



# S.I.G.D.

## Análisis y Diseño de Aplicaciones Web

Recode

ROL	C.I	APELLIDO	NOMBRE	E-MAIL	TEL/CEL
Coordinador	5219895-6	Quevedo	Guillermo	quevedoguillermo4@gmail.com	098669060
Subcoordinador	5196449-5	Villanueva	Kevin	kevinramirov@gmail.com	096229162
Integrante	4939967-4	De León	Marcelo	marcelodeleon290200@gmail.com	094593998

**Docente: Barboza, Gabriel**

**Fecha de  
culminación  
19/07/2022**

**PRIMERA ENTREGA**

**I.S.B.O.**

**3°BB**



## **Indice**

<b>Indice</b>	<b>2</b>
<b>Planificación</b>	<b>3</b>
<b>Elección Ciclo de Vida</b>	<b>4</b>
<b>Requerimientos Funcionales</b>	<b>5</b>
<b>Requerimientos No Funcionales</b>	<b>6</b>
<b>Alcance</b>	<b>7</b>
<b>Limitaciones</b>	<b>7</b>
<b>Definición de roles de usuario con permisos y privilegios</b>	<b>7</b>
<b>Estudio de factibilidad:</b>	<b>10</b>
Factibilidad económica	10
Factibilidad Operativa	12
Factibilidad técnica	12
Factibilidad Legal	12
<b>Casos de uso</b>	<b>13</b>
<b>Relevamiento</b>	<b>22</b>
<b>Árbol de decisiones</b>	<b>23</b>



## Planificación

Lista de Tareas	Estado	Notas
Análisis y Diseño de Aplicaciones	En curso	
Gestión de Proyecto Web	En curso	
Base De Datos II	En curso	
Programacion Web	En curso	
Diseño Web II	En curso	
Formación Empresarial	En curso	
Inglés	En curso	
Sistemas Operativos	No iniciada	Falta Profesor

Aplicado en Trello. Link: [Project | Trello](#)



## **Elección Ciclo de Vida**

El ciclo de vida escogido para este proyecto por nuestro equipo los profesores Barboza Gabriel de Análisis y Diseño de Aplicaciones y Correa Pablo de Gestión de Proyecto es la metodología ágil SCRUM.

Las metodologías ágiles son las que nos permiten adaptar nuestra forma de trabajo a las condiciones requeridas para el proyecto, consiguiendo flexibilidad e inmediatez en la respuesta para amoldar el proyecto y su desarrollo a las circunstancias específicas del entorno. Dentro de estas SCRUM es una de las metodologías ágiles más sencillas y flexibles.

Se enfoca en:

- las interacciones entre los implicados
- lograr resultados funcionales en el menor tiempo posible
- colaboración con el cliente
- madurar productos ante escenarios no conocidos o de alta incertidumbre
- Preparar el producto para todo
- enfoque interactivo e incremental.

Además en este método se realizan iteraciones llamadas sprints. El objetivo de cada Sprint es proporcionar un resultado completo, un incremento de producto que sea potencialmente entregable en las que se incluye la planificación, el diseño, el desarrollo, pruebas y la documentación.



## **Requerimientos Funcionales**

- El sistema debe permitir la alta, baja y modificación de jugadores, partidos, jugadores, estadísticas, ligas y torneos para sus roles a cargo.
- El sistema deberá tener un sistema de login y de registro.
- Al registrar el perfil como usuario el sistema deberá almacenar sus datos.
- El sistema debe diferenciar los roles de cada usuario y otorgarle sus privilegios correspondientes.
- El sistema deberá tener una base de datos en la que se almacenen los datos de los jugadores, partidos, jugadores, estadísticas, ligas, torneos, información de los usuario, sanciones y roles de usuario.
- El sistema deberá hacer un back-up cada cierto tiempo.



