posible paso de mensajes entre patrocinador y patrocinado, puesto que el servicio que soporta el

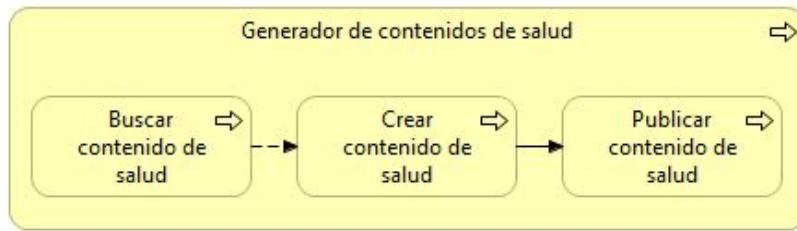


Figura 49: Generador de contenidos de salud

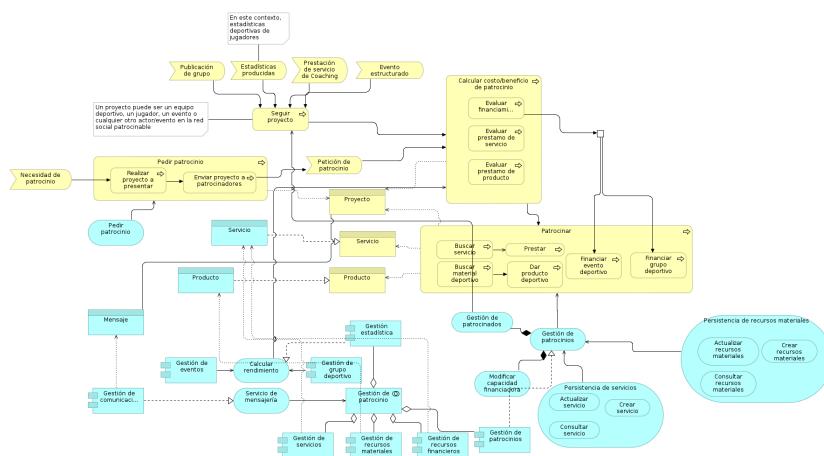
Fuente: Autores

Figura 50: Patrocinios Deportivos

Fuente: Autores

proceso de negocio de petición de patrocinios sólo envía la intención de ser patrocinado como un mensaje, en otras palabras, el SNS no soporta la creación de proyectos aunque si facilita la visualización de factores que influyen en el patrocinio de un actor deportivo (como, por ejemplo, las estadísticas deportivas generadas para un actor deportivo).

Se hace la creación de componentes de negocio para la gestión de cada facilidad ofrecida por un patrocinador, así como también uno para el patrocinio mismo, gestión de patrocinios, soportando los servicios de patrocinio ofrecidos. La utilización de los demás servicios se ve reflejada en componentes

relacionados con estadísticas, con grupos deportivos y con eventos deportivos. También se observa un componente de comunicación, el cual realiza el servicio de mensajería para el envío de mensajes (proyecto) entre patrocinador y patrocinado.

13.1.3.2. Organización de Eventos Deportivos

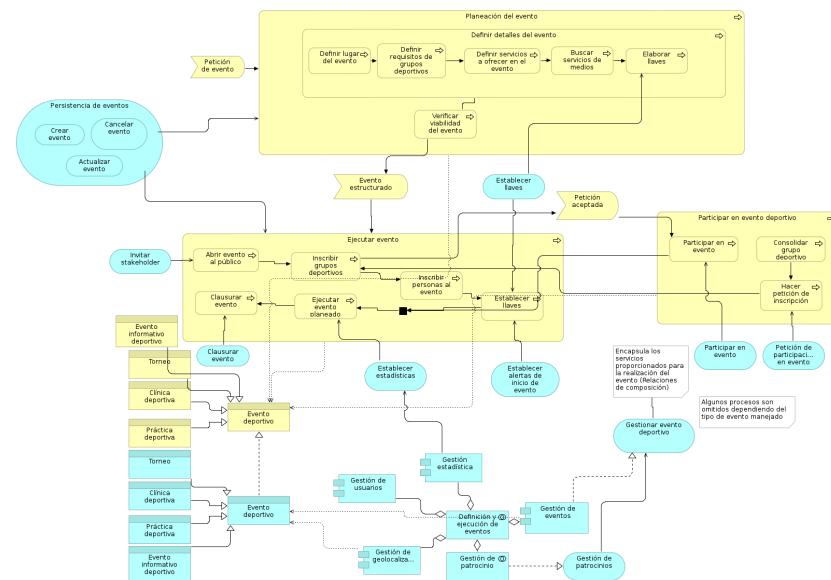


Figura 51: Organización de Eventos Deportivos

Fuente: Autores

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.

13.1.3.3. Formación de Grupos Deportivos

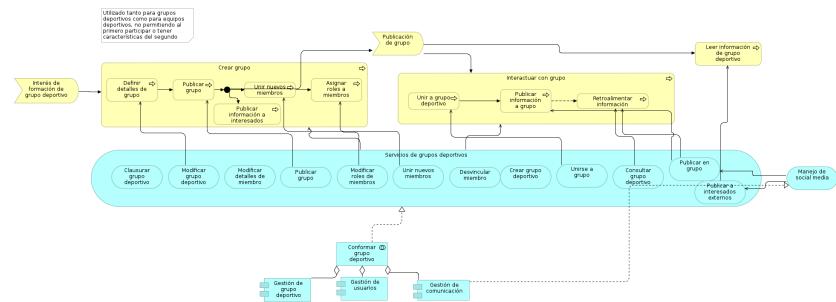


Figura 52: Formación de Grupos Deportivos

Fuente: Autores

A parte de lo ya dicho en el punto de vista de proceso de negocio de formación de grupos deportivos, se puede observar los componentes en soporte de los servicios de aplicación: Uno para la gestión del grupo deportivo, otro para la gestión de usuarios y el otro para la gestión de la comunicación.

13.1.3.4. Estadísticas Deportivas

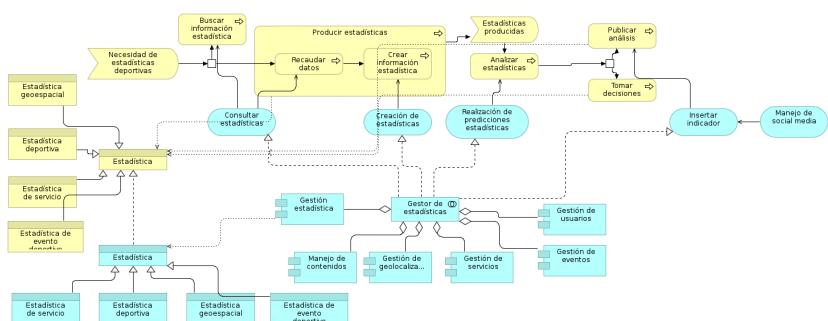


Figura 53: Estadísticas Deportivas

Fuente: Autores

A parte de lo expresado en el punto de vista de proceso de negocio de estadísticas deportivas, hay múltiples componentes que interactuarán por

medio de los servicios que soportan debido al amplio espectro que ocupan las estadísticas sobre el SNS. A parte del componente de gestión de estadísticas, el de usuarios, el de eventos, el de servicios y el de geolocalización ocupan un lugar por ser estos evaluados por medio de estadísticas. Se encuentra también uno de manejo de contenidos que es usado para el compartir las estadísticas y comentar sobre ellas como se haría en la red social deportiva real.

13.1.3.5. Entrenamiento Deportivo

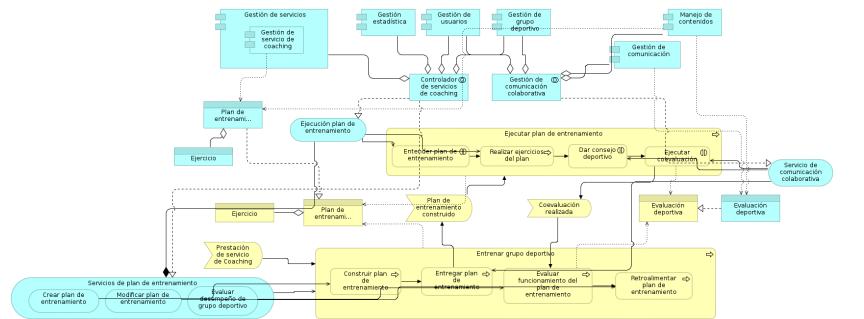


Figura 54: Entrenamiento Deportivo

Fuente: Autores

Para el soporte de los servicios proporcionados por el SNS, son utilizados componentes de estadística, de gestión de usuarios y de grupos deportivos, así como también de comunicación y de manejo de contenidos para la evaluación de los entrenados y la ejecución del plan de entrenamiento por parte de los mismos. Hay un último componente de aplicación que es el de gestión de servicio de coaching, el cual realiza los servicios relacionados con el plan de entrenamiento y que, a su vez, está compuesto en el componente de gestión de servicios ya que éste entrenamiento deportivo es visto en la red social como otro servicio prestado a los actores que ella interactúan.

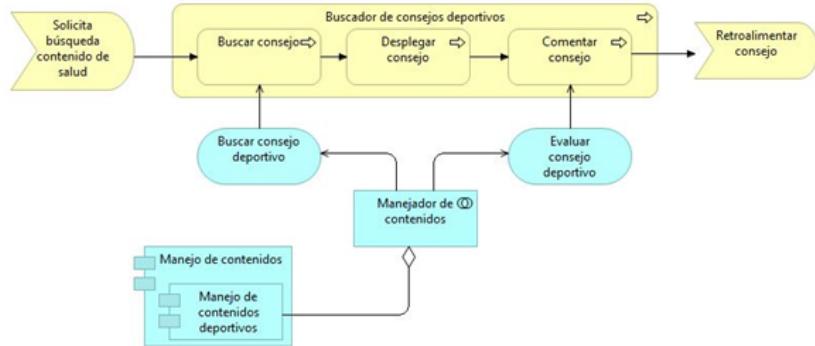


Figura 55: Buscador de consejos deportivos

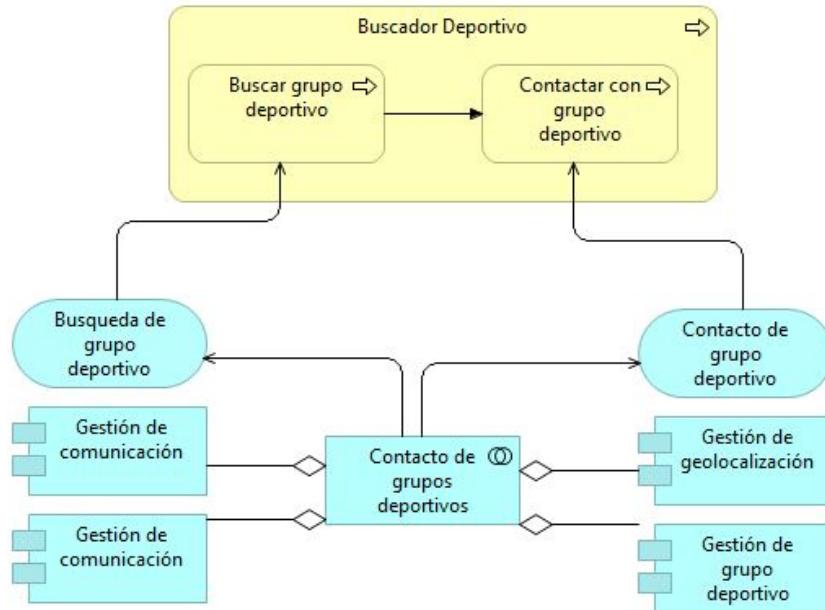
Fuente: Autores

Figura 56: Buscador deportivo

Fuente: Autores

13.1.3.6. Buscador de consejos deportivos

13.1.3.7. Buscador deportivo

13.1.3.8. Evaluador consejos de salud

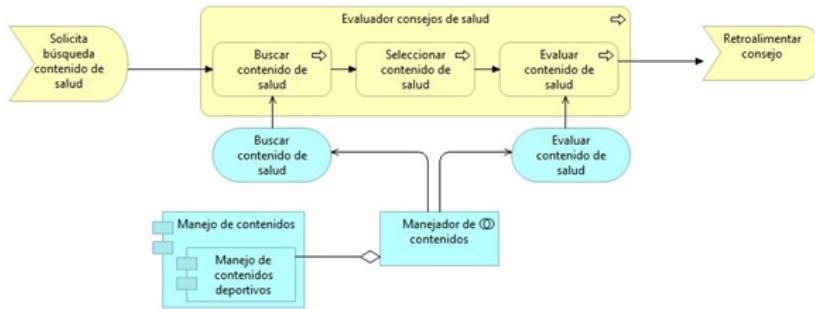


Figura 57: Evaluador consejos de salud

Fuente: Autores

13.1.3.9. Generador de consejos deportivos

13.1.3.10. Generador de contenidos de salud

13.1.4. Product Viewpoint

13.1.4.1. Product

13.1.5. 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 GUI del SNS. Por parte del servidor se puede ver que se utilizarán entornos Java para el servidor de aplicaciones, Neo4j como la base de datos y sistema operativo Debian. Todo estará soportado sobre conexiones por medio de la red internet.

