

PROYECTO FINAL

Ingeniería en Sistemas de Información



FlowCraft - Sistema de gestión de clubes deportivos

Autores:

- Ruiz, Karen – 45038 – 39275603
- Merida, Mario – 40031 – 39235414
- Videla, Matías – 41554 – 39379484
- Lauria, Carlos – 29121 – 33577839

Directores del trabajo:

- Vazquez, Alejandro
- Moralejo, Raúl
- Manino, Gustavo
- Casas, Malena

Año académico: 2024

Objetivos de desarrollo sostenible buscados:



Índice de Contenidos

PROYECTO FINAL	1
Ingeniería en Sistemas de Información	1
FlowCraft - Sistema de gestión de clubes deportivos	1
Índice de Contenidos	2
Índice de Figuras	5
Índice de Tablas	8
Índice de Anexos	9
Resumen Técnico	10
Palabras Claves	10
Desarrollo de un Sistema de Información Real	11
Caso #1: CAI Sede Digital	12
1. Relevamiento General	12
1.1 De la organización	12
1.2 Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades	12
1.3 Tecnología de Información	14
2. Relevamiento detallado y análisis del sistema	14
2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas	15
2.2. Modelo lógico del Sistema actual	30
2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional	31
Caso #2: Referí	32
1. Relevamiento General	32
1.1 De la organización	32
1.2 Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades	33
1.3 Tecnología de Información	36
2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema	39
2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas	39
2.2. Modelo lógico del sistema actual	46
2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional	46
Caso #3: 365 Scores	47

1. Relevamiento General.....	47
1.1 De la organización	47
1.2 Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades.....	48
1.3 Tecnología de Información.....	48
2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema	49
2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas	49
2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.....	72
Caso #4: VolleyballScout	72
1. Relevamiento General.....	72
1.1 De la organización	72
1.2 Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades.....	72
1.3 Tecnología de la información	73
2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema	74
2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas	74
2.2. Modelo lógico del sistema actual	91
2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.....	91
Comparación entre sistemas relevados	92
2.4) Objetivos y alcances preliminares del nuevo Sistema.....	93
Diseño	96
1) Objetivos y alcances definitivos del nuevo Sistema.....	97
2) Modelo funcional	102
2.1 – Historias de usuario	102
2.1 – Diagrama de Casos de Uso	102
3) Pantallas y reportes.....	102
4) Modelo de datos.....	102
Planificación de Proyectos de Sistemas.....	103
CAPÍTULO I: Actividades.....	104
1.1 Definición y descripción de actividades	105
CAPÍTULO II: Organización para la ejecución del proyecto	113
2.1 Equipos de trabajo (estructura, puestos, perfiles, cantidades).....	114
2.2 Funciones principales de los miembros del equipo de trabajo	123

2.3 Métodos de comunicación formal, control de avance, retroalimentación, decisiones	124
2.4 Gestión de Configuración del Software: Método de gestión de versionado durante todo el proyecto.....	126
CAPÍTULO III: Factibilidad.....	129
3.1 Análisis de factibilidad	130
3.1.1 Factibilidad técnica	130
3.1.1.1 Volumen de datos, tipos de datos	130
3.1.1.2 Tipo de procesamiento de datos.....	132
3.1.1.3 Nivel de automatización de las funciones.....	132
3.1.1.4 Tipos de captura de datos.....	132
3.1.1.5 Frecuencia y volumen de ingreso de datos.....	132
3.1.1.6 Frecuencia, formas, soporte y volumen de información a generar.	132
3.1.1.7 Formularios.....	133
3.1.1.8 Funcionamiento ininterrumpido de sistemas, utilización de equipos, horarios.	133
3.1.1.9 Método de desarrollo, testing, capacitación, implementación y mantenimiento.....	133
3.1.1.10 Recuperación.....	135
3.1.1.11 Infraestructura e instalaciones.	135
3.1.1.12 Seguridad.	136
3.1.1.13 Integración con otros Sistemas y otras TI internas y externas.....	136
3.1.1.14 Crecimiento estimado en la empresa que afecte al Sistema.	136
3.1.1.15 Crecimiento funcional y de TI para el Sistema.	136
3.1.1.16 Flexibilidad para nuevas TI.	136
3.1.1.17 Conclusión factibilidad técnica.	137
3.1.2 Factibilidad operativa.....	137
3.1.2.1 Personas (PPPP), personal permanente, temporario, asesoramiento....	137
3.1.2.2. Diseño de campaña para involucrar a los usuarios.	137
3.1.2.3. Capacitación.	138
3.1.2.4 Apoyo gerencial.	138
3.1.2.5 Testing con usuarios.	138
3.1.2.6 Aceptación de entregables por parte de usuarios.	139
3.1.2.7 Motivación, rendimiento, cumplimiento, rechazo al sistema.	139
3.1.2.8 Insumos, servicios de apoyo.	140
3.1.2.9 Momento de implementación, estabilización y aceptación del sistema. .	140

3.1.2.10 Planificación, organización, dirección.....	140
3.1.2.11 Trabajo en equipos efectivos	141
3.1.2.12 Resolución de conflictos.	141
3.1.2.13 Relación con otras áreas.....	141
3.1.2.14 Normas y procedimientos propios del sistema y de la empresa.	142
3.1.2.15 Técnicas de gestión de RRHH.	142
3.1.2.16 Actividades relacionadas con conversión del sistema, control y seguimiento.	142
3.1.2.17 Conclusión de factibilidad operativa.....	145
3.1.3 Factibilidad legal.....	146
3.1.3.1 Uso de tecnologías	146
3.1.3.2 Protección de privacidad y manejo de datos	146
3.1.3.3 Invasión a la privacidad.....	146
3.1.3.4 Conclusión de factibilidad legal	147
3.1.4. Análisis de Costos	147
3.2. Costos desagregados por recursos con periodicidad mensual (en pesos ARS)	149
3.3. Análisis de riesgos	152
3.3.1 Listado de riesgos.....	152
3.3.2 Caracterización de riesgos.....	153
3.3.3 Medidas preventivas y correctivas	154
3.4. Análisis de impacto ambiental	158
3.5 Conclusión general del estudio de factibilidad	163
Referencias bibliográficas	164
Índice de Historias de Usuario.....	168
Índice de Pantallas y Reportes.....	386

Índice de Figuras

Figura 1 Logo sistema CAI Sede Digital.....	12
Figura 2 Diagrama de contexto CAI Sede Digital	13
Figura 3 Menú con todas las operaciones disponibles (CAI Sede Digital)	15
Figura 4 Pantalla registro de usuario (CAI Sede Digital)	16
Figura 5 Pantalla de perfil de usuario (CAI Sede Digital)	17
Figura 6 Pantalla de edición de perfil de usuario (CAI Sede Digital)	17
Figura 7 Pantalla de ingreso de datos de socio (CAI Sede Digital)	18

Figura 8 Pantalla de selección de datos de para pago de cuota (CAI Sede Digital)	18
Figura 9 Pantalla de datos de pago de cuota (CAI Sede Digital).....	19
Figura 10 Pantalla de selección de método de pago (CAI Sede Digital)	19
Figura 11 Pantalla de confirmación de pago de cuota (CAI Sede Digital)	20
Figura 12 Pantalla de alta de socio (CAI Sede Digital).....	21
Figura 13 Pantalla de alta de socio (2) (CAI Sede Digital)	22
Figura 14 Pantalla de datos de socio (CAI Sede Digital).....	23
Figura 15 Pantalla de modificación de datos de socio (CAI Sede Digital)	24
Figura 16 Pantalla de ingreso de datos de socio para carnet QR (CAI Sede Digital) ..	25
Figura 17 Carnet digital (CAI Sede Digital)	26
Figura 18 Pantalla de consulta de estado de socio (CAI Sede Digital).....	27
Figura 19 Pantalla de consulta de operaciones de usuario (CAI Sede Digital)	27
Figura 20 Pantalla de renovación de abono (CAI Sede Digital).....	28
Figura 21 Pantalla de nuevo abono (CAI Sede Digital)	28
Figura 22 Pantalla de evento (CAI Sede Digital)	29
Figura 23 Diagrama de CU sistema CAI Sede Digital	30
Figura 24 Logo de REFERÍ.....	32
Figura 25 Logo de Nest JS	36
Figura 26 Logo de Node JS	36
Figura 27 Logo de Angular	36
Figura 28 Logo de TypeScript.....	37
Figura 29 Logo de Dart.....	37
Figura 30 Logo de Flutter.....	37
Figura 31 Logo de MySQL.....	38
Figura 32 Logo de Android Studio.....	38
Figura 33 Pantallas de Registro de Usuario.....	39
Figura 34 Pantallas de Verificación.....	40
Figura 35 Pantallas de Credenciales	41
Figura 36 Pantallas de Búsqueda de Actividades	42
Figura 37 Pantallas de Detalle de Actividades	43
Figura 38 Pantallas de Inscripción	44
Figura 39 Pantallas de Inscripción	45
Figura 40 Diagrama de Casos de Uso	46
Figura 41 Logo de 365 Scores	47
Figura 42 Tecnologías del sitio	49
Figura 43 Pantalla principal del sitio web	50
Figura 44 Pantalla principal - Próximos Eventos	51

Figura 45 Pantalla de partidos en vivo	52
Figura 46 Notificaciones del navegador sobre eventos	53
Figura 47 Pantalla Principal - Importar Equipos y Ligas	54
Figura 48 Pantalla Principal - Código QR para importar Equipos y Ligas.....	55
Figura 49 Pantalla Principal - Equipos importados - Mensaje de Éxito.....	56
Figura 50 Pantalla Principal - Importar más Equipos	57
Figura 51 Descripción - Pantalla Principal - Importar Más Ligas	58
Figura 52 Pantalla Principal - Barra de Búsqueda.....	59
Figura 53 Pantalla Principal - Equipo seleccionado	60
Figura 54 Pantalla de Equipo - Vista de Resultados	60
Figura 55 Pantalla de Equipo - Vista de Posiciones	61
Figura 56 Pantalla de Equipo - Vista de Llaves.....	62
Figura 57 Pantalla de Equipo - Vista de Estadísticas	63
Figura 58 Pantalla de Equipo - Vista de Estadísticas - Goles.....	64
Figura 59 Pantalla de Equipo - Vista de Estadísticas	65
Figura 60 Pantallas de Equipo - Vista de Estadísticas	67
Figura 61 Pantalla de Equipo - Vista de Estadísticas	67
Figura 62 Pantalla de Equipo - Vista de Plantel	68
Figura 63 Pantalla de Equipo - Vista de Transferencias - Altas.....	69
Figura 64 Pantalla de Equipo - Vista de Transferencias - Bajas.....	70
Figura 65 Diagrama de Casos de Uso	71
Figura 66 Logo aplicación VolleyballScout.....	72
Figura 67 Pantalla de inicio de VolleyballScout.....	74
Figura 68 Pantalla registro de partido (VolleyballScout).....	75
Figura 69 Pantalla de selección de equipo (VolleyballScout)	76
Figura 70 Pantalla de creación de equipo (VolleyballScout).....	77
Figura 71 Pantalla de agregar jugadores (VolleyballScout).....	78
Figura 72 Pantalla de creación de jugador (VolleyballScout)	79
Figura 73 Pantalla de selección de posición 1 (VolleyballScout)	79
Figura 74 Pantalla de selección de posición 2 (VolleyballScout)	80
Figura 75 Pantalla de configuración de equipo (VolleyballScout)	80
Figura 76 Pantalla de configuración terminada (VolleyballScout)	81
Figura 78 Pantalla de selección de puntuación de acción (1) (VolleyballScout)	82
Figura 79 Pantalla de inserción de trayectoria (VolleyballScout)	82
Figura 80 Pantalla de posición jugadores en juego (VolleyballScout)	83
Figura 81 Pantalla de selección de puntuación de acción (2) (VolleyballScout)	83
Figura 82 Pantalla de menú de otras opciones (VolleyballScout)	84

Figura 83 Pantalla de estadísticas (1) (VolleyballScout)	84
Figura 84 Pantalla de estadísticas (2) (VolleyballScout)	85
Figura 85 Pantalla de estadísticas (3) (VolleyballScout)	86
Figura 86 Pantalla de estadísticas (4) (VolleyballScout)	87
Figura 87 Pantalla de lista de jugadores (VolleyballScout).....	88
Figura 88 Pantalla de menú de terminar set (VolleyballScout).....	88
Figura 89 Pantalla de terminar set (VolleyballScout).....	89
Figura 90 Pantalla de carga de puntuación de acciones (VolleyballScout).....	89
Figura 91 Pantalla de visualización de trayectorias Premium (VolleyballScout)	90
Figura 92 Pantalla de exportar a PDF Premium (VolleyballScout)	90
Figura 93 Diagrama de CU sistema VolleyballScout.....	91
Figura 94 Logo whatsapp	124
Figura 95 Organización WhatsApp	124
Figura 96 Logo Trello.....	125
Figura 97 Organización Trello.....	125
Figura 98 Logo Discord.....	126
Figura 99 Organización Discord.....	126
Figura 100 Logo Google Drive	127
Figura 101 Organización Drive	127
Figura 102 Organización Drive	127
Figura 103 Organización Drive	128
Figura 104 DCU FlowCraft – Actores Simpatizante, Socio, Profesor, Árbitro, Planillero	382
Figura 105 DCU FlowCraft – Actor Administrativo	383
Figura 106 DCU FlowCraft – Actor Admin.....	384
Figura 107 Diagrama de Clases FlowCraft	650
Figura 108 Diagrama de Gantt Proyecto de FlowCraft.....	652

Índice de Tablas

Tabla 1 Comparación funcionalidades	92
Tabla 2 Cantidad personas por puesto	114
Tabla 3 Relación miembro del equipo-perfil	124
Tabla 4 Estimación de Volumen de Datos Mensual por Módulo	131
Tabla 6 Costo total mensual por personal.....	147
Tabla 7 Costo total mensual por tecnología	148
Tabla 8 Costo total mensual por infraestructura.....	148

Tabla 9 Costos desagregados por recursos, infraestructura, tecnología, servicios y periodicidad mensual	151
Tabla 10 Costos desagregados totales por recursos, infraestructura, tecnología.....	151
Tabla 11 Clasificación de riesgos por probabilidad de ocurrencia e impacto.....	153
Tabla 12 Lista de riesgos y cuantificación de su impacto.....	154
Tabla 13 Impactos generados por el proyecto	158
Tabla 14 Componentes afectados por fase del proyecto	160
Tabla 15 Análisis impacto ambiental.....	162

Índice de Anexos

Anexo A: Historias de Usuario	167
Anexo B: Diagrama de CU.....	381
Anexo C: Pantallas y Reportes	385
Anexo D: Diagrama de Clases	649
Anexo E: Diagrama de Gantt	651

Resumen Técnico

El sistema web está diseñado para mejorar la gestión de clubes deportivos, especialmente para los clubes más pequeños. La herramienta es gratuita y proporciona visibilidad a estos clubes, permitiéndoles organizarse de manera más efectiva y captar nuevos socios. Además, ofrece publicidad para los clubes, fomentando la integración en la comunidad.

Una característica clave es la capacidad de llevar estadísticas detalladas de cada jugador del club, lo que facilita un seguimiento más efectivo de su rendimiento y desarrollo. El sistema está desarrollado utilizando tecnologías modernas como React para el frontend y .NET para el backend, lo que garantiza un rendimiento óptimo y una experiencia de usuario sólida.

Palabras Claves

Clubes deportivos, Estadísticas, Socios, Credencial digital.

Desarrollo de un Sistema de Información Real

Caso #1: CAI Sede Digital

1. Relevamiento General

1.1 De la organización

A continuación, se realiza un relevamiento general de sistemas de control y gestión de clubes similares, donde se indican sus funciones, tecnologías, problemas y necesidades.

<https://cai.boleteriavip.com.ar/> 04/04/2024 [1]

CAI sede digital



CLUB ATLÉTICO INDEPENDIENTE | SEDE DIGITAL

Figura 1 Logo sistema CAI Sede Digital

CAI sede digital es una página web donde los aficionados del club atlético Independiente pueden asociarse, comprar entradas para los eventos o partidos y suscribirse a un abono para asistir a todos los partidos de la temporada. También pueden realizar los pagos mensuales y de entradas.

La página permite también ver el historial de operaciones realizadas y descargar un carnet digital que servirá para acceder a las instalaciones en caso de no tener el carnet físico.

1.2 Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades

- Registro usuario: pantalla en la que el usuario completa sus datos para darse de alta al sistema.
- Consultar perfil: se visualizan los datos personales del usuario y puede modificarlos.
- Alta socio: el usuario completa sus datos personales, elige su tipo de socio, sube sus documentos y realiza el pago correspondiente.
- Compra entradas a partidos o eventos: se selecciona el evento, el tipo de entrada, ubicación y se realiza el pago correspondiente
- Modificar datos socio: se modifican datos que se ingresaron al darse de alta como socio (email, foto, tipo de socio).
- Descargar carnet digital: se tiene la posibilidad de descargar un carnet digital para ingresar al estadio en caso de que no tenga un carnet físico.
- Pago de cuota: se abona la cuota de socio de manera mensual o anual.
- Compra de abono: se realiza la compra de un abono para toda la temporada o para una competencia específica (copa internacional)
- Renovación de abono: si compró un abono la temporada anterior puede renovarlo con un descuento.

- Consultar número de socio: con el número de DNI se consulta el id de socio.
- Consultar estado de socio: con el número de socio se puede consultar el estado (activo, bloqueado, inactivo), la fecha de ingreso y la última cuota paga.
- Consultar últimas operaciones: puede consultar todas las operaciones realizadas en la plataforma (compras de entradas, pago de cuotas, compra o renovación de abonos).

La aplicación CAI Sede Digital interactúa con dos sistemas externos, uno de procesamiento de pagos y otro de boletería de entradas.

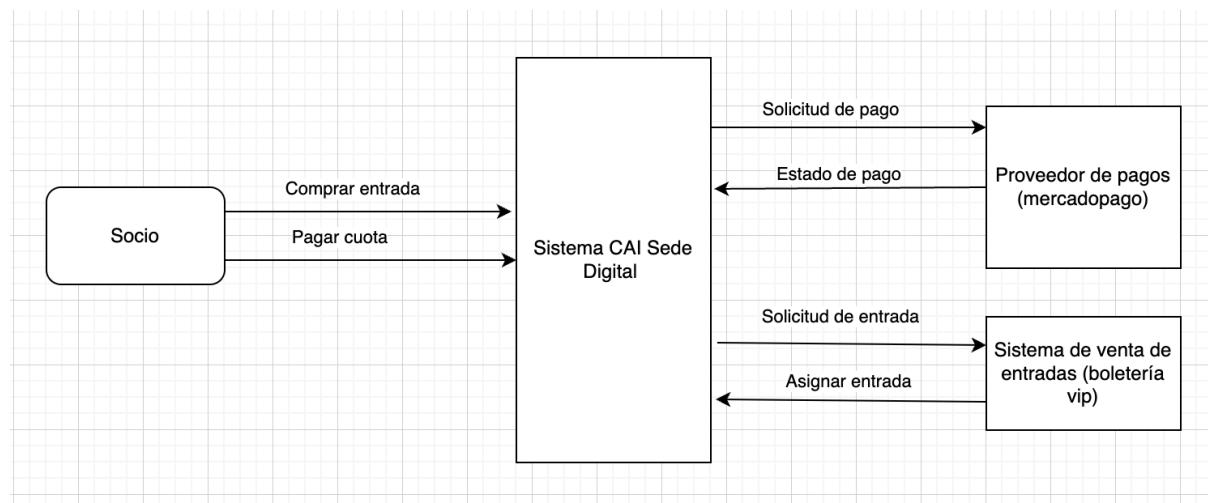


Figura 2 Diagrama de contexto CAI Sede Digital

1.3 Tecnología de Información

El sistema fue desarrollado como página web utilizando varias tecnologías:

Cloud

Amazon Cloudfront: Amazon CloudFront es un servicio rápido de red de entrega de contenido (CDN, por sus siglas en inglés) que entrega de forma segura datos, videos, aplicaciones y APIs a clientes globalmente con baja latencia y altas velocidades de transferencia.

Lado del cliente

Javascript: Lenguaje de programación ampliamente compatible y comúnmente utilizado para impulsar el contenido dinámico del lado del cliente en sitios web.

Framework

Bootstrap: es un framework de CSS gratuito y de código abierto dirigido al desarrollo web front-end receptivo y orientado a dispositivos móviles. Contiene plantillas de diseño basadas en CSS y JavaScript para tipografía, formularios, botones, navegación y otros componentes de interfaz.

Análisis

Google Analytic: Es un servicio gratuito de análisis web que rastrea y reporta el tráfico de sitios web.

Seguridad

HSTS: informa a los navegadores que el sitio solo debe ser accedido utilizando HTTPS.

reCAPTCHA: es un servicio gratuito de Google que ayuda a proteger los sitios web del spam y el abuso.

2. Relevamiento detallado y análisis del sistema

Es el sitio oficial para hacerse socio y adquirir entradas para los partidos de Independiente, un club de fútbol argentino con sede en Avellaneda, Buenos Aires. Esta página ofrece la posibilidad de registrarse como simpatizante o asociado del club, lo que permite acceder a beneficios exclusivos y participar en eventos y actividades organizadas por Independiente.

2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas.

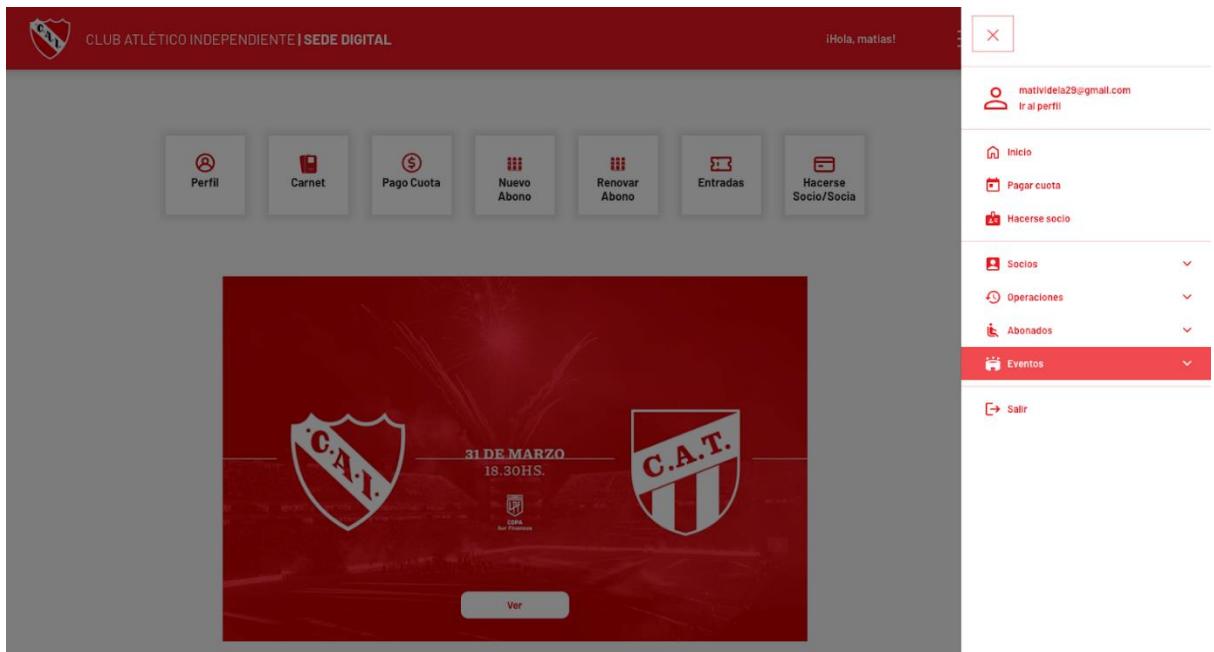


Figura 3 Menú con todas las operaciones disponibles (CAI Sede Digital)

- Registro

Para darse de alta como usuario se puede registrar utilizando una cuenta de google o completando los siguientes datos:

- Email
- Confirmación de email
- Nombre
- Apellido
- Tipo de documento
- Número de documento
- Fecha de nacimiento
- Teléfono
- Contraseña
- Confirmación de contraseña

REGISTRO

 Registrarse con Google

Registrarse con un email

email



email (de nuevo)



Nombre



Apellido



Tipo de documento

DNI

Documento N°



Fecha de nacimiento

dia



mes



año



Teléfono



Contraseña



Contraseña (de nuevo)



I'm not a robot


reCAPTCHA
Privacy • Terms

Acepto términos y condiciones

Registrarme

Figura 4 Pantalla registro de usuario (CAI Sede Digital)

- Ver y editar perfil

Se puede visualizar el correo registrado y editar los datos de la cuenta.

Los datos que pueden modificarse son los siguientes:

- Nombre
- Apellido
- Tipo de documento
- Número de documento
- Teléfono
- Fecha de nacimiento

Perfil

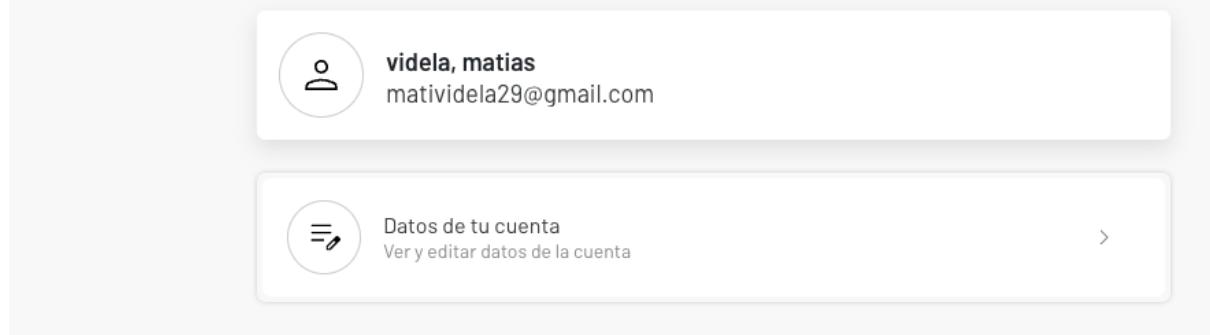


Figura 5 Pantalla de perfil de usuario (CAI Sede Digital)

Perfil > Editar



This screenshot shows the "Editar Perfil" (Edit Profile) form. It includes fields for "Nombre" (Name) with "matias" and "videla" in separate input boxes, "Apellido" (Last Name), "Tipo de documento" (Document Type) set to "DNI", "Documento Nº" (Document Number) "39379484", "Teléfono" (Phone Number) "2634795709", and a date of birth section with "día" (day) "28", "mes" (month) "3", and "año" (year) "1996". A red "Modificar" (Modify) button is at the bottom right.

Figura 6 Pantalla de edición de perfil de usuario (CAI Sede Digital)

- Pagar cuota

Se debe ingresar el número de DNI y número de socio del cual se quiere pagar la cuota

SOCIO > CUOTA

Ingresá el número de socio y documento, de quien quieras pagar la cuota.

Nº Socio

000000

Nº Doc (DNI/CI/LE/PAS)

00000000

[Obtener mi número de socio con el nº de documento](#)

Siguiente

Figura 7 Pantalla de ingreso de datos de socio (CAI Sede Digital)

Se muestran los datos del socio y se debe seleccionar las cuotas que se quieran abonar y el medio de pago.

SOCIO > CUOTA



VIDELA MATIAS

Estado

ACTIVO

Categoría

ACTIVO

Última cuota paga

AGOSTO 2023

¿Cuantas cuotas sociales deseas pagar?

\$6000,00 - 1 mes 09/2023

Importe \$6000,00

Total \$6000,00

Seleccioná un medio de pago

MercadoPago / Otros medios de pago



Acepto términos y condiciones de pago

Siguiente

Figura 8 Pantalla de selección de datos para pago de cuota (CAI Sede Digital)

Se muestra página con los datos de la cuota a abonar y el número de socio para corroborar que estén bien. Si son correctos se continúa con el pago según el medio elegido.

CUOTA

Descripción

Soc.120887-1 mes 09/2023

Usando el botón de **Mercado Pago** vas a poder pagar el importe **\$6000.00**.

El tiempo para realizar el pago es de 5 minutos.

Si no tenés cuenta de **Mercado Pago**, igual vas a poder pagar con tarjeta.

 Pagar con Mercado Pago

Pagá de forma segura

Figura 9 Pantalla de datos de pago de cuota (CAI Sede Digital)

¿Cómo querés pagar?



Con cuenta de Mercado Pago



Ingresar con mi cuenta de Mercado Pago >

Detalle de tu compra

Soc.120887-1 mes \$ 6.000
092023 3379954-SC

Sin cuenta de Mercado Pago



Nueva tarjeta
Débito o crédito >

< Volver a CLUB ATLETICO INDEPENDIENTE

Figura 10 Pantalla de selección de método de pago (CAI Sede Digital)

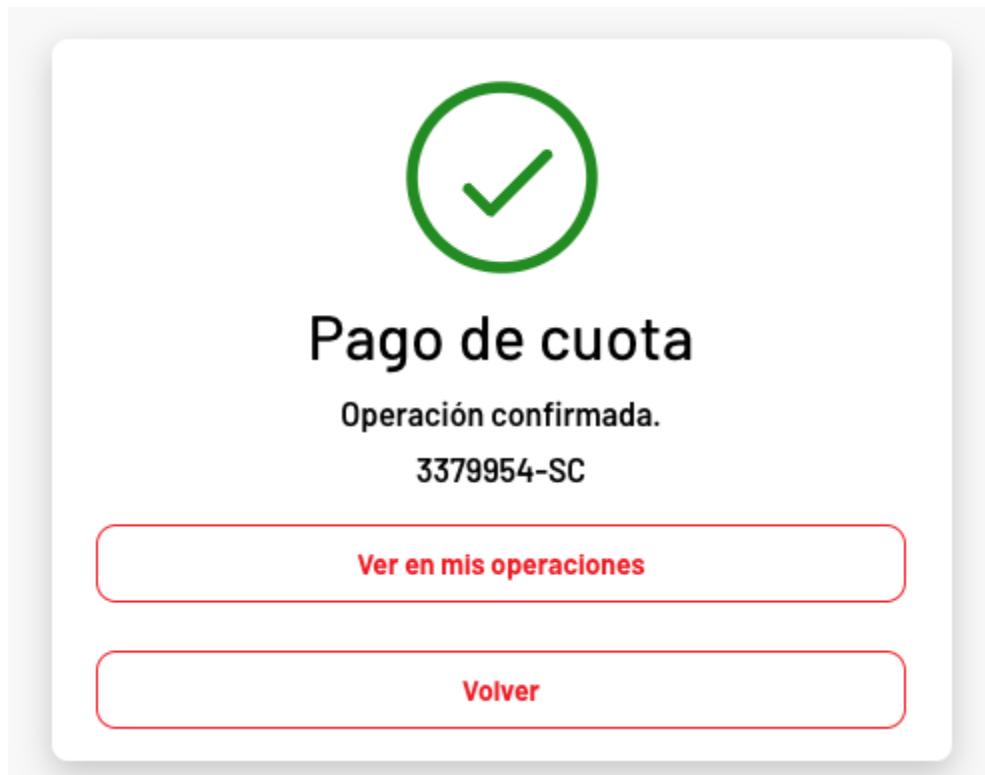


Figura 11 Pantalla de confirmación de pago de cuota (CAI Sede Digital)

- Alta socio

Para asociarse deben completarse los siguientes datos.

- Datos personales
 - Tipo de socio
 - Apellido
 - Nombre
 - Sexo
 - Tipo de documento
 - Número de documento
 - Fecha de nacimiento
 - Nacionalidad
- Domicilio
 - Calle
 - Número de calle
 - Piso
 - Departamento
 - Código postal
 - Ciudad
 - Provincia
- Débito automático
- Contacto
 - Teléfono
 - Email
 - Confirmación de email

- Imagen de dni

CLUB > DATOS PERSONALES > PAGO

Cargá tus datos personales y asociate

Tipo socio

.SOCIO

Tipos de socios

Apellido

Nombre/s

Sexo

Tipo de documento

Documento N°

<Seleccioná una opción>

<Seleccioná una opción>

Fecha de nacimiento

día

mes

año

00

00

0000

Nacionalidad

Argentina

Figura 12 Pantalla de alta de socio (CAI Sede Digital)

Domicilio

Calle	Nº	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Piso Nº	Departamento	Código postal
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Ciudad	Provincia	
<input type="text"/>	<input type="text"/> <Seleccioná una opción> ▼	

Débito automático

Quiero adherirme al débito automático

Contacto

Teléfono celular

Email

Confirmación de email

Documentos

Ingresá una imagen de tu DNI

Siguiente

Figura 13 Pantalla de alta de socio (2) (CAI Sede Digital)

- Actualizar datos de socio

Se deben ingresar los datos del socio que se quieren modificar

- Número de socio
- Número de dni
- Fecha de nacimiento
- Mail

Aquí se podrán visualizar los datos personales:

- Club
- Filial
- Número de socio
- Número de documento
- Sexo
- Nacimiento
- Fecha de ingreso

- Nacionalidad
- Tipo de socio
- Nombre

Y se podrán editar los siguientes datos:

- Domicilio
 - Calle
 - Número de calle
 - Piso
 - Departamento
 - Código postal
 - Ciudad
 - Provincia
- Contacto
 - Teléfono de línea
 - Teléfono celular
 - Confirmacion de numero de celular correcto
 - Email
 - Confirmación de email
 - Confirmación de email correcto
- Adherirse al débito automático

ACTUALIZAR DATOS DE SOCIO > PERSONALES

Club	Filial	
Club Atlético Independiente	<Ninguna>	
Nº socio	Nº documento	Sexo
120887	39379484	Masculino
Nacimiento	Fecha de ingreso	
28/03/1996	03/04/2023	
Nacionalidad	Tipo de socio	
ARGENTINA	INTERIOR	
Nombre		
VIDELA MATIAS		

Figura 14 Pantalla de datos de socio (CAI Sede Digital)

Domicilio

Calle

Nº **Piso Nº** **Departamento** **Código postal**

370	5	A	5500
-----	---	---	------

Ciudad **Provincia**

MENDOZA	Otra	▼
---------	------	---

Contacto

Teléfono de línea **Teléfono celular**

	2634795709
--	------------

El número de celular es correcto

Email

Confirmación de email

El email es correcto

Débito automático

Quiero adherirme al débito automático

Siguiente

Figura 15 Pantalla de modificación de datos de socio (CAI Sede Digital)

- Descargar carnet digital de socio

La página web da la posibilidad de descargar un carnet digital con un código QR en caso de que no se tenga el carnet físico.

Se deben ingresar los datos del socio:

- Número de socio
- Número de dni
- Fecha de nacimiento

DESCARGAR CARNET DIGITAL DE SOCIO (QR)

Ingresá el número de socio y documento

Nº Socio

000000

Nº Doc (DNI/CI/LE/PAS)

00000000

Fecha de nacimiento

día

mes

año

00

00

0000



I'm not a robot



El socio deberá presentar el **documento de identidad** junto al **carnet digital (QR)** al ingreso.

Siguiente

Figura 16 Pantalla de ingreso de datos de socio para carnet QR (CAI Sede Digital)

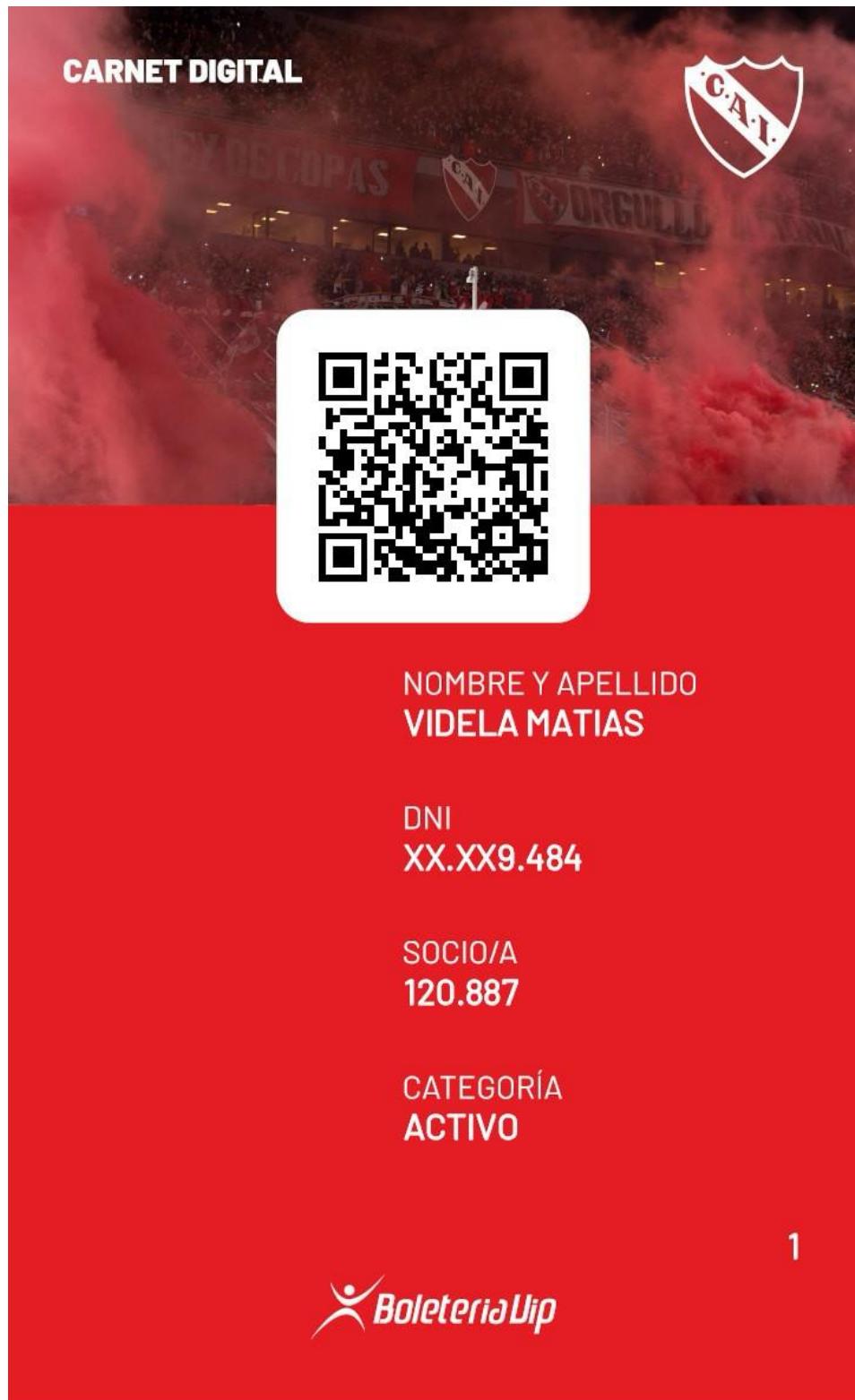


Figura 17 Carnet digital (CAI Sede Digital)

- Consulta estado socio
Se ingresa el número de socio y el DNI.

Consulta estado socio

Nº Socio

120887

Nº Doc (DNI/CI/LE/PAS)

39379484



I'm not a robot



Consultar

Socio

Estado

ACTIVO

Nombre

VIDELA MATIAS

Número de socio

120887

Documento

39379484

Última cuota paga

SEPTIEMBRE 2023

Fecha de ingreso

03.04.2023

Figura 18 Pantalla de consulta de estado de socio (CAI Sede Digital)

- Consultar número de socio
Esta caído el sistema, poner después:

- Consultar operaciones
Se visualiza un listado con las últimas operaciones del usuario.

ÚLTIMAS OPERACIONES

Las operaciones pueden tardar algunos minutos en aparecer listadas.



Soc.120887-1mes 09/2023

3379954-SC

\$ 6.000,00

hace 1 hora

Figura 19 Pantalla de consulta de operaciones de usuario (CAI Sede Digital)

- Renovar abonos
Se renuevan los abonos activos del usuario, se deben ingresar el número de socio y el DNI.

SOCIO > RENOVACIÓN

Ingresá el número de socio/abono y documento.

Nº socio / Nº abono <input type="text" value="000000"/>	Nº Doc (DNI/CIUT) <input type="text" value="00000000"/>
Siguiente	

Figura 20 Pantalla de renovación de abono (CAI Sede Digital)

- Nuevo abono

Si el usuario no tiene ningún abono, puede comprarlo ingresando los datos:

- Sector
- Sección
- Número de socio
- Número de documento

SOCIO > NUEVO ABONO



PLATEA ERICO
TRIBUNA PAVONI
PLATEA BOCHINI
TRIBUNA SANTORO

Sector
PLATEA BOCHINI ALTA

Sección
1

Socios

Ingresá el número de socio y documento.

Nº Socio <input type="text" value="120887"/>	Nº Documento <input type="text" value="39379484"/>
--	--

Figura 21 Pantalla de nuevo abono (CAI Sede Digital)

- Adquirir entradas para eventos

Se selecciona el evento de la lista y se compra la entrada.

Eventos



Independiente vs Atl Tucuman

Cronograma

Canje de bonos miercoles 27/03 18:00hs
Venta de plateas a socios miercoles 27/03 19:00hs
Venta de plateas a socios y no socios viernes 29/03 10:00hs

Ya podes comprar/reservar tu entrada para ver Independiente vs Atletico Tucuman a través de Boleteria Vip.
A los socios que compren/reserven su entrada por Boleteria Vip se les activará el ingreso en su carnet de socio para poder entrar directamente en el sector seleccionado.
Para el ingreso de socios deberás contar con cuota de Febrero al dia, podes chequear tu estado [aqui](#).

Política de Ingreso: los socios menores de 12 años no necesitarán reservar bono para poder acceder a las tribunas sociales (deben hacerlo acompañados de un adulto socio con bono). Los socios menores de 5 años no deberán abonar entrada para acceder a las plateas. A partir de los 6 años ya deberán abonar su ticket para el ingreso.

