

APLICACIÓN PARA APUESTAS DEPORTIVAS CON CUOTAS DE MERCADO

JHON ALEXANDER GRISALES RIVERA

ARMENIA, COLOMBIA

2015

CONTENIDO

RESUMEN

RESUMEN	9
INTRODUCCIÓN	11
1. APLICACIÓN PARA APUESTAS DEPORTIVAS CON CUOTAS DE MERCADO.....	12
1.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	12
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	12
1.2.1 Sistematización del problema.....	12
1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	13
Figura 1. Matriz DOFA.....	13
1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.4.1 Delimitación espacial.....	14
Figura 2. Delimitación Espacial.....	14
1.4.2 Teoría de diseño.....	15
2. JUSTIFICACIÓN	16
2.1 ECONÓMICA.....	16
2.2 SOCIAL.....	16
2.3 AMBIENTAL.....	17
3. OBJETIVOS	18
3.1 OBJETIVO GENERAL	18
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	18
4. MARCO REFERENCIAL.....	19
4.1 MARCO TEÓRICO	19
4.1.1 Teoría de Marketing	19

4.1.1	Definición de marketing.....	21
4.1.2	Teoría de Comercio Electrónico	22
4.2	MARCO CONCEPTUAL	23
4.3	MARCO HISTÓRICO	24
4.4	MARCO LEGAL.....	25
4.5	MARCO TECNOLÓGICO	28
5.	DISEÑO METODOLÓGICO.....	30
5.1	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	30
5.2	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	30
5.3	CAMPO DE INVESTIGACIÓN.....	35
5.3.1.1	Sub línea de investigación	35
5.4	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	36
6.	RECURSOS DISPONIBLES.....	37
6.1	RECURSOS HUMANOS	37
6.2	RECURSOS FINANCIEROS DEL PROYECTO	37
Tabla 1. Recursos financieros.....		37
7.	CRONOGRAMA	38
7.1	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES (Diagrama de Grannt).....	38
Tabla 2. Diagrama de Grannt.....		38
8.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	39
8.2	ANÁLISIS DEL SISTEMA	39
Tabla 3. Importación y sincronización de datos.....		39
Tabla 4. Registro de usuario		40
Tabla 5. Verificar número de celular		40
Tabla 6. Verificar número de cédula		41
Tabla 7. Mostrar competencias.....		41
Tabla 8. Mostrar eventos/partidos		42
Tabla 9. Mostrar Catalogo del evento/partido.....		42

Tabla 10. Mostrar pronósticos	43
Tabla 11. Hoja de apuestas.....	43
Tabla 12. Realizar apuesta simple	44
Tabla 13. Realizar apuesta combinada.....	45
Tabla 14. Historial de apuestas	45
Tabla 15. Método de pago – Daviplata servicio de Davivienda	46
Tabla 16. Método de pago – Paygol.....	46
Tabla 17. Método de pago – Retirada - Efecty	47
Tabla 18. Solicitud de depósito.....	47
Tabla 19. Verificar depósito.....	48
Tabla 20. Historial de depósitos.....	48
Figura 3. Caso de uso 1 (EST1).....	52
Figura 4. Caso de uso 2 (EST2).....	52
Figura 5. Caso de uso 3 (EST3).....	53
Figura 6. Caso de uso 4 (EST4).....	53
Figura 7. Caso de uso 5 (EST5).....	54
Figura 8. Caso de uso 6 (EST6).....	54
Figura 9. Caso de uso 7 (EST7).....	55
Figura 10. Caso de uso 8 (EST8).....	55
8.3 ANÁLISIS DE OBJETOS	56
Tabla 23. Clases candidatas.....	56
Tabla 24. Lista de verbos.....	56
Tabla 25. Relaciones candidatas	57
Figura 11. Diagrama de dominio	58
8.4 DISEÑO DEL SISTEMA	58
Estructura de la tabla bet_competitions	58
Tabla 26. Estructura tabla bet_competitions	59
Estructura de la tabla bet__countries_information.....	59

Tabla 27. Estructura tabla bet_countries_information.....	59
Estructura de la tabla bet_events	59
Tabla 28. Estructura tabla bet_events	60
Estructura de la tabla bet_market_catalog	60
Tabla 29. Estructura tabla bet_market_catalog	61
Estructura de la tabla bet_runners	61
Tabla 30. Estructura tabla bet_runners	61
Estructura de la tabla domicilio_departamento	61
Tabla 31. Estructura tabla domicilio_departamento	61
Estructura de la tabla domicilio_municipio	61
Tabla 32. Estructura tabla domicilio_municipio	62
Estructura de la tabla f_deposits.....	62
Tabla 33. Estructura tabla f_deposits	62
Estructura de la tabla f_profits_losses	62
Tabla 34. Estructura tabla f_profits_losses	63
Estructura de la tabla f_withdraws	63
Tabla 35. Estructura tabla f_withdraws	63
Estructura de la tabla groups	63
Tabla 36. Estructura tabla groups.....	63
Estructura de la tabla login_attempts	63
Tabla 37. Estructura tabla login_attempts	64
Estructura de la tabla user_bettings	64
Tabla 38. Estructura tabla user_bettings	64
Estructura de la tabla user_bettings_selections.....	64

Tabla 39. Estructura tabla user_bettings_selections	65
Estructura de la tabla user_suspect.....	65
Tabla 40. Estructura tabla user_suspect.....	66
Estructura de la tabla users	66
Tabla 41. Estructura tabla users	68
Estructura de la tabla users_groups	68
Tabla 42. Estructura tabla users_groups	68
Estructura de la tabla users_hacienda.....	68
Tabla 43. Estructura tabla users_hacienda.....	68
Estructura de la tabla users_ludopatas	68
Tabla 44. Estructura tabla users_ludopatas	69
Figura 12. Diseño de archivos.....	69
8.5 DISEÑO DE INTERFAZ.....	70
Figura 14. Apostador – iniciar sesión.....	71
Figura 15. Apostador – competencias por país.....	72
Figura 16. Apostador – competencias internacionales	73
Figura 17. Apostador – ligas	74
Figura 18. Apostador – eventos	75
Figura 19. Apostador – Catálogo	76
Figura 20. Apostador – cuotas de mercado	77
Figura 21. Apostador – hoja de apuestas simples	78
Figura 22. Apostador – hoja de apuestas combinadas.....	79
Figura 23. Apostador – hacer depósito	80
Figura 23. Apostador – hacer depósito con Daviplata.....	81
Figura 23. Apostador – hacer depósito con PayGol	82
Figura 24. Apostador – depósitos.....	83
Figura 25. Apostador – retirar plata.....	84

Figura 26. Apostador – mis retiradas	85
Figura 27. Apostador – mi cuenta	86
Figura 28. Apostador – mis apuestas simples.....	87
Figura 29. Apostador – información de selecciones en apuestas simples....	88
Figura 30. Apostador – mis apuestas combinadas	89
Figura 32. Apostador – lista usuarios	91
Figura 33. Administrador – usuarios sospechosos	92
Figura 34. Administrador – retiradas.....	93
Figura 35. Administrador – depósitos de usuario	93
Figura 36. Administrador – apuestas de usuarios	94
Figura 37. Apostador – usuarios ludópatas.....	95
8.6 DESARROLLO DEL SISTEMA	96
Tabla 46. Servidor web	99
ARTICULO	100
CONCLUSIONES	2
WEB GRAFÍA	3

GLOSARIO

Base de datos: serie de datos organizados y relacionados entre sí, los cuales son recolectados y explotados por el sistema de información.

E-commerce: El comercio electrónico, también conocido como *e-commerce* (*electroniccommerce* en inglés), consiste en la compra y venta de productos o de servicios a través de medios electrónicos, tales como Internet y otras redes informáticas

Servidor: equipo remoto que almacena datos y páginas web y los provee a los navegadores de otras computadoras.

Software: conjunto intangible de datos y programas de la computadora.

RESUMEN

TITULO: APLICACIÓN PARA APUESTAS DEPORTIVAS CON CUOTAS DE MERCADO

AUTORES: GRISALES R., JHON ALEXANDER

PROFESIÓN: INGENIERO DE SISTEMAS

FECHA: DICIEMBRE DE 2015

El propósito de este proyecto es para lanzar legalmente la aplicación basada en la web para que el pueblo Colombiano pueda realizar apuestas deportivas de forma digital basada en cuotas de mercados. Las apuestas se realizaran a través de un celular, tabla o computador personal con la simple acción de seleccionar una cuota del pronóstico deseado de un evento o partido que se celebran en la vida real, los resultados de ganancia y pérdida dependerán de resultados reales.

Para la protección del pueblo colombiano y el cumplimiento legal, la aplicación identificara y reportara cualquier actividad ilegal de blanqueo de capital, usuarios con ganancias sujetos a pagar IVA y ludópatas.

El proyecto denominado apuestas deportivas con cuotas de mercado se va a desarrollar para obtener la autorización de Coljuegos y cumplir con los requerimientos legales de las actividades de juegos novedosos.

SUMMARY

TITLE: APPLICATION FOR SPORTS BETTING WITH MARKET SHARES

AUTHORS: GRISALES R., JHON ALEXANDER.

PROFESIÓN: PROFESSION

DATE: DEC 2015

The purpose of this project is to launch a web-based application to allow people place sports betting digitally based on market shares in Colombia. Users can place bets through a cell phone, table or PC with a simple event forecast selection. Profits and losses results will depend on real results.

To protect the Colombian people and legal compliance, the application will report any illegal activity of money laundering, users who have to pay IVA after he got profits and gamblers report.

.

The project called sports bettings with market will be developed to get authorize by Coljuegos and qualify for all legal requirements for this kind of activity.

INTRODUCCIÓN

La red global de información está cambiando al mundo y atrayendo más a la gente a través de la innovación de las comunicaciones mundiales, haciendo cambios en todos los ámbitos de la actividad humana. Con las nuevas tecnologías, la distancia y el tiempo dejan de ser obstáculos, los diferentes contenidos que en la red se encuentran pueden ser dirigidos a una audiencia masiva o a un pequeño grupo de expertos y buscar un alcance mundial o local. Las redes mundiales de información, como la Internet no tiene alcance.

Debido a esto en el siglo XXI, empresas y consumidores están experimentando un fuerte progreso de comercio a través de la Internet, teniendo como referencia la facilidad de reducir costos, eliminación de intermediarios y permitiéndose conocer mejor al cliente, además se facilita la creación de mercados y segmentos nuevos, permitiendo a los clientes acceder a catálogos o selección de productos de su interés para posteriores compras o actividades en línea desde cualquier lugar y de una manera más fácil y segura.

Dado el hecho de que el mercado cada vez se vuelve más competitivo, el mercado electrónico en si adquiere mayor auge, el uso del e-commerce se ha ido convirtiendo en una pieza fundamental para todo tipo de empresas que buscan un reconocimiento y un aumento de productividad; además de facilitar la vida de todas las personas y cambiar radicalmente la forma de comercialización.

Teniendo en cuenta todo lo anterior la creación de una aplicación para hacer apuestas deportivas con cuotas de mercado hace ser un juego novedoso.

1. APLICACIÓN PARA APUESTAS DEPORTIVAS CON CUOTAS DE MERCADO

1.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Las apuestas deportivas son actividades de predicción de resultados deportivos, haciendo una apuesta sobre el resultado de un evento deportivo. Quizás más que otras formas de juego, la legalidad y la aceptación general de estas apuestas deportivas varía de país a país. El país pionero en las apuestas de todo tipo, sobre todo caballos, galgos y deportes ha sido el Reino Unido. Sin embargo, desde el año 2002 se está llevando a cabo toda una expansión de casas de apuestas virtuales, centradas en apuestas deportivas, que está llegando a todos los países europeos y americanos.

Las casas de apuestas *online* nos ofrecen un número muy extenso de posibilidades en todo tipo de eventos deportivos. Podemos encontrar diferentes tipos de apuestas: simples, combinadas, a corto plazo, en directo o *live*, a largo plazo, entre otras.

.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo el desarrollo de una aplicación para apuestas deportivas con cuotas de mercado puede estar en funcionamiento en Colombia legalmente?

1.2.1 Sistematización del problema

¿Puede ser la aplicación una alternativa de mercado en línea?

¿Cómo la aplicación se cuidara de fraude?

¿De qué manera la aplicación protegerá a los usuarios apostadores?

1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los juegos de azar no autorizados en internet es un caso habitual que Coljuegos tiene que actuar por no cumplir los requisitos de autorización. Está claro que la salud de los colombianos está en juego con actividades ilegales no autorizadas para así prevenir premios engañosos y fraude.

LatinGana ha trabajado en estos puntos con base de modelos de negocio existentes en internet el cual han sido exitosos y ayudan a los desarrolladores con licencias comerciales para obtener la información de mercados y así hacer funcionar una aplicación en línea para realizar apuestas deportivas con cuotas de mercado en el territorio colombiano con autorización de Coljuegos, yendo de la mano y estando de acuerdo con la seguridad de todos, el sistema es capaz de reconocer a los usuarios sospechosos de hacer actividades ilegales, menores de edad, usuarios sujetos a pagar IVA y ludopatía.

INTERNO	FORTALEZAS	DEBILIDADES
	Muchos catálogos de mercados	Restricción geográfica
	Reportes de fraude	Método de pago instantáneo para depósitos y retiradas con costos
	Protección a menores	
	Reportes para DIAN	
EXTERNO	OPORTUNIDADES	AMENAZAS
	Único modelo de negocio en Colombia	Blanqueo de capital
	Métodos de pagos con bastante cobertura	Participación de menores de edad
	Mucha pasión por el futbol después del último mundial	Participación de usuarios con ludopatía
	La fe que manejan los colombianos por ganar apuestas	

Figura 1. Matriz DOFA

1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1 Delimitación espacial

El proyecto se realiza en la ciudad de Armenia (Quindío).

El departamento del Quindío (Figura 1) se encuentra ubicado en la región oeste-central del país (región andina) y su capital es Armenia, el lugar perfecto para operar con el sistema de negocio con cobertura en todo el territorio Colombiano.



Figura 2. Delimitación Espacial

1.4.2 Teoría de diseño

El proyecto aplicación para apuestas deportivas con cuotas de mercado estará enfocado a la teoría de Pressman debido a que el producto va a ser tratado con ingeniería y el proceso que proporciona un marco de trabajo para la tecnología de Ingeniería del software.

