

Proyecto Final - *Estudio Inicial*

Hay equipo

- Red social deportiva -

Curso: 5K2

-

Año: 2019

Docentes:

- | | |
|-------------------------------------|-----------|
| ● Zohil , Julio César Nelson | (Adjunto) |
| ● Liberatori , Marcelo Sadi | (JTP) |
| ● Jaime , Maria Natalia | (JTP) |

Grupo Nº 1:

- | | |
|---|-----------------|
| <input type="checkbox"/> Alcubilla , Mauricio | – Legajo: 46231 |
| <input type="checkbox"/> Angonoo , Franco | – Legajo: 63390 |
| <input type="checkbox"/> Monetto , Ignacio | – Legajo: 60418 |
| <input type="checkbox"/> Pozzo , Nicolás | – Legajo: 57893 |
| <input type="checkbox"/> Retamozo , Agustín Julián | – Legajo: 53360 |
| <input type="checkbox"/> Rugiero , Franco | – Legajo: 58232 |

Tabla de contenido

Introducción	3
Identificación de la red social	4
Resumen de Actividades	4
Denominación del Sistema	4
Naturaleza del proyecto	5
Objetivos del proyecto	5
Breve descripción del proyecto	5
Metas previstas/necesidades a satisfacer	5
Alcances-Funcionalidades	6
Requerimientos no funcionales	8
Herramientas y tecnologías por aplicar	9
Riesgos	11
Riesgos del Proyecto	11
Riesgos del Producto	11
Riesgos posteriores	12
Arquitectura	13
Patrón Layered	13
Patrón N-Tier	13
Vista Arquitectónica del Despliegue (Nodos)	14
Vista Arquitectónica del Despliegue (Nodos/Componentes)	15
Vista Arquitectónica del Diseño	17
Antecedentes de Sistemas similares: locales y/o internacionales	19
Análisis de beneficios y desventajas de su aplicación	19
Investigación vinculada al proyecto	21
Investigación sobre el uso de tecnología/herramientas para el proyecto	21
Encuestas - Inicio de proyecto	22

Hay Equipo

Actividades generales a desarrollar	30
Cronograma de las actividades a desarrollar	30
Estructura de Descomposición del Trabajo (EDT o WBS)	33
WBS	34
Diccionario de WBS	38
Roles	41
Anexo	44

Introducción

En el presente documento, se delinean los aspectos fundamentales de un proyecto que surge con la identificación de una necesidad, y una idea para resolverla. Esta necesidad es la de poder encontrar de una forma simple, cómoda y rápida, un grupo para practicar deportes donde el mismo pueda reservar canchas o practicar al aire libre. Nosotros queremos dar respuesta a esta problemática, ofreciendo un medio Web para que las personas puedan contactarse, organizarse y concretar su actividad deportiva.

En base a una encuesta realizada por el equipo, se pudo corroborar que efectivamente existe un nicho de potenciales clientes que justifican la creación del sistema.

A continuación, se presentarán en detalle los objetivos del proyecto, sus alcances, las herramientas y metodologías para llevarlo a cabo, los riesgos que se pueden presentar y las investigaciones necesarias, entre otros aspectos.

Identificación de la red social

Red social destinada al vínculo entre personas, que practican deportes a nivel amateur, y complejos deportivos, que ofrecen servicios en sus establecimientos, con el fin de poder armar grupos de personas que puedan practicar un deporte y reservar canchas en los distintos establecimientos deportivos registrados en esta red.

Resumen de Actividades

Distintos deportistas a nivel amateur conforman grupos para poder llevar a cabo una actividad física que comparten en común y coordinan el lugar, ya sea al aire libre o reservando una cancha en los complejos deportivos que se encuentran registrados en la red social. Además, se podrán enviar notificaciones por zona para sumar gente en caso de que no se llegue a completar el equipo antes del partido pactado.

Denominación del Sistema

HayEquipo.com (Pendiente)

Naturaleza del proyecto

Objetivos del proyecto

Proveer un punto de encuentro entre deportistas amateurs de varias disciplinas, favoreciendo las amistades y la integración a través del deporte, y brindar una eficiente gestión de reservas de las canchas en los complejos deportivos. La red social está dirigida a hombres y mujeres entre 15 y 60 años, residentes de la ciudad de Córdoba.

Breve descripción del proyecto

Nuestro proyecto se basa en el desarrollo de un sistema destinado a personas que realizan distintas actividades deportivas a nivel amateur en determinados establecimientos privados o en espacios públicos. Las tecnologías a implementar son los distintos navegadores como Google Chrome, Firefox, IE u Opera, que se pueden utilizar en distintos dispositivos móviles con sistemas operativos Android e iOS, como así también en tablets, computadoras de escritorio, notebooks y netbooks. Por último, la fecha de finalización estimada es en Diciembre del 2019.

Metas previstas/necesidades a satisfacer

- *Resolver la problemática de no conseguir personas para completar un partido o un encuentro de una determinada disciplina deportiva a nivel amateur.* Ésto se debe a que en ocasiones es difícil ubicar o contactar personas que deseen practicar deporte ya sea a causa del horario, distancia, precio de las canchas, entre otros factores.
- *Dificultad a la hora de concretar la reserva en un club deportivo:* Ésto se debe a la no disponibilidad en ciertos establecimientos y al no conocer todos los sitios donde realizar la actividad específica.
- *No tener información suficiente acerca de los clubes y lugares públicos donde se practica deporte:* Algunos establecimientos no disponen de la suficiente información pública acerca de sus

canchas, haciendo difícil la tarea de encontrar un lugar apropiado en donde realizar el deporte para los jugadores.

- *Desconocimiento de establecimientos cercanos:* No concretar la actividad deportiva a causa de no tener información de los establecimientos cercanos a una determinada ubicación.

Alcances-Funcionalidades

Los siguientes alcances son los primeros propuestos para el sistema que vamos a desarrollar:

- ❖ Gestionar la creación y ciclo de vida de partidos o encuentros deportivos, como también los estados que van transitando.
- ❖ Gestionar foro para cada encuentro. Éste es el medio de comunicación que usan los deportistas para coordinar cuestiones afines al encuentro.
- ❖ Gestionar información estadística y reportes. Acá se tiene en cuenta a quienes le son útiles las estadísticas, por eso se van a elaborar éstas en base a los distintos tipos de usuarios. Al usuario deportista le va a ser útil por ejemplo saber en qué rango horario hay más disponibilidad en un determinado establecimiento, o en qué rango horario los deportistas salen con más frecuencia a hacer actividades para ver si realmente le conviene crear un encuentro en un determinado horario y asegurarse la concurrencia al encuentro. Al usuario establecimiento le será útil estadísticas referidas a la cantidad de veces que un determinado jugador creó un partido, y no asistió junto a su equipo, para tener la posibilidad de negarle la creación de partidos en posteriores oportunidades. Al usuario administrador le sirven estadísticas referidas al volumen de deportistas logueados en el sistema en determinados momentos, y de ésta manera analizar los aranceles correspondientes a las publicidades según determinados horarios. No solamente es importante analizar la utilidad de los informes estadísticos para cada tipo de usuario, sino también es importante analizar

Hay Equipo

cuestiones de seguridad. Ésto se regula a través de la autorización de cada tipo de usuario a determinada información a la hora de loguearse al sistema.

- ❖ Gestionar los perfiles de usuario de los complejos/establecimientos (reputación, precio, ubicación, horarios, etc.), perfil de deportista y perfil de administrador.
- ❖ Gestionar las reservas estableciendo días, horario y lugar.
- ❖ Gestionar invitaciones por parte de los deportistas. Dichas invitaciones pueden efectuarse por Sistema, donde se hacen de manera automática o de manera manual, donde cada usuario deportista envía solicitudes a otro u otros usuarios de forma específica.
- ❖ Gestión de Equipos. Un mismo usuario deportista puede formar parte de más de un equipo, y además estos equipos pueden ser de distintas disciplinas.
- ❖ Emitir lugares y disponibilidad de fechas y horas.
- ❖ Gestionar publicidades.

Requerimientos no funcionales

Los requerimientos no funcionales que analizamos para el sistema son:

- ❑ Gestionar seguridad en contraseñas para los perfiles de los usuarios.
- ❑ Administrar horizontalmente la infraestructura de la aplicación Web dependiendo del consumo del procesamiento.
- ❑ Emitir informes estadísticos en formato PDF y Excel.
- ❑ Ejecución de la aplicación Web en Navegadores Google Chrome Versión Versión 73.0.3683.103 (32 Bits) o superior; Navegador Firefox versión 59.0.2 o superior; Opera versión 51.0.2830.34 o superior; Navegador Microsoft Edge versión 44.17763.1.0 o superior.
- ❑ Tiempo de búsqueda de clubes, días y horarios para realizar la reserva: La búsqueda de clubes, días y horarios disponibles no debe exceder los 30 segundos.
- ❑ Entorno Web: para permitir consultas de los clubes, días y horarios, reservas de canchas y cancelación de las mismas e información general del sitio web como así también la administración de usuarios.
- ❑ Acceso al sistema: limitar el número de intentos de conexión no exitosos permitidos a tres, y a partir de este momento rechazar otros intentos hasta que un usuario supervisor realice la autorización específica.
- ❑ Respaldo de datos: Deberán realizarse resguardo de los datos (backups) deseando que el tiempo sea parametrizable.
- ❑ Caducidad de sesión: la sesión del usuario deberá caducar automáticamente a los 3 minutos de inactividad, si el usuario no la cierra.
- ❑ Concurrencia.

Herramientas y tecnologías por aplicar

- **Marco de desarrollo:** *PUD* (Proceso Unificado de Desarrollo), *UML 2.0* –SW Enterprise Architect 12.1.1224 o superior y Ciclo de Vida Iterativo e Incremental.

Seleccionamos esta metodología porque el hecho de que siga un esquema iterativo e incremental, permite bastante flexibilidad y adaptación a proyectos menores. Además, al ser un modelo más estructurado (a diferencia de SCRUM que requiere experiencia en los miembros del equipo), PUD nos brinda un marco seguro y firme sobre el que movernos, lo que significa una reducción de riesgos en el proyecto.

- **Versionado de documentos:** *GitHub*.

Elegimos esta herramienta porque es ideal para el trabajo en equipo, después de crear el proyecto, se puede invitar a otros usuarios como colaboradores, permitiendo así que estos lean y escriban directamente sobre el repositorio. Además, al ser Github una plataforma web, es independiente del sistema operativo que se utilice. Y finalmente, por el hecho de que es gratis e ilimitado para proyectos públicos.

- **Arquitectura:** patrones *Layered*, *N-Tier* y *MVC* (Modelo Vista Controlador).

Elegimos el patrón Layered porque divide la complejidad lógica del proyecto en capas o módulos más fáciles de trabajar. Asimismo, Se minimizan dependencias entre capas y cada una puede ser sustituida con implementaciones alternativas de los mismos servicios básicos. N-Tier nos permite dividir la complejidad física del proyecto en capas más pequeñas y distinguibles entre sí.

Con respecto al MVC, este patrón de arquitectura de software se basa en las ideas de reutilización de código y la separación de conceptos, características que facilitan la tarea de desarrollo de aplicaciones y su posterior mantenimiento.

- **Persistencia de datos:** *SQL Server*.

Seleccionamos esta herramienta de persistencia de datos por las siguientes características: brinda soporte de transacciones. Presenta

Hay Equipo

escalabilidad, estabilidad y seguridad. Soporta procedimientos almacenados. Incluye también un entorno gráfico de administración. Permite trabajar en modo cliente-servidor, donde la información y datos se alojan en el servidor y las terminales o clientes de la red sólo acceden a la información.

- **Back-end:** *C#*

Elegimos este lenguaje de desarrollo porque es orientado a objetos, tiene un rango más amplio y definido de tipos de datos que los que se encuentran en C, C++ o Java. Es simple e intuitivo, pero a la vez presenta una gran versatilidad ante todo tipo de proyectos. Utiliza Visual Studio como IDE, el cual es fácil de utilizar y potente a la vez.

- **Front-end:** *Angular 4*: JavaScript, CSS, HTML y Bootstrap.

Seleccionamos Angular 4 debido a que actualmente, se está viviendo una etapa de gran estabilidad del framework. Permite crear códigos limpios y de mayor rendimiento, con aplicaciones web más rápidas y fluidas. Se puede crear un único código para prácticamente cualquier dispositivo: Android, iOS, aplicación web, etc. Además, Bootstrap permite hacer el diseño escalable a distintos formatos y tamaños de pantallas, haciendo la aplicación legible y prolija para cualquier tipo de dispositivo.

