

Tabla de contenido

1	Historias de usuario	3
1.1	Iniciar evento anual.....	3
1.2	Autenticarse en el sistema.....	3
1.3	Conceder acceso al sistema	3
1.4	Programar congresillo.....	4
1.5	Habilitar inscripciones.....	4
1.6	Carga de estudiantes	4
1.7	Aprobar o rechazar inscripciones.....	5
1.8	Generación de horarios	5
1.9	Carga de resultados	6
1.10	Modificación de resultados	6
1.11	Selección de jugadores	6
2	Habilitadores	7
2.1	Creación y configuración del repositorio en GitHub	7
2.2	Definición de herramientas y tecnologías.....	7
2.3	Instalación de herramientas de desarrollo.....	7
2.4	Configuración del entorno de desarrollo	7
2.5	Creación del modelo de base de datos	7
2.6	Configuración y creación de base de datos	7
2.7	Configuración y estructuración de carpetas para el backend	8
2.8	Configuración del sistema de gestión de dependencias.....	8
2.9	Configuración de la nube	8
2.10	Configuración de API Gateway	8
2.11	Entrenamiento del modelo de inteligencia artificial.....	8
2.12	Configuración de herramienta linting.....	8

Historial de versiones

Fecha	Versión	Autor	Organización	Descripción
19/11/2024	1.0	Kevin Tapia y Jhonyl Sucuy	FDPEN	Entrega inicial

Información del proyecto

Empresa / Organización	Federación Deportiva Provincial Estudiantil de Napo
Proyecto	Plataforma web inteligente para la federación estudiantil
Fecha de preparación	Martes 29 de octubre de 2024
Cliente	Federación Deportiva Provincial Estudiantil de Napo
Patrocinador principal	Kevin Tapia y Jhonyl Sucuy
Gerente / Líder de proyecto	Julio Roberto Santillan Castillo
Gerente / Líder de análisis de negocio y requerimientos	Kevin Tapia

1 Historias de usuario

1.1 Iniciar evento deportivo

Id	HU001	Prioridad
Descripción	Como <i>administrador</i> de la federación deportiva Quiero configurar y anunciar el evento deportivo Para que las unidades educativas y otros interesados estén informados de los detalles clave, como fecha de inicio del proceso y deportes que se llevarán a cabo.	
Criterios de aceptación	Dado que quiero configurar el evento anual Cuando ingrese los detalles principales del evento Entonces se visualizará un anuncio visible en la página web pública.	
Detalles	<ul style="list-style-type: none"> El formulario debe permitir ingresar nombre del evento, fecha de inicio del proceso y deportes disponibles. 	
Estimación	12 horas	
Valor	9	

1.2 Autenticarse en el sistema

Id	HU002	Prioridad 2
Descripción	Como <i>administrador, representante de colegio, juez o unidad de rendimiento</i> Quiero acceder a las funcionalidades del sistema Para no tener que realizar todo el proceso de gestión de eventos de manera manual.	
Criterios de aceptación	Dado que quiero acceder al sistema Cuando ingrese mi correo y contraseña Entonces se mostrará los diferentes apartados que puedo gestionar según mi rol.	
Detalles	<ul style="list-style-type: none"> El inicio de sesión debe permitir ingresar el correo y la contraseña, y ofrecer una opción para recuperar la cuenta. Cuando se inicie sesión por primera vez para los roles diferentes al de administrador se pedirá un cambio de contraseña. 	
Estimación	12.5 horas	
Valor	10	

1.3 Conceder acceso al sistema

Id	HU003	Prioridad
Descripción	Como <i>administrador</i> de la federación deportiva Quiero otorgar acceso a otras entidades de la federación a la plataforma Para que puedan realizar las actividades necesarias para la gestión de eventos deportivos	
Criterios de aceptación	Dado que quiero otorgar accesos Cuando ingresé los datos de la entidad y confirmé el envío Entonces los destinatarios recibirán un correo con su contraseña de acceso a la herramienta y podré ver un listado con los usuarios registrados.	
Detalles	<ul style="list-style-type: none"> El formulario para otorgar acceso al sistema debe permitir ingresar nombre, correo, número de teléfono y selección de rol. El sistema debe pedir confirmación antes de enviar los accesos. Una contraseña temporal debe generarse automáticamente y enviarse junto con las credenciales al correo proporcionado. En el listado de usuario se podrá editar los datos (menos la contraseña) y eliminarlos del sistema. 	
Estimación	15 horas	