Basándose en la teoría de Pressman se usa la plataforma de Codeigniter integrado con otras herramientas que ofrecen ayuda para aplicar los procesos de ingeniería.

2. JUSTIFICACIÓN

Un sistema de información como una casa de apuestas contribuye con el desarrollo e implementación de nuevas tecnologías y juegos novedosos para ampliar el mercado de este.

El proyecto brinda a la población colombiana una apuesta desde su hogar, fácil, rápido y confidencial a través de internet con un celular, tabla o computadora personal.

Las apuestas son realizadas con base de resultados de eventos o partidos que se celebran en la vida real en donde el usuario será capaz de apostar conscientemente basándose en el historial de resultados.

2.1 ECONÓMICA

El mercado digital en Colombia está cogiendo fuerza y el lanzamiento de la aplicación con autorización de Coljuegos es novedad en esta categoría para mejorar la calidad de vida a los ganadores, ayudar en la circulación económica y pagos a hacienda pública.

El proyecto tiene como inversión inteligencia humana, tiempo y esfuerzo siendo muy factible para los resultados que podamos obtener todos.

2.2 SOCIAL

Una aplicación basada en la web, contribuye al desarrollo e implementación de las tecnologías de la información y las comunicaciones, debido a que las tendencias actuales a nivel mundial buscan crear o ampliar el mercado de una manera digital bajo las leyes y políticas las cuales estos requieren.

2.3 AMBIENTAL

El uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones se convierten hoy en un importante instrumento de apoyo y soporte ambiental, conservando en medios electrónicos información que antes se manejaba de manera física (papel, carpetas, cajas, etc.), permite conservar la naturaleza y reducir la cantidad de recursos naturales.

Es de destacar que la disposición de información en medios electrónicos reduce considerablemente el uso de recursos naturales también en cuanto al acceso a la información.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una aplicación para apuestas deportivas con cuotas de mercado.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Mejorar interfaz de usuario para realizar apuestas simples y combinadas.
- Diseñar un modelo de base de datos la cual facilite el manejo de la información de los usuarios, apuestas y transacciones.
- Crear portal web para realizar las apuestas
- Crear escenarios persuasivos que impacten al usuario.
- Desarrollar los medios de seguridad para una apuesta responsable y legal.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO TEÓRICO

En los últimos años el comercio electrónico ha tomado y revolucionado de una manera trascendental la vida de las personas, surgiendo así de una manera contundente y a su vez este acompañado de productos que satisfacen las diferentes necesidades de los usuarios expandiendo el mercado de manera global.

Pero a su vez existen sistemas de juegos en donde los usuarios participan digitalmente aprovechando la tecnología de comercio electrónico, siendo exitosos en otros países por la experiencia y la ayuda en compartir sus modelos de negocios para que otros puedan aprovecharlas, ofreciendo la suficiente información para una apuesta legal y responsable.

4.1.1 Teoría de Marketing

Existe un acuerdo entre todos los investigadores con respecto a los conceptos básicos que configuran la teoría general del marketing: el concepto de marketing, el concepto de mercado y el objetivo finalista que se concretan en la gestión de marketing.

El concepto de marketing¹

La evolución del marketing ha sido muy importante en las últimas décadas, y en esta evolución se considera un hito significativo las aportaciones realizadas por Kotler y Levy (1969) y Bagozzi (1975). Así, se define al marketing como "la disciplina del intercambio y trata sobre todo lo relacionado con los

¹<http://www.emagister.com/curso-marketing-sector-publico/coceptos-basicos-teoria-general-marketing>
23/10/12

comportamientos en este intercambio. El intercambio se concreta en transacciones (monetarias o de trueque) y/o transferencias (cuando no se entrega nada a cambio).

Para que exista intercambio, es necesario que se den cinco condiciones:

- Debe haber al menos dos partes.
- Cada parte debe tener algo que supone valor para la otra.
- Cada parte debe ser capaz de comunicar y entregar.
- Cada parte debe ser libre de aceptar o rechazar la oferta.
- Cada parte debe creer que es apropiado o deseable tratar con la otra.

El concepto de mercado:

Para el marketing, el mercado es el conjunto de consumidores potenciales que comparten una necesidad o deseo y que podrían estar dispuestos a satisfacerlos a través del intercambio de otros elementos de valor. El mercado es, pues, un conjunto de personas, físicas o jurídicas.

El punto de partida del marketing está en las necesidades básicas y deseos de las personas. Entonces es importante distinguir entre:

Necesidad: carencia de un bien básico.

Deseos: carencia de algo específico que satisface las necesidades básicas.

Demandas: deseos de un producto específico en función de una capacidad de adquisición determinada.

El objetivo finalista: El objetivo del marketing es la satisfacción de las necesidades y deseos de los consumidores en forma rentable. Kotler (1992) define marketing como "un proceso social y de gestión a través del cual los distintos

grupos e individuos obtienen lo que necesitan y desean, creando, ofreciendo e intercambiando productos con valor para otros". Entonces es importante definir:

Producto: todo aquello susceptible de ser ofrecido para satisfacer una necesidad o deseo.

Valor: estimación por parte del consumidor de la capacidad de los productos para satisfacer sus necesidades, que suele denominarse utilidad.

4.1.1 Definición de marketing²

El marketing es el estudio del comportamiento del mercado, antes que del comportamiento del director comercial o del comprador, además el comportamiento del mercado es medido por una unidad de análisis fundamental llamada transacción de mercado, que es un tipo específico de interacción entre dos o más partes desarrollando las funciones de clientes y proveedores; por consiguiente debemos centrarnos en la naturaleza dinámica del marketing, entendiendo y explicando las transacciones de mercado repetidas desarrolladas entre dos o más partes.

El marketing como un estudio del comportamiento del mercado debe incluir las influencias de este comportamiento, influencias que pueden residir en los compradores, los vendedores, o en las instituciones externas tales como el gobierno y la razón de ser del marketing es crear y distribuir valores, lo cual puede lograrse asegurando que el resultado del proceso de marketing es una suma positiva.

Surgió como una función del departamento de ventas. Si antes el foco era la producción, ahora la atención se centraba en el esfuerzo por vender los productos.

²<http://www.solo-de-interes.com/2009/06/nacio-el-marketing.html> 23/10/12

A partir del momento en que ese esfuerzo por vender empezó a considerarse un trabajo, el trabajo humano se volvió más abstracto e intelectual que físico. Sin embargo, no bastaba con producir y luego intentar vender. Para captar clientes era necesario saber lo que estos querían comprar. Y el Marketing comenzó a intervenir también en la planificación de la producción. Era necesario saber como querían los clientes tal o cual producto. El Marketing se extendió a los procesos de producción y distribución. Era preciso conservar a los clientes después de captarlos. El Marketing amplió su radio de acción al servicio post venta, como el mantenimiento y la atención al consumidor.

4.1.2 Teoría de Comercio Electrónico³

El comercio electrónico es el conjunto de transacciones comerciales y financieras realizadas por medios electrónicos. Esto es, el procesamiento y la transmisión electrónica de datos, incluyendo texto, sonido e imagen, Además o es aquél donde se utiliza para la comunicación y acuerdo entre las partes, el intercambio de datos, a través de medios electrónicos, electromagnéticos, ópticos u otros, de naturaleza análoga ya su vez este utiliza la internet y en especial la web para hacer transacciones de compra y venta.

La teoría a manejar es la electrónico directo es aquel en el cual tanto el pedido como el pago y el envío de los bienes intangibles o tangibles y/o servicios inclusive, se producen 'on-line', como es el caso de transacciones u operaciones vinculadas con viajes, venta de boletos (teatros, conciertos, etc.), software, toda la rama de entretenimientos (música, juegos, apuestas), servicio de banca, venta de inmuebles , asesoría legal, concejos de salud, temas de educación y servicios por parte del gobierno.

³ www.justiniano.com/revista_doctrina/ecommerce.ppt 23/10/12

4.2 MARCO CONCEPTUAL⁴

Marketing es un concepto inglés, traducido al castellano como mercadeo o mercadotecnia. Se trata de la disciplina dedicada al análisis del comportamiento de los mercados y de los consumidores. El marketing analiza la gestión comercial de las empresas con el objetivo de captar, retener y fidelizar a los clientes a través de la satisfacción de sus necesidades.

Algunas frases donde se emplea el término son: *“Vamos a contratar un experto en marketing para que nos ayude en la empresa”, “Bajar los precios durante el Mundial fue una gran estrategia de marketing”, “Estoy leyendo un nuevo libro de marketing”*.

Los especialistas en marketing suelen centrar sus actividades en el conjunto de las Cuatro P:

- Producto
- Precio
- Plaza (distribución)
- Publicidad (promoción).

El marketing apela a diferentes técnicas y metodologías con la intención de conquistar el mercado y conseguir otros objetivos propios de una compañía.

Hoy en día existen muchos tipos de marketing, aquí presentamos algunas definiciones:

⁴<http://definicion.de/marketing/> 23/10/12

Marketing directo: consiste en un sistema interactivo que consigue seguidores y resultados en sus transacciones dándose a conocer a través de los medios publicitarios de un lugar.

Marketing relacional: Se incluye dentro del marketing directo y se basa en un principio fundamental que dice que no hay que vender, sino hacer amigos y ellos serán quienes compren. Conseguir beneficio a cambio de la satisfacción del cliente.

Marketing virtual: recibe también el nombre de cibermarketing y es el que se aplica a Internet, y que se encuentra dirigido a toda persona en el mundo que tenga un ordenador y conexión a la red. En este marketing existen herramientas SEO que son las que permiten que las empresas alcancen una buena visibilidad y puedan vender mejor sus productos o servicios.

4.3 MARCO HISTÓRICO

Algunos expertos aseguran que los juegos de azar tienen su origen en ciertas competiciones deportivas prehistóricas, en las que los rivales, en una carrera o en una lucha, apostaban antes del inicio del evento para obtener así una doble victoria: la moral y la económica. Los débiles y poco ágiles, imposibilitados en la práctica física, fueron desarrollando otros juegos no físicos que simulaban la competición real, como el backgammon, el juego de mesa más antiguo del que se tiene conocimiento. De otra parte, los campeonatos de fútbol permiten que muchas personas se interesen por este tipo de deporte y que realicen apuestas para dinamizar y aprovechar su afición para ganar un poco de dinero.¹ El fútbol fue jugado por primera vez en Egipto, en parte de un rito por la fertilidad, durante el Siglo III AC. La pelota inventada por los chinos echa por cuero, aquí en Colombia fue iniciado por la División Mayor del Fútbol Colombiano, la cual fundada

el 27 de junio de 1948 en Barranquilla, precisamente, con el objetivo de organizar un torneo de fútbol profesional en el país. En aquella reunión se aprobó como fecha de iniciación del campeonato el 15 de agosto del mismo año. En la temporada 1949, debido a una huelga en el fútbol argentino, comenzó la época de El Dorado, periodo en el cual fueron contratadas numerosas estrellas de esa nación como Alfredo Di Stéfano y Adolfo Pedernera, para jugar, entre otros, en Millonarios de Bogotá. Los otros clubes colombianos no se quedaron atrás y empezaron a llegar jugadores brillantes de todas las latitudes, sobre todo peruanos. Valeriano López fue el peruano insignia del Deportivo Cali donde junto a otros destacados futbolistas peruanos conformó el sensacional "Rodillo Negro", el Independiente Medellín conformó un equipo que contaba en su nómina con 12 peruanos, algunos de ellos triunfadores en el fútbol Argentino como Roberto "Tito" Drago y Segundo "Titina" Castillo que fue llamado "La Danza del Sol" por el esplendor de su juego. La época de El Dorado se extendió hasta mediados de los años 50 (1953) cuando figuras como Alfredo Di Stéfano fueron contratadas por clubes europeos. Torneo suspendido en 1989.

4.4 MARCO LEGAL⁵

REPUBLICA DE COLOMBIA

Poder Público - Rama Legislativa, LEY 643 DE 2001, (Enero 16) por la cual se fija el régimen propio del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar.

El Congreso de Colombia

DECRETA: Artículo 5. Definición de juegos de suerte y azar. Para los efectos de la presente ley, son de suerte y azar aquellos juegos en los cuales, según reglas predeterminadas por la ley y el reglamento, una persona, que actúa en calidad de

⁵<http://glosario.over-blog.es/article-leyes-sobre-software-libre-en-col>

jugador, realiza una apuesta o paga por el derecho a participar, a otra persona que actúa en calidad de operador.

Son de suerte y azar aquellos juegos en los cuales se participa sin pagar directamente por hacerlo, y que ofrecen como premio un bien o servicio, el cual obtendrá si se acierta o si se da la condición requerida para ganar.

En todo caso los premios promocionales deberán entregarse en un lapso no mayor a treinta (30) días calendario.

Parágrafo. El contrato de juego de suerte y azar entre el apostador y el operador del juego es de adhesión, de naturaleza aleatoria, debidamente reglamentado, cuyo objeto envuelve la expectativa de ganancia o pérdida, dependiendo de la ocurrencia o no de un hecho incierto.

LEY 23 DE 1982 (enero 28) Sobre derechos de autor, El Congreso de Colombia.

DECRETA:

Artículo 1. Los autores de obras literarias, científicas y artísticas gozarán de protección para sus obras en la forma prescrita por la presente Ley y, en cuanto fuere compatible con ella, por el derecho común. También protege esta Ley a los intérpretes o ejecutantes, a los productores de programas y a los organismos de radiodifusión, en sus derechos conexos a los del autor.

Artículo 2. Los derechos de autor recaen sobre las obras científicas literarias y artísticas las cuales se comprenden todas las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión y cualquiera que sea su destinación, tales como: los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con letra o sin ella; las obras

cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía, inclusive los video gramas; las obras de dibujo, pintura,

arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas o las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía a; las obras de arte aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos croquis y obras plásticas relativas a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias y, en fin, toda producción del dominio científico, literario o artístico que pueda reproducirse, o definirse por cualquier forma de impresión o de reproducción, por fonografía, radiotelefonía o cualquier otro medio conocido o por conocer.

Licencia

GNU Public License (GPL), versión en (de junio de 1.991)

La Licencia Pública General de GNU pretende garantizarle la libertad de compartir y modificar software libre, para asegurar que el software es libre para todos sus usuarios. La Licencia Pública General de GNU para Bibliotecas. También puede aplicarla a sus propios programas.