En resumen, seleccionamos las herramientas y metodologías anteriormente detalladas porque creemos que son las que mejor se adaptan al tipo de proyecto que se está encarando.

Otro factor importante para la selección fue la experiencia de los miembros del equipo con cada una de ellas, teniendo en cuenta el manejo y los resultados obtenidos con su utilización.

Riesgos

Riesgos del Proyecto

- ❖ No tener terminada la Red Social en el plazo estipulado.
- ❖ Abandono de uno o varios integrante del equipo de trabajo (el resultado será más horas de trabajo por parte del resto de los integrantes).
- ❖ No completar todos los alcances estipulados.
- ❖ Falta de motivación/desgano.
- ❖ Conflictos entre integrantes del equipo de trabajo.
- ❖ Que se pierda parcial o totalmente el trabajo realizado hasta el momento.
- ❖ Requerimientos ambiguos.
- ❖ Problemas en infraestructura para la implementación.
- ❖ Falta de personal capacitado o experto.
- ❖ Falta comunicación y coordinación en el equipo de trabajo.
- ❖ Subestimar/Sobreestimar el alcance del sistema.
- ❖ Paros Laborales/Transporte en general.
- ❖ Hurto de computadoras personales, donde puede generar pérdida de información importante al proyecto.
- ❖ Mala utilización de la herramienta de versionado: Puede producir una pérdida de contenido sobre el proyecto.

Riesgos del Producto

- ❖ Oposición al cambio respecto a la modalidad de reserva por parte de los jugadores.
- ❖ Los complejos deportivos pueden sentirse seguros con la modalidad tradicional (teléfono, WhatsApp).
- ❖ La no rentabilidad a causa del segundo punto.
- ❖ Falta de seguridad en el sistema
- ❖ Exposición de datos personales de usuarios
- ❖ Posible falla o cambio en el uso de servidores externos donde va a estar alojado el sistema.

Hay Equipo

- ❖ Falta de backup para respaldar los datos.
- ❖ Cambio de herramientas/tecnologías ya sea porque dejan de ser gratuitas o por falta de mantenimiento de las mismas.

Riesgos posteriores

- ❖ Mantenimiento: Se necesita más tiempo después de la entrega final.
- ❖ No se llegue a popularizar.

Arquitectura

Patrón Layered

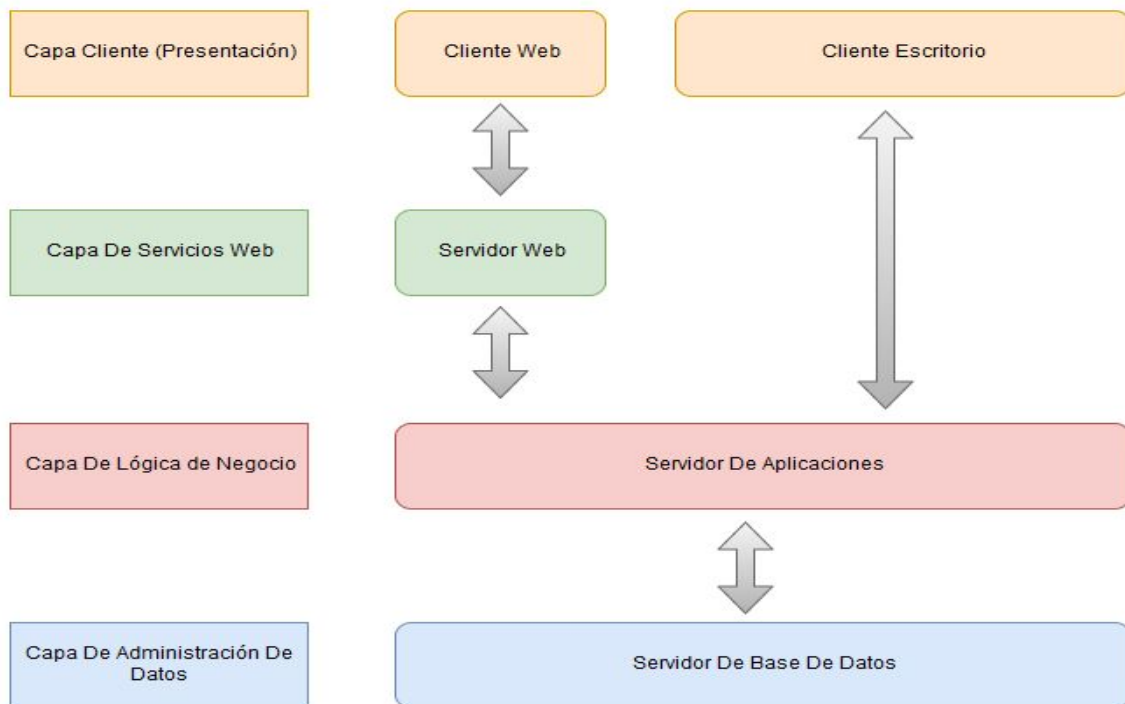
El análisis del sistema y los requerimientos funcionales y no funcionales, determinan la necesidad de estructurar el sistema en capas y realizar una separación de intereses entre las mismas. La aplicación se estructura en capas, para lograr un sistema mantenible, de bajo acoplamiento, adaptable y escalable

Las capas a considerar son: Cliente (Presentación)/ Servicios Web / Lógica de negocio / Administración de Datos. La capa de servicios Web resuelve el requerimiento en relación al entorno web para la gestión de reservas, cancelación de canchas y administración de usuarios por parte del usuario



Patrón N-Tier

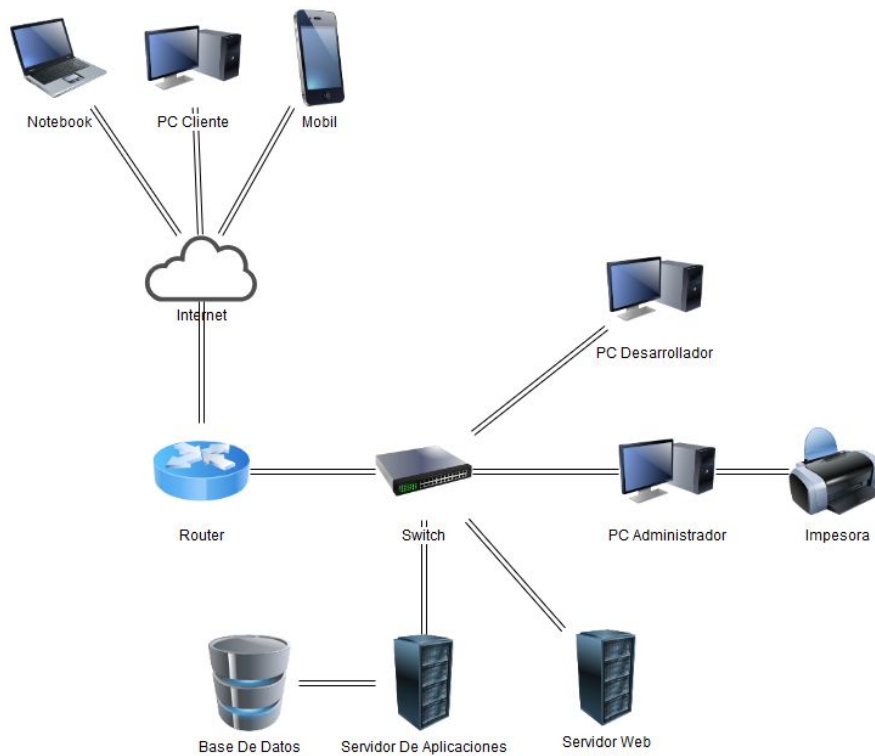
El patrón arquitectónico N-Tier representa las comunicaciones entre las capas, permitiendo la definición de un sistema mantenible y altamente escalable, con facilidad para la portabilidad. A partir de este patrón arquitectónico se establece la distribución de capas a nivel de hardware



Vista Arquitectónica del Despliegue (Nodos)

Se visualiza los niveles de hardware definido para el sistema. Comprende los nodos físicos que conforman la topología de hardware sobre la que se ejecutara el sistema.

El siguiente diagrama es una solución en base a los requerimientos no funcionales

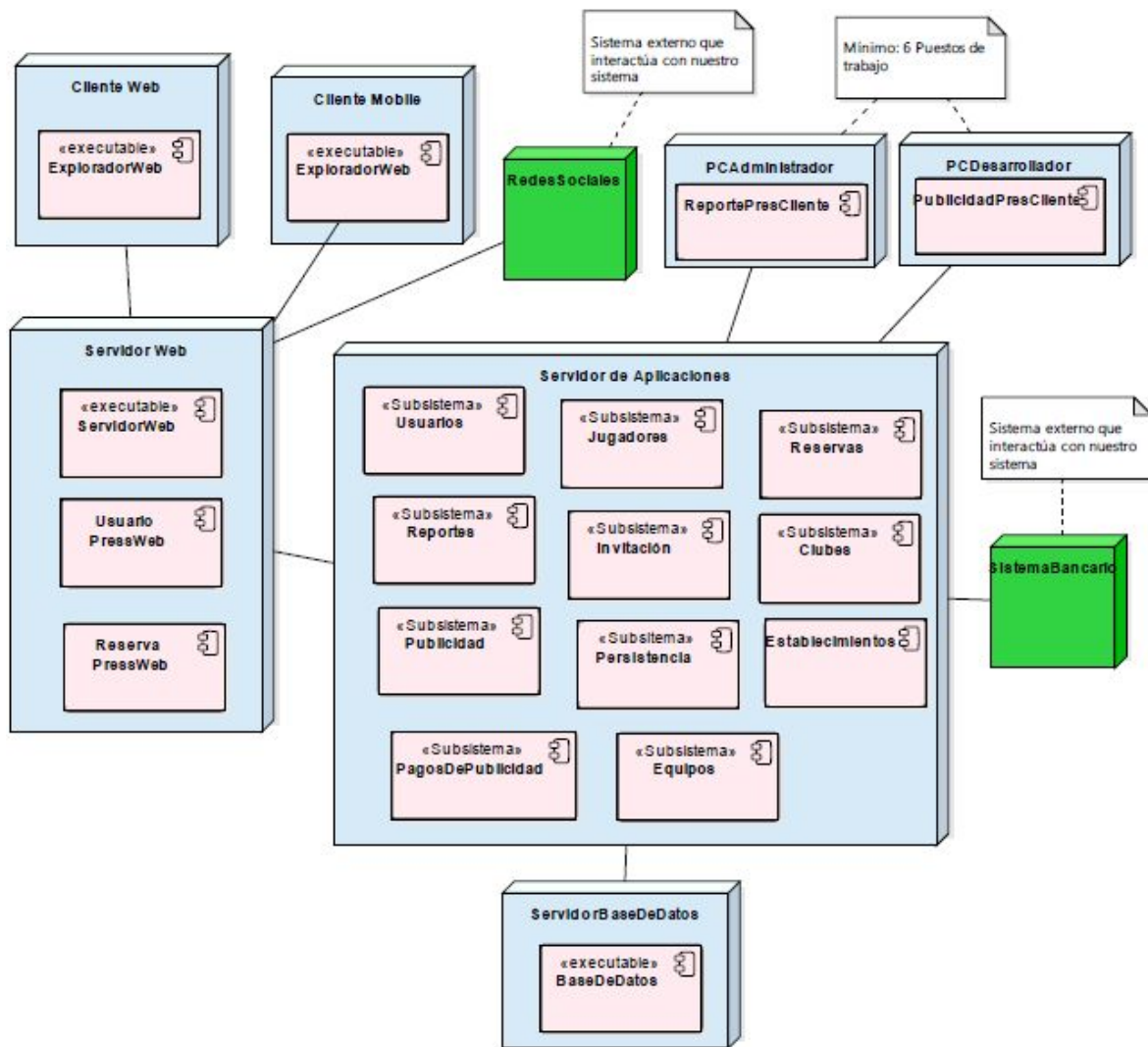


Vista Arquitectónica del Despliegue (Nodos/Componentes)

Comprende los componentes que son significativos para la arquitectura del software y su distribución en los nodos

Muestra la distribución de los componentes correspondientes a los subsistemas de los diferentes nodos de hardware

