

Proyecto Final – Kings League

Primera entrega
Ivan Felipe Chavez Cortes
Tutor: Leonel Lo Presti
Curso de SQL

1. Descripción de la temática

Introducción

Para la concepción del Proyecto Final decidí apoyarme en mi apasionado gusto por el hermoso deporte del Fútbol, específicamente decidí tomar inspiración de un formato o competición destacada en los últimos meses como lo es la Kings League. Una liga privada de fútbol 7 fundada por el exfutbolista Gerard Piqué en 2022, en esta competición participan personalidades de internet y streamers, así como algunos exjugadores profesionales.

La liga tiene como objetivo ofrecer un espectáculo alternativo al fútbol tradicional, con reglas especiales y un formato innovador. Como cualquier otra liga de futbol, maneja grandes cantidades de información, por nombrar algunos ejemplos relacionados con el futbol tradicional se pueden encontrar aspectos como: Jugadores, Patrocinadores, Equipos, Presidentes, etc. Con tan solo estos ejemplos es posible concebir algunas entidades para dar forma al proyecto, siendo una de las principales ventajas por la cual escogí esta temática.

Es por ello por lo que mi proyecto se basara específicamente en la información generada y administrada dentro de la Kings League, intentando asemejarse lo más posible a una base de datos útil y funcional que podría ser utilizada dentro de la competición, cubriendo todos los aspectos claves, además de las necesidades de la liga.

Objetivos

Partiendo del conocimiento previo acerca de la Kings League y tras haber identificado las necesidades de la liga durante estos 7 meses de competición aproximadamente, se definieron los siguientes objetivos a cumplir con el desarrollo e implementación del proyecto:

- I. Unificar toda la información referente a la competición en una única base de datos centralizada.
- II. Almacenar y administrar la información fundamental requerida para el desarrollo de la competición.
- III. Diseñar y configurar la base de datos de manera óptima para garantizar un rendimiento eficiente.
- IV. Construir una base de datos escalable que pueda adaptarse al crecimiento futuro del proyecto deportivo.
- V. Establecer políticas de respaldo periódico y procedimientos de recuperación ante situaciones de pérdida o corrupción de datos.

Situación problemática

Considerando que la Kings League constituye una competición innovadora, con apenas unos meses desde su establecimiento, es evidente que su formato, reglas y estructura difieren significativamente de las ligas de fútbol convencionales. Resulta inviable el empleo de una base de datos basada en el fútbol tradicional para almacenar su información, pues a pesar de que puedan existir algunas similitudes, es altamente probable que los modelos de bases de datos ya implementados no abarquen todas las necesidades particulares de la liga, lo que desencadenaría en pérdidas de información e inconsistencias en los datos que lograran ser almacenados.

Partiendo de la necesidad de concebir una base de datos completamente nueva, que tenga en consideración las entidades y relaciones únicas de la Kings League, pues la base de datos debe ser adaptada en su totalidad al formato y estructura de la competición.

Con la implementación de este proyecto se busca asegurar el almacenamiento de toda la información necesaria y pertinente, adicionalmente uno de los aspectos críticos a tener en cuenta es la escalabilidad de la base de datos, garantizando la capacidad de expandirse y adaptarse sin dificultades ante el crecimiento futuro de la liga.

Modelo de negocio

La Kings League es una organización que tiene como objetivo innovar el mundo del fútbol, ofreciendo una competición de fútbol 7 con reglas diferentes, personalidades famosas y transmisión en directo a través de plataformas digitales. Según su página web oficial, la Kings League se define a sí misma como “el fútbol de siempre, pero con nuevas reglas: partidos rápidos, todo el mismo día y en el mismo lugar, con más acceso y en abierto”.

