

Análisis de Aplicaciones WEB

Tabla de contenido

Analisis de Aplicaciones WEB	1
Relevamiento	2
Empleo de tecnicas vistas durante el curso.	2
Elaboracion de formularios apropiados para la tarea anterior.....	3
Estudio de factibilidades.	3
Viabilidad técnica:	3
Viabilidad económica:	3
Viabilidad legal y regulatoria:.....	3
Viabilidad operativa:	3
Viabilidad ambiental:	3
Viabilidad social:.....	3
Definicion de roles de usuario.....	4
Roles	4
Planificación.....	5
• Definición de proyecto:.....	5
• Requerimientos y alcance:	5
• Identificación de stakeholders:.....	5
• Cronograma:.....	5
• Asignación de recursos:	6
• Diseño y arquitectura:	6
• Desarrollo y pruebas:.....	6
• Implementación y lanzamiento:.....	6
• Monitoreo y mantenimiento:	6
Especificación de Requerimientos	6

Relevamiento

Tenemos como objetivo realizar un relevamiento completo sobre la facilidad y entendibilidad de uso en nuestra aplicacion. El relevamiento tiene como fin identificar mejoras y oportunidades para optimizar la experiencia del cliente y llevar nuestra aplicacion al siguiente nivel.

Empleo de tecnicas vistas durante el curso.

Para realizar el relevamiento aplicaremos tecnicas aprendidas en el curso de Analisis y diseño de aplicaciones web. Utilizaremos metodos como encuestas/entrevistas al cliente, cuestionarios, revision de registros y observaciones para evaluar proceso de uso de la aplicacion.

A continuacion daremos una breve explicacion de las distintas tecnicas empleadas.

1) Entrevistas:

Es una tecnica para obtener informacion que implica interaccion directa y personalizada. La entrevista permite obtener informacion cualitativa y detallada, tambien se puede profundizar en temas especificos, las entrevistas siempre son en persona.

2) Cuestionarios:

Esta tecnica consiste en un conjunto de preguntas predefinidas de multiple opcion. Los cuestionarios pueden ser en linea o en persona. Esta tecnica sirve para obtener datos cuantitativos de una gran cantidad de personas y hace posible hacer estadisticas, pero estos mismos tienen la limitacion de no poder obtener informacion detallada

3) Revision de Registros:

Esta tecnica implica analizar y examinar informacion contenida en registros y documentos existentes, como bases de datos, historial de clientes, etc. Permite obtener datos objetivos y fiables sobre el rendimiento pasado de un servicio.

4) Observacion:

Es una técnica que implica un registro sistematico y objetivo de comportamientos, acciones y eventos en su entorno natural. Permite obtener informacion en tiempo real y basada en la realidad, puede ser util para comprender comportamientos que los clientes pueden no expresar en entrevistas o cuestionarios.

Elaboracion de formularios apropiados para la tarea anterior

Si hablamos de la elaboracion de formularios diseñaremos cuestionarios de evaluacion y encuestas para recopilar informacion relevante sobre la impresion de nuestro cliente al respecto de la aplicacion recibida. Los formularios estaran hechos de manera clara y breve para que el usuario tenga una participacion mucho mas sencilla.

Estudio de factibilidades.

Viabilidad técnica:

Se evalúa si la tecnología necesaria para el proyecto está disponible y si es posible implementarla de manera efectiva.

Viabilidad económica:

Se analizan los costos estimados del proyecto, incluyendo inversión inicial, gastos operativos y proyecciones de ingresos. Además, se calcula el retorno de la inversión (ROI) y el periodo de recuperación.

Viabilidad legal y regulatoria:

Se revisan las regulaciones, permisos y licencias necesarias para llevar a cabo el proyecto y se asegura de que cumpla con las leyes y normativas vigentes.

Viabilidad operativa:

Se examina si el proyecto puede operar de manera eficiente y sostenible en el tiempo, considerando los recursos humanos, la logística y los procesos operativos.

Viabilidad ambiental:

Se evalúan los posibles impactos ambientales del proyecto y se busca minimizar los efectos negativos en el entorno.

Viabilidad social:

Se estudia cómo el proyecto puede afectar a la comunidad y a las partes interesadas, asegurando que se tomen en cuenta sus necesidades y preocupaciones.

Definicion de roles de usuario

A continuacion estaran **los permisos y privilegios** que tiene cada uno de los usuarios de la aplicacion, esta es solo la primera entrega asi que seguramente este archivo cambiara mediante el tiempo dedicado al proyecto.

Roles

1. *Espectador*

- Permisos:
 - Solo puede visualizar los resultados y la puntuacion de los katas.
- Privilegios:
 - No posee ningun privilegio.

2. *Competidor*

- Permisos:
 - Tienen acceso a ver los resultados individuales de los katas.
- Privilegios:
 - Elegir el kata a realizar.

3. *Entrenador*

- Permisos:
 - Acceso para registrar a sus competidores, ver los resultados de sus propios competidores, recibir notificaciones de la puntuacion de los katas de sus competidores y enviar el kata selecciona al administrativo.
- Privilegios:
 - Capacidad de enviar puntaje a la Dashboard.

4. *Juez*

- Permisos:

- Acceso para puntuar los katas de los competidores asignados.
- Privilegios:
 - Poder puntuar solo los katas que se le han asignado y no puede acceder a la puntuacion de otros jueces.

5. **Administrativo**

- Permisos:
 - Acceso para gestionar los usuarios, configurar la competencia, ver los resultados completos de todos los competidores y katas, y acceder al dashboard.
- Privilegios:
 - Capacidad de ver la puntuacion completa de todos los katas y competidores, enviar puntuacion a la base de datos, y controlar la visualizacion de los televisores para los espectadores.

