Documentación del proyecto

Nombre y número del grupo: nombre – Grupo 5

Persona de contacto: *Pablo Moret* *Cuellar, 100329937@alumnos.uc3m.es*

Fecha: *dd.mm.aaaa*

**Índice**

[1. Visión de conjunto](#_pnc2mktmyld2) 3

[1.1. Contexto donde se desarrolla el proyecto](#_hxkby819h5i2) 3

[1.2. Objetivos del proyecto](#_1afno9z2thhb) 3

[1.3. Integrantes del grupo de trabajo y contribución de cada uno](#_oz68uq442s4s) 3

[2. Situación actual y contexto](#_exde6r8scsvc) 3

[2.1. Técnicas utilizadas para estudiar el problema y personas involucradas](#_8qqi8ketcahp) 3

[2.2. Sistemas parecidos y puntos fuertes y débiles de estos](#_93vlcxpy8evq) 4

[2.3. Funciones, características y best practices](#_t4l0rtgxkn7n) 5

[2.4. Desarrollo de las necesidades de los potenciales usuarios](#_h5awrqx0ndw7) 5

[3. Identificación de los requisitos](#_1phn44xe64qf) 6

[3.1. Personas y Escenarios de la situación actual](#_4u76sewskdlf) 6

[3.1.1. Personas](#_mw32yx48cf8x) 6

[3.1.2. Escenarios](#_fip0banzqv7m) 7

[3.2. Requisitos principales](#_1qdu7ml248ls) 8

[4. Solución propuesta](#_mqkhhapdsgak) 8

[4.1. Solución](#_m37o55iwwbue) 8

[4.2. Escenarios de transformación](#_15vhhkqo7xnv) 8

[4.3. Wireframes](#_6qw6ndpszc3m) 9

# 1. Visión de conjunto

## 1.1. Contexto donde se desarrolla el proyecto

El entorno físico en el que se desarrolla nuestro proyecto es en general cualquier lugar con conexión a internet en el que el usuario esté cómodo además de algún lugar en el que se pueda mover libremente.

Respecto al entorno social de nuestro proyecto se indica que la información de este necesita ser compartida entre los distintos usuarios e incluso aquellos que aún no son usuarios.

El entorno tecnológico de nuestras aplicaciones es la compatibilidad de esta con cualquier tipo de sistema operativo y tecnología moderna, pero en cambio no hay una versión actualizada para ordenador.

## 1.2. Objetivos del proyecto

El objetivo principal de este proyecto es crear una aplicación para organizar torneos y otra para participar y apuntarse en ellos, ambas fáciles de usar y accesibles para todo el mundo, de manera que la mayoría de la gente pueda disfrutar de los servicios que estas ofrecen.

## 1.3. Integrantes del grupo de trabajo y contribución de cada uno

***Claudia Castelo Sagnotti:*** Trabajo en la documentación del proyecto y análisis de información.

***Eduardo Ureña Toledano:*** Análisis y documentación de la información recogida, creación de escenarios y casos de uso.

***Pablo Moret Cuellar:*** Trabajo en la organización y recogida de cuestionarios.

***Javier López González:*** Realización de entrevistas para recolección de la información.

# 2. Situación actual y contexto

## 2.1. Técnicas utilizadas para estudiar el problema y personas involucradas

Para el estudio del problema realizaremos dos formas de recogida de información:

- Un cuestionario para las personas que puedan tener interés en participar en torneos y/u organizarlos.

- Una entrevista para los organizadores de los torneos con preguntas relevantes sobre la organización y creación de los torneos y acerca de las respuestas en los cuestionarios.

Hemos realizado en concreto dos entrevistas a dos organizadores de torneos uno de deportes y otro de videojuegos, mientras que los cuestionarios los hemos realizado con los formularios de Google a 30 personas de las cuales x estaban interesadas en participar en torneos, y les hemos dado la oportunidad de escribir unas palabras acerca de su respuesta en el cuestionario.

## 2.2. Sistemas parecidos y puntos fuertes y débiles de estos

***Mis Torneos (Android)***

*Puntos fuertes:*

- Crear y gestionar tus propios torneos. Añadir los participantes, generar el calendario, gestionar los resultados y mirar la clasificación.