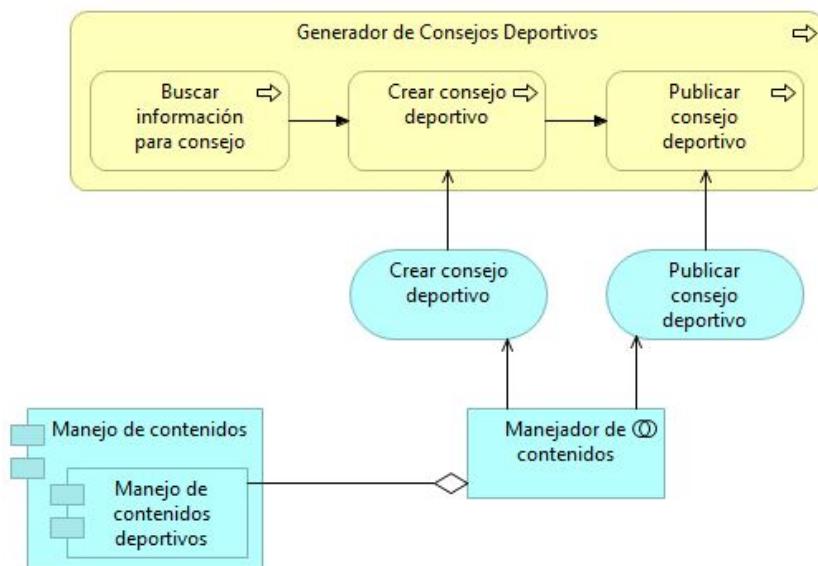


Figura 58: Generador de consejos deportivos

Fuente: Autores

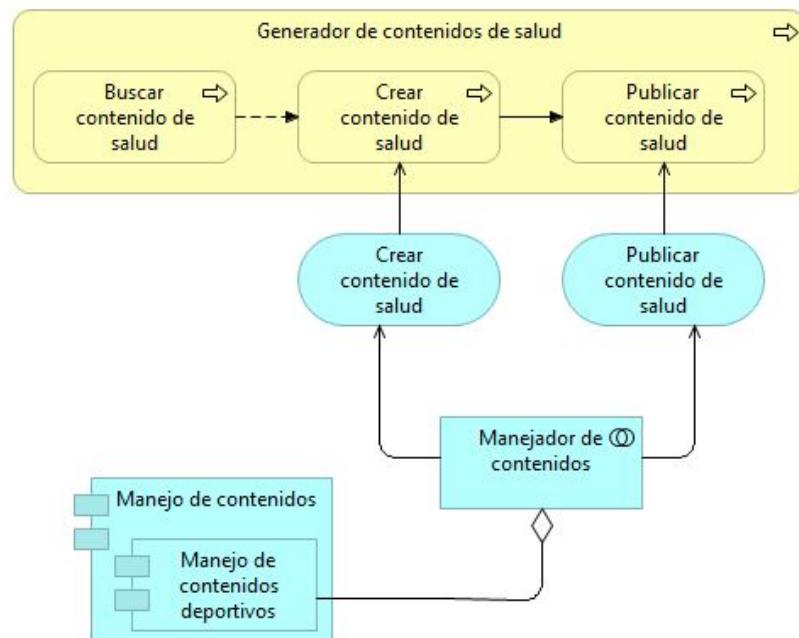


Figura 59: Generador de contenidos de salud

Fuente: Autores

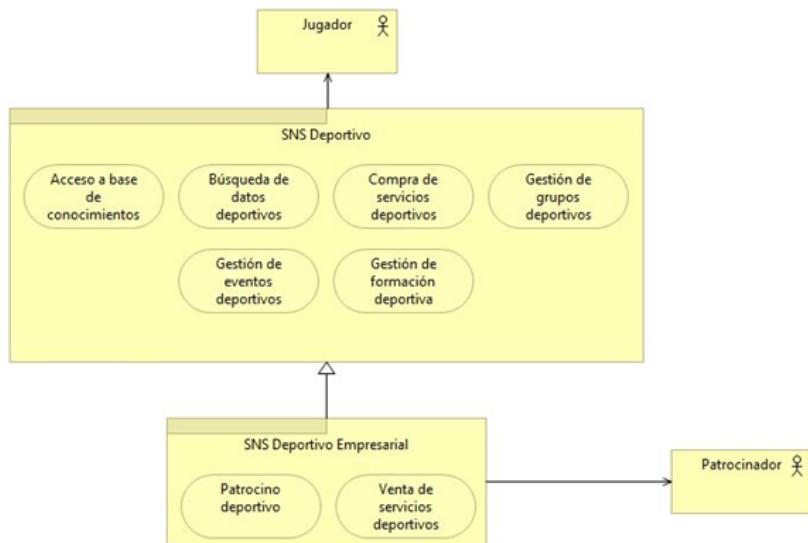


Figura 60: Producto

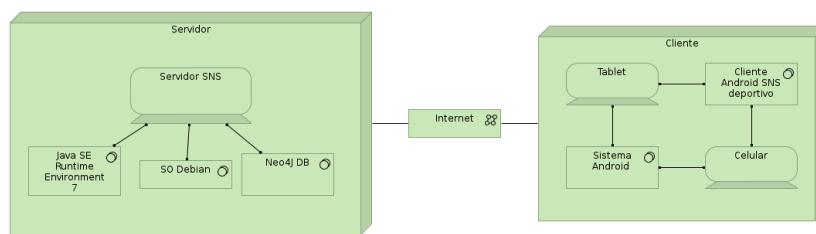
Fuente: Autores

Figura 61: Punto de vista de infraestructura

Fuente: Autores

Capítulo 14

Análisis funcional

Luego de haber consignado los requerimientos funcionales en la sección 12.1.1 y de haber formado, con ellos, la arquitectura tratada en el capítulo 13, se retrató cada funcionalidad encontrada y que sería, a final de cuentas, soportada por el SNS en los casos de uso a continuación. En las figuras ?? a ?? se puede observar gráficamente la configuración de los casos de uso. La descripción de los casos de uso se hace en tres fases: La primera fase, describe aspectos no-dinámicos del caso de uso; la segunda fase comprende un flujo de hechos para el caso de uso; la tercera fase comprende la descripción de las excepciones que podría causar el caso de uso, haciendo referencia también a cual flujo es afectado con la excepción descrita.

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

14.1. Módulo de administración de entrenadores

Sobre éste módulo de entrenadores se han recopilado las funcionalidades que pretende ofrecer el SNS deportivo a los entrenadores. Dichas funcionalidades resumen la capacidad de los actores deportivos entrenadores de ofrecer su servicio deportivo a la comunidad deportiva y de hacer el seguimiento de entrenamientos con sus entrenados desde el SNS.

Cuadro 46: CU001-NOMBRE: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	
Identificador	
Descripción	
Actor	
Disparador	
Inclusiones	
Puntos de extensión	
Precondiciones	
Postcondiciones	
Notas	

Fuente: Autores

Cuadro 47: CU001-NOMBRE: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

A continuación se muestran los casos de uso del módulo de administración de entrenadores

Cuadro 48: CU001-Gestionar entrenadores: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Gestión de entrenadores
Identificador	CU001
Descripción	Gestiona las opciones dadas a los entrenadores deportivos en el SNS
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Entrenador ■ Jugador ■ Organización
Disparador	Actor con rol de entrenador deportivo elige la opción de gestión de entrenadores
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario puede ver el menú de gestión de entrenadores
Notas	<ul style="list-style-type: none"> ■ Generalización de: <ul style="list-style-type: none"> ● Convertirse en entrenador de jugador/equipo ● Dejar de entrenar a jugador/equipo ● Gestionar entrenamientos de jugador/equipo ● Promocionar servicios de entrenamiento

Fuente: Autores

Cuadro 49: CU001-Gestionar entrenadores: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 50: CU002-Convertirse en entrenador de jugador/equipo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Convertirse en entrenador de jugador/equipo
Identificador	CU002
Descripción	Ayuda a pedir/aceptar la petición de ser entrenador de un jugador o equipo en el SNS
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Entrenador ■ Jugador ■ Organización
Disparador	Actor con rol de entrenador deportivo elige la opción de entrenar a equipo o jugador
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha elegido o no ser entrenador de un jugador o equipo deportivo. ■ El usuario sigue gestionando su rol como entrenador de otros usuarios de la red social. ■ El usuario regresa al menú de gestión de entrenamiento deportivo
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 51: CU002-Gestión de entrenadores: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 52: CU003-Dejar de entrenar a jugador/equipo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Dejar de entrenar a jugador/equipo
Identificador	CU003
Descripción	Permite dejar de ser entrenador de un jugador o equipo en el SNS
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Entrenador ■ Jugador ■ Organización
Disparador	Actor con rol de entrenador deportivo elige la opción de dejar de ser entrenador de equipo o jugador
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha elegido o no dejar de ser entrenador de un jugador o equipo deportivo. ■ El usuario sigue gestionando su rol como entrenador de otros usuarios de la red social. ■ El usuario regresa al menú de gestión de entrenamiento deportivo.
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 53: CU003-Dejar de entrenar a jugador/equipo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 54: CU005-Promocionar servicios de entrenamiento: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Promocionar servicios de entrenamiento
Identificador	CU005
Descripción	Permite la promoción de servicios de entrenamiento hacia los equipos/jugadores posiblemente interesados, así como también sobre las noticias nuevas en la red social
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Entrenador ■ Jugador ■ Organización
Disparador	Actor con rol de entrenador deportivo elige la opción de promoción de sus servicios de entrenamiento deportivo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha promocionado sus servicios y decide seguir promocionando. ■ El usuario vuelve a la opción de gestión de entrenamiento deportivo
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 55: CU005-Promocionar servicios de entrenamiento: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 56: CU006-Gestionar entrenamientos de jugador/equipo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Gestionar entrenamientos de jugador/equipo
Identificador	CU006
Descripción	Permite la gestión de los entrenamientos que esté realizando el entrenador a los diferentes actores de la red social a quienes les esté prestando el servicio
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Entrenador ■ Jugador ■ Organización
Disparador	Actor deportivo con rol de entrenador elige gestionar los entrenamientos de jugadores/equipos a los que él les brinda servicios
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo ■ Se está gestionando entrenadores
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario se encuentra en la pantalla de gestión de entrenamientos
Notas	<ul style="list-style-type: none"> ■ Generalización de: <ul style="list-style-type: none"> ● Llevar seguimiento de entrenamientos ● Administrar plan de entrenamiento

