



ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA



UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS “ESPE”

Metodología de Desarrollo de Software Grupo #9

INTEGRANTES:

- Freddy Pachacama
- Túpac Sanchez

DOCENTE:

- Ing. Jenny Ruiz

Agenda del proyecto

NRC:

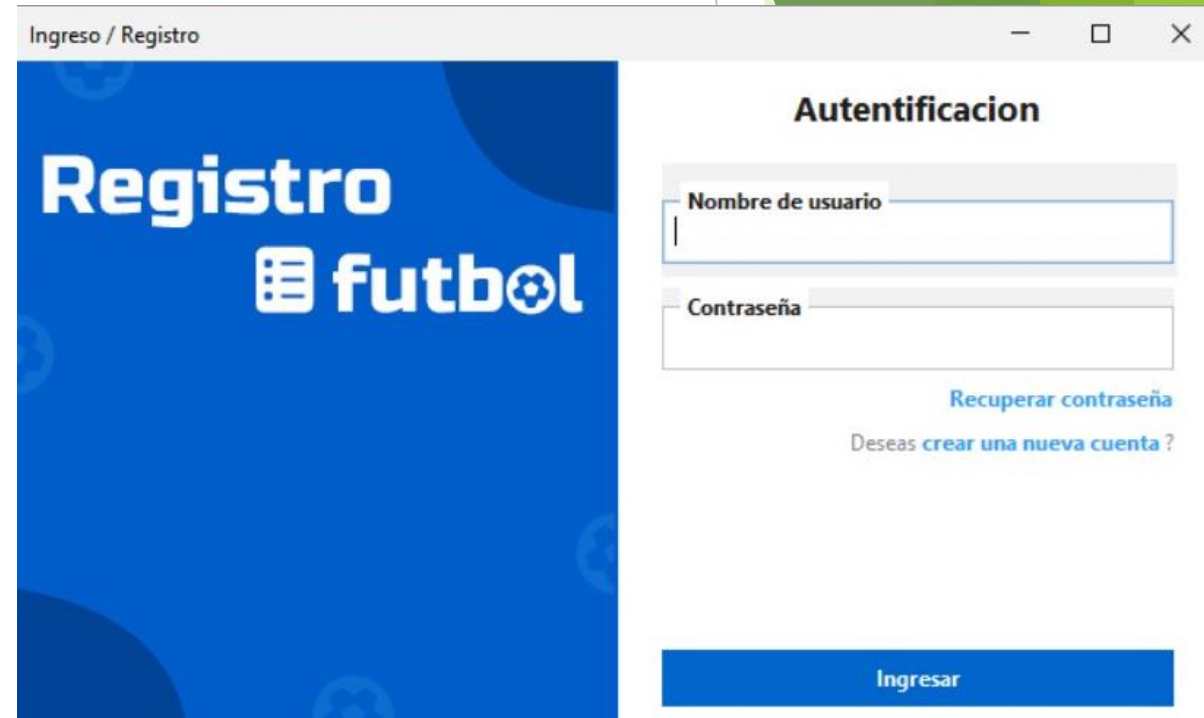
- 4618

FECHA:

- 21 de julio 2022

PROYECTO

“SISTEMA INFORMÁTICO PARA LA ADMINISTRACIÓN DE LA INFORMACIÓN DE UN CAMPEONATO DE FÚTBOL”



The screenshot shows a web application window titled "Ingreso / Registro". The left side features a blue background with the text "Registro" and a logo that says "futbol" with a soccer ball icon. The right side is a white panel titled "Autenticacion" containing two input fields: "Nombre de usuario" and "Contraseña". Below these fields are links for "Recuperar contraseña" and "Deseas crear una nueva cuenta?". At the bottom of the white panel is a blue button labeled "Ingresar".

Objetivos

- **General**

Desarrollar un software para el almacenamiento de datos deportivos, que nos permita garantizar su no pérdida y veracidad de los mismos.

- **Específicos**

- Diseñar una base de datos con una estructura sólida y completa.
- Identificar los requisitos funcionales y no funcionales a través del marco de trabajo de historias de usuario.
- Realizar casos de pruebas y reporte de errores para alcanzar calidad en el producto
- Crear una interfaz amigable e intuitiva, para el usuario.

• **Alcance**

- El software va a permitir gestionar el funcionamiento y almacenamiento de los datos jugados, mediante un usuario responsable que administre la información verídica de los mismos.
- Este software también permitirá la visualización por todos los participantes, de tal forma que no sea manipulable por cualquier persona inescrupulosa.
- El software permitirá visualizar de manera automatizada la información ingresada de acuerdo a su necesidad.

• **Resultados esperados**

Al concluir el proyecto, la administración deportiva contará con un software, que permita automatizar y almacenar los datos jugados de manera óptima y adecuada, llevando así la información del resultado obtenido de un campeonato de fútbol transparentemente. Además, la administración deportiva tendrá una mejor organización tanto en la gestión, como en el registro de los datos contables, para que este sea visualizado por todos los participantes y los miembros de vocalía de manera ética.

- **Ideas a defender**


- Con la implementación del software se mejorará la gestión y administración de los datos de cada partido de manera adecuada ya que se ha visto manipulaciones, fraudes por algún tercero.
- El desarrollo de este proyecto se basa mediante los conocimientos adquiridos en la materia de Metodologías de Desarrollo de Software el cual nos ayuda a la identificación de requisitos funcionales para que el prototipo cumpla con las necesidades y expectativas del cliente.

Timeline Infographics







- **Acta de reuniones (I)**




Primera acta de
reunión:
Elaboración primer
borrador del ABP.