Hay Equipo



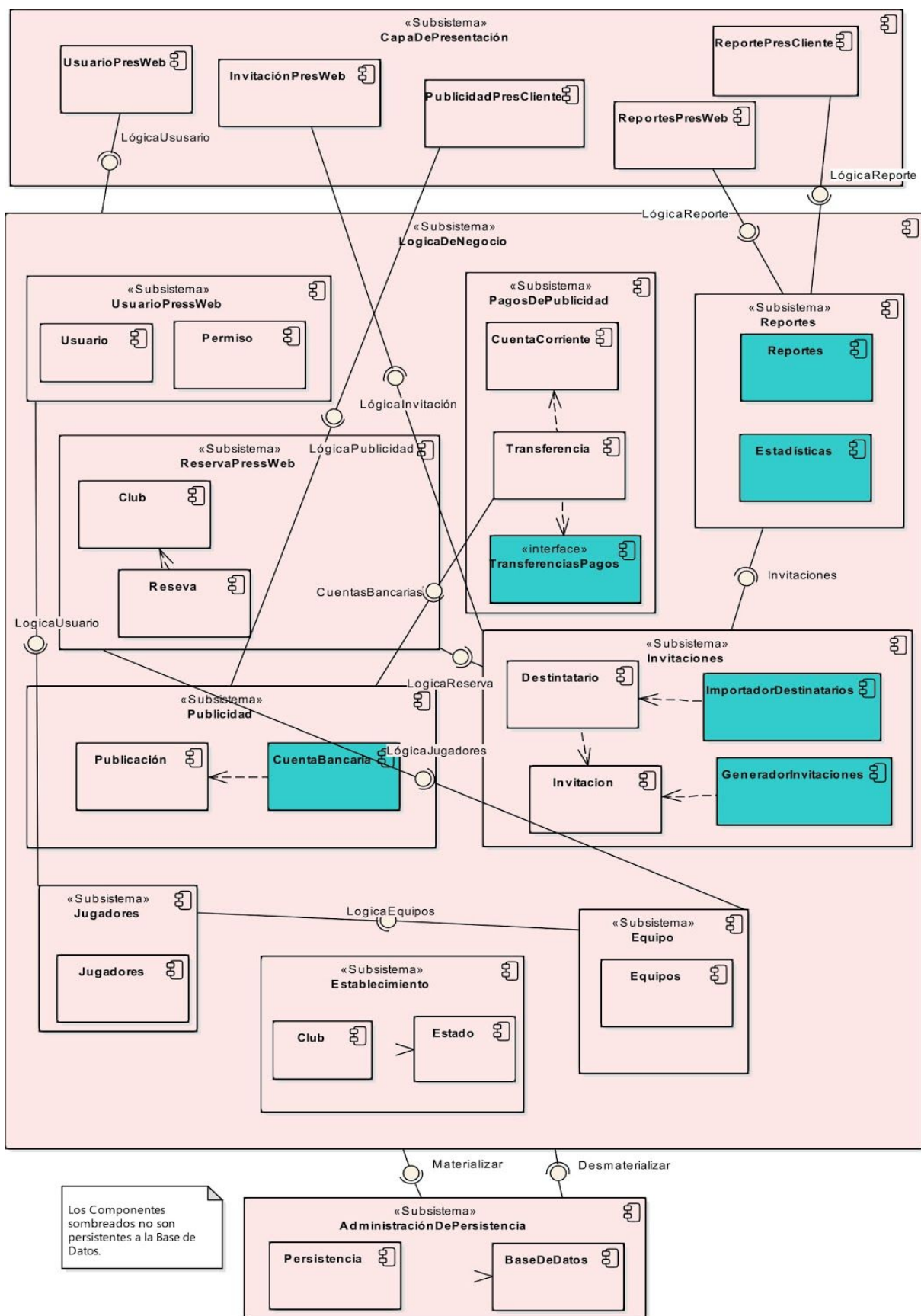
Hay Equipo

Vista Arquitectónica del Diseño

La vista arquitectónica del diseño muestra la organización de los subsistemas y componentes de software que son significativos para la arquitectura del sistema a un alto nivel de abstracción.

A través del siguiente diagrama de componentes se muestran los subsistemas (componentes estereotipados de UML) en los cuales se ha particionado el sistema, los componentes principales que constituyen dichos subsistemas y las interfaces proporcionadas y requeridas para cada uno de ellos

En la definición de los subsistemas y componentes se han considerados los requerimientos no funcionales que afectan a la arquitectura del sistema e implican componentes o sistemas particulares, los patrones arquitectónicos y los niveles de hardware



Hay Equipo

Antecedentes de Sistemas similares: locales y/o internacionales

Realizando una búsqueda por internet logramos encontrar que existen sitios webs que facilitan las reservas de canchas, sobre todo de fútbol y no tanto para otros deportes. Aquí analizamos algunos de ellos:

Identificación

Sitios web:

- Partidazo,
- Hoysejuega,
- Clickypass, entre otras

Características

Todos los sitios web mencionados tienen una funcionalidad común que es la de realizar la reserva de canchas para alguna actividad

Análisis de beneficios y desventajas de su aplicación

Beneficios

Los beneficios que se obtendrán con el uso de nuestro sistema son:

- *Como usuario:* Podrán interactuar con otros deportistas amateur de distintas disciplinas, coordinar un encuentro para alguna actividad específica, conocer los distintos complejos para esa actividad (precios, ubicación, disponibilidad de canchas, etc) o lugares públicos (ejemplo: para running, reunirse en algún parque) y por último, facilidad y agilidad a la hora de realizar la reserva de canchas ya que los complejos deportivos, registrados en nuestro sitio web, pueden tener una gran variedad de actividades.

- *Como club deportivo:* Podrán darse a conocer y capturar otro público, conseguir más clientes (no sólo de las cercanías), disminuir el tiempo ocioso de sus recursos y aumentar sus ingresos tanto económicos como de clientes.
- *Como creadores del sitio web:* Aumentar y adquirir nuevos conocimientos y habilidades tanto técnicas como personales gracias al desarrollo de esta plataforma.

Desventajas:

La desventaja que encontramos es que existen muchos sitios webs y aplicaciones que tiene la funcionalidad de reserva de canchas (sobre todo para fútbol) y que llevan un tiempo en actividad por lo cual al momento de querer insertarse al mercado ya tendremos competidores que dominan algún deporte en específico.

Fuente/s de información

Fútbol

<https://www.partidazo.com.ar/>

<https://www.hoysejuega.com/>

<https://www.canchasonline.com/col-2015/php/index.php>

<https://www.icancha.com/landing/>

<https://www.centrafutbol.com.ar/>

Tenis

<http://www.jockeyclubderosario.com.ar/tenis/novedades/1177/>

<http://www.ontenis.com.ar/>

Para muchas actividades

Hay Equipo

<https://www.clickypass.com/>

<https://alquilatucancha.com/>

Proyecto Final (FootBooking)

<http://www.institucional.frc.utn.edu.ar/sistemas/Areas/Academica/ProyectoFinal/Proyectos/Detalle.asp?id=70>

Investigación vinculada al proyecto

Investigación sobre el uso de tecnología/herramientas para el proyecto

Con respecto a la investigación acerca de la tecnologías y herramientas que vamos a utilizar han sido analizadas en las primeras etapas del proyecto. Decidimos hacer una puesta en común y utilizar todos los conocimientos adquiridos durante los años en la carrera, pero existen muchos conceptos en donde hay que volver a reforzarlos y profundizar más en ellos.

Entre los temas que debemos investigar podemos mencionar:

- Cómo poder adaptar el uso del Whatsapp, y de otras redes sociales (Facebook, Instagram, etc) en el sistema.
- Investigar acerca de inicio de sesión de usuarios utilizando Facebook o Google.
- Investigar acerca de qué servidor contratar para en un futuro tener el proyecto en la web, o la oportuna contratación de hosting y dominio pertinentes.
- Investigar sobre integración con Google Maps para las ubicaciones de los establecimientos o lugares para realizar los eventos.
- Investigar acerca de conexiones con bancos (transferencias inmediatas, mercado pago).

Hay Equipo

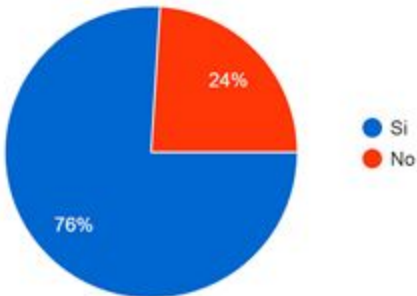
Encuestas - Inicio de proyecto

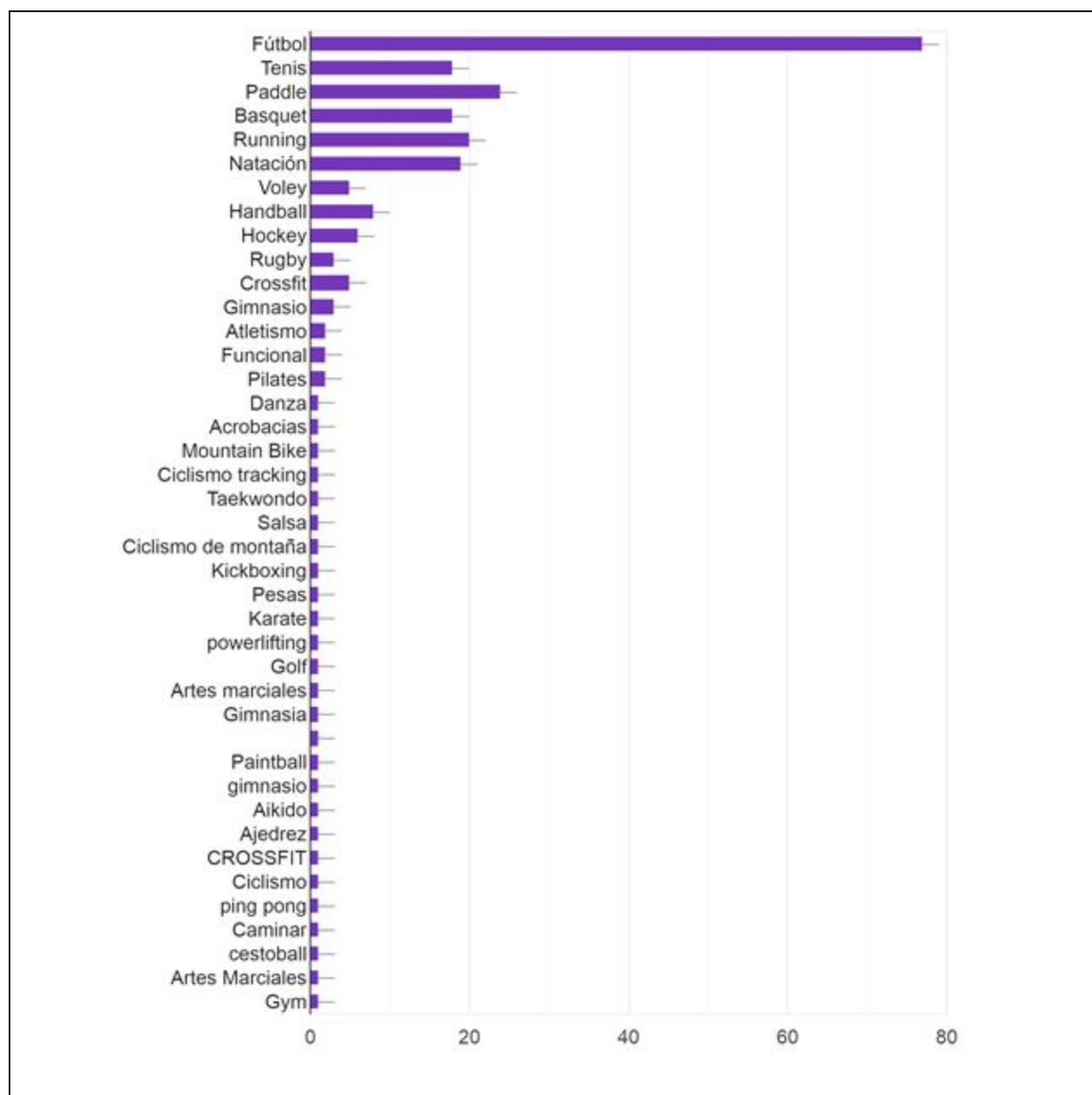
(Link de la encuesta: <https://forms.gle/f3JkhhKRZbPMXfDQ8>)

Para investigación vinculada al proyecto decidimos realizar una encuesta en la aplicación *Google Form* donde el encuestado es anónimo. El público seleccionado fueron familiares, amigos, conocidos de ellos y por último los estudiantes de la carrera de ingeniería en sistemas de información de la UTN - Facultad regional Córdoba. Para los primeros, decidimos difundir la encuesta mediante la aplicación Whatsapp y otras redes sociales, mientras que para los estudiantes utilizamos un grupo armado en la red social Facebook, que cuenta con 2929 miembros, y publicamos el enlace del cuestionario en dicho grupo solicitando que respondan las preguntas con el objetivo de elaborar un informe para la materia de Proyecto Final.

