

INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

NOMBRE DE LA ASIGNATURA:

PROGRAMACION WEB

NOMBRE DEL FACILITADOR:

M. C.Y.T. E MARIA DE LOS ANGELES MARTINEZ MORALES

NOMBRE DEL TRABAJO:

UNIDAD I: DESARROLLO SITIO WEB PEQUEÑOS GIGANTES

PRESENTA (N):

**AGUIRRE CASTRO ALEXIS
MARTINEZ HERNANDEZ ANA MELECIA
PEREZ ÑECO LUIS MANUEL
SAYNES RAYON WILLIAM
SERNA TEMIX CARLOS ALBERTO**

FECHA DE ENTREGA:

18 DE FEBRERO DE 2019



1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El entorno deportivo es una exponencial creciente de ingresos hoy día, con el creciente del desenvolvimiento en conjunto con la tecnología ha logrado aumentar el auge en el interés de la sociedad por el desarrollo de este entorno, esto genera una posibilidad creciente de cambio de vida y de costumbres, ahora bien la constante incertidumbre de no saber cómo se encuentra un entorno específico dentro del ámbito deportivo es de preocupación general en la zona del Papaloapan, la publicitación de este medio será atendida con la puesta a disposición de una página que cubra precisamente ese auge de conocimiento del deporte en la zona, siendo prioridad el beisbol, esto por el hecho de que el público no es consiente del crecimiento y disposición del deporte mismo, siendo la problemática de interés, como se menciona, por parte de la generación actual, y sabiendo que existe un porcentaje que busca el desarrollo en este deporte y busca su crecimiento se pretende satisfacer la falta de atención al medio en cuestión y de atracción de recursos para este enfoque específico de la zona.

2. OBJETIVO GENERAL

Publicitación del deporte en la zona de la región del Papaloapan, de manera más integra del beisbol, mediante la puesta a disposición de un sitio web para facilitar el saber del público en general sobre las opciones que ofrece el club deportivo y de los alcances con los que representa a la misma región en el ámbito deportivo mismo.

3. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Publicitación del club deportivo en el medio.
- Culturización de las estrategias que alberga el entorno de confort manejado dentro del club
- Impartición de la disponibilidad que ofrece el deporte de manera íntegra en la región del Papaloapan en el ámbito del béisbol.

4. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

Las capacidades del desarrollo por parte de los participantes del proyecto, serán centradas en la creación de un sitio web de consulta general para el club deportivo pequeños gigantes de Tuxtepec, de esta manera y siendo determinado el producto final, se procederá a especificar las funciones que deberá de cumplir y para se determina la página, que como ya se menciona tiene un fin de comunicación sobre el entorno del deporte en la cuenca del Papaloapan.

El sitio web contara con apartados como: **Descripción, Informes de productividad, Calendarización y tiempos de torneos, Horarios de entrenamiento, Colección del club (imágenes y contenido de los participantes dentro del club), Patrocinadores de zona, Información cultural, Contacto, Entrenadores.** Todos y cada una de las funciones pertinentes dentro del producto final cumplirán los objetivos y la resolución de la problemática por la cuál se creo el sitio web.

El publico que aceptara este proyecto no se encuentra definido como tal, esto por el hecho de que al ser una opción de retrospectiva, conocimiento e información tendrá un interés diferente en cada usuario que use este sitio, habiendo entendido esto la estructura de trabajo aclarara el porque de las funcionalidades y demás temas que engloba la metodología con la cual se desarrolla el sitio web, pero ya determinados los puntos arcaremos las opciones que cumplen los requisitos para satisfacer a los usuarios.

Descripción o Conócenos.

El usuario podrá conocer acerca del club deportivo en general, desde historia y comienzos, hasta consultas de la historia deportiva del mismo.

Informes de Productividad

Cuenta con las visualizaciones de la historia del deporte de la cuenca del Papaloapan y la evolución del club en el entorno nacional y del deporte.

Calendarización y tiempos.

El apartado de consulta general (puede ser modificado para mejorar el servicio) contara con los tiempos de practicas, horarios de los entrenadores y de los torneos que se aproximan.