Los NO SOCIOS menores de 5 años deberán adquirir el seguro para poder ingresar al estadio. A partir de los 6 años ya deberán abonar su ticket para el ingreso.

Los no socios podrán seleccionar el sector deseado y la opción Ticket NO SOCIO, y se le enviará el mail de confirmación, en el cual se incluye un ticket QR, que se utilizará junto al DNI para ingresar al estadio.

TAMBIÉN PODES PAGAR TU CUOTA SOCIAL AQUÍ
O PODES COMPRAR TU ABONO PARA SOCIOS A PLATEA 2024
O HACETE SOCIO Y RESERVA TU BONO PARA INGRESAR A LA TRIBUNA SOCIAL

Fecha
DOMINGO 31 DE MARZO

Ver

Figura 22 Pantalla de evento (CAI Sede Digital)

2.2. Modelo lógico del Sistema actual

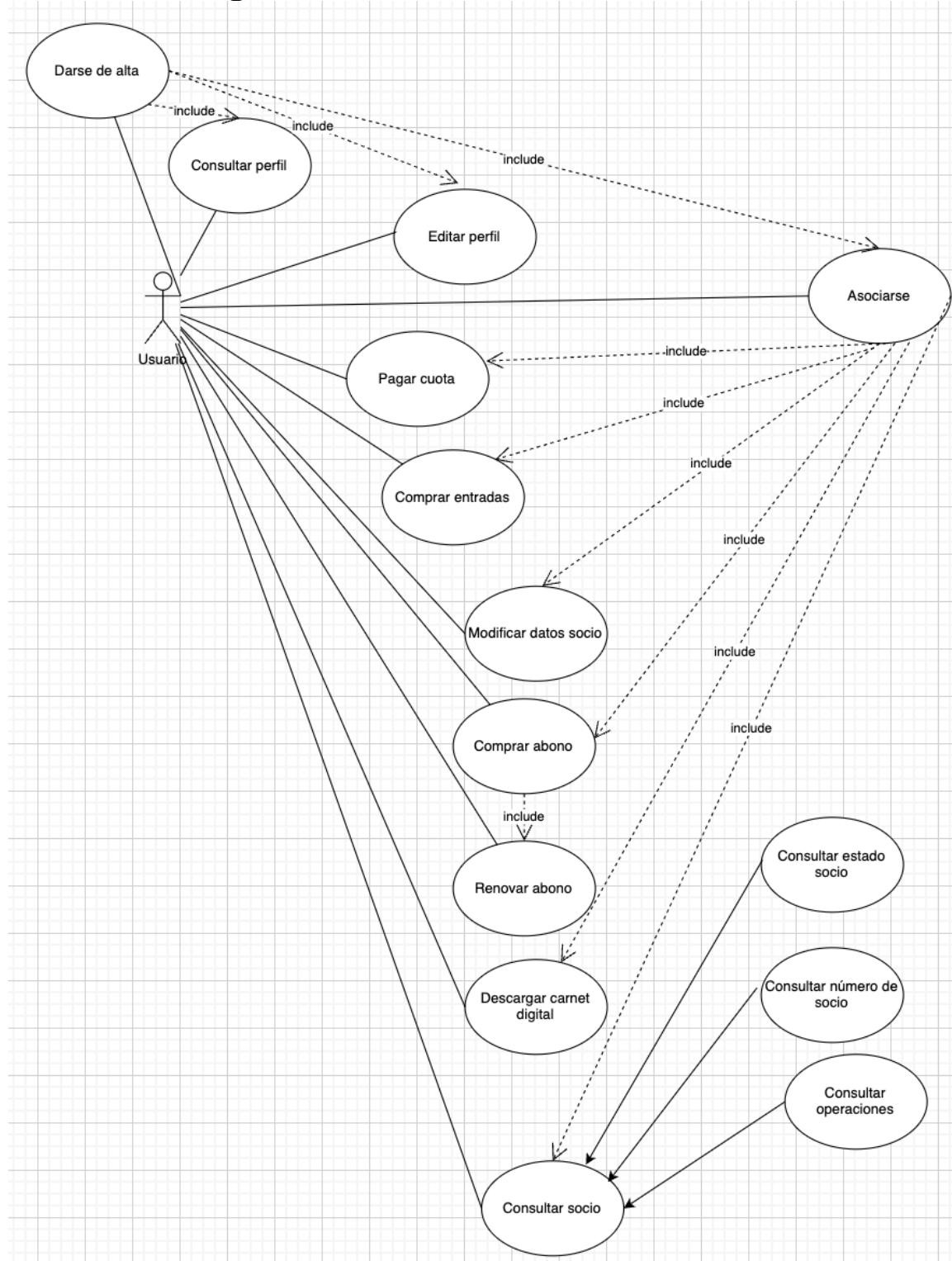


Figura 23 Diagrama de CU sistema CAI Sede Digital

2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.

Pantalla principal

- Problemas:
 - Solo se muestran algunos módulos de operaciones y el último evento ocurrido
- Necesidades:
 - Agregar una sección de noticias con las actividades próximas e información relevante para el usuario

Eventos:

- Problemas:
 - Solo se visualizan los últimos eventos, los nuevos eventos solo se cargan 4 días antes de que sucedan
 - Sólo hay eventos de fútbol, los demás (básquet, fútbol femenino, futsal) se informan por otros medios
- Necesidades:
 - Mostrar todas las actividades próximas del club, aunque sea con fecha tentativa para que el usuario pueda acomodar su agenda personal para asistir al mismo.
 - Creación de grupo familiar para que solo un miembro pueda adquirir las entradas para cada uno sin tener que ingresar manualmente los datos de cada socio y acelerar el proceso de compra.
 - Mostrar todas las actividades del club y que el socio pueda inscribirse o adquirir la entrada de manera online (hoy en día excepto fútbol todas las demás son con inscripción presencial).

Descargar carnet digital, Pagar cuota, Nuevo abono, Renovar abono, Actualizar datos de socio, Consultar estado socio, Consultar número de socio:

- Problemas:
 - Siempre al realizar una consulta u operación pide los datos del socio por más que este esté logueado, lo cual no tiene sentido y hace una peor experiencia para el usuario.
 - Cualquier usuario registrado puede realizar operaciones de otro usuario si obtiene su número de socio y dni.
- Necesidades:
 - Al loguearse un socio el sistema debería obtener su número de socio y permitirle realizar sus operaciones sin necesidad de ingresar nuevamente sus datos.
 - Solo deben permitirse realizar las operaciones para el socio logueado y así evitar posibles estafas.

Caso #2: Referí

1. Relevamiento General

1.1 De la organización



Figura 24 Logo de REFERÍ

El sistema Referí es un proyecto final de la carrera de Ingeniería en Sistemas de Información, de la UTN FRM, realizado en el año 2022. Fue realizado por cinco estudiantes de la carrera y su objetivo es facilitar la administración de espacios, actividades y usuarios de instituciones deportivas.

El sistema consta de dos partes principales:

1. Una plataforma web desarrollada en Angular y Nest que proporciona a las instituciones una herramienta ágil y robusta para gestionar su negocio, incluyendo la administración de asociados, actividades y cobros.
2. Una aplicación móvil que permite a los usuarios (llamados "asociados") realizar sus gestiones personales, como inscripciones a actividades y a instituciones.

La propuesta permite a los usuarios gestionar sus propias inscripciones y pagos, así como también facilita el papeleo para las instituciones al momento de dar de alta a nuevos afiliados. Se digitaliza y centraliza la información relacionada con el estado, inscripciones y pagos de los asociados.

Para los administrativos de las instituciones, el sistema proporciona herramientas para gestionar afiliados, el estado de cuentas corrientes individuales, los pagos realizados y la administración detallada de tarifas y actividades ofrecidas, así como de los espacios utilizados.

1.2 Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades

Detectamos que el sistema nos permite realizar las siguientes acciones:

Módulos del Sistema:

- Socios

- Consultar credencial: permite visualizar la lista de credenciales que posee un socio con distintas organizaciones.
- Descargar credencial: permite descargar la credencial en formato pdf o Imagen para exhibirla sin necesidad de estar conectado a internet.
- Consultar mis actividades: muestra la lista de actividades a las que un usuario socio se encuentra inscripto.
- Importar socios: permite a la aplicación importar datos de socios de otro sistema, validando el formato y los campos de datos obligatorios.
- ABM Socios: un usuario Administrador Realizar la Alta, Baja y Modificación de los socios inscriptos a actividades que ofrece su organización.
- Renovar credenciales: el sistema automáticamente renueva la fecha de vencimiento de las credenciales.

- Notificaciones

- Enviar notificaciones: el sistema permite enviar notificaciones a la aplicación o email de un grupo de usuarios de la aplicación.

- Pagos

- Realizar pago: permite abonar por medios electrónicos desde la aplicación móvil la inscripción y cuotas de las actividades.
- Consultar historial de pagos: permite a un socio visualizar la fecha, importe y medio de pago de cada actividad.
- Registrar pago: permite a un administrativo de una organización registrar el pago de un socio de forma presencial en efectivo.
- Concluir periodo de facturación: el sistema notifica a los socios cuando su cuota está vencida.

- Cambiar estado a deudores: el sistema cambia el estado de los socios a deudor automáticamente si no se registra el pago en término.

- Tarifas

- ABM tarifas: Realiza la Alta, Baja y Modificación de las tarifas asociadas a las actividades que ofrece una organización

- Actividades

- Consultar actividades disponibles: permite al usuario consultar las actividades que tienen cupos disponibles.

- Consultar detalle actividad: muestra información de la actividad disponible como horarios, descripción y tarifa.

- Inscribir a una actividad: permite a un usuario inscribirse a una actividad que brinde una organización seleccionando el horario y tarifa que tenga disponible.

- Solicitar baja a actividad: permite al usuario darse de baja de una actividad a la que se encuentra inscripto y sin deuda.

- ABM Actividades: Realizar la Alta, Baja y Modificación de las actividades que ofrece una organización.

- Concluir actividades: el sistema automáticamente da de baja las actividades que hayan pasado su fecha de finalización.

- Seguridad

- Iniciar sesión: permite iniciar sesión con un email y contraseña.

- Cerrar sesión: permite al usuario cerrar su sesión.

- Recuperar contraseña: permite al usuario recibir un correo de recuperación de contraseña.

- Consultar perfil: permite al usuario consultar sus datos de usuario (nombre, apellido, fecha de nacimiento, DNI, domicilio, teléfono).

- Actualizar perfil: Permite actualizar los datos del perfil de usuario.

- Registrarse en el sistema: permite crear una cuenta de usuario.

- Solicitar alta organización: un representante de la organización puede registrar su organización en la aplicación.

- Organizaciones

- Consultar organizaciones disponibles: permite ver el listado de organizaciones que se encuentran registradas en el sistema.
- Consultar detalle de organización: permite ver información detallada de las organizaciones deportivas registradas en el sistema como domicilio, banner, actividades que brinda, una descripción.
- ABM Espacios físicos: permite a un administrador de establecimiento realizar la Alta, Baja y Modificación de los espacios físicos asociados a las actividades y sucursales con las que cuenta su organización.
- Actualizar información organización: permite a un administrador actualizar los datos de su organización.
- Solicitar baja: permite solicitar la baja de la organización de la aplicación.

- Reportes

- Ingresos por actividad: en la pantalla de reportes, permite a un usuario Administrador o Contable ver reportes periódicos de ingresos para cada actividad.
- Deuda por actividad: en la pantalla de reportes, permite a un usuario Administrador o Contable ver reportes periódicos de ingresos para cada actividad.
- Socios deudores por rango de fecha: en la pantalla de reportes, permite a un usuario Administrador o Contable ver el estado de usuarios deudores en un rango de fecha.
- Creación de backups.
- Recuperación de datos.

1.3 Tecnología de Información



Figura 25 Logo de Nest JS

1. **Nest JS:** Un framework de Node.js que se centra en la arquitectura del servidor y está construido sobre TypeScript. Permite crear aplicaciones altamente escalables y mantenibles utilizando los principios de programación orientada a objetos, programación funcional y programación reactiva.

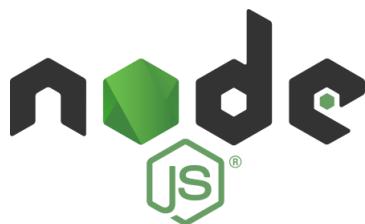


Figura 26 Logo de Node JS

0. **Node JS:** Un entorno de ejecución de JavaScript del lado del servidor que utiliza un modelo de operaciones de entrada/salida sin bloqueo y orientado a eventos. Node.js es ampliamente utilizado para crear aplicaciones web y API escalables y de alto rendimiento.



Figura 27 Logo de Angular

0. **Angular:** Un framework de desarrollo de aplicaciones web y móviles de código abierto mantenido por Google. Utiliza TypeScript para crear aplicaciones de una sola página (SPA) con una arquitectura modular y componentes reutilizables.



Figura 28 Logo de TypeScript

0. **TypeScript**: Un lenguaje de programación de código abierto que amplía la sintaxis de JavaScript, añadiendo tipos estáticos opcionales. TypeScript facilita el desarrollo de aplicaciones escalables al detectar errores en tiempo de compilación y proporcionar características avanzadas de orientación a objetos.



Figura 29 Logo de Dart

0. **Dart**: Un lenguaje de programación optimizado para el desarrollo de aplicaciones móviles y web, desarrollado por Google. Dart es conocido por su velocidad de ejecución y su capacidad para compilar aplicaciones tanto para Android como para iOS.



Figura 30 Logo de Flutter

0. **Flutter**: Un framework de UI de código abierto de Google para construir aplicaciones nativas compiladas de manera eficiente para múltiples plataformas desde una sola base de código. Flutter utiliza Dart como lenguaje de programación y proporciona un conjunto rico de widgets personalizables.



Figura 31 Logo de MySQL

0. **MySQL:** Un sistema de gestión de bases de datos relacional de código abierto ampliamente utilizado. MySQL es conocido por su rendimiento, confiabilidad y facilidad de uso, y es utilizado por una amplia variedad de aplicaciones y sitios web.



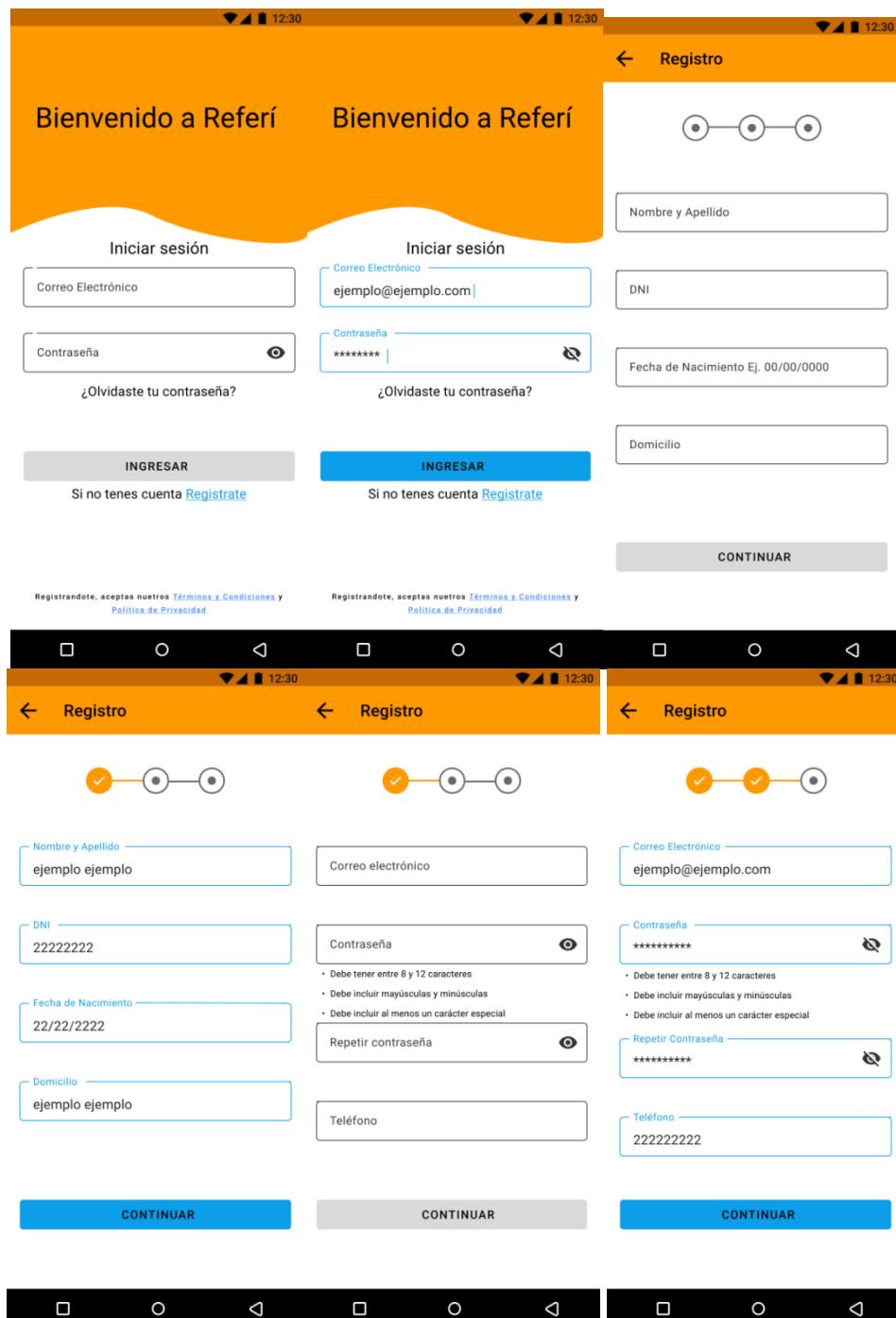
Figura 32 Logo de Android Studio

0. **Android Studio:** Un entorno de desarrollo integrado (IDE) creado por Google para el desarrollo de aplicaciones Android. Android Studio proporciona herramientas avanzadas para la edición de código, depuración, pruebas y despliegue de aplicaciones en dispositivos Android.

2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema

2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas.

- Módulo de Socios - Inicio de Sesión y Registro en el Sistema



The figure consists of three screenshots of the Referí app interface. The top two screenshots show the 'Registro' (Registration) screen, while the bottom screenshot shows the 'Iniciar sesión' (Login) screen.

Top Screenshot (Registro Screen):

- Left Panel:** 'Bienvenido a Referí' (Welcome to Referí). Contains a 'Iniciar sesión' (Log in) button and two input fields: 'Correo Electrónico' (example@example.com) and 'Contraseña' (*****).
- Middle Panel:** 'Iniciar sesión' (Log in) button and two input fields: 'Correo Electrónico' (example@example.com) and 'Contraseña' (*****).
- Right Panel:** 'Registro' (Registration) button. Below it are input fields for 'Nombre y Apellido' (Name and Last Name), 'DNI', 'Fecha de Nacimiento Ej. 00/00/0000' (Birth Date), and 'Domicilio' (Address). A 'CONTINUAR' (Continue) button is at the bottom.

Bottom Screenshot (Iniciar sesión Screen):

- Left Panel:** 'INGRESAR' (Enter) button and a link 'Si no tenes cuenta [Registrate](#)' (If you don't have an account, [Register](#)).
- Middle Panel:** 'INGRESAR' (Enter) button and a link 'Si no tenes cuenta [Registrate](#)' (If you don't have an account, [Register](#)).
- Right Panel:** 'CONTINUAR' (Continue) button.

Bottom Screenshot (Registro Screen):

- Left Panel:** Input fields for 'Nombre y Apellido' (example ejemplo), 'DNI' (22222222), and 'Fecha de Nacimiento' (22/22/2222). Below these are 'Domicilio' (example exemplo) and 'Teléfono' (222222222).
- Middle Panel:** Input fields for 'Correo electrónico' (example@example.com), 'Contraseña' (*****), 'Repetir contraseña' (*****), and 'Teléfono' (222222222).
- Right Panel:** Input fields for 'Correo Electrónico' (example@example.com), 'Contraseña' (*****), 'Repetir Contraseña' (*****), and 'Teléfono' (222222222).
- Bottom Panel:** Three 'CONTINUAR' (Continue) buttons.

Figura 33 Pantallas de Registro de Usuario

El usuario para iniciar sesión ingresa los siguientes datos:

- Correo Electrónico
- Contraseña

Para su registro ingresa

- Nombre, Apellido
- DNI
- Fecha de Nacimiento
- Domicilio
- Correo Electrónico
- Contraseña
- Nro. de Teléfono

Finalmente para registrarse se valida tener acceso al correo electrónico ingresado enviando al correo un código de verificación.

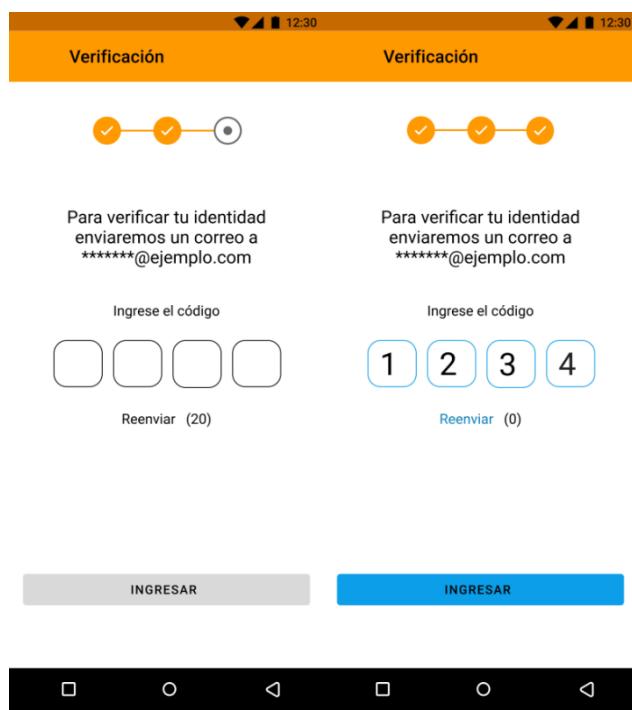


Figura 34 Pantallas de Verificación

• Módulo de Socios - Consultar Credencial

El usuario, una vez iniciada su sesión puede consultar sus credenciales para exhibir en los clubes en donde esté asociado, como así también verificar sus datos y ver el estado de su cuenta (Activo, Deudor, Inactivo, Baja):

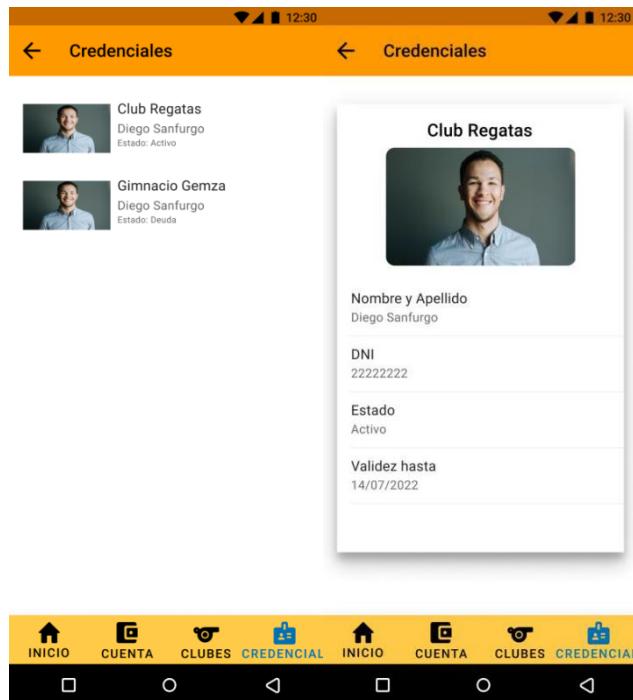


Figura 35 Pantallas de Credenciales

Se puede visualizar en esta pantalla la siguiente información:

- Nombre del Club
- Fotografía del Usuario
- Nombre
- Apellido
- Estado de la Cuenta
- Fecha de vencimiento de la credencial

Módulo de Socios - Ver Actividades Disponibles

El usuario puede ver actividades disponibles. Selecciona primero la disciplina, y luego se muestra una lista de actividades disponibles para realizar. Tiene además una barra de búsqueda para filtrar las actividades. Para cada Actividad se muestra:

- Nombre de Actividad
- Nombre del Club
- Horarios Disponibles

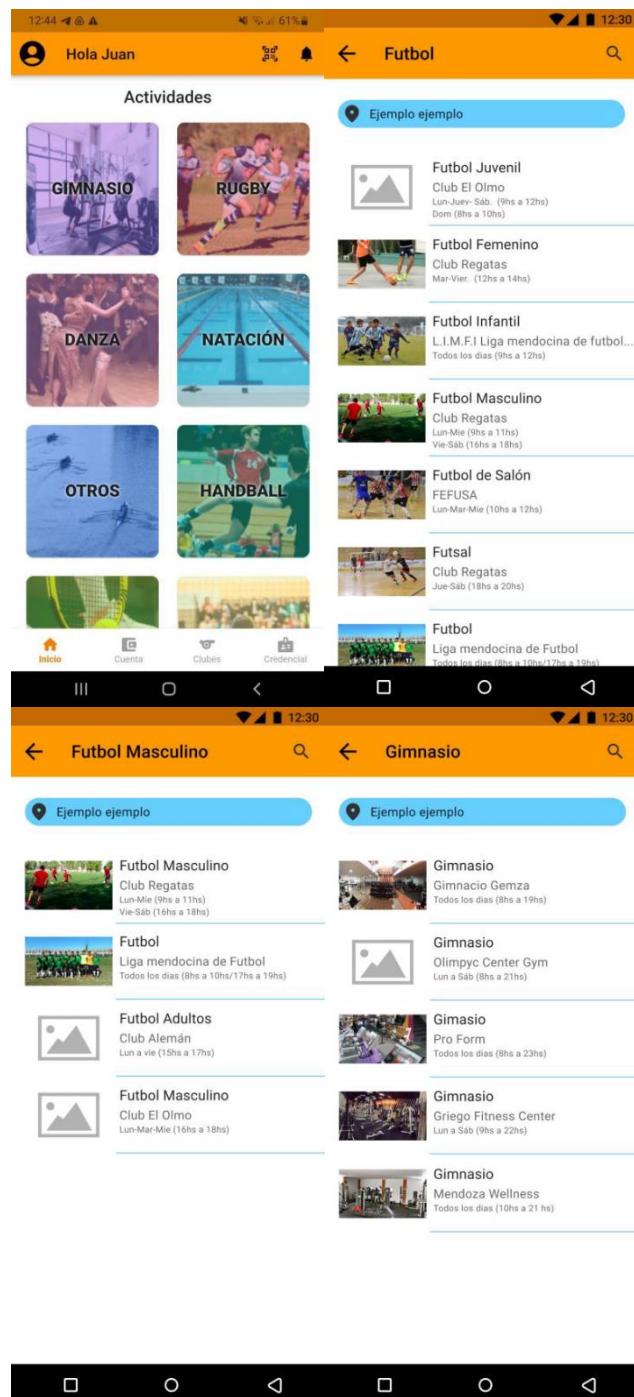


Figura 36 Pantallas de Búsqueda de Actividades

- **Módulo de Socios - Ver Detalle de Actividad**

El usuario puede seleccionar la actividad buscada para ver mayor detalles y posteriormente desde la misma pantalla, inscribirse en la misma.

Se visualiza en esta pantalla:

- Nombre de Actividad
- Nombre del Club
- Horarios Disponibles
- Tarifa de Inscripción
- Abono Mensual



Figura 37 Pantallas de Detalle de Actividades

- **Módulo de Socios - Inscribir a una Actividad**

El usuario, luego de seleccionar el horario disponible, y abonar lo solicitado, queda inscripto en la actividad. El único medio de pago disponible en la app es la tarjeta de débito.

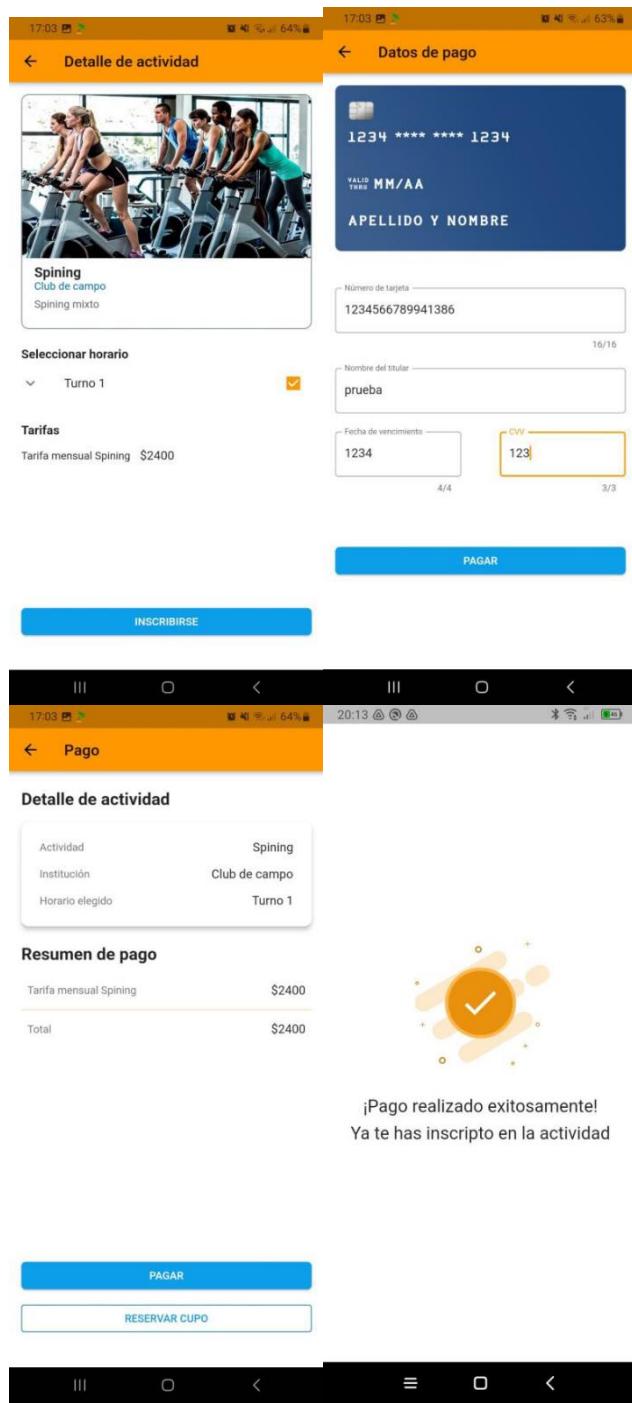
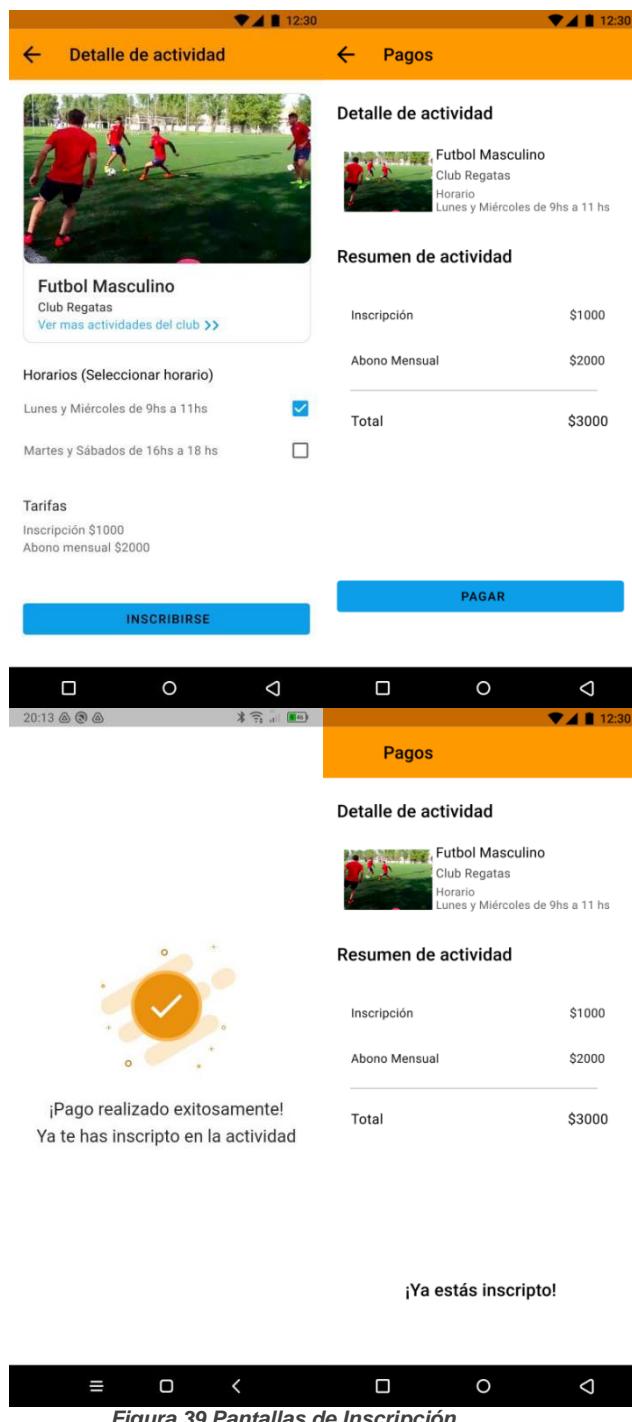


Figura 38 Pantallas de Inscripción

El usuario para abonar debe ingresar los siguientes datos:

- Número de tarjeta
- Nombre del Titular
- Fecha de Vencimiento
- CVV



El sistema al validar la transacción muestra en pantalla un mensaje de inscripción exitosa, y al consultar la actividad, muestra que ya se encuentra inscripto.

2.2. Modelo lógico del sistema actual

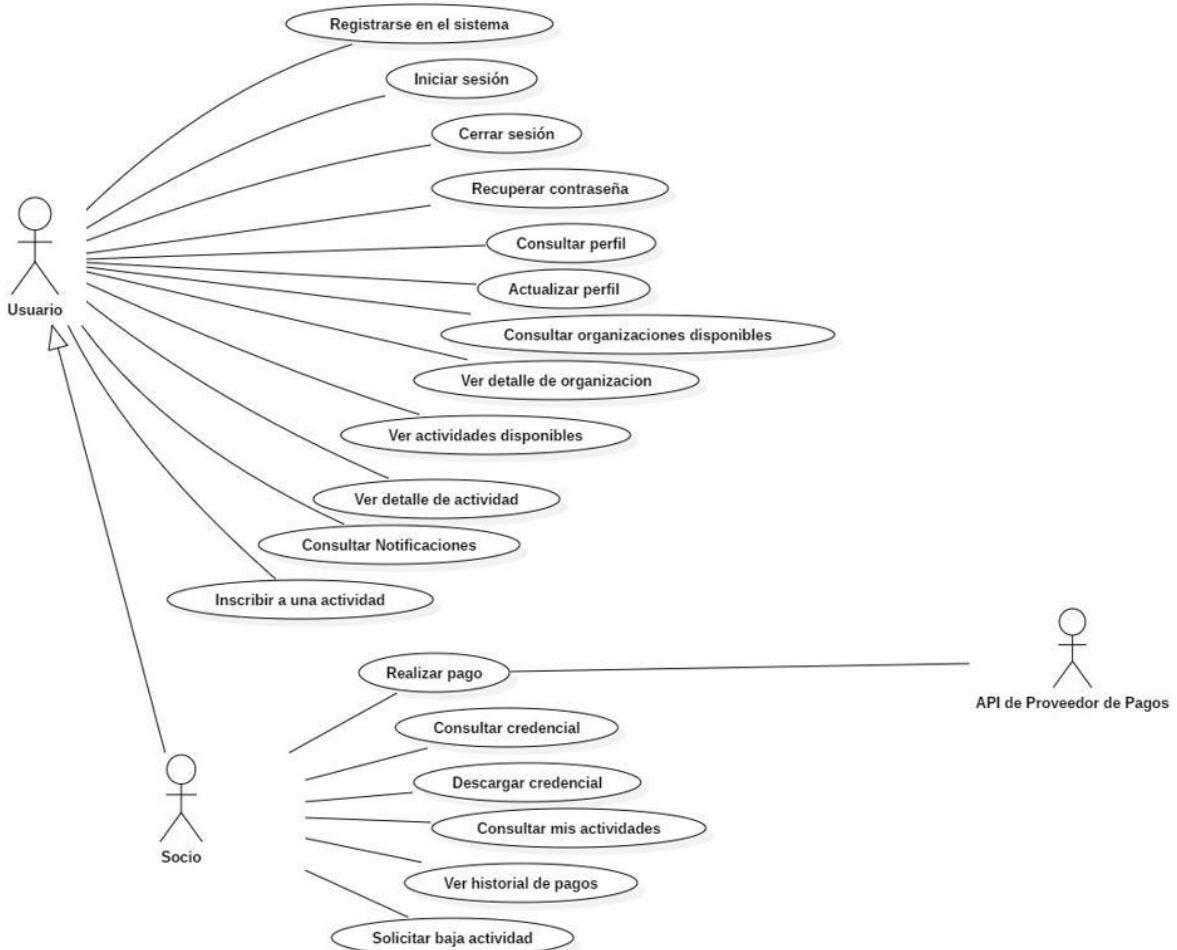


Figura 40 Diagrama de Casos de Uso

2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional

Problemas: La aplicación solo permite como medio de pago la tarjeta de débito, lo cual restringe mucho la cantidad de usuarios que pueden beneficiarse de este sistema.

Necesidades: a nivel de seguridad, a pesar de que los requisitos para la contraseña de usuario es segura, podría incorporarse mayores políticas de seguridad dado que es un sistema que almacena información personal sensible como medios de pago. Podría incorporarse un segundo factor de autenticación para el login, validación biométrica antes de los pagos, y exigir el cambio de contraseñas regulares.

Caso #3: 365 Scores

1. Relevamiento General



Figura 41 Logo de 365 Scores

1.1 De la organización

365Scores es una aplicación y sitio web que ofrece servicios de seguimiento de resultados deportivos en tiempo real, noticias deportivas, y estadísticas sobre varios deportes. Los usuarios pueden personalizar la aplicación para recibir actualizaciones sobre sus equipos y eventos deportivos favoritos.

Proporciona resultados en vivo y estadísticas detalladas de los eventos. Ofrece noticias, análisis deportivo, y la capacidad de interactuar con otros fanáticos a través de comentarios y discusiones en la plataforma.

Es una herramienta útil para los aficionados que quieren mantenerse al tanto de las últimas noticias y resultados en el mundo del deporte.

Cuenta con una versión web:

<https://www.365scores.com/> 08/04/2024 [2]

Una app para iOS y WatchOS:

<https://apps.apple.com/ar/app/365scores-resultados-en-vivo/id571801488?platform=ipad> 08/04/2024 [3]

Una app para Windows:

<https://apps.microsoft.com/detail/9wzdnrcrwjw4> 08/04/2024 [4]

Y una app para Android:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.scores365> 08/04/2024 [5]

1.2 Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades

La aplicación permite al usuario realizar principalmente las siguientes funciones:

- Registrar un usuario: para las versiones mobile, permite crear un usuario utilizando las credenciales de facebook o GMail.
- Crear una lista de equipos y ligas favoritas para realizar su seguimiento: al marcar un equipo o liga como favorita, la aplicación muestra noticias, eventos próximos y resultados de partidos de los mismos.
- Ver información en tiempo real de estadísticas detalladas de los eventos: permite visualizar de forma simple e intuitiva estadísticas y eventos de un partido segundo a segundo, como por ejemplo faltas, goles, quién asiste en caso de gol, faltas y otras más sofisticadas como por ejemplo cantidad de pases, remates, barridas de cada jugador, mapa de calor de cada jugador en el partido.
- Recibir notificaciones de noticias y eventos importantes relacionados a los equipos y ligas seguidas.
- Visualizar resúmenes de partido en videos subidos a diversas plataformas como YouTube por cuentas oficiales.
- Visualizar publicaciones deportivas de redes sociales afín a los intereses o gustos del usuario (principalmente X o ex Twitter) subidas por cuentas oficiales.
- Visualizar noticias deportivas afines a los intereses o gustos del usuario publicadas por diarios o medios oficiales o de referencia.
- Jugar diversos minijuegos y trivias relacionadas al deporte: En las versiones mobile se cuenta con un apartado de minijuegos el cual incluye diversas trivias por “Adivina el escudo”, “Adivina el jugador”, “Trayectoria” (muestra la trayectoria de un jugador y se debe adivinar qué jugador es), “Adivina el equipo”.

La aplicación se relaciona con otros sistemas:

- API de Bet365: Para mostrar probabilidades de ganar, perder o empatar.
- API de facebook: en la versión mobile para iniciar sesión con credenciales.
- API de facebook: en la versión mobile ver publicaciones de cuentas oficiales.
- API de google: en la versión mobile para iniciar sesión con credenciales.
- API de X: en la versión mobile para ver “twits” de cuentas oficiales.