El cuestionario cuenta con 10 preguntas donde 9 son cerradas y una sola es abierta. Recibimos 204 respuestas, donde las analizamos y observamos las diferentes necesidades de los deportistas amateurs con respecto al deporte que practican y a los complejos en donde van a llevar a cabo dicho deporte.

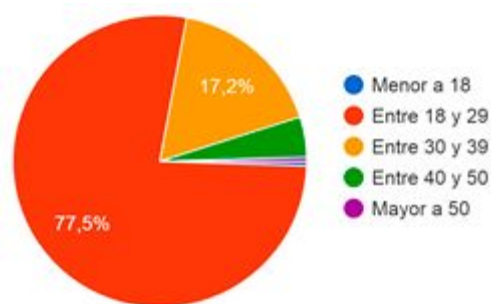
Las preguntas junto con los resultados, hasta el día de la fecha, fueron:

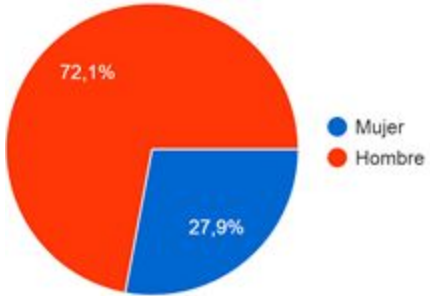

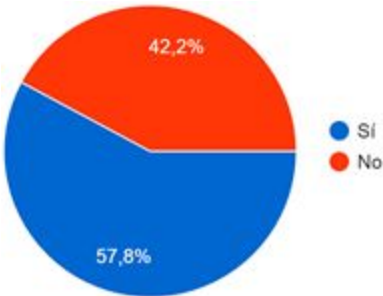
Preguntas	Gráfico						
<p><u>¿Practicas algún deporte a nivel amateur?</u></p> <p>La primera y segunda pregunta están orientadas a la idea principal del sistema, de poder tener distintos deportes dentro de la red social.</p> <p>En esta pregunta, simplemente se debía contestar si realizaban o no un deporte amateur, es decir que no esté asociado a un club profesional.</p> <p>El resultado fue que un 76% practica un deporte a nivel amateur. Por lo tanto, más de la tres cuarta parte del público podría estar interesado en nuestra red social, lo cual es un aspecto e incentivo positivo para poder seguir desarrollando el sistema.</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Si</td> <td>76%</td> </tr> <tr> <td>No</td> <td>24%</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Porcentaje	Si	76%	No	24%
Respuesta	Porcentaje						
Si	76%						
No	24%						
<p><u>¿Qué deportes practicas?</u></p> <p>Esta pregunta se basa en saber qué deporte amateur practica. Nos encontramos con que 77 de los encuestados (44.8%) practican fútbol lo cual no es un aspecto relevante, ya que era un resultado esperado. Los otros deportes que predominaron en la encuesta fueron: Paddle (24 - 14%), running (20 - 11,6%), natación (19 - 11%), tenis (18 - 10,5%) y básquet (18 - 10,5%). Es decir, que van a ser los primeros deportes en ser desarrollados en la aplicación, ya que cuenta con una demanda importante.</p>							



¿Qué edad tienes?

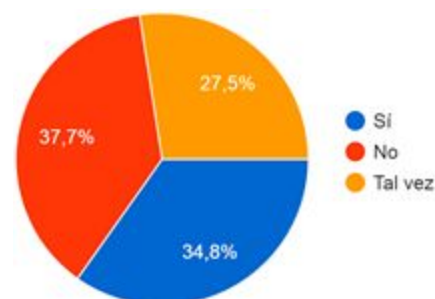
Esta pregunta es útil para saber cómo se va a diseñar la interfaz con el usuario (Por ejemplo: para un público más joven o adulta, tiene que ser amigable con muchos detalles). En nuestro caso el 77.5% de los encuestados tienen entre 18 y 29 años. Es decir que es un grupo de jóvenes y adultos



<p>en donde tenemos que implementar nuevas tecnologías que llamen la atención y que el sistema esté disponible en muchas plataformas.</p>											
<p><u>¿Sexo?</u></p> <p>Se puede observar que los encuestados fueron 72.1% de sexo masculino y el resto de sexo femenino.</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Sexo</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mujer</td> <td>27,9%</td> </tr> <tr> <td>Hombre</td> <td>72,1%</td> </tr> </tbody> </table>	Sexo	Porcentaje	Mujer	27,9%	Hombre	72,1%				
Sexo	Porcentaje										
Mujer	27,9%										
Hombre	72,1%										
<p><u>¿Con qué frecuencia practicas deporte?</u></p> <p>En el gráfico se puede observar que más de la mitad de los encuestados (el 64.1%) practican una (34,3%) o dos veces (29,8%) por semana, predominando aquellos que practican una vez</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Frecuencia</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Una vez por semana</td> <td>34,3%</td> </tr> <tr> <td>Dos veces por semana</td> <td>29,8%</td> </tr> <tr> <td>Tres veces por semana</td> <td>21%</td> </tr> <tr> <td>Más 3 veces por semana</td> <td>14,9%</td> </tr> </tbody> </table>	Frecuencia	Porcentaje	Una vez por semana	34,3%	Dos veces por semana	29,8%	Tres veces por semana	21%	Más 3 veces por semana	14,9%
Frecuencia	Porcentaje										
Una vez por semana	34,3%										
Dos veces por semana	29,8%										
Tres veces por semana	21%										
Más 3 veces por semana	14,9%										
<p><u>¿Cuenta con algún grupo fijo para hacer deporte?</u></p> <p>La pregunta es importante para nuestro proyecto. El 57,8% respondió que cuenta con algún grupo fijo para hacer deportes pero el resto, que es otra gran parte, no lo tiene. La idea de nuestro sistema es hacer una red social para aquellos que en el caso de no tener un grupo, pueda buscar alguno o conocer a otra persona que practique su mismo deporte para poder realizar la actividad.</p>	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sí</td> <td>57,8%</td> </tr> <tr> <td>No</td> <td>42,2%</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Porcentaje	Sí	57,8%	No	42,2%				
Respuesta	Porcentaje										
Sí	57,8%										
No	42,2%										

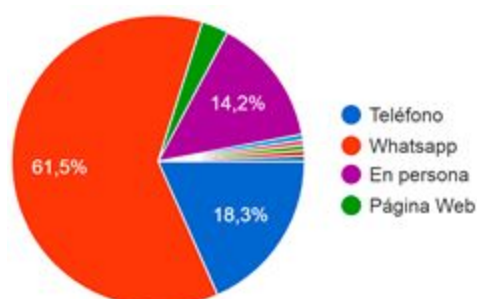
¿Tiene inconvenientes para recolectar gente para realizar deporte?

Los resultados de esta pregunta fueron que un 37.7% no tiene inconvenientes para recolectar gente a la hora de realizar un deporte. Pero se puede observar en el gráfico que el 34.8% si lo tienen, lo cual no hay mucha diferencia de porcentajes con los otros. Lo obtenido aquí, ayuda al desarrollo de nuestro sistema, apoyando aquellos que tienen la necesidad de conseguir algún acompañante para poder realizar un deporte.



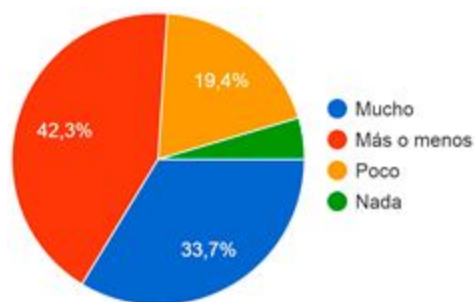
¿Cómo se contacta con el club deportivo para la reserva?

Los resultados que podemos destacar es que el 61.5% de las personas reservan por la aplicación Whatsapp, el 18.3% reservan por llamada telefónica (Es decir, sin utilizar la aplicación recién nombrada) y el 14.2% lo hacen por persona. El resto de las personas (6%) lo realizan de otra manera o no realizan reservas. Aquí surge uno de nuestros riesgos de que los complejos deportivos prefieran utilizar el sistema de reserva por Whatsapp y no por web.



¿Qué tanto sabes del club donde vas a hacer deporte?

Las respuestas fueron que el 42.3% sabe “Más o menos” acerca del club donde va hacer deporte, quiere decir que no sabe lo suficiente sobre precios, estado de las canchas, atención del personal, etc. Esto nos llevó a otra necesidad más que tienen los deportistas amateur que va a estar reflejado en el sistema a desarrollar.



¿Tenés algún inconveniente a la hora de querer practicar deporte?

Esta es la única pregunta abierta. Aquí detallamos algunas de las respuestas y resaltamos las más importantes:

¿Tenés algún inconveniente a la hora de querer practicar deporte? Contanos describiéndolo.

69 respuestas

No
Ninguno
Tiempo para llegar a horario. Se me mezcla la facultad el trabajo y el deporte .
La lluvia, las canchas de basquet tienen goteras y es peligroso para practicarlo por el riesgo a lesionarse
Inseguridad
El clima a veces impide salir a practicar el deporte
No siempre están disponibles los muchachos. Saludos.
Lejanía de clubs
Por la ubicación
Falta de información sobre la variedad de lugares para realizar la actividad, los precios etc
Ponerse de acuerdo para ir a una cancha en concreto
Falta de gente para llegar a los 10 para el futbolito ie ie

Es difícil juntar la cantidad de gente necesaria para realizar el deporte. Conseguir un lugar disponible para realizar el deporte también puede ser un inconveniente porque a veces se encuentran todas las canchas reservadas.

Me cuesta encontrar gente que sepa practicar tenis.

Único inconveniente es juntar los 14 jugadores para jugar un partido a veces de 12 Pero eso es el único inconveniente

Cuesta acomodar los horarios con las otras personas.

Nada

Falta de tiempo

Se me dificulta conseguir gente para completar el equipo de futbol

No tengo ningún inconveniente

Sólo el horario de trabajo

Armar los equipos.

Los horarios, precios, inscripción y los días en los que el club está cerrado se hace / notifica todo personalmente, se podría hacer online.

a veces cuesta conseguir rival o terminar de formar el equipo propio.

siempre me cuesta ir y encontrar un horario para hacerlo sistemáticamente

Ninguno.

soy malísimo jeje

La falta de tiempo

Me cuesta encontrar gente para practicarlo.

Canchas ocupadas y falta de personas para armar equipos

El inconveniente principal es a la hora de armar equipos o juntar los jugadores (para fútbol o paddle).

Cuesta buscar un equipo para hacer volley por ejemplo, como me pasó al querer empezar. Por eso elegí natación (individual)

Como conclusión se puede observar que muchos deportistas amateur tienen problema en conseguir personas para poder armar grupos o para practicar el mismo deporte. Sumado a eso, muchos de los complejos no brindan información acerca de su disponibilidad, precio, etc. lo cual es una desventaja para el deportista amateur de poder tener alternativas a la hora de llevar a cabo su actividad. Es decir, que está la necesidad de una red social que contenga diferentes deportes, se pueda armar grupos ya sea con personas conocidas o

desconocidas que estén en forma individual buscando realizar el deporte que quiera. Además de poder reservar en complejos deportivos que brinde información acerca de sus canchas, precios, etc. O también de poder practicar aquellos deporte que no es necesario el contacto con algún complejo deportivo, sino que pueda ser en parques o lugares públicos.