Colección del Club

Apartado de conocimiento visual de los entrenadores y participes dentro del club deportivo, así como videos y roles en los que se desempeña el personal, así como el ocio del equipo.

Entrenadores.

Conoce al personal del club y de la función y tiempo que desempeña.

Patrocinadores de la zona.

Conoce quienes apoyan el desarrollo cultural del deporte en la cuenca del Papaloapan y no solo en el ámbito del béisbol, sino que también en cultura general de este índole de la zona.

Contáctanos.

Apartado clásico de opciones para estar en comunicación con los encargados del club y pedir informes sobre el mismo.

5. EQUIPO DE DESARROLLO

Participantes en el proyecto

- Carlos Alberto Serna Temix
- Alexis Aguirre Castro
- Luis Manuel Pérez Ñeco
- Ana Melecia Martínez Hernandez
- Saynes Rayon William

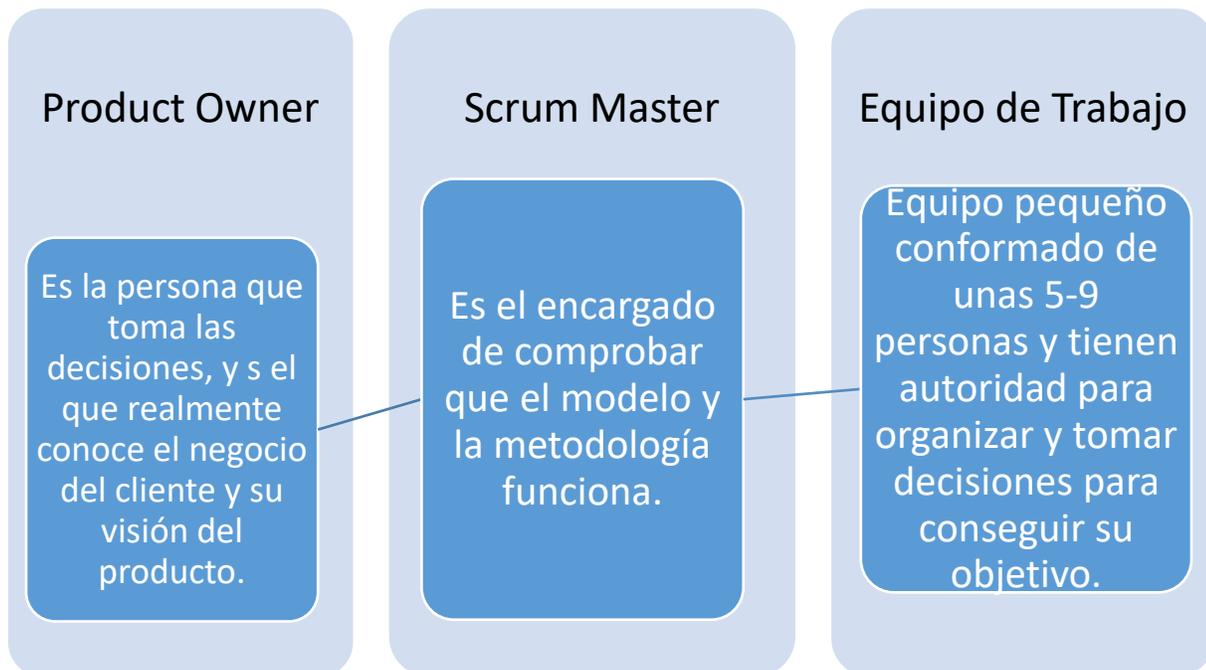
Equipo del proyecto

Scrum Master: Luis Manuel Pérez Ñeco

Equipo de Trabajo: Luis Manuel Pérez Ñeco, José De Jesús Hernández Arce, Carlos Alberto Serna Temix, Alexis Aguirre Castro, Ana Melecia Martínez Hernandez

Product Owner: Serna Temix Carlos Alberto

Roles y responsabilidades



Product Owner

- **Conocer el mercado y los comportamientos de los clientes / usuarios finales**, con muy buena **visión de Negocio**.
- Ser el **representante de todas las personas interesadas (stakeholders)** para conseguir una buena definición de los **objetivos del producto o proyecto y de los resultados esperados**.
- Encargarse de que exista una **priorización** clara de los objetivos a conseguir.
- Actuar como interlocutor único ante el equipo, con **autoridad para tomar decisiones**.
- Colaborar con el equipo para planificar, revisar y dar detalle a los objetivos de cada iteración