1.3 Tecnología de Información

Para analizar el uso tecnologías del sitio web, se utilizó el complemento de navegador Wappalyzer, el cual analiza el código HTML, JavaScript, encabezados HTTP, entre otros, y luego los compara con una base de datos de firmas conocidas para determinar qué tecnologías están siendo utilizadas. Aunque no es 100% confiable, dado que algunos sitios pueden tratar de ocultar qué tecnologías utilizan por razones de seguridad, competencia o privacidad. El resultado del análisis es el siguiente:

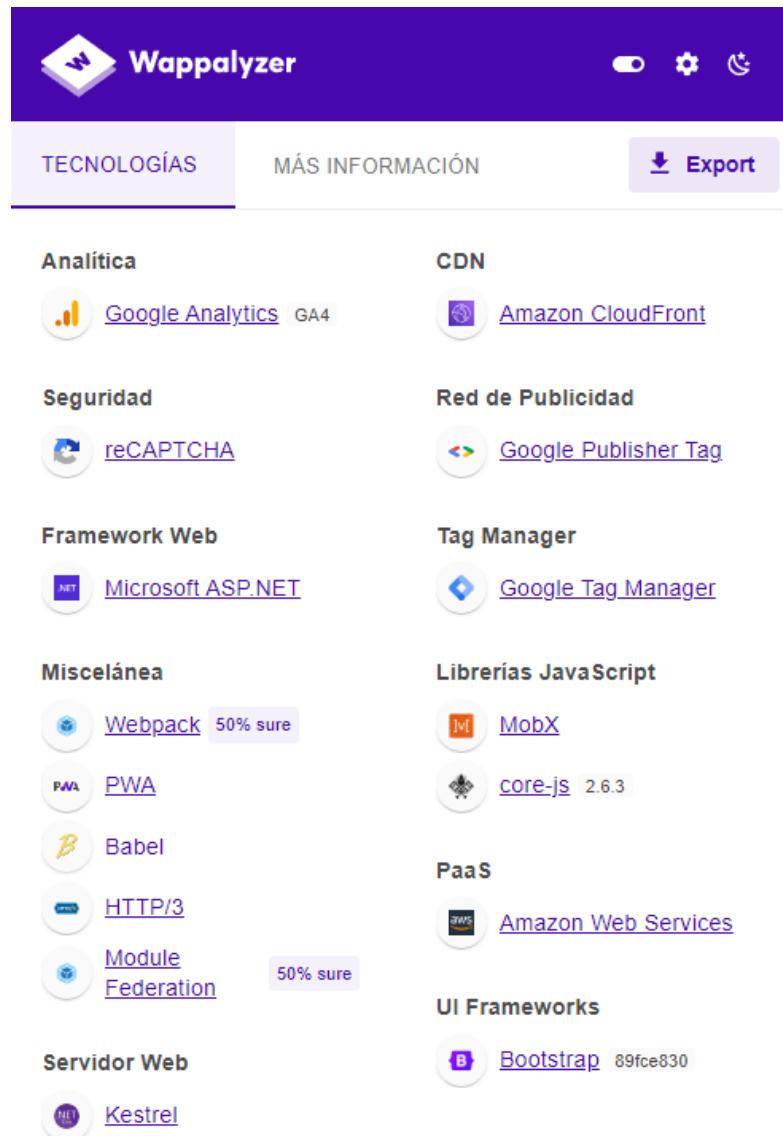


Figura 42 Tecnologías del sitio

2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema

2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas.

Versión Web

En la versión web detectamos las siguientes acciones que un usuario puede realizar:

Al ingresar a la web, en su página principal, se visualiza una gran cantidad de información.

En la parte superior derecha, se muestra un evento deportivo destacado más próximo a comenzar y el tiempo que falta para que comience.

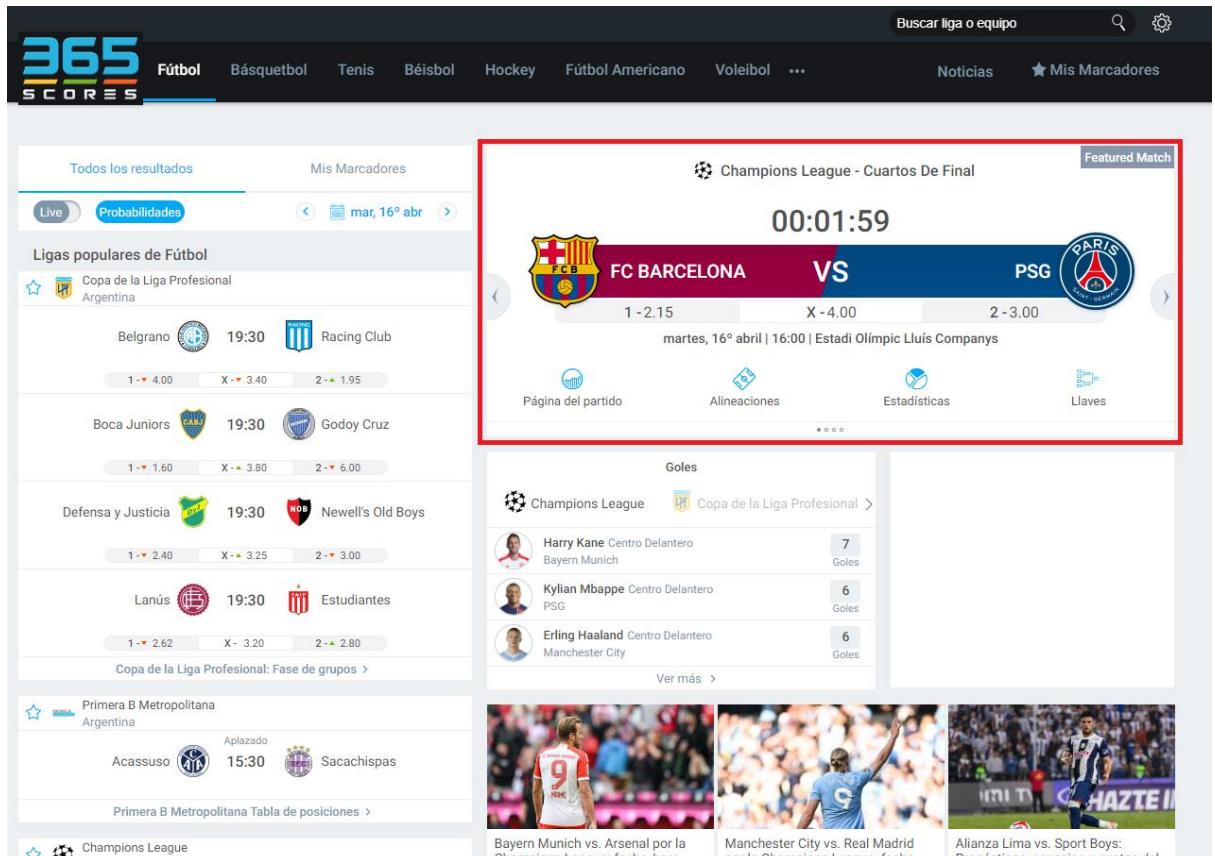


Figura 43 Pantalla principal del sitio web

En el margen izquierdo muestra información sobre los partidos de las ligas más populares que se jugarán el día de la fecha, a nivel continental, en función de la geolocalización de la ip desde la cual ingresamos indicando: Equipos en orden Local - Visitante, sus escudos, Horario del partido, número de Fecha en la liga.

365Scores se encuentra afiliado a otro sitio web de apuestas deportivas bet365, (<https://www.bet365.bet/>), por lo que incluye un botón “Probabilidades”, para mostrar u ocultar detalles sobre indicadores de ganar, empatar, perder, y permite, al hacer click en esos indicadores, ingresar al sitio para realizar una apuesta. Estos indicadores de probabilidad van cambiando también en tiempo real durante el partido.

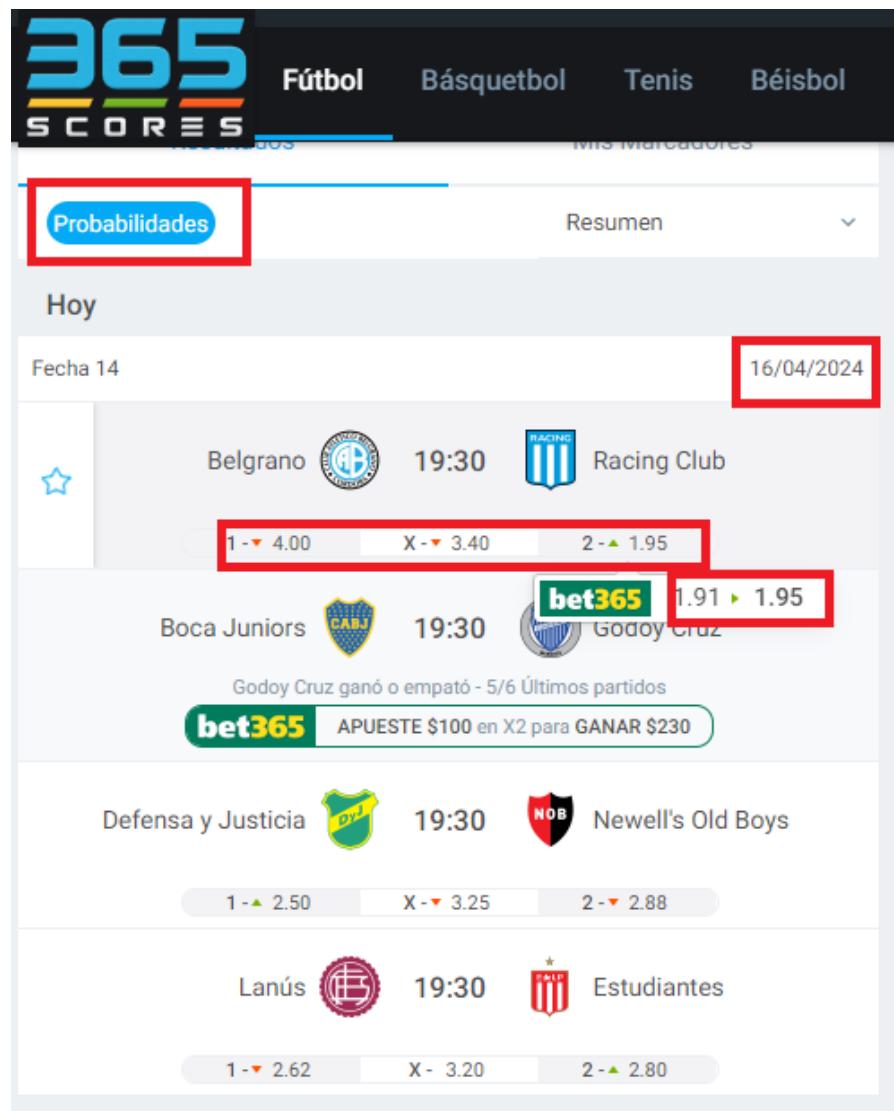


Figura 44 Pantalla principal - Próximos Eventos

En el margen superior izquierdo, cuenta con un botón “Live”, para mostrar los partidos que actualmente se encuentran jugando en vivo, en ligas populares.

En cada partido se muestran datos del nombre de la liga, país, nombre y escudo de los equipos, y enlaces para ver estadísticas del partido en vivo, alineación y datos de la tabla de posiciones.

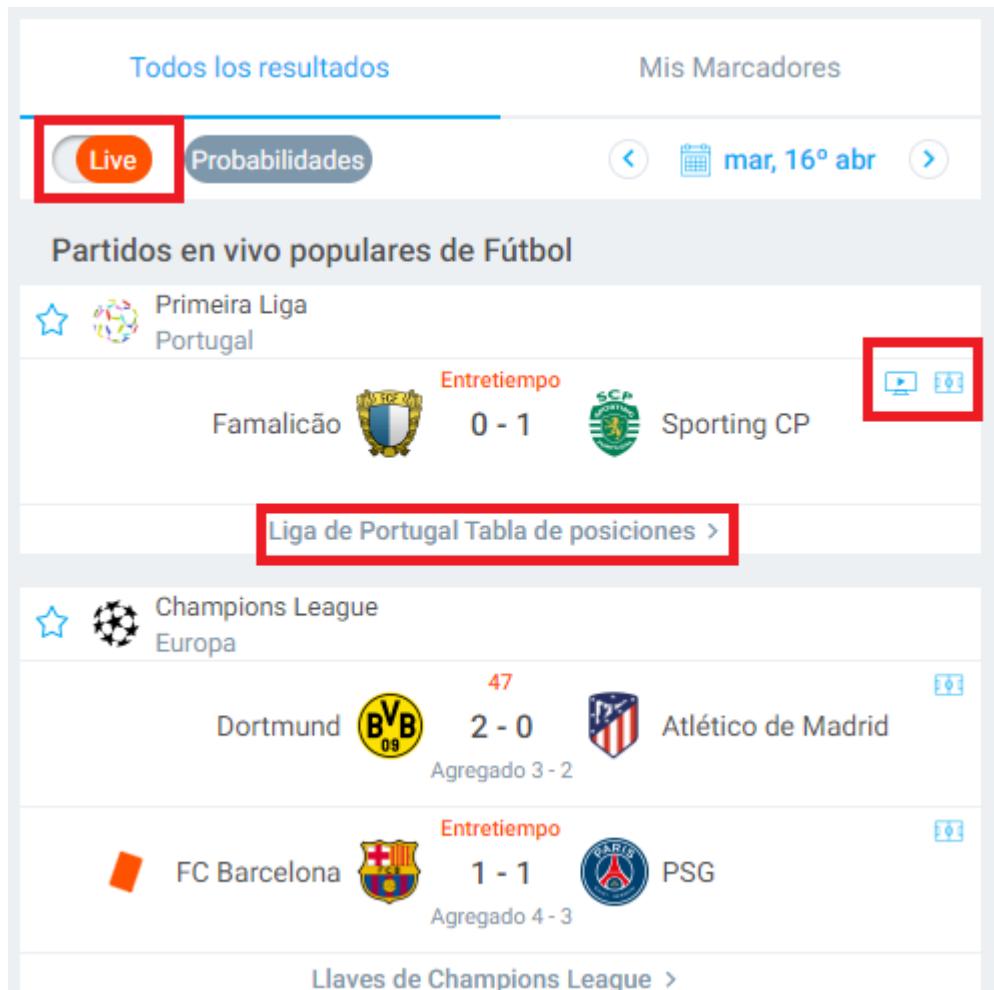


Figura 45 Pantalla de partidos en vivo

La versión web no ofrece una función de iniciar sesión de usuario, por lo que la lista equipos y ligas seguidas o favoritas no pueden verse en primera instancia.

Aun así, ofrece la funcionalidad de marcar equipos o ligas como favoritos en el navegador haciendo click en una estrella que aparece en el margen superior izquierdo de cada uno de ellos. De esta forma el usuario puede recibir notificaciones del navegador sobre sus equipos favoritos, quedando esa información solamente guardada en los datos de usuario del navegador.



Figura 46. Botón para agregar Equipo o Liga favorita

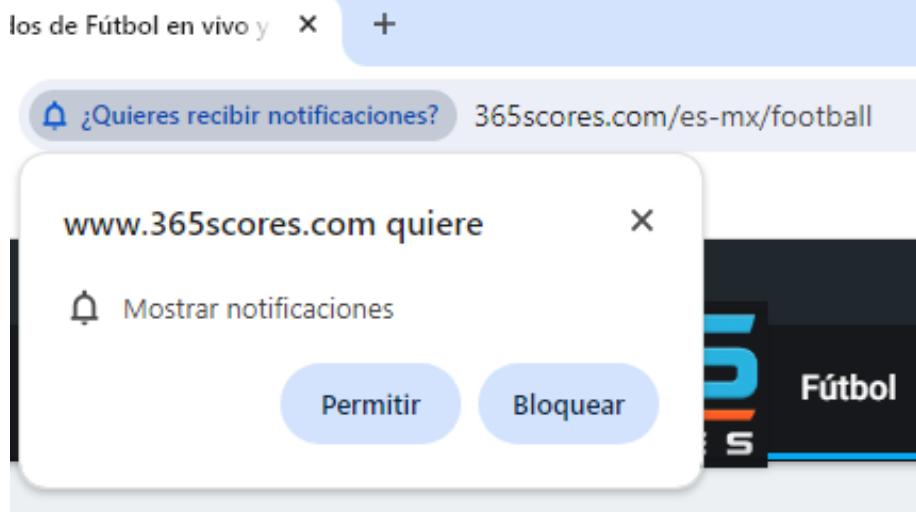


Figura 46 Notificaciones del navegador sobre eventos

La versión web permite también importar rápidamente la lista de equipos y ligas favoritas de un usuario registrado generando un código QR que debe ser leído por la aplicación mobile.

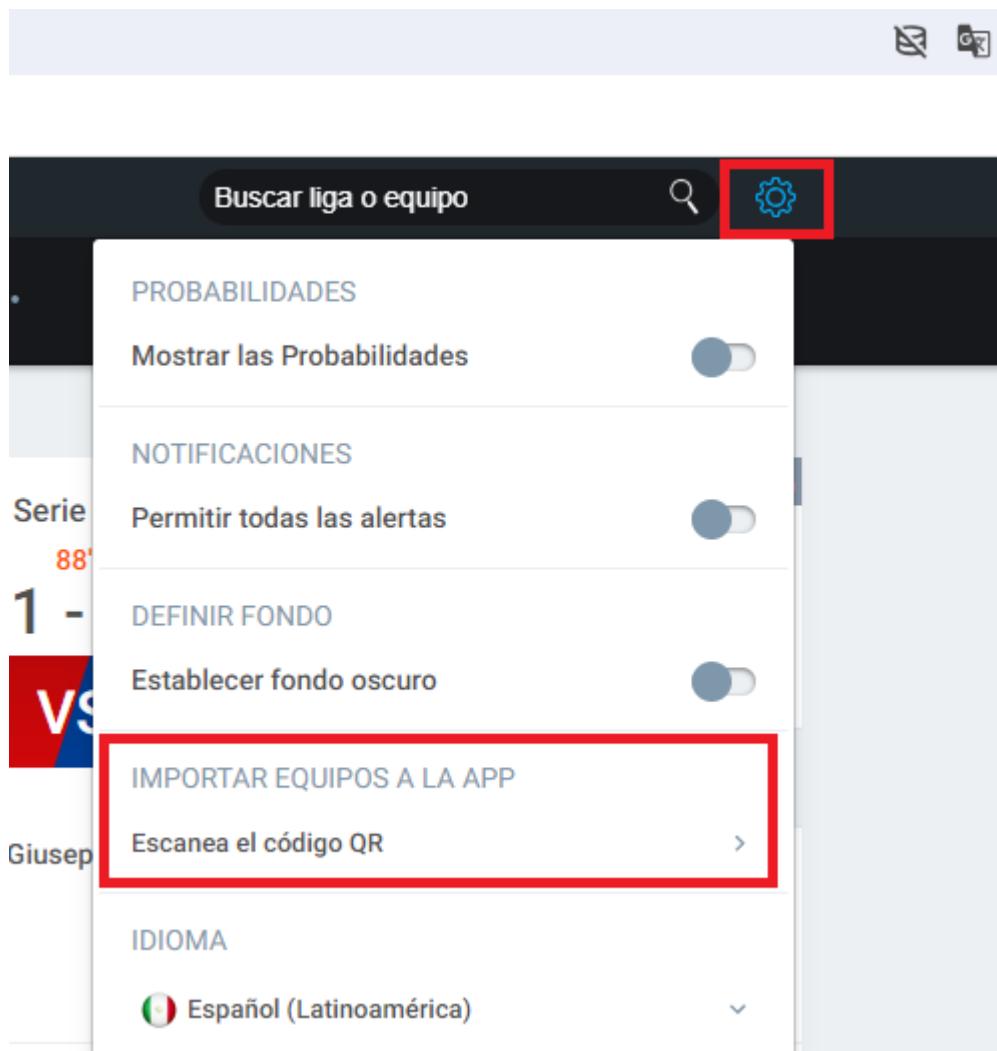


Figura 47 Pantalla Principal - Importar Equipos y Ligas

Al ingresar a esta opción, la aplicación web genera un código QR que debe ser escaneado por un usuario registrado logueado desde la app mobile.

PASO 0 DE 2

Importar desde la app



RECUPERA tus equipos de la app

- 1 Abre 365Scores en tu teléfono
- 2 Click en el botón de Mas y elige Exportar tus equipos a la web
- 3 Apunta tu teléfono a la pantalla y captura el código QR



Agrega más 

Figura 48 Pantalla Principal - Código QR para importar Equipos y Ligas

Una vez escaneado el código desde la app, además de precargar la lista de equipos y ligas favoritos del usuario registrado, te permite la opción de agregar más antes de confirmar.

PASO 0 DE 2

RECUPERA tus equipos de la app

Importar desde la app 

 ¡Excelente! Tus ligas y equipos fueron importadas a la app

Importante: Los cambios que hagas en la app a partir de ahora no se van a reflejar automáticamente en el sitio

Puedes repetir este proceso todas las veces que quieras



Agrega más 

Figura 49 Pantalla Principal - Equipos importados - Mensaje de Éxito

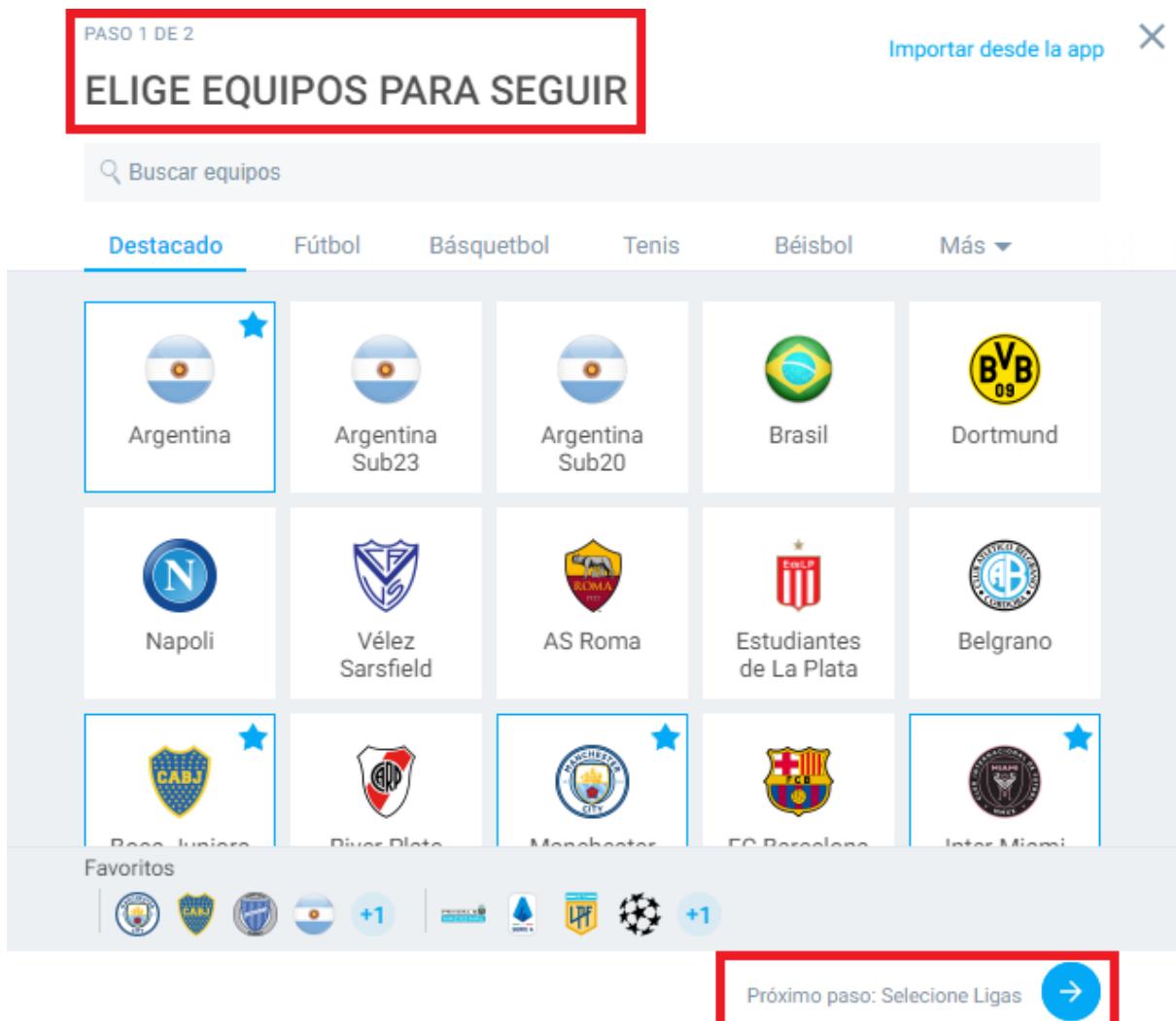


Figura 50 Pantalla Principal - Importar más Equipos



Figura 51 Descripción - Pantalla Principal - Importar Más Ligas

La página web posee en su margen superior derecho una barra de búsqueda que permite buscar jugadores, equipos o ligas.

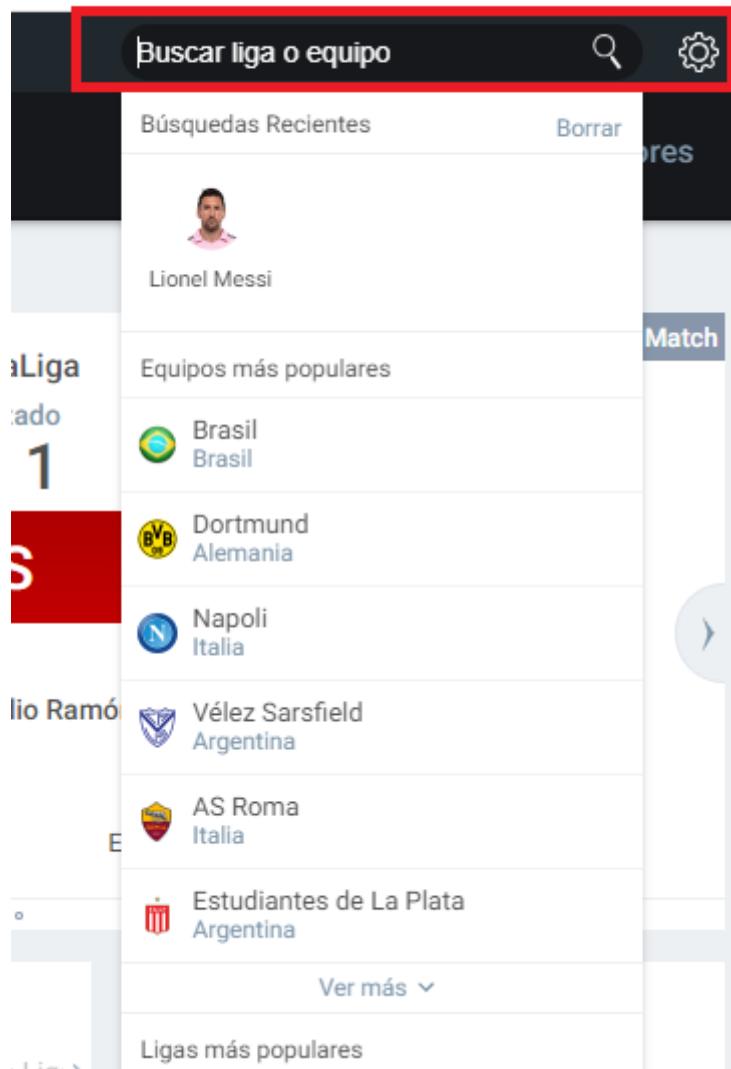


Figura 52 Pantalla Principal - Barra de Búsqueda

Vista web de equipos

Al ingresar a la vista de equipo, se puede ver la siguiente información:

- Escudo, nombre del equipo, cantidad de seguidores, botón de seguir.

Debajo, un menú que muestra diferentes vistas disponibles de la información del equipo:

- Resultados.
- Posiciones en las tablas de torneos en los que participa el equipo.
- Estructura de Llaves de torneos o copas en que participa el equipo.
- Estadísticas.

- Plantel.
- Transferencias.

/team/inter-miami-54729

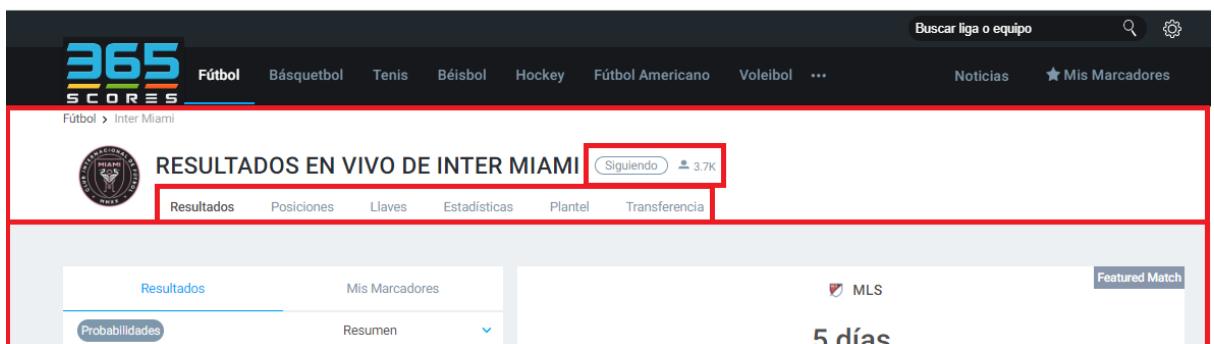


Figura 53 Pantalla Principal - Equipo seleccionado

• Vista de Resultados:

Fútbol > Inter Miami

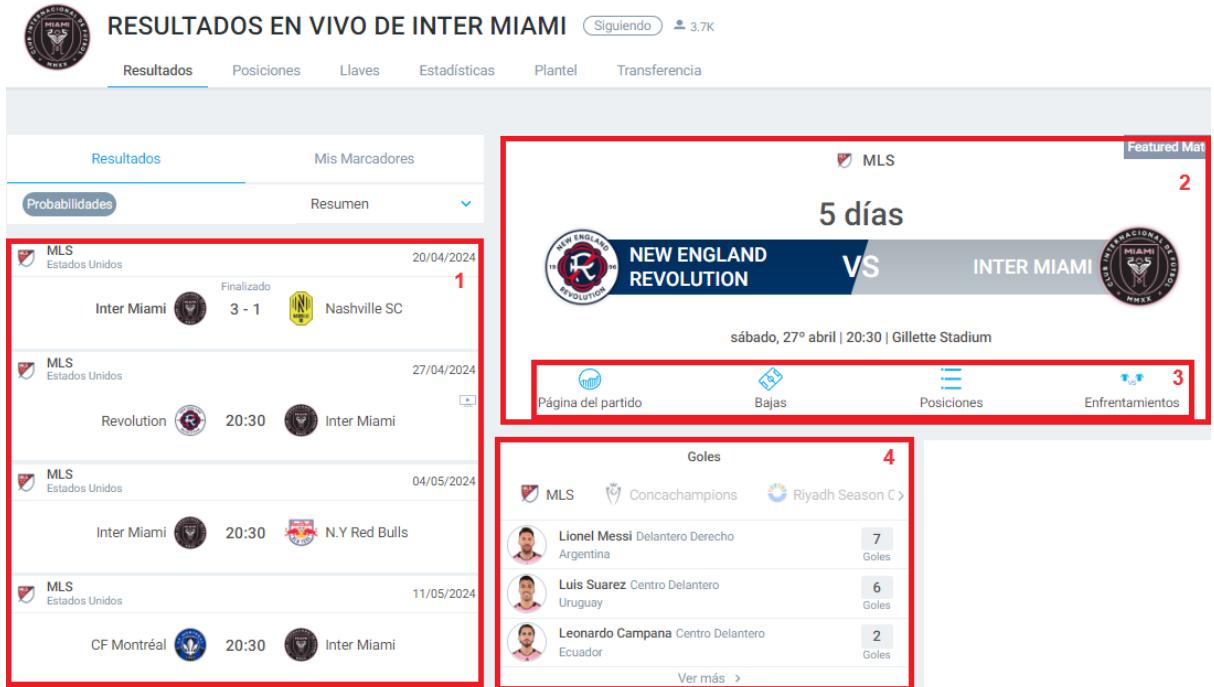


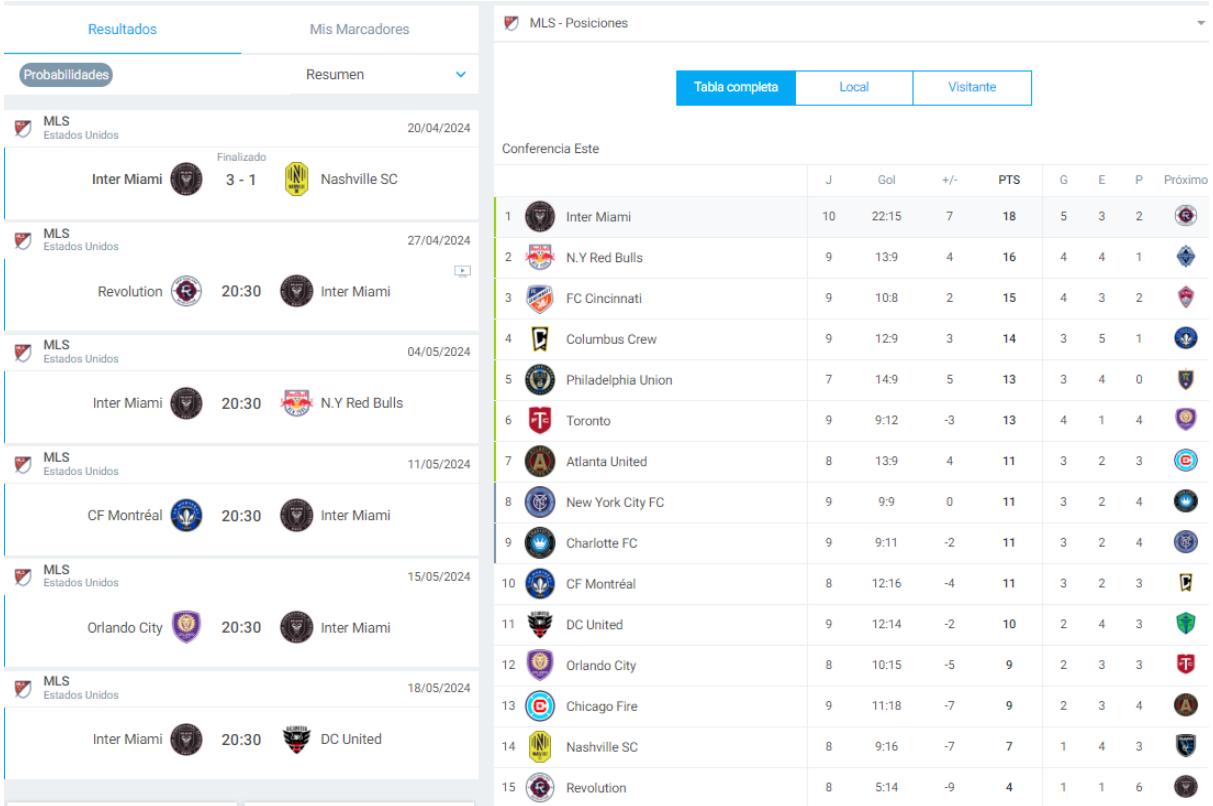
Figura 54 Pantalla de Equipo - Vista de Resultados

Muestra la siguiente información del equipo:

1. Resultados del partido anterior y próximas fechas que jugará.
2. Datos del próximo partido: fecha, hora, nombre de estadio.
3. Links para ver más información específica sobre el próximo partido como: Detalles del partido, jugadores lesionados que no jugarán, tabla de posiciones, historial de enfrentamientos entre ambos equipos.

4. Lista de goleadores del equipo ordenados de mayor a menor, indicando:(foto, nombre, apellido, posición, nacionalidad y cantidad de goles).

• **Vista de Posiciones:**



The screenshot shows a dual-pane interface. On the left, a sidebar displays recent match results for Inter Miami in the MLS (Estados Unidos) conference. The results are as follows:

- Finalizado: Inter Miami 3 - 1 Nashville SC (20/04/2024)
- 27/04/2024: Revolution 20:30 -> Inter Miami
- 04/05/2024: Inter Miami 20:30 -> N.Y Red Bulls
- 11/05/2024: CF Montréal 20:30 -> Inter Miami
- 15/05/2024: Orlando City 20:30 -> Inter Miami
- 18/05/2024: Inter Miami 20:30 -> DC United

On the right, the main pane shows the "MLS - Posiciones" table for the Conference Este. The table includes columns for Rank, Team, Games Played (J), Goals Scored (Gol), Goals Against (+/‐), Points (PTS), Wins (G), Losses (E), Draws (P), and Next Match (Próximo). The top 15 teams are listed:

Rank	Team	J	Gol	+/-	PTS	G	E	P	Próximo
1	Inter Miami	10	22:15	7	18	5	3	2	
2	N.Y Red Bulls	9	13:9	4	16	4	4	1	
3	FC Cincinnati	9	10:8	2	15	4	3	2	
4	Columbus Crew	9	12:9	3	14	3	5	1	
5	Philadelphia Union	7	14:9	5	13	3	4	0	
6	Toronto	9	9:12	-3	13	4	1	4	
7	Atlanta United	8	13:9	4	11	3	2	3	
8	New York City FC	9	9:9	0	11	3	2	4	
9	Charlotte FC	9	9:11	-2	11	3	2	4	
10	CF Montréal	8	12:16	-4	11	3	2	3	
11	DC United	9	12:14	-2	10	2	4	3	
12	Orlando City	8	10:15	-5	9	2	3	3	
13	Chicago Fire	9	11:18	-7	9	2	3	4	
14	Nashville SC	8	9:16	-7	7	1	4	3	
15	Revolution	8	5:14	-9	4	1	1	6	

Figura 55 Pantalla de Equipo - Vista de Posiciones

Muestra nuevamente en el margen izquierdo información resultados del partido anterior y próximas fechas que jugará.

En el margen derecho muestra la tabla de posiciones actual con los siguientes datos para cada equipo: partidos jugados, goles a favor, en contra, diferencia, partidos ganados, empatados, perdidos y posición en la tabla.

• **Vista de Llaves:**

Esta vista es solo visible si el equipo se encuentra actualmente participando de algún torneo con clasificación por eliminatorias. Muestra un diagrama del torneo con los siguientes datos: etapa, resultado de los partidos jugados, fechas por jugar, y en caso de estar definidos, los equipos que jugarán en esas fechas.

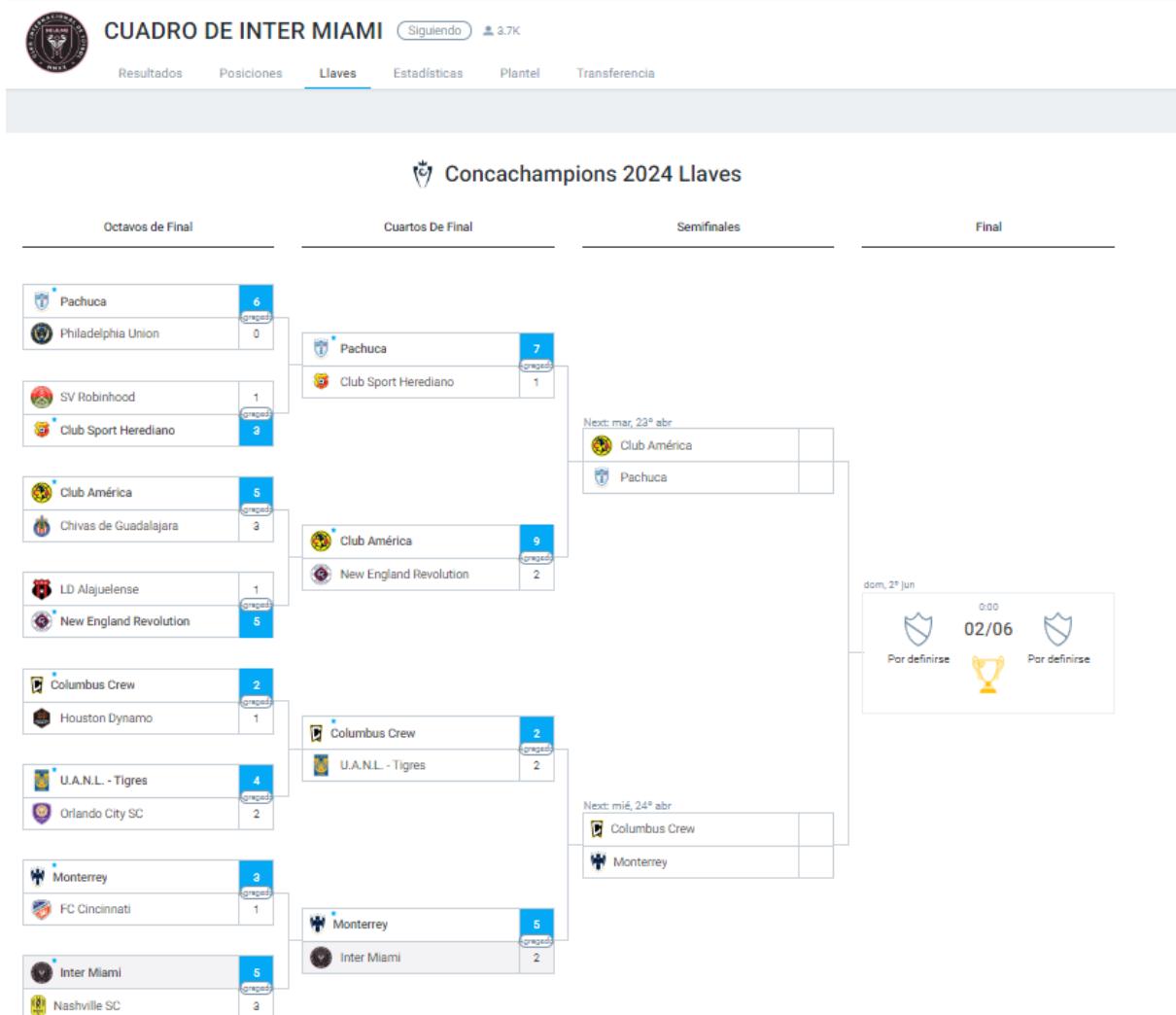


Figura 56 Pantalla de Equipo - Vista de Llaves

- **Vista de Estadísticas**

Muestra estadísticas de los jugadores del equipo para cada torneo en el que actualmente esté participando.