- Los resultados y la clasificación son accesibles desde el navegador y pueden ser compartidos con usuarios sin Android.

*Puntos débiles:*

*-* No permite generar los grupos de equipos manualmente.

- Complicada de entender al principio.

***LEVERADE (IOS, Navegador)***

*Puntos fuertes:*

- Crear perfil de Organizador.

- Control total de estadísticas sobre jugadores y equipos.

- Gestión de fechas, horarios y lugar de juego.

- Elegir el equipo de cada jugador para equilibrar el partido y aumentar la competitividad.

*Puntos débiles:*

- Para algunas funciones hay que pagar.

- Fallos al buscar un torneo concreto.

- Mala distribución de las pestañas.

- Hay que ser mayor de 17 años para usarla.

***DOLEAGUE (Navegador)***

*Puntos fuertes:*

- Web Personalizada con tu logo, tus colores y tus patrocinadores.

- Sistema de inscripción online con notificación automática por email.

- Cruces automáticos o por ranking.

*Puntos débiles:*

- No hay versión para móvil.

- La manera de indicar las puntuaciones de algunos deportes no es la correcta.

- Hay que pagar para usar la mayoría de las funciones.

***GestorLigas (Navegador)***

*Puntos fuertes:*

- Administrar competiciones deportivas de forma fácil, rápida e intuitiva.

- Crear, administrar, organizar y gestionar ligas y torneos ilimitados gratis.

*Puntos débiles:*

- Para personalizar tu perfil con foto y tus preferencias hay que pagar.

- Publicidad con la cuenta gratuita.

- No hay versión para móvil.

## 2.3. Funciones, características y best practices

Este proyecto tiene como características principales el hecho de que puede ser usado por una amplia variedad de personas para crear un amplio repertorio de torneos variables.

Tiene que tener como mínimo estas características por lo que tendrá una interfaz fácil de usar y además tendrá un apartado de ayuda para que los novatos o casuales puedan usarlo sin problemas.

Será accesible para todo el mundo para que sea más asequible y barato que otros sistemas parecidos.

## 2.4. Desarrollo de las necesidades de los potenciales usuarios

Los clientes que usarán nuestra aplicación de creación y gestión de torneos, serán los organizadores, los cuales van en busca de dinero y promoción.

Los usuarios de la aplicación para apuntarse y participar en torneos, serán los que participen en estos en busca de diversión y superación y en algunos casos ganar.

# 

# 3. Identificación de los requisitos

## 3.1. Personas y Escenarios de la situación actual

### **3.1.1. Personas**



**Nombre:** Pedro Casillas

**Edad:** 19 años.

**Información Personal:** Es un estudiante tímido e introvertido, que es bastante solitario y con una gran individualidad, aunque le gustaría tener amigos.

**Habilidades Tecnológicas:** Está interesado en la rama de la tecnología, es rápido con el teclado y tiene buenos reflejos, además de la experiencia en redes sociales y navegación que suele tener un chico de su edad.

**Motivaciones:** Busca conocer a gente con sus mismos gustos, divertirse y aumentar sus capacidades, además de atraerle la idea de jugar algún que otro torneo de lo que le gusta y no hacerlo siempre en solitario.

**Nombre:** Carolina García

**Edad:** 21 años.

**Información Personal:** Es una estudiante de INEF extrovertida y competitiva, con una gran vida social y un cuerpo muy atlético y ágil que intenta entrenar siempre que puede.

**Habilidades Tecnológicas:** Tiene una gran soltura en las redes sociales y usa el móvil como si fuera una extensión de su mano como la mayoría de jóvenes de su edad.

**Motivaciones:** Sus principales motivaciones son estar con sus amigos, mejorar sus capacidades superándose así a sí misma, además de poder practicar más deporte que es lo que más le gusta debido a su necesidad de estar siempre en movimiento.

**Nombre:** Alberto Gómez

**Edad:** 33 años.

**Información Personal:** Es profesor de educación física, es responsable, y tiene un don de gentes muy marcado, además de ser una persona muy entregada a su trabajo.