Actividades generales a desarrollar

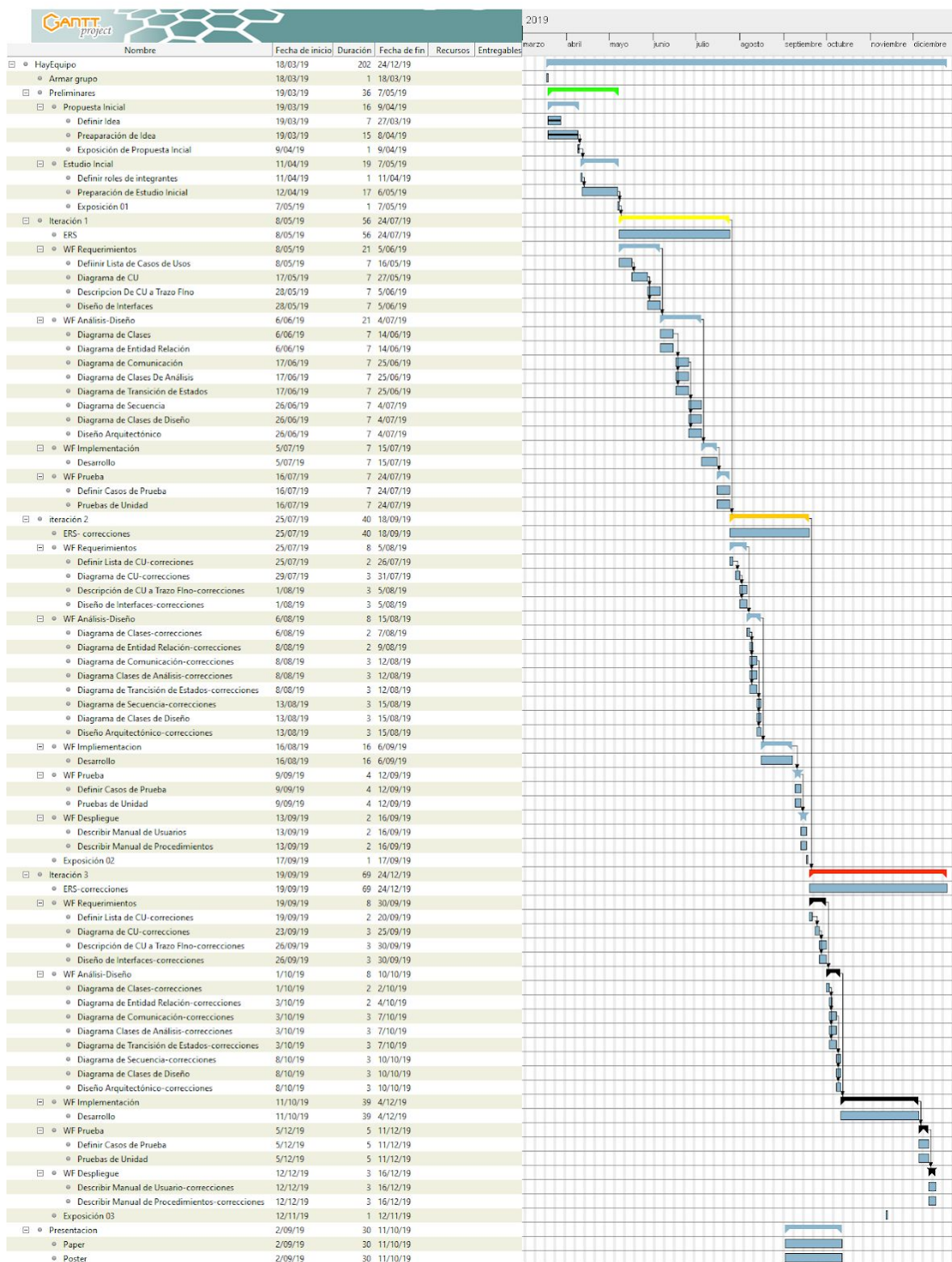
Actividades


- Diseño de la base de datos
- Reuniones/Discusiones
- Desarrollo de pantallas
- Desarrollo de reportes
- Implementación (codificación)
- Testing (casos de prueba)
- Definición de la arquitectura
- Documentación

Cronograma de las actividades a desarrollar

Para la planificación de las actividades que se desarrollarán para cumplir el objetivo de finalizar este proyecto se utilizará un diagrama de Gantt. El diagrama de Gantt es una herramienta para planificar y programar tareas a lo largo de un período determinado. Gracias a una fácil y cómoda visualización de las acciones previstas, permite realizar el seguimiento y control del progreso de cada una de las etapas de un proyecto, reproduciendo gráficamente las tareas, su duración y secuencia y además del calendario general del proyecto. El diagrama se muestra en un gráfico de barras horizontales ordenadas por actividades a realizar en secuencias de tiempo concretas. Se reflejan las tareas que depende de la conclusión de otras, como aquellas cuyo desarrollo transcurre de forma paralela y además se puede asignar a cada actividad los recursos que ésta necesita con el fin de controlar los costes y personal requeridos. Entre los beneficios que definen a este tipo de gráfico se encuentran los siguientes:

- El diagrama de Gantt simplifica la visualización de tareas y representa todas las etapas y actividades de un proyecto en un único lugar.
- Este tipo de gráfico ayuda a administrar proyectos y a reducir problemas de programación.
- Gracias a Gantt es más sencillo identificar los puntos críticos.



						
Nombre		Fecha de inicio	Duración	Fecha de fin	Recursos	Entregables
☐	• HayEquipo	18/03/19	202	24/12/19		
	• Armar grupo	18/03/19	1	18/03/19		
☐	• Preliminares	19/03/19	36	7/05/19		
	• Propuesta Inicial	19/03/19	16	9/04/19		
	• Definir Idea	19/03/19	7	27/03/19		
	• Preparación de Idea	19/03/19	15	8/04/19		
	• Exposición de Propuesta Inicial	9/04/19	1	9/04/19		
	• Estudio Inicial	11/04/19	19	7/05/19		
	• Definir roles de integrantes	11/04/19	1	11/04/19		
	• Preparación de Estudio Inicial	12/04/19	17	6/05/19		
	• Exposición 01	7/05/19	1	7/05/19		
	• Iteración 1	8/05/19	56	24/07/19		
	• ERS	8/05/19	56	24/07/19		
	• WF Requerimientos	8/05/19	21	5/06/19		
	• Definir Lista de Casos de Usos	8/05/19	7	16/05/19		
	• Diagrama de CU	17/05/19	7	27/05/19		
	• Descripción De CU a Trazo Fino	28/05/19	7	5/06/19		
	• Diseño de Interfaces	28/05/19	7	5/06/19		
	• WF Análisis-Diseño	6/06/19	21	4/07/19		
	• Diagrama de Clases	6/06/19	7	14/06/19		
	• Diagrama de Entidad Relación	6/06/19	7	14/06/19		
	• Diagrama de Comunicación	17/06/19	7	25/06/19		
	• Diagrama de Clases De Análisis	17/06/19	7	25/06/19		
	• Diagrama de Transición de Estados	17/06/19	7	25/06/19		
	• Diagrama de Secuencia	26/06/19	7	4/07/19		
	• Diagrama de Clases de Diseño	26/06/19	7	4/07/19		
	• Diseño Arquitectónico	26/06/19	7	4/07/19		
	• WF Implementación	5/07/19	7	15/07/19		
	• Desarrollo	5/07/19	7	15/07/19		
	• WF Prueba	16/07/19	7	24/07/19		
	• Definir Casos de Prueba	16/07/19	7	24/07/19		
	• Pruebas de Unidad	16/07/19	7	24/07/19		
	• iteración 2	25/07/19	40	18/09/19		
	• ERS- correcciones	25/07/19	40	18/09/19		
	• WF Requerimientos	25/07/19	8	5/08/19		
	• Definir Lista de CU-correcciones	25/07/19	2	26/07/19		
	• Diagrama de CU-correcciones	29/07/19	3	31/07/19		
	• Descripción de CU a Trazo Fino-correcciones	1/08/19	3	5/08/19		
	• Diseño de Interfaces-correcciones	1/08/19	3	5/08/19		
	• WF Análisis-Diseño	6/08/19	8	15/08/19		
	• Diagrama de Clases-correcciones	6/08/19	2	7/08/19		
	• Diagrama de Entidad Relación-correcciones	8/08/19	2	9/08/19		
	• Diagrama de Comunicación-correcciones	8/08/19	3	12/08/19		
	• Diagrama Clases de Análisis-correcciones	8/08/19	3	12/08/19		
	• Diagrama de Transición de Estados-correcciones	8/08/19	3	12/08/19		
	• Diagrama de Secuencia-correcciones	13/08/19	3	15/08/19		
	• Diagrama de Clases de Diseño	13/08/19	3	15/08/19		
	• Diseño Arquitectónico-correcciones	13/08/19	3	15/08/19		
	• WF Implementación	16/08/19	16	6/09/19		
	• Desarrollo	16/08/19	16	6/09/19		
	• WF Prueba	9/09/19	4	12/09/19		
	• Definir Casos de Prueba	9/09/19	4	12/09/19		
	• Pruebas de Unidad	9/09/19	4	12/09/19		
	• WF Despliegue	13/09/19	2	16/09/19		
	• Describir Manual de Usuarios	13/09/19	2	16/09/19		
	• Describir Manual de Procedimientos	13/09/19	2	16/09/19		
	• Exposición 02	17/09/19	1	17/09/19		
	• Iteración 3	19/09/19	69	24/12/19		
	• ERS-correcciones	19/09/19	69	24/12/19		
	• WF Requerimientos	19/09/19	8	30/09/19		
	• Definir Lista de CU-correcciones	19/09/19	2	20/09/19		
	• Diagrama de CU-correcciones	23/09/19	3	25/09/19		
	• Descripción de CU a Trazo Fino-correcciones	26/09/19	3	30/09/19		
	• Diseño de Interfaces-correcciones	26/09/19	3	30/09/19		
	• WF Análisis-Diseño	1/10/19	8	10/10/19		
	• Diagrama de Clases-correcciones	1/10/19	2	2/10/19		
	• Diagrama de Entidad Relación-correcciones	3/10/19	2	4/10/19		
	• Diagrama de Comunicación-correcciones	3/10/19	3	7/10/19		
	• Diagrama Clases de Análisis-correcciones	3/10/19	3	7/10/19		
	• Diagrama de Transición de Estados-correcciones	3/10/19	3	7/10/19		
	• Diagrama de Secuencia-correcciones	8/10/19	3	10/10/19		
	• Diagrama de Clases de Diseño	8/10/19	3	10/10/19		
	• Diseño Arquitectónico-correcciones	8/10/19	3	10/10/19		
	• WF Implementación	11/10/19	39	4/12/19		
	• Desarrollo	11/10/19	39	4/12/19		
	• WF Prueba	5/12/19	5	11/12/19		
	• Definir Casos de Prueba	5/12/19	5	11/12/19		
	• Pruebas de Unidad	5/12/19	5	11/12/19		
	• WF Despliegue	12/12/19	3	16/12/19		
	• Describir Manual de Usuario-correcciones	12/12/19	3	16/12/19		
	• Describir Manual de Procedimientos-correcciones	12/12/19	3	16/12/19		
	• Exposición 03	12/11/19	1	12/11/19		
	• Presentación	2/09/19	30	11/10/19		
	• Paper	2/09/19	30	11/10/19		
	• Poster	2/09/19	30	11/10/19		