Cuando se habla de software libre, se refiere a la libertad, no a precio. Licencias Públicas Generales están diseñadas para asegurar de que tenga la libertad de distribuir copias de software libre (y cobrar el servicio), de que reciba el código fuente o que pueda conseguirlo si lo quiere, de que pueda modificar el software o usar fragmentos de él en nuevos programas libres, y de que sepa que puede hacer todas estas cosas.

Para proteger sus derechos necesita algunas restricciones que prohíban a cualquiera negarle a usted estos derechos o pedirle que renuncie a ellos. Estas restricciones se traducen en ciertas obligaciones que le afectan si distribuye copias del software, o si se modifica. Por ejemplo, si distribuye copias de uno de estos programas, sea gratuitamente, o a cambio de una contraprestación, debe dar a los receptores todos los derechos que tiene. Debe asegurarse de que ellos

también reciben, o pueden conseguir, el código fuente. Y debe mostrarles estas condiciones de forma que conozcan sus derechos.

Al presentar la sustentación el software será inmediatamente de la institución.

4.5 MARCO TECNOLÓGICO

4.5.1 PC

Se cuenta con un PC el cual es suficiente en el área de trabajo.

- DD: 500 Gb
- RAM: 4 Gb
- Cache: 1Mb
- Board: Intel
- Procesador: Dual Core 2.5

4.5.2 Host

Se adquiere el Host por un año con amplia capacidad.

4.5.3 Dominio

Se adquiere el dominio en la web.

4.5.4 Red

La ISP que cuenta LatinGana es Claro

4.5.5 Servidor

Main Domain	latingana.com
Home Directory	/home/alex
Last login from	186.86.38.191
Disk Space Usage	5,000 MB
Monthly Bandwidth Transfer	200,000 MB
Email Accounts	10
Subdomains	15
Parked Domains	0 / ∞
Addon Domains	5

FTP Accounts	5
Mailing Lists	0 / 0
All SQL Databases	10
MySQL Databases	6
MySQL Disk Space	8.39 MB
Mailing List Disk Space	0 MB
Server Name	avocado
cPanel Version	11.36.0 (build 21)
Theme	x3
Apache version	2.2.23
PHP version	5.3.22
MySQL version	5.1.68-cll
Architecture	x86_64
Operating system	linux
Shared IP Address	199.102.230.215
Path to sendmail	/usr/sbin/sendmail
Path to Perl	/usr/bin/perl
Perl version	5.8.8
Kernel version	2.6.32-042stab076.5
cPanel Pro	1.0(RC1)

5. DISEÑO METODOLÓGICO⁶

5.1 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El método de investigación que se usa como referencia en este proyecto es el inductivo, debido a que el método inductivo es el cual parte de lo particular para llegar a lo general, este es el método científico más utilizado, en este método se pueden describir cuatro pasos esenciales los cuales son: La observación de los hechos para su registro; la clasificación y el estudio de estos hechos, la derivación inductiva que parte de los hechos y permite llegar a una generalización; y la contrastación.

Este método es utilizado en el proyecto aplicación para apuestas deportivas con cuotas de mercado, debido a que la idea de este sitio partió de una seguimiento o de una necesidad la cual se observaron unos hechos, se clasificaron, se obtuvo un proceso y se llega a realizar la idea general.

5.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN⁷

5.2.1 investigación descriptiva

La investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes que predominan a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. El fin de esta no es solo la recolección de datos, sino la identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Teniendo en cuenta esto se deben seguir o proceder con unas etapas.

⁶ <http://definicion.de/metodo-inductivo/>

⁷ <http://www.slideshare.net/gracielaaimo/2-etapas-proceso-tipos-de-investigacin>

Etapas:

1. Examinan las características del problema escogido.
2. Lo definen y formulan sus hipótesis.
3. Enuncian los supuestos en que se basan las hipótesis y los procesos adoptados.
4. Eligen los temas y las fuentes apropiados.
5. Seleccionan o elaboran técnicas para la recolección de datos.
6. Establecen, a fin de clasificar los datos, categorías precisas, que se adecuen al propósito del estudio y permitan poner de manifiesto las semejanzas, diferencias y relaciones significativas.
7. Verifican la validez de las técnicas empleadas para la recolección de datos.
8. Realizan observaciones objetivas y exactas.
9. Describen, analizan e interpretan los datos obtenidos, en términos claros y precisos.

Teniendo en cuenta los puntos, LatinGana tomara como base para realizar la identificación para realizar la aplicación para apuestas deportivas con cuotas de mercado.

5.2.2 investigación cuantitativa⁸

La investigación cuantitativa es una metodología de investigación que busca cuantificar los datos/información y por lo regular aplica una forma de análisis estadístico. Se define como un tipo de investigación que utiliza métodos totalmente estructurados o formales, realizando un cuestionamiento a través de preguntas principalmente cerradas y concretas para explorar y entender las motivaciones y comportamientos de individuos o grupos de individuos. El conjunto de preguntas se realiza a un número de individuos determinado que conforma la

⁸ <http://www.slideshare.net/robles585/la-investigacin-cuantitativa>

muestra a partir de la cual se recolecta la información que posteriormente se va a analizar.

Una de sus principales características es la posibilidad de hacer sus hallazgos y estos poder proyectar en un sentido estadístico, mediante la implementación de metodologías de muestreo adecuadas. El diseño de la investigación no es flexible.

A través de las técnicas de investigación cuantitativas, se puede explorar lo siguiente:

- Entender percepciones, opiniones, creencias y necesidades.
- Identificar actitudes y comportamientos.
- Establecer diferencias y similitudes de experiencias.
- Generar respuestas de tipo puntual frente a un tema.

El análisis cuantitativo permite:

- Identificar los hábitos de compra, el uso de un producto, la fidelidad de marca.
- Tener una “visión proyectable” de la manera en que los usuarios reaccionan frente a conceptos.
- Corroborar hipótesis planteadas en general o a partir de investigaciones cualitativas previas.
- Evaluar ideas de diseño, estrategias de mercadeo, comunicaciones, modificaciones de producto/servicio.
- Establecer aspectos que merecen ser investigados en profundidad

El tipo de investigación utilizado es el cuantitativo, ya que en este se emplean estudios de ciencias físicas, ingenieriles, entre otras y en los cuales se realizan estudios descriptivos como son las fases, etapas, diseño, etc. En este tipo de investigación se recogen y analizan datos cuantitativos sobre variables, con el fin

de probar teorías y en este caso es el de desarrollar un producto a partir de una necesidad encontrada y en la cual puedo analizar muchas variables.

5.2.3 Diseño de investigación no experimental

La investigación no experimental es aquella investigación que se realizan por los hechos, es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para analizarlos con posterioridad.

5.2.4 El criterio epistemológico⁹

La investigación es de un enfoque empírico analítico que es por medio de las demostraciones, aplicando términos de definición más exactos el enfoque empírico analítico. Es un modelo de investigación científica, que se basa en la lógica empírica y que junto al método fenomenológico es el más usado en el campo de las ciencias sociales y en las ciencias descriptivas.

Su aporte al proceso de investigación es resultado fundamentalmente de la experiencia. Estos métodos posibilitan revelar las relaciones esenciales y las características fundamentales del objeto de estudio, accesibles a la detección sensorial, a través de procedimientos prácticos con el objeto y diversos medios de estudio. Su utilidad destaca en la entrada en campos inexplorados o en aquellos en los que destaca el estudio descriptivo.

Características.

- Es un método fáctico: se ocupa de los hechos que realmente acontecen
- Se vale de la verificación empírica: no pone a prueba las hipótesis mediante el mero sentido común o el dogmatismo filosófico o religioso, sino mediante una cuidadosa contrastación por medio de la percepción.

⁹ <http://arbalests.blogspot.com/>

- Es auto correctivo y progresivo (a diferencia del fenomenológico). La ciencia se construye a partir de la superación gradual de sus errores. No considera sus conclusiones infalibles o finales. El método está abierto a la incorporación de nuevos conocimientos y procedimientos con el fin de asegurar un mejor acercamiento a la verdad.
- Muestra: El muestreo es una parte importante del método analítico ya que si se toma mal la muestra los resultados serían erróneos o inservibles.

Existen variadas maneras de formalizar los pasos de este método. De entre ellas destacamos:

Forma convencional

- Identificación de un problema de investigación.
- Formulación de hipótesis.
- Prueba de hipótesis.
- Resultados.

Formulación de Neil J. Salkind.

- Formulación de un problema.
- Identificar factores importantes.
- Formulación de hipótesis de investigación.
- Recopilación de la información.
- Probar la Hipótesis.
- Trabajar con la hipótesis.
- Reconsideración de la teoría.
- Confirmación o refutación.

5.3 CAMPO DE INVESTIGACIÓN

El campo en el cual se va a trabajar para la elaboración del proyecto aplicación para apuestas deportivas con cuotas de mercado es el de las Ciencias de la computación, debido a que es el campo donde se elabora el proyecto, y dicho cambio permite la evolución y herramientas requeridas para este.

5.3.1 Líneas de investigación

La línea de investigación seleccionada es la de la construcción de software ya que esta línea de la investigación comprende lo necesario para dar solución al problema planteado, y a su vez permite que el proyecto pueda cumplir con los requerimientos.

El proyecto “aplicación para apuestas deportivas con cuotas de mercado” está enfocado a la línea de investigación construcción de software.

Construcción de software.

Pertenece a la construcción de software, debido a que el proyecto que se va a realizar esta basado en la construcción desde cero de un proyecto es cual está enfocado en el desarrollo web, aplicando los principios de análisis fundamental y derivar a una especificación sobre el papel del software, para que se pueda desarrollar un diseño, y sucesivamente se toman los principios de análisis y se construye un modelo de software llamándolo prototipo. Y así al final construir dependiendo de la necesidad el prototipo que se requiere.

5.3.1.1 Sub línea de investigación

El proyecto “aplicación para apuestas deportivas con cuotas de mercado” tiene como sub línea Programación orientada a sitios web, la cual es la que permite la realización del proyecto, debido a que este tiene un enfoque en el desarrollo web.

5.4 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Técnica de la revisión o análisis documental que se baso en la investigación y análisis de la documentación adquirida a través de la web y de la experiencia adquirida.

Se decidió el uso de esta técnica teniendo en cuenta que la población objeto del proyecto no está al alcance, ya que son usuarios virtuales y la realización de encuestas generaría un alto índice de no confiabilidad en las respuestas si se tiene en cuenta que inicialmente el proyecto pretende mostrarse y darse a conocer y que el producto que se ofrece es de un tipo de comercialización especializada y para personas que estén completamente inmersas en la tecnología del comercio electrónico.

Por otra parte la población que pretende envolver LatinGana debe tener un perfil tecnológico específico, y la falta de conocimiento de dicho producto pueda generar preguntas que se podrían evaluar en un seguimiento para la veracidad para el proyecto.

6. RECURSOS DISPONIBLES

6.1 RECURSOS HUMANOS

Una persona profesional en el área de ingeniería en sistemas.

6.2 RECURSOS FINANCIEROS DEL PROYECTO

	Presupuesto				
Recursos		Efectivo		Recurrente	
PC				1.200.000	
Host		140.000			
Dominio		44.000			
Software				0	
Internet		720.000			
Usb		40.000			
UPS		120.000			
	Total	1.064.000		1.200.000	

Tabla 1. Recursos financieros

Los valores expresados o anotados en el anterior cuadro serán aportados por el desarrollador del proyecto.

7. CRONOGRAMA

7.1 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES (Diagrama de Grannt)

		2013																							
	MES	JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
	ACTIVIDAD SEMANA	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Recolección de Información																								
2	Análisis de la Información																								
3	Análisis de los Requerimientos																								
4	Diseño del Sistema																								
5	Implementación del Sistema																								
6	Depuración de Implementación																								
7	Implantación																								
8	ENTREGA																								

Tabla 2. Diagrama de Grannt

8. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

8.2 ANÁLISIS DEL SISTEMA

8.2.1 Requisitos funcionales

R1	Importación y sincronización de datos
Descripción: El Sistema debe importar los datos necesarios para que el apostador pueda realizar apuestas. Datos a importar y sincronizar: 1. Competiciones 2. Eventos 3. Participantes 4. Catálogos de mercados 5. Precios/Cuotas del mercado.	
Usuario: Sistema	
Acción de Usuario	Respuesta
1. <i>Importación</i> 2. <i>Sincronización</i>	1. <i>Datos en base de datos del sistema</i>

Tabla 3. Importación y sincronización de datos

R2	Registro de usuario
Descripción: La aplicación le muestra un formulario para permitir el registro del usuario. El usuario debe llenar los campos solicitados con datos reales.	
Usuario: Apostador	
Acción de Usuario	Respuesta
1. <i>Llenar campos</i> 2. <i>Registrar</i>	1. <i>Mensajes de alerta en caso de no proporcionar información correcta.</i> 2. <i>Mensaje de registro con éxito al completar el registro.</i>

Tabla 4. Registro de usuario

R3	Verificar número de celular
Descripción: El sistema debe enviar un mensaje de texto con un código de 6 dígitos al celular del apostador para digitarlos y así verificar que es el propietario del terminal.	
Usuarios: Sistema, Apostador	
Acción de Usuario	Respuesta
3. <i>Digitar código</i> 4. <i>Verificar</i>	3. <i>Mensajes de alerta en caso de no proporcionar información correcta.</i> 4. <i>Mensaje con éxito al completar la verificación.</i>

Tabla 5. Verificar número de celular

R4	Verificar número de cédula
<p>Descripción: Una vez el apostador se registre. El número de cédula se verifica si existe, es válido y que el apostador es mayor de 18 años. Aunque el usuario menor de edad pueda engañar al administrador proporcionando un número válido de otra persona. El solo va poder llegar hasta el registro sin posibilidad de apostar. Los métodos de pagos para depositar o retirar requieren mostrar la cédula y estar personalmente en alguna oficina que presten el servicio para realizar cualquier transacción.</p> <p>Adjuntos: http://www.registraduria.gov.co/servicios/documentos.htm</p>	
Usuarios: Administrador	
Acción de Usuario	Respuesta
1. <i>Verificar cédula con el servicio de documentos en la Registradora.</i>	1. <i>Número de cédula válida/inválida</i>

Tabla 6. Verificar número de cédula

R5	Mostrar competiciones
<p>Descripción: El apostador puede ver todas las competiciones que se celebran en la vida real. Él puede filtrar las competiciones y ligas por país o a nivel internacional.</p>	
Usuarios: Apostador	
Acción de Usuario	Respuesta
1. Seleccionar competición	1. Eventos de la competición seleccionada

Tabla 7. Mostrar competiciones

R6	Mostrar eventos/partidos
Descripción: El apostador puede ver todos los eventos/partidos que se celebran en la vida real. Él puede filtrar los eventos por competiciones o por día actual (eventos/partidos de hoy).	
Usuarios: Apostador	
Acción de Usuario	Respuesta
1. Seleccionar evento/partido	1. Catálogo del evento/partido seleccionado

Tabla 8. Mostrar eventos/partidos

R7	Mostrar Catalogo del evento/partido
Descripción: Una vez el apostador selecciona un evento/partido el usuario puede ver todo el catalogo disponible para el evento/partido.	
Usuarios: Apostador	
Acción de Usuario	Respuesta
1. Seleccionar catalogo	1. Mercados y pronósticos

Tabla 9. Mostrar Catalogo del evento/partido

R8	Mostrar pronósticos
Descripción: Una vez el apostador selecciona un catálogo el usuario puede ver todo los pronósticos y sus cuotas para seleccionar.	
Usuarios: Apostador	
Acción de Usuario	Respuesta
1. Seleccionar pronostico	1. Pronostico guardada en hoja de apuesta

Tabla 10. Mostrar pronósticos

R9	Hoja de apuestas
Descripción: los pronósticos seleccionados por el apostador serán guardados en una sesión llamada hoja de apuestas.	
Usuarios: Apostador	
Acción de Usuario	Respuesta
1. Ver selecciones de pronósticos con su cuota, potencial de ganancia y valor apostado. 2. Eliminar selección. 3. Confirmar apuesta. 4. Realizar apuesta.	1. Actualización de las selecciones. 2. Apuesta realizada.

