

PROYECTO FORMATIVO ESCUELA DE MICRO FÚTBOL CLUB LEONES

Visión del Producto

Versión <1.1>

Historial de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
23/09/2022	1.0	Definición inicial de la Visión del Producto	Daniel Parra Julián Gamba Santiago Rubio Alejandro Noy

Visión

1. Introducción

El propósito de este documento es recopilar, analizar y definir las necesidades de alto nivel de Escuela de micro fútbol club leones. Se centra en las capacidades que necesitan las partes interesadas y los usuarios objetivo, y por qué existen estas necesidades. Los detalles de cómo se satisfarán estas necesidades se detallan en especificaciones complementarias.

2. Posicionamiento

Declaración del Problema

El problema de <i>Demora y más esfuerzo del necesario a la hora de hacer trámites y procesos</i>	
<i>está afectando a</i>	<i>El desempeño y la productividad del entrenador</i>
<i>cuyo impacto es</i>	<i>Malestar por la poca claridad en los trámites y procesos</i>
<i>y para su solución se busca</i>	<i>Disponer de un sistema que permita registrar automáticamente los procesos que se hacen, así como presentar de forma sencilla información a los jugadores</i>

Declaración de Posicionamiento

Para <i>El entrenador</i>	
<i>Quien</i>	<i>Requiere de una forma de automatizar procesos</i>
<i>el sistema Escuela de micro fútbol club leones es</i>	<i>Un sistema basado en web</i>
<i>que proveerá</i>	<i>Una forma de automatizar procesos, en la que</i>
<i>A diferencia de</i>	<i>Programas como Excel o el uso de cuadernos</i>
<i>nuestro sistema permitirá</i>	<i>Acceder desde una página web para realizar los diferentes trámites</i>

3. Objetivo general del proyecto

Facilitar los procesos del entrenador, así como también visibilizar la escuela de microfútbol a través de las redes más fácilmente.

4. Objetivos Específicos

- a) Facilitar la creación y ejecución de los campeonatos a través de la página web.
- b) Establecer fácilmente los tipos de entrenamientos, así como dar a conocer de manera sencilla la información respecto a entrenamientos.
- c) Manejar de una manera rápida y sencilla los pagos de inscripciones, mensualidades de la escuela de micro fútbol, así como el dinero de los campeonatos.
- d) Permitir a los jugadores reconocer fácilmente el nivel en que están y las indicaciones a partir de ahí.

5. Descripciones de interesados y usuarios

Resumen de interesados

Tipo	Descripción y Responsabilidades
Entrenador	Persona que se - asegura que el sistema será mantenible - monitorea el progreso y buen funcionamiento del proyecto - aprueba la financiación

Resumen de usuarios

Tipo	Descripción y Responsabilidades	Interesado que lo representa
Usuario administrador	Persona que - Registra información de jugadores - Registra información respecto a los campeonatos - produce reportes de uso	Entrenador
Usuario administrador	Persona que -Registra planes de acondicionamiento físico -Registra resultados de los test	Preparador físico
Usuario administrador	Persona que -Lleva registro de asistencias y novedades de entrenamientos -Registra resultados de partidos e información de los equipos	Auxiliar deportivo

<i>Usuario</i>	<i>Persona que</i> - <i>Revisa programación de campeonatos</i> - <i>ver información respecto a ejercicios del entrenamiento</i> - <i>Revisar información respecto al plan de acondicionamiento físico</i>	<i>Jugador</i>
----------------	--	----------------

Ambiente del usuario

Dentro de las características del ambiente en el que se encuentran los usuarios se encuentran las siguientes:

☐ ¿Cuáles actividades deben ejecutarse en el negocio?