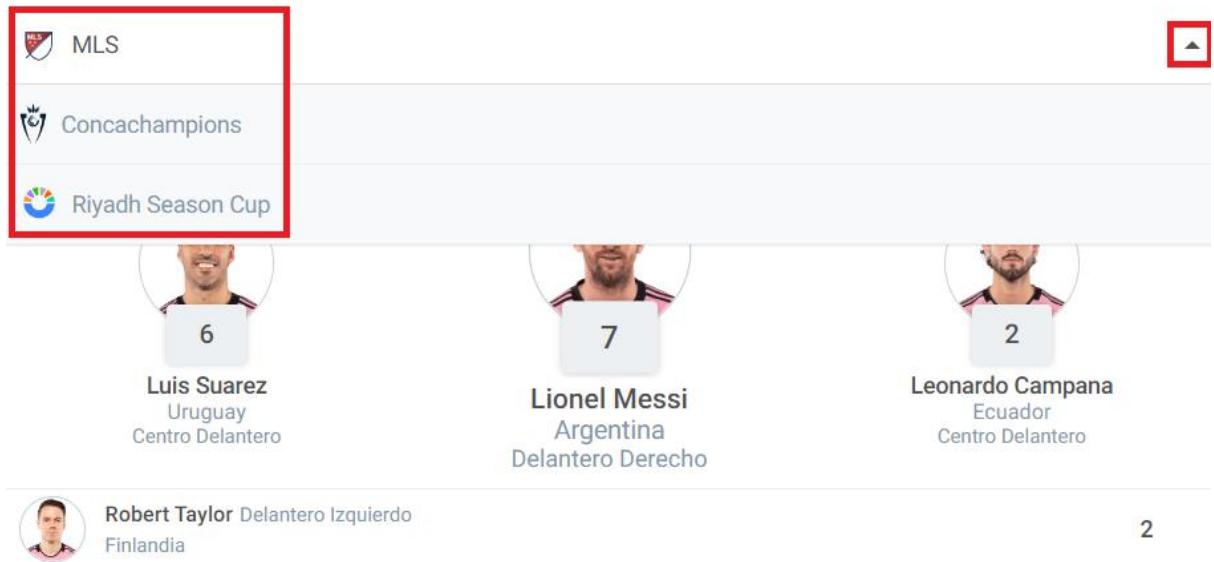


Figura 57 Pantalla de Equipo - Vista de Estadísticas

Primero se selecciona el torneo que juega el equipo, y luego muestra las siguientes estadísticas rankeadas para cada jugador durante dicho torneo:

- Goles.
- Goles esperados.
- Asistencias.
- Asistencias esperadas.
- Puntajes 365 (puntaje promedio del 1 al 10 asignado por score365.com).
- Penales convertidos.
- Barridas ganadas.
- Tarjetas Amarillas.
- Penales Atajados.

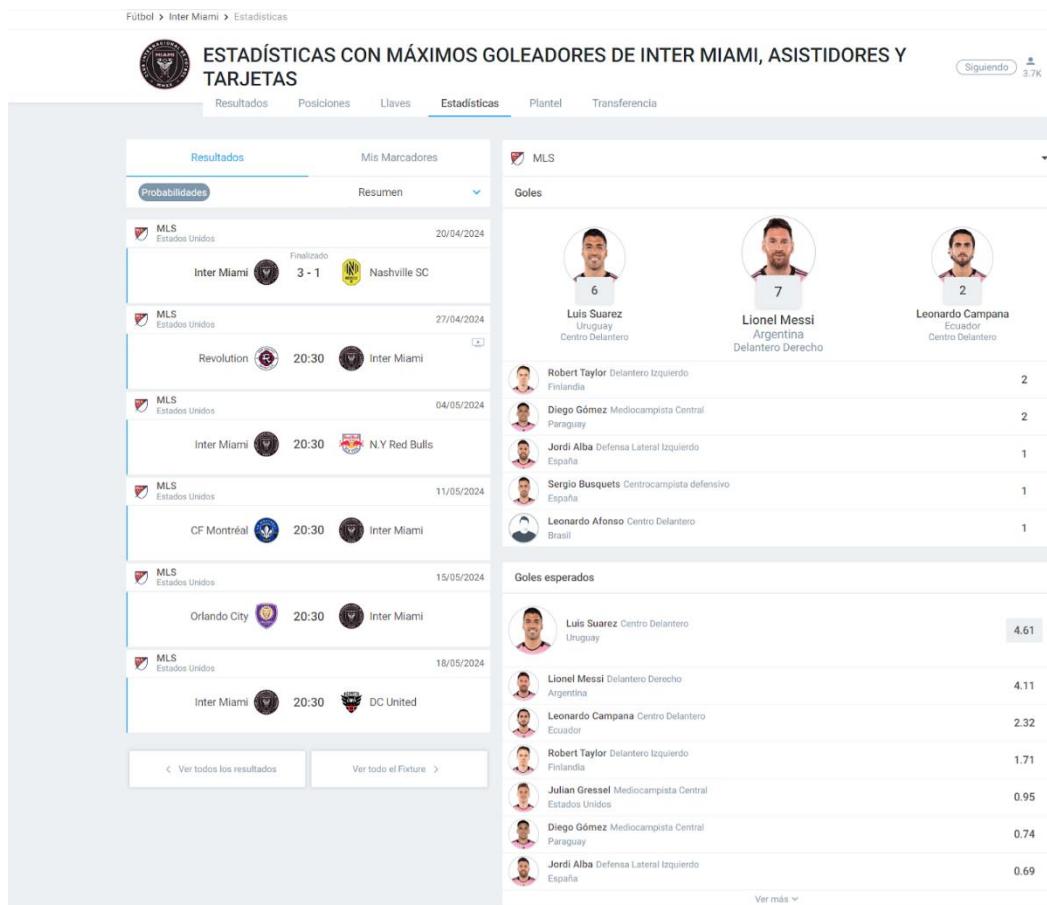


Figura 58 Pantalla de Equipo - Vista de Estadísticas - Goles

Barridas ganadas

	Marcelo Weigandt Defensa Lateral Derecho Argentina	0.8
	Robert Taylor Delantero Izquierdo Finlandia	0.7
	Sergio Busquets Centrocampista defensivo España	0.5
	Lionel Messi Delantero Derecho Argentina	0.5
	Sergey Kryvtsov Defensa Central Ucrania	0.5
	Leonardo Afonso Centro Delantero Brasil	0.5
	Federico Redondo Mediocampista Central Argentina	0.5

[Ver más ▾](#)

Figura 59 Pantalla de Equipo - Vista de Estadísticas

Goles esperados

	Luis Suarez Centro Delantero Uruguay	4.61
	Lionel Messi Delantero Derecho Argentina	4.11
	Leonardo Campana Centro Delantero Ecuador	2.32
	Robert Taylor Delantero Izquierdo Finlandia	1.71
	Julian Gressel Mediocampista Central Estados Unidos	0.95
	Diego Gómez Mediocampista Central Paraguay	0.74
	Jordi Alba Defensa Lateral Izquierdo España	0.69

[Ver más ▾](#)

Tarjetas Amarillas

	Diego Gómez Mediocampista Central Paraguay	4
	Tomás Avilés Defensa Central Argentina	4
	Noah Allen Defensa Lateral Izquierdo Estados Unidos	3
	Leonardo Campana Centro Delantero Ecuador	2
	Jordi Alba Defensa Lateral Izquierdo España	2
	Sergio Busquets Centrocampista defensivo España	2
	Luis Suarez Centro Delantero Uruguay	2

[Ver más ▾](#)

Puntajes 365

	Lionel Messi Delantero Derecho Argentina	8.6
	Luis Suarez Centro Delantero Uruguay	7.6
	Leonardo Afonso Centro Delantero Brasil	7.1
	Leonardo Campana Centro Delantero Ecuador	6.9
	Diego Gómez Mediocampista Central Paraguay	6.9
	Robert Taylor Delantero Izquierdo Finlandia	6.9
	Sergio Busquets Centrocampista defensivo España	6.9

[Ver más ▾](#)

Figura 60 Pantallas de Equipo - Vista de Estadísticas

Penales convertidos

	Lionel Messi Delantero Derecho Argentina	1/1
---	---	-----

Penales atajados

	Drake Callender Portero Estados Unidos	1/1
---	---	-----

Figura 61 Pantalla de Equipo - Vista de Estadísticas

- **Vista de Plantel**

Muestra los siguientes datos del plantel completo del equipo:

- Foto de perfil.
- Posición.
- Nombre.
- Apellido.
- Nacionalidad.

Dirección



Gerardo Martino
Argentina (Entrenador)

Arqueros



Drake Callender
Estados Unidos (Portero)



Carlos Dos Santos
Estados Unidos (Portero)



Cole Jensen
Estados Unidos (Portero)



Defensores



Tomás Avilés
Argentina (Defensa Central)



Ryan Sailor
Estados Unidos (Defensa Central)



Jordi Alba
España (Defensa Lateral Izquierdo)



Figura 62 Pantalla de Equipo - Vista de Plantel

- **Vista de Transferencias**

Muestra las transferencias del equipo (Altas y Bajas), confirmadas y también rumores.

Para cada transferencia se muestran los siguientes datos:

- Fecha de Alta / Baja.
- Foto de perfil.
- Nombre.
- Apellido.
- Equipo Origen.
- Equipo Destino.
- Concepto de la transferencia (transferencia, préstamo, pase libre).

Transferencia		Incluir rumores <input checked="" type="checkbox"/>
Altas		
Rumor ?	Sergio Romero	11/04/2024
Boca Juniors  » Rumor »  Inter Miami		Matías Rojas
Corinthians  » Rumor »  Inter Miami		05/03/2024
Confirmado ✓	Nicolas Freire	23/01/2024
Pumas  » Préstamo »  Inter Miami		Philippe Coutinho
Al Duhail  » Rumor »  Inter Miami		23/01/2024
Rumor ?	Agustín Palavecino	16/01/2024
River Plate  » Rumor »  Inter Miami		Julian Gressel
Columbus Crew  » Transferencia »  Inter Miami		09/01/2024
Rumor ?	Cristian Medina	28/12/2023
Boca Juniors  » Rumor »  Inter Miami		Marcos Rojo
Boca Juniors  » Rumor »  Inter Miami		25/12/2023
Ver más ▾		

Figura 63 Pantalla de Equipo - Vista de Transferencias - Altas

Bajas

<p>Rumor ?</p>  <p>Diego Gómez</p> <p>Inter Miami ➞ Rumor ➞ Brighton</p>	<p>18/03/2024</p> <p>Confirmado ✓</p>  <p>DeAndre Yedlin</p> <p>Inter Miami ➞ Transferencia €173K ➞ FC Cincinnati</p>
<p>Confirmado ✓</p>  <p>Emerson Rodríguez</p> <p>Inter Miami ➞ Préstamo ➞ Millonarios</p>	<p>15/02/2024</p> <p>Confirmado ✓</p>  <p>Josef Martinez</p> <p>Inter Miami ➞ Préstamo ➞ CF Montréal</p>
<p>Rumor ?</p>  <p>Josef Martinez</p> <p>Inter Miami ➞ Pase libre ➞ Vélez</p>	<p>01/02/2024</p> <p>Confirmado ✓</p>  <p>Christopher McVey</p> <p>Inter Miami ➞ Transferencia €590K ➞ DC United</p>
<p>Confirmado ✓</p>  <p>Nicolas Stefanelli</p> <p>Inter Miami ➞ Pase libre ➞ MOL Fehervar</p>	<p>31/01/2024</p> <p>Confirmado ✓</p>  <p>Emerson Rodríguez</p> <p>Inter Miami ➞ Préstamo ➞ Santos Laguna</p>
Ver más ▾	

Figura 64 Pantalla de Equipo - Vista de Transferencias - Bajas

2.2. Modelo lógico del sistema actual

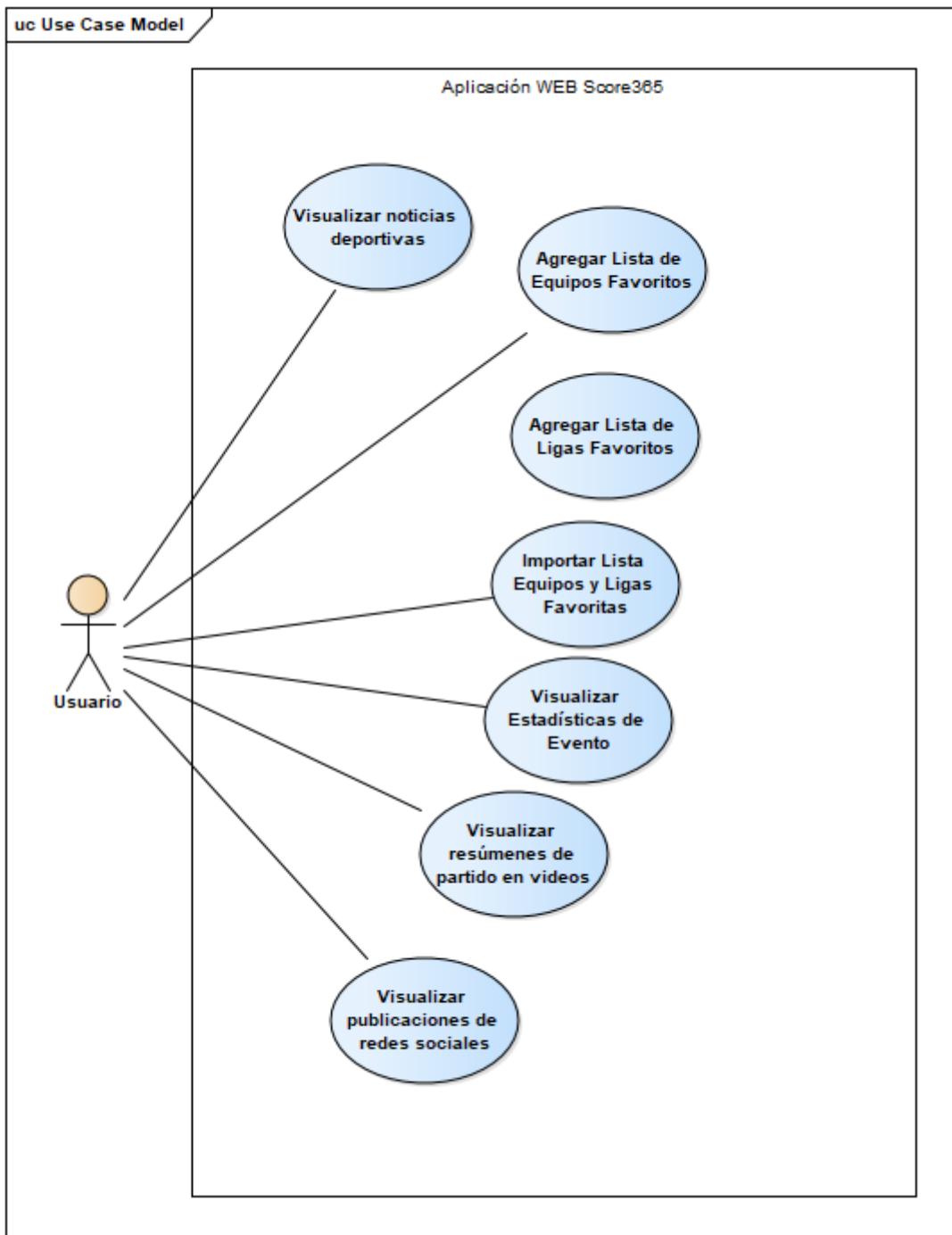


Figura 65 Diagrama de Casos de Uso

2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.

Problemas: la aplicación de Android presenta fallas en su integración con las aplicaciones de Instagram, Facebook y Twitter. Al abrir una publicación de las distintas redes, se abre la url en una versión de navegador, en vez de abrir directamente la aplicación.

Necesidades: Sería útil que la aplicación muestre información sobre transmisiones oficiales de los partidos o medios de compra autorizados para asistir a eventos.

Caso #4: VolleyballScout

1. Relevamiento General

1.1 De la organización



Figura 66 Logo aplicación VolleyballScout

VolleyballScout es un software de análisis de partidos que te permite explorar el performance de los jugadores durante estos. Proporciona las herramientas para el estudio objetivo de un equipo de volleyball.

Para más información se deja el siguiente link:

<https://www.volleyball-scout.com/> 21/04/2024 [6]

1.2 Funciones detectadas a nivel general y relaciones con otros Sistemas y Entidades

Esta aplicación posee un módulo Premium y otro gratuito. Dentro del gratuito las funciones que se permiten utilizar son:

- Explorador completo del partido: Los usuarios pueden visualizar toda la información de los partidos creados.
- Detección de un número ilimitado de partidos: Creación de partidos con diferentes equipos.

- Estadísticas fundamentales: Carga de estadísticas de jugadores por partido.
- Creación de un número ilimitado de equipos: Creación de equipos a observar.
- Inserción de direcciones de ataque y saque: Durante la carga de estadísticas y puntos, por cada ataque o saque podrá agregar la trayectoria que este siguió.
- Estadísticas desglosadas por jugador: Se puede visualizar las estadísticas de cada jugador por separado.

Para el módulo premium posee las siguientes funcionalidades:

- Estadísticas más detalladas
- Porcentaje de distribución de armadores.
- Diferentes módulos de juego disponibles para equipos.
- Exportación de PDF
- Exportación de Excel
- Estadísticas desglosadas por rotación.
- Más estadísticas de trayectoria.
- Tablero para tiempos muertos

1.3 Tecnología de la información

El sistema fue desarrollado como aplicación para Android y IOS por Tortiolaware en el año 2018. Las tecnologías utilizadas para el desarrollo son:

- Google Analytics for Firebase: Google Analytics for Firebase o Firebase Analytics es un servicio de análisis prestado por Google LLC o por Google Ireland Limited.
- TestFlight (Apple Inc.): Es un servicio de prueba beta proporcionado por Apple Inc.
- RevenueCat (RevenueCat, Inc.): Es un servicio de pago proporcionado por RevenueCat, Inc. El servicio permite al Propietario monitorear y analizar al Usuario y su historial de compras y puede usarse para realizar un seguimiento del comportamiento del Usuario.
- Firebase Cloud Firestore: es un servicio de hosting y backend prestado por Google Ireland Limited o por Google LLC, dependiendo de cómo el Titular gestione el tratamiento de los Datos.
- Crashlytics: es un servicio de seguimiento proporcionado por Google LLC o por Google Ireland Limited.
- Firebase Authentication: Es un servicio de registro y autenticación proporcionado por Google LLC o por Google Ireland Limited. Para simplificar el proceso de registro y autenticación, Firebase Authentication puede utilizar proveedores de identidad de terceros y guardar la información en su plataforma.

2. Relevamiento detallado y análisis del Sistema

Es un sistema de estadísticas por partido y jugador de volleyball. Permite ir agregando cada una de las jugadas que van siendo realizadas durante el partido con una valoración del accionar de cada jugador, esta información se va guardando en una tabla que luego se muestra en estadísticas y calcula porcentaje de eficiencia.

2.1. Detalle, explicación y documentación detallada de todas las funciones seleccionadas.



Figura 67 Pantalla de inicio de VolleyballScout

Para realizar el relevamiento detallado solo se va a tener en cuenta el perfil gratuito y el registro de un nuevo partido, ya que lo que queremos analizar a fondo de esta aplicación es la toma de estadísticas de los jugadores.

- Registro de partido
Se presiona el botón Nuevo partido que despliega un formulario para llenar con la siguiente información:
- Nombre de la Partida
- Fecha
- A qué equipo se va a analizar
- Selección de funciones opcionales de la aplicación

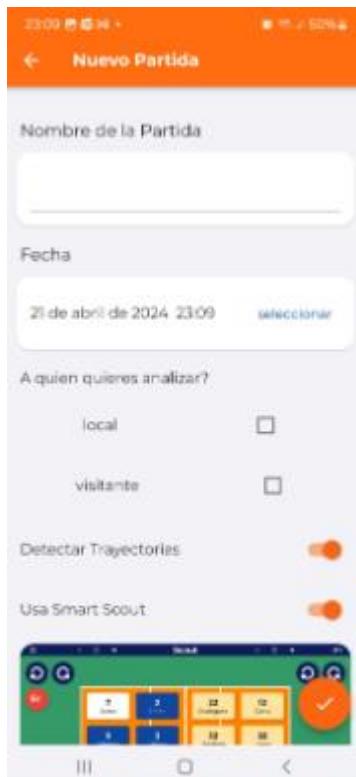


Figura 68 Pantalla registro de partido (VolleyballScout)

- Seleccionar equipos

La aplicación te permite tener cargado tus equipos a analizar, en caso de llegar a esta instancia y no tener cargado alguno te permite hacerlo en ese momento. En esta instancia de creación también se crean los jugadores que pertenecen a ese equipo.

Los datos que deben llenarse del equipo son:

- Nombre
 - División
 - Color de camiseta
- Y los datos que se debe tener de cada jugador son:
- Nombre
 - Apellido
 - Número de camiseta

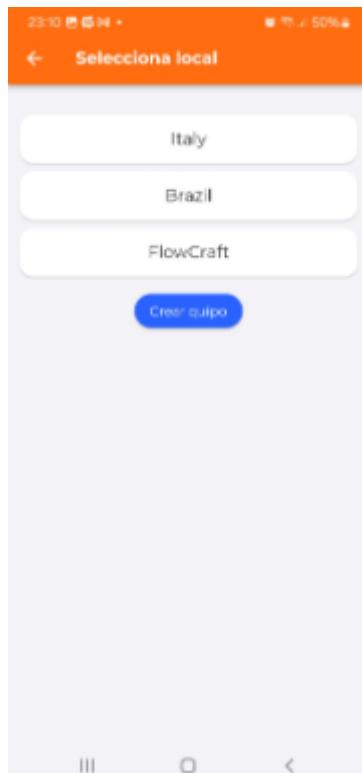


Figura 69 Pantalla de selección de equipo (VolleyballScout)

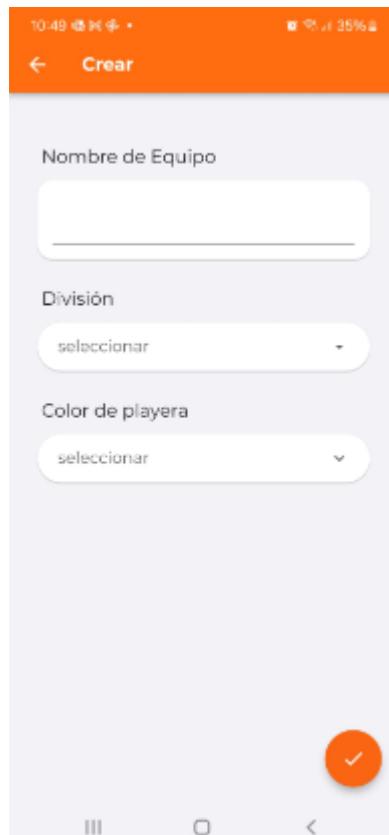


Figura 70 Pantalla de creación de equipo (VolleyballScout)

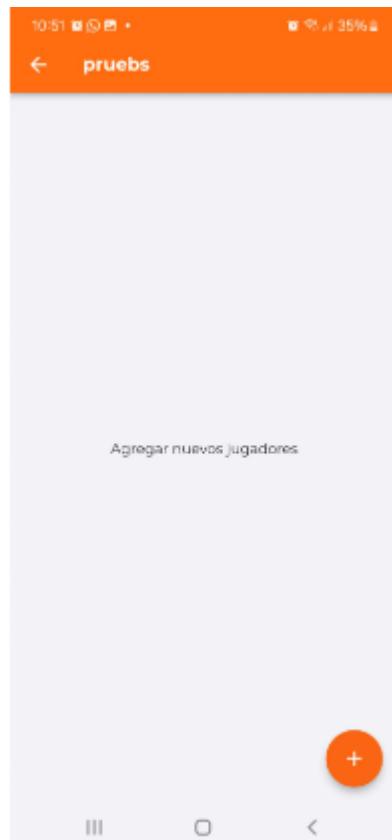


Figura 71 Pantalla de agregar jugadores (VolleyballScout)

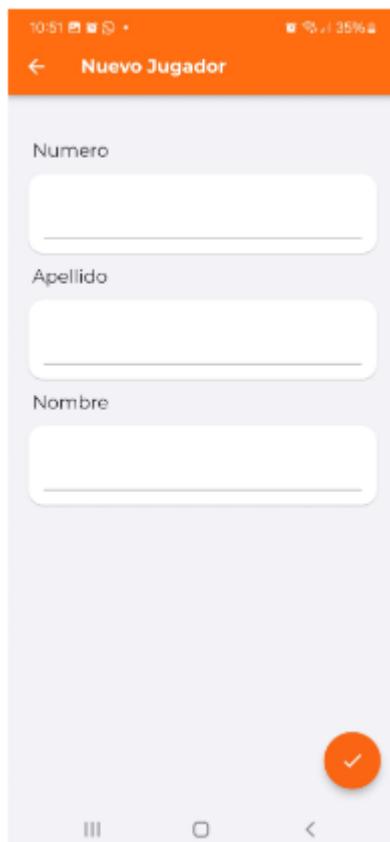


Figura 72 Pantalla de creación de jugador (VolleyballScout)

- Selección de posiciones

Luego de elegir el equipo se debe registrar la posición que va a tener cada jugador en la cancha.

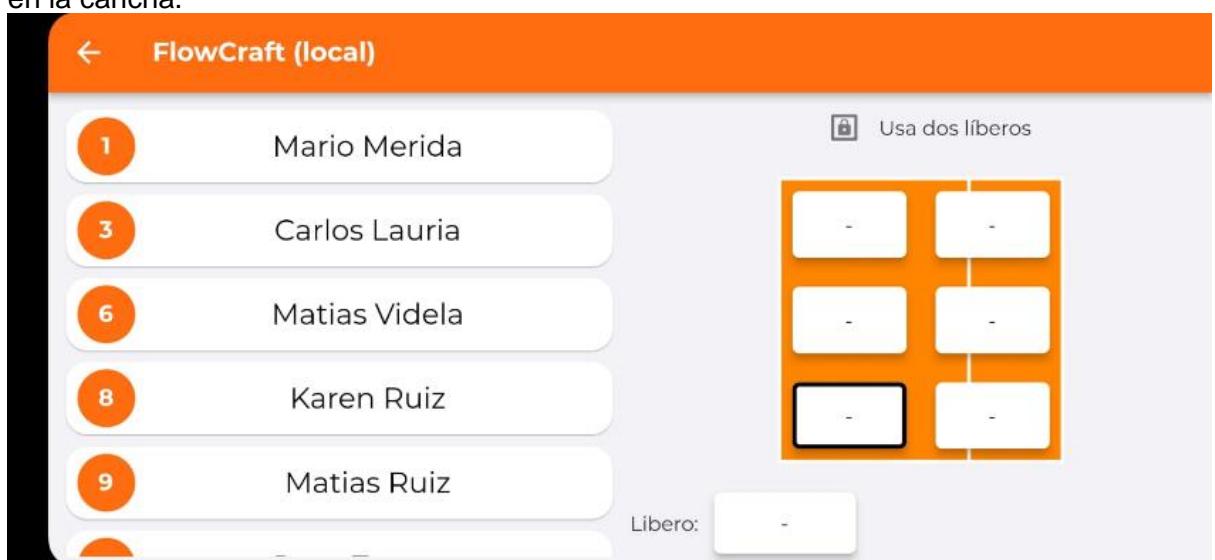


Figura 73 Pantalla de selección de posición 1 (VolleyballScout)

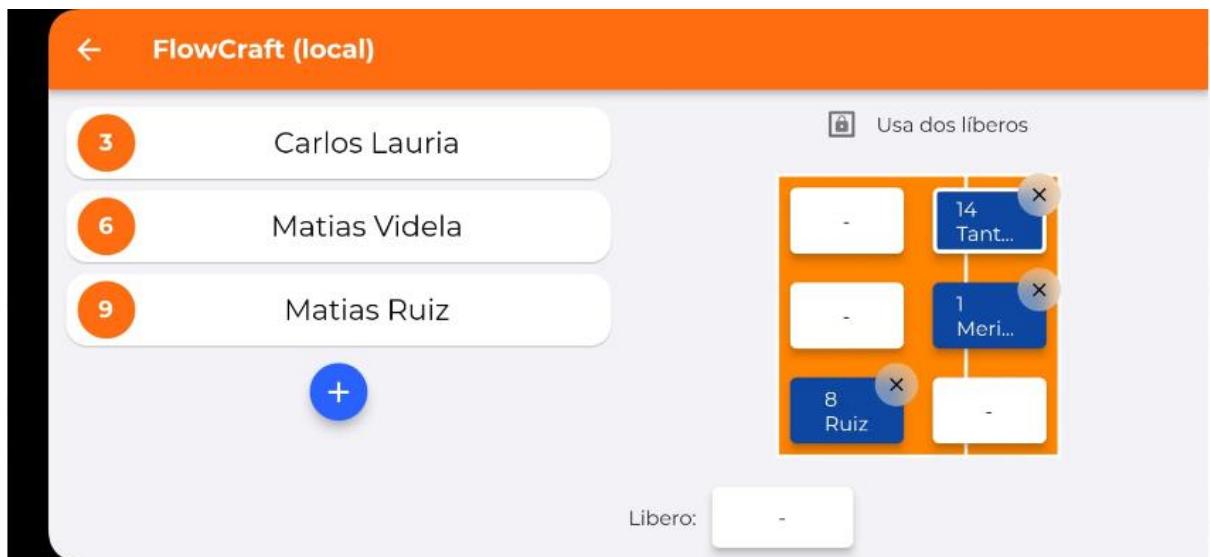


Figura 74 Pantalla de selección de posición 2 (VolleyballScout)

Se muestra una lista de los jugadores y te permite seleccionar al jugador y luego seleccionar la posición donde estará.

- Configuración del equipo en juego

Luego de seleccionar las posiciones, se debe seleccionar que tipo de juego realizará el equipo, además de quien es el armador y quienes son los centrales por los cuales se cambiará el líbero.

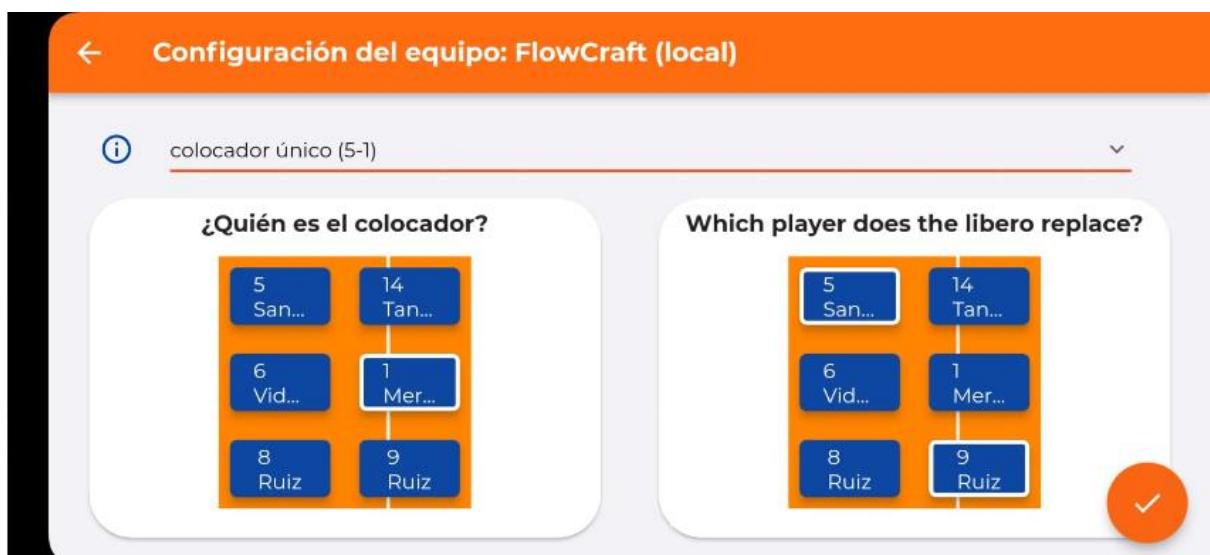


Figura 75 Pantalla de configuración de equipo (VolleyballScout)



Figura 76 Pantalla de configuración terminada (VolleyballScout)

- Registro de estadísticas

Una vez que se presiona comenzar el set se visualiza una pantalla con la cancha, los jugadores, los puntos, botones de punto realizado o error realizado, botones para visualizar estadísticas rápidas y un menú de otras opciones.

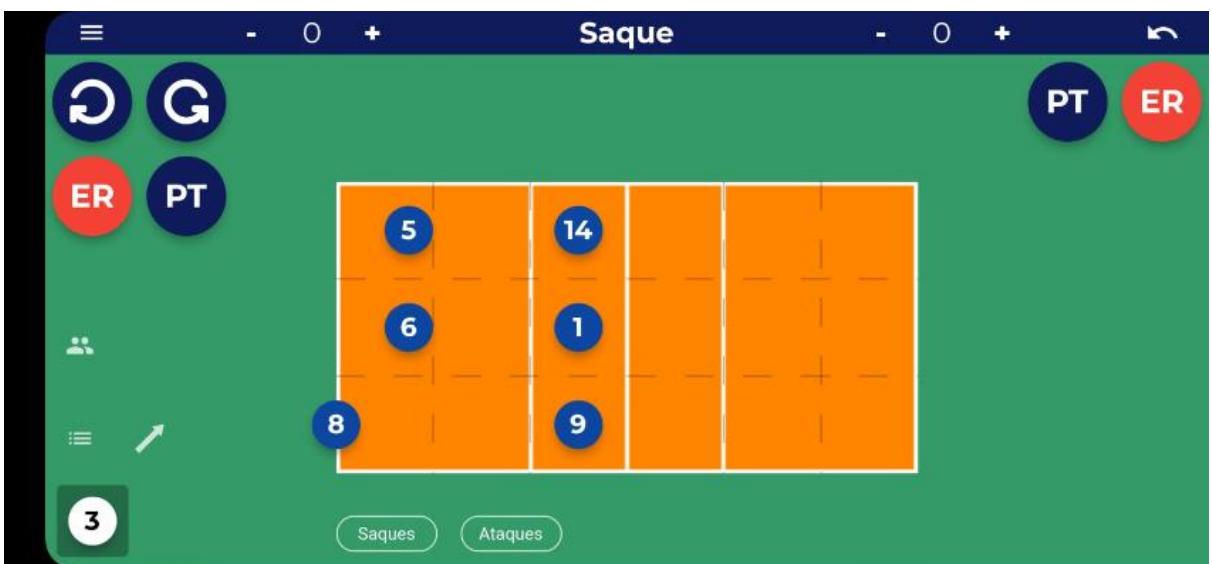


Figura 77 Pantalla de juego (VolleyballScout)

En esta pantalla te permite seleccionar un jugador y despliega las acciones que puede realizar y una puntuación a seleccionar para dicha acción. Además, una vez que se puntúa te despliega otra pantalla donde te permite cargar la trayectoria del tiro realizado.



Figura 78 Pantalla de selección de puntuación de acción (1) (VolleyballScout)

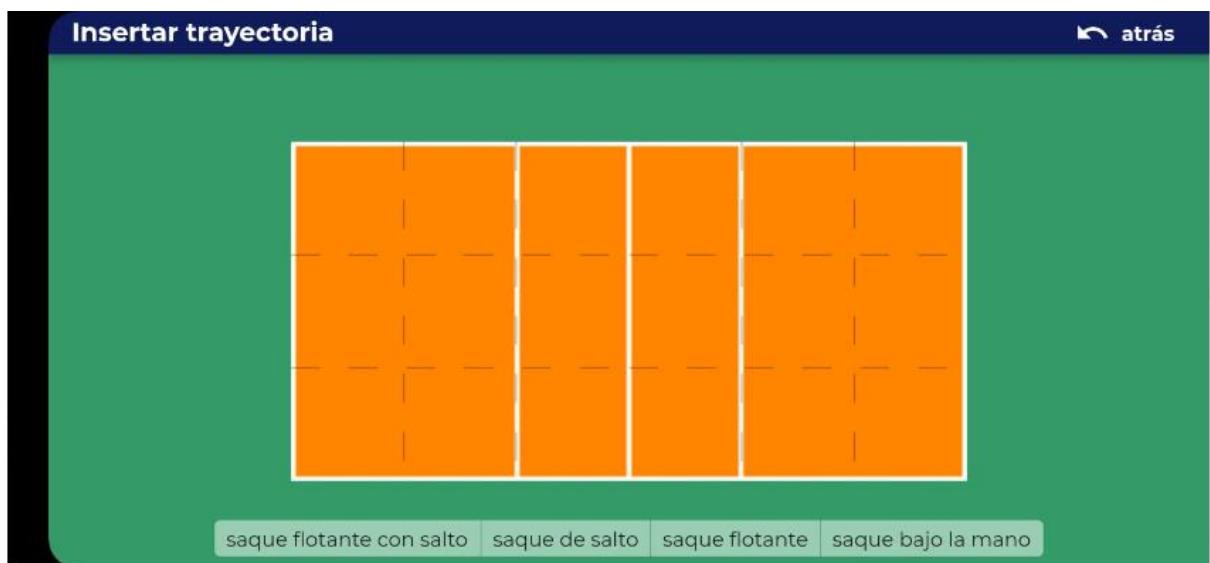


Figura 79 Pantalla de inserción de trayectoria (VolleyballScout)

Una vez que se registra la acción realizada, la posición de los jugadores en la cancha se actualiza para poder cargar la siguiente acción a realizar.



Figura 80 Pantalla de posición jugadores en juego (VolleyballScout)



Figura 81 Pantalla de selección de puntuación de acción (2) (VolleyballScout)

En el menú de otras opciones se puede seleccionar utilizar una pizarra, intercambiar de lado el equipo, visualizar estadísticas hasta el momento, otros ajustes y terminar el set. La opción de pizarra sólo está para el perfil premium.

En la opción de estadísticas se visualiza un cuadro con las acciones cargadas durante el partido y unos porcentajes calculados, además de gráficos de efectividad, las trayectorias cargadas y un botón para ver la lista de jugadores.



Figura 82 Pantalla de menú de otras opciones (VolleyballScout)



Figura 83 Pantalla de estadísticas (1) (VolleyballScout)



Figura 84 Pantalla de estadísticas (2) (VolleyballScout)

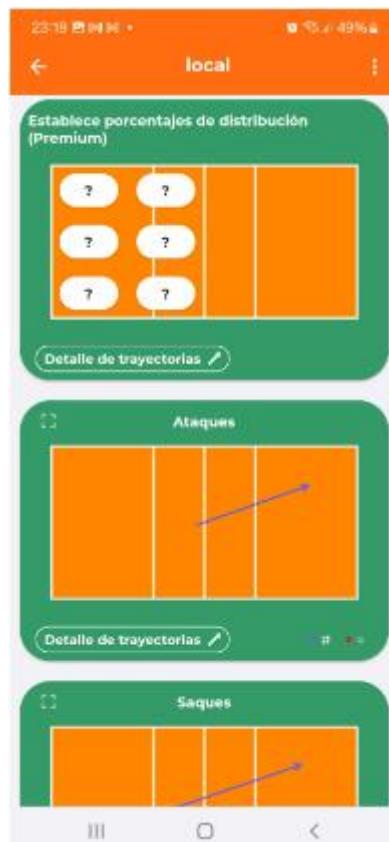


Figura 85 Pantalla de estadísticas (3) (VolleyballScout)

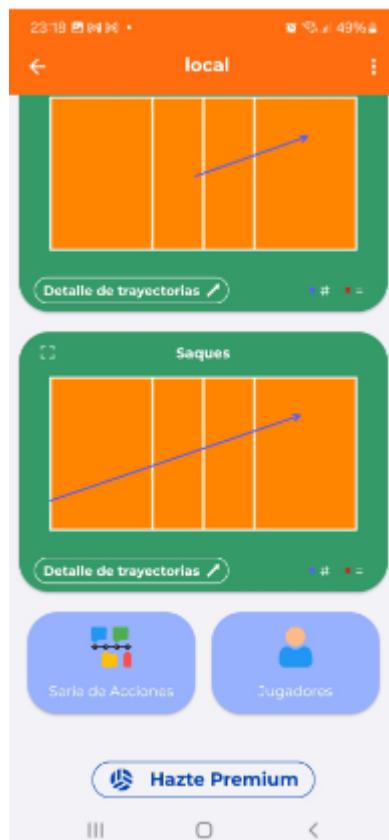


Figura 86 Pantalla de estadísticas (4) (VolleyballScout)

El botón que se visualiza de serie de acciones sólo está habilitado para el perfil premium.

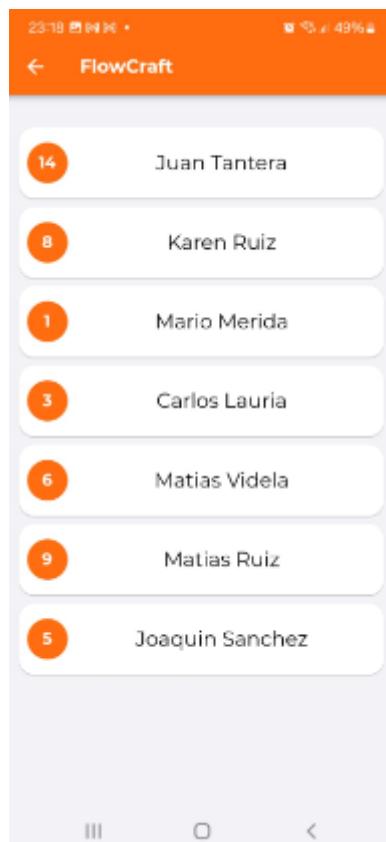


Figura 87 Pantalla de lista de jugadores (VolleyballScout)

Cuando se selecciona terminar set, te muestra la opción de terminar, cambiar al siguiente set y ver las estadísticas.