Tabla 11. Hoja de apuestas

R10	Realizar apuesta simple
<p>Descripción: El apostador selecciona uno o más pronósticos y puede hacer apuestas simples.</p> <p><i>Ejemplo: se juega un partido en el cual participara Colombia (5) VS Argentina (1.3), el apostador pronostica que Colombia ganara y hace la apuesta de \$1000. Entonces, como la cuota de Colombia está en 5. El apostador tiene un potencial de ganancia de \$5000.</i></p> <p><i>Potencial = Cuota del pronóstico * Valor apostado</i></p>	
Usuarios: Apostador	
Acción de Usuario	Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar 1 o más pronósticos. 2. Confirmar apuesta. 3. Realizar apuesta. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mensaje de alerta en caso de que no tenga fondos suficientes o si la cuota del pronóstico ha cambiado. 2. Mensaje de éxito si la apuesta fue realizada correctamente. 3. <i>El apostador recibe una notificación con la información de la apuesta.</i>

Tabla 12. Realizar apuesta simple

R11	Realizar apuesta combinada
<p>Descripción: El apostador selecciona dos o más pronósticos y puede hacer apuestas combinadas.</p> <p><i>Ejemplo: se juega un partido en el cual participara Colombia (5) VS Argentina (1.3), el apostador selecciona que Colombia ganara. El apostador selecciona en el catálogo de marcador correcto/final partido que el partido quedara 2-1(6.5) gana Colombia.</i></p> <p><i>Él apuesta \$2000 para los pronósticos seleccionados. Entonces, como la cuota de Colombia está en 5 y la cuota de marcador correcto esta en 6.5. El apostador tiene un potencial de ganancia de \$65000.</i></p> <p><i>Potencial = PRODUCTO(cuotas) * Valor apostado</i></p>	
Usuarios: Apostador	

Acción de Usuario	Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Seleccionar 2 o más pronósticos.</i> 2. <i>Confirmar apuesta.</i> 3. <i>Realizar apuesta.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mensaje de alerta en caso de que no tenga fondos suficientes o si la cuota del pronóstico ha cambiado. 2. Mensaje de éxito si la apuesta fue realizada correctamente. 3. <i>El apostador recibe una notificación con la información de la apuesta.</i>

Tabla 13. Realizar apuesta combinada

R12	Historial de apuestas
<p>Descripción: El sistema debe tener una sección de todas las apuestas que realizan los apostadores para que el administrador pueda visualizarlos. El apostador solo puede ver las apuestas de él mismo. Las apuestas se pueden filtrar por tipo de apuesta (simple/combinada)</p>	
<p>Usuarios: Administrador, Apostador</p>	
Acción de Usuario	Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Ver apuestas.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Historial de apuestas.</i>

Tabla 14. Historial de apuestas

R13	Método de pago – Daviplata servicio de Davivienda
<p>Descripción: Para manejar las transacciones de los depósitos y las retiradas, la opción Daviplata es gratis, fácil y todos tienen acceso a un celular para recargar y pasar plata para realizar sus apuestas o recibir plata de las ganancias. Los usuarios no tienen necesidad de tener una cuenta o productos vinculados con la entidad bancaria. La aplicación ofrecida por Davivienda está disponible en la sección de utilidades de la tarjeta SIM y está también disponible para diferentes operadores de telefonía. Para poder pasar plata antes debe recargar saldo en el celular yendo personalmente a cualquier oficina de la entidad con el requisito de mostrar la cédula, verificando así la edad e identidad.</p> <p>Los usuarios para las retiradas pueden hacerlo en cualquier oficina de Davivienda.</p>	

Usuarios: Apostador	
Acción de Usuario	Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Recargar saldo en el celular en cualquier oficina.</i> 2. <i>Pasar plata antes/después de hacer solicitud de depósito. Se usa el número de celular de LatinGana desde donde se opera.</i> 3. <i>Recibir retiradas después de hacer la solicitud.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Usuario verificado.</i> 2. <i>Método de depósito disponible.</i> 3. <i>Método de retirada disponible.</i>

Tabla 15. Método de pago – Daviplata servicio de Davivienda

R14	Método de pago – Paygol
Descripción: Para manejar las transacciones de los depósitos, los servicios que ofrece PayGol son instantáneos y fáciles a través de tarjetas de crédito, PSE, Efecty o por créditos de PayGol. Cada servicio ofrecido tiene diferentes tarifas	
Usuarios: Apostador	
Acción de Usuario	Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Seleccionar método de pago PSE, Efecty....</i> 2. <i>Hacer transacción.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Aumentar créditos en LatinGana.</i> 2. <i>Persistencia en historial de transacciones.</i>

Tabla 16. Método de pago – Paygol

R15	Método de pago – Retirada - Efecty
Descripción: Para manejar las transacciones de las retiradas, el servicio de giros que ofrece Efecty son rápidos y tiene cobertura en muchas ciudades del territorio. Cada servicio ofrecido tiene diferentes tarifas	
Usuarios: Apostador	
Acción de Usuario	Respuesta
1. <i>Recibir pago.</i>	

Tabla 17. Método de pago – Retirada - Efecty

R16	Solicitud de depósito
Descripción: El apostador debe tener una sección para seleccionar un método de pago y digitar un valor de divisa COP para depositar fondos a su cuenta.	
Usuarios: Apostador	
Acción de Usuario	Respuesta
1. <i>Seleccionar método de pago.</i> 2. <i>Introducir valor divisa COP.</i> 3. <i>Depositar.</i>	1. <i>La solicitud de depósito está en estado pendiente.</i> 2. <i>El administrador recibe una notificación a través de correo electrónico.</i>

Tabla 18. Solicitud de depósito

R17	Verificar depósito
<p>Descripción: Una vez el apostador hace una solicitud de depósito y ha realizado la transacción a través de una oficina del método de pago seleccionado. El administrador verifica cada transferencia, busca la solicitud usando el número del celular o número de cédula y la marca como depósito completado. Si el usuario apostador se contacta con el administrador diciendo que es víctima porque no tiene los créditos después de 24h de realizar la transacción. El apostador debe escanear la factura de la transacción y enviarla a través del sistema de tickets.</p>	
Usuarios: Administrador	
Acción de Usuario	Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Verificar pago.</i> 2. <i>Marcar la solicitud de depósito como completado.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>El balance del apostador se incrementa.</i> 2. <i>El apostador recibe una notificación a través de correo electrónico.</i>

Tabla 19. Verificar depósito

R16	Historial de depósitos
<p>Descripción: El sistema debe tener una sección de todos los depósitos de los apostadores para que el administrador pueda visualizarlos. El apostador solo puede ver las transacciones de él mismo.</p>	
Usuarios: Administrador, Apostador	
Acción de Usuario	Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Ver Depósitos.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Historial de depósitos.</i>

Tabla 20. Historial de depósitos

R17	Solicitud de retirada
Descripción: El apostador debe tener una página para seleccionar un método de pago y digitar un valor para hacer la retirada solo si tiene los suficientes créditos en su cuenta.	
Usuarios: Apostador	
Acción de Usuario	Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Seleccionar método de pago.</i> 2. <i>Introducir valor divisa COP.</i> 3. <i>Solicitar.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>La solicitud de depósito está en estado pendiente.</i> 2. <i>El administrador recibe una notificación.</i>

Tabla 21. Solicitud de retirada

R18	Completar retirada
Descripción: El administrador envía pago solicitado por el apostador teniendo en cuenta el valor de divisa COP y el método de pago seleccionado. Un vez sea enviado se marca la solicitud como completada.	
Usuarios: Administrador	
Acción de Usuario	Respuesta
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Enviar pago.</i> 2. <i>Marcar la solicitud de retirada como completada.</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>El apostador recibe una notificación.</i>

Tabla 22. Completar retirada

R19	Reportar actividades ilegales
Descripción: El sistema debe identificar a los usuarios quienes quieran usar la aplicación para blanquear dinero. Usando como parámetros los depósitos, las retiradas y las ganancias, se calcula la probabilidad con diferencias de porcentajes entre depósitos/retiradas, retiradas/ganancias. Si la diferencia de porcentaje entre depósitos/retiradas es menor que 40% y la diferencia de porcentaje entre retiradas/ganancias es mayor que 50% existe la probabilidad de que el usuario está haciendo actividades ilegales.	
Usuarios: Sistema, Administrador	
Acción de Usuario	Respuesta
1. <i>Revisar minuciosamente el usuario.</i> 2. <i>Desactivar al usuario.</i> 3. <i>Solicitar cédula y certificado de domicilio escaneado.</i> 4. <i>Si las actividades persisten, el administrador será obligado a denunciar ante la autoridad.</i>	1. <i>Historial de usuarios reportados.</i>

Tabla 23. Reportar actividades ilegales

R20	Reporte para declarar IVA
Descripción: El sistema debe analizar a los usuarios mensualmente para declarar IVA de las ganancias obtenidas ante la DIAN. El sistema notificara a los usuarios con ganancias para declarar desde el primer peso ganado en las apuestas deportivas en línea.	
Usuarios: Sistema	
Acción de Usuario	Respuesta
	1. <i>Historial de usuarios reportados.</i> 2. <i>Notificación a los usuarios</i>

Tabla 24. Reporte para declarar IVA

R21	Reportar ludópatas
Descripción: Por salud de los colombianos el sistema debe reportar y bloquear temporalmente a quienes tenga una pérdida de \$500.000 mensual. Esta se calculara desde el primer día hasta finalizar el mes.	
Usuarios: Sistema	
Acción de Usuario	Respuesta
	1. <i>Historial de usuarios reportados.</i>

Tabla 25. Reportar ludópatas

8.2.2 Requisitos no funcionales

Los requerimientos no funcionales los podemos dividir en tres partes los cuales son:

- Arquitectura en ambiente web
- Se considera que debe estar desarrollado en este ambiente porque permite a los usuarios acceder a la aplicación desde cualquier parte con acceso a internet en cualquier hora y así mismo hacer apuestas con facilidad
- Requisitos de comunicación
- El sistema debe permitir trabajar con los diferentes navegadores sin afectar su funcionamiento.
- Requisitos de seguridad.

8.2.3 Diagramas de caso de usos

Caso de uso 1 (EST1): Registro del usuario apostador

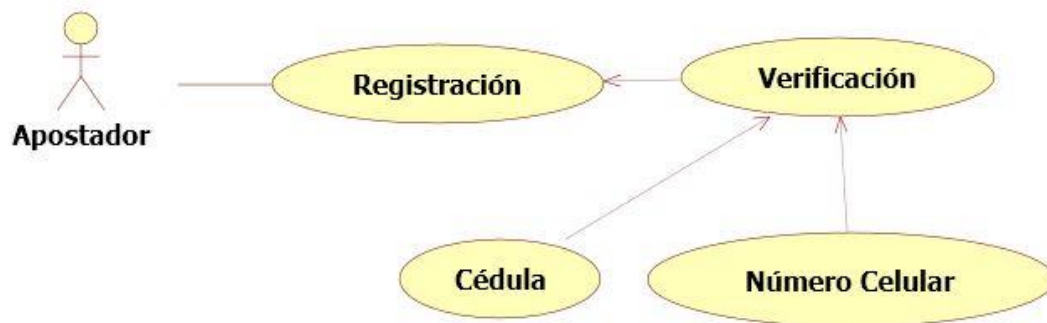


Figura 3. Caso de uso 1 (EST1)

Caso de uso 2 (EST2): El apostador hacer depósitos retiradas y puede ver el historial de esas transacciones.