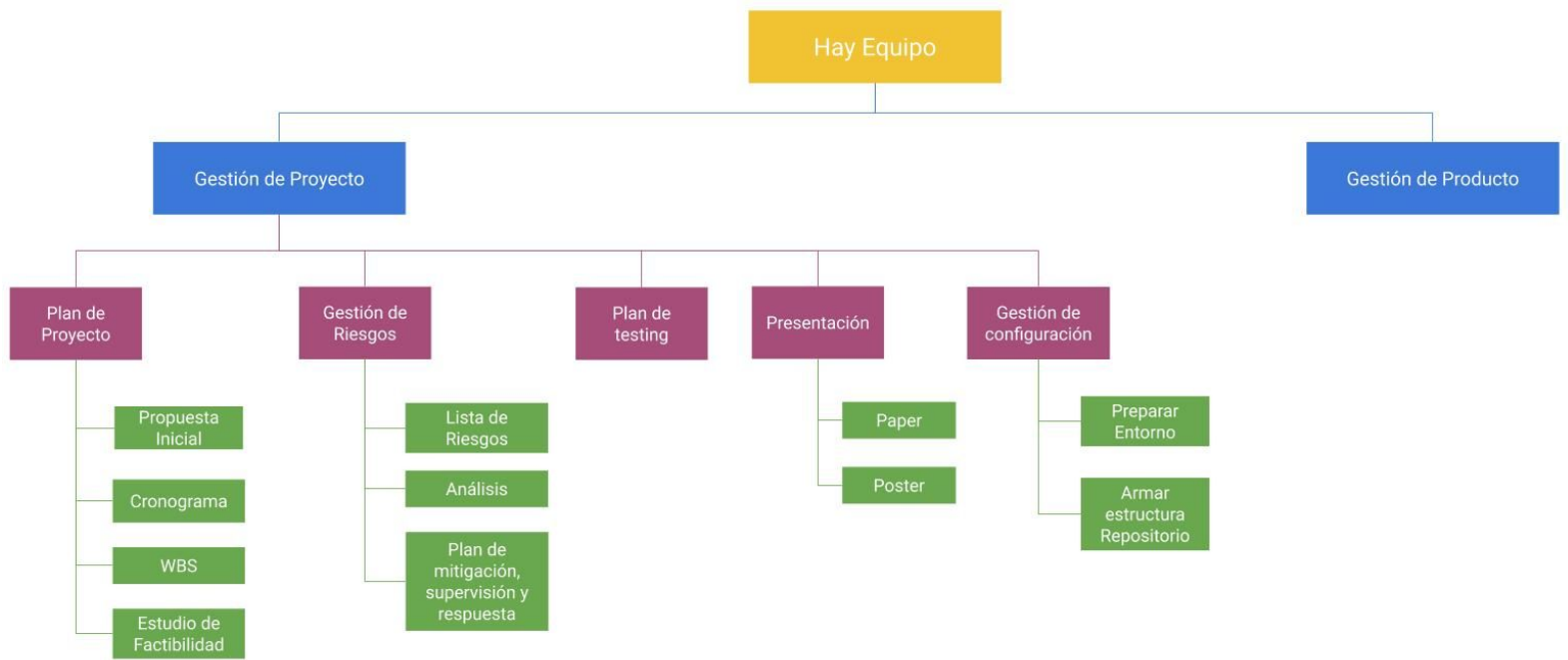
Hay Equipo

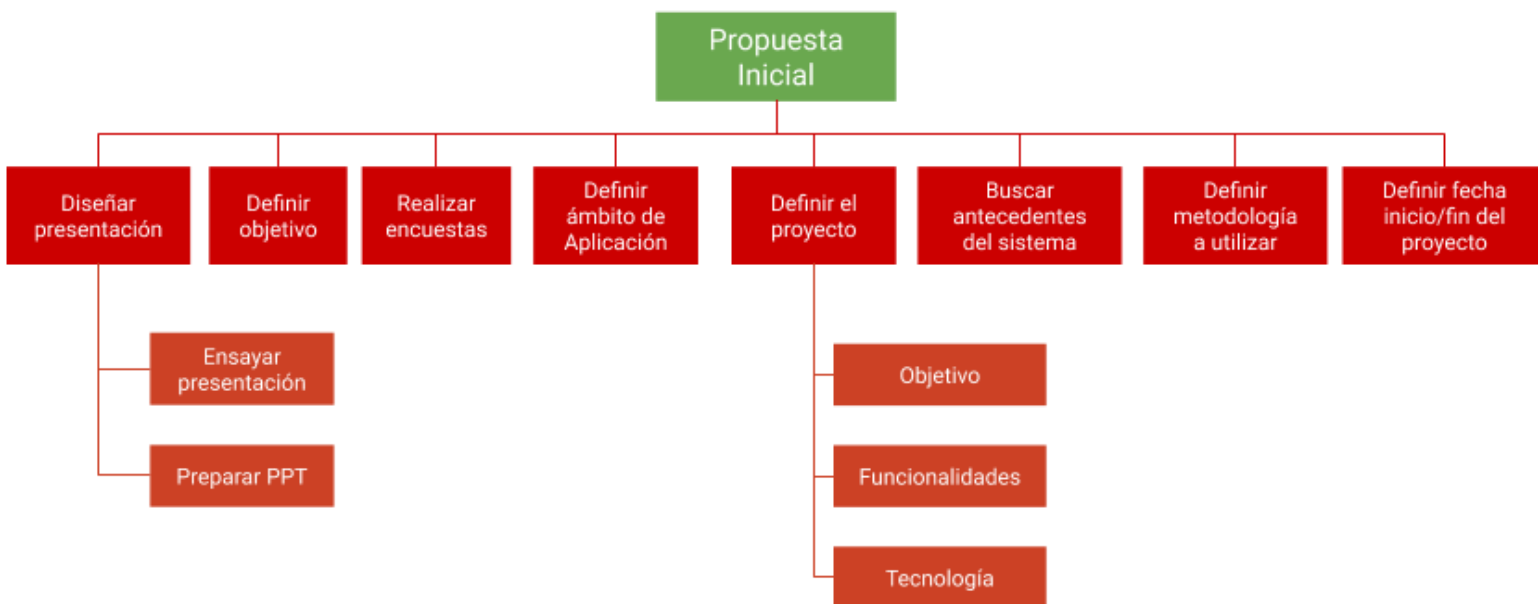
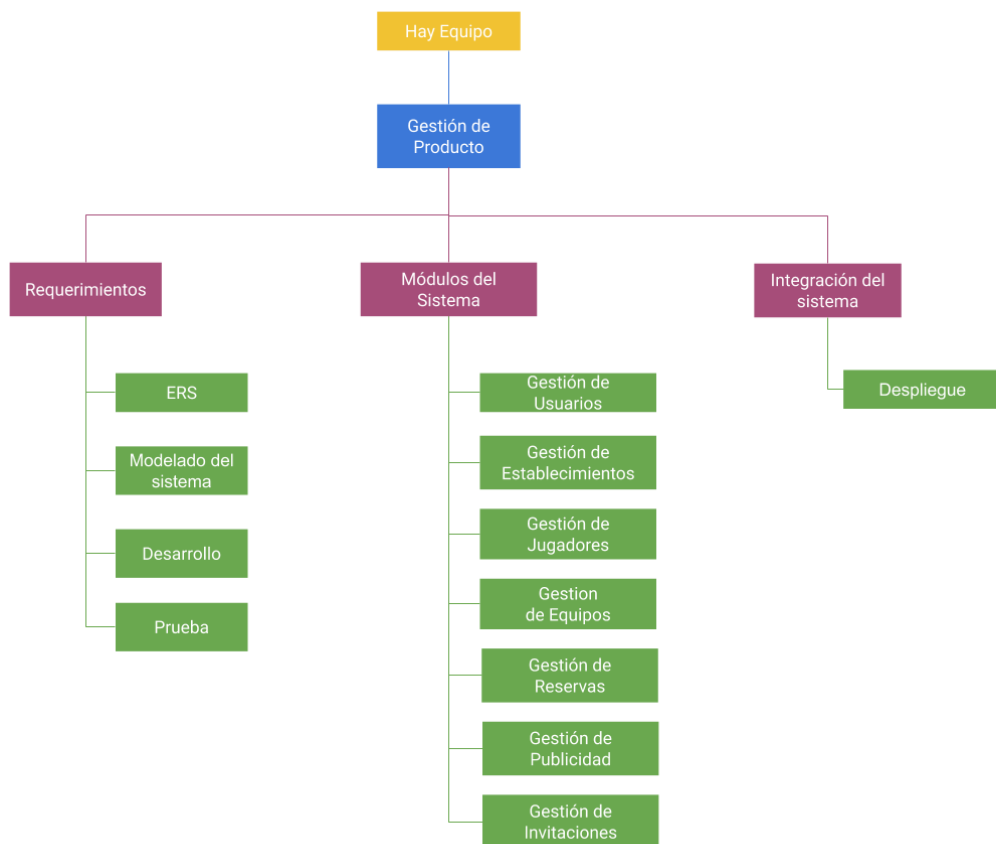
Estructura de Descomposición del Trabajo (EDT o WBS)

Una estructura de descomposición del trabajo (EDT), también conocida por su nombre en inglés Work Breakdown Structure o WBS, es una herramienta fundamental que consiste en la descomposición jerárquica, orientada al entregable, del trabajo a ser ejecutado por el equipo de proyecto, para cumplir con los objetivos de éste y crear los entregables requeridos, donde cada nivel descendente de la EDT representa una definición con un detalle incrementado del trabajo del proyecto.

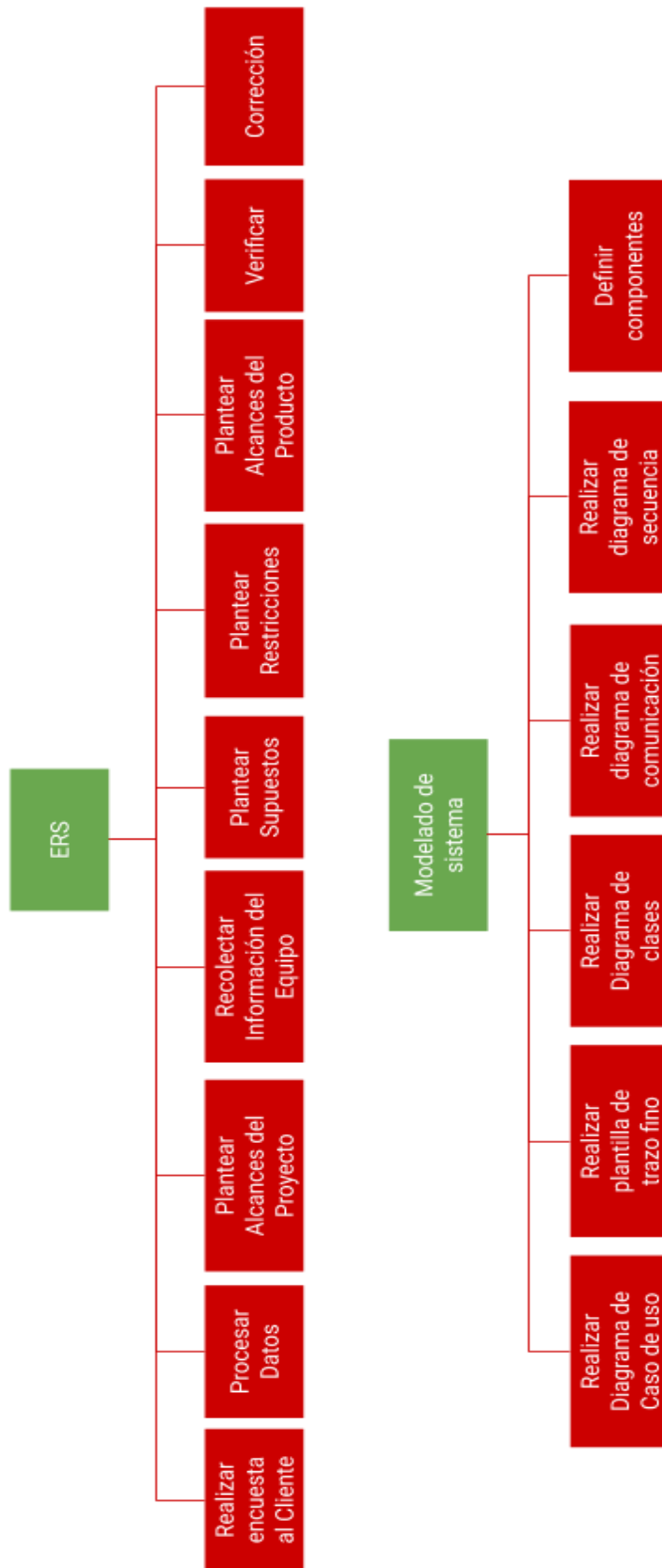
El propósito de una EDT es organizar y definir el alcance total aprobado del proyecto según lo declarado en la documentación vigente. Su forma jerárquica permite una fácil identificación de los elementos finales, llamados "Paquetes de Trabajo". Se trata de un elemento exhaustivo en cuanto al alcance del proyecto, y sirve como base para la planificación del proyecto.

Este documento se crea durante del proceso de planificación, después de haber clarificado y detallado el alcance y requerimientos del proyecto, y constituye la base para la planificación detallada y el seguimiento del proyecto.

