



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

1. 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
8/11/2022	2.0	<ul style="list-style-type: none">• Creación del sitemap• Creación de los wireframes• Modificación de la descripción inicial• Modificación del diagrama de casos de uso• Modificación de los requisitos funcionales• Modificación de los roles

2. 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, llamada “Sobre Nosotros”, proporciona una breve descripción sobre nuestra empresa.

La segunda sección, llamada “Iniciación”, proporciona una lista con los deportes disponibles en la aplicación y una breve descripción de pocas líneas. El usuario puede filtrar los deportes, en función del nombre del deporte. Al hacer clic sobre un deporte, se mostrará 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 recomendadas), dificultad para practicarlo (material/instalaciones) y localizar sobre un mapa las instalaciones disponibles. El usuario registrado podrá añadir su propia valoración sobre un deporte.

La tercera sección, llamada “Tienda”, es una tienda que muestra un catálogo de productos para poder practicar los deportes recogidos en la aplicación. De estos productos se muestra una imagen, una breve descripción y el precio. Al hacer clic sobre la imagen, se le reenviará al usuario a la página web donde lo puede comprar.

La cuarta sección, llamada “Noticias y eventos”, proporciona una recopilación de noticias y eventos recogidos en la aplicación y una breve descripción de pocas líneas, para poder estar informado en el panorama deportivo. Al hacer clic sobre una noticia o evento, se desplegará toda la información relativa al mismo.

La quinta sección, llamada “Referentes”, es de referentes deportivos, en la que se muestra una lista con los referentes deportivos almacenados en la aplicación. Al hacer clic en la imagen de uno de los referentes, se mostrará: 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.

Cuando el administrador de la web se registra, tiene una sección adicional donde puede gestionar y visualizar todos los usuarios que se han registrado, indicándole cuáles son nuevos.

3. Roles

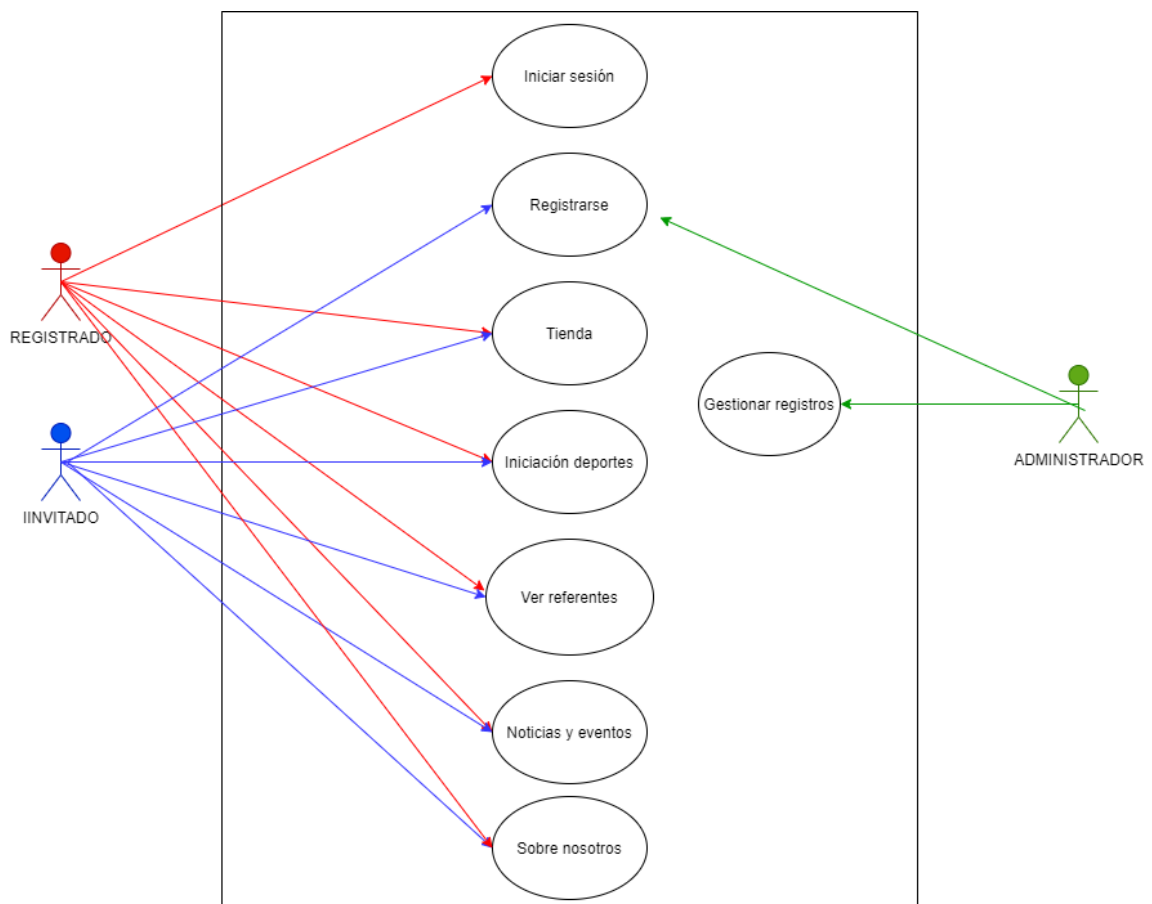
Dentro de la aplicación, hay tres roles:

- Usuario invitado: este rol no estará registrado en la aplicación. Podrá acceder a las siguientes secciones básicas de la aplicación: “Sobre nosotros”, “Iniciación”, “Tienda”, “Noticias y eventos” y “Referentes”. Si lo desea, puede registrarse e iniciar sesión, pasando a ser un usuario registrado.
- Usuario registrado: este rol deberá estar registrado en la aplicación e iniciar sesión. Además de acceder a las secciones básicas, al iniciar sesión, podrá realizar las siguientes acciones adicionales en la aplicación: publicar sus comentarios o reseñas en la sección de “Iniciación” y marcar productos como ‘favoritos’ en la sección “Tienda”.
- Administrador: este rol se encargará de la gestión de todos los usuarios de la aplicación, pudiendo eliminar usuarios registrados si realizan alguna acción inapropiada.

4. 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



5. Requisitos funcionales

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

- RF1: La aplicación web, por defecto, muestra al usuario la sección “Sobre nosotros”.
- RF2: Todas las páginas de la aplicación web tendrán la barra de navegación en la parte superior para acceder a las diferentes secciones disponibles y un pie de página común.
- RF3: La aplicación web tiene una sección donde el usuario debe ser capaz de registrarse, iniciar sesión o cerrar sesión.
- RF4: El rol *administrador* gestiona todos los usuarios de la aplicación web, a través de una sección “Administrador”.
- RF5: El rol *usuario invitado* solo puede visionar las secciones básicas.
- RF6: El rol *usuario registrado* puede visionar las secciones básicas y realizar las acciones adicionales descritas anteriormente.
- RF7: La aplicación web tiene una sección “Sobre nosotros” que muestra una breve descripción de nuestra empresa.
- RF8: La aplicación web tiene una sección “Iniciación a un deporte” que lista los deportes disponibles.
- RF9: La aplicación web tiene una sección “Iniciación a un deporte” que permite obtener resultados filtrados por el nombre de un deporte.
- RF10: La aplicación web tiene una sección “Iniciación a un deporte” que al hacer clic sobre uno de los deportes del listado de deportes de iniciación, muestra toda la información relativa a ese deporte: 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.
- RF11: El rol *usuario registrado* podrá insertar sus propias valoraciones de un deporte, en la sección de “Iniciación”.
- RF12: La aplicación web tiene una sección “Tienda” donde se exponen productos para deportes incluidos en la aplicación web.
- RF13: El rol *usuario registrado* podrá marcar productos en la sección “Tienda” como favoritos.
- RF14: La aplicación web tiene una sección “Tienda” que permite obtener resultados filtrados por el nombre de un producto.
- RF15: La aplicación web tiene una sección “Noticias y eventos deportivos” de actualidad, que las lista y para cada noticia o evento se muestra el comienzo de la misma.
- RF16: La aplicación web tiene una sección “Noticias y eventos deportivos” que al hacer clic sobre uno de estos eventos o noticias, se muestra todo su contenido.
- RF17: La aplicación web tiene una sección “Referentes” que lista todos los referentes deportivos almacenados.
- RF18: La aplicación web tiene una sección “Referentes” que al hacer clic sobre uno de estos, se visualiza toda la información relativa al deportista de élite. Esta información incluye los tweets en tiempo real del referentes deportivos seleccionado.