



# S.I.G.T.

## Gestión De Proyectos Web Vortech

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email	Tel/Cel.
Coordinador	Abreu	Sebastián	5.580.158-8	sebaabreu06@gmail.com	091 849 028
Sub- Coordinador	Rodríguez	Mathias	1.222.333-4	MathiasRodriguez0507@gmail.com	097 700 830
Integrante 1	Pinotti	Gianluca	6.019.219-6	<a href="mailto:pinottigianluca@gmail.com">pinottigianluca@gmail.com</a>	091 825 934

**Docente: Barboza, Gabriel**

**Fecha de  
culminación  
13/11/2023**

**TERCERA ENTREGA**



## Product backlog



## Análisis costo/beneficio

### Objetivos:

### Costos Clasificación:

**Costos de construcción:** Sueldos de los programadores, diseñadores, analistas, etc.  
Mantenimiento de las herramientas de trabajo (programas, computadoras de trabajo, etc),  
Lugar de trabajo, Capacitación para el desarrollo

**Costos de Instalación:** Capacitación de usuarios en el uso del sistema (Cursos, Tiempo extra, Manual guía necesario con los elementos del sistema), Inicio en paralelo de sistema lo que lleva a la duplicación de los recursos utilizados de forma temporal, Ingreso de información a la base de datos y la instalación del software

**Costos de Operación:** El alquiler de un servidor que mantenga el sistema activo con sus costes incluidos del mantenimiento del mismo y el coste del alquiler

**Costos Extras:** En todo caso de que nuestro sistema falle el mayor costo sería la reparación del mismo porque nos consumirá más tiempo y recursos de los necesarios

**Costos de no hacer nada:** El mayor costo de no hacer nada sería la pérdida de credibilidad, confianza y clientes de nuestra empresa



## **Beneficios del sistema**

**Beneficios tácticos:** La eliminación de gastos innecesarios del sistema y/o personal, un procesamiento más rápido de las transacciones del sistema y una mejora de la productividad del trabajo

**Beneficios estratégicos :** Nos crea ventajas sobre el liderazgo en costos y mejor posicionamiento competitivo contra otras empresas lo cual nos diferenciaría mejor

# Relevamiento

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

## Empleo de técnicas vistas durante el curso.

Para realizar el relevamiento aplicaremos técnicas aprendidas en el curso de Análisis y diseño de aplicaciones web. Utilizaremos métodos como encuestas/entrevistas al cliente, cuestionarios, revisión de registros y observaciones para evaluar el proceso de uso de la aplicación.

A continuación daremos una breve explicación de las distintas técnicas empleadas.

### *1) Entrevistas:*

Es una técnica para obtener información que implica interacción directa y personalizada. La entrevista permite obtener información cualitativa y detallada, también se puede profundizar en temas específicos, las entrevistas siempre son en persona.

### *2) Cuestionarios:*

Esta técnica consiste en un conjunto de preguntas predefinidas de múltiple opción. Los cuestionarios pueden ser en línea o en persona. Esta técnica sirve para obtener datos cuantitativos



de una gran cantidad de personas y hace posible hacer estadísticas, pero estos mismos tienen la limitación de no poder obtener información detallada

### **3) *Revisión de Registros:***

Esta técnica implica analizar y examinar información 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) *Observación:***

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

## **Elaboración de formularios apropiados para la tarea anterior**

Si hablamos de la elaboración de formularios diseñaremos cuestionarios de evaluación y encuestas para recopilar información relevante sobre la impresión de nuestro cliente al respecto de la aplicación recibida. Los formularios estarán hechos de manera clara y breve para que el usuario tenga una participación mucho más 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 período 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 puntuación 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 puntuación 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 puntuación completa de todos los katas y competidores, enviar puntuación a la base de datos, y controlar la visualización 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.**



# VORTECH TECHNOLOGY 2023

## **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.

# VORTECH TECHNOLOGY 2023

## **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

Proyecto fin de año confederación uruguaya de karate(cuk),ISBO, 3°bg