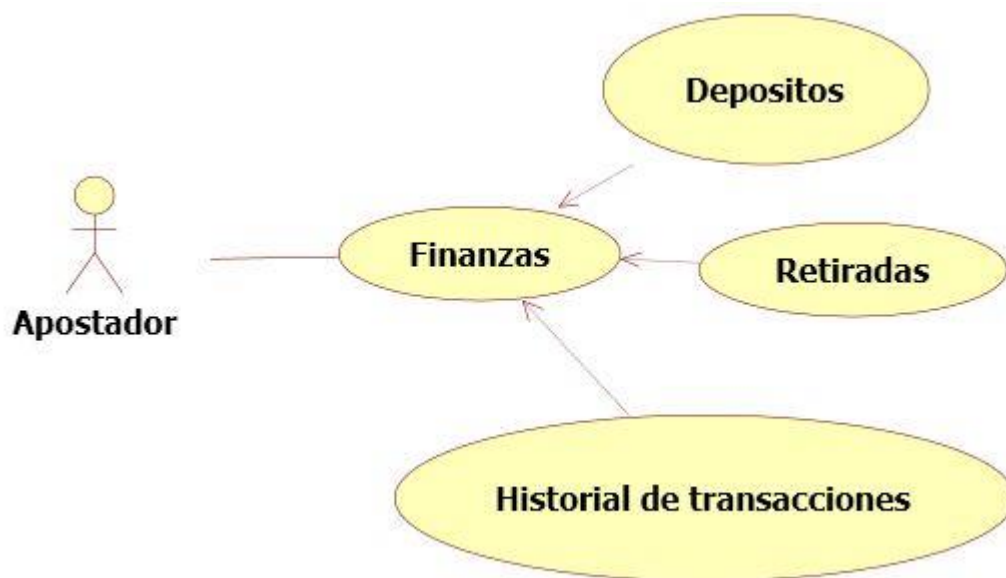


Figura 4. Caso de uso 2 (EST2)

Caso de uso 3 (EST3): El apostador realiza apuestas y tiene la disponibilidad de ver el historial y resultados de las apuestas.

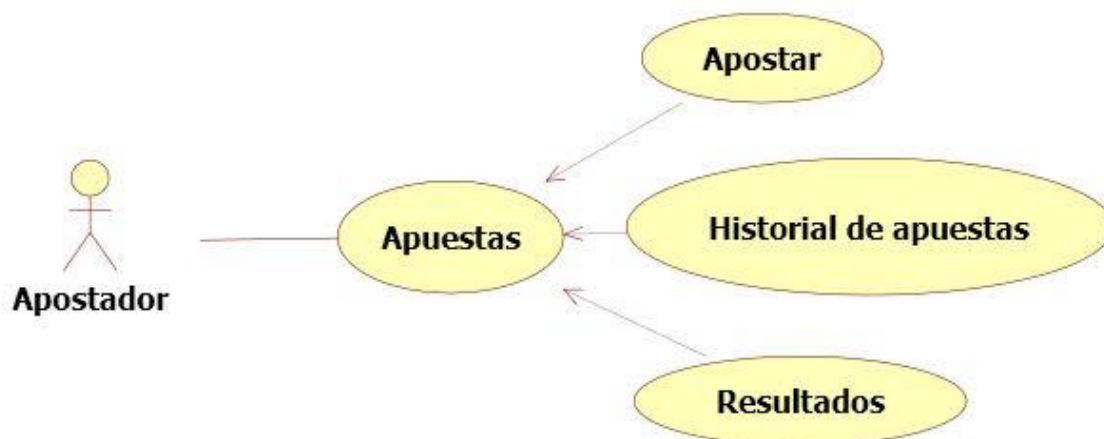


Figura 5. Caso de uso 3 (EST3)

Caso de uso 4 (EST4): El administrador debe verificar el registro del apostador con el parámetro del número de cedula.

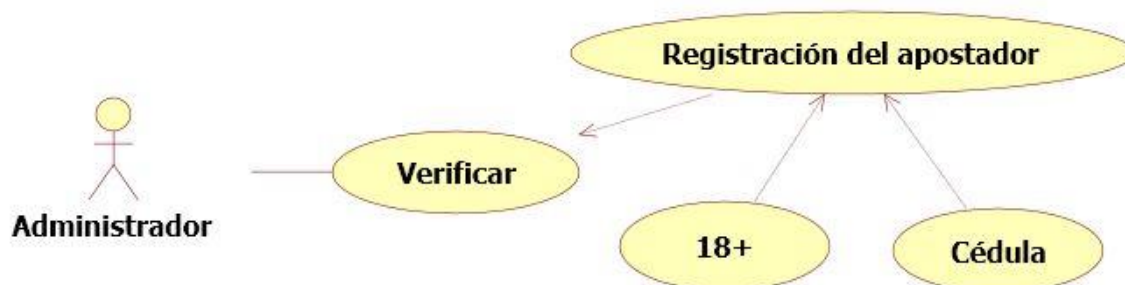


Figura 6. Caso de uso 4 (EST4)

Caso de uso 5 (EST5): El administrador debe comprobar los pagos, pagar retiradas y verificar actividades ilegales en las transacciones de los apostadores.

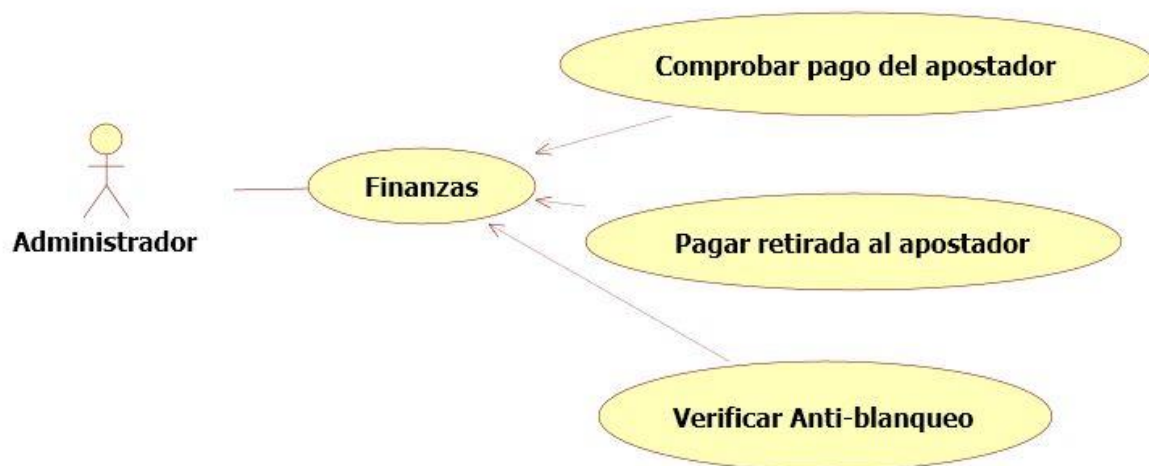


Figura 7. Caso de uso 5 (EST5)

Caso de uso 6 (EST6): El administrador debe comprobar los pagos, pagar retiradas y verificar actividades ilegales en las transacciones de los apostadores.



Figura 8. Caso de uso 6 (EST6)

Caso de uso 7 (EST7): El sistema debe sincronizar la información para habilitar las apuestas.



Figura 9. Caso de uso 7 (EST7)

Caso de uso 8 (EST8): El sistema genera facturas digitales y notifica al apostador de su existencia.



Figura 10. Caso de uso 8 (EST8)

8.3 ANÁLISIS DE OBJETOS

8.3.1 Identificación de clases y objetos (Diagramas De Dominio)

- Lista de clases:

<i>LISTA DE CLASES / OBJETOS CANDIDATOS</i>
USUARIOS
COMPETICIONES
EVENTOS
TAREAS
APUESTAS
DEPOSITOS
RETIRADAS

Tabla 23. Clases candidatas

- Lista de verbos:

<i>LISTA DE VERBOS</i>
AGREGAR
EDITAR
VER
ELIMINAR
CONSULTAR
APOSTAR
VERIFICAR

Tabla 24. Lista de verbos

- Relaciones candidatas entre las clases:

RELACIONES CANDIDATAS		
CLASE/OBJETO	RELACION	CLASE/OBJETO
Administrador	Agrega	Usuarios
Administrador	Edita	Usuarios
Administrador	Elimina	Usuarios
Administrador	Lista	Usuarios
Administrador	Consulta	Usuarios
Sistema-tareas	Agrega	Competiciones
Sistema-tareas	Edita	Competiciones
Sistema-tareas	Elimina	Competiciones
Sistema-tareas	Lista	Competiciones
Sistema-tareas	Agrega	Eventos/Partidos
Sistema-tareas	Edita	Eventos/Partidos
Sistema-tareas	Elimina	Eventos/Partidos
Sistema-tareas	Lista	Eventos/Partidos
Sistema-tareas	Lista	Catálogos
Sistema-tareas	Lista	Cuotas de mercado
Sistema-tareas	Verifica	Usuarios
Sistema-tareas	Consulta	Usuarios
Apostador	Ve	Competiciones
Apostador	Ve	Eventos
Apostador	Ve	Catálogos
Apostador	Ve	Cuotas de partidos
Apostador	Ve	Apuestas
Apostador	Ve	Transacciones Depósitos/Retiradas
Apostador	Agrega	Apuestas
Apostador	Agrega	Transacciones Depósitos/Retiradas
Apostador	Edita	Apostador

Tabla 25. Relaciones candidatas

8.3.2 Diagrama de dominio

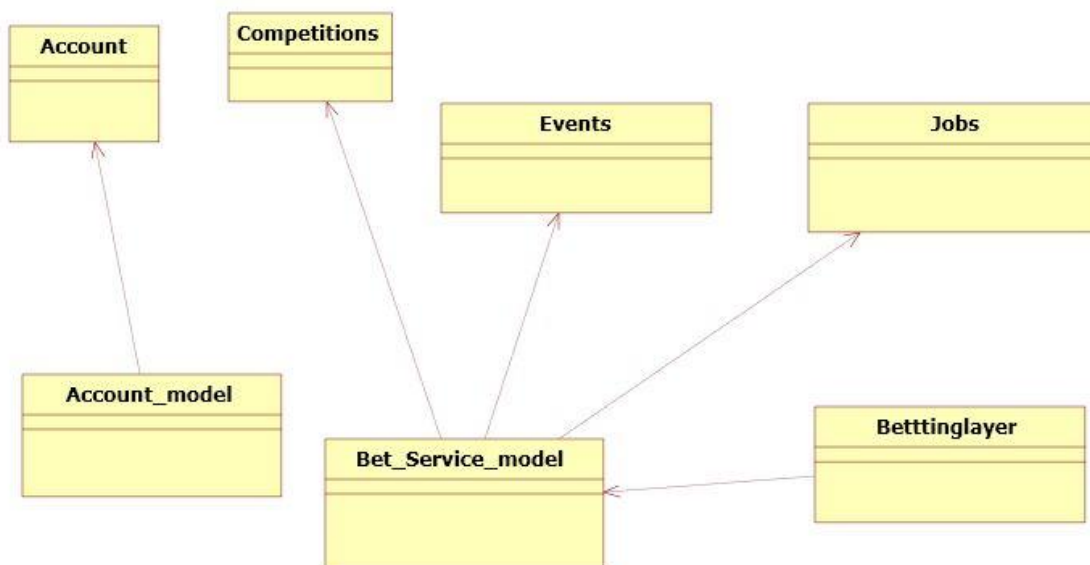


Figura 11. Diagrama de dominio

8.4 DISEÑO DEL SISTEMA

8.4.1 Diccionario de datos

Estructura de la tabla bet_competitions

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Comentarios	MIME
competition_id	bigint(20)	No			
name	varchar(250)	No			

marketCount	int(11)	No			
competitionRegion	varchar(50)	No			

Tabla 26. Estructura tabla bet_competitions

Estructura de la tabla bet_countries_information

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Comentarios	MIME
country_id	int(5)	No			
iso2	char(2)	Sí	NULL		
short_name	varchar(80)	No			
long_name	varchar(80)	No			
iso3	char(3)	Sí	NULL		
numcode	varchar(6)	Sí	NULL		
un_member	varchar(12)	Sí	NULL		
calling_code	varchar(8)	Sí	NULL		
cctld	varchar(5)	Sí	NULL		
spanish_name	varchar(150)	Sí	NULL		

Tabla 27. Estructura tabla bet_countries_information

Estructura de la tabla bet_events

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
event_id	bigint(20)	No				
name	varchar(250)	No				
countryCod	varchar(10)	Sí	NULL			

e	0)					
timezone	varchar(250)	No				
openDate	datetime	No				
marketCount	int(11)	No				
competition_id	bigint(20)	No		betfair_competitions -> competition_id		

Tabla 28. Estructura tabla bet_events

Estructura de la tabla bet_market_catalog

Columna	Tipo	Nul o	Predeterminad o	Enlaces a	Comentarios	MIM E
marketId	double	No				
marketName	varchar(250)	No				
totalMatched	double	No				
marketTime	datetime	No				
suspendTime	datetime	No				
event_id	bigint(20)	No		betfair_events -> event_id		

Tabla 29. Estructura tabla bet_market_catalog

Estructura de la tabla bet_runners

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Comentarios	MIME
selectionId	int(11)	No			
runnerName	varchar(100)	No			
runnerId	bigint(20)	Sí	NULL		
handicap	int(11)	No			
sortPriority	int(11)	No			

Tabla 30. Estructura tabla bet_runners

Estructura de la tabla domicilio_departamento

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Comentarios	MIME
id_departamento	int(11)	No			
nombre	varchar(200)	No			

Tabla 31. Estructura tabla domicilio_departamento

Estructura de la tabla domicilio_municipio

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
id_municipio	int(11)	No				
nombre	varchar(200)	No				
id_departamento	int(11)	No		domicilio_departamento -> id_departamento		

Tabla 32. Estructura tabla domicilio_municipio

Estructura de la tabla f_deposits

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
id_deposit	bigint(20)	No				
method	varchar(250)	No				
ammount	int(11)	No				
date	date	No				
id_user	bigint(20)	No		users -> id		

Tabla 33. Estructura tabla f_deposits

Estructura de la tabla f_profits_losses

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
id_profit_losses	bigint(20)	No				
type	varchar(100)	No				
ammount	int(11)	No				
date_last_event	date	No				
id_user_betting	bigint(20)	No		user_bettings -> id_user_betting		
id_user	int(11)	No		users -> id		

Tabla 34. Estructura tabla f_profits_losses

Estructura de la tabla f_withdraws

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
id_withdraw	bigint(20)	No				
method	varchar(250)	No				
ammount	int(11)	No				
shipping_cost	int(11)	No				
date	date	No				
id_user	bigint(20)	No		users -> id		

Tabla 35. Estructura tabla f_withdraws

Estructura de la tabla groups

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Comentarios	MIME
id	mediumint(8)	No			
name	varchar(20)	No			
description	varchar(100)	No			

