

Diseño de aplicación de Plataforma de entrenamiento

Francisco Bastida Hernández

Grado de Ingeniería Informática
Gestión de Proyectos

Nombre Tutor/a de TF

Mpallaress Pallares Serra

Profesor/a responsable de la asignatura

Atanasi Daradoumis Haralabus

06/2024

Índice

1. Introducción
 2. Pasos previos
 3. Planificación
 4. Iteraciones
 5. Implantación
 6. Conclusiones
-

1. Introducció

Contexto y justificación

- Tendencia cada vez mayor a la práctica deportiva
 - Falta de conocimientos en la práctica deportiva
 - Lesiones evitables

 - Acercamiento entre deportistas a todos los niveles y entrenadores
 - Disponibilidad y transparencia
 - Video en tiempo real
-

1. Introducció

Objetivo

- Trazar ciclo de vida del software
- Metodología SMART como métrica para evaluar los objetivos



1. Introducció

Objetivos

- Trabajo Fin de Grado



- Plataforma
 - Favorecer la pr3ctica deportiva
 - Fomento del deporte en lugares con menor h3bito
 - Medici3n para una mejora continua



1. Introducció

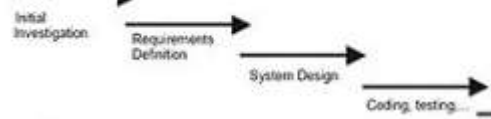
Objetivos Desarrollo Sostenible



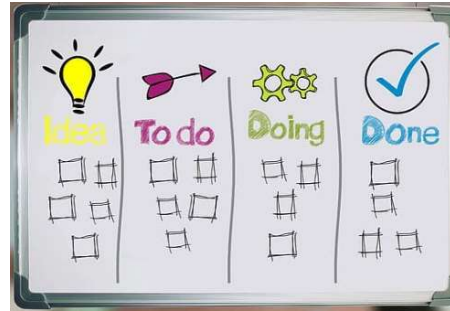
1. Introducció

Método

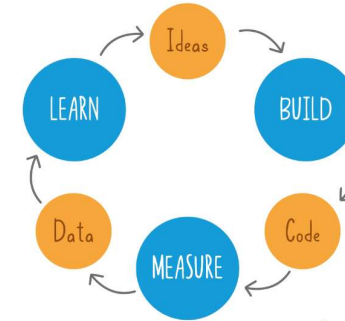
Waterfall



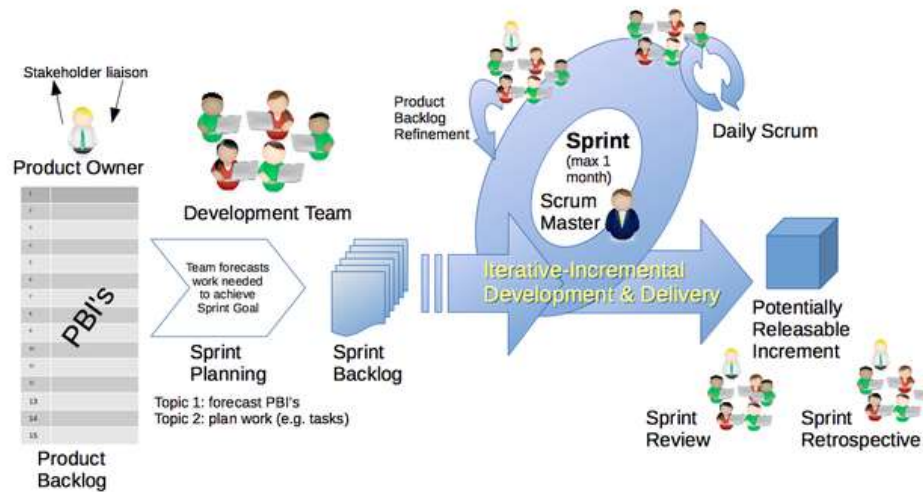
KANBAN



LEAN



SCRUM



2. Pasos previos

Competidores

superprof



entrenair



ENTRENA | Y | MAS



2. Pasos previos

DAFO

	Útil	Dañino
Interno	F Altas expectativas de equipo Equipo altamente capacitado Flexibilidad	D Hándicap por la novedad Equipo insuficiente Mala comercialización
Externo	O Mercado objetivo abierto a variaciones Posibilidades de crecimiento Público con necesidades de entrenador personal	A Rotación empleados Exigencias regulatorias Competencia directa Competencia indirecta