Valor	8
-------	---

1.4 Programar congresillo

Id	HU004	Prioridad
Descripción	Como <i>administrador</i> de la federación deportiva Quiero programar un congresillo con los representantes de colegio registrados en el sistema Para discutir reglas y aspectos técnico sobre los eventos deportivos, y al final, cargar un reglamento accesible para todos.	
Criterios de aceptación	Dado que quiero programar un congresillo Cuando ingresé y cargué los detalles del congresillo Entonces se notificará a los representantes registrados vía correo electrónico con los detalles del congresillo	
Detalles	<ul style="list-style-type: none"> El formulario permitirá ingresar fecha, hora y lugar donde se realizará el congresillo. Una vez pasada la hora de inicio del congresillo, el sistema debe habilitar la opción para cargar el reglamento. Una vez cargado el documento, el sistema debe guardar el documento asociado al congresillo y enviar una notificación a los representantes indicando que el documento está disponible en el portal web del evento anual. 	
Estimación	10 horas	
Valor	7	

1.5 Habilitar inscripciones

Id	HU005	Prioridad
Descripción	Como <i>administrador</i> de la federación deportiva Quiero habitar el proceso de inscripción para ciertas categorías y deportes Para que las unidades educativas inscriban a sus estudiantes y se pueda iniciar la revisión de documentos.	
Criterios de aceptación	Dado que quiero habilitar el proceso de inscripción Cuando ingrese los parámetros para los eventos Entonces se notificará a los representantes vía a correo sobre el inicio del proceso de inscripción. De igual forma, la plataforma mostrará un aviso destacado a los representantes con una cuenta regresiva.	
Detalles	<ul style="list-style-type: none"> El formulario de habilitación de inscripciones debe incluir fechas de inicio y finalización del proceso, deportes disponibles para registro y categorías asociadas a cada deporte. Se debe contar con un botón para finalizar el proceso de inscripción antes de la fecha prevista. Se debe mostrar un resumen visual del progreso de inscripciones. Antes de que finalice el plazo establecido, se debe notificar a los representantes que aún no han cargado los datos de sus estudiantes, recordándoles que el tiempo está por expirar. Una vez todos hallan cargado a sus estudiantes, se debe notificar al administrador que todos han cumplido con la inscripción. 	
Estimación	14 horas	
Valor	9	

1.6 Carga de estudiantes

Id	HU006	Prioridad
----	-------	-----------

Descripción	Como <i>representante de colegio</i> encargado de los estudiantes de mi unidad educativa Quiero registrar y cargar documentos de mis estudiantes Para que puedan participar en los eventos deportivos Y para que sus documentos sean validados electrónicamente sin necesidad de llevarlos físicamente a la federación deportiva.
Criterios de aceptación	Dado que quiero registrar y cargar documentos de estudiantes Cuando ingrese los datos del estudiante y cargue sus documentos requeridos Entonces el sistema mostrará un mensaje de ingreso exitoso y se mostrará el estado de la revisión de los documentos
Detalles	<ul style="list-style-type: none"> La interfaz debe permitir identificar fácilmente los deportes en los que se puede inscribir a los estudiantes. El formulario de inscripción debe contener nombre del estudiante, fecha de nacimiento, número de cedula, número de matrícula, tipo de sangre, categoría en la que se inscribe y apartado de carga de documentos para cada estudiante. Si algún documento fue rechazado, se debe permitir la modificación de datos del mismo. Una vez los documentos sean revisados y aprobados, el sistema debe permitir descargar los carnets de los estudiantes.
Estimación	20 horas
Valor	10

