

Directrius del Projecte - raons i motivacions pel projecte

1. **El propòsit del projecte** - la raó per fer la inversió en la construcció del producte i l'avantatge pel negoci que es vol aconseguir amb la solució.

Objectiu 1

Propòsit: Solucionar els problemes originats per la gestió de reserves de les instal·lacions.

Avantatge: Optimització de l'ús de les instal·lacions, evitant la col·lisió dels horaris entre diferents grups d'usuaris.

Mesura: Eliminar totalment el solapament d'horaris entre grups d'usuaris en un mateix espai.

Objectiu 2

Propòsit: Facilitar l'accés a la informació relativa als esdeveniments i la localització dels espais de les instal·lacions.

Avantatge: Compliment dels horaris per part dels usuaris.

Mesura: Reducció del temps de localització de l'espai un cop s'ha arribat a les instal·lacions.

Objectiu 3

Propòsit: Evitar la pèrdua de factures. (En el moment de generar o en el moment de pagar?)

Avantatge: Obtenir els ingressos corresponents a les reserves.

Mesura: Disminució del nombre de factures perdudes.

2. **El client, el comprador i altres implicats** - les persones amb un interès o amb alguna influència en el producte.

Client: TRAININGWELL

Sponsor/Comprador: TRAININGWELL

Requirements analysts

Project manager

3. **Usuaris del producte** - els usuaris finals als que va destinat, i com ells afectaran a la usabilitat del producte.

El personal d'administració de TRAININGWELL, els reservants, i els usuaris de les instal·lacions (esportistes i públic dels esdeveniments).

Restriccions del Projecte - restriccions del projecte i del producte

4. **Restriccions als requeriments** - les limitacions al projecte, i les restriccions en el disseny del producte.

Limitacions al projecte:

Pressupost.

Temps del qual es disposa per a la realització del projecte.

Restriccions tecnològiques en el disseny del producte:

Heterogeneïtat de dispositius: S'executarà tant en els dispositius de les instal·lacions com en smartphones.

Número dispositius.

5. **Acords de noms i definicions** - el vocabulari del projecte.

Esdeveniment: Activitat esportiva realitzada en el complex poliesportiu.

Reserva: Elecció de l'espai i horari per l'esdeveniment a realitzar.

Usuari: Persona que utilitzarà el sistema informàtic.

Espai: Lloc de realització dels esdeveniments.

Sistema: Software per gestionar adequadament les reserves d'espais i mostrar informació.

Dispositiu: Equip dotat del sistema informàtic que permet la interacció del client amb el sistema (reserves i consultes d'informació).

Planificació: Pla d'esdeveniments.

Factura: Document on hi consten els serveis reservats i l'import a pagar.

6. **Fets rellevants i suposicions** - influències externes que poden fer diferent el producte, o supòsits fets pels desenvolupadors.

Accessibilitat: el sistema informàtic ha de poder-se utilitzar per totes les persones sense suposar una dificultat per la seva condició.

Usabilitat: Capacitat per a que tots els usuaris del sistema puguin utilitzar-lo de manera senzilla.

Requisits Funcionals - la funcionalitat del producte

7. **L'abast del treball** - l'àrea de negoci o domini a estudiar.

El projecte TRAININGWELL consisteix en desenvolupar un producte que gestioni les reserves dels espais esportius i faciliti informació d'esdeveniments i d'espais als usuaris. Aquest producte permetrà optimitzar el procediment de reserva d'espais i reduir les dificultats a l'hora de localitzar els espais on es produeixen esdeveniments.

8. **L'abast del producte** - una definició dels límits del producte i de les seves connexions amb els sistemes adjacents.