2. Pasos previos

Riesgos/mitigación

			PROBABILIDAD				
			1	2	3	4	5
			MUY BAJO	BAJO	MEDIO	ALTO	MUY ALTO
IMPACTO	MUY ALTO	5	MEDIO	4 6 9 ALTO	ALTO	MUY ALTO	NO ADMISIBLE
	ALTO	4	BAJO	8 MEDIO	2 5 ALTO	ALTO	MUY ALTO
	MEDIO	3	BAJO	BAJO	1 MEDIO	ALTO	ALTO
	BAJO	2	MUY BAJO	3 10 BAJO	BAJO	7 MEDIO	ALTO
	MUY BAJO	1	ADMISIBLE	MUY BAJO	BAJO	BAJO	MEDIO

2. Herramienta video

Whereby

Agora

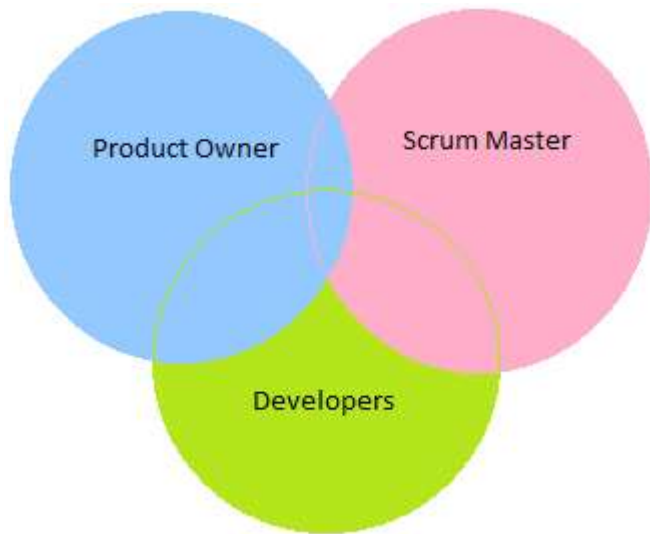
EnableX

Web  RTC

3. Planificación

Equipo

Scrum



Equipo desarrollo



3. Planificaci3n

3.1. 3picas

- Registro
- Perfiles de usuario
- B3squeda
- Chat

- Herramienta V3deo
- Pasarela de pagos
- Cuadro de mando para el 'entrenado'
- Zona admin