## **Requerimientos No Funcionales**

- El sistema deberá tener una interfaz de usuario sencilla para el uso de todas las personas.
- El sistema contará con una interfaz con diseño y colores que se irán adaptando al gusto del cliente.
- El sistema estará en español e inglés.
- Si un usuario quiere ingresar en una zona para la cual no tiene permisos se le enviará una alerta.
- Conjuntamente con el producto se entregará la documentación del proceso de desarrollo del proyecto y el código del mismo.
- El sistema deberá estar optimizado y ser funcional tanto para pc como teléfono inteligente o tablet.
- El sistema deberá tener un apartado para resolver dudas frecuentes.
- El sistema deberá tener un sistema de recuperación de contraseña.
- Si el usuario se equivoca una cantidad de veces en sus credenciales se le bloqueará por cierto tiempo y podrá intentarlo nuevamente después de que el tiempo termine.
- Si el usuario luego de ser bloqueado vuelve a equivocarse en sus credenciales se le bloqueará nuevamente incrementando el tiempo que deberá esperar y se enviará una alerta en caso de haber olvidado su contraseña poder cambiarla.
- El sistema deberá tener un asistente virtual que podrá despejar dudas de los usuarios.



- La interfaz debe adaptarse a la pantalla del dispositivo donde el sistema está siendo utilizado.
- La página mantendrá privados los datos de los registrados.

## **Alcance**

El alcance principal de nuestra página son las Instituciones de enseñanza de deportes como UTU, clubes, centros deportivos, y en general toda persona aficionada al deporte.

## **Limitaciones**

- La página debe ser funcional tanto en ordenadores linux y windows, y teléfonos móviles.
- Los ordenadores con windows xp y mas antiguos no tendran soporte por lo que pueden experimentar
- Se necesitará un mínimo de 2gb de ram para correr la página.
- Los telefonos con android 6 o mas antiguos no tendran soporte por lo que pueden experimentar fallas

## **Definición de roles de usuario con permisos y privilegios**

### **\*Invitado**

- El invitado puede iniciar sesión y registrarse.
- Al iniciar sesión como invitado, puede acceder a los deportes.
- El invitado tendrá una barra de navegación
- El invitado puede ver la página principal.
- Habiendo iniciado sesión como invitado puedo ingresar a deportes y elegir qué deporte ver.



- El Invitado, al elegir qué deporte ver, tiene acceso limitado solo a contenido sobre próximos partidos, partidos ya jugados, ligas en curso, torneos en curso.
- Necesita un menú que muestre las acciones que puede realizar.
- El invitado no puede modificar estadísticas.

### **\*Usuario**

- El usuario, tendrá un menú que muestre las acciones que puedo realizar
- El usuario puede modificar sus datos almacenados.
- El usuario puede ver la página principal
- El usuario al iniciar sesión puede acceder a los deportes
- El usuario habiendo iniciado sesión e ingresado a deportes, puede elegir qué deporte quiere ver.
- Usuario puede elegir qué deporte ver desde una barra de navegación.
- El usuario luego de elegir qué deporte ver, se le mostrará el contenido sobre próximos partidos, partidos ya jugados, ligas en curso y torneos en curso.
- El usuario no puede modificar estadísticas

### **\*Director Tecnico**

- Director Técnico, hereda los permisos del usuario y tiene sus propios permisos específicos
- El Director Técnico, tendrá un menú que muestre las acciones que puede realizar.
- El Director Técnico, puede cargar su equipo correspondiente.
- El Director Técnico, puede agregar o quitar jugadores de su plantel.
- El Director Técnico, puede modificar sus datos.
- El Director Técnico únicamente puede modificar los datos de los equipos que le correspondan.





### **\*Juez**

- Juez, hereda los permisos del usuario y tiene sus propios permisos específicos
- Juez, tendrá un menú que muestre las acciones que puede realizar.
- Juez, puede cargar las incidencias (goles, faltas, pases, asistencias) para que luego el Analista haga su trabajo.
- El Juez no puede publicar las incidencias.

### **\*Analista**

- El Analista, hereda los permisos del usuario y tiene sus propios permisos específicos.
- El Analista, tendrá un menú que muestre las acciones que puede realizar
- El Analista, puede verificar las incidencias y modificarlas antes de publicarlás.
- Luego de publicada la incidencia deberá comunicarse con el administrador en caso de necesitar realizar un cambio.

### **\*Administrativo**

- El Administrativo, hereda los permisos del usuario y tiene sus propios permisos específicos.
- El Administrativo, carga fichas y datos ej: (C.I , Carné de Salud)
- El Administrativo tendrá un menú que muestre las acciones que puede realizar

### **\*Administrador**

- El Administrador, hereda los permisos del usuario y tiene sus propios permisos específicos.
- El Administrador, tendrá un menú que muestre las acciones que puede realizar



- El Administrador, gestiona los roles de los usuarios.
- El Administrador, gestiona los usuarios puede dar Alta, baja, modificarlos y dar consultas
- El Administrador, puede modificar o gestionar los equipos y ligas.