Scrum Master

- Conseguir un **equipo de alto rendimiento**.
- Conseguir el equipo que conozca y sienta los **principios y valores de Agiles**.
- Ayudar a **crear productos de alto valor**.
- Actuar como **facilitador** de reuniones donde piensa de manera conjunta y quita los obstáculos más allá del equipo que le impiden ser ágiles.
- Enseñar al equipo a **autogestionarse**. No da respuestas, si no que **guía al equipo con preguntas** para que descubra por sí mismo una solución.
- **Proteger y aislar al equipo de interrupciones** externas durante la ejecución de la iteración
- Trabajar con otros Scrum Masters y el equipo de transformación / mejora continua con el objetivo de que la organización sea cada vez más ágil.

Equipo de Desarrollo

- Guiados por el mismo propósito, **conocen al cliente, el dominio y definen conjuntamente problema a solucionar**.
- Autónomo y multidisciplinar.
- **Desarrollar un producto "tangible"** de forma iterativa para obtener feedback en intervalos cortos de tiempo.
- Tienen que depender lo mínimo de personas externas al equipo, de manera que no se ponga en peligro la previsión del trabajo a revisar al final de cada iteración.
- Disponer de las habilidades necesarias para poder identificar y ejecutar todas las tareas que permiten proporcionar al cliente los requisitos previstos en la iteración.
- Auto-organizados, tienen responsabilidad compartida y piensan juntos.
- **Interaccionan con Stakeholders**.

6. DESCRIPCION DE LA METODOLOGIA

Metodología Ágil - Scrum

Scrum aparece como una práctica destinada a los productos tecnológicos y bajo la rigurosa tarea de adecuarse para aquellas empresas en las que el desarrollo de los productos se realiza en entornos que requieren el cumplir con características específicas para adecuarse exitosamente al modelo, estos entornos deben tener:

1. **Incertidumbre:** Es la variable sobre la que se plantea el objetivo que se quiere alcanzar sin la necesidad de proporcionar un plan detallado del producto. Esto servirá como el factor que generará un reto y permita la autonomía para dar paso a la “tensión” de manera adecuada, permitiendo que esta sea tomada como la motivación de los equipos.
2. **Autoorganización:** Los equipos son capaces de organizarse por si solos, no necesitan roles para la gestión, pero tienen que reunir características pertinentes a la autonomía, autosuperación, auto enriquecimiento, siendo presentes estos puntos de manera fundamental para la aplicación de la metodología ágil y complacer el desarrollo prestado por scrum.
3. **Control moderado:** Estableciendo un control suficiente para evitar que las cosas se susciten erróneas, permitiendo las moderaciones por parte del equipo de desarrollo que acontece a la aplicabilidad de la metodología dentro de la empresa o proyecto en cuestión, siendo eficiente para no impedir la creatividad de los partícipes del equipo.
4. **Transmisión del conocimiento:** Basándose en entornos aceptables de comunicación y prosperidad se dice que la aplicabilidad de scrum dependerá en vitalidad del conocimiento que este desprenderá para otros y la reciprocidad que estos tendrán en transmitirla a todos los partícipes.

Englobar las características de aplicación de la metodología de scrum es necesaria para todo dependencia y conocimiento si es factible llevarla acabo o seria mejor una opción distinta que se acople al mismo entorno con el que ya se dispone en la empresa y en caso de proyectos que funcionalidades y régimen de alcances se espera tener con este método.

Scrum al ser una metodología de desarrollo ágil tiene como base la idea de creación de ciclos breves para el desarrollo, que comúnmente se llaman iteraciones y que en scrum se llaman “Sprints”.

Es necesario entender el ciclo de desarrollo ágil para comprender el ciclo scrum, es decir que es sustancialmente necesario tener en cuenta el siguiente ciclo de producción ágil: Concepto, especulación exploración, revisión y cierre, debido a la utilidad de comparación con otros métodos ágiles la implicación de estas bases son la esencia misma del método scrum.