3. Planificació

Historias de Usuario

I	independiente
N	negociable
V	valiosa
E	estimable
S	pequeña
T	comprobable

3. Planificaci3n

Historias de Usuario

[E1HU1] Registro - Registro como
entrenado/entrenador

[E1HU2] Registro - Login

[E2HU1] Perfil entrenador – Edici3n
perfil

[E2HU2] Perfil entrenador – Gestici3n
entrenados

[E3HU1] Perfil entrenado – Perfil

[E3HU2] Perfil entrenado –
Mediciones personales

[E4HU1] Búsqueda entrenador –
Búsqueda b3sica

[E4HU2] Búsqueda entrenador –
Búsqueda avanzada

[E4HU3] Búsqueda entrenador –
Selecci3n

3. Planificació

Historias de Usuario

[E5HU1] Chat integrado – Inicio chat

[E5HU2] Chat integrado – Histórico

[E6HU1] Herramienta de vídeo – Planificació vídeo

[E6HU2] Herramienta de vídeo – Videoconferencia

[E6HU3] Herramienta de vídeo – Videoconferencia conjunta

[E9HU1] Zona admin – Informes

[E9HU2] Zona admin – Informe diario

[E7HU1] Integración pasarela de pagos - Pagos

[E8HU1] Cuadro de mando para el entrenado - Acceso

[E8HU2] Cuadro de mando para el entrenado – Visualizador datos

3. Planificaci3n

Product Backlog

Historias de usuario
[E1HU1] Registro - Registro como entrenado/entrenador.
[E1HU2] Registro - Login.
[E7HU1] Integraci3n pasarela de pagos - Pagos.
[E2HU1] Perfil entrenador – Edici3n perfil.
[E2HU2] Perfil entrenador – gesti3n entrenados.
[E3HU1] Perfil entrenado – Perfil.
[E4HU1] Búsqueda entrenador – Búsqueda b3sica.
[E4HU3] Búsqueda entrenador – Selecci3n.
[E5HU1] Chat integrado – Inicio chat.
[E6HU1] Herramienta de v3deo – Planificaci3n v3deo.
[E6HU2] Herramienta de v3deo – Videoconferencia.
[E3HU2] Perfil entrenado – Mediciones personales.
[E4HU2] Búsqueda entrenador – Búsqueda avanzada.
[E5HU2] Chat integrado – Hist3rico.
[E6HU3] Herramienta de v3deo – Videoconferencia conjunta.
[E8HU1] Cuadro de mando para el entrenamiento - Acceso.
[E8HU2] Cuadro de mando para el entrenamiento – Visualizador datos.
[E9HU1] Zona admin – Informes.
[E9HU2] Zona admin – Informe diario.

3. Planificación

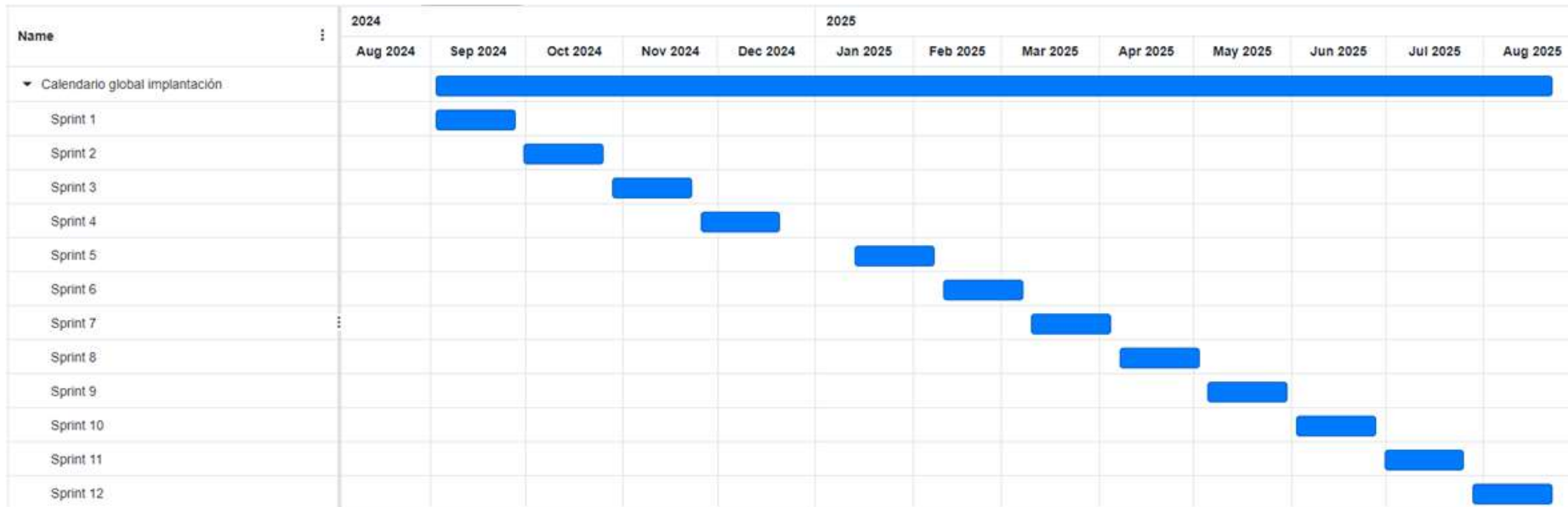
Product Backlog estimado utilizando Scrum Poker

Historias de usuario	Estimación
[E1HU1] Registro - Registro como entrenado/entrenador.	2
[E1HU2] Registro - Login.	1
[E7HU1] Integración pasarela de pagos - Pagos.	5
[E2HU1] Perfil entrenador – Edición perfil.	5
[E2HU2] Perfil entrenador – Gestión entrenados.	5
[E3HU1] Perfil entrenado – Perfil.	3
[E4HU1] Búsqueda entrenador – Búsqueda básica.	1
[E4HU3] Búsqueda entrenador – Selección.	3
[E5HU1] Chat integrado – Inicio chat.	5
[E6HU1] Herramienta de vídeo – Planificación video.	5
[E6HU2] Herramienta de vídeo – Videoconferencia.	21
[E3HU2] Perfil entrenado – Mediciones personales.	13
[E4HU2] Búsqueda entrenador – Búsqueda avanzada.	3
[E5HU2] Chat integrado – Histórico.	2
[E6HU3] Herramienta de vídeo – Videoconferencia conjunta.	21
[E8HU1] Cuadro de mando para el entrenado - Acceso.	1
[E8HU2] Cuadro de mando para el entrenado – Visualizador datos.	3
[E9HU1] Zona admin – Informes.	8
[E9HU2] Zona admin – Informe diario.	5