Fuente: Autores

Cuadro 57: CU006-Gestionar entrenamientos de jugador/equipo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 58: CU007-Llevar seguimiento de entrenamientos: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Llevar seguimiento de entrenamientos/equipo
Identificador	CU007
Descripción	Permite al entrenador la comunicación-evaluación del entrenamiento directamente con sus entrenados
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Entrenador ■ Jugador ■ Organización
Disparador	Actor deportivo con rol de entrenador elige llevar a cabo un proceso de comunicación entre él y los jugadores/equipos a los que él les brinda servicios por concepto del entrenamiento realizado
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	Administrar plan deportivo
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo ■ Se ha elegido la opción de gestionar entrenadores.
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha llevado a cabo el proceso de comunicación entre él y sus entrenados. ■ El usuario se encuentra en la pantalla de seguimiento de entrenamientos.
Notas	

Fuente: Autores

Cuadro 59: CU007-Llevar seguimiento de entrenamientos: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 60: CU008-Administrar plan de entrenamiento: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Administrar plan de entrenamiento
Identificador	CU008
Descripción	Permite al entrenador la administración de los diferentes planes de entrenamiento que éste quiera crear o haya creado
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Entrenador ■ Jugador ■ Organización
Disparador	Actor deportivo con rol de entrenador elige administrar sus planes de entrenamiento
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo ■ Se ha elegido la opción de administrar plan de entrenamiento.
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de planes de entrenamiento.
Notas	<ul style="list-style-type: none"> ■ Generalización de: <ul style="list-style-type: none"> ● Crear plan de entrenamiento ● Añadir rutina a plan de entrenamiento ● Modificar rutina de plan de entrenamiento ● Eliminar rutina de plan de entrenamiento ● Asignar plan de entrenamiento a jugador/equipo ● Retirar plan de entrenamiento a jugador/equipo ● Eliminar plan de entrenamiento

Fuente: Autores

Cuadro 61: CU008-Administrar plan de entrenamiento: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 62: CU009-Crear plan de entrenamiento: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Crear plan de entrenamiento
Identificador	CU009
Descripción	Permite al entrenador crear un plan de entrenamiento
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entrenador ▪ Jugador ▪ Organización
Disparador	Actor deportivo con rol de entrenador elige crear un plan de entrenamiento
Inclusiones	
Puntos de extensión	
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo ▪ Se ha elegido la opción de crear plan de entrenamiento.
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El usuario crea un plan de entrenamiento ▪ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de planes de entrenamiento.
Notas	

Fuente: Autores

Cuadro 63: CU009-Crear plan de entrenamiento: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 64: CU010-Añadir rutina a plan de entrenamiento: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Añadir rutina a plan de entrenamiento
Identificador	CU010
Descripción	Permite al entrenador añadir una rutina al plan de entrenamiento. En caso de que la rutina no haya sido creada, el entrenador podrá crearla
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entrenador ▪ Jugador ▪ Organización
Disparador	Actor deportivo con rol de entrenador elige añadir rutina a plan de entrenamiento
Inclusiones	
Puntos de extensión	
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo ▪ El entrenador ha elegido un plan de entrenamiento en particular ▪ Se ha elegido la opción de añadir rutina a plan de entrenamiento
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El usuario añade una rutina al plan de entrenamiento ▪ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de planes de entrenamiento
Notas	

Fuente: Autores

Cuadro 65: CU010-Añadir rutina a plan de entrenamiento: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 66: CU011-Modifcar rutina de plan de entrenamiento: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Modifcar rutina de plan de entrenamiento
Identificador	CU011
Descripción	Permite al entrenador modificar una rutina del plan de entrenamiento
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Entrenador ■ Jugador ■ Organización
Disparador	Actor deportivo con rol de entrenador elige modifcar rutina de plan de entrenamiento
Inclusiones	
Puntos de extensión	
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo ■ El entrenador ha elegido un plan de entrenamiento en particular ■ Se ha elegido la opción de modificar rutina de plan de entrenamiento
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario modifica una rutina del plan de entrenamiento ■ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de planes de entrenamiento
Notas	

Fuente: Autores

Cuadro 67: CU011-Modificar rutina de plan de entrenamiento: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 68: CU011-Modifcar rutina de plan de entrenamiento: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Modifcar rutina de plan de entrenamiento
Identificador	CU011
Descripción	Permite al entrenador modificar una rutina del plan de entrenamiento
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Entrenador ■ Jugador ■ Organización
Disparador	Actor deportivo con rol de entrenador elige modifcar rutina de plan de entrenamiento
Inclusiones	
Puntos de extensión	
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo ■ El entrenador ha elegido un plan de entrenamiento en particular ■ Se ha elegido la opción de modificar rutina de plan de entrenamiento
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario modifica una rutina del plan de entrenamiento ■ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de planes de entrenamiento
Notas	

Fuente: Autores

Cuadro 69: CU011-Modificar rutina de plan de entrenamiento: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 70: CU012-Eliminar rutina de plan de entrenamiento: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Eliminar rutina de plan de entrenamiento
Identificador	CU012
Descripción	Permite al entrenador eliminar una rutina del plan de entrenamiento. Esta acción no elimina la rutina
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Entrenador ■ Jugador ■ Organización
Disparador	Actor deportivo con rol de entrenador elige eliminar rutina de plan de entrenamiento
Inclusiones	
Puntos de extensión	
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo ■ El entrenador ha elegido un plan de entrenamiento en particular ■ Se ha elegido la opción de eliminar rutina de plan de entrenamiento
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario elimina una rutina del plan de entrenamiento ■ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de planes de entrenamiento
Notas	

Fuente: Autores

Cuadro 71: CU012-Eliminar rutina de plan de entrenamiento: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 72: CU013-Asignar plan de entrenamiento a jugador/equipo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Asignar plan de entrenamiento a jugador/equipo
Identificador	CU013
Descripción	Permite al entrenador asignar un plan de entrenamiento a un jugador/equipo del cual él es entrenador
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Entrenador ■ Jugador ■ Organización
Disparador	Actor deportivo con rol de entrenador elige asignar plan de entrenamiento a entrenado
Inclusiones	
Puntos de extensión	
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo ■ El entrenador ha elegido un plan de entrenamiento en particular ■ Se ha elegido la opción de asignar plan de entrenamiento a un jugador/equipo
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario asigna plan de entrenamiento a jugador/equipo ■ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de planes de entrenamiento
Notas	

Fuente: Autores

Cuadro 73: CU013-Asignar plan de entrenamiento a jugador/equipo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 74: CU014-Retirar plan de entrenamiento a jugador/equipo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Retirar plan de entrenamiento a jugador/equipo
Identificador	CU014
Descripción	Permite al entrenador retirar un plan de entrenamiento a un jugador/equipo del cual él es entrenador
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Entrenador ■ Jugador ■ Organización
Disparador	Actor deportivo con rol de entrenador elige retirar plan de entrenamiento a entrenado
Inclusiones	
Puntos de extensión	
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo ■ El entrenador ha elegido un plan de entrenamiento en particular ■ Se ha elegido la opción de retirar plan de entrenamiento a un jugador/equipo
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario retira plan de entrenamiento a jugador/equipo ■ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de planes de entrenamiento
Notas	

Fuente: Autores

Cuadro 75: CU014-Retirar plan de entrenamiento a jugador/equipo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 76: CU015-Eliminar plan de entrenamiento: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Eliminar plan de entrenamiento
Identificador	CU015
Descripción	Permite al entrenador eliminar un plan de entrenamiento
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entrenador ▪ Jugador ▪ Organización
Disparador	Actor deportivo con rol de entrenador elige eliminar plan de entrenamiento
Inclusiones	
Puntos de extensión	
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de entrenador deportivo ▪ El entrenador ha elegido un plan de entrenamiento en particular y éste no tiene un historial con jugadores/equipos asociado ▪ Se ha elegido la opción de eliminar plan de entrenamiento
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El usuario elimina plan de entrenamiento ▪ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de planes de entrenamiento
Notas	

Fuente: Autores

Cuadro 77: CU015-Eliminar plan de entrenamiento: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

14.2. 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.

A continuación se muestran los casos de uso del módulo de administración de eventos deportivos

Cuadro 78: CU016-Administrar eventos deportivos: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Administrar eventos deportivos
Identificador	CU016
Descripción	Permite la administración de eventos deportivos realizados
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige la opción de administrar un evento deportivo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario está en la pantalla de administración de eventos deportivos
Notas	<ul style="list-style-type: none"> ■ Generalización de: <ul style="list-style-type: none"> ● Crear evento deportivo ● Cancelar evento deportivo ● Actualizar información de evento deportivo ● Administrar involucrados

Fuente: Autores

14.2. MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS213

Cuadro 79: CU016-Administrar eventos deportivos: Flujo de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 80: CU017-Crear evento deportivo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Crear evento deportivo
Identificador	CU016
Descripción	Permite la creación de un evento deportivo en la red social deportiva
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige la opción de crear un evento deportivo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ■ Se ha elegido la opción de administrar eventos deportivos
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario crea un evento deportivo ■ El usuario está en la pantalla de administración de eventos deportivos
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 81: CU017-Crear evento deportivo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 82: CU018-Cancelar evento deportivo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Cancelar evento deportivo
Identificador	CU008
Descripción	Permite la cancelación de un evento deportivo en la red social deportiva
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige la opción de cancelar un evento deportivo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ■ Se ha elegido la opción de administrar eventos deportivos
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario cancela un evento deportivo ■ El usuario está en la pantalla de administración de eventos deportivos
Notas	N/A

Fuente: Autores

*14.2. MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS*215

Cuadro 83: CU018-Cancelar evento deportivo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 84: CU009-Actualizar información de evento deportivo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Actualizar información de evento deportivo
Identificador	CU009
Descripción	Permite la actualizar la información de un evento deportivo en la red social deportiva
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige la opción de actualizar la información de un evento deportivo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ■ Se ha elegido la opción de administrar eventos deportivos
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario cambia la información de un evento deportivo ■ El usuario está en la pantalla de administración de eventos deportivos
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 85: CU019-Actualizar información de evento deportivo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

14.2. MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS217

Cuadro 86: CU020-Administrar involucrados: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Administrar involucrados
Identificador	CU020
Descripción	Permite la administración de los stakeholder asociados a alguno de los eventos creados
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige la opción de administración de involucrados en el evento
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none">▪ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos▪ Se ha elegido un evento al cual administrar involucrados
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none">▪ El usuario está en la pantalla de administración de involucrados en un evento deportivo
Notas	<ul style="list-style-type: none">▪ Generalización de:<ul style="list-style-type: none">• Añadir colaborador• Retirar colaborador• Añadir participante• Retirar participante• Añadir espectador• Retirar espectador

Fuente: Autores

Cuadro 87: CU020-Administrar involucrados: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

14.2. MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS219

Cuadro 88: CU021-Añadir colaborador: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Añadir colaborador
Identificador	CU021
Descripción	Permite añadir un colaborador en la organización de un evento deportivo en el evento escogido
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige la opción de añadir colaborador
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ■ Solo el creador/administrador principal del evento puede activar esta opcionalidad ■ Se ha elegido un evento al cual administrar involucrados
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario añade uno o varios colaboradores a la organización del evento deportivo ■ El usuario está en la pantalla de administración de involucrados en un evento deportivo
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 89: CU021-Añadir colaborador: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

14.2. MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS221

Cuadro 90: CU022-Retirar colaborador: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Retirar colaborador
Identificador	CU022
Descripción	Permite retirar un organizador del evento deportivo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige la opción de retirar colaborador
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none">■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos■ Solo el creador/administrador principal del evento puede activar esta opcionalidad■ Se ha elegido un evento al cual administrar involucrados
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none">■ El usuario retira uno o varios colaboradores de la organización del evento deportivo■ El usuario está en la pantalla de administración de involucrados en un evento deportivo
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 91: CU022-Retirar colaborador: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 92: CU023-Añadir participante: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Añadir participante
Identificador	CU023
Descripción	Permite añadir un participante deportivo (equipo o jugador) al evento deportivo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige la opción de añadir un participante deportivo al evento
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ■ Se ha elegido un evento al cual administrar involucrados
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario añade uno o varios participantes deportivos al evento deportivo ■ El usuario está en la pantalla de administración de involucrados en un evento deportivo
Notas	N/A

Fuente: Autores

14.2. MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS223

Cuadro 93: CU023-Añadir participante: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 94: CU024-Retirar participante: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Retirar participante
Identificador	CU024
Descripción	Permite retirar un participante deportivo (equipo o jugador) del evento deportivo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige la opción de retirar un participante deportivo al evento
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ■ Se ha elegido un evento al cual administrar involucrados
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario retira un participante deportivo del evento deportivo ■ El usuario está en la pantalla de administración de involucrados en un evento deportivo
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 95: CU024-Retirar participante: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

14.2. MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS225

Cuadro 96: CU025-Añadir espectador: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Añadir espectador
Identificador	CU025
Descripción	Permite la adición de un espectador al evento deportivo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige la opción de añadir un espectador deportivo al evento
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ■ Se ha elegido un evento al cual administrar involucrados
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario añade un o varios espectadores al deportivo del evento deportivo ■ El usuario está en la pantalla de administración de involucrados en un evento deportivo
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 97: CU025-Añadir espectador: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 98: CU026-Retirar espectador: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Retirar espectador
Identificador	CU026
Descripción	Permite retirar un espectador del evento deportivo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige la opción de retirar un espectador deportivo del evento
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ■ Se ha elegido un evento al cual administrar involucrados
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario retira uno o varios espectadores del deportivo del evento deportivo ■ El usuario está en la pantalla de administración de involucrados en un evento deportivo
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 99: CU026-Retirar espectador: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

14.3. Módulo de administración de torneos

El módulo de administración de torneos es una extensión al módulo de administración de eventos debido a que un torneo es también considerado un evento deportivo. Particularmente se dan funcionalidades de administración de información del torneo, así como la adición y retiro de participantes al torneo y, a su vez, la gestión del formato que se le quiera dar al torneo (que tipo de eliminatorias se van a llevar, por ejemplificar).