Tomando en cuenta las fases básicas de un desarrollo ágil, la comprensión de las fases de un proyecto desarrollado en scrum se tornará de manera agradable para los involucrados en el proyecto.

Scrum se puede dividir de forma general en 3 fases.

1. Planificación del Backlog.

Esta fase es donde se definirá un documento en el cual se reflejarán los requisitos del sistema por prioridades, permitiendo el entendimiento de todo el ciclo de desarrollo de principio a fin en cada momento del transcurso del proyecto, es aquí donde se creará el sprint 0 que es la parte donde se decidirá cuáles van a hacer los objetivos y el trabajo que hay que realizar para la iteración, y siendo llevada siempre desde una perspectiva.

- Tecnológica
- Metodológica
- Organizativa (buen comienzo y mejor finalización)

Definiendo así la relación constante con el cliente por parte del Product Owner que conllevara las generalidades y conocimientos del mismo cliente hasta el drum master para comunicar lo deseado al equipo de desarrollo y este comience a poner en marcha la creatividad y la aplicación de técnicas de desarrollo adecuadas para el proyecto visión del cliente, cumpliendo así sus peticiones. Aquí mismo se genera el objetivo mas importante del sprint, la obtención del Sprint Backlog, que es la lista de tareas que se conllevara dentro de todo el ciclo de vida del proyecto en cuestión.

2. Seguimiento del Sprint

Tiene como finalidad realizar una reunión, en la que participarán el Product Owner, el Scrum Master y el equipo, con la intención de seleccionar de la lista Backlog del producto las funcionalidades sobre las que se va a trabajar, y que darán valor al producto.

Se deberá de contar de ante mano con el Backlog, el cuál será preparado por el Product Owner, siendo así establecido por la metodología se conllevará la reunión con time-box de ocho horas que se divide en 2 partes e 4 horas.

Primera parte de la reunión:

- El equipo selecciona los ítems para transformarlos en entregables.
- El equipo hace sugerencias, pero el Product Owner decidirá si formaran parte del sprint.
- El equipo seleccionará el elemento a implementar, de los seleccionados por el Product Owner para ese Sprint.

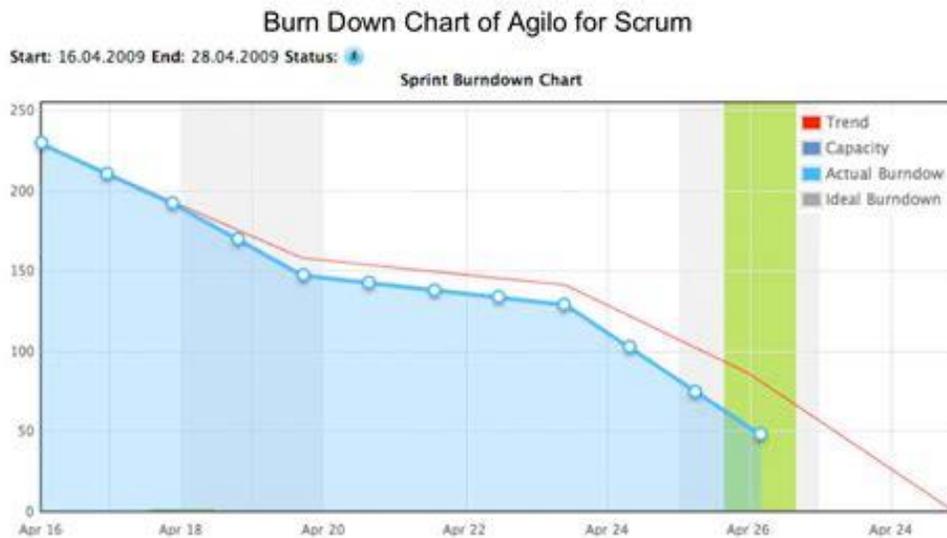
Segunda parte de la reunión:

- El equipo hará las preguntas necesarias que tengan sobre el Product Backlog al Product Owner.
- El equipo se encargará de encontrar la solución adecuada para transformar la parte seleccionada de una funcionalidad entregable.