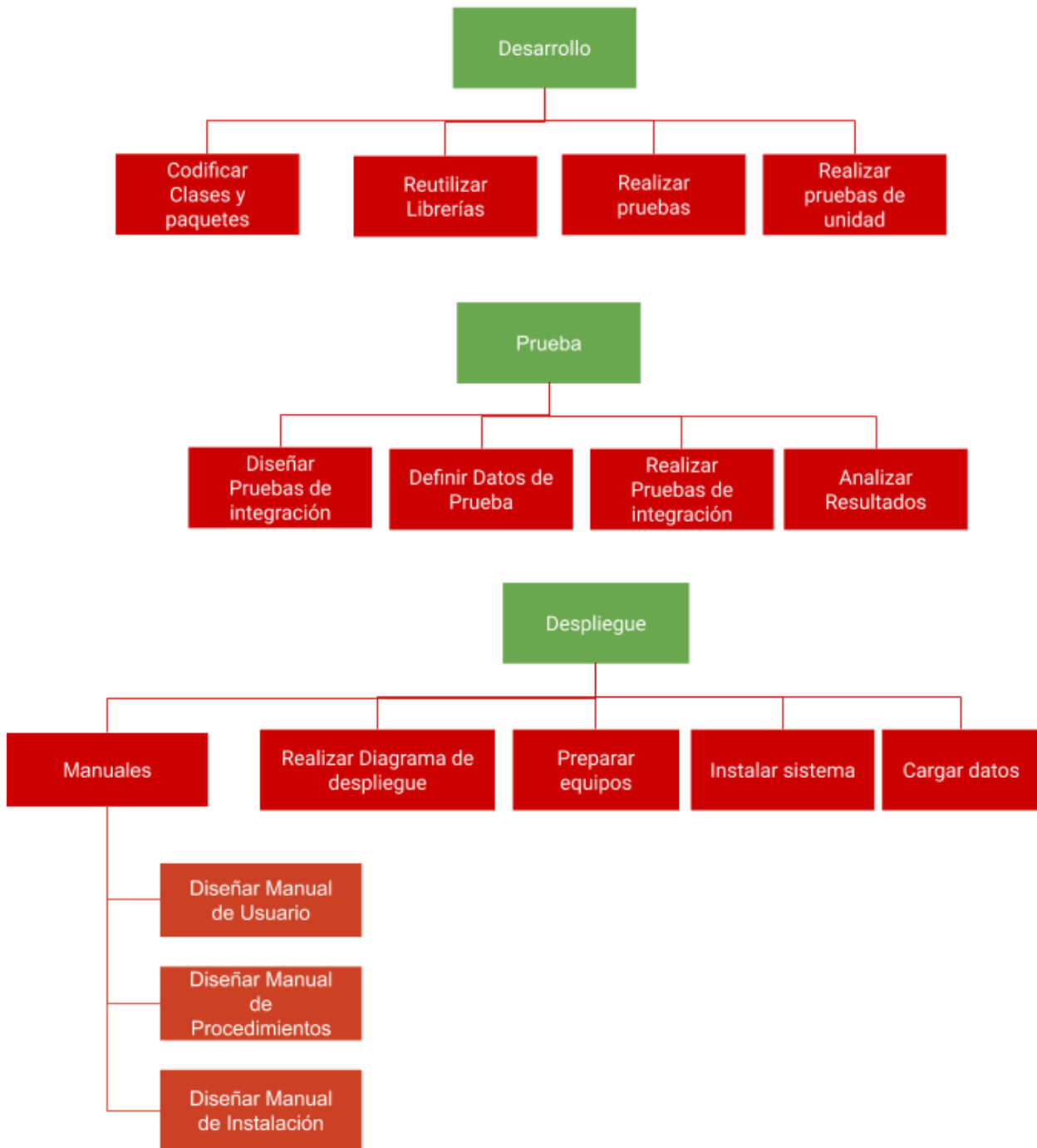




Hay Equipo



Hay Equipo



- **GESTIÓN DE PROYECTO**

- ❖ **Plan de proyecto**

- ❑ Propuesta Inicial: Es un documento relacionado a los problemas encontrados, necesidades identificadas, y soluciones propuestas. Se presenta la propuesta a grandes rasgos a través de un Power Point para su correspondiente exposición.
- ❑ Cronograma: Diagrama de GANTT, con la duración en días del desarrollo de cada entregable y sus fechas estimativas.
- ❑ WBS: Documento de estructura de descomposición de trabajo.
- ❑ Estudio de factibilidad: Se refiere a la viabilidad del proyecto. Incluye la técnica, operativa y económica.

- ❖ **Gestión de Riesgos**

- ❑ Lista de riesgos: Documento con la enumeración de todos los riesgos a tratar.
- ❑ Análisis de riesgos: Documento con el análisis de cada riesgo en particular.
- ❑ Plan de mitigación, supervisión y respuesta: Documento con los riesgos y su forma de mitigarlos y supervisarlos.

- ❖ **Plan de Testing**: Documento sobre la definición de las pruebas a realizar.

- ❖ **Presentación**: Incluye Paper y Póster con el objetivo de formalizar la presentación del proyecto.

- ❖ **Gestión de Configuración**: Incluye preparar entorno y armar estructura de repositorio. La Gestión de la Configuración del

Hay Equipo

Software (GCS/SCM) es un conjunto de actividades diseñadas para identificar y definir los elementos en el sistema que probablemente cambien, controlando el cambio de estos elementos a lo largo de su ciclo de vida, estableciendo relaciones entre ellos, definiendo mecanismos para gestionar distintas versiones de estos elementos, y auditando e informando de los cambios realizados.

- **GESTIÓN DE PRODUCTO**

- ◆ **Requerimientos**

- ❑ ERS: La **especificación de requisitos de software** es una descripción completa del comportamiento del sistema que se va a desarrollar. Define el “Qué” contiene el Sistema.
- ❑ Modelado del Sistema: Conjunto de documentos que muestran cómo se va a desarrollar el Sistema. Definen la funcionalidad del Sistema.
- ❑ Desarrollo: Se refiere a la programación de los módulos del Sistema.
- ❑ Prueba: Conjunto de procedimientos para la búsqueda de errores, corrección de los mismos y su documentación.

- ◆ **Módulos del Sistema**

- ❑ Gestión de Usuarios: Alta, baja, modificación y consulta de los usuarios del Sistema. Comprende a 3 tipos de usuarios: Administradores, Establecimientos y Jugadores. También se gestionan la autorización y autenticación de usuarios.

- ❑ Gestión de Establecimientos: Referido a las características de los establecimientos privados y públicos, reputación, tipos de canchas, etc.
- ❑ Gestión de Jugadores: Éste módulo se ocupa de todo aquello relacionado a los jugadores, reputación, estadísticas, deportes que desarrolla, puestos dentro del campo, etc.
- ❑ Gestión de Equipos: Aquí se gestionan lo relacionado al armado de equipos, donde cada jugador puede estar en más de uno, y esos equipos pueden ser de diferente disciplina deportiva.
- ❑ Gestión de Reservas: Este módulo se va encargar de todo la parte de asignación de reservas con sus horarios, cupos, estados, etc.
- ❑ Gestión de Publicidad: Éste módulo abarca todo aquello relacionado con las publicidades en la red social, ubicaciones, precios en las distintas ubicaciones, duración, prioridad, empresas que contratan, tipo de publicidad y cuestiones afines.
- ❑ Gestión de Invitaciones: Aquí se contempla todo lo relacionado a las invitaciones entre jugadores y equipos, las cuales pueden ser de manera automática por Sistema, o manual las cuales las efectuaría el mismo usuario. El usuario puede configurar las invitaciones automáticas.

❖ Integración del Sistema

- ❑ Despliegue: Implica probar el software en su ambiente operacional final, empaclar el software para la entrega, distribuir el software, instalar el software, entrenar a los usuarios finales y convertirlas bases de datos anteriores para la carga de datos.

Hay Equipo

- *Manual de Usuario*: Este manual brinda las instrucciones necesarias para que un usuario pueda utilizar correctamente el producto de software
- *Manual de Procedimientos*: Es un instrumento administrativo que sirve para la coordinación, dirección, evaluación y control administrativo. También para registrar y transmitir la información del sistema. Sirve para simplificar las tareas confusas.
- *Manual de Instalación*: Este manual contiene toda la información respecto a la correcta instalación del sistema y los requisitos que el mismo debe tener para ser operativo.

Roles

Integrante	Rol	Principal
Alcubilla Mauricio	DBA	
	Analista Funcional (Documentación ERS, Manual de Usuario)	<i>Principal</i>
	Desarrollador	
	Testing Funcional	<i>Principal</i>
	Líder de Proyecto [Temporal]	

Hay Equipo

Angonoa, Franco Néstor	Desarrollador (Back End)	<i>Principal</i>
	Testing Funcional	
	Analista Funcional	
	Líder de Proyecto [Temporal]	
Pozzo, Nicolás	Desarrollador (Back End)	<i>Principal</i>
	Testing Funcional	
	Analista Funcional (Manual de Instalación)	
	Líder de Proyecto [Temporal]	
Rugiero, Franco	Desarrollador (Front End)	<i>Principal</i>
	DBA	
	Analista Funcional (Manual de Procedimiento)	
	Líder de Proyecto [Temporal]	

Hay Equipo

Monetto, Ignacio	DBA	<i>Principal</i>
	Desarrollador (Front End)	
	Analista Funcional	
	Líder de Proyecto <i>[Temporal]</i>	
Retamozo, Agustín	Desarrollador (Back End)	<i>Principal</i>
	DBA	
	Analista Funcional	
	Testing Funcional	<i>Principal</i>
	Líder de Proyecto <i>[Temporal]</i>	

Anexo

CURRICULUM VITAE

DATOS PERSONALES **Nombre y**

apellidos: Mauricio Gregorio Alcubilla

Dirección: Duarte Quirós 3742.CP 5003.

Córdoba Capital **Teléfono:** 351 6294219

Email: mauricioalcubilla@gmail.com **Fecha de**

nacimiento: 10 /02/1979 **Nacionalidad:**

Argentino **D.N.I. número:** 26.923.160



OBJETIVO Mi objetivo es incorporarme a la empresa para brindar todo mi conocimiento como así también tener la posibilidad de aprender y seguir capacitándome. Ofrezco muchas ganas de trabajar con dinamismo, voluntad para realizar un trabajo eficiente y cumplir con las tareas dispuestas, fomentar un ambiente de cordialidad y trabajo en equipo.

ANTECEDENTES ACADÉMICOS **Estudios universitarios. UTN – FRC.** Ingeniería en Sistemas de Información: Actualmente cursando 4o año. Analista Universitario en Sistemas (Título en trámite).

Estudios Secundarios: Colegio Instituto Cristo Redentor, Bachiller. Provincia de La Pampa, año egreso: 1996.

EXPERIENCIA PROFESIONAL/LABORAL **Rubro:** Telecomunicaciones.
Desempeñé tareas de ventas de sistemas de telecomunicaciones y servicios de seguridad. Duración 2 años.

Banco de Cordoba. Contacto: Alejandro Magno – Teléfono: 4207200 interno 7862.
Profesional Informático – Testing de Software en SAP Julio 2014 - Febrero 2015. Diseño y ejecución de casos de prueba sobre especificaciones funcionales y técnicas.
Documentación y seguimiento de errores para Sistema SAP Banking. ERP (Módulos FI – MM – HR – RE) y CRM.

Proyecto Jaguar: SW para realizar la administración de tareas de un proyecto, seguimiento de errores e incidencias. Año 2014.

CURSOS REALIZADOS **ProFoCo: Testing de Software. Aprobado.** Duración 100 hs

Hay Equipo

(año 2013) **Capacitación VATES:** Desarrollo en JAVA, base de datos. Duración 9 semanas (año 2012)

CONOCIMIENTOS TÉCNICOS Programación: Java: Nivel Medio. C++: Nivel Medio. Web: Nivel Medio. Visual Basic: Nivel Medio. Base de datos: SQL: Nivel Medio. PL/SQL: Nivel Básico. **Entornos de desarrollo:** Eclipse, Visual Studio, NetBeans.

ANTECEDENTES EN ACTIVIDADES DE INVESTIGACION Título del Libro:

Economía - Principios Básicos **Fecha de Publicación:** 14/12/2016 **País del libro:**

Argentina **ISBN:** 978-987-42-2925-0 E-Book - **Link:**

<https://www.amazon.com/dp/B01MQW3QJO>

CAPACIDADES Y APTITUDES Relevamiento, Análisis y Diseño de Sistemas. Investigar, creatividad, eficiencia.

IDIOMAS Castellano: Lengua Materna. **Inglés:** Nivel Básico.

DISPONIBILIDAD HORARIA Full Time.

HOBBIES Salir a correr, caminatas, leer, jugar ajedrez.

Franco Néstor Angonoa

Datos Personales

Fecha de nacimiento: 02 de septiembre de 1993
Lugar de nacimiento: Córdoba Capital, Argentina
D.N.I.: 37618962

Teléfono: 3516347587
E-Mail: franco.angonoa@gmail.com

Formación Académica

Fecha: 2011
Título: Bachiller orientado en economía y gestión de las organizaciones, especialidad gestión administrativa.
Institución: Colegio Corazón de María

Fecha: 2012 – 2019 (Estimado)
Título: Ingeniería en sistemas de información
Institución: Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Córdoba

Habilidades Técnicas

Programación

- **Lenguaje preferido:** JAVA
- **Para proyectos de Universidad:** Unix Shell scripting
- **Otro:**
 - **Desarrollo Web:** Conocimientos básicos en HTML, CSS, JavaScript

Bases de datos

Hay Equipo

SQL: SQLite, MySQL

Control de Versiones: Git

Sistemas Operativos

- Linux
- Windows

Educación

- Gnomio - Moodle
- eXeLearning
- Google Classroom

Otros

- Adobe Photoshop - Nivel: Manejo básico
- Adobe Premiere Pro - Nivel: Manejo básico

Experiencia laboral y de voluntariado

Trabajo – Profesor de Java Inicial | Marzo 2019 - actualidad

Actividad: Profesor de Java Inicial - Oracle WDP de la Fundación Proydesa, encargado de dictar las clases para jóvenes / adultos mayores a 16 años.

