

Presentacion de propuesta

Fecha de presentación: 02/07/2015

Destinatario: Comisión de trabajos finales

Presentacion para: Analista en computación

Introducción:

Los complejos deportivos en la ciudad de Río Cuarto (en especial aquellos destinados a la práctica de fútbol) son sitios muy concurridos y solicitados, donde en cada uno de ellos suele suceder que se realizan reservas de canchas a clientes particulares, para lo cual es necesario realizar la misma a través de un llamado telefónico, o bien, dirigirse personalmente al complejo deportivo.

Otra de las actividades que suelen producirse en algunos de estos complejos deportivos es que los propietarios gestionen torneos, lo cual implica llevar el control del mismo de forma manual sobre el transcurso del torneo, y las invitaciones a los torneos se realizan telefónicamente o vía e-mail.

El proceso de reserva de turnos se torna tedioso debido a que la comunicación en la mayoría de los complejos se realiza vía telefónica o personalmente en el horario establecido por cada complejo en particular. Proponemos una solución a esta problemática brindando una vía de comunicación web al alcance de todas las personas, permitiendo reducir los costos telefónicos y descartando la necesidad de trasladarse hasta el complejo deportivo concurrido.

Con respecto a la problemática de los torneos, observamos que resulta tedioso el hecho de tener que realizar una llamada o enviar un e-mail a cada representante de cada equipo para poder informar sobre los torneos creados, como así también se dificulta llevar un seguimiento de las estadísticas de cada torneo (posiciones, goleadores, tarjetas, etc.).

En base a éstas dos grandes problemáticas que muchos complejos deportivos tienen, hemos considerado que resulta necesario poder digitalizar los procesos de reservas de turnos a canchas y la gestión de distintos torneos por parte de cada complejo deportivo.

Objetivos del trabajo: Digitalizar el proceso de administración de complejos deportivos y solicitud de turnos de canchas a complejos deportivos.

Dicho proceso será digitalizado utilizando el framework Django, el mismo es un framework de desarrollo web que ahorra tiempo y hace que el desarrollo web no resulte tedioso. Utilizando Django se puede crear y mantener aplicaciones Web de alta calidad con un mínimo esfuerzo.

En el mejor de los casos, el desarrollo web es un acto ágil y creativo; en el peor, puede ser una molestia repetitiva y frustrante. Django permite enfocarse en la parte ágil al mismo tiempo que mitiga el esfuerzo de las partes repetitivas.

Utilizando Django, se aprende las habilidades necesarias para desarrollar sitios Web poderosos de forma rápida, con código limpio y de fácil mantenimiento.

Título: Minuto Gol

Director: Marcela Daniele

Co-director: Marcelo Uva

Integrantes: Gustavo Martínez

Sistema a desarrollar: El sistema a desarrollar contará con las siguientes

Funcionalidades:

- Alta de usuario (usuario-propietario o usuario-común).
- Solicitud de un turno a una cancha en un complejo determinado
- Creación de un complejo deportivo(en el caso en que el usuario es un usuario-propietario)
- Suspender a un usuario-común por un determinado tiempo(por no respetar las políticas de uso)
- Cancelar un turno a una cancha en un complejo determinado
- Un usuario puede darse de baja

- Gestionar un torneo (estadísticas) siendo un usuario-propietario.

Metodología: La metodología que se empleara será scrum. La metodología de desarrollo ha sido seleccionada por varios motivos, entre ellos:

- Resultados anticipados
- Flexibilidad y adaptación
- Mitigación de riesgos
- Productividad y calidad
- Motivación del equipo de desarrollo

Herramientas:

Las herramientas a utilizar son:

- MySQL: Es un motor de bases de datos.
- Django: Es un framework basado en el lenguaje de programación Python.
- GitHub: Es un sistema web para el control colaborativo de revisión y desarrollo de software.
- Sublime-Text: Es un editor de texto con soporte a Django.

Cronograma:

N° etapa	Descripción	Fecha Inicio	Fecha Fin
1	Preparar entorno de desarrollo	11/03/2015	18/03/2015
2	Implementación y documentación de los modelos.	19/03/2015	15/04/2015
3	Implementación y documentación de las plantillas.	16/04/2015	10/09/2015
4	Documentación y definición de casos de prueba .	11/09/2015	21/07/2015
5	Realizar Test .	22/09/2015	30/09/2015
6	Documentación de los resultados del Test	01/10/2015	01/10/2015
7	Preparar presentación	2/10/2015	6/10/2015

Referencias:

- Python para todos por Raúl González Duque
- El libro de Django por Adrian Holovaty y Jacob Kaplan-Moss