

Documento
PLAN DEL PROYECTO

Plataforma para Clubes Deportivos

TracksYours

[code=TRACKS]



Nombre_fichero:	DAW_PWR_TRACKS_UT01.0_Plan del proyecto.odt
Fecha de esta versión:	25/01/2026
Propiedad:	RHMS Sporting Developments

HISTORIAL DE REVISIONES

Fecha	Descripción	Autor
25/01/2026	Primera versión del documento <i>Plan del proyecto</i>	Roberto Himar Medina Sosa

Sumario

RESUMEN EJECUTIVO.....	4
ALCANCE DEL PROYECTO.....	4
Objetivo general y objetivos específicos.....	4
Límites del proyecto.....	4
Actores y usuarios potenciales (stakeholders).....	4
REQUISITOS DEL PROYECTO.....	5
Requisitos funcionales.....	5
Requisitos no funcionales.....	5
Requisitos técnicos.....	5
ESTRUCTURA DE TRABAJO Y CRONOGRAMAS.....	5
Fases, trabajos principales y fechas.....	5
Responsables y entregables.....	6
Diagrama de Gantt de planificación.....	6
RECURSOS Y ROLES DEL EQUIPO.....	7
Recursos humanos y sus roles.....	7
Recursos materiales y técnicos.....	7
GESTIÓN DE RIESGOS.....	7
Riesgos y problemas potenciales. Retrasos.....	7
Plan de contingencias y medidas preventivas.....	7
CONCLUSIONES.....	8

1 RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto pretende lograr el desarrollo de una **plataforma web de utilidad para la gestión de clubes deportivos no profesionales**. Se enmarca dentro de un objetivo de creación y distribución de herramientas útiles en materia deportiva, y más específicamente en el campo de las actividades deportivas no profesionales. Esto derivado de la cada vez más común diversificación del ocio deportivo entre la población. Asociando a lo dicho acerca de la universalización del ocio deportivo, una posible oportunidad de negocio, nuestra empresa de desarrollo ha valorado la posibilidad de la creación de tal plataforma. A posteriori, y en función del grado de aceptación que se detecte, se valorará la posibilidad de incorporar planes de suscripciones a características mejoradas.

Con ello, el objetivo de este proyecto base es crear un producto mínimo viable para la gestión desde aplicación web de clubes deportivos no profesionales. Debe permitir la gestión de los socios del club, actividades ofrecidas por el mismo y productos complementarios (gestión de licencias, venta de productos de tienda, etc...). Todo ello con el valor de facilitar la gestión y organización de los clubes a sus gestores, y con valor de fomentar la participación e implicación de sus socios en la práctica de sus deportes relacionados. Se establece una estimación temporal de 3 meses hasta estar en explotación.

El proyecto se alinea con la identidad de nuestra empresa de desarrollo de productos de temática deportiva, así como con nuestra misión de promover una sociedad activa, saludable y conectada.

2 ALCANCE DEL PROYECTO

A continuación se hace una primera aproximación al alcance del proyecto, que se concretiza en su correspondiente documento de alcance.

2.1 Objetivo general y objetivos específicos

El objetivo del proyecto es desarrollar y poner en explotación una aplicación web que permita la gestión de un club deportivo no profesional. Las principales características a incluir son:

- Alta de clubes deportivos, registrando sus datos, actividades y socios.
- Gestión de los socios.
- Publicación las actividades planificadas, con datos de las mismas.
- Inscripción a las actividades y sistema de feedback (valoraciones y/o comentarios).
- Tablón de anuncios.
- Tienda de productos tangibles (material deportivo) y no tangibles (cuotas, licencias, etc...).

Todo ello buscando una interfaz fresca, simple e intuitiva que promueva la participación e implicación de los socios en las actividades de cada club, mediante las ventajas que ofrece el acceso telemático a las inscripciones, a publicaciones y a otros recursos difundidos desde los mismos. Dicha interfaz también deberá ser responsiva.

2.2 Límites del proyecto

No se estiman funcionalidades más allá de las antes listadas como objetivos específicos. Esto justificado en el objetivo de ser, el producto resultante de este proyecto, el mínimo viable que permite valorar su funcionalidad y aceptación. Citar entre las más importantes: que no incluye desarrollo de aplicación nativa para dispositivos móviles, que no se incluirá en esta versión sistemas de pago, limitándose la tienda a publicar los productos y el estado del proceso de compra, debiéndose realizar el pago por otros medios o que no se estima cumplimiento de estándares de accesibilidad más allá de los mínimos exigidos por la legislación española.