A continuación se muestran los casos de uso del módulo de administración de torneos

14.4. Módulo de administración de equipos y grupos deportivos

A éste módulo le corresponde ofrecer funcionalidades de administración de equipos y grupos deportivos. Se decidió dejar la administración de ambos conceptos (equipo y grupo deportivo) en el mismo módulo ya que, para efectos de las funcionalidades ofrecidas por el SNS, son bastante similares. Adicionalmente, un grupo deportivo no podrá utilizar todas las funcionalidades ofrecidas en el presente módulo, esto debido a su carácter limitado de grupo informal.

Cuadro 100: CU027-Administrar torneos: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Administrar torneos
Identificador	CU027
Descripción	Permite la administración de torneos deportivos
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige la opción de administrar torneos
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario está en la pantalla de administración de torneos
Notas	<ul style="list-style-type: none"> ■ Generalización de: <ul style="list-style-type: none"> ● Crear torneo ● Actualizar información de torneo ● Gestionar formatos de torneo ● Agregar equipo a torneo ● Retirar equipo de torneo

Fuente: Autores

*14.4. MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE EQUIPOS Y GRUPOS DEPORTIVOS*229

Cuadro 101: CU027-Administrar torneos: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 102: CU028-Crear un torneo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Crear un torneo
Identificador	CU018
Descripción	Permite la creación de un torneo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige la opción de crear un torneo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ■ Se ha elegido administrar torneo
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha creado o no un torneo ■ El usuario está en la pantalla de administración de torneos
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 103: CU028-Crear un torneo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 104: CU029-Actualizar información de torneo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Actualizar información de torneo
Identificador	CU029
Descripción	Actualiza la información de un torneo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige la opción de actualizar información de torneo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestionar formato de torneo
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ▪ Se ha elegido administrar torneo
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El usuario ha actualizado o no la información de un torneo ▪ El usuario está en la pantalla de administración de torneos
Notas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Generalización de: <ul style="list-style-type: none"> • Generar calendario de encuentros • Reportar resultado de encuentro

Fuente: Autores

Cuadro 105: CU029-Actualizar información de torneo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 106: CU030-Gestionar formato de torneo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Gestionar formato de torneo
Identificador	CU030
Descripción	Permite la asignación de un formato al torneo realizado, así como también la organización de los equipos/jugadores participantes en dicho formato
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige gestionar formato de evento
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ■ Se ha elegido administrar torneo
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha gestionado el formato de torneo que desea ■ El usuario está en la pantalla de administración de torneos
Notas	N/A

Fuente: Autores

*14.4. MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE EQUIPOS Y GRUPOS DEPORTIVOS*233

Cuadro 107: CU030-Gestionar formato de torneo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 108: CU031-Agregar participante a torneo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Agregar participante a torneo
Identificador	CU031
Descripción	Aggrega un equipo o jugador al torneo sin asignarlo a algún puesto en el formato elegido por el organizador del torneo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige agregar participante a torneo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ■ Se ha elegido administrar torneo ■ Se ha elegido un torneo en específico
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha agregado o no un participante al torneo ■ El usuario está en la pantalla de administración de torneos
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 109: CU031-Agregar participante a torneo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 110: CU032-Retirar participante de torneo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Retirar equipo de torneo
Identificador	CU032
Descripción	Retira un equipo o jugador del torneo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige retirar participante del torneo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ■ Se ha elegido administrar torneo ■ Se ha elegido un torneo en específico
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha retirado o no un participante del torneo ■ El usuario está en la pantalla de administración de torneos
Notas	N/A

Fuente: Autores

14.4. MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE EQUIPOS Y GRUPOS DEPORTIVOS235

Cuadro 111: CU032-Retirar equipo de torneo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 112: CU033-Generar calendario de encuentros: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Generar calendario de encuentros
Identificador	CU033
Descripción	Genera el calendario de los encuentros a realizarse en el evento
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige generar calendario de encuentros
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ■ Se ha elegido administrar torneo ■ Se ha elegido un torneo en específico ■ Se ha arreglado el formato del evento correctamente
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha generado el calendario de encuentros ■ El usuario está en la pantalla de administración de torneos
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 113: CU033-Generar calendario de encuentros: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 114: CU034-Reportar resultado de encuentro: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Reportar resultado de encuentro
Identificador	CU034
Descripción	Permite reportar el resultado de un encuentro deportivo después de haber iniciado el torneo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige reportar resultado de un encuentro
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de organizador de eventos deportivos ■ Se ha elegido administrar torneo ■ Se ha elegido un torneo en específico ■ Se ha elegido un encuentro específico ■ Se ha terminado el encuentro elegido según calendario
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha actualizado el resultado del encuentro ■ El usuario está en la pantalla de administración de torneos
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 115: CU034-Reportar resultado de encuentro: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

*14.4. MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE EQUIPOS Y GRUPOS DEPORTIVOS*239

A continuación se muestran los casos de uso del módulo de administración de equipos y grupos deportivos

Cuadro 116: CU035-Administrar equipos/grupos: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Administrar equipos/grupos
Identificador	CU035
Descripción	Permite administrar un equipo en la red social deportiva
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Administrar un equipo en la red social deportiva
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none">■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de formador de grupos deportivos
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none">■ El usuario está en la pantalla de administración de equipos
Notas	<ul style="list-style-type: none">■ Generalización de:<ul style="list-style-type: none">• Crear un equipo• Actualizar información de equipo/grupo• Agregar un integrante a un equipo/grupo• Actualizar información de integrante de equipo/grupo• Dar de baja a integrante de equipo/grupo• Crear grupo deportivo• Solicitar patrocinio

Fuente: Autores

Cuadro 117: CU035-Administrar equipos/grupos: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

14.5. Módulo de estadísticas

Las funcionalidades ofrecidas por éste módulo son proporcionadas por el SNS para dar soporte estadístico a cada uno de los objetos de negocio especificados en el capítulo 13, en lo que se refiere al proceso estadístico. Como adición, visto desde los requerimientos funcionales, se da una funcionalidad de llevar el mejor calificado en cada uno de los objetos de negocio, con tal de que el usuario del SNS pueda ver aquellos objetos de negocio destacados cuando el lo requiera.

Cuadro 118: CU036-Crear un equipo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Crear un equipo
Identificador	CU036
Descripción	Permite la creación de un equipo deportivo en la red social deportiva
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige crear un equipo deportivo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de formador de grupos deportivos ■ El usuario eligió la administración de equipos
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario crea un equipo deportivo ■ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de equipos ■ El usuario eligió un equipo en específico
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 119: CU036-Crear un equipo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 120: CU037-Actualizar información de equipo/grupo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Actualizar información de equipo/grupo
Identificador	CU037
Descripción	Permite actualizar la información general de un equipo/grupo deportivo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige actualizar la información de un equipo/grupo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de formador de grupos deportivos ■ El usuario eligió la administración de equipos/grupos ■ El usuario eligió un equipo/grupo en específico
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario actualiza la información del equipo/grupo deportivo ■ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de equipos/grupos
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 121: CU037-Actualizar información de equipo/grupo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 122: CU038-Agregar un integrante a un equipo/grupo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Agregar un integrante a un equipo/grupo
Identificador	CU038
Descripción	Permite agregar un integrante al equipo/grupo elegido
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	Se elige agregar un integrante a un equipo/grupo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de formador de grupos deportivos ■ El usuario eligió la administración de equipos/grupos ■ El usuario eligió un equipo/grupo en específico
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario agrega un integrante al equipo/grupo ■ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de equipos/grupo
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 123: CU038-Agregar un integrante a un equipo/grupo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 124: CU039-Actualizar información de integrante de equipo/grupo:
Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Actualizar información de integrante de equipo/grupo
Identificador	CU039
Descripción	Permite la actualización la información de la información de un integrante del equipo/grupo referente al equipo/grupo mismo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	El usuario elige actualizar la información de equipo/grupo de un integrante del equipo/grupo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de formador de grupos deportivos ■ El usuario eligió la administración de equipos/grupos ■ El usuario eligió un equipo/grupo en específico
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario cambia la información de equipo de un integrante del equipo/grupo ■ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de equipos/grupos
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 125: CU039-Actualizar información de integrante de equipo/grupo:
Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 126: CU040-Dar de baja a integrante de equipo/grupo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Dar de baja a integrante de equipo/grupo
Identificador	CU040
Descripción	Permite eliminar un jugador de un equipo deportivo, así como desvincularse del mismo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	El usuario elige dar de baja a un integrante del equipo/grupo (darse de baja también)
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de formador de grupos deportivos o un jugador del equipo/grupo intenta acceder a la funcionalidad ■ El usuario eligió la administración de equipos/grupos ■ El usuario eligió un equipo/grupo en específico
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario da de baja a un jugador del equipo/grupo (o se da de baja a si mismo) ■ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de equipos/grupos
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 127: CU040-Dar de baja a integrante de equipo/grupo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 128: CU041-Crear grupo deportivo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Crear grupo deportivo
Identificador	CU041
Descripción	Permite la creación de un grupo deportivo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	El usuario elige crear un grupo deportivo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un actor con rol de formador de grupos deportivos ■ El usuario eligió la administración de equipos/grupos ■ El usuario eligió crear un grupo deportivo
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha creado un grupo deportivo ■ El usuario se encuentra en la pantalla de administración de equipos/grupos
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 129: CU041-Crear grupo deportivo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

A continuación se muestran los casos de uso del módulo de estadísticas

Cuadro 130: CU031-Gestionar estadísticas: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Gestionar estadísticas
Identificador	CU031
Descripción	Permite la gestión de estadísticas a través de la red social deportiva
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	El usuario decide calificar un objeto calificable en el SNS (evento, usuario de la red social, servicio prestado por un usuario de la red social, etc.)
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un con permisos para calificar el objeto calificable del SNS ■ El usuario elige calificar el objeto
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario se encuentra en la pantalla de calificación
Notas	<ul style="list-style-type: none"> ■ Generalización de <ul style="list-style-type: none"> ● Llevar estadística de jugador ● Llevar estadística de equipo ● Calificar ligas deportivas ● Calificar entrenadores ● Calificar organización ● Llevar calificación de "mejor por categoría" ● Llevar estadística de ubicación