☐

Rol	Descripción de las actividades
------------	---------------------------------------

<i>Entrenador</i>	<i>Persona que</i> - <i>Registra información de jugadores</i> - <i>Registra información respecto a los campeonatos</i> - <i>produce reportes de uso</i>
<i>Preparador físico</i>	<i>Persona que</i> - <i>Registra planes de acondicionamiento físico</i> - <i>Registra resultados de los test</i>
<i>Auxiliar deportivo</i>	<i>Persona que</i> - <i>Lleva registro de asistencias y novedades de entrenamientos</i> - <i>Registra resultados de partidos e información de los equipos</i>
<i>Jugador</i>	<i>Persona que</i> - <i>Revisa programación de campeonatos</i> - <i>ver información respecto a ejercicios del entrenamiento</i> - <i>Revisar información respecto al plan de acondicionamiento físico</i>

Necesidades clave de interesados y usuarios

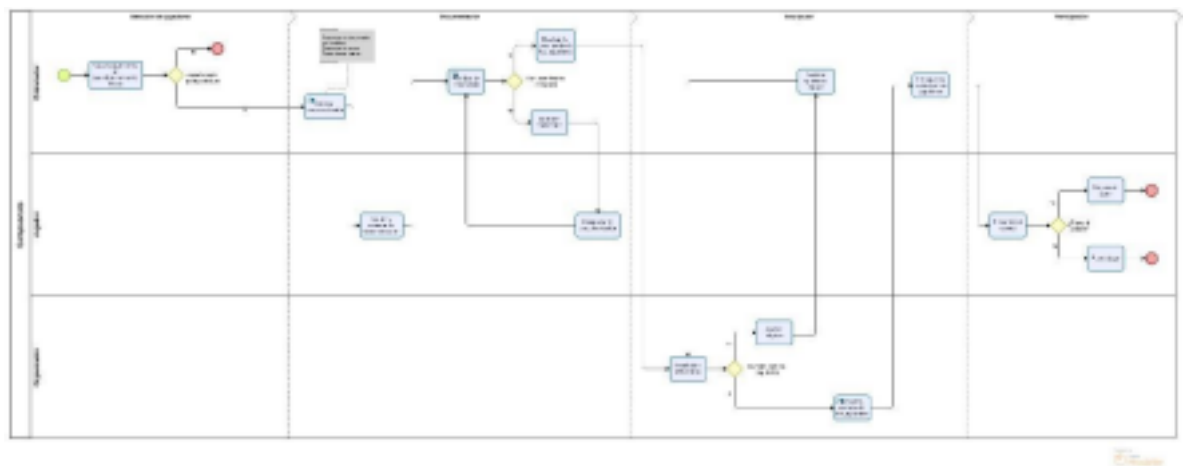
- ¿Cuáles son las razones de estos problemas? La empresa lleva a cabo todos sus procesos de manera manual y en persona
- ¿Cómo se resuelven ahora? Por el momento se manejan todos los procesos guardando la información manualmente en un cuaderno.
- ¿Qué soluciones quiere la parte interesada o el usuario? La parte interesada desea que los procesos que lleva a cabo se realicen a través de una página web, de modo que se agilicen los trámites y disminuya el esfuerzo

Alternativas y/o competencia

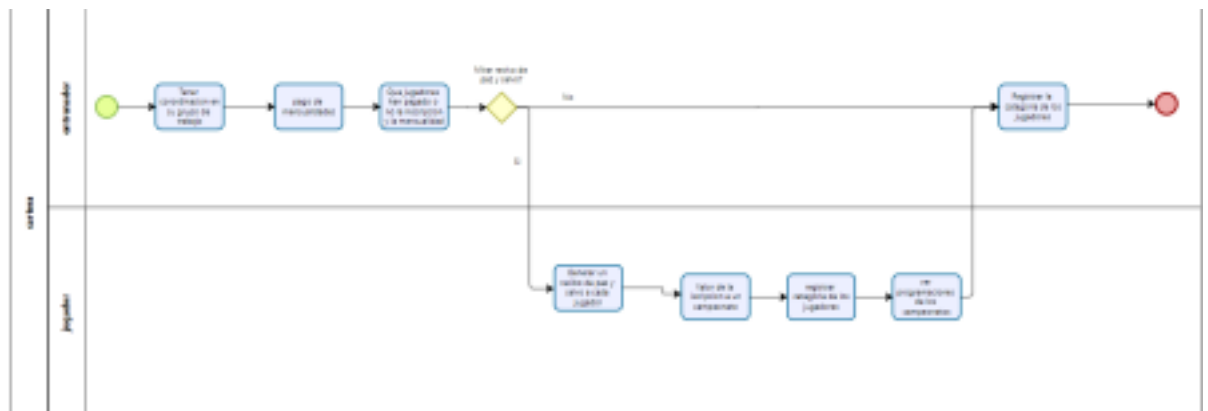
Entre las alternativas está la que ya usa la empresa, llevar a cabo todos los procesos de manera manual, pero esto gasta mucho tiempo y requiere mayor esfuerzo, por ende, no es una alternativa muy viable para las necesidades del cliente.