2.3 Actores y usuarios potenciales (*stakeholders*)

Éste no pretende ser un software con entidad corporativa dirigido a asociaciones o entidades profesionales, siendo sus destinatarios clubes no profesionales y con carácter social-deportivo. Se identifican tres actores:

- Administradores.
- Gestores de clubes deportivos.
- Usuarios o socios de clubes deportivos.

Como usuarios potenciales se estiman a todas las personas relacionadas con clubes deportivos no profesionales (actuales “*social-run*” y similares), así como sus socios, y que quieran disfrutar de las ventajas que supone un sistema telemático de comunicación de actividades y otras informaciones relacionadas con la práctica de su deporte favorito.

3 REQUISITOS DEL PROYECTO

Partimos de que es nuestra propia empresa de desarrollo la que ha identificado la oportunidad de negocio, alineada con nuestro propósito y misión, y que por tanto no hay un promotor o cliente concreto que nos determine requisitos del sistema pretendido. Por ello que se han llevado a cabo entrevistas con clientes anteriores y clubes deportivos a fin de determinar requisitos que debe alcanzar el producto resultante. Se listan los identificados.

3.1 Requisitos funcionales

El sistema desplegado debe permitir:

- Alta de clubes deportivos reflejando su información básica (teléfonos, direcciones, medios de contacto, etc.).
- Establecer uno o más gestores de cada club con sus permisos adecuados.
- Gestión de los socios (CRUD), permitiendo en control de su estado y cuotas. Sólo unipersonales.
- Permite administradores, gestores y socios autenticados, y en el *home* principal visitantes no logueados.
- Gestión de actividades deportivas planificadas por el club (CRUD), pudiendo los socios inscribirse y valorarlas.
- Sistema de estadísticas básico: actividades por club, actividades por socio y tipo, y kms recorridos por socio.
- Tablón de anuncios por club para publicaciones, noticias o informaciones relevantes. Textos cortos.
- Sistema de tienda de productos físicos (ropa deportiva) y no físicos (cuotas y licencias gestionadas).

3.2 Requisitos no funcionales

Se han definido los siguientes, y éstos deberán ser medidos y verificados:

- Tiempos de respuesta de la aplicación por debajo de 5 segundos.
- Asegurar una disponibilidad de la misma del 99% del tiempo.
- Admitir hasta 100 usuarios recurrentes.
- Cumplimiento del RGPD y política de cookies adecuada.
- Contraseñas deben ser almacenadas cifradas.
- Interfaz clara, sencilla y con alta usabilidad. Debe ser responsiva.
- Accesibilidad mínima requerida por normativa española (WCAG 2.1 en nivel AA).

3.3 Requisitos técnicos

Se han establecido los siguientes requisitos en cuanto a tecnologías:

- Se seguirá arquitectura Modelo-Vista-Controlador monolítica, con despliegue en mismo sistema servidor.
- Solución completa encapsulada en Docker
- Frontend con HTML, CSS, JS y Bootstrap.
- Backend con Java y framework Spring Boot.
- Base de datos en MariaDB.
- El proceso de CI/CD se implementará con GitHub y Dockers, como productos preferidos.

4 ESTRUCTURA DE TRABAJO Y CRONOGRAMAS

La entrega del producto final resultado de este proyecto debe producirse con fecha límite de 26/03/2026, pues así se ha estimado a la vista de los trabajos a realizar. La planificación obedece a las fases generales que se describen en este epígrafe, y que se visualizan en el correspondiente diagrama de Gantt.

4.1 Fases, trabajos principales y fechas.

A) FASE INICIAL. 1 semanas. Hasta 08/01/2026

1. Definición preliminar del proyecto.
2. Contrato preliminar de iniciación.

B) FASE DE ANÁLISIS. 3 semanas, hasta 29/01/2026

1. Determinar el alcance del proyecto y definir un plan de proyecto.
2. Estudio de requisitos a cumplir y definición de los casos de usos
3. Presentación preliminar del proyecto para su validación.

