

GOL DEN DUMBBELL

¿A qué esperas para dar el cambio?

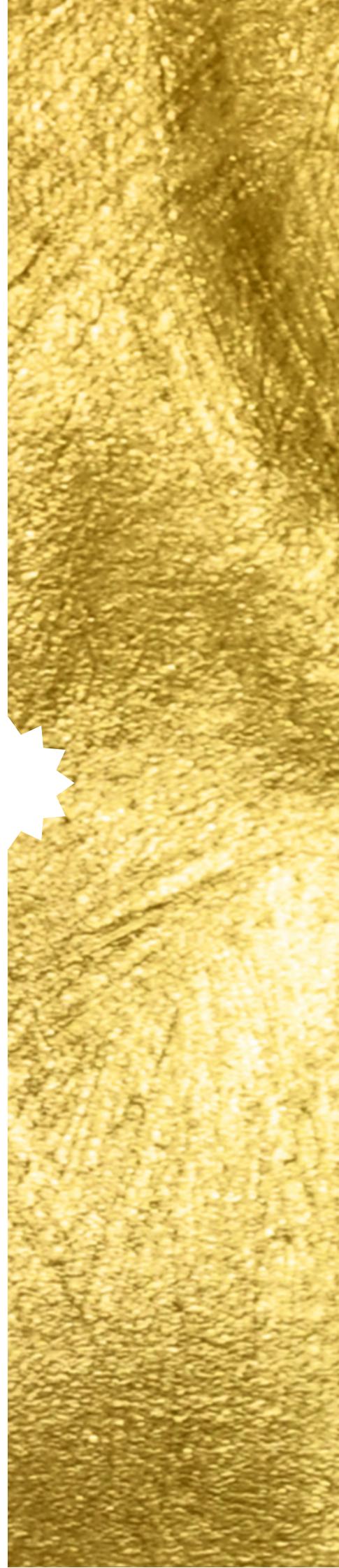
ÍNDICE

1 • INTRODUCCIÓN

2 • NUESTRO EQUIPO

3 • GESTIÓN DE
RIESGOS

4 • HERRAMIENTAS



01 INTRODUCCIÓN

El desarrollo de este proyecto Software consistirá en la creación de una aplicación basada en la gestión de los diferentes ámbitos que puede abarcar una empresa dedicada al entorno deportivo como puede ser un gimnasio, una sala de entrenamiento personal, etc.

Algunos puntos a tratar con la aplicación, con posibilidad de incremento, serán los siguientes:

Gestión de horarios para el control de la asistencia de los clientes para las diferentes actividades ofertadas.

- Asesoramiento Personal para los clientes que soliciten este servicio en el que se ofertarán rutinas de entrenamiento para hacer en casa o en las propias instalaciones, nutrición, etc.
- Foros para que las personas puedan comunicarse entre ellas y con los profesionales de las instalaciones, recibiendo así un mejor asesoramiento o para noticias importantes que haya que difundir.

Entre otras cosas más que irá aumentando conforme avance el proyecto.

IMFORMACIÓN RELAVANTE

Nombre completo de los integrantes del equipo:

- Javier Montes Pérez : javimp2003uma@uma.es
- Rocío Guzmán Arroyo : rocioguzman2uma.es
- Adrián Pradas Gallardo : adrianpradas@uma.es
- Pablo Muñoz Lara : pablomunoz@uma.es
- Jorge Castillo Podadera : jorgecastillopodadera@uma.es
- Juan Diego Alba Cantero : juandiegoalbacantero@uma.es
- Víctor Rueda Guerrero : victor2rg@uma.es

Enlaces al GitHub y al espacio de trabajo de Trello:

- <https://github.com/javimp2003uma/G2-Software.git>



02

NUESTRO EQUIPO

A continuación se presenta el equipo encargado de desarrollar el proyecto, se indican los roles de cada uno de ellos. Además se debe puntualizar que cada rol tiene asignado más de dos miembros del equipo.



JUAN DIEGO ALBA
Diseñador y Analista

ADRIAN PRADAS
Analista y Desarrollador

JORGE CASTILLO
Ing. de pruebas y Desarrollador

03

GESTIÓN DE riesgo



Cambios de gestión

Habrá un cambio de la gestión de la organización con prioridades

diferentes

Organización

Alta

Serio

Minimización:

En la medida de lo posible se tratará de hacer cambios ligeros.

Cambios de requisitos

Habrá un mayor número de cambios en los requisitos que los previstos

Requisitos

Alta

Serio

Evitación:

Establecer una buena comunicación con el cliente.

Retraso de las especificaciones

Las especificaciones de interfaces esenciales no estarán disponibles según la fecha prevista

Tiempo

Moderada

Tolerable

Contingencia:

Apoyar a la parte más perjudicada.

Subestimación del tamaño

El tamaño del sistema se ha subestimado.

Herramienta

Baja

Tolerable

Evitación:

Realizar un buen estudio previo de la aplicación.

Problemas del Personal

El personal puede verse en una situación adversa que afecte a su trabajo

Personal

Muy alta

Serio

Mitigación:

Intentar mantener un buen estado de salud y psicológico

Adversidades Tecnológicas

El resultado no es lo esperado o tan eficiente como se planteó.

Tecnológica

Alta

Tolerable

Minimización:

Realizar pruebas de buena calidad.

04

PLANIFICACIÓN

DESCRIPCIÓN

Hemos elegido la metodología "Ágil" en concreto el método "Scrum". Esta decisión se debe a que hemos pensado que delegar a nuestro equipo toda la responsabilidad y el repartimiento de tareas y obligaciones y la libertad de organizarnos haría que nuestro trabajo fuera más cómodo y en su defecto nos permitiría realizar un mejor proyecto.

Otras características que nos han llamado la atención es la facilidad de afrontar imprevistos y constante comunicación con el cliente, para poder satisfacer mejor sus necesidades.

TRELLO

Para nuestra organización hemos asignado una etiqueta de un color determinado a cada miembro del equipo de esta forma podemos visualizar de forma rápida quien hace cada tarea.

Además hemos asignado un color para la portada de la tarea dependiendo de su estado.

Etiquetas	
<input checked="" type="checkbox"/>	Javier
<input type="checkbox"/>	Rocío
<input type="checkbox"/>	Víctor
<input type="checkbox"/>	Juan Diego
<input type="checkbox"/>	Pablo
<input type="checkbox"/>	Adrián
<input type="checkbox"/>	Jorge

The image shows a composite of two photographs. On the left, a screenshot of the Trello web application interface is displayed. The board has four columns: 'Tareas pendientes' (green), 'Tareas en desarrollo' (yellow), 'Tareas en pausa' (light blue), and 'Completadas' (pink). Each column contains several cards with task details. On the right, there are two green York brand bumper weight plates, each marked with 'YORK' and '10 KG', resting on a dark surface. In the background, a portion of a gym environment is visible.

05

HERRAMIENTAS SOFTWARE USADAS DURANTE EL PROYECTO

Las herramientas que hemos utilizado para el desarrollo de nuestro proyecto son los siguientes:



Canva



JUnit



Java



Trello



GitHub



Discord

Además de las herramientas anteriores vamos a utilizar interfaces gráficas para el diseño de nuestro proyecto.

