

Entrega I TFG@
SoccerSocialHub

Fecha: 07-04-2024



HOJA DE CONTROL

Título	SoccerSocialHub		
Entregable	Entrega I TFG		
Nombre del Fichero	Entrega_I_TFG_AbelGarciaSanchez.pdf		
Autor	Abel García Sánchez		
Versión/Edición		Fecha Versión	07-04-2024
Aprobado por		Fecha Aprobación	
		Nº Total Páginas	10



ÍNDICE

1 Título del proyecto	4
2 Descripción del proyecto	5
2.1 Características Destacadas	5
3 Motivación que te lleva a realizar este proyecto	6
4 Alcance del Proyecto	7
5 Stack tecnológico utilizado	8
6 Modelo de Datos	9
7 Lista de requisitos funcionales	10



1 Título del proyecto

SoccerSocialHub es un nombre que comunica de manera clara la combinación de fútbol, aspectos sociales y centralización en un solo lugar. Este enfoque puede atraer a usuarios interesados en participar activamente en una comunidad relacionada con el fútbol y compartir sus experiencias dentro de la aplicación. Puede llegar a atraer a usuarios de todos los países debido a su nombre en inglés.



2 Descripción del proyecto

SoccerSocialHub es la aplicación definitiva para la organización de partidos de fútbol amateur entre personas apasionadas del deporte. Mi aplicación ofrece una plataforma online que permite a los usuarios planificar, coordinar, participar y reseñar campos en eventos deportivos de una manera fácil y eficiente.

2.1 Características Destacadas

1. Planificación de Partidos:

Los usuarios pueden programar partidos con facilidad, seleccionando la fecha, hora y ubicación deseada para su encuentro.

2. Organización de Equipos:

Crea y organiza equipos de manera rápida y sencilla. SoccerSocialHub te permite gestionar la alineación y mantener un registro de los jugadores disponibles.

3. Búsqueda de Campos:

Encuentra el lugar perfecto para tu partido utilizando nuestra función de búsqueda de campos. Accede a una amplia base de datos de campos locales, con detalles sobre ubicación y disponibilidad.

4. Registro de Historial:

Accede fácilmente al historial de partidos anteriores y sigue la evolución de tu equipo a lo largo del tiempo.

5. Reseñas de usuarios:

El usuario partícipe del partido podrá dejar una reseña en dicho campo y dar una valoración. La valoración consta de un rating donde el usuario podrá seleccionar la puntuación del campo reseñado.



3 Motivación que te lleva a realizar este proyecto

Desde pequeño, el fútbol ha sido más que un deporte para mí; es una pasión que ha marcado cada etapa de mi vida.

Sin embargo, al recordar mis días de organizar partidos semanales con amigos, muchas veces nos encontrábamos con la situación de no ser suficientes para formar equipos completos, lo que nos impedía jugar.

Esa frustración, cuando teníamos ganas de jugar pero no éramos suficientes, es lo que me hizo decantarme por SoccerSocialHub. La idea es evitar que a otros les pase lo mismo que a mi. Así que, decidí crear algo que no solo facilite la organización de partidos de fútbol de manera casual, sino que también conecte a todos los amantes del fútbol.

SoccerSocialHub no es solo una app para mí, es mi contribución al mundo del fútbol amateur. Quiero llegar a conseguir que ninguna persona, tenga la edad y género que tenga, se quede sin poder disfrutar de tener la oportunidad de jugar y crear equipos con sus amigos.



4 Alcance del Proyecto

El proyecto SoccerSocialHub tiene un gran potencial de convertirse en una plataforma muy valorada dentro de la comunidad de fútbol amateur.

Tres posibles potenciales alcances del proyecto:

Valoración y Promoción de Espacios Deportivos:

Los campos y espacios deportivos ganarían mayor visibilidad dentro de la comunidad local tanto como la comunidad nacional. Ya que aumentaría potencialmente sus reservas y reconocimiento.

Evolución Deportiva

Los usuarios de la aplicación podrán seguir su progreso como equipo, lo que puede ayudar a motivar a los usuarios.

Comunidad y Red Social Deportiva:

SoccerSocialHub va a convertirse en una comunidad online para aficionados locales e internacionales. Lo que hará que aumente la comunicación y conexión entre apasionados del deporte, lo que fortalecerá la comunidad futbolística.

5 Stack tecnológico utilizado

Back-end:

Spring Boot para el desarrollo del Api restful.

Front-end:

Angular 17 para el desarrollo de las vistas interactivas y conexión con Back-end.

Bootstrap 5 para los estilos de los elementos y el layout grid.

Data Base:

MySQL tecnología usada para la base de datos de la aplicación.

Integración y Flujo de Trabajo

La integración de estas tecnologías proporciona un flujo de trabajo eficiente para el desarrollo de la aplicación:

Spring Boot maneja la lógica del negocio y las operaciones de la base de datos, exponiendo una API RESTful.

Angular 17 consume esta API, presentando los datos a los usuarios a través de interfaces dinámicas.

Bootstrap 5 se encarga del diseño y la presentación asegurando que sea responsiva.

MySQL ofrece un stack tecnológico escalable y de alto rendimiento para el desarrollo de la aplicación.