Con este proceso de obtención de datos por parte de la fase en seguimiento se obtiene una lista denominada “Sprint Backlog” con las tareas, estimaciones y las asignaciones de trabajo al equipo para poder empezar a desarrollar la funcionalidad.

Como características del backlog se tendrán las siguientes:

- Estimaciones entre 4 y 16 horas para entregas, si son mayores a este valor, se descompondrán.
- Las tareas del Sprint deben ser como consecuencia de la necesidad de un requerimiento del Backlog del producto.
- El progreso de las tareas en las que se mide la velocidad y el progreso del Sprint con respecto a las horas se realizara mediante gráficos Burndown Chart.



El soporte en el que se presentara el Sprint Backlog puede ser en Hojas de cálculo, Pizarra, Herramientas colaborativas de red.

Con todo esto definido se procederá a determinar el tiempo de productividad que se tendrá para entregas finales, estas se centran en conveniencia de tiempo entre 2 y 4 semanas. Estos tiempos son los mas considerables para que no se pierda el interés por parte del equipo.

3. Revisión del Sprint

Cuando se finaliza el sprint se realizará una revisión del incremento que se ha generado.

Es la fase donde se presentarán los resultados finales y una demo o versión, esto de manera que ayude a mejorar el feedback con el cliente, siendo así que se conlleve una metodología aceptable de entrega de resultados y de conciencia de trabajo amena en contraste de los puntos de vista de cada participante.

Determinados los procesos y roles que aplican dentro de la consistencia de trabajo de la metodología, es necesario comprender los elementos que sustentan a la misma de manera que se queden adecuadas todas las funciones pertinentes dentro del desarrollo.

Los elementos que forman a Scrum son:

- **Product Backlog:** lista de necesidades del cliente.
- **Sprint Backlog:** lista de tareas que se realizan en un Sprint.
- **Incremento:** parte añadida o desarrollada en un Sprint, es una parte terminada y totalmente operativa.

Product Backlog

Es el inventario en el que se almacenan todas las funcionalidades o requisitos en forma de lista priorizada. Estos requisitos serán los que tendrá el producto o los que ira adquiriendo en sucesivas iteraciones.

La lista será gestionada y creada por el cliente con la ayuda del Scrum Master, quien indicará el coste estimado para completar un requisito, y además contendrá todo lo que aporte un valor final al producto.

Las características fundamentales de esta lista de objetivos serán:

- Contendrá objetivos del producto, se suele usar para expresar las historias de usuario.
- Se indicará el valor que le da el cliente y el coste estimado.
- Se indicarán las posibles iteraciones y los releases que se han indicado al cliente.
- La lista ha de incluir los posibles riesgos e incluir las tareas necesarias para solventarlos.

Es necesario que antes de empezar el primer Sprint se definan cuáles van a ser los objetivos del producto y tener la lista de requisitos ya definida. Con todo esto establecido y adecuadamente definido se procederá a decir que un objetivo fue completado y esto es solo por decirlo, si:

- Se puede realizar un entregable para demostración.
- Incluirá todo lo necesario para indicar que se está realizando el producto que el cliente desea.

Sprint Backlog

Es la lista de tareas que elabora el equipo durante la planificación de un Sprint.

Se asignan las tareas a cada persona y el tiempo que queda para terminarlas.

De esta manera el proyecto se descompone en unidades más pequeñas y se puede determinar o ver en qué tareas no se está avanzando e intentar eliminar el problema.

Incremento

Representa los requisitos que se han completado en una iteración y que son perfectamente operativos.

Según los resultados que se obtengan, el cliente puede ir haciendo los cambios necesarios y replanteando el proyecto.

A manera de comprensión de los requerimientos y funcionalidades deseadas por el cliente es posible el aplicar la metodología de desarrollo más factible, pero siendo la metodología Scrum la más factible para entornos controlados de presión pero de confort entre participantes.

7. ESTRUCTURA DE DESGLOSE DE TRABAJO

Fase 1. Planificación del Backlog

Análisis y entrevista con el cliente 1 Día

Se realizará la entrevista y análisis de la situación del cliente con respecto a las funciones que requiere para el sitio, avance de esto se generaran las funcionalidades provenientes de sus deseos y de los objetivos que se logren tomar como función del análisis del entorno del parque y para que la creación del sitio.

