Descripcion General

El sistema deberá proveer las herramientas necesarias para la gestión de recintos deportivos que alquilen sus instalaciones para la practica de deportes, tanto reservaciones, confirmaciones y cancelación de reservaciones, emisión de facturas, independientemente del servicio del deporte que provea.

Objetivos Especificos

* Automatizar el proceso de administración de locales de alquiler de canchas para la práctica de cualquier deporte.
* Permitir la creación de grupos de personas para la facilitación de formación de equipos para jugar un deporte específico.
* Permitir a los usuarios reservar o cancelar reservaciones de los locales de deporte.
* Permitir tanto a usuarios como a propietarios de los locales calificar la actuación de cada una de las partes.

Miembros del proyecto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Email | Telefono |
| Ing. Bruno Castillo | brunocastilloroldan@outlook.com | 099 504 8253 |
| Ing Cristian Montero | xcrismontero@gmail.com | 099 552 2136 |
| Ing. Santiago Villagomez | santiago.fvc@gmail.com | 098 469 9220 |

Hay una persona más que debe confirmar si va a participar del proyecto o no.

Privacidad & Confidencialidad

Toda la información de este documento debe mantenerse secreta con la finalidad de evitar generarnos más competencia.

*En caso de no desear participar en el desarrollo de este proyecto les ruego no difundir la idea peor aún los detalles en este documento descritos.*

Caracteristicas

1. Registro de personas e inicio de sesión.
   1. Dentro del propio sitio. (Mínima información requerida: Nombre, Teléfono, email, RUC/cédula(para envío de factura electrónica)
   2. Usando Facebook (Pedir permisos para acceder a información personal y de contactos)
   3. Ver la posibilidad de registrar los deportes que la persona práctica o está interesado.
2. Administración de grupos
   1. Creación de grupos
   2. Agregar personas (solo personas registradas, enviar invitación para que se unan al sitio)
   3. Permitir confirmar asistencia
   4. Permitir pedir confirmacion de asistencia por parte del lider del grupo
   5. Permitir evaluar a la cancha por ejemplo aseo, disponibilidad de la cancha a la hora acordada, trato.

Yo pienso que deberiamos poder contactar gente que no se conozcan. A veces es dificil encontrar a otro equipo cuando el tuyo esta disponible y con ganas de hacer deporte.

1. Registro de Locales
   1. incluir información como RUC, ubicacion (latitud, longitud), telefono de contacto, email, tiene techo, numero de jugadores por equipo, costo de hora.
   2. Se debe considerar la posibilidad que un mismo local pueda tener varias canchas de diferentes deportes.
   3. Gestión de reservaciones.
      1. Permitir a las personas reservar en línea o desde la app.
      2. Permitir a los dueños preguntar por confirmación a los líderes de grupo.
      3. permitir calificar puntualidad, comportamiento del grupo.
      4. permitir promocionar horas disponibles (considerar hacerlo en cuentas que paguen)
2. Administración de campeonatos.
   1. Creación de Campeonatos (Información: Nombre del Locales en los que se jugará, fecha de inicio, número de equipos, lugar donde se debe realizar el pago), permitir definir el formato del campeonato por ejemplo tipo mundial (32 equipos en 8 grupos). permitir subir archivo con el reglamento a usarse.
   2. Permitir registrarse a un grupo en un campeonato.
   3. Permitir realizar el sorteo de los equipos en los grupos. Permitir definir los equipos cabeza de serie.

Análisis de Competencia

<http://futbolguia.com/>

Fortalezas

1. Posee la mayoría de opciones que se quiere implementar en el sistema.
2. Segun la informacion que muestra esta presente en varias ciudades.
3. Posicionamiento desde 2014.

Debilidades

1. No posee aplicaciones móviles
2. Muestra información desactualizada de los campeonatos.
3. Las reservaciones las siguen haciendo via telefónica.
4. Está enfocado en fútbol
5. En los campeonatos:
   1. no permite asociar con las canchas registradas en la página.
   2. (Averiguar) Si permite gestionar el campeonato, por ejemplo: Sorteo de grupos, registro de resultados.
6. Pagina No responsive.

Posibles nombres del proyecto

<http://www.pugllana.com> (Jugar en quichua)

<http://guiadeportiva.com/> (habria que comprar el dominio a un revendedor)

<http://sportbooking.com/>

<http://sportguide.com/>

<http://www.letsplay.com.ec/>

[www.getsports.com](http://www.getsports.com)

[www.sportstime.com](http://www.sportstime.com) estos 2 estan libres y se pueden adquirir.

Recursos

Los recursos que se necesitaran para el proyecto son los siguientes:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tipo | Descripcion | Costo |
| Desarrollo | Dominio y hosting para desarrollo y producción |  |
|  |  |  |
| Marketing & Diseno | Logotipo, flyers, tarjetas, web site, slogan |  |
|  | Campaña de marketing para promoción del proyecto cuando salga la primera versión |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Tecnologías a utilizar

Con la finalidad de desarrollar una herramienta con lo ultimo en tecnologia, asi como para mejorar y facilitar su desarrollo, cambios y pruebas, las herramientas tecnológicas propuestas son:

Aplicacion Web

* Python 3.4 como lenguaje de programación a utilizarse para el desarrollo de la versión web de la aplicación.
* Django como framework de desarrollo MVC, el cual a partir de un diagrama de BD genera las pantallas y mantenimientos de cada una de las tablas de dicho diagrama. Esta metodología de desarrollo es conocida como Model-Driven development (MDD)
* Github como repositorio de versionamiento de todas las versiones del software.

Moviles

* Utilizar el framework react de Facebook que ayuda para crear aplicaciones Android e iOS a la vez. <https://facebook.github.io/react/>.
* Utilizar web services implementados en la aplicación web para facilitar el desarrollo.

Como BD se debería utilizar postgres debido a su capacidad de almacenar información espacial que podría utilizarse para la visualización de mapas con las ubicaciones de los locales.

Con la finalidad de garantizar el funcionamiento de la aplicación independiente de los cambios que se requieran realizar se implementara otra metodología de desarrollo conocida como Test-Driven Development(TDD) la cual consiste en desarrollar un banco de pruebas que la aplicacion debera superar con cada cambio.

Monetización

Manejar varios tipos de usuarios para los dueños de las canchas para que de acuerdo al plan que seleccionen tengan acceso a diferentes características del sitio.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Gratis** | **Plata** | **Oro** |
| No. Campeonatos a administrar | 1 anual | Ilimitado | Ilimitado |
| Promocionar campeonato en sitio web del proyecto | 1 mensual | 5 mensual | 10 mensual |
| Promocionar horas disponibles con la comunidad | 1 mensual | 4 mensual | 10 mensual |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Para la determinación de costos de pronto se podría hacer una encuesta en varias canchas para saber cuánto mas o menos estarían dispuestos a pagar.