6 Modelo de Datos

Base de datos SoccerSocialHub: Tablas; users, players, teams, fields, reviews.

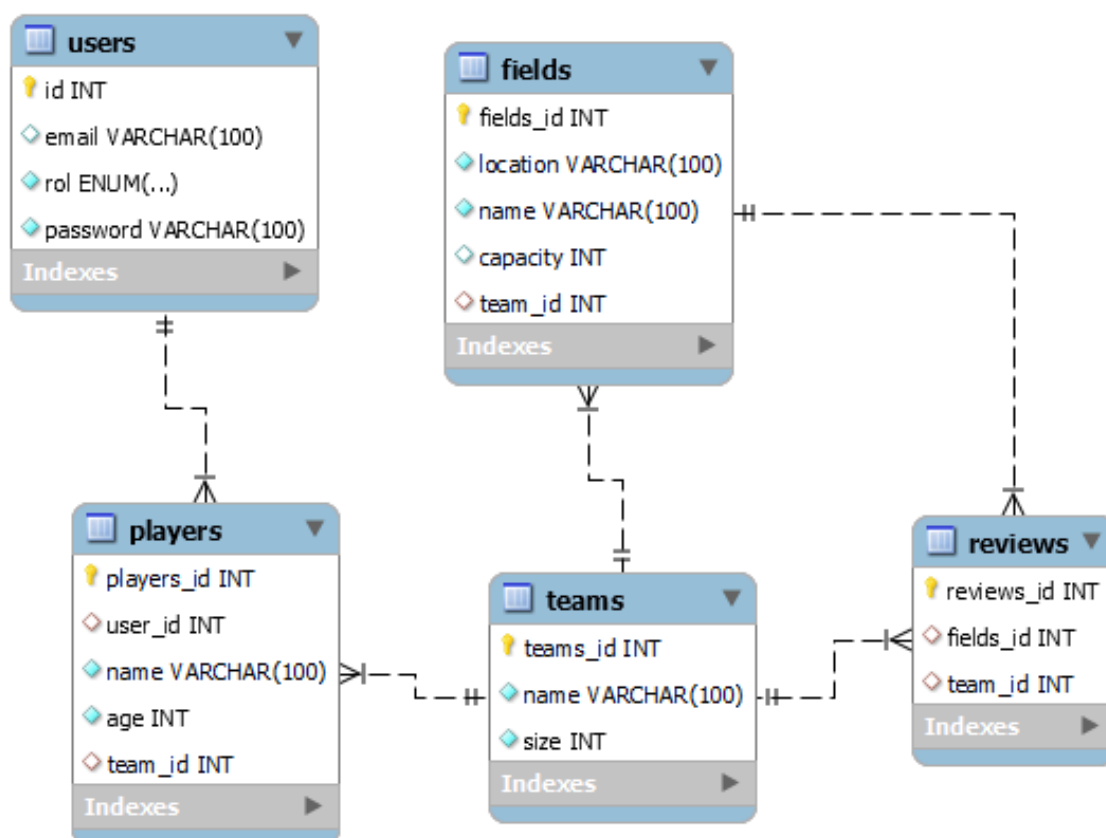
La tabla **players** está relacionada con la tabla **users** mediante la columna `user_id`, que es clave foránea que hace referencia a la columna "id" de la tabla **users**.

La tabla **players** también está relacionada con la tabla **teams** mediante la columna `team_id`, que es clave foránea que referencia a la columna `teams_id` de la tabla **teams**.

La tabla **fields** está relacionada con la tabla **teams** mediante la columna `team_id`, que es clave foránea que referencia a la columna `teams_id` de la tabla **teams**.

La tabla **reviews** está relacionada con la tabla **fields** mediante la columna `fields_id`, que es clave foránea que referencia a la columna `fields_id` de la tabla **fields**.

La tabla **reviews** también está relacionada con la tabla **teams** mediante la columna `team_id`, que es clave foránea que referencia a la columna `teams_id` de la tabla **teams**.





7 Lista de requisitos funcionales

RF01 - El sistema permitirá a los usuarios registrarse en la plataforma.

RF02 - Los usuarios podrán iniciar sesión en la aplicación mediante un sistema de login.

RF03 - Se implementará un sistema de logout para que los usuarios puedan cerrar sesión de manera segura.

RF04 - La aplicación permitirá a los usuarios planificar partidos, especificando fecha, hora y ubicación.

RF05 - Los usuarios administradores crearán eventos y gestionarán los equipos que participaran en dichos eventos.

RF06 - La plataforma permitirá acceder al historial de partidos anteriores, incluyendo detalles como el resultado, campo y fecha.

RF07 - Los usuarios podrán editar su perfil en la aplicación, incluyendo información personal y preferencias deportivas.

RF08 - El sistema proporciona notificaciones para recordar a los usuarios sobre partidos programados.

RF09 - La aplicación permitirá a los usuarios seguir la evolución de sus equipos a lo largo del tiempo mediante estadísticas.

RF10 - La aplicación solo permitirá que los usuarios que hayan participado en un partido en el campo correspondiente puedan realizar reseñas.