ARTÍCULO PARCIAL 3

DESARROLLO DE APLICACIONES EMPRESARIALES

ESTUDIANTES

CRISTIAN DAVID DIAZ AZA

EDWARD MAURICIO CARVAJAL DELGADO

OSCAR MAURICIO ESPARZA ZAMBRANO

WILLIAM JOSÉ CASTELLANOS ALTUVE

JUAN DAVID GAMBOA OROZCO

JUAN SEBASTIÁN MERCHÁN DUARTE

A191

DOCENTE

JULIAN BARNEY JAIMES RINCÓN

UNIDADES TECNOLÓGICAS DE SANTANDER

TECNOLOGÍA EN DESARROLLO DE SISTEMAS INFORMÁTICOS

BUCARAMANGA, REAL DE MINAS

2022

ORGANIZADOR DE PARTIDOS DE FUTBOL UTS

1. RESUMEN.

El presente artículo tiene como propósito y finalidad principal el informar e instruir de manera clara, precisa y concisa sobre la problemática generada a raíz de las dificultades al momento de registrar, clasificar y mostrar los eventos de futbol que se llevarán a cabo al emplear metodologías ágiles y herramientas tecnológicas en dichos procesos. Por consiguiente, se ha utilizado un método de registro de la información denominado “CRUD”, lo que permite agendar partidos junto con el uso de microservicios y consumo de API’s, con Node (Js en backend), Express (Dependencia para el servidor del backend que conecta con base de datos), MySQL en contenedor (Dockers) y React (js) para la interface gráfica.

Todo con el propósito de optimizar y mejorar la calidad logística de los importantes eventos de futbol y brindar dicha información a los usuarios que deseen consultar estos datos y prepararse para asistir, observar y disfrutar de los partidos y actividades deportivas relacionadas al futbol.

PALABRAS CLAVE: Organizar, Partidos, Futbol, Tecnología, API.

1. INTRODUCCIÓN.

Las actividades deportivas, son en si mismas, una expresión propia de las habilidades y destrezas humanas, las cuales motivan la sana competencia, la salud y el refuerzo e incentivo de las relaciones entre los practicantes y espectadores de estos, fomentando un entorno más unido, más aún cuando se trata de un deporte tradicional como el futbol, el cual, en el contexto colombiano, juega un rol importante en la cultura, siendo una actividad recreativa ampliamente aceptada y practicada. No obstante, debido a la falta de planeación, organización y ejecución de partidos de futbol de forma más eficiente y dinámica, se presentan problemas de asistencia a los eventos de futbol, reducción en el rendimiento de los jugadores y menor aforo de espectadores. Con base a lo anteriormente mencionado, se emplearán fuentes verídicas y relevantes al tema con el propósito de abordar la problemática desde una perspectiva más amplia y asertiva, empleando para ello una metodología cualitativa, ya que, se enfoca principalmente en la optimización de los procesos de registro y logística de los partidos de futbol y, por ende, mejorar la calidad y afluencia de estos.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

A raíz de la compleja situación que se vivió gracias a un fenómeno global, más precisamente la pandemia del COVID-19, se ha entorpecido y disminuido la capacidad organizativa en los eventos deportivos, lo cual, tiene repercusiones negativas en los partidos de futbol que continúan incidiendo y afectando ya sea de forma directa e indirecta (la gestión y organización de partidos de futbol), incluso luego de la reapertura económica y el levantamiento de las medidas sanitarias tomadas para lidiar con dicho dilema.

Teniendo en cuenta las deficiencias en la logística y organización deportiva se ha planteado la siguiente pregunta de investigación:

¿Es posible optimizar y mejorar el proceso de registro y organización de los partidos de futbol empleando metodologías ágiles, nuevas tecnologías y consumo de API’s?

1. JUSTIFICACIÓN.

Tal como se expresa en los apartados anteriores, la necesidad de la realización de esta herramienta software para el registro de eventos deportivos futbolísticos empleando un “CRUD” se da debido a los problemas logísticos y de registro de partidos de futbol a pequeña y mediana escala, siendo estos atenuantes considerables para la optima realización de dichos eventos, porque dificultan la afluencia de espectadores, disminuye el rendimiento deportivo e incide de manera desfavorable a la formación de ligas y equipos locales, por lo tanto, se planteó el requerimiento de optimizar estos procesos para reducir el impacto de esta problemática.

1. OBJETIVOS.

OBJETIVO GENERAL:

* Realizar un software que permita la optimización de los procesos de agendamiento de partidos de futbol con el fin de mejorar la calidad de los eventos deportivos futbolísticos utilizando nuevas tecnologías y consumo de API’s.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

* Diseñar el plan de acción y los requerimientos funcionales del programa en base a las necesidades a solucionar.
* Desarrollar la herramienta empleando la metodología SCRUM, consumo de API’s y microservicios.
* Hacer uso de pruebas correctivas y efectivas que permitan el avance del programa para cumplir con sus funciones específicas.
* Generar la documentación pertinente y necesaria para la entrega del software.
* Entregar el software funcional junto con su documentación, realizando a su vez la demostración efectiva de su uso.

1. METODOLOGÍA.

El enfoque que se le dará al desarrollo del software es desde el aspecto cualitativo, ya que, como tal, se busca mejorar los procesos propios de registro y manejo de datos de los partidos de futbol con el objetivo de aumentar su calidad. También se tiene dispuesto el uso de las metodologías SCRUM con sus roles, eventos y artefactos para la culminación satisfactoria del software.

1. REFERENCIAS.

* <https://www.elpais.com.co/opinion/editorial/los-problemas-del-futbol.html>
* <https://www.monografias.com/trabajos94/problemas-organizacion-empresa-futbol/problemas-organizacion-empresa-futbol>
* <https://www.institutofutbol.com/equipo-futbol-organizacion-compleja/>