

S.I.G.T.

SOCIOLOGÍA TESTING DUMMIES

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email	Tel/Cel.
Coordinador	Tortero	Alejo	5549974-9	alejotortero.com@gmail.com	097 301 357
Sub- Coordinador	Franca de Lima	Matías	5472569-0	matiasfdlv@gmail.com	094 153 894
Integrante 1	Olsztyn	Mario	5537713-5	olsztyn322@gmail.com	095 937 863
Integrante 2	Cabrera	Santiago	5547462-4	sgcr987@gmail.com	095 032 337

Docente: Vargas, Bertha

**Fecha de
culminación
24/07/2023**

Primera entrega

Testing Dummies

Montevideo, xx de YYYY de 20xx

Vargas Bertha

Asignatura: Sociología

Instituto Superior Brazo Oriental

Presente.

A continuación, los alumnos de 3BG del turno matutino del Instituto Superior Brazo Oriental nos presentamos ante usted, con el fin de informar la creación del grupo “Testing Dummies”. Los correspondientes integrantes con sus roles son los siguientes:

A continuación, se detalla dicha integración y roles del grupo:

ROL	C.I	APELLIDO	NOMBRE	E-MAIL	TEL/CEL
Coordinador	55499749	Torterolo	Alejo	alejotorterolo.com@gmail.com	097301357
Subcoordinador	54725690	Franca de Lima	Matías	matiasfdlv@gmail.com	094153894
Integrante 1	55377135	Olsztyn	Mario	olsztyn322@gmail.com	095937863
Integrante 2	55474624	Cabrera	Santiago	sgrc987@gmail.com	095032337

Por contacto al correo: testingdummies0@gmail.com

Firmas:

COORDINADOR

SUBCOORDINADOR

INTEGRANTE 1

INTEGRANTE 2



Torterolo, Alejo
Matías

COORDINADOR



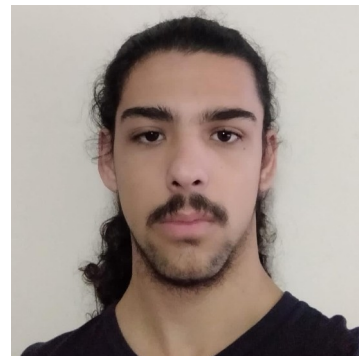
Franca de Lima,

SUBCOORDINADOR



Olsztyn, Mario

INTEGRANTE 1



Cabrera, Santiago

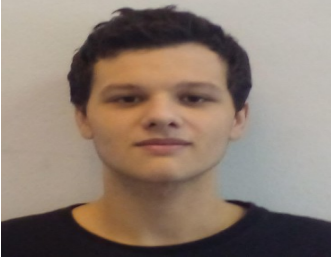
INTEGRANTE 2



Indice

Integrantes del grupo:.....	4
Objetivos del proyecto:.....	5
Fundamentación de la importancia del proyecto. Relevancia de acuerdo al contexto actual y a la orientación elegida.....	6
Búsqueda de estudios similares:.....	6
Fuentes bibliográficas:.....	7

Integrantes del grupo:



Alejo Torterolo (Coordinador)



Matías Franca de Lima (Sub Coordinador)



Alter Olsztyn (Integrante)



Santiago Cabrera (Integrante)

Objetivos del proyecto:

Objetivos Específicos:

1. ¿Para que estamos haciendo este proyecto?

1.R. Para que el cliente, en este caso el CUK reciba una pagina/sistema que se amolde a lo que requieren, y que los alumnos reciban experiencia al trabajar con un cliente real a cambio.
2. ¿Para que se hace un proyecto?

2.R. Para poder mejorar las habilidades requeridas en este proyecto, y practicar, para en un futuro trabajo tenerlo mas sencillo, o por lo menos saber por donde empezar a moverse.
3. ¿Por qué estamos haciendo este proyecto?

Este proyecto es la creación de una web para la gestión de un torneo de Karate que resuelva las necesidades de sus usuarios, consiguiendo la mayor satisfacción y mejor experiencia de uso posible. Para la realización de esta se utilizarán las enseñanzas y herramientas que ofrece la institución(ISBO), definiendo cuales son las necesidades.

Objetivo general:

El objetivo general de un proyecto, es ganar experiencia con un cliente real, familiarizarnos con el trabajo en grupo, y con el entorno “laboral” que se podría llegar a encontrar en una empresa.

Esto se ve reflejado a la hora de repartirse trabajos entre los integrantes, y asignarles a cada uno una meta, aparte de ponerles reglas en lo que consta al trabajo.

La importancia del tiempo, y su gestión. Y el no retrasar a tus compañeros de trabajo.(En este caso se aplica una penalización, como se haría en un trabajo real, si es que no pasa a mayores.) Y así poder tener mas chances en un entorno laboral real.

Fundamentación de la importancia del proyecto. Relevancia de acuerdo al contexto actual y a la orientación elegida.

- Este proyecto es necesario para poder exonerar el año.
Aparte de ser una competencia entre los demás cursos, y entre nuestra misma clase, esto se nota a la hora de la eficiencia y calidad del proyecto. Ya que como pasa con empresas en general, la competencia aviva las ganas de mejorar, para a fin de cuentas, superar al (los) otro/s participantes.

Sumando a esto, nos otorga una experiencia real a la hora de interactuar con un cliente, lo que nos da una gran ventaja para cuando trabajemos. Sin mencionar la experiencia de trabajo en grupo. Que aunque no es de la misma manera, se suele llevar a cabo en trabajos de este estilo.

Búsqueda de estudios similares:

“La siguiente memoria describe el trabajo realizado durante el desarrollo de una aplicación web para el Club de Tenis Alzira siguiendo la aproximación del Desarrollo Centrado en el Usuario. El autor del presente TFG pertenece a dicho club de tenis, constató el abandono de la web actual y el poco uso que se daba por parte de los usuarios. Esto hace pensar que la web no satisface las necesidades de los usuarios y/o que no proporciona una buena experiencia para los mismos. Por ello, se propuso solucionar este problema construyendo una web que garantizara con su metodología de desarrollo que: 1. Cubriría las necesidades de los usuarios y 2. Proporcionaría una buena experiencia a los mismos.”



Fuentes bibliográficas:

Búsqueda de estudios similares: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/55952/GIMENEZ%20-%20Desarrollo%20de%20una%20aplicación%20web%20para%20un%20club%20de%20tenis%20aplicando%20la%20aproximación%20de%20Des....pdf?sequence=1>