Planificación

• **Definición de proyecto:**

Se debe establecer claramente el propósito del sitio web. ¿Cuál es su propósito principal? ¿A quién está dirigido? ¿Qué se espera lograr con el sitio?

• **Requerimientos y alcance:**

Es importante determinar las características y funcionalidades que debe tener el sitio web, así como también establecer los límites del proyecto en términos de tiempo, recursos y alcance.

• **Identificación de stakeholders:**

Es fundamental identificar a todas las partes interesadas en el proyecto, como el cliente, los usuarios finales y otros colaboradores. Cada uno puede tener expectativas diferentes.

• **Cronograma:**

Se debe crear un calendario detallado que indique la secuencia de las tareas y la duración estimada de cada una. Esto permite tener una visión general del proyecto

- **Asignación de recursos:**

Determinar qué recursos humanos, tecnológicos y financieros serán necesarios para llevar a cabo el proyecto de manera exitosa.

- **Diseño y arquitectura:**

Se debe planificar la estructura del sitio web, la navegación, el diseño visual y la experiencia del usuario. Esto puede implicar la creación de wireframes y prototipos para visualizar la apariencia y la interacción del sitio.

- **Desarrollo y pruebas:**

Planificar la fase de desarrollo del sitio web, definiendo los lenguajes de programación, herramientas y plataformas a utilizar. Además, se deben establecer procedimientos de pruebas para asegurar la calidad del producto

- **Implementación y lanzamiento:**

Planificar la puesta en marcha del sitio web y asegurarse de que todo esté listo para su lanzamiento público.

- **Monitoreo y mantenimiento:**

Una vez que el sitio web está en funcionamiento, es necesario planificar cómo se realizará el monitoreo para identificar problemas y mejoras potenciales. También se establecerán planes de mantenimiento para garantizar que el sitio funcione correctamente a lo largo del tiempo.

Especificación de Requerimientos

La especificación de requerimientos es un documento formal que define de manera clara y detallada las necesidades y expectativas del sistema a desarrollar o mejorar. En este caso, se trata de una aplicación para puntuar katas en una competencia de karate. La especificación se divide en cuatro categorías principales: **Requerimientos Funcionales, Requerimientos No Funcionales, Alcance y Limitaciones.**

1. *Requerimientos Funcionales:*

Los requerimientos funcionales describen las funciones específicas que debe cumplir la aplicación. Estos serían los principales requerimientos funcionales para la aplicación de puntuación de katas:

- 1.1. Registro de Usuarios: Los jueces, competidores y entrenadores deben poder registrarse en la aplicación con sus datos personales.

- 1.2. Gestión de Usuarios: El administrativo debe poder agregar, modificar o eliminar usuarios (jueces, competidores y entrenadores) en la aplicación.
- 1.3. Puntuación de Katas: Los jueces deben poder ingresar las calificaciones de los katas realizados por los competidores. El sistema debe calcular automáticamente la puntuación total de cada kata.
- 1.4. Visualización de Resultados: Los competidores deben poder ver sus calificaciones y resultados obtenidos en cada kata.
- 1.5. Asignación de Katas: Los entrenadores deben poder registrar los katas asignados a cada competidor.
- 1.6. Visualización de katas: Los competidores podrían ver su kata a realizar a ver si hay algún error y no es su kata asignado

2. Requerimientos No Funcionales:

Los requerimientos no funcionales establecen características y restricciones del sistema que no están relacionadas directamente con funciones específicas, sino con aspectos como rendimiento, seguridad, usabilidad, entre otros. Algunos ejemplos de requerimientos no funcionales son:

- 2.1. Seguridad: La aplicación debe contar con un sistema de autenticación y autorización seguro para proteger los datos y evitar accesos no autorizados.
- 2.2. Rendimiento: La aplicación debe tener una respuesta rápida y eficiente para manejar múltiples usuarios puntuando katas simultáneamente durante la competencia.
- 2.3. Usabilidad: La interfaz de usuario debe ser intuitiva y fácil de usar tanto para los jueces, competidores y entrenadores.
- 2.4. Portabilidad: La aplicación debe ser accesible desde diferentes dispositivos, como tablets o computadoras, y compatible con múltiples navegadores web.

3. Alcance:

El alcance define los límites y el alcance del proyecto de desarrollo de la aplicación. Esto incluye aspectos como:

- 3.1. Ambiente de Uso: La aplicación estará destinada exclusivamente para ser utilizada durante la competencia de karate para puntuar los katas.
- 3.2. Plataformas Soportadas: La aplicación estará disponible para tablets, específicamente para el sistema operativo Android y iOS.
- 3.3. Idiomas: En una primera etapa, la aplicación estará disponible en un único idioma (por ejemplo, inglés).

4. Limitaciones:

Las limitaciones describen las restricciones o limitaciones que podrían afectar el desarrollo y funcionamiento de la aplicación. Algunas limitaciones incluyen:

- 4.1. Acceso a Internet: La aplicación requerirá acceso a internet para funcionar correctamente y sincronizar los datos en tiempo real de los participantes.
- 4.2. Nivel de Escalabilidad: La aplicación estará diseñada para una competencia de karate de tamaño medio, con una cantidad limitada de jueces, competidores y entrenadores.
- 4.3. Idioma: La aplicación al estar diseñada en un idioma en específico en un inicio no tendría los recursos necesarios para los demás idiomas