## Estudio de factibilidad:

### Factibilidad económica

Se llegó a la conclusión de que el proyecto es factible para nuestra empresa. La creación de una página centrada en deportes fue considerada una buena inversión debido a su utilidad para los clubes e instituciones de deportes. Se espera una gran inversión por parte de estos.

Costos del proyecto

Costos de los recursos empleados en la creación de este proyecto:

Recursos humanos, recursos tecnológicos y recursos materiales.

En nuestro caso todos los implicados son voluntarios por lo que en **recursos humanos** se gastó \$0.

### Recursos tecnológicos

Elemento	Periodo de uso (mensual)	Costo mensual	Sub-total
Uso de Internet	6	\$ 1000	\$ 6.000
Desgaste PC	6	\$ 200	\$ 1.200
Uso de electricidad	6	\$ 3000	\$ 18.000
TOTAL			\$25.200

**I.S.B.O.**

**3°BB**



### Recursos materiales

Articulo	Cantidad	Precio por unidad	Sub.total
Hojas A4 (500 hojas)	1	\$ 471	\$ 471
Cartucho de tinta (negro)	1	\$ 789	\$ 789
Cartucho de tinta (color)	1	\$ 550	\$ 550
Pendrive (16 gb)	2	\$ 254	\$ 608
<b>TOTAL</b>			\$ 2412

### Costo total de los recursos

Recursos	Monto (\$)
Recursos Humanos	\$ 0
Recursos tecnológicos	\$ 25.200
Recursos Materiales	\$ 2.412
Total Sin Imprevistos	\$ 29.212

**I.S.B.O.**

**3°BB**



Imprevistos (10%)	\$ 2.921,2
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 32.133.2</b>

## **Factibilidad Operativa**

Se espera una respuesta positiva por parte de los usuarios, ya que cuenta con una interfaz sencilla, intuitiva, y agradable a la vista. Creemos que personas de todas las edades pueden disfrutar de la página y tener una buena experiencia pero puede que haya un mejor recibimiento por parte de las personas más jóvenes y que estas sean capaces adaptarse mejor ya que algunas personas mayores prefieren los medios tradicionales.

## **Factibilidad técnica**

No existen limitaciones técnicas para la creación y uso de nuestra página ya que utilizamos herramientas comunes como lo son PHP, Javascript, HTML y CSS. Para su uso cualquier teléfono o computador medianamente nuevo podrá utilizarla sin problemas.

Además nuestra página posee un apartado de ayuda donde podrá comunicarse en caso de tener problemas.

## **Factibilidad Legal**

Confidencialidad: La empresa garantiza a todos los usuarios que se registren y confíen en nuestra empresa que su información personal, e-mail y contraseña serán confidenciales y nadie fuera de la empresa tendrá acceso a ella.

**I.S.B.O.**

**3°BB**



La página está pensada para personas de todas edades, etnias, culturas y géneros que estén interesados en el deporte así que todos los usuarios serán tratados como iguales sin distinciones. La empresa se hace rechazo de todo tipo de discriminación.

### Casos de uso

<b>Nombre:</b>	Registro de usuario
<b>Autor:</b>	Kevin Villanueva
<b>Fecha:</b>	23/05/2022
<b>Descripción:</b> Permite crear un usuario en la página	
<b>Autores:</b> Usuarios de internet	
<b>Precondiciones:</b> El usuario debe tener una cuenta de correo y este no debe estar registrado	

**Flujo Normal:**

- 1• El actor debe pulsar un botón para registrarse
- 2• El sistema muestra unos campos en blancos
- 3• El actor ingresa sus datos en los campos blancos
- 4• El sistema valida los datos y los almacena
- 5• El sistema muestra que se registró correctamente

**Flujo Alternativo:**

- 4 • El sistema comprueba la validez de los datos, si los datos no son correctos, se avisa al actor de ello permitiéndole que los arregle

**PosCondiciones:**

Los datos del usuario son almacenados

<b>Nombre:</b>	Usuario modificar sus datos
<b>Autor:</b>	Kevin Villanueva
<b>Fecha:</b>	23/05/2022
<b>Descripción:</b> Permite al usuario modificar sus datos en la página	
<b>Autores:</b> Persona registrada como usuario	
<b>Precondiciones:</b>	