Fuente: Autores

Cuadro 131: CU031-Gestionar estadísticas: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 132: CU032-Llevar estadística de jugador: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Llevar estadística de jugador
Identificador	CU032
Descripción	Permite el cálculo de estadísticas de un jugador venidas desde los datos registrados de los equipos en los que se encuentra y de datos verificables en prácticas libres para cada uno de los deportes que éste practica
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Jugador ■ Equipo ■ Entrenador
Disparador	El usuario ingresa datos estadísticos de un jugador a la red social
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	<ul style="list-style-type: none"> ■ Gestión de niveles de juego
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada como entrenador, equipo deportivo o jugador ■ El usuario ingresa datos estadísticos del jugador
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se calculan datos estadísticos del jugador
Notas	Los datos pueden ser accesados por cualquier usuario de la red social

Fuente: Autores

Cuadro 133: CU032-Llevar estadística de jugador: Fluxos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 134: CU033-Llevar estadística de equipo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Llevar estadística de equipo
Identificador	CU033
Descripción	Permite el cálculo de estadísticas de un equipo venidas desde los datos registrados de éste en los eventos/torneos deportivos en los que ha participado
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Equipo ■ Entrenador
Disparador	El usuario ingresa datos estadísticos de un equipo a la red social
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	<ul style="list-style-type: none"> ■ Gestión de niveles de juego
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada como entrenador, equipo deportivo o jugador ■ El usuario se encuentra en gestión de equipo ■ El usuario ingresa datos estadísticos del equipo
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se calculan datos estadísticos del equipo
Notas	Los datos pueden ser accesados por cualquier usuario de la red social

Fuente: Autores

Cuadro 135: CU033-Llevar estadística de equipo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 136: CU034-Gestión de niveles de juego: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Gestión de niveles de juego
Identificador	CU034
Descripción	Lleva un análisis del nivel de juego de un jugador/equipo respecto de sus estadísticas y las manejadas en el resto de la red social, así como también las estadísticas de nivel de juego manejadas usualmente en un lugar donde hayan prácticas deportivas
Actor	N/A
Disparador	El usuario ingresa datos estadísticos de un equipo/jugador a la red social o se obtienen datos de un lugar deportivo, el nivel de juego manejado en dicho lugar
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestión de niveles de juego
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La aplicación ha sido cargada como entrenador, equipo deportivo o jugador ▪ El usuario ingresa datos estadísticos del equipo/jugador o la red social obtiene datos de lugares deportivos
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se calculan datos estadísticos del equipo
Notas	Los datos pueden ser accesados por cualquier usuario de la red social

Fuente: Autores

Cuadro 137: CU034-Gestión de niveles de juego: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 138: CU035-Calificar ligas deportivas: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Calificar ligas deportivas
Identificador	CU035
Descripción	Permite a cualquier usuario dar una calificación a una organización en la red social que se comporte como liga deportiva. A su vez, calcula la calificación global de dicha liga
Actor	Todo actor que haya tenido un vínculo con la liga deportiva
Disparador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Jugador ■ Equipo ■ Patrocinador ■ Organización
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario se encuentra en zona de calificación de una organización que se comporte como liga deportiva
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha calificado la liga deportiva ■ El usuario se encuentra en el perfil de la liga deportiva
Notas	Los datos pueden ser accesados por cualquier usuario de la red social

Fuente: Autores

Cuadro 139: CU035-Gestión de niveles de juego: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 140: CU036-Calificar entrenadores: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Calificar entrenadores
Identificador	CU036
Descripción	Permite a cualquier usuario dar una calificación del servicio de entrenamiento dado por un entrenador deportivo
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Jugador ■ Equipo ■ Patrocinador ■ Organización
Disparador	El usuario califica los servicios ofrecidos por un entrenador
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario se encuentra en zona de calificación de servicios de un entrenador deportivo
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha calificado los servicios de un entrenador ■ El usuario se encuentra en el perfil del entrenador deportivo
Notas	Los datos pueden ser accesados por cualquier usuario de la red social

Fuente: Autores

Cuadro 141: CU036-Calificar entrenadores: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 142: CU037-Calificar organización: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Calificar organización
Identificador	CU037
Descripción	Permite a cualquier usuario dar una calificación de los servicios ofrecidos por una organización deportiva en la red social
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Jugador ■ Equipo ■ Patrocinador ■ Organización
Disparador	El usuario califica los servicios ofrecidos por una organización deportiva
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario se encuentra en zona de calificación de servicios de una organización deportiva
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha calificado los servicios de una organización deportiva ■ El usuario se encuentra en el perfil de la organización deportiva
Notas	Los datos pueden ser accesados por cualquier usuario de la red social

Fuente: Autores

Cuadro 143: CU037-Calificar organización: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 144: CU038-Llevar calificación de "mejor por categoría": Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Llevar calificación de "mejor por categoría"
Identificador	CU038
Descripción	Permite mostrar al usuario que lo deseé los mejores usuarios en la búsqueda que él deseé realizar
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Jugador ■ Equipo ■ Patrocinador ■ Organización
Disparador	El usuario hace una búsqueda por concepto de "mejor en la categoría"
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario se encuentra en zona de "búsqueda por mejor en la categoría"
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La red social muestra el mejor en la categoría elegida por el usuario buscador ■ El usuario se encuentra en zona de "búsqueda por mejor en la categoría"
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 145: CU038-Llevar calificación de "mejor por categoría": Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

14.6. Módulo de gestión de patrocinios

Este módulo ofrece funcionalidades tanto para patrocinador como patrocinado, indicando aquí que sólo el actor correspondiente (siendo patrocinador o patrocinado) puede acceder a uno de las dos grandes funcionalidades que se pueden apreciar: Por parte del patrocinador, se prestan funcionalidades de seguimiento de usuarios candidatos a patrocinar, así como la petición de patrocinio y consulta de patrocinios; Por parte del jugador, se ofrecen funcionalidades similares pero sin poder hacer seguimiento.

Cuadro 146: CU038-Llevar estadística de ubicación: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Llevar estadística de ubicación
Identificador	CU038
Descripción	Permite llevar estadísticas deportivas de las ubicaciones registradas en el SNS respecto a la afluencia de gente a practicar cierto deporte, así como también del nivel de juego en dicha ubicación
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Jugador ■ Equipo ■ Patrocinador ■ Organización
Disparador	Un usuario entra en la zona de la ubicación deportiva con su dispositivo móvil encendido y con el GPS en funcionamiento
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario tiene encendido el GPS del dispositivo móvil ■ El usuario está ingresando a una zona deportiva registrada y se encuentra por más de 30 minutos en ella
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La red social lleva la estadística de la ubicación
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 147: CU038-Llevar estadística de ubicación: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

A continuación se muestran los casos de uso del módulo de gestión de sponsors

Cuadro 148: CU039-Administrar patrocinios: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Administrar patrocinios
Identificador	CU039
Descripción	Permite gestionar o administrar funcionalidades ofrecidas en lo que refiere a patrocinios en la red social deportiva
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patrocinador ■ Equipo ■ Jugador
Disparador	El usuario autorizado desea manejar las funcionalidades ofrecidas en el módulo de patrocinios
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha iniciado el SNS con un rol de patrocinador, jugador o equipo deportivo
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario se encuentra en la pantalla para gestión de patrocinios
Notas	<ul style="list-style-type: none"> ■ Generalización de: <ul style="list-style-type: none"> • Gestionar patrocinios de patrocinador • Gestionar patrocinios de equipo/jugador

Fuente: Autores

Cuadro 149: CU039-Administrar patrocinios: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 150: CU039-Gestionar patrocinios de patrocinador: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Gestionar patrocinios de patrocinador
Identificador	CU039
Descripción	Permite gestionar o administrar funcionalidades ofrecidas para patrocinadores en la red social deportiva
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patrocinador ■ Equipo ■ Jugador
Disparador	El patrocinador quiere entrar al módulo de gestión de funcionalidades ofrecida para éste en la red social
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha iniciado el SNS con un rol de patrocinador deportivo
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario se encuentra en la pantalla para gestión de patrocinios de patrocinador
Notas	<ul style="list-style-type: none"> ■ Generalización de: <ul style="list-style-type: none"> • Aceptar ser patrocinador • Solicitar ser sponsor • Dejar de ser sponsor • Consultar historial de patrocinios • Gestionar tracking