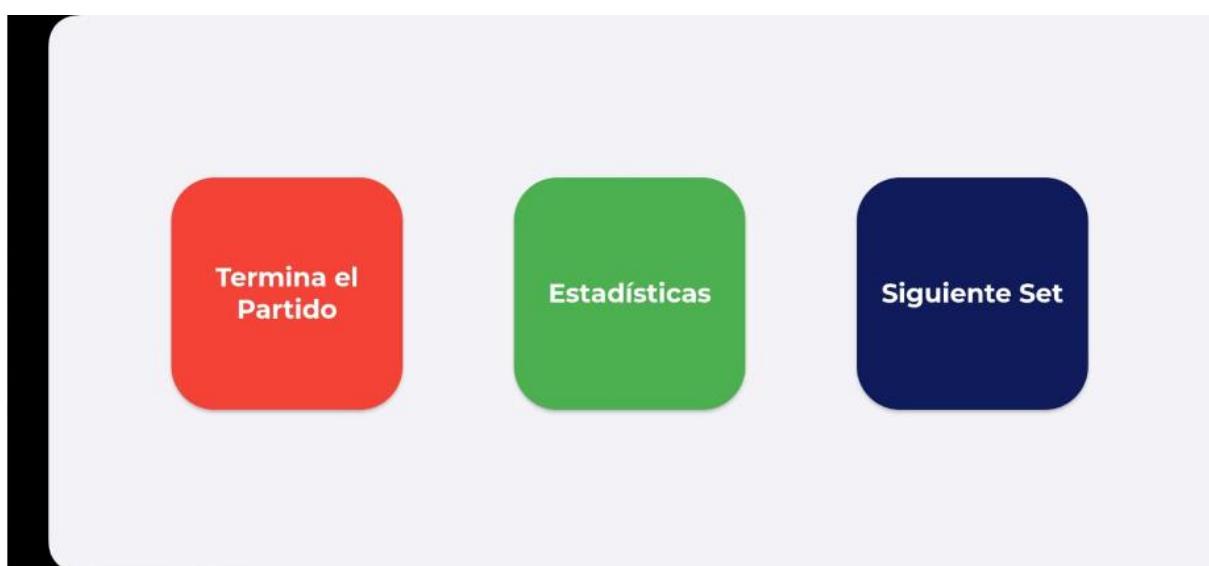


Figura 88 Pantalla de menú de terminar set (VolleyballScout)



Figura 89 Pantalla de terminar set (VolleyballScout)



Figura 90 Pantalla de carga de puntuación de acciones (VolleyballScout)

En la anterior Imagen se muestra la segunda interfaz disponible para la carga de estadísticas rápidas.

En la página de la aplicación se muestran algunas pantallas que solo son visibles para el perfil de premium, si bien no es posible analizarlas a fondo, se agregan algunas pantallas a forma demostrativa.

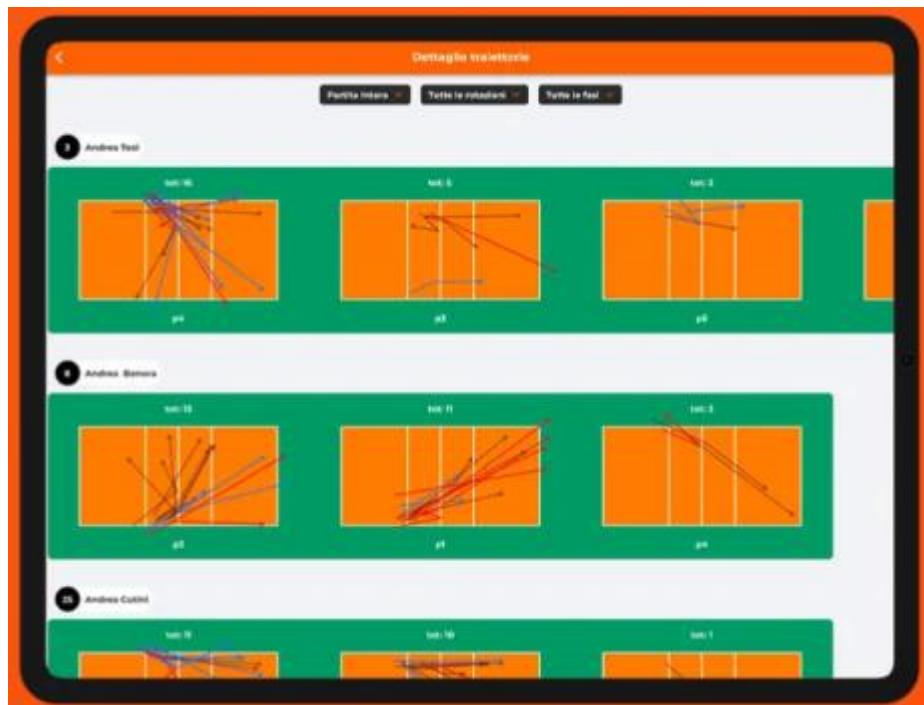


Figura 91 Pantalla de visualización de trayectorias Premium (VolleyballScout)

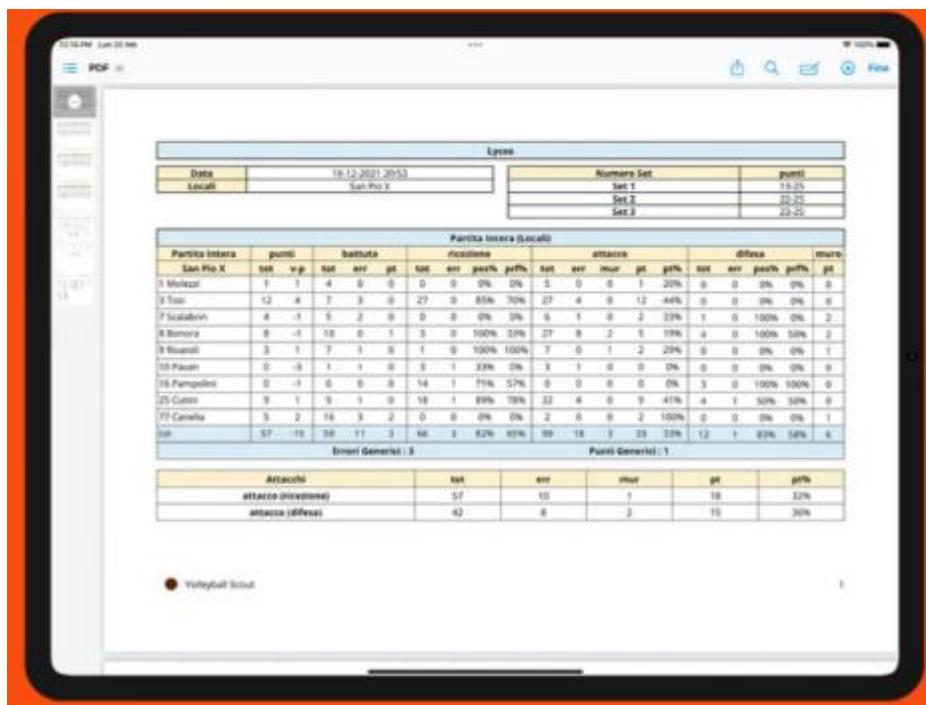


Figura 92 Pantalla de exportar a PDF Premium (VolleyballScout)

2.2. Modelo lógico del sistema actual

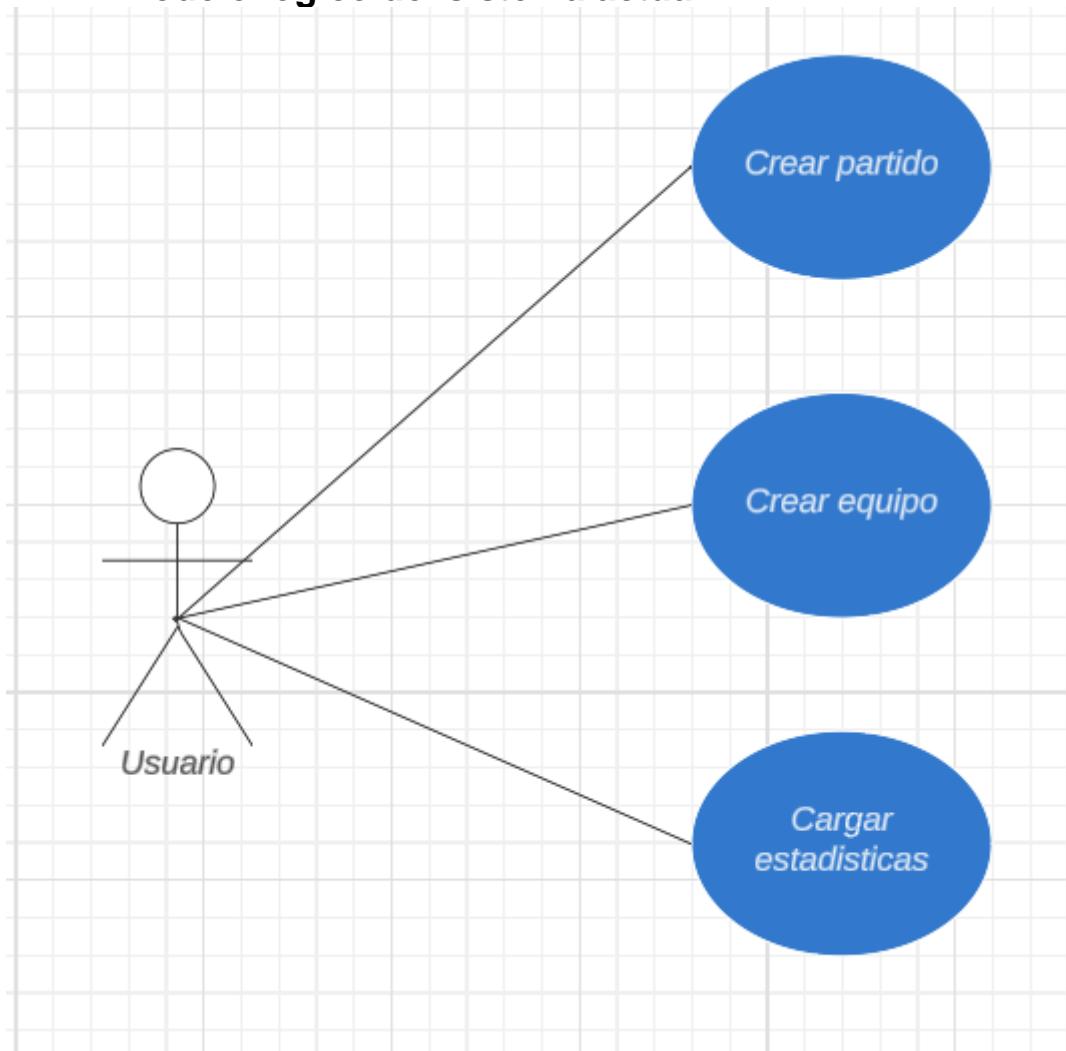


Figura 93 Diagrama de CU sistema VolleyballScout

2.3. Problemas y necesidades detectados en las funciones relevadas en detalle y en su entorno organizacional.

Estadísticas

- Problemas:
 - No aparece entre las acciones el armado.
 - No es intuitivo en cuanto a cómo cambiar de acción una vez que se realiza el saque.
- Necesidades:
 - Permitir seleccionar la vista de la pantalla de carga de estadísticas. Que permita seleccionar entre la pantalla de carga rápida de estadísticas que se encuentra para Beach Volley y la vista de la cancha con los jugadores que se visualiza para Volley de salón.

Comparación entre sistemas relevados

En la siguiente tabla se podrán visualizar las aplicaciones relevadas y las funcionalidades más importantes con las que cuentan:

Funcionalidad	CAI Sede Digital	Referí	365 Scores	VolleyballScout
Registrar usuarios	X	X	X	
Adquisición de entradas	X			
Generar credencial digital	X	X		
Historial de operaciones	X	X		
Alta de socios	X	X		
Envío de notificaciones		X	X	
Ver resultados en tiempo real			X	
Visualizar estadísticas			X	X
Integración con redes sociales			X	
Generar reportes		X		X

Tabla 1 Comparación funcionalidades

Como resultado del relevamiento realizado, se pudo obtener ideas e información relevante sobre las principales funcionalidades con las que se planea contar para diseñar el sistema.

Los sistemas CAI Sede Digital y Referí poseen funcionalidades para la gestión de socios como la generación de la credencial digital y el alta de socios. Éstas nos permitirán realizar un control sobre los usuarios que asistan a las actividades de la institución.

El sistema 365Scores cuenta con notificaciones personalizadas, visualización de resultados en tiempo real e integración con redes sociales que nos proporcionan ideas para ofrecer al usuario una experiencia más adecuada según sus preferencias.

El sistema 365Scores y VolleyballScout tienen visualización de estadísticas detalladas y basarnos en ellas nos permitirá llevar un control detallado sobre cada jugador.

2.4) Objetivos y alcances preliminares del nuevo Sistema

A continuación, detallaremos los objetivos y los alcances preliminares del proyecto a desarrollar y los alcances preliminares los cuales refieren a los primeros módulos del sistema.

Objetivos

El objetivo preliminar del sistema es desarrollar una plataforma de gestión y administración de clubes que tenga un mayor alcance en cuanto al manejo estadístico de los equipos y a la mejora de la experiencia del usuario para eventos deportivos del club en cuestión. El sistema integrará la gestión de los socios, profesores, árbitros para futuros torneos o partidos y toda la administración de disciplinas, eventos, noticias, reservas de instalaciones, recompensas a partir de puntos acumulados por actividades y las calificaciones de los usuarios.

Alcances preliminares

Módulo de Historial de inscripción

El usuario con perfil de Socio podrá visualizar una lista con los eventos a los cuales se ha inscrito y si asistió o no.

Si es creador de grupo familiar podrá visualizar el de todo su grupo.

Módulo de eventos

Este módulo estará habilitado para ciertos perfiles y cada uno de ellos podrá realizar las siguientes acciones:

- Perfil Administrativo: podrá realizar el alta, baja y modificación de eventos, ya sean culturales o torneos. Éstos se verán reflejados en un calendario de actividades. Dando la posibilidad de configurar si es inscripción de equipo o solo asistencia.
- Perfil Socio: podrá visualizar la lista de eventos con la posibilidad de inscribirse a actividades y torneos, ver en tiempo real estadísticas de los eventos que estén activos en el momento y ver eventos que sean grabados en tiempo real. En la inscripción a torneos el socio podrá inscribir un equipo propio, del cual él será parte del plantel de jugadores.
- Perfil Árbitro: podrá ingresar al evento que esté a punto de arbitrar (además de seleccionar el partido en particular que le toca) y visualizar una pantalla donde, dependiendo el deporte del que trate el evento, podrá contabilizar los puntos de cada equipo.
- Perfil planillero: tendrá la posibilidad de cargar estadísticas de los jugadores en partidos oficiales.
- Perfil Simpatizante: podrá realizar las mismas acciones que el socio a excepción de inscribirse a torneos o actividades.

- Todos los usuarios podrán visualizar los resultados de los partidos oficiales jugados en cada disciplina y las estadísticas de todos los jugadores.

Módulo de Alumnos

El usuario con perfil de Profesor podrá visualizar una lista de todos los alumnos de su clase, realizar estadísticas por cada jugador en los entrenamientos y registrar las asistencias de cada uno. Esto le permitirá a largo plazo sacar estadísticas del mismo.

Módulo de Noticias

El usuario con perfil de Administrativo podrá realizar el alta, baja y modificación de noticias sobre el club en cuestión. Mientras que los demás perfiles serán los que podrán visualizarlas y compartir las en sus redes sociales (Instagram, Facebook, WhatsApp).

Módulo Calendario de actividades

En este módulo se podrán visualizar en un calendario todos los eventos a los que se está inscripto (en caso de torneos o disciplinas a practicar) o los que se han adquirido entradas (perfil de Socio y Simpatizante).

Si es creador de grupo familiar podrá visualizar las actividades de toda la familia.

Módulo de Clases a practicar

El administrativo podrá realizar el alta, baja y modificación de disciplinas, las cuales tendrán asociadas un profesor y alumnos. Además, este cargará los horarios de las clases.

Como perfil de socio se podrá visualizar la lista de disciplinas con toda la información de esta y tendrá la posibilidad de inscribirse, además contará con un calendario semanal que se irá actualizando a medida que se inscriba a una o más clases.

Si es creador de grupo familiar podrá inscribir y visualizar las disciplinas de todos los integrantes. Cabe aclarar que el perfil de simpatizante solo podrá visualizar la información de las disciplinas.

Módulo de Reservas

El socio tendrá la posibilidad de reservar canchas e instalaciones del club. Podrá visualizar una lista de las instalaciones, seleccionar una y elegir entre los días y horarios libres. Además, podrá ver la información sobre la instalación como por ejemplo precios y condiciones de reserva.

El administrativo podrá gestionar todas las reservas del club y generar un csv de las reservas del periodo seleccionado.

Módulo de Puntos y recompensas

El Socio podrá intercambiar puntos acumulados por descuentos en indumentaria o buffet, vouchers o promociones exclusivas. Estos puntos se podrán ganar a partir de compras de, inscripciones a torneos, actividades y reservas de instalaciones.

El perfil de Administrativo se encargará de la carga y la gestión de los puntos. Estos se cargan en la creación de las actividades, ya sean eventos o disciplinas, y podrán actualizarse.

El administrativo se encargará de la entrega de los productos canjeados y actualizar el stock de los mismos.

Módulos de Notificaciones

En este módulo el administrativo gestionará las notificaciones que serán enviadas a los usuarios. Estas le llegarán al mail con el cual están asociadas sus cuentas. Las notificaciones podrán ser noticias, recordatorios y notificaciones necesarias del sistema, por ejemplo, aviso de ingreso al sistema, cambio de contraseña, etc.

Módulo de Login

Este módulo permite a los usuarios loguearse o registrarse a los usuarios con nombre de usuario/email y contraseña o mediante tu cuenta de Gmail.

Módulo de Perfiles de usuarios

Un usuario podrá modificar los datos de su cuenta además de darle de baja. Esto aplicará únicamente para socios y simpatizantes en caso de árbitros, profesores, planilleros.

El administrador será el responsable de la modificación de los datos.

Diseño

1) Objetivos y alcances definitivos del nuevo Sistema

Objetivos definitivos

Desarrollar una plataforma de gestión y administración de clubes que tenga un mayor alcance en cuanto al manejo estadístico de los equipos y a la mejora de la experiencia del usuario para eventos deportivos del club en cuestión. El sistema integrará la gestión de los socios, profesores, árbitros para futuros torneos o partidos y toda la administración de disciplinas, eventos, noticias y reservas de instalaciones.

- **Desarrollar una plataforma de gestión de estadísticas, partidos, clases y eventos deportivos con seguimiento de resultados en vivo:** El sistema permitirá un seguimiento detallado de los equipos, incluyendo estadísticas de jugadores, rendimiento en partidos y torneos.
- **Mejorar la experiencia del usuario:** a través de funcionalidades como la gestión de eventos, reservas de instalaciones y noticias relevantes para los usuarios. Además de permitirles inscribirse a las clases de sus disciplinas favoritas.
- **Permitir el seguimiento de resultados de partidos en tiempo real:** El sistema permitirá poder tener un seguimiento en tiempo real de lo que pasa en los partidos, estos datos serán cargados por los árbitros presentes en el partido. También permitirá realizar el streaming del evento desde la plataforma.
- **Permitir compartir notificaciones para los distintos socios:** Permitir a los administrativos del club crear notificaciones y noticias las cuales aparecerán como noticias dentro de la sección correspondiente de la plataforma.

Alcances definitivos

1. Módulo de Usuario

Los usuarios se podrán registrar e identificar en la plataforma, además de poder modificar sus datos y darse de baja.

Funcionalidades:

- 1.1 AM usuarios.
- 1.2 Registro usuario.
- 1.3 Login de usuario.
- 1.4 Restablecer contraseña.
- 1.5 Gestionar perfil de usuario.
- 1.6 Generar credencial QR.
- 1.7 ABM grupo familiar.
- 1.8 Solicitar Asociarse.
- 1.9 Gestionar solicitudes.
- 1.10 Bloquear Usuario.
- 1.11 Desbloquear Usuario.
- 1.12 Darse de baja.

2. Módulo de configuración

En este módulo se va a poder configurar elementos fundamentales del sistema y parámetros que se van a utilizar en otras partes del mismo para el correcto funcionamiento.

Funcionalidades:

- 2.1 ABM perfiles.
- 2.2 ABM parámetros del Club.
- 2.3 AB términos y condiciones.
- 2.4 ABM Estado equipo.
- 2.5 ABM Estado evento.
- 2.6 ABM Estado de usuario.

3. Módulo de Backup Recuperación

En este módulo se permitirá realizar un backup de la base de datos de manera manual. Esto solo será permitido para el usuario "Admin".

Funcionalidades:

- 3.1 Subir documento backup de sistema.
- 3.2 Bajar documento datos de backup.

4. Módulos de Noticias

Se permitirá el manejo de notificaciones y noticias en la plataforma. Los perfiles involucrados en estos módulos serán:

Administrativo: Permitirá cargar noticias (ABM) con un título, descripción, Imagen y una fecha desde y hasta, las cuales determinan la vigencia dentro de la pantalla de noticias. En otra pantalla podrá cargar mails que se enviarán a distintos tipos de usuarios con una fecha determinada.

Socio / Simpatizante / Profesor: en la pantalla principal se mostrarán las últimas noticias cargadas por un administrativo y el sistema permitirá compartirlas mediante redes sociales.

Funcionalidades:

- 4.1 ABM Noticia.
- 4.2 ABM Notificación.
- 4.3 Compartir Noticia.

5. Módulo de Disciplinas y Lecciones

Permite gestionar disciplinas y lecciones en el club. Los administrativos pueden crear y modificar lecciones con horarios y profesores asignados, mientras que los socios pueden inscribirse y gestionar sus lecciones. Los profesores pueden ver y gestionar las lecciones que dictan, registrar asistencias y generar estadísticas de los alumnos.

Además, el módulo permite la exportación de reportes detallados con información de cada clase y alumno.

Funcionalidades:

- 5.1 ABM Disciplinas.
- 5.2 ABM Lecciones.
- 5.3 Inscripción/Desinscripción a lecciones.
- 5.4 Iniciar y finalizar lecciones.
- 5.5 ABM Categoría disciplina.
- 5.6 ABM Estado Lección.
- 5.7 Registrar asistencias.

6. Módulo de Eventos

Se encarga de la gestión y visualización de todos los eventos relacionados al club (partidos, actividades especiales). Todos los perfiles de la plataforma podrán visualizar los eventos de la semana en el club.

Los administrativos podrán dar de alta eventos de distintos tipos. Colocando fecha, título, descripción e instalación dentro del club donde se llevará a cabo el evento. Los cuales se verán reflejados en los calendarios de cada socio y simpatizante. Además, al momento del evento podrá tomar asistencia con el lector de QR de la plataforma.

Los socios podrán confirmar asistencia, o desconfirmar, a los eventos que se verán reflejados en su calendario.

Funcionalidades:

- 6.1 ABM tipo evento.
- 6.2 ABM eventos.
- 6.3 Tomar asistencia.
- 6.4 Inscribir en un evento.
- 6.5 Desinscribir de un evento.

7. Módulo de Reservas

El socio tendrá la posibilidad de reservar las instalaciones del club. Podrá visualizar una lista de las instalaciones, seleccionar una y elegir entre los días y horarios libres. Además, podrá ver la información sobre la instalación como por ejemplo precios y condiciones de reserva.

El administrativo podrá gestionar todas las reservas del club y generar un csv de las reservas del periodo seleccionado.

Funcionalidades:

- 7.1 ABM Reserva.
- 7.2 ABM Estado instalación.
- 7.3 ABM Instalaciones.

8. Módulo de Torneos

El administrativo puede crear torneos y los socios pueden inscribirse y consultar la información de los mismos.

Funcionalidades

- 8.1 ABM torneos.
- 8.2 Inscripción/desinscripción a torneo.
- 8.3 ABM Equipo.
- 8.4 ABM Estado torneo.

9. Módulo de partidos

Los usuarios pueden visualizar y seguir los resultados de los partidos en tiempo real y los árbitros y planilleros pueden cargar las estadísticas correspondientes.

Funcionalidades

- 9.1 Iniciar partido.
- 9.2 Suspender partido.
- 9.3 Finalizar partido.
- 9.4 ABM tipo de acción.
- 9.5 Alta acción de partido.
- 9.6 ABM estadística.
- 9.7 Seguir partido en tiempo real.
- 9.8 Finalizar Tiempo.
- 9.9 Iniciar Tiempo.

10. Módulo de reportes

El usuario administrativo podrá generar y descargar los distintos reportes en formato PDF o Excel.

Funcionalidades

- 10.1 Generar reporte de reservas de un periodo.
- 10.2 Generar reporte de asistencia a eventos.
- 10.3 Generar reporte asistencias de lección.
- 10.4 Generar reporte de estadísticas.

2) Modelo funcional

2.1 – Historias de usuario

Se pueden visualizar las historias de usuario en “[Anexo A: Historias de Usuario](#)”

2.1 – Diagrama de Casos de Uso

Se pueden visualizar las historias de usuario en “[Anexo B: Diagrama de Casos de Uso](#)”

3) Pantallas y reportes

Se pueden visualizar las pantallas y reportes del sistema en “[Anexo C: Pantallas y Reportes](#)”

4) Modelo de datos

Se pueden una representación del modelo de datos en “[Anexo D: Diagrama de Clases](#)”

Planificación de Proyectos de Sistemas

CAPÍTULO I: Actividades

1.1 Definición y descripción de actividades

Se definen a continuación las distintas etapas, actividades e hitos necesarios de llevar a cabo.

Se definirán las etapas con (❖), **los hitos con negrita** y las actividades como un listado sin numerar identificados con un (-).

El cronograma de las actividades para la planificación se encuentra detallada en el Diagrama de Gantt. Ver [Anexo E - Diagrama de Gantt](#).

❖ Formulación del proyecto

- Formación del grupo de trabajo y reunión para definir la idea de proyecto y criterios de la misma
- Reunión para definir los requisitos iniciales del sistema
- Reunión en el equipo para definir los distintos roles dentro del equipo de trabajo sumado a un relevamiento de las tecnologías conocidas por todos los integrantes del equipo para definir las tecnologías a utilizar
- Hito: Presentación ficha inicial del sistema.**
- Reunión con el equipo para definición de metodología de trabajo selección de los horarios de reuniones síncronas, medios de comunicación para reuniones asíncronas. Se decidió trabajar con trello bajo la metodología kanban. Con reuniones síncronas martes y domingo junto con una de refuerzo los jueves en caso de ser necesario.
- Generación inicial del diagrama de tiempo gantt.
- Reunión del equipo para definir las herramientas de comunicación.
- Reunión para definición de puestos y perfiles dentro del equipo.
- Investigación y selección de las herramientas para CI/CD
- Investigación de las herramientas de desarrollo para su próxima elección.
- Reunión para definir las herramientas de control de avances y versiones.
- Reunión para revisar y confirmar criterios sobre la guía de trabajo selección del sistema a realizar.
- Hito: Fecha límite para la confirmación o modificación de guías de trabajo, selección de la organización o empresa o idea proyecto y sistema.**
- Preparación de presentación para exposición interna: Organización interna del equipo para realizar presentación interna, creando un Google slides sobre las funcionalidades generales de la futura plataforma.
- Revisión general de módulos esperados: Unificación de criterios sobre funcionalidades generales del proyecto.
- Hito: Exposición interna de proyectos de sistemas a desarrollar.**
- Revisión fortalezas, debilidades y características del equipo: Riesgos a nivel personal de cada integrante, disponibilidades de tiempo, acuerdos y compromisos.
- Definición concreta del producto a desarrollar: Unificaciones de visiones, definiciones de comienzo y criterios de aceptaciones a nivel macro.

❖ Relevamiento

- Hito: Inicio etapa de definición de requerimientos.**

- Definir sistemas a relevar y modo de relevamiento: en esta etapa, se identifican los sistemas que se van a estudiar y se determina la mejor forma de recolectar la información necesaria, ya sea a través de entrevistas, cuestionarios, observación directa, entre otros métodos.
- Aplicación CAI Sede Digital
 - Relevamiento general: se lleva a cabo la recolección de información sobre el sistema, incluyendo datos, procesos, usuarios y requerimientos.
 - Identificación de funciones del sistema: se analiza y documenta en detalle las funcionalidades que el sistema puede cumplir, identificando las entradas, salidas y procesos necesarios para su correcto funcionamiento.
 - Generación del modelo lógico: se crea un modelo abstracto que representa la estructura lógica del sistema, incluyendo las relaciones entre los diferentes componentes y cómo interactúan entre sí para cumplir con las funciones identificadas.
 - Detección de problemas y necesidades detectadas: se analizan los datos recolectados durante el relevamiento para identificar posibles problemas, deficiencias o necesidades de mejora, con el objetivo de proponer soluciones que optimicen su funcionamiento.
- Aplicación Referí
 - Relevamiento general: se lleva a cabo la recolección de información sobre el sistema, incluyendo datos, procesos, usuarios y requerimientos.
 - Identificación de funciones del sistema: se analiza y documenta en detalle las funcionalidades que el sistema puede cumplir, identificando las entradas, salidas y procesos necesarios para su correcto funcionamiento.
 - Generación del modelo lógico: se crea un modelo abstracto que representa la estructura lógica del sistema, incluyendo las relaciones entre los diferentes componentes y cómo interactúan entre sí para cumplir con las funciones identificadas.
 - Detección de problemas y necesidades detectadas: se analizan los datos recolectados durante el relevamiento para identificar posibles problemas, deficiencias o necesidades de mejora, con el objetivo de proponer soluciones que optimicen su funcionamiento.
- Aplicación 365 Scores
 - Relevamiento general: se lleva a cabo la recolección de información sobre el sistema, incluyendo datos, procesos, usuarios y requerimientos.
 - Identificación de funciones del sistema: se analiza y documenta en detalle las funcionalidades que el sistema puede cumplir, identificando las entradas, salidas y procesos necesarios para su correcto funcionamiento.
 - Generación del modelo lógico: se crea un modelo abstracto que representa la estructura lógica del sistema, incluyendo las relaciones entre los diferentes componentes y cómo interactúan entre sí para cumplir con las funciones identificadas.
 - Detección de problemas y necesidades detectadas: se analizan los datos recolectados durante el relevamiento para identificar posibles

- problemas, deficiencias o necesidades de mejora, con el objetivo de proponer soluciones que optimicen su funcionamiento.
- Aplicación VoleyballScout
 - Relevamiento general: se lleva a cabo la recolección de información sobre el sistema, incluyendo datos, procesos, usuarios y requerimientos.
 - Identificación de funciones del sistema: se analiza y documenta en detalle las funcionalidades que el sistema puede cumplir, identificando las entradas, salidas y procesos necesarios para su correcto funcionamiento.
 - Generación del modelo lógico: se crea un modelo abstracto que representa la estructura lógica del sistema, incluyendo las relaciones entre los diferentes componentes y cómo interactúan entre sí para cumplir con las funciones identificadas.
 - Detección de problemas y necesidades detectadas: se analizan los datos recolectados durante el relevamiento para identificar posibles problemas, deficiencias o necesidades de mejora, con el objetivo de proponer soluciones que optimicen su funcionamiento.
 - Listado de actividades y diagrama de tiempos: Estimación y planificación de desarrollo de todas las actividades necesarias para llevar a cabo el proyecto.
 - Formulación preliminar del proyecto: Planteamiento preliminar del proyecto en términos de costos, tiempos y objetivos.
 - Revisión Informe previo entrega: Revisión del informe previo a presentación al equipo de la cátedra.
 - **Hito: Cierre de etapa definición de requerimientos.**

❖ Objetivos y alcances preliminares del nuevo Sistema

- **Hito: Inicio etapa de objetivos y alcances preliminares.**
- Comparación de los resultados obtenidos: Comparación exhaustiva de los resultados de los relevamientos obtenidos de las aplicaciones elegidas. Determinación de conclusiones.
- Comparación de modelo lógico: Comparación de modelos lógicos de aplicaciones relevadas contra idea inicial del sistema elegida por el equipo de trabajo.
- Objetivos y alcances preliminares del nuevo sistema
- Definición del objetivo principal del sistema: Basándose en primera instancia por la idea inicial del equipo, organización de reuniones colaborativas entre equipo de trabajo y realización consultas detalladas con profesores de la cátedra, con el fin de obtener una comprensión clara de las expectativas y requisitos del proyecto.
- Definición de alcances preliminares: Delimitación de los alcances iniciales del proyecto, definiendo los límites y las funcionalidades principales que se abordan durante su ejecución.
- Definición de módulos principales del sistema: Establecimiento de los módulos principales del sistema basado en los alcances del sistema.
- **Hito: Presentación del proyecto con juego de roles.**
- **Hito: Cierre de objetivos y alcances preliminares.**

❖ Factibilidad

Hito: Inicio etapa de factibilidad

- Análisis de factibilidad: Evaluación de viabilidad técnica, económica y operativa del sistema: Análisis exhaustivo para la determinación de la factibilidad y viabilidad dentro de los límites de tiempo, recursos y requerimientos establecidos. Tareas:
 - Análisis técnico: Evaluación detallada de los recursos técnicos necesarios para llevar a cabo el proyecto, incluyendo hardware, software, herramientas de desarrollo, y cualquier otra tecnología requerida. Identificación de posibles desafíos técnicos y soluciones para estos.
 - Análisis de factibilidad operativa: Evaluación de capacidad operativa del equipo de trabajo para llevar a cabo el proyecto de manera efectiva, considerando la disponibilidad de habilidades técnicas, experiencia previa y recursos humanos necesarios. Identificación de posibles limitaciones operativas y estrategias para mitigarlas.
 - Costos desagregados por recursos:
 - Evaluación de viabilidad económica: Análisis de costos y beneficios para determinar viabilidad financiera. Estimación de costos asociados a desarrollo, implementación y mantenimiento del sistema, así como beneficios y retornos de inversión.
 - Análisis de riesgos: Análisis de riesgos potenciales asociados al proyecto y desarrollo de planes de mitigación para abordarlos de manera proactiva. Priorización de riesgos según impacto y probabilidad de ocurrencia. Establecimiento de medidas preventivas y correctivas adecuadas.
 - Análisis de impacto ambiental: Evaluación de posibles efectos ambientales que podrían surgir como resultado de la implementación y operación del sistema, así como identificar medidas para mitigar o compensar esos impactos.
- **Hito: Realización del Trabajo Práctico Integrador “DIRECCIÓN DE PROYECTOS DE SISTEMAS”, 2024**
- **Hito: Cierre de la etapa de factibilidad.**

❖ Análisis y Diseño

- Actividad definir Objetivos y alcances definitivos del nuevo Sistema.
- Realización de DCU.
- Descripción de metas y objetivos definidos para el sistema: Definición de metas y objetivos necesarios para la medición precisa del desarrollo del proyecto.
- Modelo de datos: Diagramación de los flujos de información necesarios para llevar a cabo el correcto funcionamiento del sistema.
- Diseño diagrama de clases: Diagramación de las relaciones entre las clases del proyecto.
- Diseño modelo relacional: esquema de entidades y sus relaciones para persistir la información necesaria del sistema.
- Diseño de interfaces y pantallas Módulo de Historial de inscripción: Esquematización y diseño de las interfaces y pantallas del módulo de Historial de inscripción.

- Diseño de interfaces y pantallas Módulo de Eventos: Esquematización y diseño de las interfaces y pantallas del módulo de Eventos.
- Diseño de interfaces y pantallas Módulo de Alumnos: Esquematización y diseño de las interfaces y pantallas del módulo de Alumnos.
- Diseño de interfaces y pantallas Módulo de Noticias: Esquematización y diseño de las interfaces y pantallas del módulo de Noticias.
- Diseño de interfaces y pantallas Módulo de Calendario de actividades: Esquematización y diseño de las interfaces y pantallas del módulo de Calendario de actividades.
- Diseño de interfaces y pantallas Módulo de Clases a practicar: Esquematización y diseño de las interfaces y pantallas del módulo de Clases a practicar.
- Diseño de interfaces y pantallas Módulo de Reservas: Esquematización y diseño de las interfaces y pantallas del módulo de Reservas.
- Diseño de interfaces y pantallas Módulo de Puntos y recompensas: Esquematización y diseño de las interfaces y pantallas del módulo de Puntos y recompensas.
- Diseño de interfaces y pantallas Módulo de notificaciones: Esquematización y diseño de las interfaces y pantallas del módulo de notificaciones.
- Diseño de interfaces y pantallas Módulo de Login: Esquematización y diseño de las interfaces y pantallas del módulo de Login.
- Diseño de interfaces y pantallas Módulo de Perfiles de usuario: Esquematización y diseño de las interfaces y pantallas del módulo de Perfiles de usuario.
- Definición reportes necesarios: Descripción de los reportes necesario para realizar las mediciones pertinentes a la metas y objetivos dentro del proyecto.
- Refinamiento Requerimientos del Sistema: Refinamiento de requerimientos en base a lo observado e investigado durante el diseño.
- Revisión Informe previo entrega.
- Planificación de épicas, historias de usuario y features para el desarrollo: Planificar la ejecución de cada sprint para la implementación del sistema.
- Definición MVP del proyecto: Definición de qué es lo que se espera como mínimo para ser entregado durante la implementación para poder evaluar durante la ejecución de esta el correcto avance.
- **Hito: Cierre de la etapa de diseño.**

❖ Desarrollo e Implementación

- **Hito: Trabajo práctico integrador “Gerenciamiento de Sistemas”.**
- Capacitación sobre: Tecnologías, buenas prácticas y frameworks de Testing: Capacitación sobre buenas prácticas y frameworks de testing agile para el desarrollo de proyectos de software.
- Capacitación sobre: Framework React: Capacitación del framework que será usado para el desarrollo del front-end.
- Capacitación sobre: ASP.NET como framework de backend.
- Planificación de demos parciales durante la implementación: Planificación de avances necesarios para las distintas demos a realizarse a lo largo del desarrollo del software del proyecto.

- Funcionalidad login del usuario: Codificación de una funcionalidad para permitir al usuario loguearse en la plataforma o en caso de no estar registrado poder registrarse.
- Funcionalidad de cambio de perfil: Codificar la función que le permita al administrador cambiar el tipo de perfil de usuario según lo definido en la etapa de análisis y diseño.
- Funcionalidad de cambio de contraseña: Codificar la función que le permita al usuario cambiar su contraseña en caso de olvidarla.
- Funcionalidad creación de cuenta: Codificar la función que le permita al usuario cambiar crear su cuenta dentro del sistema.
- Funcionalidad de cambio de datos del usuario: Codificar la función que le permitirá al usuario o administrador según el tipo de usuario.
- Funcionalidad de baja de usuario: Codificar la funcionalidad que permite al administrador o al usuario Simpatizante o socio darse de baja de la plataforma.
- Funcionalidad ABM notificaciones: Codificar la funcionalidad que le permitirá al administrativo crear notificaciones que le llegaran a los distintos usuarios mediante mail.
- Funcionalidad ABM recompensas: Codificar la funcionalidad que le permite al administrador dar de alta artículos y recompensas que los usuarios podrán cambiar por puntos.
- Funcionalidad de resta de puntos: Codificar la funcionalidad que le permitirá al administrador modificar el puntaje de cada usuario al momento de ser canjeado por beneficios.
- Funcionalidad de suma de puntos por actividades: Codificar la parte del programa que le permite al usuario ganar puntos por las actividades a realizar.
- Funcionalidad ABM instalaciones: Codificar la función que permite al administrador manejar las distintas instalaciones disponibles a alquilar dentro del club. Además de asignarles un calendario para su posterior alquiler
- Funcionalidad reserva de instalaciones: Codificar la función que le permitirá al usuario reservar o liberar las distintas instalaciones del club para uso futuro.
- Funcionalidad reporte de histórico de reservas: Codificar la función que le permitirá al administrativo sacar un reporte con histórico de reservas.
- Funcionalidad ABM disciplinas: Codificar la función que permite al administrador manejar las distintas disciplinas disponibles dentro del club.
- Funcionalidad ABM clases: Codificar la funcionalidad que permite al administrador manejar las distintas clases disponibles con alumnos, profesor y horarios disponibles
- Funcionalidad visualización de clases: Codificar la funcionalidad que le permitirá al usuario crear un grupo familiar. ver en qué actividades están inscritos los miembros de su grupo familiar
- Funcionalidad ABM tipo de evento: Codificar la funcionalidad que permite al administrador manejar los distintos tipos eventos disponibles. Esto le dará al evento ciertas características según el tipo de evento seleccionado
- Funcionalidad ABM eventos: Codificar la funcionalidad que permite al administrador manejar los distintos eventos disponibles en el calendario. Indicando título, tipo de evento (deportivo, artístico, demostración, feria) lugar, día, duración, etc.

- Funcionalidad Calendario: Codificar la funcionalidad que permitirá visualizar al usuario en un calendario los próximos eventos disponibles, además de poder inscribirse o anotarse según el tipo del mismo.
- Funcionalidad ABM noticias: Codificar la funcionalidad que permite al administrador manejar las distintas noticias que aparecerán en la sección de noticias.
- Funcionalidad administración de clases: Codificar la funcionalidad que le permitirá al Profesor manejar la asistencia de los alumnos dentro de cada clase. Seleccionado su clase disponible y pudiendo marcar la asistencia de cada alumno.
- Funcionalidad ABM estadísticas: Codificar la funcionalidad que le permitirá al administrador cargar las estadísticas que los profesores van a poder cargar de sus alumnos en cada clase, según edad, tipo de especialidad.
- Funcionalidad cargar estadísticas por alumno: Codificar la funcionalidad que le permitirá al Profesor cargar las estadísticas de cada alumno dentro de la clase según le resulte conveniente.
- Funcionalidad reporte por clase: Codificar la funcionalidad que le permitirá al Profesor cargar las estadísticas de cada alumno dentro de la clase según le resulte conveniente.
- Funcionalidad Arbitraje: Codificar la funcionalidad que le permitirá al Árbitro ingresar a los partidos que tenga asignados. Cargar resultados, infracciones, cambios dentro de los jugadores en la cancha y dar por finalizado el partido.
- Funcionalidad Planillero: Codificar la funcionalidad que le permitirá al Planillero cargar las distintas estadísticas por jugador dentro del partido activo.
- Funcionalidad ABM perfiles: Codificación de los distintos tipos de perfiles disponibles en la plataforma.
- Funcionalidad Perfiles y permisos: Codificar la funcionalidad que limita opciones y acciones disponibles según el perfil de cada usuario.
- **Hito: Demo de cada sistema y paper de cada proyecto.**
- Desarrollo manual de usuarios: Incluyendo normas y procedimientos necesarios para el correcto funcionamiento del sistema tanto a nivel usuario final como administrativo para entornos y configuraciones
- Revisión del presupuesto: Ajuste con los especificado dentro de la factibilidad del proyecto y lo necesario para llevar a cabo la implementación.
- Establecimiento de KPIs y medidas correctivas: Determinación de los KPIs que sirven como indicadores cruciales para evaluar el rendimiento del sistema una vez implementado.
- Establecimiento de objetivos de expansión: Se establecen objetivos concretos que deben alcanzarse antes de considerar la expansión del sistema a otros deportes o disciplinas
- Creación de la base de datos: Creación de las bases de datos esenciales para el funcionamiento del sistema, incluyendo la base de datos principal que contiene información de todas las entidades.
- Campaña de publicidad: Se realiza una campaña de publicidad previa al lanzamiento oficial de la plataforma, con un enfoque en plataformas como Facebook e Instagram.
- Lanzamiento de la plataforma: Una vez que la plataforma está implementada oficialmente, se monitorean y evalúan los KPIs y objetivos previamente establecidos, buscando un rendimiento eficiente de la plataforma.