Segunda acta de
reunión:
Análisis de
Requerimientos.




Tercera acta de
reunión:
Realización matriz
de requerimientos

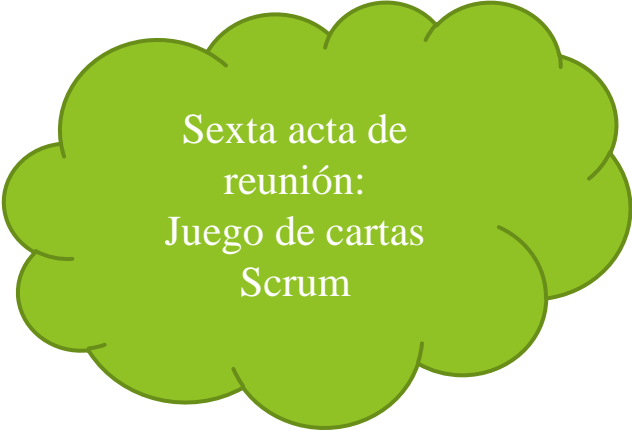


Cuarta acta de
reunión:
Primer Backlog


- **Acta de reuniones (II)**




Quinta acta de
reunión:
Primer Sprint



Sexta acta de
reunión:
Juego de cartas
Scrum



Séptima acta de
reunión:
Pizarra Scrum



Octava acta de
reunión:
Revisión Tester

• Especificación de Requerimientos

ITEM	PROBLEMA	QUE (NECESIDAD)	PARA QUE (SOLUCIÓN)	PARA QUIEN (USUARIO)	COMO (DESCRIPCIÓN DE TAREAS)	HECHO POR (PROG. RESP.)	CUANTO TIEMPO (ESTIMADO EN HRS)	FECHA DE ENTREGA	PRIORIDAD	STATUS	PRUEBA (COMO SE VERIFICA)	COMENTARIOS	NOMBRE DE HISTORIA
REQ001	El programa gestione la informacion obtenida del deporte adecaudamento sin fraudes por personas terceras.	Administrador	Registrar la informacion de forma rapida de manera segura y transparente.	Administrador de informacion de manera etica.	Informacion del administrador	Tupac	1	2022-06-03	Alta	En proceso	Verificar la informacion ingresada sea correcta		Solicitar Login a los empleados.
REQ002	El programa deberá pedir que el administrador ingrese a su cuenta.	Insertar usuario y contraseña	Acceder al sistema o a la base de datos	Administrador	Solicitar usuario y contraseña	Leonel	1	2022-06-03	Alta	En proceso	Verificar en la base de datos que se ingrese correctamente la informacion.		Solicitar Login al administrador.
REQ003	El programa deberá solicitar ingresar datos de los empleados.	Ingresar datos personales de los empleados	Almacenar datos	Administrador	Solicitar el nombre, contraseña, codigo del partido.	Leonel	1	2022-06-03	Media	En proceso	Verificar en la base de datos que se ingrese correctamente la informacion.		Solicitar Login a los empleados.
REQ004	La aplicacion debe permitir listar todos los equipos	Mostrar en pantalla todos los equipos que participan	Conocer los equipor inscritos en el campeonato	Administrador	Seleccionar la opcion listar equipos	Leonel	2	2022-06-02	Alta	En proceso	Verificar en la base de datos que se encuentra registrado el equipo		Listar equipos
REQ005	Gestionar la informacion de cada partido realizado correctamente.	Indicar todos los participantes los datos.	Para gestionar de menor manera el deporte.	Para los usuarios.	Solicitar la opcion para confirmar la informacion	Tupac	1	2022-06-02	Alta	En proceso	Verificacion de datos de usuario.		Listar Usuario
REQ006	La aplicacion debe permitir mostrar por categoria	Indicar para todos por categoria	Conocer las diferentes categorias	Directivo del equipo	Verificar que sea el Directivo	Tupac	2	2002-07-15	Alta	En proceso	Verificar los grupos por categorias		Listar por categorias, niños, jovenes, adultos, veteranos.
REQ007	La aplicacion debera Mostrar por etapas de jugador	Indicar por etapas los partidos	Conoces las etapas del juego	Directivo del equipo	Verificacion por el Usuario	Freddy	2	2002-07-15	Alta	En proceso	Verificar la informacion ingresada.		Listar alto medio, bajo.

- **Diseño del entorno de desarrollo**



Lista de Jugadores

Usuario	<input type="text"/>	<input type="button" value="Ingresar Datos"/>
Contraseña	<input type="text"/>	<input type="button" value="Guardar"/>
Nombre	<input type="text"/>	<input type="button" value="Salir"/>
Apellido	<input type="text"/>	
Cedula	<input type="text"/>	
Correo	<input type="text"/>	
Direccion	<input type="text"/>	

Lista de jugutes:

- **Resultados del Proyecto**

Al dar por finalizado este proyecto, las ligas deportivas barriales tendrán a su disposición un sistema automatizado, para el ingreso de datos que se den en los partidos del ámbito barrial, con esto se lograra evitar manipulación de terceros, así como se garantiza la seguridad de la información.

• **Conclusiones y Recomendaciones**

- En conclusión siguiendo una secuencia se han ido realizando cada ítem presentados en la agenda, respecto al presente proyecto con las ordenes impartidas en clase.
- Se logro desarrollar las funciones de software especificadas gracias a las retrospectivas realizadas por las personas a cargo.
- Se recomienda crear un calendario con las reuniones planteadas, para así evitar olvidos o atrasos.
- Se recomienda dar a conocimiento los roles que cada uno va a cumplir en el proyecto para una mejor organización.