Fuente: Autores

Cuadro 151: CU039-Gestionar patrocinios de patrocinador: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 152: CU041-Aceptar ser patrocinador: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Aceptar ser patrocinador
Identificador	CU041
Descripción	Permite a un patrocinador aceptar una solicitud de convertirse en patrocinador de un actor/evento deportivo
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patrocinador
Disparador	El patrocinador elige la opción aceptar ser patrocinador
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha iniciado el SNS con un rol de patrocinador deportivo ■ Se ha elegido gestionar patrocinios de patrocinador
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha aceptado ser patrocinador de un actor/evento deportivo ■ El usuario se encuentra en la pantalla para gestión de patrocinios
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 153: CU041-Aceptar ser patrocinador: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 154: CU041-Solicitar ser patrocinador: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Solicitar ser patrocinador
Identificador	CU041
Descripción	Permite a un patrocinador solicitar serlo de un actor/evento deportivo
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patrocinador
Disparador	El patrocinador elige la opción solicitar ser patrocinador
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha iniciado el SNS con un rol de patrocinador deportivo ■ Se ha elegido gestionar patrocinios de patrocinador
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha solicitado de ser patrocinador de un actor/evento deportivo ■ El usuario se encuentra en la pantalla para gestión de patrocinios
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 155: CU041-Solicitar ser patrocinador: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 156: CU041-Dejar de ser patrocinador: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Dejar de ser patrocinador
Identificador	CU041
Descripción	Permite a un patrocinador dejar de serlo de un actor/evento deportivo
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patrocinador
Disparador	El patrocinador elige la opción "dejar de ser patrocinador"
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha iniciado el SNS con un rol de patrocinador deportivo ■ Se ha elegido gestionar patrocinios de patrocinador
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha dejado de ser patrocinador de un actor/evento deportivo ■ El usuario se encuentra en la pantalla para gestión de patrocinios
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 157: CU041-Dejar de ser patrocinador: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 158: CU041-Consultar historial de patrocinios: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Consultar historial de patrocinios
Identificador	CU041
Descripción	Permite a un patrocinador consultar el historial de sus patrocinios
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patrocinador
Disparador	El patrocinador elige la opción de consulta de historial de patrocinios
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha iniciado el SNS con un rol de patrocinador deportivo ■ Se ha elegido gestionar patrocinios de patrocinador
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha consultado el historial de patrocinio ■ El usuario se encuentra en la pantalla para gestión de patrocinios
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 159: CU041-Consultar historial de patrocinios: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 160: CU043-Gestionar tracking: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Gestionar tracking
Identificador	CU043
Descripción	Permite recibir noticias de jugadores/equipos/eventos deportivos de los que se quiere ser sponsor, siempre que éste actor/evento deportivo tenga habilitada dicha opción
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patrocinador
Disparador	El patrocinador elige gestionar tracking
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha iniciado el SNS con un rol de patrocinador deportivo ■ Se ha elegido gestionar patrocinios de patrocinador
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario se encuentra en la pantalla para gestión de tracking
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 161: CU042-Gestionar tracking: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 162: CU043-Seguir jugador: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Seguir jugador
Identificador	CU043
Descripción	Permite seguir la actividad de un jugador
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patrocinador
Disparador	El patrocinador elige gestionar tracking
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha iniciado el SNS con un rol de patrocinador deportivo ■ Se ha elegido gestionar patrocinios de patrocinador
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario sigue la actividad de un jugador
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 163: CU042-Seguir jugador: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 164: CU043-Dejar de seguir jugador: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Dejar de seguir jugador
Identificador	CU043
Descripción	Permite dejar de seguir la actividad de un jugador
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patrocinador
Disparador	El patrocinador elige gestionar tracking
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha iniciado el SNS con un rol de patrocinador deportivo ■ Se ha elegido gestionar patrocinios de patrocinador
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario deja de seguir la actividad de un jugador
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 165: CU042-Dejar de seguir jugador: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 166: CU043-Seguir equipo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Seguir equipo
Identificador	CU043
Descripción	Permite seguir la actividad de un equipo
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patrocinador
Disparador	El patrocinador elige gestionar tracking
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha iniciado el SNS con un rol de patrocinador deportivo ■ Se ha elegido gestionar patrocinios de patrocinador
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario sigue la actividad de un equipo
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 167: CU042-Seguir equipo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 168: CU043-Dejar de seguir equipo: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Dejar de seguir equipo
Identificador	CU043
Descripción	Permite dejar de seguir la actividad de un equipo
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patrocinador
Disparador	El patrocinador elige gestionar tracking
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha iniciado el SNS con un rol de patrocinador deportivo ■ Se ha elegido gestionar patrocinios de patrocinador
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario deja de seguir la actividad de un equipo
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 169: CU042-Dejar de seguir equipo: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 170: CU043-Seguir organización: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Seguir organización
Identificador	CU043
Descripción	Permite seguir la actividad de una organización
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patrocinador
Disparador	El patrocinador elige gestionar tracking
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha iniciado el SNS con un rol de patrocinador deportivo ■ Se ha elegido gestionar patrocinios de patrocinador
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario sigue la actividad de una organización
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 171: CU042-Seguir organización: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 172: CU043-Dejar de seguir organización: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Dejar de seguir organización
Identificador	CU043
Descripción	Permite dejar de seguir la actividad de una organización
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patrocinador
Disparador	El patrocinador elige gestionar tracking
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha iniciado el SNS con un rol de patrocinador deportivo ■ Se ha elegido gestionar patrocinios de patrocinador
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario deja de seguir la actividad de una organización
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 173: CU042-Dejar de seguir organización: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 174: CU043-*****Tracking a jugadores/equipos/eventos deportivos: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Tracking a jugadores/equipos/eventos deportivos
Identificador	CU043
Descripción	Permite recibir noticias de jugadores/equipos/eventos deportivos de los que se quiere ser sponsor, siempre que éste actor/evento deportivo tenga habilitada dicha opción
Actor	<ul style="list-style-type: none"> ■ Patrocinador
Disparador	El patrocinador elige hacer tracking de un jugador/equipo/evento deportivo
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se ha iniciado el SNS con un rol de patrocinador deportivo ■ Se ha elegido administración de sponsor
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha hecho tracking de un jugador/equipo/evento deportivo ■ El usuario se encuentra en la pantalla para gestión de patrocinios
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 175: CU043-Tracking a jugadores/equipos/eventos deportivos: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 176: CU042-Gestionar patrocinios de equipo/jugador: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Gestionar patrocinios de equipo/jugador
Identificador	CU042
Descripción	Permite gestionar los patrocinios deportivos del equipo/jugador
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	El usuario elige gestionar patrocinios de equipo/jugador
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un jugador o actor con rol de formador de grupos deportivos ■ El usuario eligió la gestión de patrocinios deportivos al equipo/jugador
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario se encuentra en la pantalla de gestión de patrocinios deportivos de equipo/jugador
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 177: CU041-Gestionar patrocinios de equipo/jugador: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 178: CU042-Solicitar patrocinio: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Solicitar patrocinio
Identificador	CU042
Descripción	Permite solicitar patrocinio deportivo a un ente que pueda proporcionarlo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	El usuario elige solicitar un patrocinio
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un jugador o actor con rol de formador de grupos deportivos ■ El usuario eligió la gestión de patrocinios deportivos al equipo/jugador ■ El usuario eligió solicitar un patrocinio
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha enviado una petición de patrocinio ■ El usuario se encuentra en la pantalla de gestión de patrocinios deportivos al equipo/jugador
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 179: CU041-Solicitar patrocinio: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 180: CU042-Dejar patrocinio: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Dejar patrocinio
Identificador	CU042
Descripción	Permite dejar un patrocinio deportivo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	El usuario elige dejar un patrocinio
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un jugador o actor con rol de formador de grupos deportivos ■ El usuario eligió la gestión de patrocinios deportivos al equipo/jugador ■ El usuario eligió dejar un patrocinio
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario ha dejado un patrocinio deportivo ■ El usuario se encuentra en la pantalla de gestión de patrocinios deportivos al equipo/jugador
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 181: CU041-Dejar patrocinio: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 182: CU042-Consultar patrocinios: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Consultar patrocinios
Identificador	CU042
Descripción	Permite consultar los patrocinios deportivos a los que ha accedido el jugador/equipo
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	El usuario elige consultar patrocinios
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un jugador o actor con rol de formador de grupos deportivos ■ El usuario eligió la gestión de patrocinios deportivos al equipo/jugador ■ El usuario eligió consultar patrocinios
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario se encuentra en la pantalla de consulta de patrocinios
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 183: CU041-Consultar patrocinios: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Cuadro 184: CU042-Aceptar solicitud de patrocinio: Descripción

Descripción de caso de uso	
Nombre	Aceptar solicitud de patrocinio
Identificador	CU042
Descripción	Permite al jugador/equipo aceptar la propuesta de patrocinio de un patrocinador
Actor	Todo actor de la red social
Disparador	El usuario elige aceptar solicitud de patrocinio
Inclusiones	N/A
Puntos de extensión	N/A
Precondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ La aplicación ha sido cargada por un jugador o actor con rol de formador de grupos deportivos ■ El usuario eligió la gestión de patrocinios deportivos al equipo/jugador ■ El usuario eligió aceptar solicitud de patrocinio
Postcondiciones	<ul style="list-style-type: none"> ■ El usuario se encuentra en la pantalla de gestión de patrocinios de equipo/jugador
Notas	N/A

Fuente: Autores

Cuadro 185: CU041-Aceptar solicitud de patrocinio: Flujos de hechos

Detalle de flujo de hechos de caso de uso		
Nombre	Nombre del flujo	
Paso	Acción del actor	Respuesta del sistema

Fuente: Autores

Capítulo 15

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.

15.1. Artefactos de la arquitectura

Se ha decidido hacer una tabla para cada tipo de artefacto para hacer más fácil la lectura de los mismos. Si desea ver las vistas en las que éstos se encuentran, puede dirigirse al capítulo 13.

15.1.1. Artefactos de la capa de negocio

A continuación se encuentran los artefactos de negocio generados, cada uno de ellos separados por una tabla específica para cada tipo. La información fue consignada de los cuadros 186 a 195

Cuadro 186: Actores de negocio

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Actor deportivo	Es todo aquel actor encontrado en una red social deportiva	General por capas, introductorio
Entrenador	Actor deportivo cuyo objetivo es el acompañamiento y prestación de servicios de entrenamiento a los diferentes actores deportivos (jugadores/grupos deportivos/equipo)	
Equipo	Es un grupo deportivo conformado con el objetivo de competencia en la red social deportiva	
Grupo deportivo	Es un grupo deportivo conformado con el objetivo recreacional de practicar uno o varios deportes	
Jugador	Actor deportivo individual (persona individual) practicante de uno o varios deportes	
Organización	Organización que presta servicios deportivos a los demás actores en la red social deportiva	
Patrocinador	Prestador de servicios (monetarios, materiales o servicios deportivos tales como préstamo de espacios deportivos) que puedan ayudar o interesar a uno o más actores deportivos (jugadores y equipos) en pro de la consecución de sus objetivos	
Periodista	Actor cuyo objetivo es el de proporcionar información acerca de los diferentes acontecimientos ocurridos en el deporte alrededor del mundo	

Fuente: Autores

Cuadro 187: Roles de negocio

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Agrupación deportiva	Grupo deportivo o equipo deportivo que se reunen a practicar un deporte	Rol - actor, Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo, Estadísticas deportivas, Organización de eventos deportivos, Formación de grupos deportivos, Patrocinios deportivos), Función de negocio (Patrocinio deportivo, Entrenamiento deportivo, Estadísticas deportivas, Formación de grupos deportivos, Organización de eventos deportivos)
Consejero de salud	Jugador/entrenador/organización encargados de dar consejos de salud dentro de la red social deportiva	Rol - actor
Consejero deportivo	Jugador/entrenador dador de consejos deportivos	Rol - actor, Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Función de negocio (Entrenamiento deportivo)
Consumidor de servicios deportivos	Actor deportivo que consume el servicio otorgado por un prestador de servicios deportivos	Rol - actor

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Entrenador deportivo	Quien cumple la función de entrenar	Rol - actor, Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo, Estadísticas deportivas, Formación de grupos deportivos, Patrocinios deportivos), Función de negocio (Patrocinio deportivo, Entrenamiento deportivo, Estadísticas deportivas, Formación de grupos deportivos)
Gestor de encuentros deportivos	Gestor de un encuentro deportivo	Rol - actor, Proceso de negocio (Patrocinio deportivo, Organización evento deportivo), Función de negocio (Organización eventos deportivos, Patrocinios deportivos)
Patrocinador deportivo	Actor deportivo que apoya a un jugador/equipo/evento en la consecución de sus metas otorgandole dinero, materiales o servicios deportivos	Rol - actor, Proceso de negocio (Patrocinio deportivo, Estadísticas deportivas, Organizador de eventos deportivos), Función de negocio (Patrocinio deportivo, Estadísticas deportivas, Organizador de eventos deportivos)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Periodista deportivo	Actor que publica información deportiva de diversa índole alrededor del mundo	Rol - actor
Prestador de servicios deportivos	Actor deportivo que ofrece sus servicios a los demás actores en la red social	Rol - actor, Función de negocio (Patrocinio deportivo)

Fuente: Autores

Cuadro 188: Eventos de negocio

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Coevaluación realizada	Evento que dispara el proceso de reevaluar el plan de entrenamiento llevado a cabo para ajustarlo	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)
Estadísticas producidas	Evento producido cuando estadísticas deportivas/comerciales han sido producidas	Proceso de negocio (Patrocinios deportivos), Uso de aplicación (Patrocinios deportivos)
Evento estructurado	Evento que llama a la ejecución de un evento ya planeado	Proceso de negocio (Patrocinios deportivos, Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Patrocinios deportivos, Organización de eventos deportivos)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Interés de formación de grupo deportivo	Evento que lanza la creación de un grupo deportivo	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos), Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos)
Necesidad de estadísticas deportivas	Evento que lanza la búsqueda de información estadística y, a su vez, la producción de la misma	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)
Necesidad de manejo de red social deportiva	Lanzador de las funciones de administrador de red social deportiva	General por capas, Introductorio
Necesidad de patrocinio	Establece una necesidad de que un evento/actor deportivo necesite de un patrocinio deportivo	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)
Petición aceptada	Evento que hace permite la actuación de la agrupación deportiva iniciar procesos relacionados a su participación en un evento	Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos), Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos)
Petición de evento	Evento que responde a la petición de actores deportivos de realización de un evento deportivo	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Petición de patrocinio	Realiza la petición de patrocinio a un patrocinador deportivo	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Plan de entrenamiento construido	Evento que dispara el proceso de entrenar para la agrupación deportiva que está siendo entrenada	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)
Prestación de servicio de coaching	Provoca entrenar un grupo deportivo	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo, Patrocinios deportivos), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo, Patrocinios deportivos)
Publicación de grupo	Evento que lanza las acciones de actores agenos al grupo para unirsele	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos, Patrocinios deportivos), Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos)