Tabla 36. Estructura tabla groups

Estructura de la tabla login_attempts

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Comentarios	MIME
id	int(11)	No			
ip_address	varchar(15)	No			
login	varchar(100)	No			

time	int(11)	Sí	NULL		
------	---------	----	------	--	--

Tabla 37. Estructura tabla login_attempts

Estructura de la tabla user_bettings

Columna	Tipo	Nul o	Predeterminad o	Enlace s a	Comentario s	MIM E
id_user_betting	bigint(20)	No				
type	varchar(250)	No				
mixed_bet_stake	int(11)	Sí	NULL			
mixed_total_price	double	Sí	NULL			
mixed_potential	int(11)	Sí	NULL			
date_made	datetime	No				
id_user	int(11)	No		users - > id		

Tabla 38. Estructura tabla user_bettings

Estructura de la tabla user_bettings_selections

Columna	Tipo	Nul o	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIM E
id_user_betting_selection	bigint(20)	No				
market_id	varchar(250)	No		betfair_market_catalog -> marketId		

catalog_name	varchar(250)	No				
selection_id	int(11)	No		betfair_runners -> selectionId		
selection_price	double	No				
selection_name	varchar(250)	No				
bet_stake	int(11)	No				
potential	int(11)	No				
event_name	varchar(250)	No				
event_openDate	datetime	No				
result	varchar(100)	No	UNKNOWN			
id_user_betting	bigint(20)	No		user_bettings -> id_user_betting		

Tabla 39. Estructura tabla user_bettings_selections

Estructura de la tabla user_suspect

Columna	Tipo	Nul o	Predetermin ado	Enlac es a	Comentar ios	MIM E
id_user_suspect	int(11)	No				
deposits_sum	int(11)	No				
withdraws_sum	int(11)	No				
profits_sum	int(11)	No				

losses_sum	int(11)	No				
deposits_withdraws_percent_difference	int(11)	No				
withdraws_profits_percent_difference	int(11)	No				
id_user	bigint(20)	No		users -> id		

Tabla 40. Estructura tabla user_suspect

Estructura de la tabla users

Columna	Tipo	Nul o	Predetermi nado	Enlaces a	Comenta rios	MI ME
id	int(11)	No				
ip_address	varchar(15)	No				
username	varchar(100)	Sí	<i>NULL</i>			
password	varchar(255)	No				
salt	varchar(255)	Sí	<i>NULL</i>			
email	varchar(100)	No				
activation_code	varchar(40)	Sí	<i>NULL</i>			
forgotten_passwor	varchar(Sí	<i>NULL</i>			

d_code	40)					
forgotten_password_time	int(11)	Sí	NULL			
remember_code	varchar(40)	Sí	NULL			
created_on	int(11)	No				
last_login	int(11)	Sí	NULL			
active	tinyint(1)	Sí	NULL			
first_name	varchar(50)	Sí	NULL			
last_name	varchar(50)	Sí	NULL			
cedula	int(11)	No				
fecha_nacimiento	date	No				
departamento	int(200)	No		domicilio_departamento -> id_departamento		
municipio	int(200)	No		domicilio_municipio -> id_municipio		
ciudad	varchar(250)	No				
direccion	varchar(250)	No				
phone	varchar(Sí	NULL			

	20)					
credits	bigint(20)	No	0			

Tabla 41. Estructura tabla users

Estructura de la tabla users_groups

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlaces a	Comentarios	MIME
id	int(11)	No				
user_id	int(11)	No		users -> id		
group_id	mediumint(8)	No		groups -> id		

Tabla 42. Estructura tabla users_groups

Estructura de la tabla users_hacienda

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado	Enlace a	Comentarios	MIME
id_user_hacienda	int(11)	No				
profits_sum	int(11)	No				
losses_sum	int(11)	No				
difference	int(11)	No				
id_user	bigint(20)	No		users -> id		

Tabla 43. Estructura tabla users_hacienda

Estructura de la tabla users_ludopatas

Columna	Tipo	Nulo	Predeterminado
---------	------	------	----------------

Columna	Tipo	Nulo	Predefinido
id_user_ludopata	int(11)	No	
losses	int(11)	No	
date_bloqued	date	No	
date_unblock	date	No	
id_user	bigint(20)	No	

Tabla 44. Estructura tabla users_ludopatas

8.4.2 Diseño de archivo

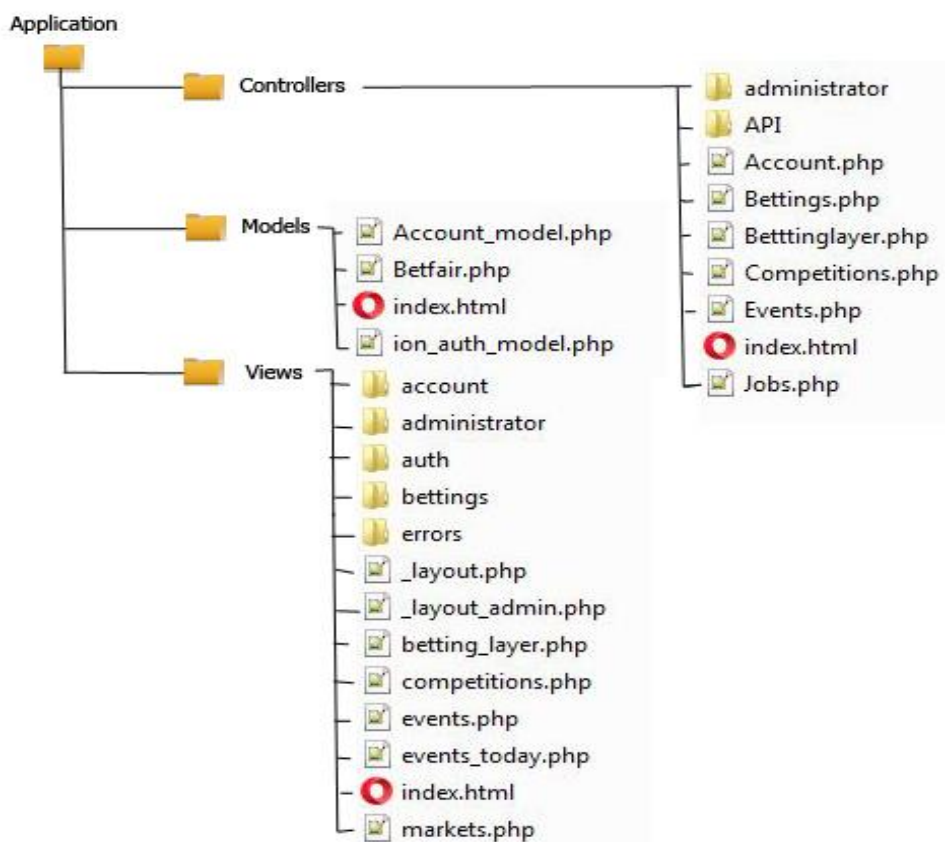


Figura 12. Diseño de archivos

8.5 DISEÑO DE INTERFAZ

8.5.1 Apostador – registro de usuario

The screenshot shows the user registration interface for LATIN GANA. The background is a dark blue gradient with stadium lights. A central white form contains the registration details. At the top right, there is a 'Register' button with a user icon. The navigation bar includes links for 'Mi Cuenta', 'Mis Apuestas', 'Competiciones & Ligas', 'Internacional', 'Partidos de Hoy', and 'Contactar'. The form is divided into three sections: 'Datos Personales', 'Identificación', and 'Domicilio y contacto'. Each section contains input fields for personal information, email, password, and address. A checkbox for 'Acepto condiciones de uso' is located below the address field. At the bottom of the form is a blue button labeled 'Aceptar y abrir cuenta' with a lock icon. The footer contains links to 'Política de privacidad', 'Política de Cookies', 'Reglas y Regulaciones', 'Términos y condiciones', and 'Vigilancia a menores', followed by a disclaimer: 'El juego puede ser adictivo. Por favor, juega con responsabilidad'. The LATIN GANA logo and an 18+ age restriction icon are at the bottom center.

Register

Mi Cuenta Mis Apuestas Competiciones & Ligas Internacional Partidos de Hoy Contactar

Datos Personales

Nombres: James

Apellidos: Rodriguez

Cédula: 11156548963

Fecha de nacimiento: 1991-07-12

Identificación

Correo electrónico: alex.rivera.ws@gmail.com

Contraseña:

Domicilio y contacto

Celular: 3102589635

Departamento: Norte de santander

Municipio: Cúcuta

Ciudad: Cúcuta

Dirección: carrera 119 #123 apto 302

[Acepto condiciones de uso](#)

Aceptar y abrir cuenta

[Política de privacidad](#) | [Política de Cookies](#) | [Reglas y Regulaciones](#) | [Términos y condiciones](#) | [Vigilancia a menores](#)

El juego puede ser adictivo. Por favor, juega con responsabilidad

LATIN GANA 18+

Figura 13. Apostador – registro de usuario

8.5.2 Apostador – iniciar de sesión



Figura 14. Apostador – iniciar sesión

8.5.3 Apostador – competiciones por país



Figura 15. Apostador – competiciones por país

8.5.4 Apostador – competencias internacionales

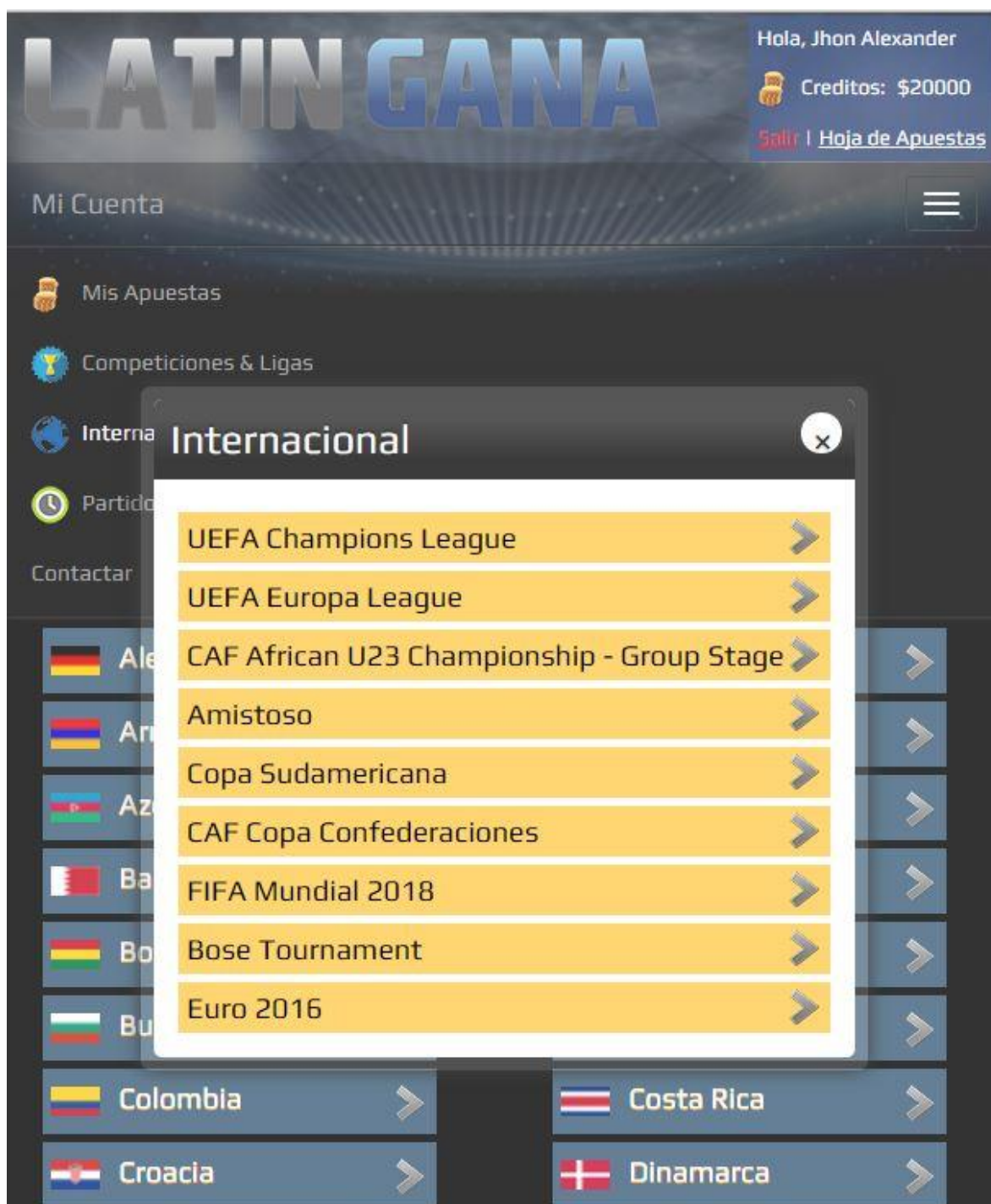


Figura 16. Apostador – competencias internacionales

8.5.5 Apostador – ligas



Figura 17. Apostador – ligas

8.5.6 Apostador – eventos

LATINGANA

Hola, Jhon Alexander
Creditos: \$20000
[Salir](#) | [Hoja de Apuestas](#)

Mi Cuenta

UEFA Champions League

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
Apuestas de Grupo	Grupo F	Grupo G	Grupo H

Martes, 16 de Febrero de 2016

- Arsenal VS FC Barcelona - 19:45
- Roma VS Real Madrid - 19:45
- Juventus VS Bayern Munich - 19:45
- PSV VS Atletico Madrid - 19:45
- Dynamo Kiev VS Man City - 19:45
- Benfica VS Zenit St Petersburg - 19:45
- Gent VS Wolfsburg - 19:45
- Paris St-G VS Chelsea - 19:45

[Política de privacidad](#) | [Política de Cookies](#) | [Reglas y Regulaciones](#) | [Términos y condiciones](#) | [Vigilancia a menores](#)

El juego puede ser adictivo. Por favor, juega con responsabilidad

LATINGANA 18+

Figura 18. Apostador – eventos

8.5.7 Apostador – Catálogo

LATIN GANA

Hola, Jhon Alexander
Creditos: \$20000
[Salir](#) | [Hoja de Apuestas](#)

Mi Cuenta

UEFA Champions League

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
Apuestas de Grupo	Grupo F	Grupo G	Grupo H

Martes, 16 de Febrero de 2016

- Arsenal VS FC Barcelona
- Roma VS Real Madrid
- Juventus VS Borussia Dortmund
- PSV VS Atletico Madrid
- Dynamo Kiev VS Man City - 19:45
- Benfica VS Zenit St Petersburg - 19:45
- Gent VS Wolfsburg - 19:45
- Paris St-G VS Chelsea - 19:45

Catálogo

- Se clasifica
- Cuotas de partido
- Más/Menos de 2.5 goles

Política de privacidad | Política de Cookies | Reglas y Regulaciones | Términos y condiciones | Vigilancia a menores |
El juego puede ser adictivo. Por favor, juega con responsabilidad

LATIN GANA 18+

Figura 19. Apostador – Catálogo

8.5.8 Apostador – cuotas de mercado

The screenshot displays the LATINGANA website interface. At the top, the logo "LATINGANA" is prominent on the left, and user information on the right includes "Hola, Jhon Alexander", "Creditos: \$20000", and links for "Salir" and "Hoja de Apuestas". Below this is a "Mi Cuenta" section with a menu icon. The main heading "Arsenal VS FC Barcelona" is centered. A "Cuotas de partido" section follows, containing a table of odds. Below this is a "Catálogo" section with four items: "Se clasifica", "Cuotas de partido", and "Más/Menos de 2.5 goles". The footer contains legal links, a responsible gaming message, and the LATINGANA 18+ logo.