**Habilidades Tecnológicas:** Usa muy bien los dispositivos electrónicos, aunque no tiene conocimientos técnicos precisos, por lo que es un casual de la tecnología.

**Motivaciones:** Sus motivaciones son ganar dinero, fomentar el deporte en los jóvenes, ser un buen profesor de educación física, considerado como “guay” por sus alumnos y sentirse poderoso al poder organizar los torneos que él quiera, donde quiera y cuando quiera.

### **3.1.2. Escenarios**

***Escenario para “Participante en torneo de videojuegos”***

**Pedro Casillas** quiere participar en un torneo de videojuegos, y se inscribe en uno por una página de internet, pero como no le han especificado bien que tenía que ir a un sitio determinado a jugar y contra quien juega cuando le toca su turno no se entera y pierde por no haber aparecido en el torneo.

- Falta de organización e información para los usuarios.

- Ninguna facilidad para los usuarios.

***Escenario para “Participante en torneo deportivo”***

**Carolina García** y unos amigos quieren hacer un torneo de fútbol, pero al no tener campo en el que jugar, intentan reservar uno, aunque al no ser un club oficial no les dejan y las pistas públicas ya están ocupadas; además una vez consiguen una mitad de campo se pelean al hacer los equipos, ya que hay algunos que quieren ir con alguien en especial y no están satisfechos sobre cómo se han hecho los grupos, teniendo también problemas en saber quién se enfrentará a quien.

- No hay suficiente organización.

- Problemas a la hora de conseguir pista.

***Escenario para “Organizador de torneos”***

**Alberto Gómez** quiere organizar un torneo para los alumnos de su clase con los clubes cercanos, asique va llamando uno por uno a dichos clubes para preguntar si quieren participar y la mayoría se niegan. También al reservar la pista no le dejan tenerla hasta una hora intempestiva al no haber suficiente gente en el torneo, por lo cual al final tiene que cancelarlo ya que no es en horario de clases.

- Falta de gente, y problemas para organizar el torneo.

- Falta de financiación.

- Necesidad de investigación sobre más clubes.

## 3.2. Requisitos principales

-Requisitos funcionales

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador | Nombre Requisito | Descripción |
| RF-01 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

-Requisitos de datos

-Requisitos de entorno

-Requisitos de usuario

-Requisitos de usabilidad.

# 4. Solución propuesta

## 4.1. Solución

## 4.2. Escenarios de transformación

***Escenario para “Participante en torneo de videojuegos”***

**Pedro Casillas** quiere participar en un torneo de videojuegos, por lo que se descarga la aplicación y se inscribe en uno del videojuego que le gusta, en el cual aún quedan plazas libres.

Rápidamente le asignan hora, día y lugar, además de proporcionarle las reglas del torneo, y llegado el día participa satisfactoriamente en el torneo.

- Gran organización y cantidad de información para los usuarios.

- No hay malentendidos.

***Escenario para “Participante en torneo deportivo”***

**Carolina García** y sus amigos quien hacer un torneo de fútbol, así que se instalan nuestra aplicación y crean un torneo en el que se apuntan.

En la aplicación ven que hay un campo disponible cerca, así que se apresuran a él, mientras en la aplicación crean los grupos para ver quien se enfrenta a quien. Al ser una elección aleatoria la aceptan al momento y se ponen a jugar.

- Se encuentra pista fácilmente.

- Al no haber sentimientos de por medio, la distribución de los equipos es fácilmente aceptada.

***Escenario para “Organizador de torneos”***

**Alberto Gómez** crea un torneo con la aplicación y recomienda un premio para el que pide un pequeño monto para ingresar en el torneo.

Al poco tiempo de crearlo varios participantes se interesan y se apuntan a él.

Con toda la gente que se apunta al torneo consigue fácilmente una reserva de pista a la hora de clase para que participen también sus alumnos.

- Facilidad para organizar el torneo.

- Facilidad para conseguir participantes.

- Facilidad para conseguir pista.

- No hay necesidad de llamar a clubes en concreto para conseguir participantes.

## 4.3. Wireframes