El usuario debe estar logueado en el sistema

**Flujo Normal:**

- 1• El actor debe presionar un botón de modificación de usuario
- 2• El sistema muestra campos con su información
- 3• El actor modifica el campo deseado
- 4• El sistema solicita ingreso de su contraseña
- 5• El sistema comprueba la validez de los datos y los almacena

**Flujo Alternativo:**

- 5• El sistema comprueba la validez de los datos, si los datos no son correctos no permite la modificación de los mismo por un tiempo predeterminado

**PosCondiciones:**

: Los datos son codificados y almacenados

<b>Nombre:</b>	Modificación roles de usuario
<b>Autor:</b>	Kevin Villanueva
<b>Fecha:</b>	23/05/2022
<b>Descripción:</b> Permite conceder permiso a otro usuario	
<b>Autores:</b>	



Usuario de internet logar como Administrador
<b>Precondiciones:</b> El usuario debe tener rol de Administrador
<b>Flujo Normal:</b> Flujo normal: <ul style="list-style-type: none"><li>1• El sistema muestra una tabla de los usuarios con sus permisos</li><li>2• El actor hace clic en el usuario y modifica su permiso</li><li>3• El sistema almacena los datos modificados.</li></ul>
<b>Flujo Alternativo:</b>
<b>Poscondiciones:</b> Los permisos del usuario son modificados en el sistema

<b>Nombre:</b>	Cargar equipo
<b>Autor:</b>	Kevin Villanueva
<b>Fecha:</b>	23/05/2022
<b>Descripción:</b> Permite cargar un equipo	





<b>Autores:</b> Director tecnico
<b>Precondiciones:</b> El usuario debe estar logueado y tener el rol de “Director técnico”
<b>Flujo Normal:</b>  1• El sistema muestra un botón “crear equipo”  2• El actor hace click  3• Le agrega un nombre al equipo  4• Alli carga los jugadores y su información  5• El sistema guarda el equipo
<b>Flujo Alternativo:</b>  4• El sistema encuentra una falla en algun tipo de dato por lo que deberá corregirlo antes de poder continuar y guardarlo.
<b>Poscondiciones:</b>  El equipo queda almacenado en el sistema

<b>Nombre:</b>	Modificar Equipo
<b>Autor:</b>	Kevin Villanueva
<b>Fecha:</b>	23/05/2022
<b>Descripción:</b>	



Agregar quitar o modificar jugadores en el equipo	
<b>Autores:</b>  Director tecnico	
<b>Precondiciones:</b>  El usuario debe estar logueado, tener el rol de “Director técnico” y debe haber creado un equipo.	
<b>Flujo Normal:</b>  1• El sistema mostrar un botón al lado del equipo que dirá modificar  2• El sistema despliega una tabla con los jugadores y su información  3• El sistema muestra un botón de “+” para agregar otro jugador y un botón de modificar y otro de quitar al lado de cada jugador.  4• El actor modifica el equipo  5• Los datos son almacenados	
<b>Flujo Alternativo:</b>  5• Algún dato es incorrecto por lo que deberá corregirlo para que se puedan guardar	
<b>Poscondiciones:</b>  Los datos se almacenan en el sistema.	

<b>Nombre:</b>	Crear planilla de incidencias
<b>Autor:</b>	Kevin Villanueva



<b>Fecha:</b>	23/05/2022
<b>Descripción:</b> El autor cargará una planilla con las incidencias ocurridas en un partido	
<b>Autores:</b> Juez	
<b>Precondiciones:</b> El usuario debe estar logueado y tener el rol de "Juez".	
<b>Flujo Normal:</b>  1• El juez presiona el botón cargar incidencias  2• Se desplegará una tabla donde mostrará tipo de incidencia, tiempo y sanción  3• Se guardan en el sistema	
<b>Flujo Alternativo:</b>	
<b>Poscondiciones:</b> Los datos son almacenados en el sistema	



<b>Nombre:</b>	Cargar planilla de incidencias
<b>Autor:</b>	Kevin Villanueva
<b>Fecha:</b>	23/05/2022
<b>Descripción:</b>  Verificar y cargar planilla de incidencias	
<b>Autores:</b>  Analista	
<b>Precondiciones:</b>  El usuario tiene que estar logueado y tener el rol de “Analista”	
<b>Flujo Normal:</b>  1• El sistema muestra un botón incidencias  2• El sistema carga las incidencias y el actor entra en la deseada  3• El actor verifica que los datos estén correctos  4• El actor da en el botón publicar  5• Las incidencias se publican en la página	
<b>Flujo Alternativo:</b>	
<b>Poscondiciones:</b>  Las incidencias quedan publicadas a todo los usuario e invitados.	