Fuente: Autores

Cuadro 190: Objetos de negocio

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Ejercicio	Ejercicio físico/mental que corresponde a un deporte en particular o a una habilidad transversal a todos los deportes	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Estadística	Representa un dato-información estadística en el negocio	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)
Estadística de evento deportivo	Representa un dato-información estadística en el negocio referente a un evento deportivo	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)
Estadística de servicio	Representa un dato-información estadística en el negocio respecto a los servicios que ofrecen actores comerciales en la red social	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)
Estadística deportiva	Representa un dato-información estadística en el negocio referente a aspectos deportivos de deportistas, entrenadores y grupos deportivos	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)
Estadística geoespacial	Representa un dato-información estadística en el negocio asociada con la ubicación geoespacial de un sitio de entrenamiento o evento	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)
Evaluación deportiva	Valoración que hacen todos los actores involucrados en el entrenamiento deportivo a un jugador, a un entrenador o a un grupo deportivo	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Evento deportivo	Evento con carácter deportivo	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Evento informativo deportivo	Evento de carácter deportivo que no cumple un carácter práctico en un carácter deportivo (conferencias, convenciones, etc)	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Plan de entrenamiento	Agrupación de ejercicios enfocadas a mejorar un conjunto de habilidades dentro de un deporte específico o una habilidad transversal a todos	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)
Práctica deportiva	Práctica deportiva amateur o profesional	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Producto	Producto deportivo prestado por un actor comercial	Proceso de negocio (Patrocinios deportivos), Uso de aplicación (Patrocinios deportivos)
Proyecto	Proyecto presentado a un patrocinador para que éste lo patrocine	Proceso de negocio (Patrocinios deportivos), Uso de aplicación (Patrocinios deportivos)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Servicio	Servicio deportivo prestado	Proceso de negocio (Patrocinios deportivos), Uso de aplicación (Patrocinios deportivos)
Torneo	Torneo deportivo	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Clínica deportiva	Evento que se dedica específicamente a enseñar ciertos aspectos de un deporte a deportistas	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)

Fuente: Autores

Cuadro 193: Servicios de negocio

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Acceso a consejos de salud	Usado como puerta de acceso al conocimiento de la comunidad deportiva en cuestiones de salud	General por capas
Acceso a consejos deportivos	Usado como puerta de acceso al conocimiento de la comunidad deportiva en lo que se puede llamar “consejos deportivos”	General por capas
Análisis estadístico	Permite hacer pronósticos de aquello que podría ocurrir según los datos que tiene	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Busqueda de actores deportivos	Ofrece la búsqueda de cualquier actor participante en la red social deportiva	Introductorio
Búsqueda de información deportiva	Usado para buscar información relacionada con el deporte: Reglas, consejos deportivos, entre otros	General por capas, introductorio
Búsqueda de información estadística	Permite la búsqueda de información estadística producida y guardada por el SNS o fuentes externas	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas)
Búsqueda de noticias deportivas	Servicio de búsqueda de la actualidad en el deporte a nivel mundial. El servicio consume otros servicios de noticias deportivas ya existentes	General por capas
Compra de servicios deportivos	Servicio que posibilita la compra de productos y servicios deportivos a las diferentes organizaciones/jugadores que se dediquen a actividades económicas relacionadas con el deporte	General por capas
Contacto con grupos deportivos	Contacto entre grupos deportivos diferentes o entre un individuo y un grupo	General por capas
Creación de estadísticas	Servicio utilizado para generar estadísticas de jugadores, de equipos, de eventos deportivos y de calificaciones a organizaciones en el SNS por medio de criterios especificados en los requerimientos de cada deporte	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)
Ejecución de eventos deportivos	Por medio de este se puede ejecutar el plan de un evento deportivo	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos)
Entrenamiento deportivo	Servicios que ofrece un entrenador deportivo para entrenar un grupo deportivo	General por capas, Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Formación de grupos deportivos	Por medio de éste los diferentes jugadores/entrenadores/equipos en la red social pueden unirse y ampliarse como equipo/grupo que practica cierto deporte	General por capas
Organización de eventos deportivos	Servicio por medio del cual todos los actores participantes componen un evento deportivo (ya sea un torneo, una clínica deportiva, un entrenamiento o partido(s) aislado(s))	Introductorio, General por capas, Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos)
Patrocinio deportivo	Servicio ofrecido por patrocinadores de iniciativas deportivas para el sustento de las mismas	General por capas, Proceso de negocio (Patrocinio deportivo, Organización de eventos deportivos), Business Product
Planeación de eventos deportivos	Realiza la planeación de un evento deportivo	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos)
Publicación de información deportiva	Publica en el SNS la información estadística generada	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas)
Recibimiento de consejos deportivos	Servicio por el cual se prestan lugares para el diálogo entre jugadores en orden de obtener consejos deportivos	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo)
Seguimiento de proyectos	Servicio de negocio referente al seguimiento de actores o eventos deportivos a través de la red social deportiva	Proceso de negocio (Patrocinios deportivos), Uso de aplicación (Patrocinios deportivos)
Servicios self-sharing	Permite al miembro de un grupo la participación en el compartir información dentro de este	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Venta de servicios deportivos	Ofrecimiento y venta de productos y servicios deportivos entre los diferentes actores de la red social	General por capas
Construcción de proyectos	Servicio que ofrece la creación de proyectos justo tal como lo desearía ver el patrocinador	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo)
Evaluación de proyectos	Servicio que permite la interacción patrocinador-proyecto-grupo deportivo	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo)

Fuente: Autores

Cuadro 194: Funciones de negocio

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Actor comercial	Quien sea asignado a esta función es un actor con un rol comercial (venta o compra) de productos o servicios	General por capas
Analizador de estadísticas	Función asignada a quien analiza estadísticas deportivas	Función de negocio (Estadísticas deportivas)
Buscador	Función asignada a roles que deban buscar información deportiva alrededor de la red social	General por capas
Buscador de estadísticas	Función realizada por quien se dedica a buscar estadísticas deportivas	Función de negocio (Estadísticas deportivas)
Coevaluador	Función realizada por deportistas de la misma agrupación deportiva quienes juzgan el trabajo de los compañeros	Función de negocio (Entrenamiento deportivo)
Consejero deportivo	Ésta es realizada por la persona quien ayuda paso a paso a los deportistas en las agrupaciones deportivas a realizarse en sus habilidades humanas y deportivas	Función de negocio (Entrenamiento deportivo)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Consumidor de servicios	Función cumplida por el ente que deseé consumir servicios ofrecidos por otros actores comerciales	General por capas
Control de unión de miembros	Función asignada a quien controla la unión de gente nueva a un grupo deportivo	Función de negocio (Formación de grupos deportivos)
Creación de estadísticas	Función realizada por el ente creador de estadísticas	Función de negocio (Estadísticas deportivas)
Creador de ejercicios	Función realizada por el ente que crea ejercicios que serán realizados por los miembros de una agrupación deportiva en un entrenamiento	Función de negocio (Entrenamiento deportivo)
Difusión de información deportiva	Función llevada a cabo por el ente difusor de información deportiva en la red social	Función de negocio (Formación de grupos deportivos)
Difusión del grupo deportivo	Función realizada por el ente que difunde el grupo deportivo en los diferentes canales de la red social	Función de negocio (Formación de grupos deportivos)
Ejecución del evento	Función realizada por los entes involucrados en la ejecución de la planeación de un evento deportivo	Función de negocio (Organización de eventos deportivos)
Entrenador	Función cumplida por el ente que entrena a los miembros de una agrupación deportiva	Función de negocio (Entrenamiento deportivo)
Entrenar	Función desempeñada por los miembros de una agrupación deportiva que siguen los ejercicios asignados por aquel que tenga la función de ser entrenador, así como ser coevaluador	Función de negocio (Entrenamiento deportivo)
Estructuración del evento	Función desarrollada por los entes que estructuran un evento deportivo, antes de su ejecución real	Función de negocio (Organización de eventos deportivos)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Evaluador de grupo deportivo	Función realizada por el ente que vigila el rendimiento de las personas que pertenecen a un grupo deportivo	Función de negocio (Entrenamiento deportivo)
Financiamiento	Función desarrollada por un patrocinador deportivo para patrocinar a otros entes en la red social	Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos), Función de negocio (Organización de eventos deportivos,patrocinios deportivos), Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos)
Generador de información deportiva	Función desempeñada por aquel ente que crea información deportiva	General por capas
Gestión de grupo deportivo	Función que desarrolla el ente encargado de gestionar aspectos internos o externos relacionados con el grupo deportivo al que gestiona	Función de negocio (Formación de grupos deportivos)
Gestor de red social deportiva	Función desempeñada por todo ente que desee gestionar aspectos relacionados con su red social deportiva	General por capas - Introductorio
Jugador de deportes	Función realizada por una persona que practica un deporte	General por capas
Participación deportiva	Función que desempeñan aquellas agrupaciones deportivas que fueron invitadas o aceptadas en un evento deportivo. Esta se refiere a toda actividad que ellos deban hacer	Función de negocio (Organización de eventos deportivos)
Practicante de ejercicios	Función desempeñada por los miembros de una agrupación deportiva, realizar los ejercicios asignados por un entrenador	Función de negocio (Entrenamiento deportivo)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Prestador de servicios	Función cumplida por los entes que presten servicios deportivos a los actores de la red social	General por capas
Provisión de recursos materiales	Función cumplida por un patrocinador deportivo, dando a las agrupaciones que patrocina recursos materiales	Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos), Función de negocio (Organización de eventos deportivos,patrocinios deportivos), Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos)
Provisión de servicios	Función cumplida por un patrocinador deportivo, dando a las agrupaciones que patrocina servicios que él ofrezca	Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos), Función de negocio (Organización de eventos deportivos,patrocinios deportivos), Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos)
Realizador de eventos	Función que desempeñan entes para el análisis de viabilidad, la estructuración y la ejecución de un evento deportivo	General por capas
Verificación viabilidad del evento	Función que realiza un actor para verificar que un evento es viable o no de hacer	Función de negocio (Organización de eventos deportivos)

Fuente: Autores

Cuadro 189: Interacciones de negocio

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Dar consejo deportivo	Acción de dar consejo deportivo a los jugadores de un equipo	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)
Ejecutar coevaluación	Acción de evaluar a todo el equipo de jugadores y al equipo mismo	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)
Entender plan de entrenamiento	Interiorización del plan de entrenamiento hecho por el entrenador deportivo	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)

Fuente: Autores

Cuadro 191: Colaboraciones de negocio

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Formadores de grupo deportivo	Colaboración conformada por los roles que trabajan en la dinámica de un grupo deportivo a través del tiempo	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos), Función de negocio (Formación de grupos deportivos)
Organizador	Colaboración donde participan los roles de los que depende la organización y ejecución de un evento deportivo	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos)