Especificación de Requerimientos 1 Día

Como parte de la entrevista en cuestión con el cliente el Product Owner deberá de embeberse con sus deseos y especificaciones de requisitos para más tarde dar pasó a las historias de usuario que tomaran relevancia por los datos y funciones que el cliente especifica.

Creación del Sprint 0

2 Días

Parte de las características de la metodología Scrum permite el diseño y puesta en marcha de manera rápida y sin determinación de muchas características de la lista de funciones y especificaciones con las que el Product Owner cuenta y pasa al master del equipo para más tarde reunirse y crear la forma de trabajo, pero para ello el sprint 0 será la guía entorno a lo obtenido para ser un análisis de primera iteración.

Sprint Backlog

3 Días

La finalización de la fase de conlleva a las obtención de la lista de tareas que se llevaran a cabo en el ciclo de vida del proyecto, esto a manera de constatar el interés del cliente y del equipo de trabajo, el Product Owner y el Scrum master se verán en la necesidad de convocar a una o las reuniones necesarias al equipo de trabajo (por lo general solo una debido a las funciones que cumple el mismo Product Owner) esto para implicar de manera completa al equipo de desarrollo y estableciendo las bases necesarias para comenzar con el desarrollo del sitio.

Fase 2. Seguimiento del Sprint

Reunión de interés de los partícipes

1 Dia

Se convoca a la reunión en que se especificaran las modalidades de trabajo y de las funcionalidades recabadas para hacer uso de técnicas que detecten lo que es real de alcanzar, en que tiempos y de qué manera, y lo que no es necesario o simplemente no puede entrar en conjetura con la metodología, los interesados Product Owner, Scrum master, equipo de desarrollo, juntaran las voces y decidirán el camino y tiempos del ciclo de vida del proyecto para su entrega de manera más pronto.

Selección de Funcionalidades

1 Día

Apartado llevado a cabo dentro de la reunión para decidir el que, como y cuando se realiza y para que, siendo así que se obtengan resultados concretos y cumplimiento de la visión del club y sus objetivos para con el sitio.

Tiempo de Productividad

1 Día

Dentro de la reunión se especifican tiempos, modos y que personal realizara las tareas para el ciclo, siendo así que se produzca el inicio del ciclo de desarrollo del sitio web.

Desarrollo de iteraciones

50 Días

La estructura de desglose de las funciones del personal y el del que realizaran dentro del sitio se ve envuelto en las características de su trabajo con anterioridad, es decir, mientras unos se embeben con el desarrollo en HTML, otros con las opciones e implicación de un Gestor de contenido adecuado, todo marchara de acuerdo al tiempo, sin embargo el Scrum master deberá de identificar el entorno y actuar en caso de que se susciten peleas, desastres o cualquier cosa que afecte al personal de desarrollo, siendo así priorizando el proyecto antes que cualquier cosa, y siendo solo más importante el proyecto que cualquier otra situación existente, las estimaciones de la metodología como tal implican tiempos rápidos para el trabajo siendo dictaminados 8 horas o menos tiempo de trabajo continuas por las necesidades de la fases del entorno de la metodología, aclarando dentro del desglose que los tiempos de descanso (fines de semana y festivos) son para eso y no se permite la intervención para continuar con el trabajo en esos tiempos, siendo que la idea principal de este entorno es, el dejar todo como se quedó un día antes para continuarlo igual al siguiente, siendo asi que el apartado de trabajo se concreta para la fecha de entrega y sin variaciones previstas aun pero sabiendo que existirán, para llegar a la entrega final.

