






04 - Plan de Fases Detallado - Tactic Neo Eleven






Metodología de Desarrollo

Principios Guía

-  **Funcionalidad mínima viable en cada fase** - Algo usable al final de cada etapa
-  **Iteraciones cortas y validadas** - Feedback continuo, ajustes rápidos
-  **Documentación primero** - No hay código sin documentación previa
-  **Testing desde día 1** - Cada funcionalidad probada antes de avanzar
-  **"Piano piano"** - Paso a paso, sin prisa pero sin pausa

Criterios de Completitud

Cada fase se considera **COMPLETA** cuando:






1.  **Funcionalidades implementadas** - Todo lo planificado funciona
2.  **Documentación actualizada** - Cambios reflejados en docs
3.  **Datos de prueba cargados** - Sistema usable para testing
4.  **UI básica funcional** - Interfaz mínima pero usable
5.  **Desplegado en producción** - Versión live funcionando

FASE 1: FUNDACIONES SÓLIDAS

Duración estimada: 2-3 semanas **Objetivo:** Base funcional mínima pero robusta

Meta de la Fase

Al final de esta fase tendremos un sistema básico donde se pueden:

-  Registrar usuarios con diferentes roles
-  Crear y gestionar jugadores con detalle completo
-  Ver estadísticas básicas de jugadores
-  Gestionar competiciones simples
-  Registrar resultados de partidos básicos

Entregables Específicos

Semana 1: Setup y Catálogos

Día 1-2: Setup inicial

-  Crear repositorio GitHub con estructura de carpetas

- ☒ Configurar Next.js + TypeScript + Tailwind
- ☒ Conectar con Supabase
- ☒ Setup básico de auth

Día 3-5: Catálogos maestros

- ☒ `continentes` - 7 registros básicos
- ☒ `países` - 50 países principales con ISO codes
- ☒ `ciudades` - 200 ciudades principales de España y principales mundiales
- ☒ `categoria_posicion` - 4 categorías (Portero, Defensa, Centro, Ataque)
- ☒ `posicion` - 15 posiciones FIFA standard
- ☒ `nivel_acceso` - 5 niveles (1=Solo lectura, 5=Presidente)
- ☒ `roles_staff` - 6 roles básicos
- ☒ `codigos_registro` - 10 códigos de prueba

Entregable Semana 1: Panel administrativo básico para ver catálogos

Semana 2: Jugadores y Estadísticas

Día 6-8: Tabla jugadores expandida

```
sql

-- Implementar tabla jugadores híbrida completa
-- Con todos los campos: personales, físicos, deportivos, psicológicos
-- Relaciones con catálogos (países, ciudades, posiciones)
-- Validaciones y constraints
```

Día 9-10: Sistema de estadísticas

```
sql

-- Tabla estadísticas_jugador
-- Sistema de versiones para updates cada 30 partidos
-- 25 estadísticas diferentes (velocidad, tiro, pase, etc.)
```

Día 11-12: Interfaz de jugadores

- ☒ Formulario de creación de jugador (completo)
- ☒ Lista de jugadores con filtros básicos
- ☒ Vista detallada de jugador
- ☒ Edición de estadísticas

Entregable Semana 2: CRUD completo de jugadores con stats

Semana 3: Partidos y Sistema de Roles

Día 13-15: Sistema de partidos básico

```
sql

-- Tabla competiciones (nombre, tipo, temporada)
-- Tabla partidos (rival, fecha, resultado)
-- Tabla alineaciones (jugadores por partido)
```

Día 16-18: Interfaces de partidos

- ☒ Crear competiciones
- ☒ Programar partidos
- ☒ Registrar alineaciones
- ☒ Cargar resultados
- ☒ Ver estadísticas básicas del equipo

Día 19-21: Sistema de autenticación y roles

- ☒ Login/registro con códigos de acceso
- ☒ Middleware de permisos por rol
- ☒ UI diferenciada según rol