Arsenal	FC Barcelona	Empate
2.5	1.7	3.5

Política de privacidad | Política de Cookies | Reglas y Regulaciones | Términos y condiciones | Vigilancia a menores |
El juego puede ser adictivo. Por favor, juega con responsabilidad

LATINGANA 18+

Figura 20. Apostador – cuotas de mercado

8.5.9 Apostador – hoja de apuestas simples

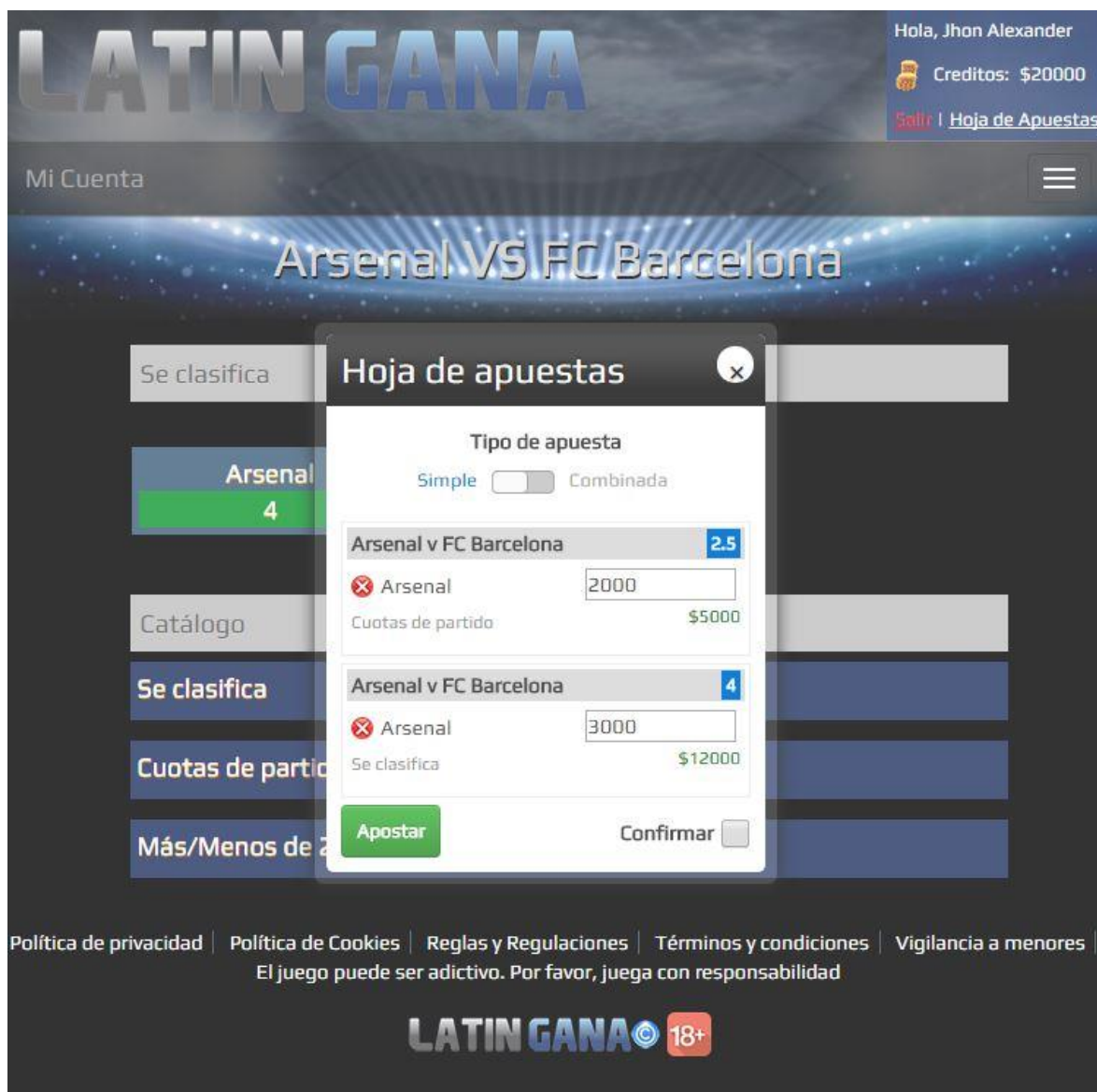


Figura 21. Apostador – hoja de apuestas simples

8.5.10 Apostador – hoja de apuestas combinadas

The screenshot shows the LATINGANA website interface. At the top, the logo "LATINGANA" is displayed in large blue letters. To the right, a user profile section shows "Hola, Jhon Alexander" and "Creditos: \$20000". Below this, there are links for "Salir" and "Hoja de Apuestas". A navigation bar includes "Mi Cuenta" and a menu icon. The main header features the match "Arsenal VS FC Barcelona" in a stylized font. A modal window titled "Hoja de apuestas" is open, showing the "Tipo de apuesta" as "Combinada". It lists two selections: "Arsenal v FC Barcelona" with odds of 2.5 and "Arsenal" with odds of 4. The total odds for the combination are 10.00. A bet amount of 3000 is entered, resulting in a potential gain of \$30000. The modal includes buttons for "Apostar" and "Confirmar", along with checkboxes for "Condiciones" and "Vigilancia a menores". The background shows a sidebar with links like "Se clasifica", "Catálogo", and "Cuotas de partido".

LATINGANA

Hola, Jhon Alexander
Creditos: \$20000
[Salir](#) | [Hoja de Apuestas](#)

Mi Cuenta

Arsenal VS FC Barcelona

Se clasifica

Arsenal 4

Catálogo

Se clasifica

Cuotas de partido

Más/Menos de 2

Política de privacidad | Política de El juego

Hoja de apuestas

Tipo de apuesta
Simple ☐ Combinada ☒

Arsenal v FC Barcelona 2.5

✗ Arsenal
Cuotas de partido

Arsenal v FC Barcelona 4

✗ Arsenal
Se clasifica

Combinada: 10.00 3000

Ganancia \$30000

Apostar Confirmar ☐ Condiciones Vigilancia a menores

LATINGANA 18+

Figura 22. Apostador – hoja de apuestas combinadas

8.5.11 Apostador – hacer depósito

La forma más **facil y gratis** con tu celular sin una cuenta en la entidad, sin tarjetas de débito/crédito.

 **DAVIPLATA**
Es Efectivo para TODOS.

Davivienda hace esto simple con tan solo [activar Daviplata](#) en tu celular y [recargar saldo](#) en cualquier oficina de Davivienda.

 [Tarifas y limites](#)

 **Depositar**

Depositos rápidos e instantáneos pero no gratis.

payGol

 **SMS**  **PSMS**    

Deposito de:

☒ \$5000 ☐ \$10.000 ☐ \$20.000 ☐ \$30.000

☐ \$40.000 ☐ \$50.000 ☐ \$60.000 ☐ \$70.000

☐ \$80.000 ☐ \$90.000

 [Calcular tarifas](#)

PAGAR con tarjeta de **payGol**

Figura 23. Apostador – hacer depósito

8.5.12 Apostador – hacer depósito con Daviplata



Figura 23. Apostador – hacer depósito con Daviplata

8.5.13 Apostador – hacer depósito con PayGol

The screenshot displays the PayGol website interface for a bettor making a deposit. The header includes the PayGol logo, a Norton Secured badge, and a language selector set to Colombia (Español). The main content area is divided into two columns. The left column contains the payment description 'Deposito', the amount '\$5000.00 COP', and a support link 'support@latingana.com'. The right column features a row of payment method icons: SMS, Visa, PSE, Efecty, Davivienda, and Credits. Below these is a section titled 'Selecciona un método de pago' with a world map graphic showing currency symbols (Euro, Pound, Yen, Dollar) and a checkmark, indicating international payment options. At the bottom right, the text 'Fácil, simple y seguro.' is displayed.

payGol

Norton SECURED
powered by Symantec

Colombia (Español) ▼

Descripción del pago
Deposito

Precio
\$5000.00 COP

¿Necesitas ayuda?
support@latingana.com

SMS

VISA

pse

efecty

DAVIVIENDA

Credits

Selecciona un método de pago

Fácil, simple y seguro.

Figura 23. Apostador – hacer depósito con PayGol

8.5.14 Apostador – depósitos

LATINGANA

Hola, Jhon Alexander
Creditos: \$20000
[Salir](#) | [Hoja de Apuestas](#)

Mi Cuenta

Mi cuenta Depositos Retiradas

Mis depositos

Show 10 entries Search:

Método	Valor	Fecha
Paygol - Efecty	\$20000	2015-12-03
Daviplata	\$10000	2015-11-25

Método Valor Fecha

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next


[Política de privacidad](#) | [Política de Cookies](#) | [Reglas y Regulaciones](#) | [Términos y condiciones](#) | [Vigilancia a menores](#) | El juego puede ser adictivo. Por favor, juega con responsabilidad

LATINGANA 18+


Figura 24. Apostador – depósitos

8.5.15 Apostador – retirar plata


La forma más **fácil y gratis** para recibir plata en tu celular y cobrar en cualquier oficina de Davivienda sin una cuenta en la entidad, sin tarjetas de débito/crédito.




Davivienda hace esto simple con tan solo **activar Daviplata** en tu celular y **sacar la plata** de tus ganancias en cualquier oficina de Davivienda.


 [Tarifas y limites](#)

Valor a retirar: \$



pagos rápidos pero no es gratis.



 [Tarifas](#)

Valor a retirar: \$

Tarifa: \$4700

Total: \$14700




Figura 25. Apostador – retirar plata

8.5.16 Apostador – mis retiradas

LATINGANA

Hola, Jhon Alexander
Creditos: \$20000
[Salir](#) | [Hoja de Apuestas](#)

Mi Cuenta

Mi cuenta | **Depositos** | **Retiradas**

Mis Retiradas

Show **10** entries Search:

Método	Valor	Costo de envío	Fecha
Daviplata	\$5000	\$0	2015-12-07
Efecty	\$20000	\$4700	2015-12-06

Método Valor Costo de envío Fecha

Showing 1 to 2 of 2 entries


Previous **1** Next


[Política de privacidad](#) | [Política de Cookies](#) | [Reglas y Regulaciones](#) | [Términos y condiciones](#) | [Vigilancia a menores](#) | El juego puede ser adictivo. Por favor, juega con responsabilidad


LATINGANA 18+

Figura 26. Apostador – mis retiradas

8.5.17 Apostador – mi cuenta

 **MI cuenta**

 **Depositos**

 **Retiradas**

Datos Personales

Nombres:


Jhon Alexander

Apellidos:

Grisales Rivera

Cédula:

1112768143



Fecha de nacimiento:

1989-12-11

Identificación

Correo electrónico:

alex.rivera.ws@gmail.com

Contraseña:


.....

[Cambiar](#)

Domicilio y contacto

Celular:

3122545323



[Cambiar](#)

Departamento:

Quindío

▼

Municipio:

Armenia

▼

Ciudad:

Armenia

Dirección:

cra 14 18 n 119 304A

Actualizar

[Política de privacidad](#) | [Política de Cookies](#) | [Reglas y Regulaciones](#) | [Términos y condiciones](#) | [Vigilancia a menores](#) |

El juego puede ser adictivo. Por favor, juega con responsabilidad

Figura 27. Apostador – mi cuenta

8.5.18 Apostador – mis apuestas simples

LATIN GANA

Hola, Jhon Alexander
Credito: \$20000
[Salir](#) | [Hoja de Apuestas](#)

Mi Cuenta

Mi Apuestas

Tipo: Simple

Show 10 entries

Search:

Partido	Ganancia/Perdida	Fecha
Al Ahli (BRN) v Al Hadd	- \$2000	2015-12-04 15:33:22
Al Ahli (BRN) v Al Hadd	+ \$2360	2015-12-04 15:34:03
Lyon v Angers	- \$1000	2015-12-05 16:02:21
Senegal v Zambia U23	+ \$1670	2015-12-04 15:33:22
Senegal v Zambia U23	+ \$3340	2015-12-04 15:37:07

PartidoGanancia/PerdidaFecha

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous1Next

Política de privacidad | Política de Cookies | Reglas y Regulaciones | Términos y condiciones | Vigilancia a menores | El juego puede ser adictivo. Por favor, juega con responsabilidad

LATIN GANA 18+

Figura 28. Apostador – mis apuestas simples

8.5.19 Apostador – información de selecciones en apuestas simples

The screenshot displays the LATIN GANA website interface. At the top, the user is logged in as 'Jhon Alexander' with a balance of '\$20000'. The main section is titled 'Mi Apuestas' and shows a list of bets. A modal window is open, providing details for the selected bet: 'Senegal v Zambia U23'. The modal includes the following information:

- Catalogo:** Cuotas de partido
- Selección:** Senegal
- Precio:** 1.67
- Apostado:** \$1000
- Potencial:** \$1670
- Fecha del partido:** 2015-12-04 15:00:00
- Fecha de apuesta:** 2015-12-04 15:33:22

The background shows a table of bets with columns for 'Partido', 'Ganancia/Perdida', and 'Fecha'. The table lists five entries, with the last one being 'Senegal v Zambia U23' with a profit of '\$3340'.

