**Manual proyecto de software Agility Sports**

Jhon Jairo Moguea Caballero

Juan David Barrios Urango

Daniel Gómez Pérez

Ficha 2828523

Servicio Nacional de Aprendizaje – SENA

CTMA

Instructor: Harold Mauricio Gómez Zapata

Medellín, 20 de junio de 2024

# AGILITY SPORTS

**Planteamiento del Problema.**

Hoy nos reunimos para abordar un desafío crucial que enfrentan muchos jóvenes deportistas: el fracaso deportivo debido a una mala gestión en la elección del deporte. Este problema no solo afecta el rendimiento individual, sino que también puede desalentar el amor por el deporte y limitar el potencial de nuestros atletas.

Por lo tanto, la creación de esta aplicación representa un paso significativo hacia la mejora de nuestra gestión deportiva juvenil, asegurando que cada atleta tenga la oportunidad de prosperar y alcanzar su máximo potencial en el deporte.

**Resumen Ejecutivo.**

Este proyecto llamado 'Agility Sports' ha sido diseñado y desarrollado con el propósito de que nuestros usuarios puedan conocer qué tipo de deporte se les facilita al momento de hacernos saber las características y habilidades propias de cada usuario para poder desempeñarse mejor en el deporte.

**Estado del Arte.**

**Temática Central**

* Guiar y orientar a los usuarios a elegir un deporte adecuado según sus habilidades y capacidades.
* Pensamos que nosotros somos un factor diferenciador ya que el de nosotros va enfocado en un proceso deportivo y personal en entorno a los deportes.
* Queremos que nuestro proyecto tenga un gran impacto entre los deportistas y tenemos grandes expectativas de que nuestro proyecto pueda llegar a nivel nacional e internacional.

**Investigación Mercado**

En la investigación del mercado en busca de alguna página parecida o similar no hubo resultados, puede que haya uno que otro en común pero no con las mismas características y funciones que nosotros ofrecemos.

**Justificación.**

Una aplicación deportiva aportaría una gran ayuda deportiva ¿Por qué? La creación de una aplicación deportiva destinada a facilitar y potenciar el progreso deportivo se fundamenta en varias razones fundamentales que son clave para el desarrollo integral de los deportistas y el éxito de la comunidad deportiva en general:

1. **Acceso a la Información y Recursos**: En la era digital actual, el acceso a la información es crucial. Una aplicación deportiva puede centralizar recursos educativos, técnicas de entrenamiento, análisis de rendimiento y consejos especializados en un solo lugar accesible desde dispositivos móviles. Esto permite a los deportistas acceder a conocimientos que de otro modo podrían ser difíciles de encontrar o dispersos.
2. **Personalización del Entrenamiento:** Cada deportista es único en términos de habilidades, objetivos y necesidades físicas. Una aplicación puede ofrecer programas de entrenamiento personalizados basados en la evaluación de datos biométricos, historial de rendimiento y metas individuales. Esto no solo optimiza el progreso deportivo, sino que también ayuda a prevenir lesiones al adaptar el entrenamiento a las capacidades específicas de cada deportista.
3. **Motivación y Seguimiento:** La aplicación puede servir como un motivador constante al permitir a los usuarios establecer metas claras, realizar un seguimiento de su progreso y recibir retroalimentación inmediata sobre su desempeño. La capacidad de ver mejoras tangibles y recibir elogios por alcanzar hitos puede ser extremadamente motivadora para los deportistas de todos los niveles.
4. **Análisis de Datos y Mejora Continua:** Mediante el seguimiento y análisis de datos detallados, la aplicación puede identificar patrones de rendimiento, áreas de mejora y puntos fuertes del deportista. Esto no solo facilita ajustes precisos en el entrenamiento, sino que también promueve una mejora continua a lo largo del tiempo, tanto en aspectos técnicos como físicos.
5. **Facilitación de la Gestión Deportiva:** No solo los atletas individuales se benefician de una aplicación deportiva, sino también entrenadores, gestores de equipos y organizaciones deportivas. La aplicación puede simplificar la gestión de equipos, programación de eventos, comunicación interna y análisis de rendimiento colectivo, mejorando así la eficiencia operativa y la calidad de la gestión deportiva en general.
6. **Inclusión y Diversidad Deportiva:** Una aplicación bien diseñada puede promover la inclusión al ofrecer recursos y oportunidades equitativas para deportes menos convencionales o accesibles. Esto amplía el acceso a la práctica deportiva y fomenta la diversificación de talentos en la comunidad deportiva.

**Objetivo General.**

Ayudar a los usuarios a mejorar sus habilidades y rendimiento en su deporte específico a través de entrenamientos personalizados, consejos técnicos, y seguimiento del progreso.