C) FASE DE DISEÑO. 2 semanas, hasta 12/02/2026

1. Definición del diagrama de entidad-relación y modelo de datos.
2. Definición del documento técnico del proyecto.
3. Prototipos y wireframing.

D) FASE DE IMPLEMENTACIÓN. 5 semanas, hasta 19/03/2026

1. Implementación del esquema de base de datos y capa de acceso a datos.
2. Diseño del front-end.
3. Diseño de la lógica de negocio o back-end.
4. Revisión y pruebas.

E) FASE DE DESPLIEGUE. 1 semana, hasta 26/03/2026

1. Preparación de la plataforma o infraestructura tecnológica.
2. Hito de despliegue en entorno de explotación

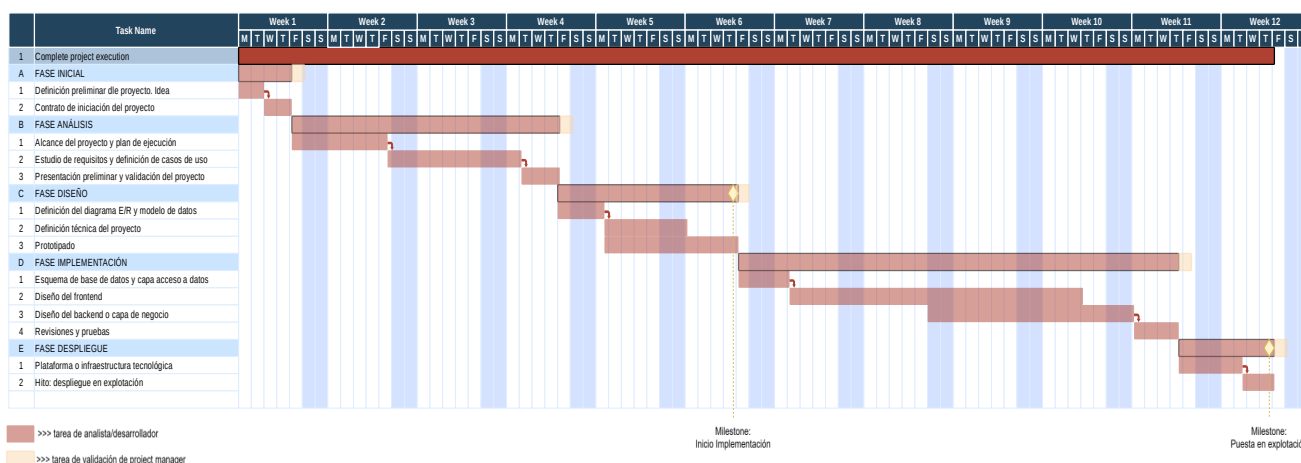
4.2 Responsables y entregables.

Los responsables de ejecutar las fases y trabajos antes listados son el equipo analista funcional y técnico de la empresa *RHMS Sporting Developments* asignados al proyecto, que en este caso es la misma persona, Roberto Himar Medina Sosa. La supervisión y validación de los trabajos de cada fase, así como de sus entregables resultantes, será ejecutada por la persona asignada al rol de project manager, la tutora María.

Los entregables planificados son:

- Definición del proyecto y contrato preliminar del proyecto
- Documento Plan del proyecto
- Documento de alcance
- Diagramas de casos de usos y entidad/relación
- Documento técnico del proyecto
- Prototipo
- Código fuente, ejecutables y documentación técnica completa.
- Hito. Puesta en explotación.
- Manuales técnico y de usuario.

4.3 Diagrama de Gantt de planificación.



5 RECURSOS Y ROLES DEL EQUIPO

5.1 Recursos humanos y sus roles

El equipo humano destinado al análisis, diseño, implementación y puesta en explotación esta conformado por una sola persona, Roberto Himar Medina Sosa que tendrá que asimilar a lo largo de las distintas fases del proyecto de roles de analista funcional, desarrollador y técnico de sistemas. Es por ello que se le demandan conocimientos técnicos en todos esos campos de las TIC. Su nivel de experiencia es baja, con lo que se convierte en un handicap en cuanto a calidad del desarrollo y cumplimiento de tiempos. También se le estimarán conocimientos en las herramientas de trabajo colaborativo GitHub, Google Docs y en la de gestión de proyectos Trello. También serán valorables habilidades softskills, especialmente en las fases iniciales de definición, análisis y diseño del proyecto.