1.7 Aprobar o rechazar inscripciones

Id	HU007	Prioridad
Descripción	Como <i>administrador</i> de la federación deportiva Quiero acceder a los datos de los estudiantes inscritos Para validar los documentos cargados y, en caso de errores, enviar retroalimentación al representante para su corrección.	
Criterios de aceptación	Dado que quiero aprobar o rechazar inscripciones Cuando revise los documentos cargados y marque el estado de la inscripción Entonces se notificará al representante si la inscripción fue aprobada o rechazada. Si es rechazada, el representante podrá visualizar los comentarios y tendrá acceso para realizar las correcciones necesarias.	
Detalles	<ul style="list-style-type: none"> El formulario en caso de rechazo debe contener la selección del dato o documento a corregir, fecha límite para realizar las correcciones y campo de texto para describir el motivo del rechazo. El sistema debe habilitar la edición de información al representante que debe realizarlas correcciones necesarias. Se debe mostrar una lista ordenada para el administrador indicando las inscripciones modificadas pendientes de validación. 	
Estimación	16 horas	
Valor	9	

1.8 Generación de horarios

Id	HU008	Prioridad
Descripción	Como <i>administrador</i> de la federación deportiva Quiero generar automáticamente un calendario de eventos deportivos Para agilizar la planificación y evitar la generación manual de horarios.	
Criterios de aceptación	Dado que quiero generar el calendario de los eventos deportivos Cuando ingrese los parámetros necesarios	

	Entonces se generarán automáticamente los horarios de los deportes y se mostrarán todos los horarios generados.
Detalles	<ul style="list-style-type: none"> El formulario de creación de eventos debe incluir los campos necesarios para generar automáticamente los horarios (fecha de inicio, fecha fin, espacios deportivos y rango de horario durante cada día). El sistema debe almacenar cada espacio deportivo registrado para que sea reutilizable en futuros eventos.
Estimación	25 horas
Valor	8

1.9 Carga de resultados

Id	HU009	Prioridad
Descripción	Como juez encargado del registro en los encuentros deportivos Quiero acceder a los eventos de los que estoy encargado Para el registro de resultados una vez finalizado el evento.	
Criterios de aceptación	Dado que quiero registrar los resultados de los eventos Cuando acceda al evento asignado y complete los datos de las anotaciones realizadas durante el evento Entonces el sistema generará el resumen del evento con las descripciones correspondientes al deporte y lo publicará automáticamente en la página web pública.	
Detalles	<ul style="list-style-type: none"> El formulario debe incluir detalles específicos del deporte y un apartado para subir una foto del documento físico como evidencia del resultado oficial. El sistema otorgará un límite de 3 minutos para realizar ajustes o correcciones en caso de error. 	
Estimación	10 horas	
Valor	7	

1.10 Modificación de resultados

Id	HU010	Prioridad
Descripción	Como administrador de la federación deportiva quiero acceder a los resultados de un evento específico para realizar una modificación en los resultados en caso de ser necesario.	
Criterios de aceptación	Dado que quiero modificar los resultados de un evento Cuando acceda al evento específico, realice las modificaciones necesarias, especifique el motivo del cambio y confirme los cambios, Entonces el sistema enviará una notificación automática a los representantes de los colegios participantes del evento para informarles del cambio propuesto.	
Detalles	<ul style="list-style-type: none"> El sistema debe mostrar un historial de modificaciones previas. Permitir a cada representante votar dentro de un plazo de 24 horas. En caso de falta de algún voto la modificación no se realizará. 	
Estimación	15 horas	
Valor	6	

1.11 Selección de jugadores

Id	HU011	Prioridad
Descripción	Como unidad de rendimiento encargado de la recolección de datos individuales sobre la capacidad los estudiantes quiero registrar los datos obtenidos después de cada evento al que fui	

	asignado Para que la herramienta realice su análisis y pueda visualizar a los estudiantes con buenas capacidades para facilitar la selección.
Criterios de aceptación	Dado que quiero registrar los datos de capacidades estudiantiles Cuando cargue los datos obtenidos en el evento y establezca parámetros específicos Entonces el sistema los guardará y los procesará automáticamente.
Detalles	<ul style="list-style-type: none"> Los resultados del análisis deben presentarse de forma gráfica. EL sistema mostrará a los estudiantes clasificados por categorías y deportes, resaltando a los de mejor desempeño según los criterios de evaluación definidos.
Estimación	30 horas
Valor	9

2 Habilitadores

2.1 Creación y configuración del repositorio en GitHub

Id	HT001	Prioridad 1
Descripción	El repositorio de código debe ser creado en GitHub para gestionar el código fuente y facilitar el trabajo colaborativo del equipo de desarrollo.	
Estimación	0,5 horas totales	
Valor	1	

