

2. Roles de los componentes

Jefe de equipo --> Jaime Durán Sans | Fernando Contreras Guerrero  
Jefe de integración --> Fernando García Ayoso  
Jefe de planificación --> Rodrigo Díaz Brenes  
Jefe de desarrollo --> Fernando Contreras Guerrero  
Jefe de diseño --> Manuel Madrid Romero  
Jefe de proyecto --> Jaime Moreno Molina

Jefes	Miembros del grupo
Jefe de equipo	Jaime Durán Sans   Fernando Contreras Guerrero
Jefe de integración	Fernando García Ayoso
Jefe de planificación	Rodrigo Díaz Brenes
Jefe de desarrollo	Fernando Contreras Guerrero
Jefe de diseño	Manuel Madrid Romero
Jefe de proyecto	Jaime Moreno Molina

### 3. Introducción del proyecto

#### a) Introducción y motivación del proyecto

Somos un grupo de cinco compañeros que llevamos toda la vida jugando al fútbol en un equipo local y somos muy aficionados al fútbol de alto nivel. También nos dedicamos al diseño y desarrollo de páginas webs, en lo que todo esto viene a juntarse en un proyecto, en el cual nos contacta un potencial cliente que quiere una página web para su equipo de fútbol profesional, conocido como "ASIR FC".

Cuando se crea un proyecto tan grande y con tanta ambición le acompaña una gran página web donde se exponga todo sobre el equipo; información, partidos, calendario, etc. Y sobre todo una tienda donde se venderá merchandising del equipo.

Esta página web constará de una pestaña de inicio donde se expondrá cierta parte de la información del club ya que la información completa será en una página diferente donde poder explayarse. Esto será una gran ventaja ya que no saturaremos ni la página de inicio con mucho texto ni al cliente que entre.

También contaremos con una página de registro o inicio de sesión para los socios y otro de contacto para empresas que quieran tratar con nosotros directamente, una parte de la web estará destinada al calendario del equipo con los partidos jugados y por jugar, y su clasificación en la tabla junto a una pequeña quiniela en la que se podrá adivinar los ganadores de cada jornada. Si se acierta todo, el cliente recibirá un código descuento para la tienda. Este apartado a la hora de desarrollo también puede traer problemas ya que son muchas tablas y cosas muy específicas que no son fáciles de resolver.

Y por último lo más "tedioso" tocará la tienda, que es donde surgirán más problemas a solventar. Constará de su página de inicio donde aparecerán todos los productos a vender con su foto y precio. Una vez pinches en un producto se abrirá una página emergente donde aparecerá la información del producto más extendida con las posibles tallas, fotos y toda la información sobre el envío, etc. Junto a la tienda también viene un carrito de compra donde poder añadir productos que renviara al inicio de sesión o registro para poder comprar.

#### b) Ventajas e inconvenientes

Con todo esto te podrás hacer una idea de lo que será el proyecto de ASIR FC, como ventajas e inconvenientes nos encontramos lo anterior dicho.

Tenemos hasta 8 apartados a desarrollar. Al ser completamente nueva, tenemos la ventaja de seleccionar a dedillo todo para que impacte al cliente y se sienta atraído junto a esto viene un alto nivel de mejora y con nuestra habilidad, experiencia, ambición sobre la creación de webs tenemos bastante que ganar, aunque como inconveniente que trae siempre una página llamativa es el código, va a ser muy cambiante y complejo ya que debemos hacer muchas pruebas e incluso cambios drásticos en el código, sumando que trabajamos a contrarreloj, es decir, que el tiempo nos puede pasar una mala jugada siempre y cuando no nos organizamos bien.

#### c) Estudio de mercado

Para el análisis del mercado hemos tomado de referencia la liga española y nos hemos dado cuenta que es un mercado muy explotado, es decir, está muy saturado son 20 equipos y todos tienen su propia página web con venta de camisetas y productos varios, desde el más pequeño al más grande.

Además, la gran mayoría de ellos tienen un mantenimiento diario y ofrecen un buen servicio lo cual hace difícil hacerse un hueco en este mercado. Por otro lado, nos hemos dado cuenta que no hay tanta conexión entre la web con el aficionado en otras palabras todas estas webs están hechas para vender y no para ayudar al aficionado es ahí donde nosotros destacamos, le ofrecemos tanto a gente nueva una web donde conocer a este equipo y ser uno más, como al

aficionado una web completa con funciones útiles y un sitio donde acudir si necesita algo de su equipo porque al final es la afición quien genera más tráfico en la web.

d) DAFO

## ASIR FC

Asir FC es un club de fútbol que hemos fundado al que le vamos a implementar un sitio web, en el que se proporcionará información y noticias relevantes sobre el club además de una tienda para vender nuestros productos.

A continuación hemos realizado un DAFO para ver tanto los puntos fuertes como las debilidades de este proyecto.

### FORTALEZAS

- Ambición.
- Alto nivel de mejora.
- Habilidad en creación de página web.
- Organización.
- El ambiente del club.
- Conocimiento sobre el deporte.
- Grandes ideas.
- Conocimiento sobre el mercado y la demanda de clientes.