**Objetivos Específicos.**

1. **Planificación y Seguimiento:** Facilitar la planificación de entrenamientos, competiciones y metas a corto y largo plazo, además de permitir el seguimiento detallado del progreso y estadísticas.
2. **Educación y Recursos:** Proporcionar acceso a recursos educativos como artículos, videos y tutoriales sobre técnicas, tácticas, nutrición, y aspectos psicológicos relacionados con el deporte.
3. **Motivación y Compromiso:** Motivar a los usuarios a través de desafíos, logros, y sistemas de recompensas para mantener su compromiso y constancia en la práctica deportiva.
4. **Comunidad y Redes Sociales:** Facilitar la conexión entre deportistas, entrenadores y aficionados para compartir experiencias, consejos y apoyo mutuo.
5. **Análisis y Retroalimentación:** Utilizar tecnología de análisis de datos para proporcionar retroalimentación personalizada basada en el rendimiento del usuario, identificando áreas de mejora y puntos fuertes.
6. **Acceso a Profesionales:** Ofrecer la posibilidad de consultar a entrenadores, nutricionistas, fisioterapeutas u otros profesionales del deporte para recibir orientación personalizada.
7. **Personalización:** Adaptar la experiencia según las preferencias individuales de cada usuario, considerando factores como el nivel de habilidad, objetivos personales y tipo de deporte practicado.

**Metodologías de Desarrollo.**

La metodología de desarrollo a implementar dependerá del software que está realizándose ya que conociendo más a profundidad las diferentes metodologías, sus ventajas y desventajas, sus características y sobre todo la pertinencia con respecto a la aplicación se decidirá por una que sea más acorde y conveniencia al desarrollo de la aplicación web.

Aunque nos interesaría investigar e implementar la metodología ágil de desarrollo de software Scrum ya que es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto

**Resultados Esperados.**

En la aplicación web que se está desarrollando, se espera satisfacer una necesidad y beneficiar a los usuarios que están interesados en potenciar sus habilidades deportivas a través de Agility Sports.

**Resultados de Negocio.**

Desplegar la aplicación web de forma constante en las redes sociales y medios digitales para masificarla y alcanzar un número importante de usuarios (más de 1000 en los primeros 6 meses) que permita obtener ingresos por publicidad dentro de la aplicación y poder sostener la inversión realizada.

**Resultados de Producto.**

Lograr la óptima calidad y funcionamiento de la aplicación web, teniendo en cuenta que sea segura, intuitiva y coherente con la propuesta inicial del equipo desarrollador.

**Resultados de Proceso.**

Optimizar los tiempos y las sinergias entre el equipo de trabajo, para alcanzar eficiencia en las labores de desarrollo y publicación del software.

**Productos Esperados.**

Con este proyecto esperamos que nuestros usuarios de Agility Sports:

* Desarrollen habilidades deportivas.
* Poner en práctica el conocimiento aprendido.

**Riesgos y Obstáculos del Proyecto**

1. **Privacidad de los datos:** Manejar datos personales y de salud de los usuarios conlleva riesgos de privacidad y seguridad si no se implementan medidas adecuadas de protección de datos.
2. **Fiabilidad de la información:** Si la aplicación proporciona consejos o recomendaciones relacionadas con el ejercicio físico o la salud, es crucial que la información sea precisa y confiable para evitar riesgos para la salud de los usuarios.
3. **Seguridad cibernética:** Las aplicaciones están expuestas a riesgos como ataques de hackers o vulnerabilidades de seguridad que podrían comprometer la integridad de los datos o la funcionalidad de la aplicación.
4. **Acceso no autorizado:** Riesgo de acceso no autorizado a cuentas de usuarios si no se implementan medidas adecuadas de autenticación y seguridad.
5. **Fiabilidad técnica:** Problemas técnicos como errores de software, fallas en la aplicación o interrupciones del servicio pueden afectar negativamente la experiencia del usuario y la percepción de la aplicación.
6. **Cumplimiento normativo:** Debe cumplir con las normativas locales e internacionales relacionadas con la protección de datos y la privacidad de los usuarios
7. **Dependencia de la conectividad:** La aplicación puede depender de la conectividad a Internet o de la infraestructura tecnológica externa, lo que puede ser un riesgo si hay interrupciones en el servicio.
8. **Adicción digital:** Si la aplicación no fomenta un uso equilibrado y saludable, podría contribuir a comportamientos de adicción digital, especialmente si promueve un seguimiento excesivo del progreso deportivo.

Para mitigar estos riesgos, es fundamental que los desarrolladores implementen prácticas robustas de seguridad, privacidad y calidad técnica, así como que promuevan un uso responsable y saludable de la aplicación por parte de los usuarios.