El equipo humano del proyecto lo completa, la persona con rol de project manager que actuará tutorizando, validando y facilitando los trabajos y tareas de la persona antes indicada.

5.2 Recursos materiales y técnicos

Los recursos materiales y técnicos necesarios son:

- Equipo informático con IDE Eclipse y otras herramientas de desarrollo.
- Sistema de visualización multipantalla con dimensiones mínimas de 27”.
- Acceso a internet, que posibilite a recursos online como frameworks, repositorios, librerías o documentación
- Puesto de trabajo en oficina, con cumplimiento de requisitos ergonómicos, así como posibilidad de trabajo remoto.
- Servidor de despliegue conectado a internet, con SO Linux y Docker instalados.

6 GESTIÓN DE RIESGOS

Se planificará y, ejecutará si fuera necesario, una buena estrategia de mitigación de los posibles riesgos a los que se enfrenta este proyecto y que pueden derivar en un aplicación web que no cumpla unos estándares mínimos de calidad o en retrasos de ejecución de las fases demasiado elevados.

6.1 Riesgos y problemas potenciales. Retrasos

El principal riesgo que enfrenta este proyecto es la falta de experiencia o destrezas adquiridas del desarrollador en las tecnologías y herramientas a emplear. Se emplean frameworks de desarrollo muy extensos y herramientas muy variadas, y la relación-curva de aprendizaje frente al tiempo acentúan este riesgo predominante. Por ser más específico, los riesgos identificados y ordenados de mayor a menor presencia son:

- Falta de experiencia y destrezas en el desarrollo Front. Muchas tecnologías con difícil curva de aprendizaje.
- Interfaz gráfica poco visual, no responsiva y con difícil usabilidad.
- Falta de experiencia en el uso de GitHub.
- Frameworks Spring empleados muy amplios y con difícil curva de aprendizaje
- Lentitud y retrasos en las tareas, fases y entregas.
- Incumplimientos de normativas de protección de datos, accesibilidad, ENS o usabilidad.

6.2 Plan de contingencias y medidas preventivas.

El plan de contingencias ante los riesgos detectados pasa por asegurar que el objeto del proyecto sea un MVP que se limite a las funcionalidades básicas descritas en el epígrafe de requisitos. También se ha optado por una implementación monolítica frente a una distribuida, que pudiera, esta última, ser más óptima a largo plazo pero no ante un primer proyecto de un equipo junior desarrollando.

Otra parte importante del plan de mitigación lo constituye la presencia de un tutor o facilitador que puede guiar al desarrollador en los momentos de duda o bloqueo.

No cabe la reducción del alcance del proyecto, limitando funcionalidades, pero sí minimizando los requisitos estéticos de la interfaz o frontend de la aplicación web.

7 CONCLUSIONES

Como conclusión de este plan de proyecto se puede indicar que el proyecto va a requerir una alta dedicación en tiempo por parte del equipo porque se incluyen muchas tecnologías (BootStrap, Spring Security, Docker o Git,...) y herramientas (Trello, GitHub, Drawio, Notion,...) con una curva de aprendizaje no fácilmente encajable en el tiempo dispuesto. Se intentará un conocimiento superficial de cada una de ellas, sin ser puristas ni entrar en alta especialización, a fin de implementar el MVP pretendido. Con ello, se estima viable pero con alta exigencia.

Por otro lado sí que se piensa que va a ser una aplicación que aporte mucho valor a clubes deportivos y sus socios, e incluso a grupos de amigos con aficiones comunes. La existencia de una plataforma web de acceso telemático, que sea de fácil e intuitivo uso y que aglutine todas las comunicaciones sobre la organización de la actividad deportiva del club o asociación fomenta la participación y la socialización, evitando que una fragmentación de las comunicaciones entre miembros y difícil coordinación deriven en aburrimiento y cierre de clubes por falta de éxito.

La tendencia a los social-run y similares es una oportunidad de negocio que la aplicación web *TrackYours* a desarrollar en este proyecto quiere aprovechar mediante captación y fidelización de mucho público usándola, y posteriores mejoras permitan monetizarla. Esa monetización no es objeto de este proyecto, ni la forma de ejecutarla.