- Otras webs están muy avanzadas.
- Poco reconocimiento al ser un nuevo proyecto.
- Pocos recursos.
- Falta de experiencia por ser un grupo joven.
- Grupo de trabajo reducido.
- Tiempo reducido.
- Equipo nuevo y poco conocido.

### DEBILIDADES

### OPORTUNIDADES

- Recursos en el mercado.
- Admiración por equipos desconocidos.
- Página web con muchas funcionalidades, posiblemente mejor que otros equipos de la competición.
- Merchandasing interesante e innovador.
- Oportunidad de hacernos un "nombre" en Sevilla.
- Triunfar económicamente y deportivamente.
- Tener ideas que sorprendan a los clientes.

- Poca publicidad.
- Dificultad al atraer a gente al haber equipos más grandes.
- Dificultad para colaborar con marcas.
- Dificultad para integrarse en la competición.
- Que no llegue a triunfar el proyecto del merchandasing.
- Con malos resultados atraeremos a menos clientes.
- No poder costear todo lo que conlleva el club.

### AMENAZAS

## 4. Planificación

### a. Planificación al comienzo del proyecto

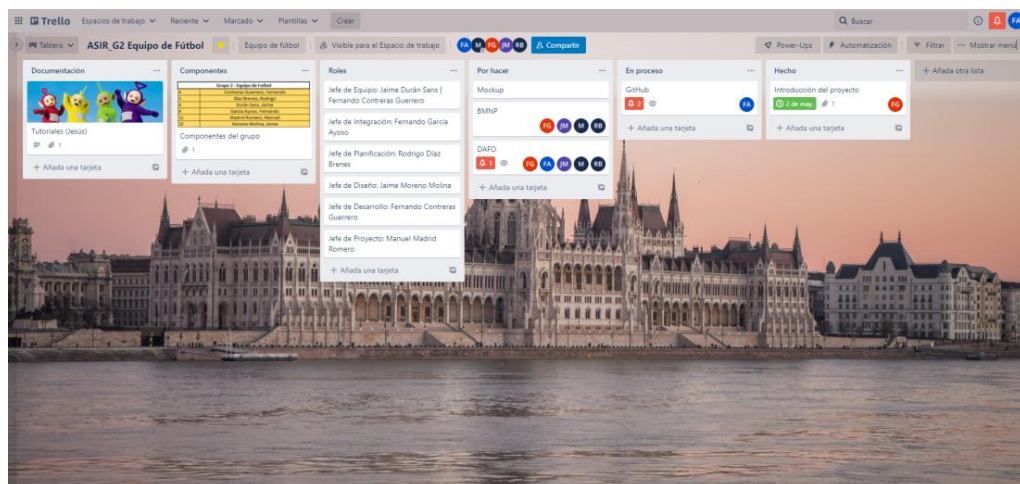
SEMANA	DÍAS	BLOQUE DE TRABAJO
1	26-04-2022 / 27-04-2022	Introducción / Diseño / Análisis del proyecto
2	03-05-2022 / 04-05-2022	DAFO
3	10-05-2022 / 11-05-2022	DAFO / BPMN / Mockups
4	17-05-2022 / 18-05-2022	Mockups/Código
5	24-05-22 / 25-05-2022	Código
6	31-05-2022 / 01-06-2022	Código
7	07-06-2022 / 08-06-2022	Exposición

### b. Seguimiento del proyecto (diario)

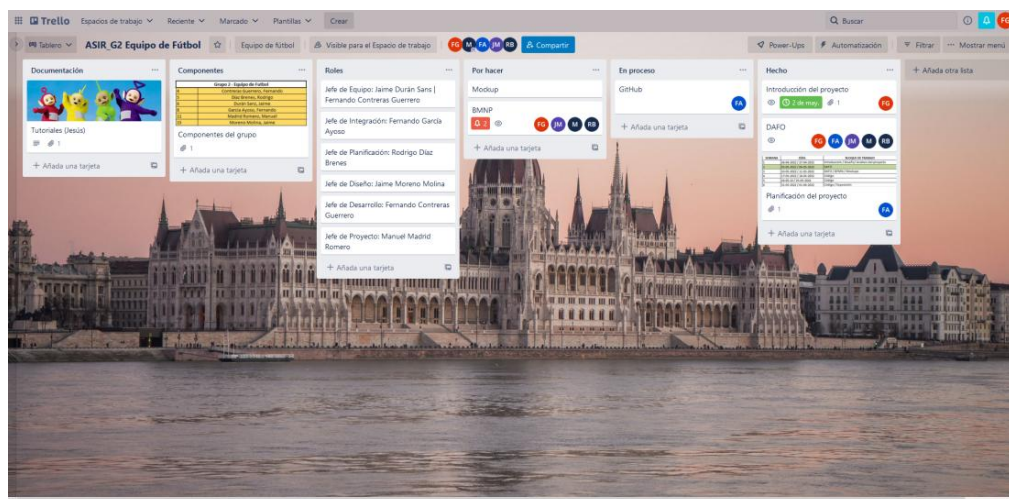
### c. Reuniones de Scrum

### d. Evolución del Trello semana a semana

#### Captura Trello Semana 1: 26-04-2022 / 27-04-2022



#### Captura Trello Semana 2: 03-05-2022 / 04-05-2022



### Captura Trello Semana 3: 10-05-2022 /11-05-2022