Entregable Semana 3: Sistema básico completo funcionando

Plan de Testing Fase 1






Datos de Prueba

- ☒ 22 jugadores del grupo de amigos (nombres inventados por ahora)
- ☒ 1 temporada con 10 partidos de liga
- ☒ 3 usuarios (presidente, entrenador, solo-lectura)

Scenarios de Testing

1. Usuario presidente puede crear/editar todo
2. Usuario entrenador solo gestiona alineaciones y estadísticas
3. Usuario solo-lectura solo puede consultar
4. Actualización de stats cada 30 partidos funciona
5. Filtros y búsquedas funcionan correctamente

Métricas de Éxito Fase 1

-  100% catálogos poblados con datos reales
 -  22 jugadores creados con stats completas
 -  1 competición con 10 partidos registrados
 -  3 roles funcionando con permisos correctos
 -  0 errores críticos en funcionalidad básica
-

FASE 2: EXPANSIÓN DE CATÁLOGOS

Duración estimada: 2-3 semanas






Objetivo: Profesionalización de datos maestros

Meta de la Fase





Sistema robusto con gestión médica, contractual y objetivos institucionales.

Entregables Específicos





Semana 4: Sistema Médico

-  `gravedad_lesion` - 5 niveles de gravedad
-  `lesiones` - Historial médico completo
-  Interfaz de gestión médica
-  Alertas de jugadores lesionados
-  Proyección de recuperación

Semana 5: Sistema Contractual

-  `contratos` - Gestión económica básica
-  Alertas de renovaciones
-  Histórico contractual
-  Cálculo automático de valores

Semana 6: Objetivos y Staff

-  `objetivos_club` - Metas institucionales
-  Expansión de `staff_club`
-  Dashboard de objetivos
-  Reportes de progreso

Plan de Testing Fase 2

- ☒ 10 lesiones de diferentes tipos y gravedades
- ☒ 22 contratos con diferentes condiciones
- ☒ 5 objetivos del club (deportivos, económicos, sociales)

Métricas de Éxito Fase 2

- ☒ Sistema médico funcional con alertas
 - ☒ Gestión contractual automatizada
 - ☒ Tracking de objetivos en tiempo real
 - ☒ Dashboard profesional nivel TeamTag
-

FASE 3: COMPLEJIDAD AVANZADA

Duración estimada: 3-4 semanas **Objetivo:** Funcionalidades que marcan la diferencia

Meta de la Fase

Sistema completo con características únicas que superen a TeamTag.

Entregables Específicos

Semana 7-8: Sistema Comercial

- ☒ +
- ☒ Gestión de patrocinios
- ☒ Impacto económico de decisiones
- ☒ Reportes financieros

Semana 9: Gestión de Material




- ☒ +
- ☒ Inventario de equipamiento
- ☒ Asignación por jugador
- ☒ Control de stock

Semana 10: Funcionalidades Únicas





- ☒ - Química del vestuario
- ☒ Sistema de análisis avanzado
- ☒ Predicciones de rendimiento

-  Recomendaciones automáticas

Plan de Testing Fase 3

-  5 patrocinadores con contratos diferentes
-  100 items de material deportivo
-  50 relaciones entre jugadores (positivas/negativas)

Métricas de Éxito Fase 3

-  Gestión comercial completa
 -  Control de inventario automatizado
 -  Análisis predictivo funcional
 -  Experiencia superior a competidores
-

FASE 4: FEATURES PREMIUM





Duración estimada: 4-5 semanas **Objetivo:** Funcionalidades que superen las expectativas

Meta de la Fase





Plataforma profesional con capacidades de software comercial.