La organización fue creada por la empresa Kosmos, fundada por el exfutbolista Gerard Piqué, en asociación con otras personalidades de internet y streamers. La primera edición de la Kings League se inició en 2023, con doce equipos participantes, cada uno presidido por una celebridad como, por ejemplo: Ibai Llanos, Kun Agüero o Iker Casillas. Los equipos se formaron mediante un draft, en donde los presidentes eligieron a diez jugadores tras haber completado previamente algunas pruebas físicas y de habilidad adicionalmente, cada equipo cuenta con dos o tres jugadores invitados, que pueden ser exfutbolistas profesionales o streamers. Algunos de los invitados que han participado son Raúl Tamudo, Chicharito Hernández o Ronaldinho Gaucho.

La competición se divide en dos splits: el de verano y el de invierno, cada split tiene una fase regular, en donde los equipos se enfrentan entre sí bajo un sistema de todos contra todos y una fase de play-off, los mejores clasificados disputan eliminatorias hasta llegar a la final.

Los partidos tienen una duración de dos partes de veinte minutos cada una, con tres minutos de descanso. A su vez, introduce algunas reglas especiales que no forman parte de las regulaciones internacionales de la FIFA, como el desempate por penaltis en caso de empate, los cambios ilimitados o el uso de armas secretas.

La Kings League se transmite en directo por Twitch, Youtube y otras plataformas digitales, así como por algunos canales de televisión. La organización busca ofrecer un espectáculo entretenido y dinámico para los espectadores, con comentarios humorísticos, entrevistas a los protagonistas y contenido interactivo. Por último cuenta con una economía virtual, cada equipo recibe un presupuesto ficticio para realizar fichajes durante las ventanas de mercado. Los jugadores tienen unas cláusulas de rescisión que pueden ser pagadas por otros equipos para ficharlos.

2. Diagramas entidad relación

Link al diagrama entidad relación de la Kings League: [Enlace](#)

3. Listado de tablas

Liga				
<i>En esta tabla se encuentran los datos básicos de la liga.</i>				
Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID de la liga	id_liga	int		PK
Nombre de la liga	nombre	varchar	20	
Enlace al logo	enlace_logo	varchar	1000	

Split				
<i>En esta tabla se encuentran los datos correspondientes a los dos splits realizados anualmente.</i>				
Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID del split	id_split	int		PK
Fecha de inicio	fecha_inicio	date		
Fecha de finalización	fecha_fin	date		
ID del campeón	id_campeon	int		FK
ID de la liga	id_liga	int		FK

Directivo				
<i>En esta tabla se encuentra toda la información referente a los directivos de la organización.</i>				
Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID del directivo	id_directivo	int		PK

Nombre del directivo	nombre	varchar	20	
Apellido del directivo	apellido	varchar	20	
Cargo del directivo	cargo	varchar	30	
Fecha de Nacimiento	fecha_nacimiento	date		
ID de la liga	id_liga	int		FK

Empleado

En esta tabla se encuentra toda la información referente al personal que trabaja para la organización.

Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID del empleado	id_empleado	int		PK
Nombre del empleado	nombre	varchar	20	
Apellido del empleado	apellido	varchar	20	
Cargo del empleado	cargo	varchar	30	
Fecha de Nacimiento	fecha_nacimiento	date		
ID de la liga	id_liga	int		FK

Reglas

En esta tabla se encuentra toda la información referente a las reglas de la competición.

Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID de la regla	id_regla	int		PK
Nombre de la	nombre	varchar	50	

regla				
Descripción de la regla	descripcion	varchar	3000	
ID de la liga	id_liga	int		FK

Arbitro

En esta tabla se encuentra toda la información referente a los árbitros que trabajan para la organización.

Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID del árbitro	id_arbitro	int		
Nombre del árbitro	nombre	varchar	20	
Apellido del árbitro	apellido	varchar	20	
Cargo del árbitro	cargo	varchar	30	
Fecha de Nacimiento	fecha_nacimiento	date		
ID de la liga	id_liga	int		FK

Partido

En esta tabla se encuentran la información de cada uno de los partidos disputados durante el split.

Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID del partido	id_resultado	int		PK
Fecha del partido	fecha	date		
Goles del equipo local	goles_local	int		
Goles del equipo visitante	goles_visitante	int		

ID del arbitro	goles_visitante	int		FK
----------------	-----------------	-----	--	----

Asistencias

En esta tabla se encuentran las asistencias realizadas en todos los partidos disputados durante el split.

Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID de la asistencia	id_asistencia	int		PK
Minuto en el que se realizó la asistencia	minuto	time		
ID del jugador	id_jugador	int		FK
ID del partido	id_partido	int		FK

Goles

En esta tabla se encuentran los goles realizados en todos los partidos disputados durante el split.

Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID del gol	id_gol	int		PK
Minuto en el que se anotó el gol	minuto	time		
ID del jugador	id_jugador	int		FK
ID del partido	id_partido	int		FK

Jugador				
<i>En esta tabla se encuentra toda la información referente a los jugadores que participan en la competición.</i>				
Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID del jugador	id_jugador	int		PK
Nombre del jugador	nombre	varchar	20	
Apellido del jugador	apellido	varchar	20	
Posición del jugador	posición	varchar	30	
Fecha de Nacimiento	fecha_nacimiento	date		
Franquicia	jugador_franquicia	boolean		
ID del equipo	id_equipo	int		FK
ID del draft	id_draft	int		FK

Equipo				
<i>En esta tabla se encuentra toda la información referente a los equipos que conforman la competición.</i>				
Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID del equipo	id_equipo	int		PK
Nombre del equipo	nombre	varchar	30	
Enlace al escudo	enlace_escudo	varchar	1000	
ID del presidente	id_presidente	int		FK
ID de la liga	id_liga	int		FK

Presidente

En esta tabla se encuentra toda la información referente a los presidentes o propietarios de los equipos.

Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID del presidente	id_presidente	int		PK
Nombre del presidente	nombre	varchar	20	
Apellido del presidente	apellido	varchar	20	
Fecha de Nacimiento	fecha_nacimiento	date		

Clasificación

En esta tabla se encuentra toda la información referente a la clasificación de los equipos.

Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID de la clasificación	id_clasificación	int		PK
Cantidad de victorias	victorias	int		
Cantidad de derrotas	derrotas	int		
Goles a favor	goles_favor	int		
Goles en contra	goles_contra	int		
Puntos	puntos	int		
Posición	posicion	int		
ID del equipo	id_equipo	int		FK

Patrocinador

En esta tabla se encuentra toda la información referente a los patrocinadores de cada uno de los equipos.

Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID del patrocinador	id_patrocinador	int		PK
Nombre del patrocinador	nombre	varchar	30	
Dinero invertido	dinero_invertido	decimal		
ID del equipo	id_equipo	int		FK

Staff

En esta tabla se encuentra toda la información referente al staff que trabaja para cada uno de los equipos.

Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID del staff	id_staff	int		PK
Nombre del staff	nombre	varchar	20	
Apellido del staff	apellido	varchar	20	
Rol dentro del staff	rol	varchar	30	
Fecha de Nacimiento	fecha_nacimiento	date		
ID del equipo	id_equipo	int		FK

Draft

En esta tabla se encuentran los datos correspondientes al draft realizado anualmente.

Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID del draft	id_draft	int		PK
Fecha de inicio	fecha_inicio	date		
Fecha de finalización	fecha_fin	date		
Cantidad de participantes	cantidad_participantes	int		
ID del split	id_split	int		FK

Disputa

En esta tabla se encuentran los datos de la relacion N:M generada entre las entidades partido y equipo.

Nombre del campo	Abreviatura	Tipo de datos	Lenght	Tipos de claves
ID de la disputa	id_disputa	int		PK
ID del partido	id_partido	int		FK
ID del equipo local	id_local	int		FK
ID del equipo visitante	id_visitante	int		FK

4. Archivo SQL

Link al archivo .sql: [enlace](#).