6. Diagramas de proceso

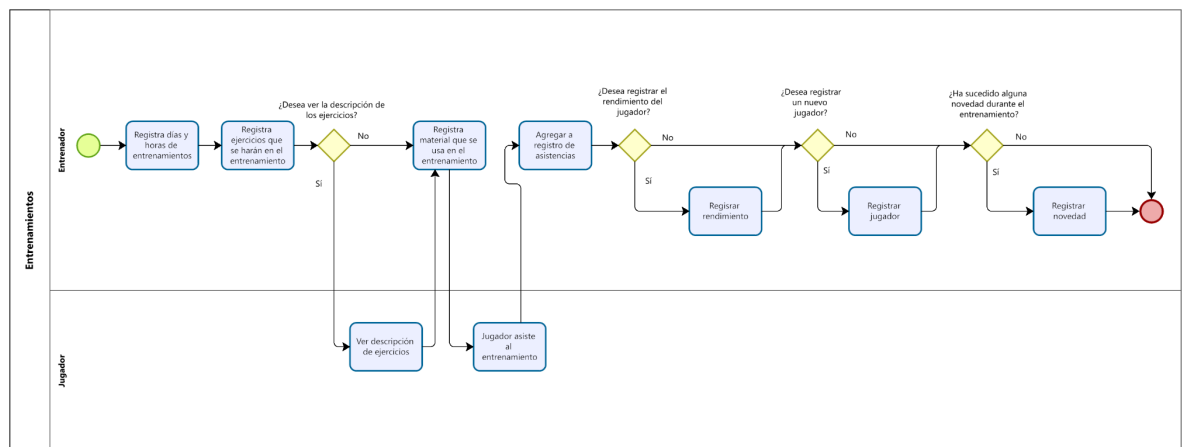
Módulo de Campeonatos



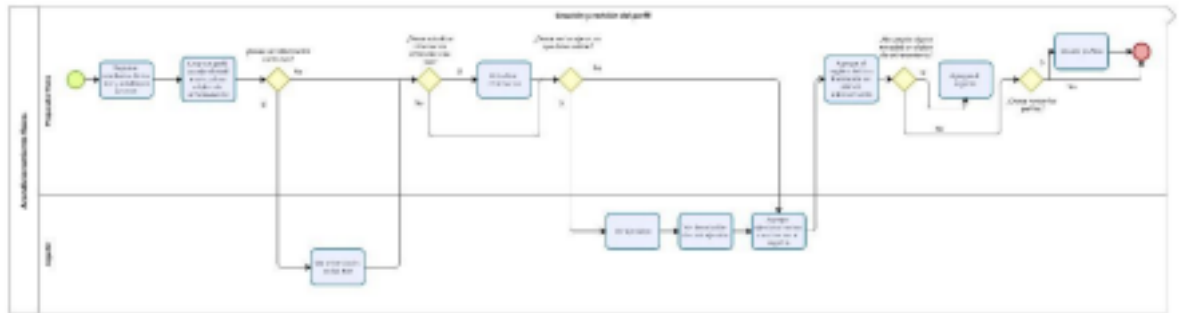
Módulo de Cartera



Módulo de Entrenamientos

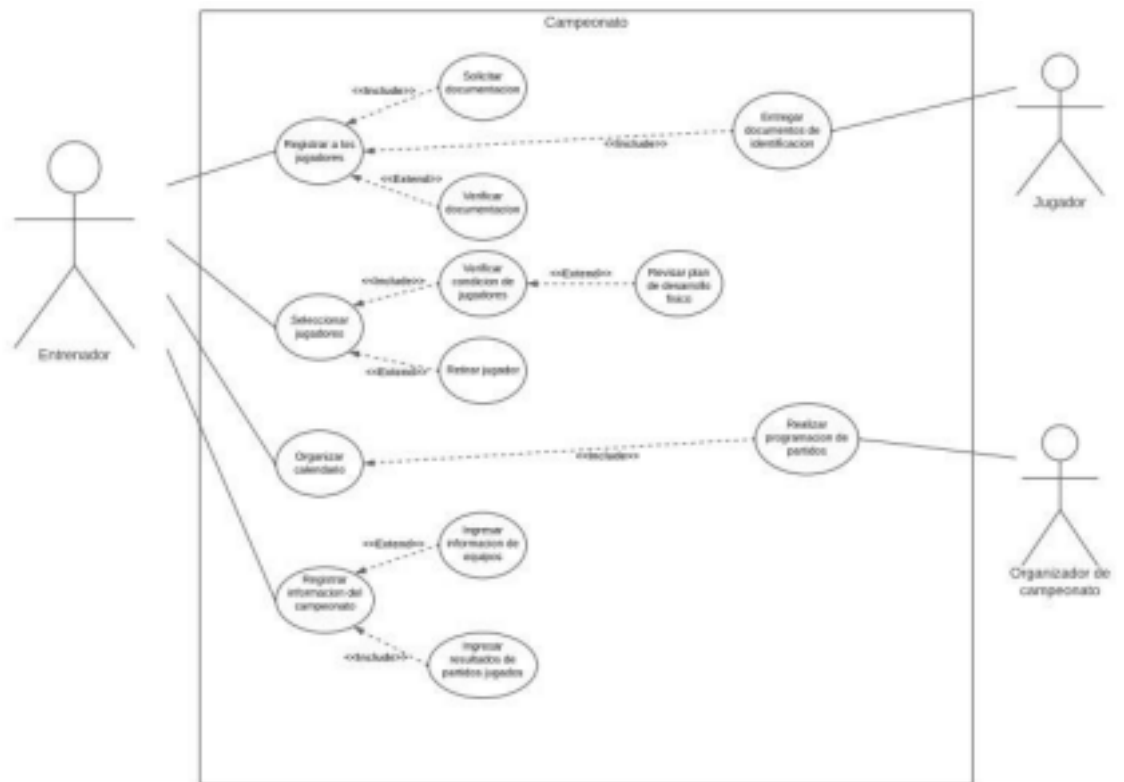


Módulo de Acondicionamiento físico

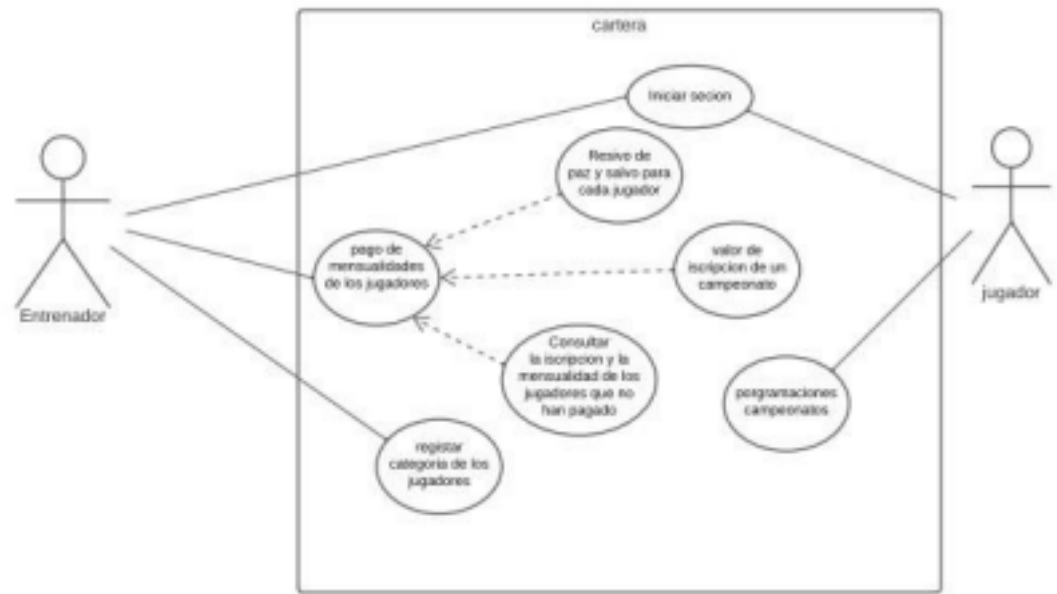


7. Diagramas de caso de uso

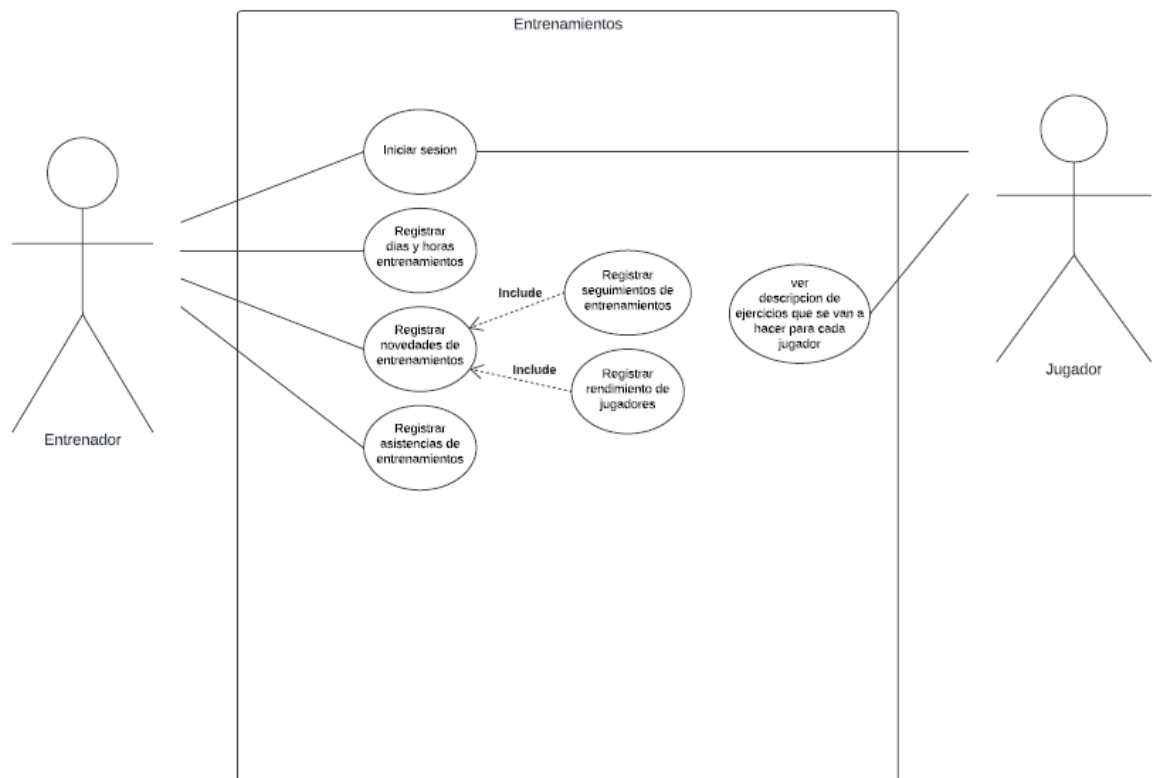
Módulo de campeonatos



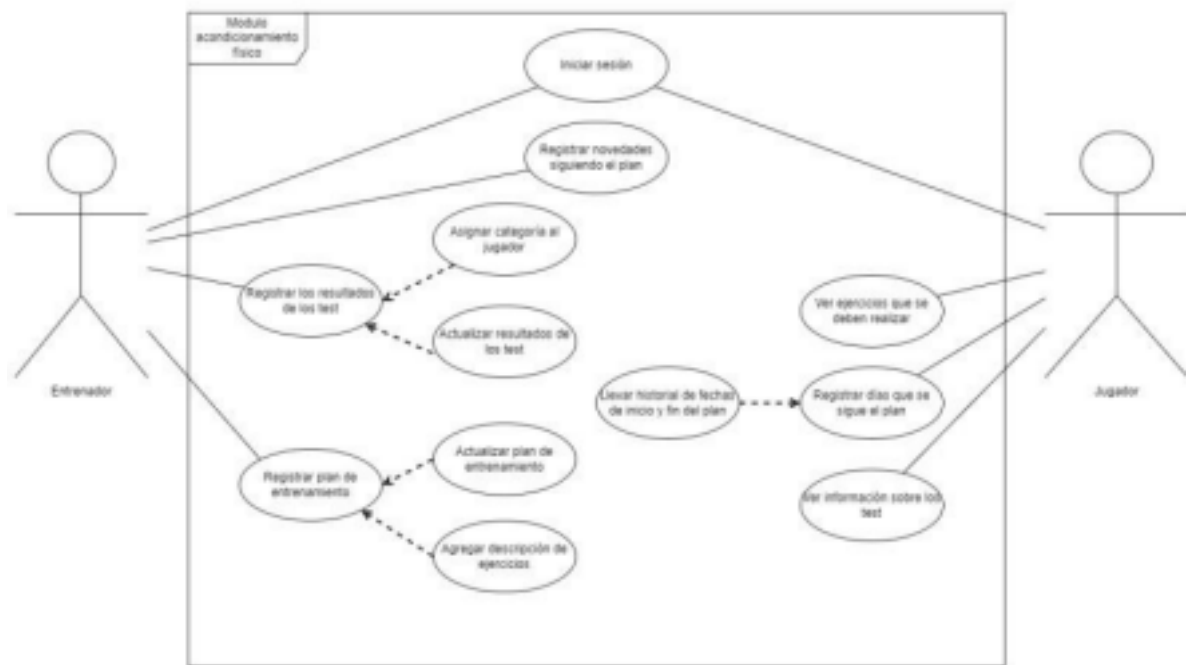
Módulo de Cartera



Módulo de Entrenamientos



Módulo de Acondicionamiento físico



8. Resumen del producto

El producto final logrará optimizar procesos que se hacen de forma manual, de modo que se ahorre tiempo y esfuerzo. A demás brindará una mejor