



Aplicación Web: SPRINT

PARTE 1 DEL PROYECTO DE SISTEMAS WEB I

ELENA CORES SMITH

MARÍA CALVO TORRES

RAMÓN MERCHÁN CASTILLO

GEMA PATRICIA HERRERA DE MIGUEL

ÍNDICE

1.	Descripción del proyecto.....	2
2.	Roles	3
3.	Diagrama de casos de uso.....	3
4.	Requisitos funcionales.....	3
5.	Tabla con el histórico de versiones	4

1. Descripción del proyecto

Somos la primera startup que busca proporcionar un entorno centralizado y completo en Internet, para que los usuarios puedan iniciarse en un amplio rango de deportes, adaptándonos a cada usuario.

Esta aplicación web está dividida en una serie de secciones, ideadas para proporcionar información esencial y completa del deporte seleccionado para poder iniciarse más fácilmente, siendo el objetivo último, la adquisición de un estilo de vida saludable perdurable en el tiempo.

La primera sección proporciona información esencial, completa y útil del deporte seleccionado, con el fin de facilitar la familiarización del usuario con el mismo. En esta sección se incluyen: descripciones textuales, vídeos explicativos, material necesario, valoraciones de otros usuarios, dificultad de iniciación en ese deporte (rangos de edades recomendados), dificultad para practicarlo (material/instalaciones) y localizar sobre un mapa las instalaciones disponibles. El usuario podrá añadir su propia valoración sobre un deporte.

La segunda sección es una tienda que muestra un catálogo de productos para poder practicar los deportes recogidos en la aplicación.

La tercera sección es una recopilación de noticias y eventos deportivos actuales, para poder estar informado en el panorama deportivo.

La cuarta sección es de referentes deportivos, en la que se muestra una breve biografía, premios y éxitos, de deportistas tanto pasados como actuales de los deportes recogidos en la aplicación. Además, se adjuntan tweets de estos deportistas, en tiempo real, para que sus seguidores estén informados de las publicaciones de sus ídolos en esta red social.

Como propuesta más ambiciosa, queremos que la aplicación contenga otras tres secciones adicionales para usuarios *premium*, cuyo objetivo es realizar un tracking de la actividad deportiva, mejorar los hábitos alimenticios y deportivos.

La primera sección adicional es la generación de planes nutricionales ajustados a cada usuario, en función del deporte practicado y sus necesidades. Esto se debe a que un estilo de vida saludable no se basa únicamente en hacer deporte, sino que debe ser complementado con un plan alimenticio adecuado.

La segunda sección adicional se basa en proporcionar planes de entrenamiento autónomos, que consisten en una serie de ejercicios para ejercitar todo el cuerpo, los cuales pueden ser realizados en cualquier lugar, con un mínimo de material o sin él. Estos ejercicios estarán enfocados en función del objetivo del usuario (perder peso, ganar fuerza, etc.).

La tercera sección adicional es ofrecer un diario de entrenamiento virtual, en el que el usuario podrá llevar un registro de su actividad física y otros indicadores importantes, como las horas de sueño, el número de pasos o el número de calorías ingeridas. El registro de estos datos es esencial para poder observar la evolución personal del usuario, viendo si está encaminado a la consecución de los objetivos deseados o, por el contrario, hay desviaciones.

2. Roles

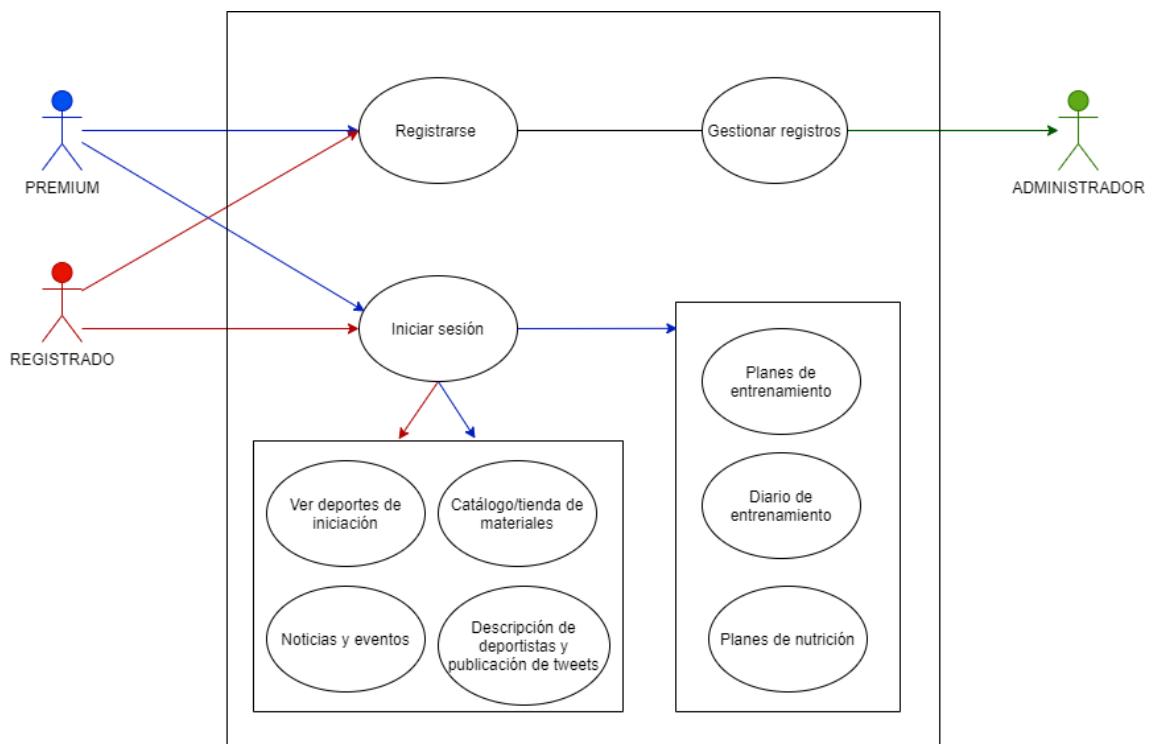
Dentro de la aplicación, hay tres roles:

- Usuario registrado: este rol deberá estar registrado en la aplicación, para poder acceder a las cuatro secciones básicas (inicio, tienda, noticias/eventos y deportistas).
- Usuario premium: este rol deberá estar registrado en la aplicación, para poder acceder a las cuatro secciones básicas (inicio, tienda, noticias/eventos y deportistas) y las tres secciones adicionales (planes nutricionales, planes de entrenamiento y diario virtual). Este usuario deberá pagar una suscripción mensual, para ser premium.
- Administrador: este rol se encargará de la gestión de todos los usuarios de la aplicación.

3. Diagrama de casos de uso

Este diagrama de caso de uso está compuesto por tres actores o roles, en el que se refleja su interacción con el sistema:

Ilustración 1: diagrama de casos de uso aplicación web SPRINT



4. Requisitos funcionales

A continuación, se exponen los requisitos funcionales de la aplicación web:

- RF1: Al iniciar la aplicación web, se muestra al usuario una página de bienvenida, en la que el usuario podrá registrarse e iniciar sesión.
- RF2: El usuario debe ser capaz de registrarse, especificando si es *usuario registrado* o *premium*.
- RF3: El *usuario premium* introducirá datos bancarios para ser *premium*.
- RF4: Todos los usuarios, independientemente de su categoría, pueden iniciar sesión.

- RF5: El *administrador* gestiona todos los usuarios de la aplicación web.
- RF6: El *usuario registrado* solo puede visionar las secciones básicas.
- RF7: El *usuario premium* puede visionar las secciones básicas y adicionales.
- RF8: Hay una sección de iniciación a un deporte que lista los deportes disponibles.
- RF9: La información para iniciarse en un deporte incluye: breve descripción, vídeo(s) explicativo(s), material necesario, niveles de dificultad, mapa resaltando las instalaciones donde practicarlo y valoraciones de ese deporte de otros usuarios.
- RF10: El usuario podrá insertar sus propias valoraciones de un deporte, desde la sección de iniciación.
- RF11: Hay una sección de tienda donde se exponen productos para deportes incluidos en la aplicación web.
- RF12: El catálogo permite obtener resultados filtrados por deporte.
- RF13: Hay una sección sobre noticias y eventos deportivos de actualidad.
- RF14: Hay una sección para visualizar información general sobre deportistas de élite.
- RF15: Se pueden ver tweets en tiempo real de referentes deportivos, desde la sección de deportistas de élite.
- RF16: Hay una sección adicional que muestra diferentes planes nutricionales.
- RF17: Hay una sección adicional que muestra una serie de ejercicios que conforman los diferentes planes de entrenamiento.
- RF18: Hay una sección adicional que muestra un diario de entrenamiento donde el usuario registra su actividad deportiva, junto con otros indicadores.
- RF19: El usuario puede modificar cualquier entrada de su diario de entrenamiento.

5. Tabla con el histórico de versiones

Fecha	Versión	Descripción de los cambios
27/09/2022	1.0	<ul style="list-style-type: none"> • Se definió el ámbito y propósito de la aplicación web. • Se establecieron las secciones de la aplicación web y los contenidos a mostrar en cada sección. Se distinguió entre las secciones básicas y adicionales, en función de la categoría del usuario. • A la aplicación web se le asignó un nombre.
02/10/2022	1.1	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de los roles y su interacción con el sistema. • Creación del diagrama de casos de uso. • Descripción general de la aplicación web. • Establecimiento de los requisitos funcionales definitivos de la aplicación web.
04/10/2022	1.2	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de un logo y favicon para la aplicación web. • Creación del repositorio 'appSprint' con el archivo README.md, incluyendo a los miembros del equipo y el logo. • Creación de la carpeta docs, que contiene el favicon y el logo. • Dar acceso al resto de los colaboradores al repositorio.
10/10/2022	1.3	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión y versión final de la memoria. • Generación del pdf de la memoria y subirlo al repositorio