**Metodología:**

La metodología de desarrollo a utilizar es el proceso unificado de desarrollo de software, ya que éste proceso se adapta mejor al desarrollo que deseamos implementar. Hemos optado por ésta metodología debido a que estamos frente un software innovador dentro de lo que es desarrollo de software, y a la necesidad de modificar y mantener documentados los requisitos que surgirían según se fueran evaluando y probando las distintas posibilidades con las que se cuenta para desarrollarlo.



Otra característica a destacar del proceso de desarrollo unificado es que es centrado en la arquitectura El concepto de arquitectura del software involucra los aspectos estáticos y dinámicos más significativos del sistema, y actúa como vista del diseño, dando una perspectiva completa y describiendo los elementos más importantes. La arquitectura surge de los propios casos de uso, sin embargo, también está influenciada por muchos otros factores, como la plataforma en la que se ejecutará, el uso de estándares, la existencia de sistemas heredados (aunque éste no sea el caso que nos ocupa) o los requisitos no funcionales.

**Desarrollo:**

Se cuenta con un sistema actual que se desea cambiar por otro. Puesto que es iterativo e incremental, nos permitirá trabajar desde un prototipo con pocos requerimientos e ir avanzando a lo largo del desarrollo del mismo agregando más requisitos funcionales en cada iteración ( como registro de tapas y asistencias ) hasta tener un prototipo Beta. El sistema se va a dividir en distintas fases, donde cada una va a tener sus correspondientes etapas de Iniciación, Elaboración, Construcción y Transición en la puesta en producción del sistema.

Fases:

Primer Fase: puesta en marcha de un prototipo inicial cubriendo los requerimientos funcionales que se consideren pertinentes para que el usuario de rol Operador pueda ingresar los datos. Al ser aceptado por el cliente, culminará esta fase con la puesta en marcha de un sistema que cubre todas las funcionalidades necesarias.

Segunda Fase: una extensión del sistema donde los datos sean replicados a otra base de datos remota a través de un método de sincronización que se considere adecuado.

Tercer Fase: desarrollo de una aplicación para dispositivos móviles: Android y una página web donde se puedan consultar los datos estadísticos de los distintos partidos jugados.

**Documentación a utilizar:**

Vemos ésta metodología conveniente puesto que está dirigida por casos de uso, y contamos con documentación previa que se han registrado los casos de uso del sistema, con lo cual es conveniente hacer provecho de ellos. Se utilizarán diagramas de Clases de diseño, diagramas de colaboración de casos de usos, listado y descripción de actores, diagramas de actividades, entre otros.