At the bottom of the page, there are links for 'Política de privacidad', 'Política de Cookies', 'Reglas y Regulaciones', and 'Términos y condiciones'. A warning message states: 'Vigilancia a menores | El juego puede ser adictivo. Por favor, juega con responsabilidad'. The LATIN GANA logo and an '18+' age restriction icon are also present.

Figura 29. Apostador – información de selecciones en apuestas simples

8.5.20 Apostador – mis apuestas combinadas

LATIN GANA

Hola, Jhon Alexander
Credito: \$20000
[Salir](#) | [Hoja de Apuestas](#)

Mi Cuenta

Mi Apuestas

Tipo: Combinada

Show 10 entries

Search:

Partidos	Ganancia/Perdida	Fecha
Man City v Mgladbach UEFA Qualifying Group A	- \$1000	2015-12-05 16:02:21
Senegal v Zambia U23 Al Ahli (BRN) v Al Hadd	+ \$2500	2015-12-05 16:02:21
Senegal v Zambia U23 Senegal v Zambia U23	- \$2500	2015-12-05 16:02:21

Partido

Ganancia/Perdida

Fecha

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous

1

Next

Política de privacidad | Política de Cookies | Reglas y Regulaciones | Términos y condiciones | Vigilancia a menores | El juego puede ser adictivo. Por favor, juega con responsabilidad

LATIN GANA © 18+

Figura 30. Apostador – mis apuestas combinadas

8.5.21 Apostador – información de selecciones en apuestas combinadas

The screenshot displays the LATIN GANA website interface. At the top, the user is logged in as 'Jhon Alexander' with a balance of '\$20000'. The main navigation bar includes 'Mi Cuenta' and a menu icon. The central section is titled 'Mi Apuestas' and shows a dropdown menu for 'Tipo: Combinada'. A modal window is open, providing details for the selection 'Man City v Mgladbach'. The modal includes the following information:

- Catalogo:** Cuotas de partido
- Selección:** Man City
- Precio:** 19
- Apostado:** \$1000
- Potencial:** \$19030
- Fecha del partido:** 2015-12-08 19:45:00
- Fecha de apuesta:** 2015-12-07 23:49:29
- Resultado:** Perdedor

A note at the bottom of the modal states: 'Nota: Al pertenecer esta selección en una apuesta combinada, se muestra los valores para Precio, Apostado y Potencial iguales a todas las selecciones de esta apuesta o fila.' The background shows a table of bets with columns for 'Partidos', 'Partido', and 'Fecha'. The footer contains links for 'Política de privacidad', 'Política de Cookies', 'Reglas y Regulaciones', and 'Términos y condiciones', along with a warning about responsible gaming and an 18+ age restriction.

Figura 31. Apostador – información de selecciones en apuestas combinadas

8.5.22 Administrador – lista usuarios

LATIN GANA

[Inicio](#) [Apuestas](#) [Depositos](#) [Retiradas](#) [Usuarios Sospechosos](#) [DIAN-IVA](#) [Ludopatas](#)

Usuarios

Create ▾

Show 10 ▾ entries

Search:

Nombres y Apellidos	Cédula	Celular	C. Electrónico	Grupos	Estado	Acciones
James Rodriguez	2147483647	3102589635	ing@hotmail.com	Apostador	Activar	Depositos Retiradas Apuestas
Jhon Alexander Grisales Rivera	1112768143	3122545323	alex.rivera.ws@gmail.com	Administrator Apostador	Activar	Depositos Retiradas Apuestas
Nombres y Apellidos	Cédula	Celular	C. Electrónico	Grupos	Estado	Acciones

Showing 1 to 6 of 6 entries

Previous 1 Next

LatinGana Copyright 2015

Figura 32. Apostador – lista usuarios

8.5.23 Administrador – usuarios sospechosos

LATIN GANA

[Inicio](#)[Apuestas](#)[Depositos](#)[Retiradas](#)[Usuarios Sospechosos](#)[DIAN-IVA](#)[Ludopatas](#)

Usuarios Sospechosos

Argumentos:

1. Si el porcentaje de diferencia entre Depósitos/Retiradas es menor que 40%. ¿Porque quieren retirar casi todo lo depositado? ¿Quieren legalizar divisa?
2. Con base del argumento 1. Si el porcentaje de diferencia entre Retiradas/Ganancias es mayor que 50%. Los usuarios casi no han apostado ¿Porque retiran el dinero?

Para solucionarlo se debe solicitar Cedula y comprobante de domicilio como un recibo de energía/agua escaneada.
Si se sigue presentando este tipo de actividades seran denunciados ante la autoridad para una investigación.

Show entries

Search:

Usuario	Total Depositos	Total Retiradas	Ganancias	Perdidas	% de diferencia entre Depositos/Retiradas	% de diferencia entre Retiradas/Ganancias
Jhon Alexander	\$30000	\$25000	\$3870	\$4220	17%	85%

Usuario

Total Depositos

Total Retiradas

Ganancias

Perdidas

% de diferencia entre Depositos/Retiradas

% de diferencia entre Retiradas/Ganancias

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous

1

Next

LatinGana Copyright 2015

Figura 33. Administrador – usuarios sospechosos

8.5.24 Administrador – retiradas



Retiradas

Show entries Search:

Método	Valor	Costo de envío	Fecha	Usuario
Daviplata	\$5000	\$0	2015-12-14	James Rodriguez
Daviplata	\$5000	\$0	2015-12-07	Jhon Alexander
Efecty	\$20000	\$4700	2015-12-06	Jhon Alexander

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous Next

LatinGana Copyright 2015

Figura 34. Administrador – retiradas

8.5.25 Administrador – depósitos de usuario



Depositos de usuarios

Show entries Search:

Método	Valor	Fecha	Usuario
Daviplata	\$10000	2015-11-25	Jhon Alexander
Paygol - Efecty	\$20000	2015-12-03	Jhon Alexander
Daviplata	\$20000	2015-12-15	James Rodriguez

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous Next

LatinGana Copyright 2015

Figura 35. Administrador – depósitos de usuario

8.5.26 Administrador – apuestas de usuarios

LATIN GANA

[Inicio](#) [Apuestas](#) [Depositos](#) [Retiradas](#) [Usuarios Sospechosos](#) [DIAN-IVA](#) [Ludopatas](#)

Apuestas de usuarios

Tipo: Simple

Show 10 entries

Search:

Partido	Ganancia/Perdida	Fecha	Usuario
Lyon v Angers	\$1000	2015-12-05 16:02:21	Jhon Alexander
Senegal v Zambia U23	\$3340	2015-12-04 15:37:07	Jhon Alexander
Al Ahli (BRN) v Al Hadd	\$2360	2015-12-04 15:34:03	Jhon Alexander
Senegal v Zambia U23	\$1670	2015-12-04 15:33:22	James Rodriguez
Al Ahli (BRN) v Al Hadd	\$2000	2015-12-04 15:33:22	James Rodriguez

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous 1 Next

LatinGana Copyright 2015

Figura 36. Administrador – apuestas de usuarios

8.5.27 Administrador – usuarios ludópatas

LATIN GANA

Inicio

Usuarios Ludopatas

Show 10 entries Search:

Perdidas	F. bloqueo	F. a desbloquear	Usuario
\$520000	2015-12-15	2016-01-01	Jhon Alexander
\$512000	2015-12-16	2016-01-01	James

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Figura 37. Apostador – usuarios ludópatas

8.6 DESARROLLO DEL SISTEMA

8.6.1 Características y restricciones del prototipo funcional

Características y Restricciones.

Características:

- La aplicación para ofrecer el servicio de apuestas deportivas con cuotas de mercado ofrece una interfaz amigable e intuitiva para el usuario hacer apuestas.
- La aplicación ofrece el servicio de realizar apuestas deportivas digitalmente con cuotas de mercado.
- Ofrece diferentes métodos de pagos para los depósitos y retiradas
- El sistema y el administrador están pendientes de que el apostador realice apuestas responsable y legalmente.
- La aplicación tiene guía de usuario y contenido multimedia digital en donde explica el uso apropiado de este.

Restricciones:

- La aplicación solo será visible para el pueblo Colombiano.
- La aplicación solamente se basa en un idioma el cual es español, y no un multilinguaje para la facilidad de usuarios bilingües.
- Los apostadores solo pueden tener una pérdida entre \$500.000-\$550.000 mensual.
- Los apostadores no pueden hacer actividades ilegales con el sistema de depósitos y retiradas, el sistema los detectara y serán denunciados ante la autoridad.

8.6.2 Descripción técnica de programación

El sistema web se desarrollo con un lenguaje PHP el cual fue la base para realizarlo a su vez utilizando la plataforma de desarrollo para aplicaciones basada en la web “Codeigniter”.

Codeigniter es un framework para aplicaciones web de código abierto para crear sitios web dinámicos con PHP. Su objetivo es permitir a los desarrolladores realizar proyecto más rápido que creando toda la estructura desde cero, brindando un conjunto de bibliotecas para tareas comunes, así como una interfaz simple y una estructura lógica para acceder a esas bibliotecas.

También hay que destacar que Codeigniter es más rápido que muchos otros entornos incluso en una discusión sobre entornos de desarrollos con PHP, Rasmus Lerdorf, el creador de PHP, expreso que le gustaba Codeigniter porque es rápido, ligero y parece poco un entorno.

Codeigniter en seguridad esta presente con validación de formularios y seguridad de filtrados como XSS el cual son invocados automáticamente cuando se invoque un controlador.

Las grandes ventajas de desarrollar la aplicación bajo este framework son la ayudas y consultas que se pueden generar en los portales de soporte de estas herramientas y con la facilidad de estar trabajando un entorno de desarrollo libre en base a su modelado de modelo, vista, controlador se logró la creación de la aplicación. Para generar que no solo la aplicación fuera funcional si no practica para el objetivo propuesto se generó una base de datos bajo el sistema de gestión de base de datos MYSQL que bajo la administración por medio de phpMyAdmin se usó con una interfaz gráfica para crear y editar las bases de datos y relaciones de una manera sencilla.

Se hizo uso del lenguaje JavaScript para realizar validaciones mediante funciones que nos ayudaron a validar los datos que se ingresaron al sistema desde el navegador creando las pantallas de interfaces con los usuarios, las cuales fueron de gran aceptación y se diseñaron pensando en la facilidad para su acceso y comodidad.

Como herramientas complementarias se utilizó el acceso a consultas en internet para ampliar los conocimientos y de la misma manera resolver las inquietudes que pudieron surgir. Como también se utilizaron otras, de las cuales haremos mención:

- JQuery: esta herramienta se utilizó debido a que es una biblioteca de JavaScript código de programación, permite crear sitios de forma totalmente gráfica, y dispone de funciones para acceder al código HTML generado. Permite la conexión a un servidor, a base de datos, soporte para programación en PHP.

8.6.3 Configuración de la maquina

Equipo Cliente: Windows 7, vista o XP de 32 bits o superior, Pentium dual en adelante, DD 160 GB y 1 GB de memoria RAM.

➤ Servidor Web:

Main Domain	latingana.com
Home Directory	/home/alex
Last login from	186.86.38.191
Disk Space Usage	5,000 MB
Monthly Bandwidth Transfer	200,000 MB
Email Accounts	10
Subdomains	15
Parked Domains	0 / ∞
Addon Domains	5
FTP Accounts	5
Mailing Lists	0 / 0
All SQL Databases	10

MySQL Databases	6
MySQL Disk Space	8.39 MB
Mailing List Disk Space	0 MB
Hosting package	b200GB_d5GB
Server Name	avocado
cPanel Version	11.36.0 (build 21)
Theme	x3
Apache version	2.2.23
PHP version	5.3.22
MySQL version	5.1.68-cll
Architecture	x86_64
Operating system	linux
Shared IP Address	199.102.230.215
Path to sendmail	/usr/sbin/sendmail
Path to Perl	/usr/bin/perl
Perl version	5.8.8
Kernel version	2.6.32-042stab076.5
cPanel Pro	1.0 (RC1)

Tabla 46. Servidor web

**ARTICULO
COMERCIALIZANDO A TRAVES DEL INTERNET**

FECHA DE ELABORACIÓN: diciembre de 2015

AUTORES: GRISALES R, Jhon Alexander

NOMBRE DEL PROYECTO: APLICACION PARA APUESTAS DEPORTIVAS
CON CUOTAS DE MERCADO

DESCRIPCIÓN: El proyecto denominado aplicación para apuestas deportivas con cuotas de mercado es una aplicación web cuyo objetivo es, como su nombre lo indica, el servicio de hacer apuestas deportivas a través de internet.

THROUGH INTERNET MARKETING

DATE OF PREPARATION: December 2015

AUTHORS: GRISALES R, Jhon Alexander

PROJECT NAME: APPLICATION FOR SPORT BETTINGS WITH MARKET SHARES

DESCRIPTION: The project named application for sports betting with market shares is a web application, as the name suggests, is a web-based application to allow people place bets in sports results.

CONCLUSIONES

La aplicación para realizar apuestas deportivas fue desarrollada para ofrecerles a los colombianos de forma legal y responsable un mercado novedoso y digital como lo son las apuestas deportivas en líneas.

Ofreciendo la posibilidad de obtener ganancias participando en la pasión del deporte, con eventos o partidos celebrados en la vida real. Los resultados son evidentes ante el ganador o perdedor teniendo los medios de información como la televisión, internet y radio.

Generando un flujo más en este círculo económico con creaciones digitales hechas en Colombia.

WEB GRAFÍA

<http://www.emagister.com/curso-marketing-sector-publico/coceptos-basicos-teoria-general-marketing>

<http://www.solo-de-interes.com/2009/06/nacio-el-marketing.html>

www.justiniano.com/revista_doctrina/ecommerce.ppt

<http://definicion.de/marketing/>

<http://glosario.over-blog.es/article-leyes-sobre-software-libre-en-colombia-59255157.html>

<http://glosario.over-blog.es/article-leyes-sobre-software-libre-en-colombia-59255157.html>23/10/12

<http://definicion.de/metodo-inductivo/>

<http://www.slideshare.net/gracielaaimo/2-etapas-proceso-tipos-de-investigacin>

<http://www.slideshare.net/robles585/la-investigacin-cuantitativa>

<http://arbalests.blogspot.com/>