accesibilidad a los procesos que ya se llevan a cabo dentro de la empresa con una fácil relación entre los usuarios y el sistema

Perspectiva del Producto

En perspectiva general, se requiere que la aplicación sea web, por lo que requiere tener conexión con otros productos relacionados como un servicio web y un servicio de base de datos, inicialmente interconectados directamente en un computador en red, y luego desplegado a un servicio externo en la nube. Se plantea este sistema inicialmente:

Suposiciones y Dependencias

Se determina Java como lenguaje de programación para los miembros del equipo, dado que se asume que se desplegará una aplicación web en un servidor Apache Tomcat

Se asume como gestor de base de datos el motor MySQL para establecer compatibilidad con el servidor de despliegue.

Se asume que la aplicación podrá ser accedida a través de un navegador web, por lo que se requerirá un servidor web. Se requerirá también de un servidor de base de datos para gestionar los datos de la aplicación.

Se supone que luego de estar en el computador se podrá desplegar a un servidor en la nube para tener acceso mediante web.

9. Requisitos funcionales

Requerimientos funcionales Módulo: Campeonato

RF001 El sistema permite registrar los datos de los jugadores

RF002 El sistema permite registrar la programación de los partidos

RF003 El sistema permite registrar a los jugadores que participaran en los campeonatos RF004 El sistema registra información de los campeonatos que el equipo participa Entrenador Alta RF005 El sistema registra la categoría de los jugadores

RF006 El sistema registra el dorsal de cada jugador

RF007 El sistema registra la posición de juego de cada jugador

RF008 El sistema registra los resultados de los partidos jugados

RF009 El sistema permite asignar una identificación a cada equipo

RF010 El sistema asigna los equipos que harán parte en un campeonato

RF011 El sistema permite al jugador ver las programaciones de los partidos

RF012 El sistema permite registrar la organización del campeonato y sus distintas fases