Fase 3. Revisión del Sprint

Revisión del incremento generado

2 Días

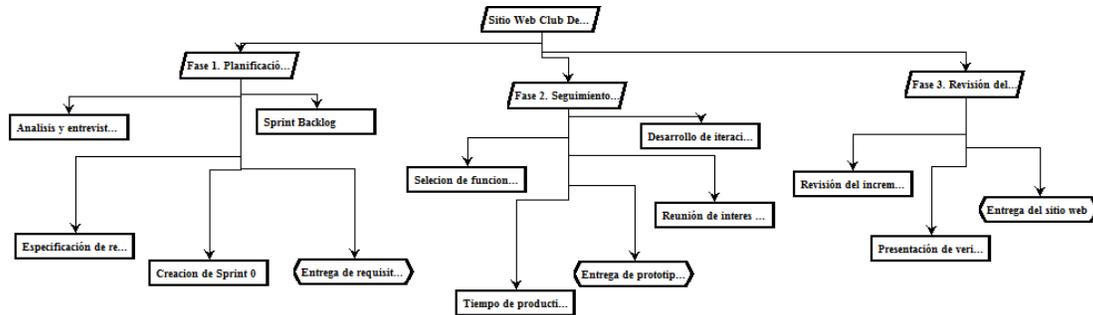
Con el sitio web terminado se dictamina a realizar una reunión más por parte del Scrum master y el Product Owner para presentar el trabajo terminado y de cómo se presentaron las funcionalidades y requerimiento a lo largo del ciclo para que este quedara finalizado, para luego no ser rechazado ya que se cumple con lo especificado y que se informó al cliente de manera concreta.

Presentación de versión/Resultados finales

1 Día

Etapa de culminación del proyecto conforme a la metodología, habiendo alcanzado las especificaciones y cumpliendo el objetivo general, se da resolución al problema del cliente y se

promueve el mantenimiento y opciones de entrega de la versión y/o resultado final a lo largo del ciclo de vida del proyecto en función.



8. MAQUETACIÓN DEL SITIO

[Type the document title]

[Type the document subtitle]

ÑECO

[Pick the date]

[Type the abstract of the document here. The abstract is typically a short summary of the contents of the document.
Type the abstract of the document here. The abstract is typically a short summary of the contents of the document.]

Table of Contents

[To update the table of contents, right click the message below and select Update Field (F9 on PC, ⌘⇧U on Mac).]

No table of contents entries found.

1. Pages

1.1. Page Tree

Home

Quienes Somos

Categorías

Dias de entrenamiento

Entrenadores

Contactanos

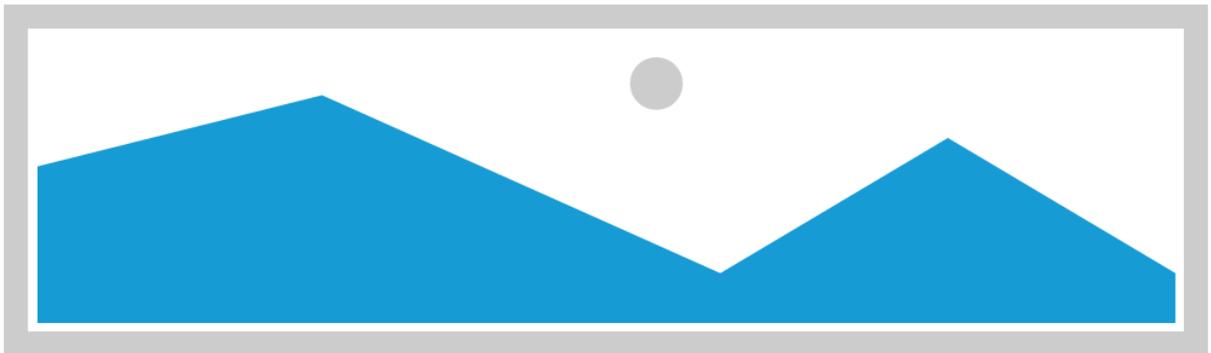
Termino de uso

1.2. Home

1.2.1. User Interface



Se extraordinario, se mejor, ¡SE UN GIGANTE!

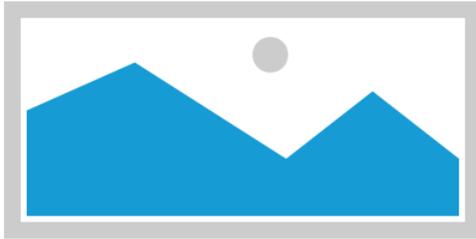


1.3. Quienes Somos

1.3.1. User Interface

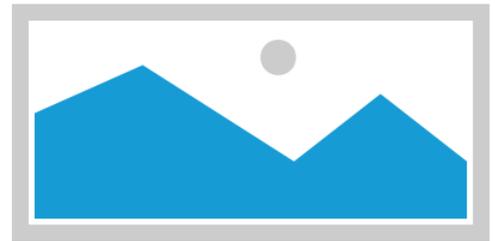


¿Quienes Somos?