❖ Prueba

- Generación de un programa de pruebas de unittesting dentro del código.
- Generación de un programa de pruebas end to end dentro del sistema.
- Dentro de los usuarios capacitados se les solicitará realizar unas pruebas de uso en la plataforma sobre ambientes de prueba. Para luego anotar sus sugerencias.
- Ejecución de las pruebas planificadas sobre el código y las funcionalidades del sistema junto con un registro de los resultados obtenidos según funcionalidad y dispositivo
- Corregir el sistema según los resultados de las pruebas realizadas.
- **Hito: Revisión de mejoras en los sistemas y documentación.**
- **Hito: Revisión de mejoras e instancias de recuperación y cierre académico.**

❖ Exposición anual

- **Hito: Inicio de organización de 18^a Exposición Anual**
- Desarrollo poster y división de temas para exposición: se crea el material visual necesario para la exposición, como posters, presentaciones en PowerPoint u otros medios. También se define la estructura de la presentación, dividiendo los temas a exponer en secciones coherentes y organizadas.
- Ensayo interno de exposición: se realiza una práctica de la exposición antes de la presentación oficial, con el objetivo de afinar detalles, mejorar la fluidez de la presentación y asegurarse de que todos los miembros del equipo estén preparados y coordinados.

❖ 18va Exposición anual de proyectos de sistemas

- **Hito: Inicio de 18^a Exposición Anual de proyectos de sistemas.**
- 18^a Exposición Anual de proyectos de sistemas: Presentación de sistema con el equipo de trabajo en la 18^a Exposición Anual de proyectos de sistemas.
- Instancia de recuperación y cierre académico
- Implementación.

CAPÍTULO II: Organización para la ejecución del proyecto

2.1 Equipos de trabajo (estructura, puestos, perfiles, cantidades)

Estructura

En el desarrollo del proyecto se emplearán metodologías ágiles, en la que cada integrante del equipo tiene capacidades en diferentes áreas y puede desempeñarse en más de un rol definido en esta metodología.

Puestos

- Project Manager
- Analista funcional
- Diseñador
- Desarrollador backend
- Desarrollador frontend
- Tester

Cantidad de personas por puesto

Puesto	Cantidad requerida
Project manager	1
Analista funcional	4
Diseñador	2
Desarrollador backend	2
Desarrollador frontend	2
Tester	2

Tabla 2 Cantidad personas por puesto

Perfiles

- Project Manager

Descripción: es responsable de planificar, ejecutar y cerrar proyectos de manera eficiente y efectiva. Coordina a los miembros del equipo, asigna tareas, supervisa el progreso del proyecto y se asegura de que se cumplan los objetivos dentro del plazo establecido y el presupuesto asignado.

Funciones

- Planificar y programar las actividades del proyecto.
- Asignar tareas a los miembros del equipo y supervisar su progreso.

- Coordinar con los diferentes departamentos y equipos involucrados en el proyecto.
- Gestionar los recursos del proyecto, incluidos el presupuesto, el personal y los materiales.
- Identificar y gestionar los riesgos del proyecto.
- Comunicarse de manera efectiva con todas las partes interesadas del proyecto.
- Evaluar el desempeño del equipo y del proyecto en general.

Diseño del perfil

Requerimientos objetivos

- Experiencia previa en la gestión de proyectos.
- Conocimientos sólidos en metodologías de gestión de proyectos (por ejemplo, Scrum, Kanban).
- Habilidades de liderazgo y gestión de equipos.
- Excelentes habilidades de comunicación y negociación.
- Capacidad para trabajar bajo presión y cumplir con los plazos.
- Conocimientos técnicos en el área específica del proyecto (por ejemplo, tecnología de la información, construcción, marketing, etc.).

Características personales generales

- Organizado y metódico.
- Orientado a resultados.
- Capacidad para resolver problemas de manera efectiva.
- Flexibilidad y adaptabilidad.
- Buena capacidad de toma de decisiones.

Situaciones críticas y de valor: manejar situaciones críticas como resolver conflictos en el equipo o adaptarse a cambios inesperados, y tomar decisiones bajo presión.

Conducta y actitudes: debe mantener la calma y el enfoque en situaciones de alta presión y resolver conflictos de manera constructiva.

Características motivacionales y de rendimiento: debe ser proactivo, motivado y capaz de mantener la motivación del equipo a lo largo del proyecto.

Nivel educativo específico

- Título o ser estudiante universitario avanzado en un campo relevante (como administración de empresas, ingeniería, informática, etc.).
- Una certificación en gestión de proyectos también puede ser deseable.

Habilidades

- Habilidades de liderazgo y gestión de equipos.
- Habilidades de comunicación y negociación.
- Habilidades analíticas y de resolución de problemas.
- Habilidades de planificación y organización.
- Conocimientos técnicos en el área del proyecto.

Responsabilidades

- Planificar y ejecutar proyectos según las especificaciones y requisitos del cliente.
 - Coordinar y dirigir equipos multidisciplinarios.
 - Gestionar el presupuesto y los recursos del proyecto.
 - Identificar y gestionar los riesgos del proyecto.
 - Informar regularmente sobre el progreso del proyecto a las partes interesadas.
 - Asegurar que el proyecto se complete dentro del plazo y el presupuesto establecidos.
-
- Analista funcional

Descripción: es responsable de entender las necesidades del cliente y convertirlas en requerimientos claros para el equipo de desarrollo. Colabora con todas las partes involucradas para garantizar que el sistema cumpla con los objetivos del negocio y las expectativas de los usuarios finales.

Funciones

- Comprender las necesidades del cliente y traducirlas en requerimientos técnicos.
- Analizar procesos y flujos de trabajo existentes.
- Elaborar documentación detallada de requerimientos.
- Colaborar con el equipo de desarrollo para garantizar la implementación correcta de los requerimientos.
- Participar en pruebas y validación del sistema.

Diseño del perfil

Requerimientos objetivos

- Identificar y documentar los requisitos del sistema, asegurando su comprensión por parte de los desarrolladores y su alineación con las necesidades del cliente.
- Participar en la definición de la arquitectura y diseño del sistema.
- Disponibilidad.
- Capacidad de análisis y resolución de problemas.
- Orientación al detalle y al cliente.
- Capacidad de planificación y organización.

Características personales generales

- Excelentes habilidades de comunicación verbal y escrita.
- Capacidad para analizar información y resolver problemas de manera efectiva.
- Orientación al detalle y capacidad para trabajar en equipo.
- Orientación al servicio y enfoque en el usuario final.
- Habilidad para trabajar en un entorno de equipo ágil y colaborativo.
- Habilidad para trabajar bajo presión y cumplir con los plazos de entrega.

Situaciones críticas y de valor: debe tener la habilidad de abordar situaciones donde los requisitos no estén definidos con claridad o sean ambiguos. También debe poder identificar y solucionar posibles problemas durante la implementación de los requisitos. La contribución clave del analista funcional al equipo radica en su capacidad para asegurar que los requisitos sean comprendidos y cumplidos correctamente.

Conducta y actitudes: demostrar flexibilidad y adaptabilidad frente a cambios en los requisitos del proyecto. Mantener una actitud positiva y constructiva en situaciones de presión.

Características motivacionales y de rendimiento: demostrar un alto nivel de compromiso con la calidad y la entrega oportuna de los entregables. Ser proactivo en la identificación y resolución de problemas.

Nivel educativo específico

- Título o ser estudiante universitario avanzado en un campo relevante (como ingeniería en sistemas, informática, etc.).
- Certificaciones en análisis de negocios o gestión de proyectos pueden ser valoradas.

Habilidades

- Excelentes habilidades de comunicación para interactuar con clientes y miembros del equipo de desarrollo.
- Capacidad para comprender y analizar los procesos de negocio.
- Destrezas en la elaboración de documentación técnica y funcional.
- Habilidad para trabajar en equipo y colaborar con diferentes áreas.
- Conocimiento de metodologías de desarrollo de software, como Scrum o Agile.
- Capacidad para identificar y resolver problemas de manera efectiva.
- Buena capacidad de organización y gestión del tiempo.

Responsabilidades

- Entender las necesidades del cliente y traducirlas en requerimientos técnicos.
- Analizar y documentar los procesos y flujos de trabajo actuales.
- Elaborar documentación detallada de requerimientos, como casos de uso, especificaciones funcionales y diagramas.
- Colaborar con el equipo de desarrollo para garantizar que los requerimientos se implementen correctamente.
- Participar en la planificación y estimación de proyectos.
- Realizar pruebas y validación de que el sistema cumple con los requerimientos.
- Mantenerse actualizado con las tendencias y tecnologías relevantes en el área de sistemas y análisis funcional.

• Diseñador

Descripción: es responsable de crear la arquitectura y el diseño visual del sistema, asegurando que cumpla con los requerimientos del cliente y sea intuitivo para los usuarios finales. Trabaja en colaboración con el equipo de desarrollo para garantizar la implementación adecuada del diseño.

Funciones

- Crear la arquitectura y diseño visual del sistema.
- Asegurar que el diseño cumpla con los requerimientos del cliente y las expectativas de los usuarios finales.
- Colaborar con el equipo de desarrollo para garantizar la implementación correcta del diseño.

- Realizar pruebas de usabilidad y mejorar el diseño según sea necesario.

Diseño del perfil

Requerimientos objetivos

- Interpretar y traducir los requisitos de usuario en diseños de software intuitivos y atractivos.
- Colaborar estrechamente con el equipo de desarrollo para garantizar la viabilidad técnica de los diseños.
- Crear prototipos interactivos y maquetas de diseño para validar conceptos y funcionalidades.
- Mantenerse actualizado sobre las tendencias y mejores prácticas de diseño de software.

Características personales generales

- Creatividad y habilidades artísticas.
- Excelentes habilidades de comunicación y colaboración.
- Capacidad para trabajar de manera efectiva en un entorno de equipo multidisciplinario.
- Orientación al detalle y capacidad para gestionar múltiples tareas y proyectos simultáneamente.

Situaciones críticas y de valor: la contribución clave del diseñador de software al equipo es su capacidad para crear interfaces y experiencias de usuario que mejoren la usabilidad y la satisfacción del usuario.

Conducta y actitudes: mantener una actitud abierta a la retroalimentación y la colaboración con otros miembros del equipo.

Características motivacionales y de rendimiento: Buscar continuamente la mejora y la innovación en el diseño de software.

Nivel educativo específico

- Título o ser estudiante universitario avanzado en un campo relevante (como ingeniería en sistemas, informática, etc.).
- Experiencia previa en diseño de interfaces de usuario para aplicaciones de software es altamente valorada.

Habilidades

- Excelentes habilidades de diseño gráfico y visual.
- Capacidad para entender las necesidades del cliente y traducirlas en un diseño efectivo.
- Conocimiento de herramientas de diseño, como Adobe Creative Suite.
- Habilidad para trabajar en equipo y colaborar con otros miembros del equipo.
- Creatividad y atención al detalle.

Responsabilidades

- Crear modelos del sistema que se va a diseñar.
- Proponer soluciones basadas en el análisis realizado.
- Mantener al resto del equipo informado sobre los avances.

- Brindar apoyo al equipo de desarrollo, resolviendo dudas durante el proceso.
- Tomar decisiones fundamentadas en relación con el diseño del sistema a desarrollar.

Desarrollador backend

Descripción: es responsable de crear la lógica y funcionalidad del lado del servidor de la aplicación, asegurando que cumpla con los requerimientos del cliente y sea eficiente en cuanto a rendimiento y escalabilidad. Colabora con el equipo de desarrollo para integrar el backend con el frontend y otras partes del sistema.

Funciones

- Desarrollar la lógica y funcionalidad del lado del servidor.
- Gestionar la base de datos.
- Asegurar que el backend cumpla con los requerimientos del cliente y sea eficiente en rendimiento y escalabilidad.
- Colaborar con el equipo de desarrollo para garantizar la integración correcta del backend con otras partes del sistema.

Diseño del perfil

Requerimientos objetivos

- Traducir los requisitos del usuario en soluciones de software eficientes y escalables.
- Colaborar con el equipo de frontend y otros desarrolladores para garantizar la integración adecuada de los sistemas.
- Diseñar y desarrollar APIs.
- Mantenerse actualizado sobre las tendencias y mejores prácticas de desarrollo de software backend.
- Conocimientos en JavaScript, Node Js y SQL.
- Conocimientos en gestores de bases de datos como SQL Server Management Studio.
- Conocimientos en C# y framework .Net.

Características personales generales

- Capacidad para colaborar en equipos de trabajo y comunicarse de manera clara y eficaz con otros miembros del equipo.
- Creatividad y habilidad para idear soluciones a desafíos complejos.
- Capacidad para desempeñarse bien bajo presión y cumplir con los plazos establecidos.
- Atención meticolosa a los detalles y habilidad para identificar y resolver problemas técnicos.

Situaciones críticas y de valor: la contribución clave del desarrollador backend al equipo es su capacidad para crear soluciones robustas y escalables que respalden las funcionalidades del sistema y mejoren la experiencia del usuario.

Conducta y actitudes:

- Comprometido con el trabajo en equipo
- Capaz de trabajar bajo presión

- Proactivo.
- Responsable y ético.

Características motivacionales y de rendimiento: buscar continuamente la mejora y la innovación en el desarrollo de software backend. Demostrar un alto nivel de compromiso con la calidad y la entrega oportuna de los entregables.

Nivel educativo específico

- Título o ser estudiante universitario avanzado en un campo relevante (como ingeniería en sistemas, informática, etc.).
- Experiencia previa en desarrollo backend y el uso de frameworks como .net (C#), next.js (React.js) es altamente valorada.

Habilidades

- Excelentes habilidades de programación en lenguajes como C#, Node.js, etc.
- Conocimiento de bases de datos y almacenamiento de datos eficiente.
- Habilidad para trabajar en equipo y colaborar con otros desarrolladores.
- Capacidad para entender y seguir arquitecturas de software establecidas.
- Creatividad y capacidad para resolver problemas de manera efectiva.
- Buena capacidad de organización y gestión del tiempo.

Responsabilidades

- Investigar y evaluar nuevas tecnologías y herramientas para mejorar el desarrollo backend.
- Colaborar con el equipo de QA para identificar y solucionar problemas de rendimiento y seguridad.
- Participar en reuniones de planificación y revisión de código para aportar ideas y mejorar el proceso de desarrollo.
- Brindar soporte técnico y resolver problemas complejos relacionados con el backend para el equipo de soporte o clientes.
- Desarrollador frontend

Descripción: es responsable de crear la interfaz de usuario y la experiencia de usuario en una aplicación web o móvil, asegurando que sea intuitiva y cumpla con los requerimientos del cliente. Colabora con el equipo de desarrollo para integrar el frontend con el backend y otras partes del sistema.

Funciones

- Desarrollar la interfaz de usuario y la experiencia de usuario en una aplicación web o móvil.
- Asegurar que el frontend cumpla con los requerimientos del cliente y sea eficiente en rendimiento y usabilidad.
- Colaborar con el equipo de desarrollo para garantizar la integración correcta del frontend con otras partes del sistema.

Diseño del perfil

Requerimientos objetivos

- Tener conocimientos en los lenguajes HTML, CSS, JavaScript, React

- Colaborar estrechamente con el equipo de diseño y los desarrolladores backend para garantizar la integración adecuada de los sistemas.
- Optimizar la velocidad y la eficiencia de las aplicaciones web.
- Traducir los diseños de la interfaz de usuario en código.

Características personales generales:

- Excelentes habilidades de programación en HTML, CSS y JavaScript.
- Capacidad para trabajar de manera efectiva en un entorno de equipo multidisciplinario.
- Orientación al detalle y capacidad para gestionar múltiples tareas y proyectos simultáneamente.

Situaciones críticas y de valor: la contribución clave del desarrollador frontend al equipo es su capacidad para crear interfaces de usuario atractivas, intuitivas y funcionales que mejoren la experiencia del usuario.

Conducta y actitudes: Mantener una actitud abierta a la retroalimentación y la colaboración con otros miembros del equipo. Ser proactivo en la identificación y resolución de problemas relacionados con el frontend.

Características motivacionales y de rendimiento: buscar continuamente la mejora y la innovación en el desarrollo frontend. Demostrar un alto nivel de compromiso con la calidad y la entrega oportuna de los entregables.

Nivel educativo específico

- Título o ser estudiante universitario avanzado en un campo relevante (como ingeniería en sistemas, informática, etc.).
- Experiencia previa en desarrollo frontend y el uso de frameworks como React, Angular, Vue.js, etc., es altamente valorada.

Habilidades

- Excelentes habilidades de programación en lenguajes como HTML, CSS, JavaScript, etc.
- Conocimiento de frameworks de frontend como React.
- Habilidad para diseñar interfaces de usuario atractivas y funcionales.
- Capacidad para trabajar en equipo y colaborar con otros desarrolladores y diseñadores.
- Creatividad y capacidad para resolver problemas de manera efectiva.
- Buena capacidad de organización y gestión del tiempo.

Responsabilidades

- Colaborar con diseñadores para traducir diseños de usuario en interfaces interactivas.
- Realizar pruebas de usabilidad y mejorar la experiencia de usuario según sea necesario.
- Mantenerse actualizado con las tendencias y tecnologías relevantes en desarrollo frontend.
- Contribuir al desarrollo de la documentación técnica del proyecto, como manuales de usuario y guías de desarrollo.

- Tester

Descripción: es responsable de asegurar la calidad del software identificando y reportando errores, y verificando que cumpla con los requerimientos del cliente y las especificaciones técnicas. Colabora con el equipo de desarrollo para garantizar que el software sea funcional y libre de errores.

Funciones

- Realizar pruebas de software para identificar errores y problemas de funcionamiento.
- Reportar y documentar los errores encontrados durante las pruebas.
- Verificar que el software cumpla con los requerimientos del cliente y las especificaciones técnicas.
- Colaborar con el equipo de desarrollo para solucionar los errores identificados y mejorar la calidad del software.

Diseño del perfil

Requerimientos objetivos

- Planificar, diseñar y ejecutar pruebas de software para garantizar la calidad y la funcionalidad del producto.
- Identificar y documentar defectos y errores en el software.
- Colaborar con el equipo de desarrollo para resolver problemas y mejorar la calidad del software.
- Mantenerse actualizado sobre las metodologías y herramientas de prueba de software.
- Realizar pruebas en diferentes etapas del ciclo de vida del software.
- Asegurarse de que se cumplen los plazos establecidos en la planificación del proyecto.
- Proporcionar informes sobre el progreso de las pruebas y los resultados.

Características personales generales

- Metódico y detallista.
- Excelentes habilidades de comunicación y colaboración.
- Capacidad para trabajar de manera efectiva en un entorno de equipo multidisciplinario.
- Orientación al cliente y enfoque en la experiencia del usuario.
- Capacidad para gestionar múltiples tareas y proyectos simultáneamente.

Situaciones críticas y de valor: la contribución clave del tester al equipo es su capacidad para identificar y documentar defectos en el software, lo que ayuda a mejorar la calidad y la funcionalidad del producto final.

Conducta y actitudes: mantener una actitud profesional y colaborativa en situaciones de presión. Demostrar flexibilidad y adaptabilidad frente a cambios en los requisitos del proyecto.

Características motivacionales y de rendimiento: inspirado por la oportunidad de encontrar errores y elevar la calidad del software, y abierto a colaborar y aprender de los demás integrantes del equipo.

Nivel educativo específico

- Título o ser estudiante universitario avanzado en un campo relevante (como ingeniería en sistemas, informática, etc.).
- Certificaciones en pruebas de software pueden ser valoradas.

Habilidades

- Excelentes habilidades de comunicación para reportar los errores de manera clara y precisa.
- Capacidad para seguir instrucciones y procedimientos de prueba establecidos.
- Atención al detalle y capacidad para identificar problemas potenciales.
- Conocimientos básicos de programación y comprensión de sistemas informáticos.
- Habilidad para trabajar en equipo y colaborar con otros miembros del equipo de desarrollo y testers.

Responsabilidades

- Participar en reuniones de revisión de código y planificación de pruebas.
- Proponer mejoras en los procesos de prueba para aumentar la eficiencia y la calidad del software.
- Mantenerse actualizado con las tendencias y tecnologías relevantes en pruebas de software.
- Contribuir al desarrollo de la documentación técnica del proyecto, como informes de pruebas y documentación de usuario.

2.2 Funciones principales de los miembros del equipo de trabajo

Se asignan los roles necesarios para asegurar el éxito del proyecto, teniendo en cuenta las habilidades individuales de cada miembro del equipo. Esta asignación se realiza con el objetivo de aprovechar al máximo el talento y la experiencia de cada miembro, garantizando así un trabajo eficiente y efectivo en la realización del proyecto.

Perfil	Integrante
Project manager	Mario Merida
Analista funcional 1	Mario Merida
Analista funcional 2	Matias Videla
Analista funcional 3	Carlos Lauria
Analista funcional 4	Karen Ruiz
Diseñador 1	Mario Merida

Diseñador 2	Carlos Lauria
Desarrollador backend 1	Matias Videla
Desarrollador backend 2	Karen Ruiz
Desarrollador frontend 1	Mario Merida
Desarrollador frontend 2	Carlos Lauria
Tester 1	Matias Videla
Tester 2	Karen Ruiz

Tabla 3 Relación miembro del equipo-perfil

2.3 Métodos de comunicación formal, control de avance, retroalimentación, decisiones



Figura 94 Logo whatsapp

WhatsApp

En el proyecto se utiliza para la comunicación rápida dentro del grupo de trabajo, por ejemplo, para avisos de inconvenientes, organización de llamadas grupales y pedido de ayuda por alguna tarea que se esté realizando.



Proyecto Final 2024 grupo
6

Grupo · 4 miembros

Dailys:
Martes 21:30-23:30
Jueves 8:00-9:00
(WC)domingo 10:00 - 12:00

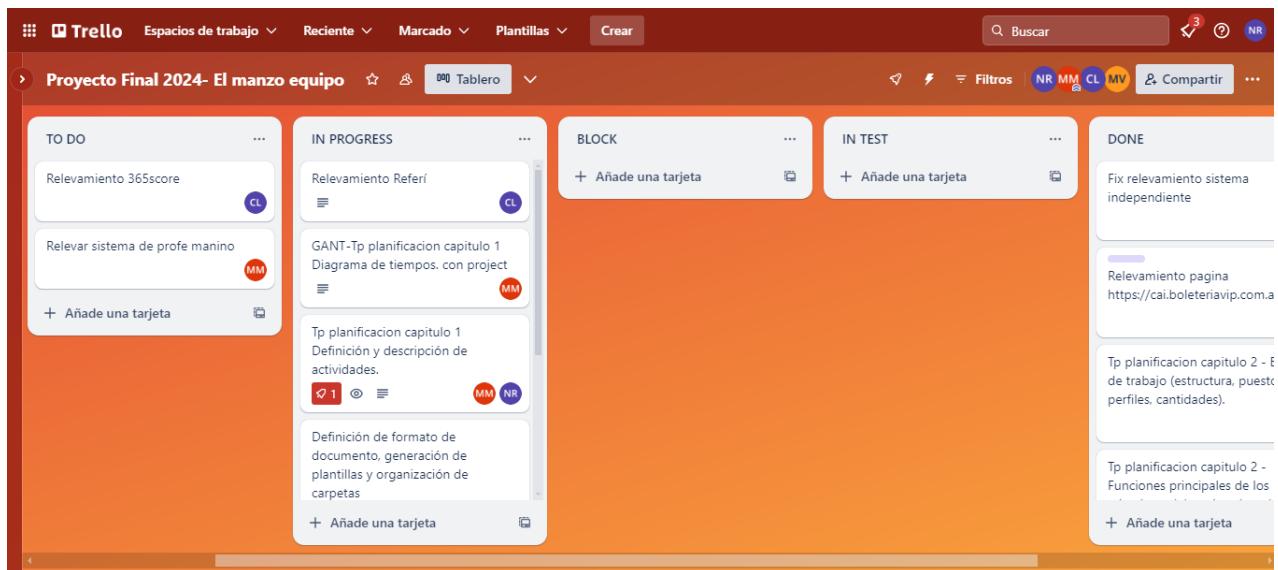
Figura 95 Organización WhatsApp



Figura 96 Logo Trello

Trello

Se utiliza la herramienta para llevar un control sobre las tareas dentro del proyecto que se encuentran para hacer, en progreso, en testing o terminadas.



The screenshot shows a Trello board titled "Proyecto Final 2024- El manzo equipo". The board is organized into five columns:

- TO DO:**
 - Relevamiento 365score (CL)
 - Relevar sistema de profe manino (MM)
 - + Añade una tarjeta
- IN PROGRESS:**
 - Relevamiento Referí (CL)
 - GANT-Tp planificación capítulo 1
Diagrama de tiempos. con project (MM)
 - Tp planificación capítulo 1
Definición y descripción de actividades.
+ 1 (MM NR)
 - Definición de formato de documento, generación de plantillas y organización de carpetas
+ Añade una tarjeta
- BLOCK:**
 - + Añade una tarjeta
- IN TEST:**
 - + Añade una tarjeta
- DONE:**
 - Fix relevamiento sistema independiente
 - Relevamiento pagina <https://cai.boleteriavip.com.a>
 - Tp planificación capítulo 2 - E de trabajo (estructura, puestos, perfiles, cantidades).
 - Tp planificación capítulo 2 - Funciones principales de los
 - + Añade una tarjeta

Figura 97 Organización Trello



Figura 98 Logo Discord

Discord

Para el proyecto se creó un servidor con el tema de proyecto final con espacios para noticias importantes, notas que se tomen en clase y el canal de voz en donde se realizan las llamadas semanales de seguimiento.

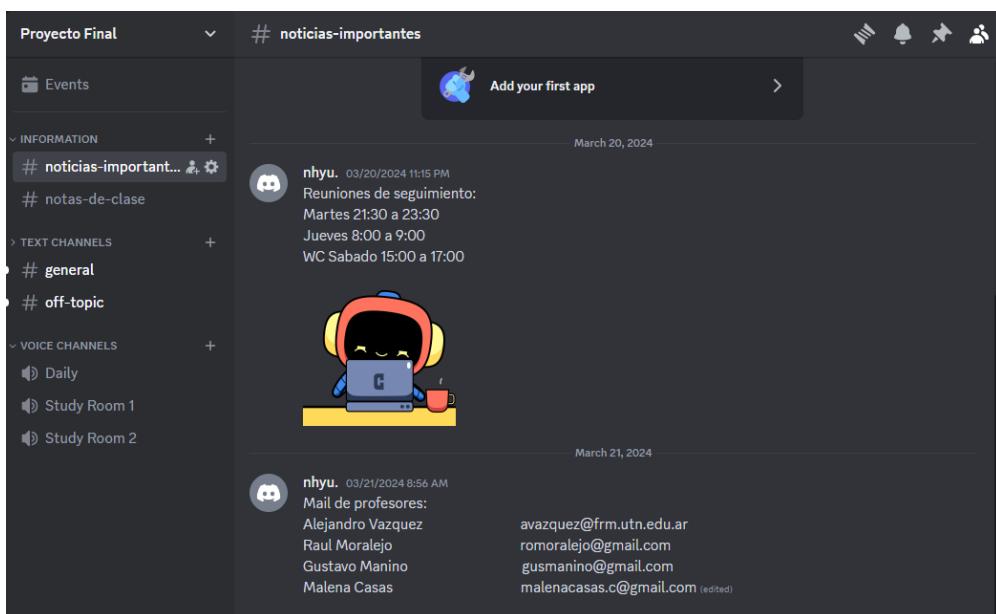


Figura 99 Organización Discord

2.4 Gestión de Configuración del Software: Método de gestión de versionado durante todo el proyecto.

La herramienta de gestión de configuración del software que se utiliza es Github. Es un servicio basado en la nube que aloja un sistema de control de versiones (Git). Permite a los desarrolladores colaborar y realizar cambios en el proyecto de forma compartida, además de permitir llevar un control detallado del progreso y cambio en el versionado.

En el repositorio se utilizan 3 ramas, la rama Main la cual contiene el proyecto completo con los cambios que se van realizando ya testeados (esta se asemeja al repositorio productivo de una empresa), la rama de desarrollo donde trabajan los desarrolladores en las tareas asignadas y por último la rama QA donde se realizan todos los testeos a los cambios que provienen de la rama de desarrollo antes de pasarlos a la rama Main.

En cuanto al guardado de la documentación y release del sistema utilizaremos:



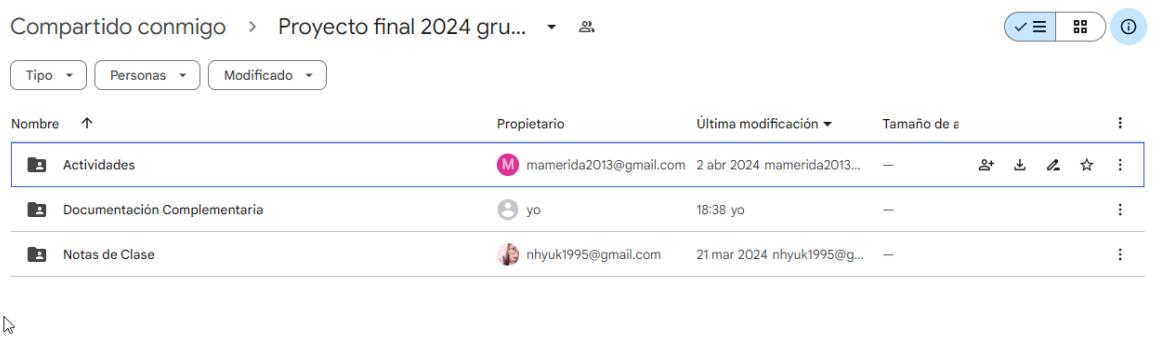
Figura 100 Logo Google Drive

Google Drive

Para el seguimiento y almacenamiento de documentación, se crean carpetas que contengan los documentos relacionados al proyecto, los avances y las minutas de las reuniones o clases.

Utilizamos Google Drive para trabajar de forma colaborativa en la realización de toda la documentación de este proyecto. Ahí utilizamos una estructura de carpetas organizada de la siguiente forma:

Organizamos los documentos en diferentes carpetas de la siguiente forma:



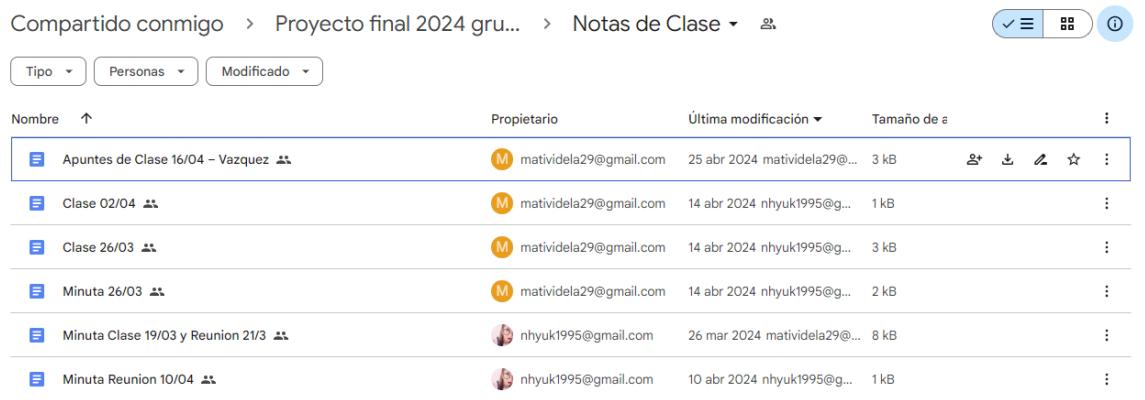
The screenshot shows a Google Drive interface with three main folders listed:

Nombre	Propietario	Última modificación	Tamaño de
Actividades	mamerida2013@gmail.com	2 abr 2024	—
Documentación Complementaria	yo	18:38 yo	—
Notas de Clase	nhyuk1995@gmail.com	21 mar 2024	—

Figura 101 Organización Drive

En la raíz, tres carpetas:

1) **Notas de Clase:** ahí guardamos los apuntes tomados en clase, revisiones y correcciones de los profesores dadas clase y consultas, debiendo especificar en el nombre del documento fecha y nombre del profesor.



The screenshot shows the 'Notas de Clase' folder containing several sub-folders:

Nombre	Propietario	Última modificación	Tamaño de
Apuntes de Clase 16/04 – Vazquez	matividela29@gmail.com	25 abr 2024	3 kB
Clase 02/04	matividela29@gmail.com	14 abr 2024	1 kB
Clase 26/03	matividela29@gmail.com	14 abr 2024	3 kB
Minuta 26/03	matividela29@gmail.com	14 abr 2024	2 kB
Minuta Clase 19/03 y Reunion 21/03	nhyuk1995@gmail.com	26 mar 2024	8 kB
Minuta Reunion 10/04	nhyuk1995@gmail.com	10 abr 2024	1 kB

Figura 102 Organización Drive

2) **Documentación complementaria:** en esa carpeta guardamos documentación varia que puede ser útil leer para aportar mayores ideas a nuestro proyecto.

3) **Actividades:** la carpeta principal donde se encuentra el desarrollo de la documentación a realizar durante todo el año.

Dentro de la misma tenemos:

- Un documento esqueleto con los títulos y subtítulos principales de la carpeta a presentar. De forma separada, cada parte de la documentación la trabajamos de manera aislada, de forma que al finalizar y revisar, se incorpora al documento final.
- Una carpeta para cada capítulo de la materia en que estamos trabajando (1 - Relevamiento general, 2- Relevamiento Detallado, etc.).
- Carpeta Plantillas: en esta carpeta se guardarán documentos a modo de plantilla para utilizar en los casos en que se necesite repetir varias veces la creación de un mismo tipo de documento.
- Carpeta TP's Integradores: en esta carpeta guardamos los documentos referidos a los trabajos integradores.
- Carpeta Presentaciones: en esta carpeta colocamos subcarpetas que contiene cada una los documentos finales o entregables para una determinada fecha. El nombre de cada subcarpeta debe tener la fecha de entrega y el nombre del trabajo a entregar.

Compartido conmigo > Proyecto final 2024 gru... > Actividades



Tipo Personas Modificado

Nombre	Propietario	Última modificación	Tamaño de	
Capítulo 1 Planificación	mamerida2013@gmail.com	13 abr 2024 mamerida2013...	—	
Capítulo 2 relevamiento y requisitos	mamerida2013@gmail.com	13 abr 2024 mamerida2013...	—	
Plantillas	yo	14 abr 2024 yo	—	
Presentaciones	yo	18:37 yo	—	
TPs Integradores	matividela29@gmail.com	18:36 yo	—	
Esqueleto.docx	nhyuk1995@gmail.com	10:31 nhyuk1995@gmail.com	409 kB	

Figura 103 Organización Drive

CAPÍTULO III: Factibilidad

3.1 Análisis de factibilidad

Evaluamos la viabilidad de un proyecto desde varios ángulos antes de que se tome la decisión de proceder con su desarrollo. Este análisis busca determinar si el proyecto es factible y conveniente en términos de costos, beneficios, recursos disponibles y otros factores. Analizamos distintos enfoques:

- Factibilidad Técnica
- Factibilidad Operativa
- Factibilidad Legal

3.1.1 Factibilidad técnica

Para realizar el análisis de factibilidad técnica se detallan los distintos aspectos de las necesidades técnicas que se deben tener en cuenta:

3.1.1.1 Volumen de datos, tipos de datos

Realizamos el cálculo para un club u organización pequeña, en caso de tener una organización de tamaño superior se deberá hacer los cálculos para ese tamaño en particular.

Analizamos de forma general el volumen de datos generado en cada módulo, por operación, para una organización de aproximadamente 300 usuarios.

-Gestión de Usuarios: Se generan datos cada vez que un usuario se registra, inicia sesión, modifica su perfil o solicita la baja de su cuenta. Esto incluye información como nombres, correos electrónicos, contraseñas (o tokens de autenticación si se utiliza autenticación social), roles de usuario, etc. Es del orden de 0 – 1KB por operación, salvo la creación de la foto de perfil que puede ocupar hasta 3MB. Se considera el registro de 300 usuarios.

-Gestión de Eventos: Cada vez que se crea, modifica o elimina un evento, se generan datos. Esto incluye detalles como el título del evento, la descripción, la fecha y hora, la ubicación, las inscripciones de usuarios, etc. Es del orden de 1 – 3MB por operación, debido a la carga de imágenes específicas del evento (banner, fixture, etc). Se considera en el cálculo 14 eventos por semana, en las cuatro semanas.

-Gestión de Reservas: Cuando se realizan reservas de instalaciones, se generan datos que incluyen la fecha y hora de la reserva, la instalación reservada, el usuario que hizo la reserva, etc. Es del orden de 0 – 1KB por operación. Se reservan 10 instalaciones 5 veces cada una en la semana, se hace el cálculo para cuatro semanas.

-Gestión de Noticias: Cada vez que se publica, modifica o elimina una noticia, se generan datos que incluyen el título de la noticia, el contenido, la fecha y hora de

publicación, etc. Es del orden de 1KB – 5 MB por operación, debido a la carga de imágenes específicas si son necesarias. Calculamos aproximadamente 20 noticias por semana para una organización pequeña.

-Operaciones de Notificaciones: Cada vez que se envía una notificación a los usuarios, se generan datos que incluyen el contenido de la notificación, el usuario destinatario, la fecha y hora de envío, etc. Es del orden de 1KB por operación son necesarias para la notificación. Unas 2700 notificaciones por semana.

Se espera en promedio que un club chico, de no más de 300 usuarios concurrentes, el volumen de datos en el primer mes sea de 12 GB teniendo en cuenta la carga inicial de 300 usuarios. Continuando con una carga promedio mensual de 1.2 GB para el resto de las actividades y registro eventual de nuevos socios. El primer año esperamos tener una carga de $(12\text{GB} + 11 * 1.2\text{GB}) = \sim 25\text{GB}$ y después no superar los 15 Gb por año.

A continuación, realizamos una estimación del volumen de datos persistentes generados por módulo semanal y mensualmente.

Módulo	Volumen de datos semanal	Volumen de datos Mensual
Módulo de Usuario	~ 5KB	~ 20KB
Módulo de configuración	< 1KB	< 4KB
Módulo de Backup Recuperación	~ 150MB	~ 600MB
Módulos de Noticias	~ 100MB	~ 400MB
Módulo de Disciplinas y Lecciones	~ 10KB	~ 40KB
Módulo de Eventos	~ 42MB	~ 168MB
Módulo de Reservas	~50KB	~200KB
Módulo de Torneos	~3MB	~12MB
Módulo de partidos	~100KB	~400KB
Módulo de reportes	< 1KB	< 1KB

Tabla 4 Estimación de Volumen de Datos Mensual por Módulo

De acuerdo con el nivel máximo de volumen de datos y al volumen promedio de ingreso de datos por mes, tomaría aproximadamente 5 años alcanzar el nivel máximo de volumen de datos, tomando en cuenta una variación constante. Una vez que se encuentre cerca del máximo se realizaría un análisis y se tomarían las medidas necesarias. La instancia tiene una capacidad base de CPU, pero también puede acumular créditos de CPU durante los períodos de inactividad. Estos créditos permiten que la instancia utilice más capacidad de CPU durante las ráfagas de actividad, lo que es útil para cargas de trabajo intermitentes o con picos de uso y cada instancia cuenta con un almacenamiento inicial de 150 GB con la opción de ampliar.

Se contratará una instancia de base de datos de 180 GB con posibilidad de ampliación. Esta base usará el motor de bases de datos SQL

3.1.1.2 Tipo de procesamiento de datos.

Los tipos de procesamiento de datos con los que se cuenta son: tareas de carga, transmisión y persistencia de datos. Estas tareas se realizan a través del front-end y del back-end. Además de transmisión de datos en tiempo real mediante websocket.

3.1.1.3 Nivel de automatización de las funciones.

Las funciones automatizadas serían los reportes generados de manera automática que antes se debían procesar todo a papel, además del registro de usuarios y socios. La creación de torneos las cuales tanto fixture como creación de partidos se hará de manera automática.

3.1.1.4 Tipos de captura de datos.

Para capturar datos, se solicita a los usuarios que completen los formularios correspondientes según la acción que deseen llevar a cabo. La carga de imágenes en la plataforma se lleva a cabo a través de fotos suministradas por el usuario. En el caso de altas de usuario o creación de grupos familiares se puede solicitar documentación como DNI, certificado de nacimientos, aptos médicos, poderes en caso de tutores. Las imágenes pueden ser .png o .jpg y los documentos únicamente .pdf

3.1.1.5 Frecuencia y volumen de ingreso de datos.

Los datos se ingresan en la plataforma a través de formularios específicos. Estos formularios se utilizan para crear usuarios, torneos, partidos, eventos, grupos familiares, reservas, estadísticas, acciones dentro de los partidos. Donde la creación de eventos, torneos, grupos familiares, usuarios, además del ingreso del favicon y el logo del club, utilizan documentos o imágenes según el caso. Consideramos que cada formulario puede ocupar como máximo 1KB para formularios simples hasta 5MB a formularios donde se permite cargar imágenes y documentos.