2.2 Definición de herramientas y tecnologías

Id	HT002	Prioridad 1
Descripción	Documentar las herramientas y lenguajes que se utilizarán en el proyecto.	
Estimación	1,5 horas totales	
Valor	1	

2.3 Instalación de herramientas de desarrollo

Id	HT003	Prioridad 1
Descripción	Instalar herramientas e interpretes de lenguajes necesarios para el proyecto.	
Estimación	1,5 horas totales	
Valor	1	

2.4 Configuración del entorno de desarrollo

Id	HT004	Prioridad 1
Descripción	El equipo de desarrollo necesita configurar un entorno local asegurando que todos puedan trabajar de manera uniforme.	
Estimación	2 horas totales	
Valor	1	

2.5 Creación del modelo de base de datos

Id	HT005	Prioridad 1
Descripción	Diseñar el modelo entidad-relación que incluya las entidades principales y sus relaciones. Traducir el modelo lógico ER a un modelo físico para definir las tablas, claves primarias y foráneas, índices y restricciones.	
Estimación	12,5 horas totales	
Valor	1	

2.6 Configuración y creación de base de datos

Id	HT006	Prioridad 1
----	-------	-------------

Descripción	Configuración y creación de una base de datos para el desarrollo.
Estimación	3 horas
Valor	2

2.7 Configuración y estructuración de carpetas para el backend

Id	HT007	Prioridad 2
Descripción	Establecer la estructura de carpetas del proyecto backend para asegurar un desarrollo organizado y escalable.	
Estimación	0,5 hora	
Valor	2	

2.8 Configuración del sistema de gestión de dependencias

Id	HT008	Prioridad 2
Descripción	Configuración de un sistema de gestión de dependencias para el proyecto, utilizando herramientas como npm o pip, asegurando que las librerías necesarias estén instaladas correctamente.	
Estimación	1 hora	
Valor	2	

2.9 Configuración de la nube

Id	HT00	Prioridad
Descripción	Configurar la infraestructura en la nube utilizando, incluyendo la creación de funciones bajo demanda, gestión de base de datos con y otras configuraciones necesarias.	
Estimación	3 horas	
Valor	6	

2.10 Configuración de API Gateway

Id	HT00	Prioridad
Descripción	Configuración de un API Gateway para gestionar las solicitudes a las APIs, facilitando el enrutamiento y la seguridad.	
Estimación	2 horas	
Valor	7	

2.11 Entrenamiento del modelo de inteligencia artificial

Id	HT00	Prioridad
Descripción	Desarrollo y entrenamiento de un modelo de inteligencia artificial para analizar las capacidades de los estudiantes.	
Estimación	100 horas	
Valor	9	

2.12 Configuración de herramienta linting

Id	HT00	Prioridad
Descripción	Configuración de una herramienta de linting, para asegurar que el código siga las convenciones de estilo y las mejores prácticas.	
Estimación	2 horas	
Valor	4	

Sprints a desarrollar

Total, de horas necesarias para cumplir con el desarrollo: 307.5

Historia	Horas por historia	Sprint	Horas del Sprint
Creación y configuración del repositorio en GitHub	0.5	1	14
Configuración y estructuración de carpetas para el backend	0.5		
Definición de herramientas y tecnologías	1.5		
Instalación de herramientas de desarrollo	1.5		
Configuración del entorno de desarrollo	2		
Configuración de herramienta linting	2		
Configuración del sistema de gestión de dependencias	1		
Configuración de la nube	3		
Configuración de API Gateway	2		
Autenticarse en el sistema	12.5	2	24.5
Iniciar evento anual	12		
Conceder acceso al sistema	15	3	15
Creación del modelo de base de datos	12.5	4	25.5
Configuración y creación de base de datos	3		
Programar congreso	10		
Habilitar inscripciones	14	5	14
Carga de estudiantes	20	6	20
Aprobar o rechazar inscripciones	16	7	16
Generación de horarios	25	8	25
Carga de resultados	10	9	25
Modificación de resultados	15		
Selección de jugadores	30	10	30
Entrenamiento del modelo de inteligencia artificial	33	11	33
Entrenamiento del modelo de inteligencia artificial (continuación)	33	12	67
Entrenamiento del modelo de inteligencia artificial (continuación)	34		