4. Iteraciones

Iteración	HUs
Sprint 1	[E1HU1] Registro - Registro como entrenado/entrenador.
	[E1HU2] Registro - Login.
Sprint 2	[E7HU1] Integración pasarela de pagos - Pagos.
	[E2HU1] Perfil entrenador – Edición perfil.
Sprint 3	[E2HU2] Perfil entrenador – Gestión entrenados.
	[E3HU1] Perfil entrenado – Perfil.
Sprint 4	[E4HU1] Búsqueda entrenador – Búsqueda básica.
	[E4HU3] Búsqueda entrenador – Selección.
Sprint 5	[E5HU1] Chat integrado – Inicio chat.
Sprint 6	[E6HU1] Herramienta de vídeo – Planificación video.
Sprint 7	[E6HU2] Herramienta de vídeo – Videoconferencia.
Sprint 8	[E3HU2] Perfil entrenado – Mediciones personales.
Sprint 9	[E4HU2] Búsqueda entrenador – Búsqueda avanzada.
	[E5HU2] Chat integrado – Histórico.
Sprint 10	[E6HU3] Herramienta de vídeo – Videoconferencia conjunta.
Sprint 11	[E8HU1] Cuadro de mando para el entrenado - Acceso.
	[E8HU2] Cuadro de mando para el entrenado – Visualizador datos.
Sprint 12	[E9HU1] Zona admin – Informes.
	[E9HU2] Zona admin – Informe diario.

4. Iteraciones

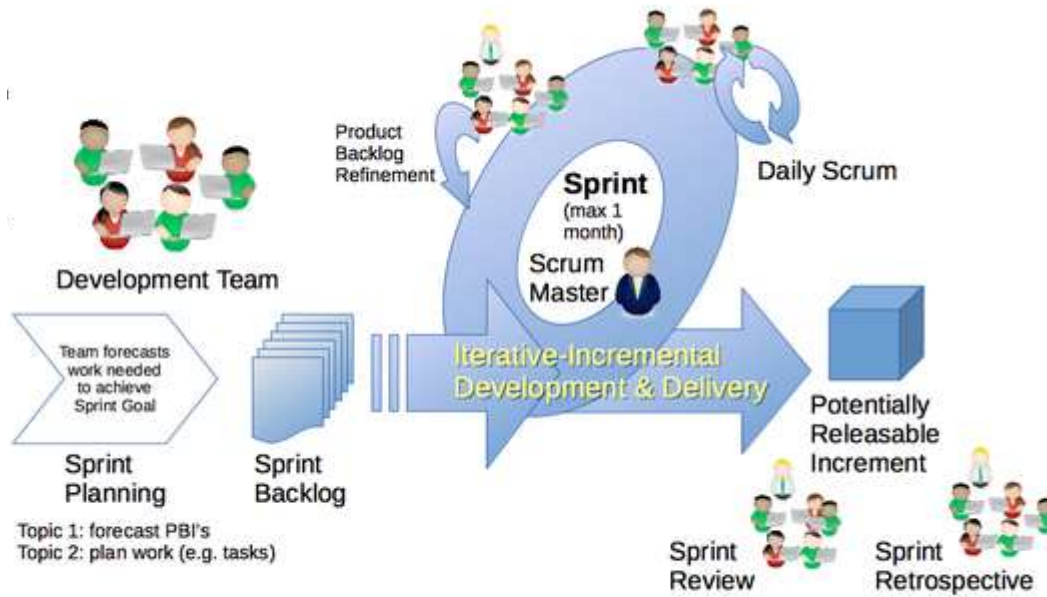


5. Implantaciones

Integración continua



5. Ceremonias



5. Conclusiones y trabajos futuros

- Trabajo constante y satisfactorio
 - Planificación inicial acertada
 - Feedback satisfactorio y asumido
 - Entregas bien estructuradas
 - Prototipado y desarrollo fuera del alcance previsto
 - Posible idea de negocio
-