Tomando esto en cuenta consideramos que cada 300 usuarios se cargarán mensualmente 1,5GB. Dependiendo entonces de la cantidad de usuarios activos los GB por año. Consideramos para 300 unos 18 GB.

3.1.1.6 Frecuencia, formas, soporte y volumen de información a generar.

Consideramos que el volumen y frecuencia serán altas al principio de la instalación de la webapp por la carga general e inicial de la data. Pasando a moderada durante el resto de la vida útil del sistema. Con picos de transmisión durante los fines de semanas por los eventos generados en el club.

3.1.1.7 Formularios.

Para realizar la carga inicial del sistema. El club debería entregarnos los formularios para la carga inicial de administrativos y profesores.

3.1.1.8 Funcionamiento ininterrumpido de sistemas, utilización de equipos, horarios.

Decidimos utilizar los servicios de Amazon Web Services. Mediante el uso de la herramienta de amplify recibiremos las peticiones para acceder al sitio y entregar el código frontend hecho en react.

Mediante un AWS Elastic Beanstalk con un tipo t3.medium (2 vCPU, 4 GB de RAM). escalable a t3.large (2 vCPU, 8 GB de RAM) para momentos de mucho uso nos permitirá implementar nuestro backend en .NET que nutrirá nuestro frontend. Esto acompañado de Amazon API Gateway para exponer las apis del backend que serán consumidas por el frontend.

Para base de datos utilizaremos Amazon RDS for SQL Server con una instancia de t3 de uso general medium (2 vCPU, 4 GB de RAM), extensible a large (2 vCPU, 8 GB de RAM) para momentos de alta concurrencia, asociado a una instancia de s3 para backups y mantenimiento

3.1.1.9 Método de desarrollo, testing, capacitación, implementación y mantenimiento.

El método de desarrollo se lleva a cabo mediante una metodología ágil/waterfall, dado que todos los miembros cuentan con experiencia en el uso de esta metodología y poseen conocimientos suficientes al respecto, pero combinado con un entorno waterfall dado que ya el diseño y el análisis de la plataforma completa está hecho. Es importante destacar que el equipo utiliza Git y GitHub para la gestión de las versiones del código fuente, además de emplear Discord y Google drive para gestionar las distintas versiones de la documentación creada.

Para probar las funcionalidades del back-end, se emplea la aplicación Postman, que permite realizar pruebas en todos los endpoints. El testing del front-end se efectúa directamente en las pantallas funcionales y la creación de unit testing para verificación a nivel de código. Esto significa que se completan las pantallas con sus componentes y se prueban todas sus funcionalidades.

Una vez finalizado todo el sistema, se lleva a cabo una etapa donde se realizan pruebas de validación de datos, pruebas de carga, pruebas de lógica del sistema, pruebas de integración de módulos.

El equipo ya cuenta con las capacidades técnicas para desarrollar el proyecto a nivel de lenguajes seleccionados para codificar. Pero sí necesitaremos capacitación del uso de la API de los servicios de Amazon RDS y Amazon S3. También se proporcionan capacitaciones en tecnologías en la nube, específicamente en el uso y mantenimiento de los servicios contratados. Además, se realizarán capacitaciones en diseño UX/UI.

Para capacitar a los usuarios “Administrativos” y “Admin” se dictan capacitaciones presenciales con el fin de mostrar todas las funcionalidades disponibles para estos usuarios y para que aprendan a utilizarlas para cumplir con sus tareas. Además, se elaboran manuales de usuarios específicos para cada tipo de usuario donde se muestran cuáles son las funcionalidades de cada tipo de usuario y cómo se utilizan.

Se llevará a cabo la creación de la base de datos y la carga inicial del sistema a través de archivos scripts, incluyendo la parametrización de datos, la asignación de usuarios “Administrativos” y “Admin” y la creación de perfiles y permisos. El “Administrativo” es el encargado de asignar los permisos a los perfiles de “Profesor”, “Planillero”, “Árbitro”, “Socio”, “Simpatizante”.

Además, durante la etapa de implementación, para poner en marcha este sistema, se contratan diversos servicios en la nube de Amazon y se realiza la puesta a punto de estos. Los servicios contratados son los siguientes:

- AWS Amplify
- AWS API Gateway
- AWS Elastic Beanstalk
- Amazon S3 (Simple Service Storage)
- AWS RDS for SQL Server

En cuanto al mantenimiento se encargaría un equipo integrado por el project manager 2 desarrolladores back-end, 1 desarrollador front-end y 1 Tester. No se considera necesario contratar más recursos humanos durante el primer año.

Backups.

Amazon RDS facilita la realización de snapshots y backups automáticos de la base de datos.

Snapshots Manuales: Instantáneas de la base de datos que puedes crear manualmente en cualquier momento. Estas snapshots se almacenan en Amazon S3.

Backups Automáticos: RDS puede configurar backups automáticos de tu instancia de base de datos. Los backups automáticos se realizan diariamente y se almacenan en Amazon S3.

Por ende, toda nuestra data estará disponible para generar backups de manera automática y serán guardados en la instancia de s3 relacionada con la base. Esto se generará de manera diaria y el “Admin” será el encargado de recuperar esos datos cuando lo considere necesario.

3.1.1.10 Recuperación.

La recuperación de los respaldos se efectúa a través de la interfaz web de los servicios de AWS. Esta tarea recae en el “Admin”, quien debe seleccionar el respaldo a utilizar en caso de problemas con los datos de la plataforma. El costo de este servicio es de \$0.25 USD por gigabyte.

3.1.1.11 Infraestructura e instalaciones.

En la implementación del sistema, no se prevé el uso de infraestructura física ni instalaciones, ya que todo el proceso se lleva a cabo utilizando servicios en la nube, específicamente, servicios proporcionados por Amazon.

En cuanto a las personas involucradas en el proyecto, desempeñan sus tareas de manera virtual, lo que elimina la necesidad de instalaciones físicas para el equipo, tanto durante el desarrollo como una vez que la plataforma esté implementada.

3.1.1.12 Seguridad.

Además de contar con toda la seguridad provista por AWS al utilizar sus servicios para la comunicación cliente servidor se utiliza certificado SSL, que es un estándar de seguridad global que permite la transferencia de datos cifrados.

Encriptando toda la información que provee el sistema. Para establecer esta conexión segura, se instala en un servidor web un certificado SSL (también llamado "certificado digital") que cumple dos funciones:

- Autenticar la identidad del sitio web, garantizando a los visitantes que no están en un sitio falso.
- Cifrar la información transmitida.

Se utiliza encriptación asimétrica mediante el protocolo HTTPS que ya ofrece los servicios de Hosting Pagos. Las contraseñas se guardan en la base de datos encriptadas, es decir si alguien logra tener acceso a la base de datos y lee la contraseña el texto que leerá no corresponderá con la contraseña del usuario, sino que será la contraseña del usuario tras haber sido pasada por una función hash SHA-256.

3.1.1.13 Integración con otros Sistemas y otras TI internas y externas.

Para el funcionamiento de nuestro sistema se debe integrar la API de whatsapp, facebook, Instagram, Google y X. Para poder compartir las noticias publicadas en la plataforma. En tanto Google para poder loguearse mediante cuenta de Gmail.

3.1.1.14 Crecimiento estimado en la empresa que afecte al Sistema.

No se anticipa un crecimiento significativo en las empresas donde se implemente el sistema que pueda comprometer su operación.

3.1.1.15 Crecimiento funcional y de TI para el Sistema.

Después del relevamiento y análisis realizado anteriormente, se concluye que, con las funcionalidades planificadas para el sistema, se puede concluir que en futuras actualizaciones del sistema se podrían agregar más tipos de torneos para poder generar mediante la plataforma. Si surgen nuevas tecnologías que podrían beneficiar el uso de la plataforma, se consideraría realizar un estudio de dicha tecnología y determinar cómo incorporar al sistema.

3.1.1.16 Flexibilidad para nuevas TI.

Se considera que las tecnologías utilizadas para el desarrollo e implementación del sistema son versátiles. Teniendo esto en cuenta, en caso de que en el futuro sea

necesario incorporar una nueva TI, se podría llevar a cabo sin ningún problema.

3.1.1.17 Conclusión factibilidad técnica.

Después de analizar los diversos aspectos que conforman la factibilidad técnica, se concluye que, para poder satisfacer las necesidades, será necesario contratar servicios en la nube para alojar la plataforma. Esto permitirá, en el futuro, la posibilidad de escalar junto con el crecimiento de usuarios, sin comprometer el funcionamiento óptimo de la plataforma.

Además, se ha planificado el uso de tecnologías que, en caso de ser necesario, pueden adaptarse a otras nuevas que surjan y que puedan mejorar la aplicación.

Una vez aclarado lo anterior, se determina que, desde un punto de vista técnico, es factible llevar a cabo el desarrollo de la plataforma.

3.1.2 Factibilidad operativa

Analizamos la capacidad de implementar y operar el sistema de manera efectiva. Examinamos si el proyecto puede funcionar con éxito en el entorno operativo de un club, considerando factores como el personal, los procesos, la tecnología y otros recursos necesarios.

Para realizar el análisis de factibilidad operativa hemos tenido en cuenta diferentes aspectos:

3.1.2.1 Personas (PPPP), personal permanente, temporario, asesoramiento.

No tenemos previsto durante el desarrollo e implementación del sistema contar con personal adicional a nuestro equipo de desarrollo.

Eventualmente, si las necesidades de una organización crecen debido al volumen de datos, contemplamos la contratación de un DevOps con conocimientos de AWS para brindar soporte y asesoramiento.

3.1.2.2. Diseño de campaña para involucrar a los usuarios.

En primera instancia promocionamos nuestro sistema a los distintos clubes deportivos locales, lo cual podemos hacerlo tanto con visitas personales, y mostrando demos a los clubes remarcando ventajas del uso gratuito de nuestra plataforma.

Una vez que nuestro sistema sea adoptado para al menos un club, para llegar más rápidamente al resto de la audiencia (socios y simpatizantes), realizaremos

campañas publicitarias de la plataforma y sus beneficios en redes sociales, principalmente Instagram, secundariamente X y facebook durante al menos tres meses.

3.1.2.3. Capacitación.

La capacitación inicial para todos los usuarios será proporcionada a través de recursos en línea, adaptados a cada tipo de usuario.

Para usuarios registrados/simpatizantes: El sistema contará con manuales de usuario.

Para usuarios profesionales (Administrativos, Profesores, Árbitros, Planilleros y Admin): Se le proveerá acceso a un manual de usuario descargable con instrucciones detalladas sobre todas las funcionalidades del sistema.

3.1.2.4 Apoyo gerencial.

No contamos en principio con el apoyo gerencial de ningún club en particular. Por lo que debemos comenzar con el desarrollo de una estrategia de ventas que cuenta con las siguientes etapas:

Identificación de clubes objetivo: seleccionamos clubes deportivos que podrían beneficiarse más del sistema, especialmente aquellos con necesidades de gestión evidentes.

Creación de material de marketing: preparamos material de marketing profesional, como papers, presentaciones, y demostraciones en video que muestren claramente las ventajas y funcionalidades del sistema. En caso de contar con algún club que ya esté utilizando efectivamente el sistema, incorporamos en las presentaciones los testimonios o casos de éxito.

Reuniones con directivos de clubes: organizamos reuniones con los directivos de los clubes para presentar el sistema, destacando los beneficios específicos para cada club.

3.1.2.5 Testing con usuarios.

Para llevar a cabo las pruebas del sistema de gestión de clubes deportivos, se involucrará a usuarios de diferentes perfiles dentro del club. La plataforma está dirigida tanto a los socios como al personal administrativo y técnico del club. Se tiene previsto que la aplicación sea probada al menos con los siguientes usuarios / perfiles para obtener suficiente feedback:

3 socios del club

2 administrativos del club

2 profesores o entrenadores

1 árbitros

2 admin del sistema

La etapa de pruebas con usuarios se llevará a cabo después de que se hayan completado las pruebas de cada módulo del sistema y las pruebas de integración. Esta etapa tendrá una duración aproximada de 2 semanas. Durante este período, los usuarios realizarán diversas tareas y utilizarán el sistema en condiciones reales o simuladas, proporcionando feedback sobre su experiencia. Finalizada esta etapa, se reservarán 2 semanas adicionales para revisar e implementar todas las mejoras sugeridas.

3.1.2.6 Aceptación de entregables por parte de usuarios.

Para considerar los entregables de la plataforma como aceptados, se establece que deben obtener al menos un 70% de aprobación por parte de los usuarios. Para lograr esto, después de probar el sistema, los usuarios deben completar una breve encuesta para expresar su opinión sobre los entregables. La encuesta incluirá preguntas sobre la usabilidad, funcionalidad y satisfacción general con el sistema.

3.1.2.7 Motivación, rendimiento, cumplimiento, rechazo al sistema.

El sistema de gestión de clubes deportivos tiene una duración estimada de 5 años. Durante los primeros 2 años, se planea limitar el uso del sistema exclusivamente a un grupo piloto de clubes deportivos seleccionados. Una vez que se alcance el objetivo de tener 1000 usuarios activos por mes, se llevará a cabo un análisis para determinar la factibilidad de ampliar el uso de la plataforma fuera del Gran Mendoza y posteriormente, a nivel nacional.

Para medir el éxito y la aceptación del sistema, se establecen los siguientes objetivos y métricas:

Motivación y rendimiento:

- Objetivo inicial: Alcanzar 1000 usuarios activos por mes durante los primeros 2 años.
- Evaluación continua: Monitorear el uso y la satisfacción de los usuarios a través de encuestas y análisis de datos de uso.

Cumplimiento de objetivos:

- Expansión regional: Analizar la factibilidad de expandir el sistema a otros clubes deportivos dentro de la región una vez alcanzado el objetivo inicial.
- Próximos objetivos: Establecer nuevos objetivos basados en el análisis de la expansión inicial y las necesidades de los usuarios.

Rechazo al sistema:

- Análisis de factibilidad: En caso de no alcanzar el objetivo inicial o no cumplir con los próximos objetivos fijados, se evaluará la conveniencia de continuar con el proyecto.
- Aceptación de usuarios: Si se detecta una baja aceptación por parte de los usuarios, se realizarán estudios adicionales para identificar las causas y posibles soluciones.

3.1.2.8 Insumos, servicios de apoyo.

Nuestro equipo realizará el trabajo de manera virtual, y todos cuentan con acceso a una notebook personal con los requisitos suficientes para cumplir las exigencias técnicas del desarrollo y con un acceso a internet confiable.

Es importante destacar que se utilizarán servicios de Amazon Web Services para implementar y poner en funcionamiento el sistema. Estos servicios proporcionarán la infraestructura necesaria para garantizar la escalabilidad, seguridad y disponibilidad del sistema.

3.1.2.9 Momento de implementación, estabilización y aceptación del sistema.

Implementación: Durante esta etapa, se despliega y se pone en funcionamiento el sistema en un club. Esto implica instalar y configurar el software, migrar datos existentes al nuevo sistema (mayormente datos de socios y personal del club), y capacitar al personal y a los usuarios finales en su uso. El objetivo es asegurar que el sistema esté listo para su uso diario y pueda comenzar a proporcionar beneficios tangibles al club, como una mejor organización de eventos, administración de socios y seguimiento de actividades deportivas.

Estabilización: Durante esta fase se identifican y solucionan estos problemas que hayan surgido durante los primeros meses de uso de la plataforma. Esto puede implicar pruebas adicionales, ajustes de configuración y la plataforma de parches del sistema de información para mejorar el rendimiento, la estabilidad del sistema.

Aceptación del sistema: una vez que el sistema se considera estable y funcional, procedemos a la aceptación por parte de los usuarios finales. Durante esta fase, se recopila feedback de los socios del club, el personal administrativo y técnico. Se evalúa su usabilidad, eficacia y capacidad para satisfacer las necesidades del club.

3.1.2.10 Planificación, organización, dirección.

El Project Manager es el responsable de la planificación, organización y dirección del proyecto. Para asegurar una gestión eficaz, utilizamos Trello para asignar tareas, identificar responsables y establecer plazos. Utilizamos Discord y Google Meet para

llevar a cabo dailies y reuniones semanales donde se discuten los próximos pasos y se presentan los avances realizados.

En cuanto a la planificación del proyecto, se emplea Project Libre para realizar un diagrama de Gantt donde definimos las tareas, las etapas y los entregables. Durante ciertas fases del proyecto, se designan responsables específicos.

3.1.2.11 Trabajo en equipos efectivos.

Se presenta una lista de actividades que contribuyen a lograr un trabajo en equipo efectivo:

- Se fomenta la libre expresión de todos los miembros.
- Se establecen objetivos comunes y metas claras.
- Se estimula la iniciativa y la participación constante de todos los miembros.
- Antes de tomar decisiones, es necesario alcanzar un consenso general entre todos los miembros del equipo.
- Se buscan perspectivas de otros equipos que han presentado sus proyectos finales para orientar las decisiones.
- Los miembros del equipo proporcionan retroalimentación mutua para lograr una mejora continua en el proyecto.

3.1.2.12 Resolución de conflictos.

Además de las daylies y reuniones semanales, el equipo está abierto para comunicar cualquier inconveniente en el avance y solicitar ayuda al líder del proyecto o sus compañeros.

En primera instancia se intenta en conjunto con el equipo resolver el conflicto con un enfoque colaborativo. Si el tiempo apremia, el líder del proyecto opta por un enfoque agresivo.

3.1.2.13 Relación con otras áreas.

La adopción del sistema en un club tiene impacto o relación con sus diferentes áreas o departamentos:

Administrativas contables: el responsable administrativo de verificar en el club si los socios se encuentran activos o no, deberá registrar manualmente esta situación en nuestro sistema.

Marketing y Comunicación: necesita coordinarse con el departamento de marketing respecto a la promoción de eventos y actividades.

Recursos Humanos: para gestionar la información del personal (entrenadores, administradores, etc.) y su disponibilidad.

3.1.2.14 Normas y procedimientos propios del sistema y de la empresa.

Realizaremos la siguiente documentación donde detallamos las normas y procedimientos sobre el uso efectivo del sistema por parte de los clubes:

Manual del usuario: documentación detallada sobre cómo utilizar todas las funcionalidades del sistema, dirigida a los diferentes tipos de usuarios (socios, administrativos, profesores, etc.).

Guías rápidas: Instrucciones breves y concisas para realizar tareas comunes en el sistema, disponibles solo en formato digital.

Política de privacidad: informamos sobre cómo se recopilan, usan y protegen los datos personales de los usuarios, cumpliendo con las leyes de protección de datos.

Respecto a la asistencia técnica referida a fallas detectadas en el sistema, facilitamos a los clubes canales de comunicación (correo electrónico, comunicación telefónica y asistencia remota) para su resolución.

3.1.2.15 Técnicas de gestión de RRHH.

Para gestionar eficazmente los recursos humanos, se utilizan técnicas de motivación tanto positivas, como negativas con el objetivo de mantener altos niveles de eficiencia y fomentar la cohesión del equipo. En cuanto a técnicas de motivación positiva se considera la flexibilidad horaria de cada miembro del equipo, se promueve un ambiente positivo de trabajo, un ambiente de respeto y siempre se reconoce públicamente el buen desempeño.

En caso de ser necesario, ante el mal desempeño de un miembro, el líder del proyecto puede emitir advertencias por escrito o realizar reuniones formales para discutir sobre estos problemas,

En todo momento se intenta adoptar un enfoque de liderazgo democrático, involucrando a todos los miembros en la toma de decisiones y definiendo en conjunto el camino a seguir en momentos cruciales.

3.1.2.16 Actividades relacionadas con conversión del sistema, control y seguimiento.

Se tomará un enfoque de conversión del sistema del proyecto de tipo piloto y paralela, siendo al final un enfoque combinado.

Será de esta manera ya que nuestro sistema se centraliza en la toma de estadísticas de jugadores y administración de torneos, además de temas administrativos básicos, se da por entendido que el club el cual lo utilizará ya posee uno para estas

tareas, y a fines de no cesar con las actividades cotidianas optamos por el enfoque paralelo en el cual se utilizan los dos al mismo tiempo.

A su vez tomamos el enfoque piloto para comenzar solo por un sector del club, como por ejemplo la administración, de esta manera nos permitirá probar cada uno de los perfiles separados por áreas activas y sintetizar los errores o mejoras que se vayan detectando.

- | Estos enfoques fueron elegidos con los siguientes objetivos:
- Minimizar el riesgo de interrupción del negocio.
 - Identificar problemas y realizar ajustes antes de la implementación completa
 - Verificar que los datos procesados sean consistentes en comparación con el antiguo sistema.
 - Identificar posibles desafíos y obstáculos que podrían surgir durante la implementación completa y desarrollar estrategias de mitigación.
 - Permitir una transición gradual, de esa manera se protege a los usuarios del cambio abrupto.
 - Mejor evaluación (exhaustiva) del sistema.

Actividades

Planificación y Análisis:

- **Identificar datos críticos que se migrarán:** que bases de datos deberán ser migradas al nuevo sistema. Perfiles de administrativos, profesores, árbitros, etc. Cualquier data que el club considere necesaria para poder empezar a usar el sistema, base de usuarios seleccionados para el piloto
- **Identificar los requisitos de hardware y software necesarios:** por el momento consideramos que cualquier pc con conexión a internet y un procesador de gama baja como un i3, serán suficientes. Al ser una plataforma web la mayor carga la hará el servidor
- **Cronograma detallado:** establecer un cronograma para las migraciones paralela y piloto, con fechas clave y responsables.

Preparación del Entorno:

- **Configurar y asegurar la infraestructura:** incluyendo servidores, redes y bases de datos. En nuestro caso utilizaremos elementos proporcionados por AWS, por ende, necesitaremos configurar los 4 artefactos necesarios. Uno para el front, 2 para el backend y uno para la base de datos.

- **Configurar el entorno de pruebas y piloto:** en nuestro caso será un clon de la infraestructura en producción, pero apuntando a datos mock y con urls diferentes.
- **Respaldo y recuperación de datos:** para garantizar la protección de la información. Esto se logra mediante el mismo AWS, se proporcionan herramientas de backup de la misma base de datos.

Desarrollo y Pruebas:

- **Configurar entorno de desarrollo:** subir el código compilado a las distintas plataformas mediante un sistema de deploys que nos permita la suba continua de cambios.
- **Realizar pruebas exhaustivas:** para garantizar que el sistema funcione correctamente y cumpla con los requisitos.
- **Solucionar problemas:** identificar y resolver errores detectados durante las pruebas.

Implementación y Configuración:

- **Instalar hardware y software:** configurar el hardware y software necesario en el entorno de producción.
- **Configurar bases de datos:** migrar y configurar las bases de datos en el nuevo sistema.
- **Redes y comunicaciones:** configurar y asegurar las redes y comunicaciones necesarias para el funcionamiento del sistema.
- **Personal:** capacitar al personal en el uso del nuevo sistema, asegurando que comprendan las nuevas herramientas y procesos.

Migración Paralela:

- **Paralelo:** ejecutar el sistema actual y el nuevo sistema en paralelo durante un período de tiempo.

- **Comparar los resultados:** validar que el nuevo sistema produce resultados correctos y esperados.

Migración Piloto:

- **Seleccionar grupo piloto:** para usar exclusivamente el nuevo sistema durante un período de tiempo; en la primera instancia se habilitará la nueva plataforma solo para los usuarios administradores así podrán dar de alta a los distintos perfiles, actividades, torneos, noticias y cargar todo el contenido inicial del club. Luego se habilitará para los profesores, árbitros y usuarios que realicen alguna disciplina. Finalmente se habilitará por lotes a los demás usuarios(dependiendo la cantidad estimada de usuarios del club).
- **Capacitar:** a los usuarios seleccionados para interactuar con el sistema.
- **Retroalimentación:** Recopilar comentarios y realizar ajustes según sea necesario.

Migración Completa:

- **Baja sistema actual:** una vez que se haya validado el nuevo sistema a través de la migración paralela y piloto, proceder con la migración completa de todos los usuarios al nuevo sistema y se dará de baja el actual.

Soporte y Evaluación Post-Migración:

- **Soporte:** brindar asistencia continua a los usuarios del nuevo sistema.
- **Evaluar:** regularmente el desempeño del sistema y realizar mejoras según sea necesario.

3.1.2.17 Conclusión de factibilidad operativa

Concluimos que el proyecto es operativamente factible. Nuestro equipo cuenta con la capacidad técnica y los recursos necesarios para desarrollar e implementar el sistema. Sin embargo, existen desafíos que deben ser gestionados cuidadosamente:

1. Aceptación del usuario: La adopción por parte de usuarios finales es crucial para el éxito.

2. Apoyo gerencial: La falta de apoyo gerencial directo de los clubes requiere una estrategia de ventas efectiva.
3. Capacitación del equipo: La falta de capacitaciones en tecnologías específicas como net 8 o next.js es vital para llevar a cabo el desarrollo del sistema

3.1.3 Factibilidad legal

Se realiza el análisis de factibilidad legal, donde se especifican los aspectos que influyen en el sistema a implementar considerados del ámbito legal, los cuales son los siguientes:

3.1.3.1 Uso de tecnologías

Las tecnologías que utilizaremos para desarrollar el proyecto son Open Source lo que implica:

- Están disponibles en forma de código fuente sin costo adicional, es decir que los usuarios pueden visualizar el código del software, copiarlo y realizar todos los cambios que deseen.
- El código fuente se puede reutilizar en un software nuevo, de manera que cualquier persona puede tomar el código fuente y distribuir su propio programa a partir de él.

3.1.3.2 Protección de privacidad y manejo de datos

La información asociada a datos personales de los usuarios, los datos de la organización que se utilizan para el desarrollo del proyecto y la información intercambiada con terceros son manipulados de forma que se cumpla la normativa de protección de datos (Ley N° 25.326, decreto reglamentario, disposición de la DNPDP).

- Artículo 9 (Seguridad de los datos): Los datos personales serán encriptados mediante AES-256 bits.
- Artículo 10 (Deber de confidencialidad): Las personas que intervengan en el tratamiento de datos sensibles se comprometen de manera legal mediante un acuerdo de confidencialidad de mantener el secreto profesional con respecto a los mismos.

3.1.3.3 Invasión a la privacidad.

Como el sistema utiliza información privada pero dada por el usuario se le solicitará aceptar una lista de términos y condiciones dados por el club donde se debe garantizar la autorización para el uso de estos datos y demás aspectos que el club considere relevantes. Se registrará en el sistema la fecha y hora de la aceptación de estos términos. Además de registrar claramente cuales se aceptaron.

3.1.3.4 Conclusión de factibilidad legal

Una vez realizado el estudio del análisis de factibilidad legal del proyecto, se concluye que es un proyecto factible desde el punto de vista legal, en base a los puntos explicados anteriormente. Se corrobora que el sistema cumpla con los requisitos jurídicos necesarios para su funcionamiento.

3.1.4. Análisis de Costos

Personal

Recurso	Costo mensual
Analista funcional 1	846,000
Analista funcional 2	846,000
Analista funcional 3	846,000
Analista funcional 4	846,000
Desarrollador Backend 1	1,300,000
Desarrollador Backend 2	1,300,000
Desarrollador Frontend 1	960,000
Desarrollador Frontend 2	960,000
Tester 1	720,000
Tester 2	720,000
Diseñador 1	668,000
Diseñador 2	668,000
Project Manager	1,100,000
Total	11,780,000

Tabla 6 Costo total mensual por personal

Tecnologías

Recurso	Costo mensual (Pesos Argentinos)
Visual Studio 2022	0

Microsoft SQL Server Management Studio	0
Visual Studio Code	0
Trello	0
AWS S2	8,000
AWS API Gateway	20,000
AWS Elastic Beanstalk	0
Amazon S3	5,000
AWS RDS for SQL Server	30,000
Total	63,000

Tabla 7 Costo total mensual por tecnología

Infraestructura

Recurso	Costo total
Notebook x 10	0
Total	0

Tabla 8 Costo total mensual por infraestructura

3.2. Costos desagregados por recursos con periodicidad mensual (en pesos ARS)

Costos mensuales	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Total Anual
Total Por mes Personal	4484000	4484000	2436000	2436000	5620000	5620000	7060000	7060000	7060000	7060000	53320000
Proyect Manager	1100000	1100000	1100000	1100000	1100000	1100000	1100000	1100000	1100000	1100000	11000000
Analista funcional 1	846000	846000	0	0	0	0	0	0	0	0	1692000
Analista funcional 2	846000	846000	0	0	0	0	0	0	0	0	1692000
Analista funcional 3	846000	846000	0	0	0	0	0	0	0	0	1692000
Analista funcional 4	846000	846000	0	0	0	0	0	0	0	0	1692000
Diseñador 1	0	0	668000	668000	0	0	0	0	0	0	1336000
Diseñador 2	0	0	668000	668000	0	0	0	0	0	0	1336000
Desarrollador Frontend 1	0	0	0	0	960000	960000	960000	960000	960000	960000	5760000
Desarrollador Frontend 2	0	0	0	0	960000	960000	960000	960000	960000	960000	5760000
Desarrollador Backend 1	0	0	0	0	1300000	1300000	1300000	1300000	1300000	1300000	7800000
Desarrollador Backend 2	0	0	0	0	1300000	1300000	1300000	1300000	1300000	1300000	7800000
Tester 1	0	0	0	0	0	0	720000	720000	720000	720000	2880000
Tester 2	0	0	0	0	0	0	720000	720000	720000	720000	2880000

Total Por mes Insfraestructura / Equipos	40000	45000	50000	57000	61000	65000	69000	73000	79000	86000	625000
PC Proyect Manager	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PC Analista funcional 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PC Analista funcional 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PC Analista funcional 3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PC Analista funcional 4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PC Diseñador 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PC Diseñador 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PC Desarrollador Backend 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PC Desarrollador Backend 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PC Tester 1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PC Tester 2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Luz	22000	25000	28000	33000	35000	37000	39000	41000	45000	50000	355000
Internet	18000	20000	22000	24000	26000	28000	30000	32000	34000	36000	270000

Total Por mes	Tecnología	0	63000	63000	63000	189000						
AWS S2		0	0	0	0	0	0	0	8000	8000	8000	24000
AWS API Gateway		0	0	0	0	0	0	0	20000	20000	20000	60000
Amazon S3		0	0	0	0	0	0	0	30000	30000	30000	90000
AWS RDS		0	0	0	0	0	0	0	5000	5000	5000	15000

Tabla 9 Costos desagregados por recursos, infraestructura, tecnología, servicios y periodicidad mensual

Tipo recurso	Costo Total
Personal	53320000
Infraestructura	625000
Tecnología	189000
Costo Total Proyecto	54134000

Tabla 10 Costos desagregados totales por recursos, infraestructura, tecnología

3.3. Análisis de riesgos

3.3.1 Listado de riesgos

1. Pérdida de un miembro del equipo durante la ejecución del proyecto: Si un integrante del equipo abandona antes de finalizar su trabajo, los demás miembros se verán sobrecargados y esto provocará retrasos en sus tareas.
2. Comunicación ineficiente entre los miembros del equipo: Errores en la comprensión y suposiciones generales dentro del equipo generan trabajo adicional para corregir las inconsistencias causadas por la falta de comunicación adecuada.
3. Alta complejidad técnica de las tecnologías empleadas: Si uno o más miembros del equipo no entienden completamente las tecnologías utilizadas, se necesitará más tiempo y recursos para completar el proyecto.
4. Desmotivación del equipo: La velocidad y duración prolongada del proyecto pueden desmotivar a los miembros del equipo, reduciendo su eficacia y provocando retrasos y disminución en la calidad del trabajo.
5. Errores en la definición del alcance del proyecto: La falta de inclusión de aspectos importantes o la inclusión de objetivos demasiado amplios pueden superar la capacidad del equipo, causando demoras en las entregas.
6. Calidad deficiente del código entregado: Los tiempos limitados pueden resultar en una mala calidad del código, afectando críticamente los plazos. Encontrar errores requerirá técnicas de mantenibilidad del código adecuadas.
7. Errores en la etapa de diseño: Inconsistencias y errores encontrados después de la etapa de diseño, debido a patrones mal aplicados o metodologías incorrectas, pueden tener un gran impacto en la calidad final del código, aumentando los costos de mantenimiento.
8. Errores en el control de versiones: Problemas en el versionado pueden llevar a la pérdida de avances en partes del proyecto, obligando a rehacer el trabajo y comprometiendo los plazos establecidos.
9. Mala estimación de tiempos: Errores en la estimación de tareas críticas pueden causar bloqueos en el avance del proyecto, dejando recursos inactivos y aumentando los costos debido al mayor uso de recursos.
10. Problemas de rendimiento y escalabilidad: Una mala estimación de usuarios concurrentes, una necesidad de procesamiento mayor a la esperada, o una mala calidad del código pueden causar problemas de rendimiento que afecten negativamente la experiencia del usuario, uno de los objetivos principales del proyecto.

3.3.2 Caracterización de riesgos

A continuación, se detallan los riesgos anteriores según la magnitud del impacto que se genera a partir de su materialización y la probabilidad de ocurrencia de que se materialicen.

Para esto, se han definido 3 categorías para la magnitud de cada impacto, cada una asociada a una numeración para facilitar la cuantificación uniforme y la posterior caracterización:

- Alto, con una numeración de 5
- Medio, con una numeración de 3
- Bajo, con una numeración de 1

Para la probabilidad de ocurrencia, se utiliza un modelo similar al anterior, con 3 categorías y una numeración asociada:

- Muy Probable, con numeración de 5.
- Probable, con una numeración de 3.
- Poco Probable, con una numeración de 1.

El nivel de riesgo se calculará como el producto entre ocurrencia y el impacto; y podrá tomar los siguientes valores, se indica el valor cuantitativo conjunto a la caracterización:

Probabilidad de ocurrencia / Impacto	Bajo	Medio	Alto
Poco probable	Bajo (1)	Moderado (3)	Intermedio (5)
Probable	Moderado (3)	Alto (9)	Extremo (15)
Muy probable	Intermedio (5)	Extremo (15)	Crítico (25)

Tabla 11 Clasificación de riesgos por probabilidad de ocurrencia e impacto

Nro.	Riesgo	Probabilidad de ocurrencia	Impacto	Caracterización	Nivel cuantitativo
1	Pérdida de un miembro del equipo durante la ejecución del proyecto	Probable (3)	Medio (3)	Alto (9)	9
2	Comunicación ineficiente entre los miembros del equipo	Probable (3)	Alto (5)	Extremo (15)	15
3	Alta complejidad técnica de las tecnologías empleadas	Probable (3)	Medio (3)	Alto (9)	9

4	Desmotivación del equipo	Muy probable (5)	Alto (5)	Crítico (25)	25
5	Errores en la definición del alcance del proyecto	Poco probable (1)	Alto (5)	Intermedio (5)	5
6	Calidad deficiente del código entregado	Poco probable (1)	Alto (5)	Intermedio (5)	5
7	Errores en la etapa de diseño	Probable (3)	Alto (5)	Extremo (15)	15
8	Errores en el control de versiones	Poco probable (1)	Bajo (1)	Bajo (1)	1
9	Mala estimación de tiempos	Probable (3)	Bajo (1)	Moderado (3)	3
10	Problemas de rendimiento y escalabilidad	Poco probable (1)	Alto (5)	Intermedio (5)	5

Tabla 12 Lista de riesgos y cuantificación de su impacto

A partir de la tabla de caracterización de riesgos, se obtiene el ranking descendiente de riesgos:

4. Desmotivación del equipo (25)
2. Comunicación ineficiente entre los miembros del equipo (15)
7. Errores en la etapa de diseño (15)
3. Alta complejidad técnica de las tecnologías empleadas (9)
1. Pérdida de un miembro del equipo durante la ejecución del proyecto (9)
6. Calidad deficiente del código entregado (5)
5. Errores en la definición del alcance del proyecto (5)
10. Problemas de rendimiento y escalabilidad (5)
9. Mala estimación de tiempos (3)
8. Errores en el control de versiones (1)

3.3.3 Medidas preventivas y correctivas

Se ha decidido implementar las siguientes medidas preventivas y correctivas con el fin de reducir la probabilidad de ocurrencia o el impacto de los riesgos con un nivel cuantitativo mayor o igual a 9:

Medidas preventivas

4. Desmotivación del equipo

- Implementar estrategias que mantengan la motivación del equipo a largo plazo, evitando que se desmotiven y garantizando eficiencia en los plazos y calidad del proyecto. 98
 - Comunicación abierta y transparente:

- Reuniones semanales para mantener a todos informados sobre el progreso del proyecto, los desafíos y las decisiones importantes.
- Reconocimiento y recompensas:
 - Reconocer y celebrar los logros individuales y del equipo. Esto puede ser a través de elogios públicos, premios o incentivos.
 - Establecer un sistema de recompensas que valore el esfuerzo y los logros, no solo los resultados.

2. Comunicación ineficiente entre los miembros del equipo

- Delegar tareas de acuerdo a las habilidades y conocimientos específicos de cada rol, minimiza errores y malentendidos por mala comunicación, reduce el impacto de la salida de un miembro y facilita la incorporación de un nuevo recurso,
 - Establecer canales de comunicación claros:
 - Definir los canales de comunicación oficiales para el equipo (grupo de Whatsapp, servidor de Discord y tablero de Trello).
 - Asegurarse de que todos los miembros del equipo sepan cuándo y cómo usar cada canal.

7. Errores en la etapa de diseño

- Realizar un análisis exhaustivo disminuye la probabilidad de errores en el diseño y en la definición de los alcances del proyecto, reduciendo las inconsistencias y problemas futuros.
- Revisiones y feedback iterativo:
 - Establecer ciclos regulares de revisiones de diseño donde el equipo puede proporcionar y recibir feedback constructivo.

3. Alta complejidad técnica de las tecnologías empleadas

- Ofrecer formación adicional para mejorar la comprensión de las tecnologías utilizadas, disminuye la complejidad técnica y reduce los posibles retrasos y el uso excesivo de recursos.
- Capacitación del equipo de trabajo
 - Proporcionar capacitación al equipo de desarrollo para abordar la alta complejidad técnica de las tecnologías empleadas. Esto incluye cursos, talleres, seminarios y certificaciones en las tecnologías específicas que se utilizarán en el proyecto:
 - Framework .net 8
 - Framework next.js
 - Microsoft SQL Server

1. Pérdida de un miembro del equipo durante la ejecución del proyecto

- Fomentar un entorno de desarrollo continuo y capacitación cruzada entre los miembros del equipo ayuda a mitigar el impacto de la pérdida de un miembro clave. Al asegurarse de que múltiples miembros del equipo tengan competencias similares y puedan cubrir diferentes roles, se reduce la dependencia de un solo individuo
- Mantener documentación actualizada:
 - Crear y mantener especificaciones técnicas detalladas, diagramas de flujo y registros de decisiones.
 - Asegurarse de que toda la información relevante esté accesible y actualizada.

Medidas correctivas

Desmotivación del equipo

- Realizar reuniones individuales con los miembros del equipo para comprender sus inquietudes y expectativas.
- Ajustar roles y responsabilidades para alinearlos mejor con las habilidades e intereses de los miembros, aumentando así su compromiso y satisfacción.
- Etapas que podrían verse afectadas:
 - Etapa de Formulación del proyecto
 - Etapa de Relevamiento
 - Etapa de Factibilidad
 - Etapa de Diseño
 - Etapa Revisión y armado paper
 - Etapa de Desarrollo e Implementación
 - Etapa Planificación de capacitación

Comunicación ineficiente entre los miembros del equipo

- Implementar nuevas herramientas de comunicación efectivas y asegurar que todos los miembros sepan cómo usarlas. Definir protocolos claros para la comunicación dentro del equipo.
- Etapas que podrían verse afectadas:
 - Etapa de Formulación del proyecto
 - Etapa de Relevamiento
 - Etapa de Factibilidad
 - Etapa de Diseño
 - Etapa Revisión y armado paper
 - Etapa de Desarrollo e Implementación
 - Etapa Planificación de capacitación

Errores en la etapa de diseño

- Realizar revisiones detalladas de los diseños con expertos internos o externos. Validar los diseños con prototipos o pruebas de concepto antes de continuar con la implementación.
- Etapas que podrían verse afectadas:
 - Etapa de Diseño

Alta complejidad técnica de las tecnologías empleadas

- Realizar talleres y sesiones de capacitación específicos para el equipo dirigidos por algún experto.
- Etapas que podrían verse afectadas:
 - Etapa de Desarrollo e Implementación

Pérdida de un miembro del equipo durante la ejecución del proyecto

- Evaluar las tareas pendientes y redistribuir las entre los miembros restantes del equipo. Asegurarse de que las responsabilidades críticas estén cubiertas por otros miembros del equipo.
- Etapas que podrían verse afectadas:
 - Etapa de Formulación del proyecto
 - Etapa de Relevamiento
 - Etapa de Factibilidad
 - Etapa de Diseño
 - Etapa Revisión y armado paper
 - Etapa de Desarrollo e Implementación
 - Etapa Planificación de capacitación
 - Etapa de Exposición

Días de holguras atribuida a cada etapa:

- 1) Etapa de Formulación del proyecto: un día.
- 2) Etapa de Relevamiento: cuatro días.
- 3) Estudio de Factibilidad: cuatro días.
- 4) Etapa de Diseño: cuatro días.
- 5) Etapa Revisión y armado paper: tres días.
- 6) Etapa de Desarrollo e Implementación: diez días.
- 7) Etapa Planificación de capacitación: siete días.
- 8) Etapa de Exposición: un día.

Estas actividades están reflejadas en el Diagrama de Gantt.

Ver [Anexo E - Diagrama de Gantt](#).