Entregables Específicos



Semana 11-12: Sistema de Transferencias



-  Mercado de fichajes simulado
-  Valoraciones automáticas
-  Historial de transferencias
-  Impacto en presupuesto

Semana 13-14: Analytics Avanzado





-  Dashboard ejecutivo con KPIs
-  Reportes automáticos por email
-  Análisis de tendencias
-  Benchmarking histórico

Semana 15: Funcionalidades Premium





-  Exportación de datos (PDF, Excel)
-  API para integraciones externas

-  Modo offline/PWA
-  Backup/restore de datos

Plan de Testing Fase 4

-  Stress testing con 1000+ jugadores
-  Performance testing de reportes
-  Security testing de la API
-  Usability testing con usuarios reales

Métricas de Éxito Fase 4

-  Rendimiento < 2 segundos cualquier operación
 -  Escalabilidad probada hasta 10,000 registros
 -  Funcionalidades que superen a TeamTag
 -  UX nivel software comercial
-

Metodología de Trabajo por Sprint

Sprint Planning (Cada lunes)

1. Revisión de objetivos de la semana
2. Definición de tasks específicas
3. Estimación de esfuerzo por tarea
4. Asignación de prioridades (MoSCoW)

Daily Standup (Virtual - actualización de progreso)

- ¿Qué se completó ayer?
- ¿Qué se hará hoy?
- ¿Hay impedimentos?

Sprint Review (Cada viernes)

1. Demo de funcionalidades completadas
2. Feedback y ajustes necesarios
3. Actualización de documentación
4. Planning siguiente sprint

Sprint Retrospective (Cada viernes)

- ¿Qué funcionó bien?

- ¿Qué se puede mejorar?
- ¿Qué acciones tomar?

Estrategias de Mitigación de Riesgos

Riesgo: Scope Creep (Expansión descontrolada)

Mitigación:

- ☒ Documentación estricta de cada fase
- ☒ No añadir features hasta completar fase actual
- ☒ "Parking lot" para ideas futuras

Riesgo: Complejidad técnica excesiva

Mitigación:

- ☒ POCs (Proof of Concept) para funcionalidades complejas
- ☒ Refactoring continuo
- ☒ Code reviews regulares

Riesgo: Pérdida de motivación

Mitigación:

- ☒ Entregables visibles al final de cada sprint
- ☒ Celebración de hitos completados
- ☒ Feedback regular del progreso

Riesgo: Problemas técnicos (Supabase, Vercel)

Mitigación:

- ☒ Backup strategy definida
- ☒ Testing en múltiples ambientes
- ☒ Plan B con tecnologías alternativas

Definición de "Done" por Fase

Funcionalidad "Done" cuando:

1. ☒ Código implementado y testeado
2. ☒ UI/UX funcional en desktop y móvil
3. ☒ Documentación actualizada
4. ☒ Datos de prueba cargados

5. ☒ **Desplegado** en producción
6. ☒ **Validado** por el product owner

Fase "Done" cuando:

1. ☒ **100% funcionalidades** de la fase completadas
2. ☒ **Testing exhaustivo** pasado
3. ☒ **Performance** dentro de targets
4. ☒ **Security review** completado
5. ☒ **Documentación** actualizada
6. ☒ **Demo** exitosa al stakeholder

KPIs de Seguimiento del Proyecto

Métricas de Desarrollo

- **Velocidad:** Story points por sprint
- **Quality:** Bugs por funcionalidad
- **Coverage:** % código testeado
- **Performance:** Tiempo respuesta promedio

Métricas de Producto

- **Usabilidad:** Tiempo para completar tareas clave
- **Compleitud:** % funcionalidades vs plan original
- **Satisfacción:** Feedback cualitativo del usuario
- **Adopción:** Frecuencia de uso de features

Conclusión del Plan

Este plan de fases garantiza:

- ☒ **Entrega de valor temprana** - Algo usable en 3 semanas ☒ **Crecimiento controlado** - Complejidad gradual y manejable
- ☒ **Flexibilidad** - Ajustes basados en feedback ☒ **Calidad** - Testing y documentación en cada fase ☒
- Sostenibilidad** - Ritmo de trabajo mantenible

Next Action: Comenzar Fase 1, Semana 1, Día 1 - Setup inicial del proyecto. 🚀