Fuente: Autores

Cuadro 195: Procesos de negocio

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Abrir evento al público	Publica el evento para que el público se entere y pueda participar	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Analizar estadísticas	Proceso mediante el cual se hacen inferencias a partir de la información estadística creada	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)
Asignar roles a miembros	Asignación de privilegios/tareas a cada miembro del grupo deportivo	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos), Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos)
Buscar información estadística	Proceso que busca información estadística ya existente para dar respuesta al evento que lo generó	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)
Buscar material deportivo	Busca los productos prestados que puedan ayudar al proyecto a patrocinar de algún modo	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)
Buscar servicio	Busca los servicios prestados que puedan ayudar al proyecto a patrocinar de algún modo	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)
Buscar servicios de medios	Realización de la contratación (o petición de transmisión) de servicios de medios de comunicación	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Calcular costo/beneficio de patrocinio	Realiza un cálculo de costo/beneficio para dar herramientas que le permitan al patrocinador evaluar si es viable o no un patrocinio	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Clausurar evento	Proceso para la realización de la clausura del evento	Proceso de negocio - Uso de aplicación - (Organización de eventos deportivos)
Consolidar grupo deportivo	Creación (si aún no ha sido hecha) de un grupo deportivo	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Construir plan de entrenamiento	Construcción de un plan de entrenamiento para un jugador/equipo específico	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)
Contratar servicios de seguridad	Realización de la contratación de servicios de seguridad	Proceso de negocio - Uso de aplicación - (Organización de eventos deportivos)
Contratar servicios logísticos	Realización de la contratación de servicios logísticos	Proceso de negocio - Uso de aplicación - (Organización de eventos deportivos)
Crear grupo	Proceso de creación del grupo deportivo	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos), Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos)
Crear información estadística	Crea las estadísticas basado en la información recolectada y en principios estadísticos, así como definiciones dadas en los requerimientos	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Dar producto deportivo	Da los productos deportivos que pueden ayudar al proyecto a patrocinar de algún modo	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)
Definir detalles de grupo	Define la información que se quiere compartir acerca del grupo, así como define algunas de sus características expresadas en los requerimientos	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos), Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos)
Definir detalles del evento	Define datos básicos del evento, definidos en los requisitos	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Definir lugar del evento	Define el lugar(es) del evento	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Definir requisitos de grupos deportivos	Define los requisitos que deben tener los aspirantes a participar en el evento como agrupaciones deportivas	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Definir servicios a ofrecer en el evento	Definición de que tipo de servicios serán los ofrecidos en el evento	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Desvincular de grupo	Permite la desvinculación del grupo a los miembros que conforman este	Proceso de negocio - Uso de aplicación - (Formación de grupos deportivos)
Ejecutar evento	Proceso que ejecuta el plan del evento realizado en el proceso "planeación del evento"	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Ejecutar evento planeado	Proceso que da inicio oficial al evento	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Ejecutar plan de entrenamiento	Ejecución del plan de entrenamiento	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)
Elaborar llaves	Elaboración de cuadros/llaves que se tendrán en el evento (método para elaborarlas y como evolucionan a través del evento)	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Entregar plan de entrenamiento	Entrega al jugador/equipo del plan de entrenamiento	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Entrenar grupo deportivo	Acción de entrenar a un jugador/equipo	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)
Enviar proyecto a patrocinadores	Envía el proyecto a los patrocinadores deportivos que haya elegido el actor deportivo interesado	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)
Establecer llaves	Ingresar a llaves las agrupaciones deportivas que estén inscritas	Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos), Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos)
Evaluar financiamiento	Evalúa el financiamiento del proyecto presentado por un actor deportivo	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)
Evaluar funcionamiento del plan de entrenamiento	Evaluar los resultados producidos en la coevaluación	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)
Evaluar préstamo de producto	Evalúa el préstamo de materiales que puedan ser prestados/regalados como patrocinio a un proyecto presentado por un actor deportivo	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)
Evaluar préstamo de servicio	Evalua el préstamo de un servicio como patrocinio al proyecto de un actor deportivo	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Financiar evento deportivo	Financia un evento deportivo	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)
Financiar grupo deportivo	Financia las actividades de una agrupación deportiva	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)
Hacer efectivos los servicios contratados	Hace el despliegue de todos los servicios que fueron pensados en el proceso de planeación	Proceso de negocio - Uso de aplicación - (Organización de eventos deportivos)
Hacer petición de inscripción	Realizar una petición a los organizadores del evento para la inscripción de una agrupación deportiva a este	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Inscribir grupos deportivos	Proceso de realización de inscripción de grupos deportivos que quieren participar en el evento y que cumplen con los requisitos definidos	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Inscribir personas al evento	Proceso de realización de inscripción a actores deportivos que desean ser espectadores del evento deportivo	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Interactuar con grupo	Proceso desde el cual un miembro de un grupo deportivo interactúa con los otros miembros del grupo, compartiendo y retroalimentando información	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos), Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Leer información de grupo deportivo	Proceso realizado por actores deportivos que buscan información de grupos deportivos sin pertenecer a él	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos), Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos)
Participar en evento	Proceso donde una agrupación deportiva hace efectiva su participación en el evento	Proceso de negocio - Uso de aplicación - (Organización de eventos deportivos)
Participar en evento deportivo	Inscripción de grupos deportivos a participar en el evento	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Patrocinar	Proceso de patrocinio de un proyecto presentado por un actor deportivo	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)
Pedir patrocinio	Proceso por el cual los actores deportivos interesados hacen una petición de patrocinio a los patrocinadores identificados en la red social	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)
Planeación del evento	Ejecuta todos los procesos atados a la planeación de un evento deportivo	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Prestar servicio	Presta los servicios prestados que puedan ayudar al proyecto a patrocinar de algún modo	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Producir estadísticas	Proceso de producción de estadísticas	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)
Publicar análisis	Hace visible a la red social deportiva el análisis desarrollado	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)
Publicar grupo	Publicación al público del grupo creado	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos), Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos)
Publicar información a grupo	Comparte información para todos los integrantes del grupo deportivo	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos), Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos)
Publicar información a interesados	Publica información de grupo deportivo relevante para actores deportivos que no hacen parte del grupo deportivo en si	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos), Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos)
Realizar ejercicios del plan	Realización de los ejercicios establecidos en el plan de entrenamiento	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)
Realizar proyecto a presentar	Realiza la construcción del proyecto a presentar a los patrocinadores deportivos	Proceso de negocio (Patrocinio deportivo), Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Recaudar datos	Proceso que indica buscar datos que puedan ser relevantes a la estadística que se intenta crear	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)
Retroalimentar información compartida	Proceso en el cual se hacen "feedbacks. ^a la información compartida por otros miembros en el grupo deportivo	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos), Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos)
Retroalimentar plan de entrenamiento	Reestructuración del plan de entrenamiento si se hace necesaria	Proceso de negocio (Entrenamiento deportivo), Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)
Seguir proyecto	Proceso realizado por un patrocinador para seguir un actor deportivo o un evento en la red social deportiva	Proceso de negocio (Patrocinios deportivos, Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Patrocinios deportivos, Estadísticas deportivas)
Tomar decisiones	Proceso mediante el cual se toman decisiones en cuanto a acciones a tomar en la red social basados en las estadísticas creadas	Proceso de negocio (Estadísticas deportivas), Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)
Unir a grupo deportivo	Hace la petición a un grupo para poder unirse a este	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos), Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Unir nuevos miembros	Permite la adición de un nuevo miembro al grupo deportivo	Proceso de negocio (Formación de grupos deportivos), Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos)
Verificar viabilidad del evento	Verifica si el evento cuenta con ciertos requisitos para que sea un éxito	Proceso de negocio (Organización de eventos deportivos), Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)

Fuente: Autores

15.1.2. Artefactos de la capa de aplicación

A continuación se encuentran los artefactos de aplicación generados, cada uno de ellos separados por una tabla específica para cada tipo. De los cuadros 196 a 199, se puede observar los datos de los artefactos divididos por *nombre*, *descripción* y *puntos de vista relacionados*; en el cuadro 200 se puede observar una columna adicional, *identificador*, debido a que los autores han decidido darle identificadores a los servicios como un estandar de diseño de los mismos.

Cuadro 196: Componentes de aplicación

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Gestión de compras	Colabora (por la parte del comprador) en la producción de la relación compra-venta entre actores-usuarios de la red social deportiva	General por capas

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Gestión de comunicación	Sirve como el componente administrador de todo el contenido (chat y self-sharing) producido por el perfil de un actor deportivo en el SNS	Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo, Formación de grupos deportivos, Patrocinio deportivo)
Gestión de deportes	Deja al usuario administrador del SNS, así como a otros servicios de aplicación, crear, modificar o recuperar la información de un deporte en específico soportado por el SNS	General por capas, introductorio
Gestión de eventos	Realiza todas las funcionalidades ofrecidas en los servicios de eventos (creación, modificación y consulta, así como también funcionalidades estadísticas por medio del componente "Gestión estadística")	General por capas, Uso de aplicación (Estadísticas deportivas, Organización eventos deportivos, Patrocinios deportivos)
Gestión de geolocalización	Componente utilizado por otros para la ubicación de eventos y grupos deportivos/jugadores en el SNS	General por capas, Introductorio, Uso de aplicación (Estadísticas deportivas, Organización eventos deportivos)
Gestión de grupo deportivo	Módulo para la gestión de grupos deportivos	Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos, Patrocinio deportivo, Entrenamiento deportivo)
Gestión de recursos financieros	Gestión de recursos financieros para patrocinio de un patrocinador	Uso de aplicación - (Patrocinio deportivo)
Gestión de recursos materiales	Gestión de recursos materiales para patrocinio de un patrocinador	Uso de aplicación (Patrocinio deportivo)
Gestión de servicio de coaching	Componente que brinda funcionalidades de administración de los servicios de coaching	Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Gestión de servicios	Colabora (por la parte del prestador de servicios) en la producción de la relación compra-venta entre actores-usuarios de la red social deportiva	General por capas, Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo, Estadísticas deportivas, Patrocinios deportivos)
Gestión de usuarios	Permite la creación, modificación y recuperación de usuarios-actores deportivos en el SNS	General por capas, Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo, Estadísticas deportivas, Formación de grupos deportivos)
Gestión estadística	Componente usado por otros para la producción de información estadística en cuanto a los criterios establecidos para cada actor deportivo, para cada evento deportivo y para cada servicio deportivo prestado	General por capas, Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo, Estadísticas deportivas, Patrocinios deportivos, Organización de eventos deportivos)
Manejo de contenidos	Componente del SNS para la administración de los contenidos, referiéndose a la base de conocimientos proporcionada para cada deporte soportado por la red social	General por capas, Introductorio, Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo, Estadísticas deportivas)
Gestión de patrocinios	Componente que administra las funcionalidades atadas solo a patrocinios	Uso de aplicación (Patrocinios deportivos)

Fuente: Autores

Cuadro 192: Producto de negocio

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
--------	-------------	------------------------------

Fuente: Autores

Cuadro 197: Colaboraciones de aplicación

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Conformar grupo deportivo	Colaboración de módulos para la formalización de un nuevo grupo deportivo y de su administración en el tiempo	Uso de aplicación (Formación de grupos deportivos)
Controlador de servicios de coaching	Colaboración para llevar a cabo una función completa de la administración de los servicios coaching	Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)
Definición y ejecución de eventos	Realiza el manejo de todos los aspectos a tener en cuenta en la realización de un evento deportivo	Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos)
Gestión de comunicación colaborativa	Colaboración que integra todos los componentes necesarios para lograr una comunicación con el fin del aprendizaje mutuo en el entrenamiento deportivo	Uso de aplicación (Entrenamiento deportivo)
Gestión de patrocinio	Realiza la gestión del patrocinio, teniendo en cuenta todos los factores que requiere	Uso de aplicación (Organización de eventos deportivos, Patrocinio deportivo)
Gestor de estadísticas	Por medio de éste se administran todas las funcionalidades estadísticas ofrecidas por el SNS	Uso de aplicación (Estadísticas deportivas)

Fuente: Autores

Cuadro 198: Funciones de aplicación

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
--------	-------------	------------------------------

Fuente: Autores

Cuadro 199: Interacciones de aplicación

Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados

Fuente: Autores

Cuadro 200: Servicios de aplicación

Identificador	Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados

Fuente: Autores

15.1.3. Artefactos de la capa de infraestructura

Debido a que no hay gran cantidad de artefactos en la capa de infraestructura, en la tabla 201 se puede encontrar cada uno de ellos.

Cuadro 201: Artefactos de la capa de infraestructura

Artefacto	Nombre	Descripción	Puntos de vista relacionados
Dispositivo	Celular	Dispositivo android utilizado como front-end para el cliente	Infraestructura
Dispositivo	Tablet	Dispositivo android utilizado como front-end para el cliente	Infraestructura
Nodo	Cliente	Comprende los componentes que sirven de interfáz entre el usuario y el software del SNS	Introductorio, General por capas, Infraestructura
Nodo	Servidor	Guarda toda la parte gruesa del SNS. Sobre éste se harán todas las peticiones de procesamiento de información	Introductorio, General por capas, Infraestructura
Red	Internet	La red que conecta a los nodos Cliente y Servidor	Introductorio, General por capas, Infraestructura
Sistema de software	Java SE Runtime environment	Sistemas de software java	Infraestructura
Sistema de software	Cliente Android SNS deportivo	Interfáz gráfica del SNS deportivo	Infraestructura
Sistema de software	Neo4j DB	Sistema de bases de datos orientado a grafos y utilizado para guardar la información del SNS	Infraestructura
Sistema de software	Servidor SNS	Servidor donde se encuentra el back-end del software	Infraestructura
Sistema de software	Sistema Android	Sistema instalado en los dispositivos que se encuentran en el nodo cliente	Infraestructura
Sistema de software	SO Debian	Sistema operativo utilizado en los servidores	Infraestructura

Fuente: Autores