Lugar: Academia Cisco Gabriel Taborin.

Trabajo – Profesor de programación | Febrero 2019 - actualidad

Actividad: Profesor del “Club del Código” de Digicampus, encargado de dictar y planificar las clases de programación en Scratch para niños de 8 a 14 años.

Lugar: Academia Cisco Gabriel Taborin.

Autónomo – Profesor ingreso universitario / Matemática universitaria | Febrero 2019 - ACTUALIDAD

Actividad: Integrante de grupo de profesores encargado de dictar y planificar clases de apoyo en Matemática y Física para ingresantes universitarios, además de apoyo en la preparación de parciales y finales para las materias de Matemática I, II a nivel universitario.

Lugar: Ciudad de Córdoba - Centro

Hay Equipo

Autónomo – profesor particular | Marzo 2018 - ACTUALIDAD

Actividad: Profesor particular de las materias Matemática y Física del nivel secundario para la preparación de evaluaciones y coloquios.

Lugar: Ciudad de Córdoba - Barrio Alta Córdoba

Voluntario | Julio 2017 – Enero 2019

Actividad: Participación en la ONG “Asociación Hospital Infantil”, como programador Android para el desarrollo de una aplicación Mobile que permita gestionar las donaciones realizadas a la misma.

Cursos realizados

- *“Fundamentos de HPE Vertica, La base de datos analítica para Big Data”*

Academia Cisco/Oracle UTN Córdoba – Mayo a Junio, 2017

- *“Fundamentos de lenguajes para computación cuántica”*

Escuela de ciencias informáticas (ECI) – FCEN, UBA – Julio, 2017

- *“Big Data Systems”*

Escuela de ciencias informáticas (ECI) – FCEN, UBA – Julio, 2017

- *“Clasificación de estados cerebrales utilizando neuroimágenes funcionales”*

Escuela de ciencias informáticas (ECI) – FCEN, UBA – Julio, 2017

- *“Taller de programación de placas Arduino-galileo”*

UTN, FRC – Octubre, 2017

DATOS PERSONALES.

- Nombre: **Pozzo, Nicolás Alejandro**
- DNI: **36.431.163**
- CUIL: **20-36431163-0**
- Fecha Nacimiento: **19/05/1992**
- Estado Civil: **Soltero**
- Nacionalidad: **Argentina**
- Domicilio: **B° Marques de Sobremonte, Espinosa Negrete 385, Córdoba Capital**

- Teléfono: **0351-4764431**
- Celular: **0351-155065997**
- E-mail: **nicolaspozzo19@gmail.com**

FORMACIÓN ACADÉMICA:

- Bachiller con orientación en Economía y Gestión de las Organizaciones y Especialidad en Gestión Administrativa. Colegio Corazón de María
- Estudios en curso: Ingeniería en Sistemas de Información. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba.

HABILIDADES TÉCNICAS:

Lenguajes back-end

Conocimientos en: Java, C#, Visual Basic, Smalltalk, Prolog y Haskell.

Lenguajes front-end

Conocimientos en: HTML, CSS y JavaScript.

Librerías y Frameworks

Conocimientos en: Bootstrap, .NET

Sistema de gestión de bases de datos

Conocimientos en: SQLServer

Sistemas Operativos

Windows

Linux

IDIOMAS:

Castellano: lengua materna

Inglés: nivel básico.

Cursos:

Hay Equipo

Desde octubre de 2016 hasta mayo de 2017 Certificado de Aprobación en Curso de Educación a Distancia en “**Desarrollo de Aplicaciones Mobile**” autorizado por Resolución Interna N.º 1909/16 dictado en la Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Córdoba.

EXPERIENCIA LABORAL:

Sin experiencia.

ASISTENCIA A CONFERENCIAS:

- 14-10-2015 **"Desarrollo De Aplicaciones Android"** organizada por el departamento de Ingeniería en Sistemas en UTN-frc.
- 04-04-2016 **"Internet De Las Cosas (IoT)"** organizada por el departamento de Ingeniería en Sistemas en UTN-frc.
- 24-05-2016 **"Desarrollo de Software Enfocado en la Calidad"** organizada por el departamento de Ingeniería en Sistemas y la empresa Mercado Libre en UTN-frc.
- 14-06-2016 **"Desarrollo Mobile - Experiencia De Tres Generaciones"** organizada por el departamento de Ingeniería en Sistemas y Secretaría de Asuntos Estudiantiles en UTN-frc.
- 15-06-2016 **"¿De qué hablamos cuando hablamos de IoT?"** organizada por el departamento de Ingeniería en Sistemas en UTN-frc y Secretaría de Asuntos Estudiantiles y la colaboración de INTEL en UTN-frc.
- 15-06-2016 **"IOT La Próxima Frontera"** organizada por el departamento de Ingeniería en Sistemas en UTN-frc y Secretaría de Asuntos Estudiantiles y la colaboración de INTEL en UTN-frc.
- 16-06-2016 **"El Perfil Profesional Del CIO"** organizada por la Cátedra Administración Gerencial y el departamento de Ingeniería en Sistemas de Información en UTN-frc.
- 08-08-2017 **"Introducción al Desarrollo de Software para Deportes de Resistencia con Smartwatches"** organizada por el departamento de Ingeniería en Sistemas en UTN-frc.
- 02-10-2018 **"Blockchain"** organizada por el departamento de Ingeniería en Sistemas e IBM Argentina en UTN-frc.
- 03-10-2018 **"Inteligencia Artificial con IBM Watson"** organizada por el departamento de Ingeniería en Sistemas e IBM Argentina en UTN-frc.

DATOS PERSONALES.

- Nombre: Rugiero, Franco Alfredo
- DNI: **36728215**
- CUIL: **20-36728215-1**
- Fecha Nacimiento: **21/03/1992**
- Estado Civil: **Soltero**
- Nacionalidad: **Argentina**
- Domicilio: **Gorriti 210, Villa Carlos paz , Córdoba Capital**
- Celular: **03541-525405**
- E-mail: **frugiero213@gmail.com**

EDUCACION

Primaria: Escuela Nº 9 , villa ballester , Buenos aires ,Argentina

Secundaria: Instituto Santa Ana, villa ballester, Buenos Aires, Argentina

Universitaria: 2010 – Actualidad UTN, Universidad Tecnológica Nacional, Ciudad Universitaria

Ingeniería en sistemas de información-

CURSOS

Computación. Conocimientos avanzados y Manejo de office Microsoft – Internet - Redes. hardware

Conocimientos avanzados de programas de edición (premiere, after, photoshop)

Conocimientos avanzados de programación y diseño: MYSQL, JAVA (netbeans), UML 2.0 .net framework,

AngularJS, HTML, CSS, Entity Framework, webAPI, php , Laravel.

Curso de ingles avanzado Nivel de lectura/escritura/dialogo: alto

EXPERIENCIA LABORAL

- 2012 - Servicio y administración establecimiento Club Motonáutico “ La Marina” V. C. Paz - contacto: Sebastián Dono 3541- 567750
- 2013/14 - Secretario Administrativo - contable y sistemas informáticos."Grupo Axxion” – Constructora – Luther King 54, V. Carlos Paz contacto: Cdor. Daniel Rosso 03541- 469250
- 2/1/2015. 10/8/2015– JASA SA técnico informático- administrativo- caja- ventas- atención al público – San Martin 1823- V. C. Paz - 03541-433665
- Marzo/2017. Actualidad- Laboratorio de redes- UTN-FRC- técnico en redes y cableado.
- Programador web independiente(php,laravel,mysql,javascript)

CURRICULUM VITAE

Datos Personales

Apellido: Monetto

Nombre: Ignacio

DNI: 36.579.242

Fecha de Nacimiento: 26/07/1992

Edad: 26 años

Domicilio: Vera y Zárate N° 2969 – Barrio Alto de San Martín - Córdoba

Estado Civil: Soltero

E-Mail: monettonacho@gmail.com

Teléfono: 351-5299474

Cursos:

Ethical Hacking (Seguridad Informática) dictado por Academia Aprobe.com.ar-

Preparación Académica:

Escuela Secundaria Instituto José Peña (B° Villa Cabrera). Especialidad
Administración/Contabilidad.

Estudios en curso en la carrera de Ingeniería en Sistemas de Información en UTN Facultad
Regional Córdoba.-

Asistencia a conferencia “HISTORIAS DE HACKERS Y CIBERCRIMINALES: TRAS
LAS HUELLAS DE UN ATAQUE INFORMÁTICO” organizado por el Departamento
de Ingeniería en Sistemas de Información de la UTN-FRC.

Capacitación en Dicsys S.A. (www.dicsys.com.ar). Contenido: ETL, Microstrategy,
Business Intelligence, PL/SQL (Oracle 11g), Microsoft Integration Services.

Antecedentes Laborales:

-Profesor de Física y Matemática en NEO centro de formación (Ituzaingó 1398).

-Profesor de Física en Instituto Einstein (Santa Rosa 384).

-Soporte Técnico en Biblioteca de Facultad de Filosofía y Humanidades y Facultad de
Psicología de UNC: Formación de usuarios en la utilización de herramientas de
búsqueda para la recuperación de la información, la resolución de problemas técnicos
en equipamiento informático y todas las actividades concernientes a la atención y
asistencia a lectores.

-CAPACITADOR en el Taller de Diagramación en Gestión por Procesos, organizado por la
Biblioteca “Elma Kohlmeyer de Estrabou” de la Facultad de Filosofía y Humanidades,
y Facultad de Psicología de la UNC, los días 25 de Abril y 24 de Mayo de 2017.

Idiomas:

Estudiante del curso del idioma Inglés dictado por IICANA.

Tecnologías:

SQL Server, Oracle 11g, SQL Developer, PL SQL, Java, JavaScript, JQuery, HTML, CSS,
Bootstrap, .NET, C, C#, Visual Basic .NET, Python, Microsoft Visual Studio,
Netbeans, Linux, Cisco Packet Tracer, Autocad, Microsoft Office, Matlab.

Hay Equipo

CURRICULUM VITAE

DATOS PERSONALES.

- Nombre: **Retamozo, Agustín Julián**
- DNI: **33.359.347**
- CUIL: **20-33359347-6**
- Fecha Nacimiento: **12/01/1988**
- Estado Civil: **Soltero**
- Lugar de Nacimiento: **Río Cuarto, Córdoba, Argentina**
- Domicilio: **Buenos Aires 1268 - 4ºA, Córdoba Capital**
- Celular: **0358-5092908**
- E-mail: **agustinjretamozo@gmail.com**



FORMACIÓN ACADÉMICA:

- Primario: Escuelas Pías (Río Cuarto)
- Secundario: Escuelas Pías (Río Cuarto) - Escuela Industrial IPEM 259 Ambrosio Olmos (Río Cuarto). Título secundario: "Técnico en Industria y Procesos"
- Estudios en curso: Ingeniería en Sistemas de Información. Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba.

HABILIDADES TÉCNICAS:

Lenguajes back-end

Conocimientos en: Java, C#, Visual Basic, Matlab.

Lenguajes front-end

Conocimientos en: HTM, CSS y JavaScript.

Librerías y Frameworks

Conocimientos en: Bootstrap, .NET

Sistema de gestión de bases de datos

Conocimientos en: SQLServer

Sistemas Operativos

Windows

Linux

Hay Equipo

IDIOMAS:

Castellano: lengua materna
Inglés: nivel medio.

CURSOS:

Curso de inglés en "Cambridge School Río Cuarto" (5 años)
Taller de informática de la Escuela Industrial (3 años)

EXPERIENCIA LABORAL:

- Atención al público/Encargado de pedidos/Ventas en "RC Distribuidora Río Cuarto" (3 años)
- Técnico en reparación de PCs, sin relación de dependencia (5 años)

ASISTENCIA A CONFERENCIAS:

- Participé en 2 "Congresos Nacionales de Estudiantes de Ingeniería en Sistemas de Información (CNEISI)".
- Participé en una disertación sobre emprendedurismo dictada por Ricky Sarkany, organizada por UTN FRC.

PERFIL Y APTITUDES:

Capacidad para trabajo en equipo, creatividad, adaptabilidad.

HOBBIES:

- Deportes (fútbol, tenis, basquet, paddle, golf, volley, tenis de mesa)
- Gimnasio
- Esquí
- Trekking
- Pesca
- Música (vocalista en banda de rock)
- Videojuegos
- Lectura