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget.



1.4. Categorías

1.4.1. User Interface



Categorías



Iniciación 3-8 años



Pre-infantil 9-10 años



Prejunior 13-14 años



Infantil 11-12 años



Junior 15-16 años



Juvenil 17-18 años



1.5. Dias de entrenamiento

1.5.1. User Interface



Dias De Entrenamiento

Iniciación	Prejunior	Junior	Pre-infantil	Infantil	Juvenil
Lunes 4:00 PM - 7 PM					
Martes 4:00 PM - 7 PM					
Miercoles 4:00 PM - 7 PM					
Jueves 4:00 PM - 7 PM					
Viernes 4:00 PM - 7 PM					



Entrenadores

1.6.1. User Interface



Pequeños Gigantes De Tuxtepec



Inicio	¿Quienes somos?	Categorias	Entrenadores	Dias de entrenamiento	Contactanos
--------	-----------------	------------	--------------	-----------------------	-------------

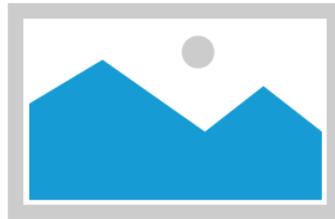
Entrenadores

Omar Ali Amador



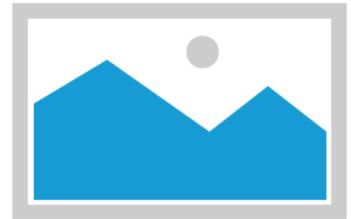
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget.

Omar Ali Amador



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget.

Omar Ali Amador



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget.



Termino de uso Contactanos  Numeros Telefonicos: 555 - 555- 55 - 55

Pequeños Gigantes. Todos los derechos reservados 2019 ©



Dirección
Francisco I. Madero LB Costa Verde 68370 Tuxtepec Oax.

Síguenos en nuestras redes



1.7. Contactanos

1.7.1. User Interface



Contactanos

Vía Telefonica

555 - 555 - 55 - 55
555 - 555 - 55 - 55
55 - 555- 55 - 55

Vía WhatsApp

555 - 555 - 55 - 55
555 - 555 - 55 - 55
55 - 555- 55 - 55

Vía E-mail

Correo_34@hotmail.com
Correo_55@gmail.com



1.8. Termino de uso

1.8.1. User Interface



Terminos de uso

1. Derecho de propiedad

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget.

2. Uso Prohibido

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget.

2. Información del usuario

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget.



2. Masters

2.1. Master List

Cabecera

Pie de pagina

2.2. Cabecera

2.2.1. User Interface



2.2.2. Widget Table

Footnote	Interactions
1	OnClick: Case 1: Open Quienes Somos in Current Window
2	OnClick: Case 1: Open Home in Current Window
3	OnClick: Case 1: Open Categorías in Current Window
4	OnClick: Case 1: Open Dias de entrenamiento in Current Window
5	OnClick: Case 1: Open Entrenadores in Current Window
6	OnClick: Case 1: Open Contactanos in Current Window

2.3. Pie de pagina

2.3.1. User Interface



2.3.2. Widget Table

Footnote	Interactions
1	OnClick: Case 1: Open Contactanos in Current Window
2	OnClick: Case 1: Open https://www.facebook.com/EscuelaDeBeisbolPequeñosGigantes/ in New Window/Tab
3	OnClick: Case 1: Open Termino de uso in Current Window
4	OnClick: Case 1: Open https://www.google.com.mx/maps/place/Estadio+Ing.+Guillermo+Hern%C3%A1ndez+Castro/@18.0939228,-96.1312197,15z/data=!4m2!3m1!1s0x0:0x754e62b248e5ea59?ved=2ahUKEwiJ1pDUhLjgAhUNRqwKHZ6bCugQ_BlwQnoECAMQCA in New Window/Tab

9. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