RF013 El sistema permite retirar a jugadores de los campeonatos

RF014 El sistema registra la vitrina de trofeos obtenidos

Requerimientos funcionales Módulo: Cartera

RF001 El sistema permite registrar el valor de la inscripción a un campeonato

RF002 El sistema registra la categoría de los jugadores

RF003 El sistema permite consultar qué jugadores han pagado o no la inscripción y la mensualidad

RF004 El sistema permite hacer el pago de mensualidades de los jugadores

RF005 El sistema se encarga de hacer un recordatorio para el siguiente pago de mensualidad

RF006 El sistema se encarga de generar un recibo de paz y salvo para cada jugador RF007 El sistema se encarga de tener coordinación en su grupo de trabajo

RF008 El sistema se encarga de registrar los formatos establecidos o herramientas asignadas

RF009 El sistema debe permitirle al jugador ver las programaciones de los campeonatos

RF010 El sistema se encarga de hacer el seguimiento a la zona establecida y de acuerdo con el cronograma realizado

Requerimientos funcionales módulo: Entrenamiento

RF001 El sistema permite registrar los días y las horas a las cuales se realizan los entrenamientos

RF002 El sistema permite registrar los ejercicios de los entrenamientos que se van a realizar

RF003 El sistema permite registrar el material que se utiliza para los entrenamientos RF004 El

sistema permite llevar un registro de los jugadores que asisten al entrenamiento RF005 El sistema

permite hacer seguimiento de los entrenamientos que se hacen

RF006 El sistema permite registrar rendimiento individual de cada jugador en cada entrenamiento

RF007 El sistema permite registrar a nuevos jugadores

RF008 El sistema permite cambiar de categoría a los jugadores

RF009 El sistema permite registrar novedades que se dan durante los entrenamientos RF010 El sistema permite ver una descripción sobre los ejercicios que se van a hacer para cada jugador

Requerimientos funcionales módulo: Acondicionamiento físico

RF001 El sistema permite ver los ejercicios que debe realizar el jugador según el nivel asignado

RF002 El sistema permite hacer seguimiento y registrar los días en que el jugador sigue el plan de entrenamiento

RF003 El sistema permite asignar una categoría para el jugador

RF004 El sistema permite registrar los resultados de los test estableciendo un nivel a un jugador

RF005 El sistema permite actualizar los resultados de los test del jugador para actualizar el perfil

RF006 El sistema permite ver información referente a los test Jugador Media

RF007 El sistema permite registrar novedades que sucedan siguiendo el plan ya establecido

RF008 El sistema permite actualizar los planes de entrenamiento de los jugadores

RF009 El sistema permite agregar una descripción de cada ejercicio

RF010 El sistema permite llevar un historial de fechas de inicio o final del plan de desarrollo físico Jugador Baja

RF011 El sistema permite registrar el plan de entrenamiento por categoría que los jugadores deben seguir

10. Otros Requisitos del Producto Requisitos

NO funcionales

RNF001 El sistema permite asignar perfiles según la persona que vaya a acceder RNF002

El sistema mantendrá seguros los datos y solo los usará con fines para la escuela.

RNF003 Las contraseñas para acceder al sistema deben tener un mínimo de 8 caracteres y hacer uso de mayúsculas, minúsculas y números.

RNF004 El sistema realiza copias de seguridad cada dos semanas de la información registrada.

RNF005 Los permisos de acceso al sistema podrán ser cambiados solamente por el administrador

RNF006 El sistema será funcional en cualquier equipo o dispositivo

RNF007 El sistema permite un rápido aprendizaje de su funcionamiento (NO mayor a 1 hora)

RNF008 El sistema debe tener interfaz gráfica amigable, sencilla y bien formada. Usabilidad Media

RNF009 El sistema será funcional en equipos con sistema operativo windows 7 en adelante RNF010

El sistema realiza los distintos procesos en un tiempo NO mayor 1 minuto Eficiencia Media RNF011

El sistema puede ser actualizado cada semana Mantenimiento Media

RNF012 El tiempo de inicio del sistema de información no puede ser mayor de 1 minuto Eficiencia Media

RNF013 El sistema debe ser capaz de soportar hasta 100 usuarios con sesiones