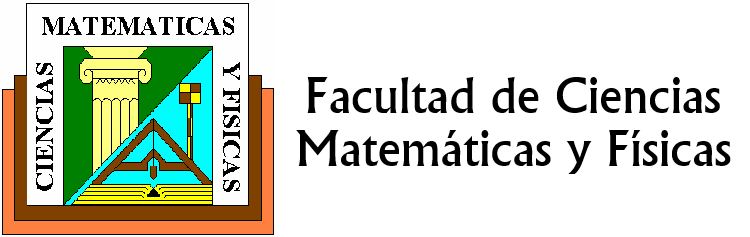
Imagen que contiene monitor, medidor, reloj, cerca

Descripción generada automáticamente

**Universidad de Guayaquil  
Facultad de Ciencias Matemáticas y Físicas** **Carrera de Software** **Ciclo I (Online)**

**Asignatura: Construcción de Software.**

**Paralelo: SOF-S-MA-6-1.**

**Fecha: 12 de Julio del 20201.**

**Grupo: B.**

**Tema: Listar y describir los módulos/componentes que se van a implementar durante el primer parcial y definir también las** **tecnologías a ser usadas (frameworks, IDEs, lenguaje, etc).**

**Objetivo del Sistema:**

El objetivo del Sistema Gestoría de la federación de fútbol ecuatoriano es lograr cubrir todas las actividades de la administración de los campeonatos de futbol de forma fácil y efectiva, permitiendo además poder otorgar comodidad a los miembros de los equipos participantes, ya que a través del sistema podrán realizar consultas rápidas como: campeonatos en desarrollo, equipos participantes, resultados de los compromisos, la próxima fecha y tabla de posiciones.

**Alcance:**

En este primer parcial, el proyecto se centrará en cubrir las actividades de la administración de los campeonatos de futbol. O más en concreto, en la creación de módulos que incluye:

En primer lugar, el módulo de Login (presidente de la Federación) que tendrá el acceso a consulta, modificación, eliminación y adición de datos de ingresados al sistema.

En segundo lugar, se creará módulo de Gestión de colegiados que se encargará de la inscripción y consulta de colegiados que deberá contener como mínimo los siguientes datos:

* Nombres
* Apellidos
* Cedula de Identidad
* Domicilio
* Dirección de correo electrónico
* Número de celular

En tercer lugar, se creará el módulo para la gestión de equipos, donde se harán los registros y se generarán los encuentros.

En último lugar, se creará el módulo de asignación de partidos, es decir los encuentros de los equipos, en donde se visualizará los Colegiados y los partido que pueden ser asignados, mostrará de la misma forma datos como:

Información que se visualizará en la consulta de partidos:

* Nombres de los equipos de quien jugará
* Nombre y apellido del árbitro
* Hora y fecha del encuentro
* Nombre del estadio en que se jugará (Y este podrá será editado en caso de ser necesario)

Con todo esto se estaría abriendo paso al siguiente parcial, que podrá usar los resultados para construir un sistema completo.

**Tecnologías que se utilizarán:**

IDE: Visual Studio 2019.

Lenguaje de programación: C# (Aplicación de Windows Forms (.NET Framework)).

Sistema de gestión de bases de datos: MySQL Workbench 8.0 CE.