Actividad Clase 4

Teniendo en cuenta una PYME a elección desarrollar una breve introducción relativa a qué se dedica la misma y seleccionar uno de los métodos de ingeniería estudiados hasta este punto (Cascada, V, espiral o iterativo/incremental -recomiendo este último- (evolutivo o prototipos también ya que llegamos hasta la clase5)) como metodología de desarrollo de software para dicha empresa, considerando que desarrollarían una solución de software para resolver alguna problemática, explicando el motivo de la elección de dicho modelo, y qué ventajas obtenemos a partir de usar el elegido y no otro.

Para la fase del diseño (ya sea cascada o V o cualquiera), o de finalización de **todas** las iteraciones del método en espiral, crear una ventana en draw.io que simule la de la ventana principal del programa.

Agregar una imagen de la ventana que crearon y explicar breve y puntualmente la funcionalidad de cada elemento en la misma.

Entregar todo en un PDF.

La pyme es una desarrolladora de software para eventos deportivos, que brinda un acceso para la confeccion de torneos, permite organizar fixture, tabla de posiciones, goleadores, y se puede customizar con nombres, logos de equipos y cualquier deporte de equipo que haya. Permitiendo además conocer ubicacion del torneo e inscribirse desde una de las opciones. El software puede adaptar su configuracion a los requerimientos del cliente, para mostrar o esconder ciertas pestañas, cambiar el fixture o la visual general.

Esta compañía utiliza el proceso Incremental, con un orden de incrementos basados en la funcionalidad. Se elige este tipo de metodología ya que nos permite tener siempre una pieza presentable para el cliente. En primera instancia, podemos tener lista la plantilla de la tabla de posiciones y el listado de equipos según lo que el cliente quiera, junto con la opción de inscripción, que suele ser lo primero que el organizador del torneo necesita.

Mientras eso funciona, ya podemos avanzar con la parte de personalizar el fixture con el formato que el organizador del torneo requiera (torneo relámpago, fase de grupos, liga ida y

formato que el organizador del torneo requiera (torneo relámpago, fase de grupos, liga ida y vuelta, eliminación directa, etc.). Una vez que el cliente tiene definida la sede del torneo, podemos agregarla en una nueva pieza, mucho más completa. Por último, ya con el software completo y funcional, comenzamos a realizar mejoras en cuanto a accesibilidad y diseño, de manera que el sitio quede más prolijo, pero siempre priorizando la funcionalidad y la escalabilidad del software.

Este tipo de ventajas no se encuentran en las otras metodologías. Por ejemplo, el modelo en Cascada no permite hacer entregas mientras se desarrolla y se mantiene la comunicación con el cliente. Por otro lado, el modelo en V requiere una cantidad de

validaciones tempranas que no son necesarias en este caso; es más importante entregar algo rápido, ya que los organizadores de torneos no suelen planificar con largos períodos de anticipación. Otra metodología, como la Espiral, da mucha importancia al análisis de riesgos, pero en este caso no tenemos tantos riesgos, sino que buscamos dar una experiencia confortable a los participantes del torneo.



Esta es la idea de una visual para ver en celular de como funcionaria el software para uno de los organizadores de torneos. La idea es tener un elemento que muestra toda la tabla de posiciones del torneo (o si es eliminacion directa muestra las llaves), luego un boton para ver el fixture con sus resultados, que te deje ver partidos pasados y (en caso que el cliente quiera) ver las proximas fechas.

Luego tenemos el boton que permite ver la tabla de goleadores.

El boton de Inscripciones te debe dejar enviar tus datos para inscribirte al proximo torneo que se organice.

Por ultimo el boton del mapa azul te tiene que redireccionar a google maps para indicarte donde queda la sede del torneo.