<b>Nombre:</b>	Fichas de jugadores
<b>Autor:</b>	Kevin Villanueva
<b>Fecha:</b>	23/05/2022
<b>Descripción:</b>	
<b>Autores:</b>  Administrativo	
<b>Precondiciones:</b>  El usuario debe estar logueado y tener rol de Administrativo	
<b>Flujo Normal:</b>  1• El administrativo da al botón cargar ficha de jugadores 2• El administrativo debe ver si los datos son correctos 3• La ficha es cargada al sistema 4• Se verifican los datos 5• Se publican las planillas al público	
<b>Flujo Alternativo:</b>  4• La ficha cargada tiene información incorrecta por lo que debe ser editada antes de continuar	
<b>Pos Condiciones:</b>  Las fichas quedan cargada en el sistema y visibles a los usuarios	



## **Relevamiento**

¿La página será para personas con conocimiento informático previo?

Si / No

¿Debe tener un sistema de registro e inicio de sesión?

Si / No

¿Se debe estar registrado para acceder a la página?

Si / No

¿Será una página para personas de varias edades?

Si / No

¿La página deberá estar en más de un idioma?

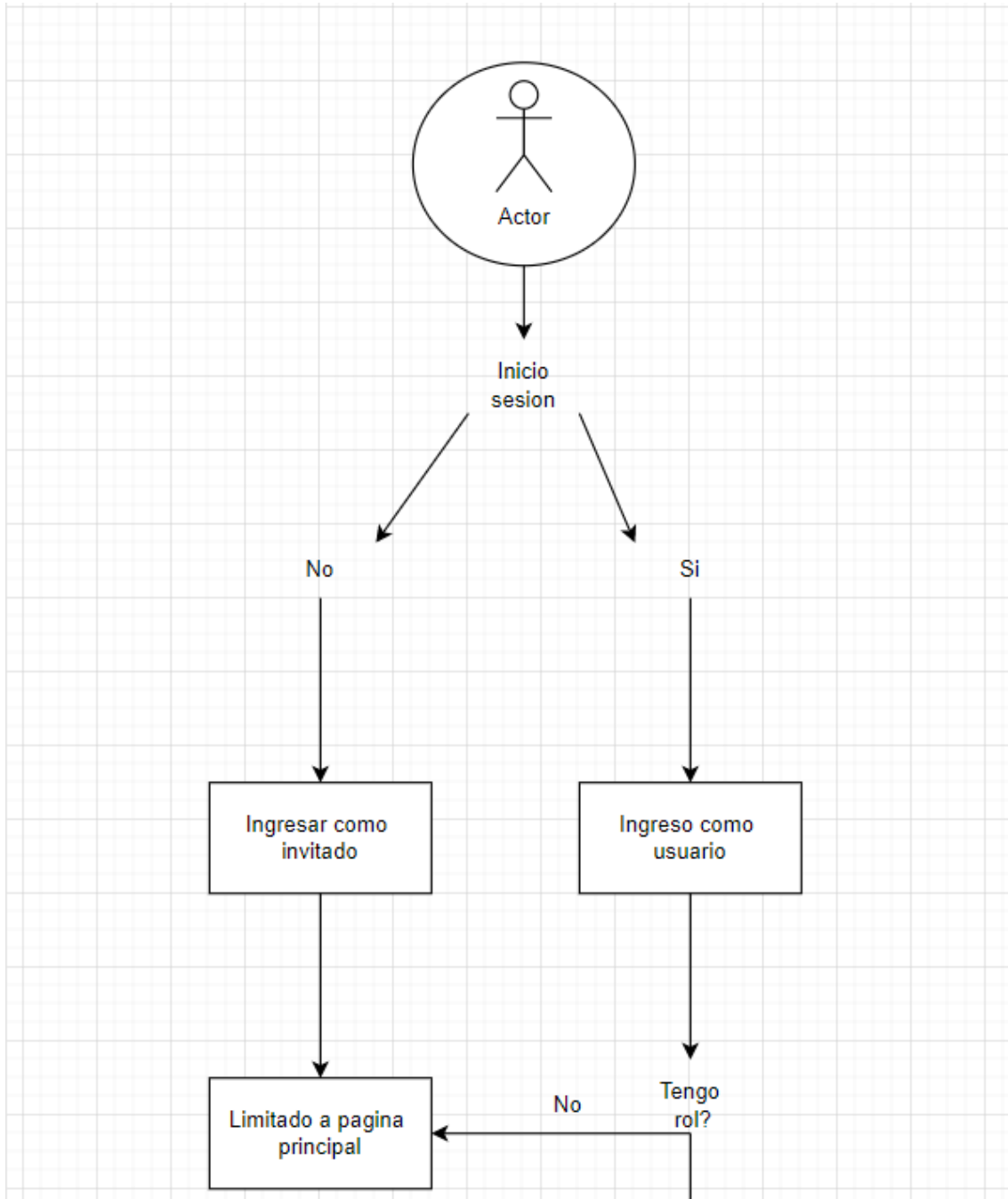
Si / No

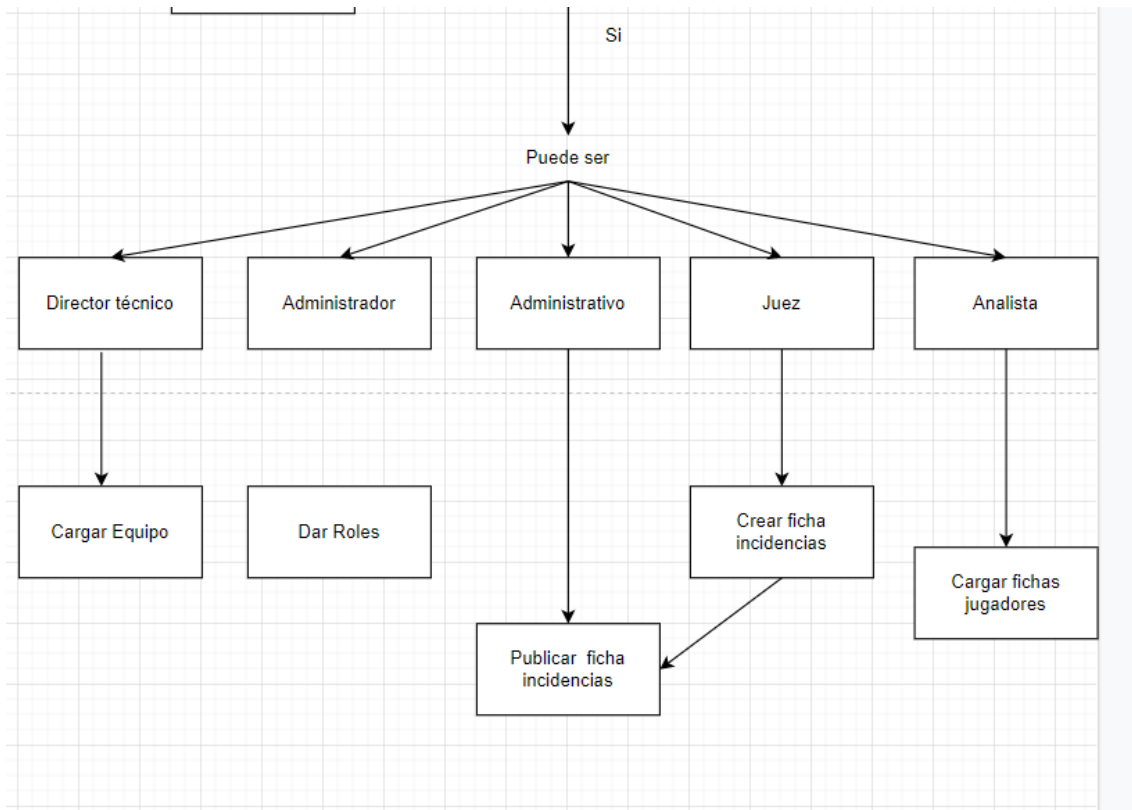
¿La página deberá actualizarse constantemente?

Si / No



## Árbol de decisiones





**I.S.B.O.**

**3°BB**