3.4. Análisis de impacto ambiental

Para realizar el impacto ambiental que genera el proyecto pasaremos por distintas fases:

- Describir los impactos ambientales del proyecto
- Identificar el momento del proyecto donde el impacto es mayor
- Analizar cada impacto a partir de su persistencia, alcance, intensidad y signo

Tabla de impactos generados por el proyecto

Impacto	Categoría	Descripción
Consumo de Energía	Energía	Incremento en el consumo de energía eléctrica debido a equipos de cómputo y sistemas de respaldo
Desechos Electrónicos	Suelo	Generación de desechos electrónicos por renovación y mantenimiento de equipos y dispositivos electrónicos
Emisiones de CO2	Aire	Emisiones indirectas de CO2 debido al consumo energético.
Modificación de instalaciones del club	Visual	Modificaciones visuales en las instalaciones del club deportivo debido a la instalación de equipos y dispositivos
Generación de Ruido	Auditivo	Possible ruido adicional durante la instalación y mantenimiento de equipos tecnológicos.
Visibilidad del club	Social	Mayor alcance de visibilidad para obtener más asociados al club deportivo.
Integración de personas al ámbito deportivo	Social	Incitar a la sociedad a realizar deporte

Tabla 13 Impactos generados por el proyecto

Como se visualiza en la tabla anterior, el proyecto genera 7 impactos de las siguientes categorías:

- Energía
- Suelo
- Aire
- Visual
- Auditivo
- Social

Tabla de componentes afectados por el proyecto en cada fase

Etapa de proyecto	Energía	Suelo	Aire	Visual	Auditivo	Social
Planificacion	Por el uso de dispositivos es necesario un consumo de energia	Adquisicion de dispositivos tecnologicos para comenzar el trabajo	Emisiones indirectas de CO2 por consumo de energia	No se ve afectada	No se ve afectada	No se ve afectada
Requerimientos	Uso de energia para realizar las distintas tareas.	Reducion de vida util de los dispositivos	Emisiones indirectas de CO2 por consumo de energia	No se ve afectada	No se ve afectada	No se ve afectada
Diseño	Uso de energia para realizar las distintas tareas.	Reducion de vida util de los dispositivos	Emisiones indirectas de CO2 por consumo de energia	No se ve afectada	No se ve afectada	No se ve afectada
Desarrollo	Uso de energia para realizar las	Reducion de vida util de los dispositivos	Emisiones indirectas de CO2 por	No se ve afectada	No se ve afectada	No se ve afectada

	distintas tareas.		consumo de energía			
Testing	Uso de energía para realizar las distintas tareas.	Reducción de vida útil de los dispositivos	Emisiones indirectas de CO2 por consumo de energía	No se ve afectada	No se ve afectada	No se ve afectada
Implementación	Uso de energía para realizar las distintas tareas.	Reducción de vida útil de los dispositivos. Posible adquisición de nuevos dispositivos por parte del club.	Emisiones indirectas de CO2 por consumo de energía	Modificación visual al adquirir nuevo equipamiento o por parte del club en caso de necesitarlo.	Generación de ruidos al instalar nuevo equipamiento en caso de necesitarlo.	No se ve afectada
Operativa	Uso de energía para realizar las distintas tareas.	Reducción de vida útil de los dispositivos.	Emisiones indirectas de CO2 por consumo de energía	No se ve afectada	No se ve afectada	Con el uso de la plataforma conlleva a un aumento de asociados al club. Aumento de personas que perciben mejoras de salud al agregar deporte a su vida diaria.

Tabla 14 Componentes afectados por fase del proyecto

Tabla de análisis de impacto ambiental a partir de su persistencia, alcance, intensidad y signo

Para este estudio se identifica lo siguiente y se asignan pesos:

Signo: Mejora en el ambiente o caso contrario.

- +: Positivo
- -: Negativo

Magnitud: Según la destrucción o mejora del ambiente.

- Alta: 3
- Media: 2
- Baja: 1

Alcance: Segundo lugar o zona afectada

- Local: 1
- Global: 2

Persistencia: Segundo tiempo de persistencia.

- Alta: 3 (más de 5 años)
- Media: 2 (2 a 5 años)
- Baja: 1 (menos de 2 años)

El puntaje final de cada impacto se calcula multiplicando cada columna.

Impacto	Aspecto	Etapa	+	Magnitud	Alcance	Persistencia	Puntaje final
Consumo de Energía	Energía	Planificación, Requerimientos, Diseño, Desarrollo, Testing, Implementación, Operación	+ / -	Media	Local	Alta	-6
				2	1	3	
Desechos Electrónicos	Suelo	Planificación, Requerimientos, Diseño, Desarrollo, Testing, Implementación, Operación	-	Alta	Local	Media	-6
				3	1	2	
Emisiones de CO2	Aire	Planificación, Requerimientos, Diseño, Desarrollo,	-	Media	Global	Media	-8
				2	2	2	

		Testing, Implementación, Operación						
Modificación de instalaciones del club	Visual	Implementación	-	Media	Local	Baja		
				2	1	1	1	-2
Generación de Ruido	Auditivo	Implementación	-	Baja	Local	Baja		
				1	1	1	1	-1
Visibilidad del club	Social	Operación	+	Alta	Global	Alta		
				3	2	3	3	+18
Integración de personas al ámbito deportivo	Social	Operación	+	Alta	Local	Alta		
				3	1	3	3	+9

Tabla 15 Análisis impacto ambiental

Conclusión

Luego del análisis se llegó a la conclusión que son varios los aspectos ambientales negativos que se ven afectados por el proyecto, pero se espera que estos se reduzcan con el tiempo a medida que evoluciona la tecnología, sobre todo para disminuir el consumo de energía y las emisiones de CO₂.

También se debe tener en cuenta los aspectos positivos, que generan cambios importantes tanto para la sociedad como para la empresa que opere el sistema.

En cuanto al análisis cuantitativo, se observa que los resultados obtenidos muestran que es mayor el impacto positivo, esto es un aspecto alentador en cuanto al desarrollo del sistema ya que se visualizarán recién en la etapa operativa del sistema.

3.5 Conclusión general del estudio de factibilidad

Concluido el análisis de factibilidad del proyecto, se demuestra su viabilidad general. En aspectos técnicos, el sistema propuesto soporta el volumen y tipo de datos necesario, garantizando un procesamiento eficiente y la automatización de funciones clave. Las medidas de seguridad, como la encriptación de datos y el uso de certificados SSL, aseguran la integridad y confidencialidad de la información.

Operativamente, es factible debido a la capacidad técnica del equipo, la planificación detallada, las estrategias claras para la adopción del sistema y las técnicas efectivas de gestión de recursos humanos. Aunque existen desafíos como la aceptación de los usuarios y la falta inicial de apoyo gerencial directo, se han establecido medidas para mitigar estos riesgos mediante campañas de marketing, un plan de capacitación y soporte continuo que aseguran su uso efectivo. Las pruebas con usuarios y la retroalimentación permitirán ajustes necesarios antes de su despliegue completo, garantizando una alta aceptación y satisfacción.

Legalmente, el proyecto es factible debido al uso de tecnologías de código abierto y a la implementación de medidas de protección de datos personales conforme a la normativa vigente (Ley N° 25.326). Se incluye la encriptación de datos personales mediante AES-256 bits y el establecimiento de términos y condiciones para la gestión adecuada de la privacidad de los usuarios.

Basado en el análisis detallado de riesgos, se identificaron desafíos significativos relacionados con la motivación del equipo, la comunicación interna y la complejidad técnica de las tecnologías utilizadas. Sin embargo, el proyecto se considera factible dado que se han incorporado medidas preventivas y correctivas específicas en la planificación. Estas medidas no solo están destinadas a reducir la probabilidad de que los riesgos identificados ocurran, sino también a mitigar su impacto en caso de que se materialicen. Esto asegura que el proyecto esté mejor preparado para enfrentar desafíos potenciales, fortaleciendo su factibilidad operativa a largo plazo.

Considerando todo lo anterior, se puede concluir que el desarrollo del proyecto es factible.

Referencias bibliográficas

- [1] Sitio web CAI Sede Digital
- [2] Sitio web de 365 Scores
- [3] Sitio web para descargar aplicación 365 Scores para dispositivos con ios y watch os
- [4] Sitio web para descargar aplicación 365 Scores para dispositivos con Windows
- [5] Sitio web para descargar aplicación 365 Scores para dispositivos con Android
- [6] Sitio web de VolleyballScout

[Ref1] Página Glassdoor - <https://www.glassdoor.com.ar/member/home/index.htm>

(Consultado el 30/05/2024)

[Ref2] AWS Amplify - <https://aws.amazon.com/es/amplify/pricing/>

(Consultado el 30/05/2024)

[Ref3] AWS API Gateway - <https://aws.amazon.com/es/api-gateway/pricing/>

(Consultado el 30/05/2024)

[Ref4] AWS Elastic Beanstalk - <https://aws.amazon.com/es/elasticbeanstalk/pricing/>

(Consultado el 30/05/2024)

[Ref5] Amazon S3 (Simple Service Storage) - <https://aws.amazon.com/es/s3/pricing>

(Consultado el 30/05/2024)

[Ref6] AWS RDS for SQL Server - <https://aws.amazon.com/es/rds/sqlserver/pricing/>

(Consultado el 30/05/2024)

[Ref7] Sueldo analista funcional - https://www.glassdoor.com.ar/Sueldo/Accenture-Analista-Sueldos-E4138_D_KO10,18.htm

(Consultado el 30/05/2024)

[Ref8] Sueldo desarrollador backend- https://www.glassdoor.com.ar/Sueldo/Accenture-Backend-Developer-Sueldos-E4138_D_KO10,27.htm

(Consultado el 30/05/2024)

[Ref9] Sueldo desarrollador frontend- https://www.glassdoor.com.ar/Sueldo/Accenture-Front-End-Developer-Sueldos-E4138_D_KO10,29.htm

(Consultado el 30/05/2024)

[Ref10] Sueldo tester- https://www.glassdoor.com.ar/Sueldo/Accenture-Tester-Sueldos-E4138_D_KO10,16.htm

(Consultado el 30/05/2024)

[Ref11] Sueldo diseñador- <https://www.glassdoor.com.ar/Sueldo/Accenture-Dise%C3%B1adora-UX-UI-Sueldos-E4138.DAO.htm?filter.jobTitleExact=Dise%C3%B1adora+UX%2FUI>

(Consultado el 30/05/2024)

[Ref10] Sueldo project manager- https://www.glassdoor.com.ar/Sueldo/Accenture-IT-Project-Manager-Sueldos-E4138_D_KO10,28.htm

(Consultado el 30/05/2024)

Anexos

Anexo A: Historias de Usuario

Índice de Historias de Usuario

1 - Módulo de usuarios	171
1.1.1 Alta usuario	171
1.1.2 Editar usuario	173
1.2 Registro de usuario	176
1.3 Login de usuario.....	180
1.4 Restablecer contraseña.....	182
1.5 Gestionar perfil de usuario	185
1.6 Generar credencial QR.....	188
1.7.1 Alta de Grupo familiar.....	188
1.7.2 Editar Grupo familiar.....	191
1.7.3 Eliminar Grupo familiar	193
1.8 Solicitar asociarse	194
1.9 Gestionar solicitudes	196
1.10 Bloquear usuario	198
1.11 Desbloquear usuario	199
1.12 Darse de baja.....	201
2 - Módulo de configuración.....	203
2.1.1 Alta de perfil	203
2.1.2 Editar perfil	205
2.1.3 Eliminar perfil.....	206
2.2 ABM parámetros del Club	207
2.3 AB términos y condiciones	212
2.4.1 Alta estado equipo.....	214
2.4.2 Editar estado de equipo.....	216
2.4.3 Eliminar estado de equipo	217
2.5.1 Alta de estado de un evento	219
2.5.2 Editar estado de evento.....	220
2.5.3 Eliminar estado de evento	222
2.6.1 Alta de estado de un usuario	223
2.6.2 Editar estado de usuario.....	224
2.6.3 Eliminar estado de usuario	226
3 - Módulo de Backup Recuperación	227
3.1 Subir documento para realizar backup de un sistema	227

3.2 Descargar guía de backup y restauración del sistema.....	229
4 - Módulo de noticias.....	230
4.1.1 Alta de Noticia	230
4.1.2 Editar Noticia	232
4.1.3 Eliminar noticia	234
4.2.1 Alta de notificación	235
4.2.2 Eliminar notificación.....	237
4.3 Compartir Noticias	238
5 - Módulo de Disciplinas y Lecciones	240
5.1.1 Alta de disciplina	240
5.1.2 Editar disciplinas	242
5.1.3 Eliminar disciplina.....	244
5.2.1 Alta de lección	245
5.2.2 Editar lección.....	247
5.2.3 Eliminar lección	249
5.3.1 Inscribirse a lección	250
5.3.2 Desinscribirse de lección	252
5.4.1 Iniciar lección.....	255
5.4.2 Finalizar lección.....	256
5.5.1 Alta de categoría disciplina	257
5.5.2 Editar categoría disciplina.....	259
5.5.3 Eliminar categoría disciplina	261
5.6.1 Alta de estado de una lección.....	262
5.6.2 Editar estado de lección	264
5.6.3 Eliminar estado de lección.....	265
5.7 Registrar asistencia.....	266
6 - Módulo de Eventos	268
6.1.1 Alta de un tipo de evento	268
6.1.2 Editar tipo de evento.....	269
6.1.3 Eliminar tipo de evento	271
6.2.1 Alta de un evento	272
6.2.2 Editar un evento	276
6.2.3 Dar de baja un evento	282
6.3 Tomar asistencia a un evento.....	284
6.4 Inscribirse a evento	285

6.5 Cancelar inscripción a evento.....	287
7 - Módulo de Reservas.....	289
7.1.1 Alta de reserva	289
7.1.2 Editar reserva.....	291
7.1.3 Eliminar reserva	293
7.2.1 Alta de estado de instalación.....	294
7.2.2 Editar estado de instalación.....	295
7.2.3 Eliminar estado de instalación	297
7.3.1 Alta de instalación	298
7.3.2 Editar instalación.....	300
7.3.3 Eliminar instalación.....	302
8 - Modulo de torneos	303
8.1.1 Alta de un torneo.....	303
8.1.2 Modificar un torneo.....	308
8.1.3 Eliminar un torneo	313
8.2.1 Inscribirse a torneo	315
8.2.2 Cancelar inscripción a un torneo	318
8.3.1 Alta de equipo	321
8.3.2 Editar equipo	324
8.3.3 Eliminar equipo.....	326
8.4.1 Alta de estado de un torneo.....	327
8.4.2 Editar estado de torneo	329
8.4.3 Eliminar estado de torneo.....	330
9.1 Iniciar partido.....	332
9.3 Finalizar partido.....	335
9.4.1 Alta de un tipo de acción	339
9.4.2 Editar tipo de acción de partido	340
9.5 Alta de acción de partido	343
9.6.1 Alta de Estadística.....	347
9.6.2 Edición de Estadística	352
9.6.3 Baja de Estadística	356
9.7 Seguir partido en tiempo real.....	359
9.8 Finalizar tiempo	361
9.9 Iniciar tiempo	362
10 - Módulo de Reportes	364

10.1 Generar reporte de reservas	364
10.2 Generar reporte de asistencia a eventos	366

1 - Módulo de usuarios

1.1.1 Alta usuario

1.1.1	Alta usuario	
Como	Usuario Admin/Administrativo	
Quiero	Dar de alta un usuario	
Para	Que pueda utilizar y operar en el sistema	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a usuarios	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Usuarios”</p> <p>Espero: El sistema muestre pantalla con todos los usuarios creados y un botón “Crear usuario”. Junto con un filtro por DNI o nombre para filtrar junto con el botón buscar</p>	■ 1.1.1.1
Crear usuario	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear usuario”</p> <p>Espero: El sistema muestre pantalla con campos a completar del nuevo usuario indicando con un “*” si son obligatorios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre y apellido [String]* • Perfil [Perfil]* • Teléfono [Number]* • Dirección [String]* • Mail [String]* • DNI [Number]* • Fecha de nacimiento [DateTime]* • Foto de perfil [Image]* 	■ 1.1.1.2

Guardar usuario	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	<p>■ 1.1.1.2</p>
	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos en la clase Usuario</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre [String] • apellido [String] • Perfil [Perfil] • telefono [Number] • dirección [String] • email [String] • dni [Number] • fechaNacimiento [DateTime] • contraseña [String] = contraseña autogenerada por el sistema • fotoPerfil [Image] • estadoUsuario [UsuarioEstado] = Activo • fechaCreacion [DateTime] = fecha actual • fechaCambioContrasena [DateTime] = null <p>Se crea una instancia de UsuarioHistorial con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idUsuarioHistorial [Number] • fechalinicio [DateTime] = fecha actual • detalleCambioEstado [String] = “Usuario dado de alta por administrador” • usuarioEditor [Number] = id usuario Admin/Administrativo relacionada a una instancia de UsuarioEstado con nombreEstado = “Activo” <p>Se envía al mail del usuario una contraseña autogenerada por el sistema. Muestra al usuario un mensaje “El usuario se creó correctamente” y vuelve a la pantalla de usuarios</p>	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	<p>■ 1.1.1.3</p>

Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe un usuario con el mismo DNI y muestra el mensaje "Ya existe un usuario con el mismo DNI" o si existe un usuario con el mismo mail y muestra el mensaje "Ya existe un usuario registrado con ese mail" y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	<p>■ 1.1.1.4</p>
Verificar tamaño Imagen	<p>Cuando: El usuario carga Imagen de perfil y el tamaño es superior a 3MB</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo mensaje "El tamaño máximo de la Imagen no puede superar los 3MB", luego vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	<p>■ 1.1.1.5</p>
Verificar formato Imagen	<p>Cuando: El usuario carga Imagen de perfil y el formato es distinto a .png y .jpeg</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo el mensaje "Formato de Imagen incorrecto. por favor suba una Imagen png o jpeg.", luego vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	<p>■ 1.1.1.6</p>

1.1.2 Editar usuario

1.1.2	Editar usuario	
Como	Usuario Admin/Administrativo	
Quiero	Editar un usuario	
Para	Mantener actualizada la información del usuario	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas

Ir a usuarios	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Usuarios”</p> <p>Espero: El sistema muestre pantalla con todos los usuarios creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un lápiz. Junto con un filtro por DNI o nombre para filtrar junto con el botón buscar</p>	<p>■ 1.1.2.1</p>
Editar usuario	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz</p> <p>Espero: El sistema muestre pantalla con campos del perfil indicando con un “*” si son obligatorios y un botón “Cambiar contraseña”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre y apellido [String]* • Perfil [Perfil]* • Teléfono [Number]* • Dirección [String]* • Mail [String]* • DNI [Number]* • Fecha de nacimiento [DateTime]* • Foto de perfil [Image]* <p>Y se permite la edición de estos</p>	<p>■ 1.1.2.2</p>
Guardar usuario	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema guarda los datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre [String] • apellido [String] • Perfil [Perfil] • telefono [Number] • dirección [String] • email [String] • dni [Number] • fechaNacimiento [DateTime] • fotoPerfil [Image] • fechaModificacion [DateTime] = fecha actual <p>Se modifica la instancia de UsuarioHistorial relacionada colocando fechaFin = fecha actual</p> <p>Se crea una instancia de UsuarioHistorial con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idUsuarioHistorial [Number] • fechalinicio [DateTime] = fecha actual 	<p>■ 1.1.2.2</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • detalleCambioEstado[String] = "Usuario modificado por administrador" • usuarioEditor [Number] = id usuario Admin/Administrativo <p>relacionada a una instancia de UsuarioEstado con nombreEstado = "Activo"</p> <p>y muestra al usuario un mensaje "El usuario se modificó correctamente" y vuelva a la pantalla de usuarios</p>	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón "Guardar" y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje "Debe completar todos los campos obligatorios" el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 1.1.2.3
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe un usuario con el mismo DNI y muestra el mensaje "Ya existe un usuario con el mismo DNI" o si existe un usuario con el mismo mail y muestra el mensaje "Ya existe un usuario registrado con ese mail" y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	
Verificar tamaño Imagen	<p>Cuando: El usuario carga Imagen de perfil y el tamaño es superior a 3MB</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo mensaje "El tamaño máximo de la Imagen no puede superar los 3mb", luego vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 1.1.2.4
Verificar formato Imagen	<p>Cuando: El usuario carga Imagen de perfil y el formato es distinto a .png y jpeg.</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo el mensaje "Formato de Imagen incorrecto. por favor suba una Imagen png o jpeg.", luego vuelve a la pantalla</p>	■ 1.1.2.5

	de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	
Cambiar contraseña	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cambiar contraseña” señalado con un borrador</p> <p>Espero: Que el sistema cambie la contraseña del usuario por una autogenerada y la envíe por mail al usuario. El sistema modifica los atributos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • contraseña [String] = contraseña autogenerada encriptada • fechaCambioContrasena [DateTime] = fecha actual <p>Muestra un mensaje de “contraseña blanqueada correctamente”</p>	■ 1.1.2.6

1.2 Registro de usuario

1.2	Registro de usuario	
Como	Usuario	
Quiero	Registrarme en el sistema	
Para	Para poder operar	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Registro	<p>Cuando: El usuario ingresa a la vista de principal y hace click en “Registrarme”</p> <p>Espero: El sistema muestre pantalla con campos a completar del usuario indicando con un “*” si son obligatorios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre [String]* • Apellido [String]* • Teléfono [Number]* • Dirección [String]* • Mail [String]* • DNI [Number]* • Fecha de nacimiento [DateTime]* 	■ 1.2.1 ■ 1.2.2

	<ul style="list-style-type: none"> • Contraseña [String]* • Confirmación de contraseña [String]* • Foto de perfil [Image]* • Socio [boolean]* 	
Términos y condiciones	<p>Cuando: El usuario presiona el botón continuar</p> <p>Espero: Que el sistema muestre un popup con la leyenda “Debe aprobar nuestros términos y condiciones”. El sistema verifica la instancia de TerminosYCondiciones relacionada a una instancia de HistorialTerminosYCondiciones con fechaBaja [DateTime] = null y llena un cuadro de texto con el atributo terminosYcondiciones [String] de esa instancia junto con dos botones uno de aceptar y otro de cancelar.</p>	■ 1.2.3
Aceptar de términos y condiciones	<p>Cuando: El usuario acepta los términos y condiciones</p> <p>Espero: El sistema crea la cuenta de usuario e ingresará en el sistema mostrando la pantalla de inicio del mismo.</p>	■ 1.2.4
No aceptar de términos y condiciones	<p>Cuando: El usuario no acepta los términos y condiciones</p> <p>Espero: Que el sistema lo devuelva a la pantalla anterior con un mensaje de no puede registrar sin aceptar los términos y condiciones</p>	■ 1.2.5
Guardar usuario	<p>Cuando: El usuario presione el botón “Continuar” se habrá creado la cuenta de usuario e ingresará en el sistema mostrando la pantalla de inicio del mismo</p> <p>Espero: El sistema registra en la base de datos una nueva instancia de Usuario con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre [String] • apellido [String] • telefono [Number] 	■ 1.2.4

	<ul style="list-style-type: none"> • dirección [String] • email [String] • dni [Number] • fechaNacimiento [DateTime] • contraseña [String] • fotoPerfil [Image] • estadoUsuario [UsuarioEstado] = Activo • fechaCreacion [DateTime] = fecha actual • fechaAceptacionTerminosYcondiciones [DateTime] = fecha actual • fechaCambioContrasena [DateTime] = fecha actual <p>El sistema relaciona la instancia de usuario con una instancia de Perfil con el atributo nombre = "Simpatizante"</p> <p>Se crea una instancia de UsuarioHistorial con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idUsuarioHistorial [Number] • fechalinicio [DateTime] = fecha actual • detalleCambioEstado [String] = "Usuario dado de alta" • idUsuarioEditor [Number] = idUsuario del usuario creado relacionada a una instancia de UsuarioEstado con nombreEstado = "Activo" <p>Se ingresará en el sistema al usuario mostrando la pantalla de inicio del mismo</p>	
Usuario desea ser socio	<p>Cuando: El usuario se registre con el check de "Socio"</p> <p>Espero: El sistema inicie la HU de asociarse en el camino "Hacer click en el botón Asociate"</p>	■ 1.2.2
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón "Registrarme" y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje "Debe completar todos los campos obligatorios" el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 1.2.6

Contraseña inválida	<p>Cuando: El usuario ingresa una contraseña [String] que no cumple con los requisitos mínimos</p> <p>Espero: Que el sistema muestre un mensaje [String] indicando que la contraseña [String] ingresada no cumple con los requisitos de seguridad mínimos y recordando al usuario que las contraseñas deben contener entre 8 y 12 caracteres [String], mayúsculas y minúsculas [String], un número [Number] y al menos un carácter especial [String].</p>	<p>■ 1.2.7</p>
Correo inválido	<p>Cuando: El usuario ingresa un correo electrónico inválido</p> <p>Espero: Que el sistema muestre un mensaje [String] indicando que el mail [String] ingresado no es válido</p>	<p>■ 1.2.8</p>
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón “Registrarme”</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe un usuario con el mismo dni y muestra el mensaje “Ya existe un usuario con el mismo dni” o si existe un usuario con el mismo mail y muestra el mensaje “Ya existe un usuario registrado con ese mail” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	<p>■ 1.2.9</p>
Verificar tamaño Imagen	<p>Cuando: El usuario carga Imagen de perfil y el tamaño es superior a 3MB</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo mensaje “El tamaño máximo de la Imagen no puede superar los 3MB”.</p>	<p>■ 1.2.10</p>
Verificar formato Imagen	<p>Cuando: El usuario carga Imagen de perfil y el formato es distinto a .png y .jpeg</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo el mensaje “Formato de Imagen incorrecto. por favor suba una Imagen png o .jpeg.”</p>	<p>■ 1.2.11</p>

1.3 Login de usuario

1.3	Login de usuario	
Como	Usuario	
Quiero	Poder acceder a mi cuenta	
Para	Poder utilizar y operar en el sistema	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Iniciar sesión	<p>Cuando: El usuario ingresa a la vista de inicio de sesión desde la pantalla principal.</p> <p>Espero: Que el sistema le muestre un formulario donde el usuario podrá ingresar su email [String] y contraseña [String] y debajo encontrará el botón “Iniciar Sesión” que le permitirá ingresar al sistema y “Recuperar contraseña” que al hacerle click inicia la HU de reestablecer contraseña</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1.3.1
Verificar usuario	<p>Cuando: El usuario ingresa correctamente sus credenciales</p> <p>Espero: Que el sistema verifique la última instancia de [UsuarioHistorial] relacionada al usuario y la relación de esta a una instancia de UsuarioEstado</p> <p>Usuario activo Si la instancia [UsuarioEstado] tiene atributo nombreEstado = “Activo”, el usuario ingresa a la pantalla de noticias del sistema.</p> <p>Usuario bloqueado Si la instancia [UsuarioEstado] tiene atributo nombreEstado = “Bloqueado”, el sistema muestra cartel con mensaje “Su usuario ha sido bloqueado, contacte a la administración”.</p> <p>Usuario desactivado Si la instancia [UsuarioEstado] tiene atributo nombreEstado = “Desactivado”, el sistema</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1.3.2 ■ 1.3.3

	muestra cartel con mensaje “Su usuario ha sido desactivado, contacte a la administración”.	
Verificación de vencimiento de contraseña	<p>Cuando: El usuario ingresa correctamente las credenciales</p> <p>Espero: El sistema verifica si la fecha actual - fechaCambioContrasena es mayor o igual a 90 días ó si fechaCambioContrasena = null se muestra mensaje “Su contraseña ha expirado, debe crear una nueva para seguir utilizando la plataforma” y presente un botón “Recuperar contraseña” que al hacer click va a “HU Restablecer contraseña”</p>	■ 1.4.3
Verificación de términos y condiciones	<p>Cuando: El usuario ingresa correctamente las credenciales y se verifica que su estado es “Activo”</p> <p>Espero: El sistema verifica la instancia de TerminosYCondiciones relacionada a una instancia de HistorialTerminosYCondiciones con fechaBaja[DateTime] = null y verifica la instancia de Usuario correspondiente a ese email y contraseña y verifica el atributo fechaAceptacionTerminosYcondiciones, si la fecha de este atributo es menor al atributo fechaCreacion de la instancia HistorialTerminosYCondiciones o es null el sistema mostrará un popup con lo siguiente: “Debe aceptar los nuevos términos y condiciones” junto con un cuadro de texto con los nuevos términos y condiciones y dos botones de aceptar y cancelar</p>	■ 1.3.4
Aceptar términos y condiciones	<p>Cuando: El usuario acepta los términos y condiciones</p> <p>Espero: Que el sistema actualice la instancia de usuario con</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechaAceptacionTerminosYcondiciones [DateTime] = fecha actual <p>Y continúa hacia la pantalla de inicio.</p>	■ 1.3.2

Cancelar de términos y condiciones	Cuando: El usuario no acepta los términos y condiciones	■ 1.3.5
	Espero: El sistema le muestra un pop diciendo "No puede continuar sin aceptar los términos y condiciones" y vuelve a la pantalla de iniciar sesión.	
Correo o contraseña inválidos	Cuando: El usuario presiona el botón "Iniciar sesión" desde la vista de inicio de sesión	■ 1.3.6
	Espero: Que el sistema le muestre un mensaje de error [String] al usuario indicando que el correo [String] o la contraseña [String] ingresadas son inválidas. Con el mensaje usuario y/o contraseña inválidos	

1.4 Restablecer contraseña

1.4	Restablecer contraseña	
Como	Usuario	
Quiero	Recuperar mi contraseña	
Para	Poder acceder al sistema nuevamente	
Criterios de aceptación	Pantallas asociadas	
Usuario olvidó su contraseña	Cuando: El usuario no logra recordar su contraseña [String] en la vista de Inicio de Sesión	■ 1.4.1 ■ 1.4.2 ■ 1.4.3

	<p>Espero: Que el sistema presente un botón “Recuperar contraseña” que redirija al usuario a una vista de verificación donde le solicite el correo electrónico [String] de la cuenta a recuperar, y presente un botón “Recuperar” que al clickear mostrará un textbox dónde deberá ingresar un código [String] que fue enviado a su mail. Junto a eso se mostrará un botón de reenviar código que hará lo mismo que el botón recuperar. El sistema buscará cualquier instancia de código de verificación asociada al usuario y la eliminará. Seguidamente creará otra con los siguientes datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • idCodigoVerificacion: [Number] • idSocio: [Usuario] • codigo: [String] generado aleatoriamente • fechaExpiracion: [DateTime] fecha de hoy más 2 horas <p>Después usará ese código para enviarlo por mail. Por último el usuario será redirigido a otra vista “Nueva contraseña” donde deberá ingresar dos veces la nueva contraseña [String]. Tras ingresarlas correctamente y presionar el botón “Cambiar contraseña” [String] habrá actualizado la contraseña de su cuenta. En la instancia Usuario correspondiente al email del mismo, se actualizan los atributos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • contraseña [String] = nueva contraseña encriptada • fechaCambioContrasena [DateTime] = fecha actual <p>Mostrando mensajes pidiendo que vuelva a loguearse. Digiriendo a la pantalla de login</p>	<p>■ 1.4.4</p>
Usuario quiere renovar su contraseña por vencimiento	<p>Cuando: El usuario no cambió su contraseña durante 90 días y presiona el botón “Recuperar contraseña”</p> <p>Espero: Que el sistema redirija al usuario a una vista “Nueva contraseña” donde deberá ingresar dos veces la nueva contraseña [String]. Tras ingresarlas correctamente y presionar el botón “Cambiar contraseña” [String] habrá actualizado la contraseña de su cuenta.</p>	<p>■ 1.4.3</p> <p>■ 1.4.4</p>

	<p>Mostrando mensaje pidiendo que vuelva a loguearse y dirigiendo a la pantalla de Login.</p>	
Código de verificación invalido	<p>Cuando: El usuario ingresa un código de verificación [Number] invalido en la vista de verificación</p> <p>Espero: Que el sistema muestre un mensaje [String] indicando que el código [Number] ingresado es incorrecto</p>	■ 1.4.5
Correo inválido	<p>Cuando: El usuario ingresa un correo electrónico inválido o no registrado en el sistema</p> <p>Espero: Que el sistema muestre un mensaje [String] indicando que el mail [String] ingresado no es válido o no pertenece a un usuario registrado en la plataforma, el usuario vuelve a la pantalla de recuperación de contraseña con los datos ingresados previamente</p>	■ 1.4.6
Nueva contraseña invalida	<p>Cuando: El usuario ingresa una contraseña [String] inválida en la vista “Nueva contraseña”</p> <p>Espero: Que el sistema muestre un mensaje [String] indicando que la contraseña [String] ingresada no cumple con los requisitos de seguridad mínimos y recordando al usuario que las contraseñas deben contener entre 8 y 12 caracteres [String], mayúsculas y minúsculas [String], un número [Number] y al menos un carácter especial [String]</p>	■ 1.4.7
Contraseñas diferentes	<p>Cuando: El usuario ingresa dos contraseñas diferentes</p> <p>Espero: Que el sistema muestre un mensaje [String] indicando que las contraseñas [String] ingresadas son distintas y no le permite avanzar</p>	■ 1.4.8

1.5 Gestionar perfil de usuario

1.5	Gestionar perfil de usuario	
Como	Socio / Simpatizante	
Quiero	Modificar mi perfil de usuario	
Para	Mantener mis datos actualizados	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Mi perfil	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de "Mi perfil" en la pantalla de inicio. Verá información relevante del usuario junto con un botón que tendrá 3 estados. "Ya eres socio" si el usuario es socio o "Pendiente" si tiene relacionado una instancia de Solicitud usuario con estado pendiente o HACETE SOCIO!!!! si no tienen ninguna instancia relacionada. Y presiona el botón editar.</p> <p>Espero: El sistema muestra una vista con un formulario donde se visualizan los datos indicando con un "*" si son obligatorios y un botón "Cambiar contraseña" <ul style="list-style-type: none"> • Nombre y apellido [String]* • Teléfono [Number]* • Dirección [String]* • Mail [String]* • Fecha de nacimiento [DateTime]* • Foto de perfil [Image]* Y se permite la edición de éstos</p>	■ 1.5.1
		■ 1.5.2
Guardar usuario	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 1.5.2

	<p>Espero: El sistema guarda los datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre y apellido [String]* • Teléfono [Number]* • Dirección [String]* • Mail [String]* • Fecha de nacimiento [DateTime]* • fotoPerfil [Image]* • fechaModificacion [DateTime] = fecha actual <p>Se modifica la instancia de UsuarioHistorial relacionada colocando fechaFin = fecha actual</p> <p>Se crea una instancia de UsuarioHistorial con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idUsuarioHistorial [Number] • fechalinicio [DateTime] = fecha actual • detalleCambioEstado[String] = “Usuario actualiza datos” • usuarioEditor [Number] = id usuario Socio / Simpatizante <p>relacionada a una instancia de UsuarioEstado con nombreEstado = “Activo”</p> <p>y muestra al usuario un mensaje “Su perfil se actualizó correctamente”.</p>	<p>■ 1.5.3</p>
Usuario simpatizante solicita ser socio	<p>Cuando: El usuario presiona el botón ser socio.</p>	<p>■ 1.5.4</p>
	<p>Espero: Se le envía mail al usuario con las instrucciones a seguir y el sistema inicia el HU solicitar asociarse y coloca el botón en pendiente.</p>	<p>■ 1.5.5</p>
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p>	<p>■ 1.5.7</p>
	<p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios”.</p>	
Correo inválido	<p>Cuando: El usuario ingresa un correo electrónico inválido</p>	<p>■ 1.5.8</p>

	<p>Espero: Que el sistema muestre un mensaje [String] indicando que el mail [String] ingresado no es válido.</p>	
Verificar tamaño Imagen	<p>Cuando: El usuario carga Imagen de perfil y el tamaño es superior a 3MB</p>	■ 1.5.9
	<p>Espero: El sistema muestre en rojo mensaje “El tamaño máximo de la Imagen no puede superar los 3mb”.</p>	
Verificar formato Imagen	<p>Cuando: El usuario carga Imagen de perfil y el formato es distinto a .png y .jpeg</p>	■ 1.5.10
	<p>Espero: El sistema muestre en rojo el mensaje “Formato de Imagen incorrecto. por favor suba una Imagen png o .jpeg.”</p>	
Cambiar contraseña	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Mi perfil” en la pantalla de inicio, visualiza un botón “Cambiar contraseña” y hace click sobre el mismo</p>	
	<p>Espero: El sistema empezará el HU cambiar contraseña. Desde Usuario quiere renovar su contraseña por vencimiento</p>	

1.6 Generar credencial QR

1.6	Generar credencial QR	
Como	Usuario Socio	
Quiero	Generar credencial QR	
Para	Para poder acceder al establecimiento y a las diferentes actividades	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Generar credencial QR	Cuando: El usuario ingresa al apartado de "Mi perfil" en la pantalla de inicio y elija la opción "Generar credencial QR"	■ 1.6.1
	Espero: El sistema genere una credencial donde se visualicen los siguientes datos <ul style="list-style-type: none"> • Nombre y apellido [String] • Foto de perfil [Image] • DNI [Number] • Validez [DateTime] Los datos se obtendrán de la instancia usuario y la validez será de 1 hora desde generada la credencial. se guardará en el dispositivo que la genere Y un código QR que debe ser escaneado en la entrada del establecimiento Este contara con un botón de cerrar que cerrara el modal	

1.7.1 Alta de Grupo familiar

1.7.1	Alta de Grupo familiar
Como	Usuario Administrativo
Quiero	Dar de alta un grupo familiar
Para	Tener en el sistema todos los grupos familiares actualizados.

Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a Usuarios	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Usuarios” y busca al usuario cuál será el dueño del grupo familiar.</p>	■ 1.7.1.1
	<p>Espero: El sistema muestra la lista de usuarios filtrada y muestra el botón con dibujo de un usuario junto con todas las filas de usuarios.</p>	
Comprobar que existe un grupo familiar	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con forma de usuario del usuario seleccionado</p>	■ 1.7.1.2
	<p>Espero: Que el sistema compruebe si el usuario es miembro de un grupo familiar sea dueño o miembro. En caso de no serlo mostrará un popup con toda la data del usuario y el botón “crear grupo familiar”</p>	
crear grupo familiar	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón “crear grupo familiar”</p>	■ 1.7.1.3
	<p>Espero: El sistema muestre en pantalla los campos a completar indicando con un “*” si son obligatorios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre del grupo familiar [String]* • Documentos del grupo familiar List<File>* • Miembros del grupo familiar: nombre y apellido [String]* y DNI [Number]* <p>Y se permite la edición de estos con un selector donde permite elegir usuario y filtrarlos por DNI. Estos usuarios son usuarios con perfil socio que no estén relacionados a otro grupo familiar. Esto se comprueba revisando que no existan instancias de [GrupoFamiliar] con fechaFin igual a null relacionado al [Usuario]. En la grilla aparecerá una lista filtrable de miembros que podrá agregar uno a uno. A medida que vaya a agregando aparecerán en la lista de miembros del grupo. Estos se pueden eliminar excepto a la dueña. Además, aparece una lista de documento que podrá subir y eliminar antes de guardar definitivamente</p>	
Guardar grupo familiar	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 1.7.1.4

	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idGrupoFamiliar: [Number] • nombreGrupoFamiliar: [String] • fechaCreacion: [DateTime] • fechaUltimaEdicion: [DateTime] • fechaBaja: NULL • usuarioUltimaEdicion: [Usuario] • dueñoGrupoFamiliar: [Usuario] • documentosGrupoFamiliar: List<File> • miembros: List<Usuario> <p>y muestra al usuario un mensaje “El grupo familiar se creó correctamente” y vuelva a la pantalla de usuarios.</p>	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” resaltando en rojo los campos incompletos. Dejando intacta la data colocada por el usuario</p>	■ 1.7.1.5
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y cargo de manera incorrecta el campo nombreGrupoFamiliar con un [String] incorrecto (con números, guiones bajos, o caracteres especiales)</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “El nombre del grupo familiar es incorrecto” resaltando en rojo el incompleto. Dejando intacta la data colocada por el usuario</p>	■ 1.7.1.6
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y cargo archivos que no son jpg, png o pdf en el campo documentosGrupoFamiliar [File]</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Los archivos suministrados son incorrectos” resaltando en rojo el campo mal completado. Dejando intacta la data colocada por el usuario</p>	■ 1.7.1.7
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p> <p>Espero: El sistema no crea el grupo familiar y vuelve a la pantalla de crear grupo familiar con los datos cargados previamente</p>	■ 1.7.1.1

1.7.2 Editar Grupo familiar

1.7.2	Editar Grupo familiar	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Editar un grupo familiar.	
Para	Tener en el sistema todos los grupos familiares actualizados.	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a Usuarios	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Usuarios” y busca al usuario cuál es el dueño del grupo familiar.	■ 1.7.1.1
	Espero: El sistema muestra la lista de usuarios filtrada y muestra el botón con dibujo de un usuario junto con todas las filas de usuarios.	
Comprobar que existe un grupo familiar	Cuando: El usuario haga click en el botón con forma de usuario del usuario seleccionado	■ 1.7.2.1
	Espero: Que el sistema compruebe si el usuario es dueño o no de un grupo familiar. En caso de serlo mostrará un popup con toda la data del usuario y el botón “editar grupo familiar”	
Editar grupo familiar	Cuando: El usuario haga click en el botón “editar grupo familiar”	■ 1.7.2.2
	Espero: El sistema muestre en pantalla los campos a completar indicando con un “*” si son obligatorios y con los datos ya cargados <ul style="list-style-type: none"> • Nombre del grupo familiar [String]* • Documentos del grupo familiar List<File>* • Miembros del grupo familiar: nombre y apellido [String]* y DNI [Number]* Y se permite la edición de estos con un selector donde permite elegir usuario y filtrarlos por dni, estos usuarios son usuarios con perfil socio que no estén relacionados	

	<p>a otro grupo familiar. esto se comprueba revisando que no existan instancias de grupoFamiliar con fechaFin igual a null relacionado al usuario. En la grilla aparecerá una lista filtrable de miembros que podrá agregar uno a uno. A medida que vaya a agregando aparecerán en la lista de miembros del grupo. Estos se pueden eliminar excepto a la dueña.</p> <p>Además, aparece una lista de documento que podrá subir y eliminar antes de guardar definitivamente</p>	
Guardar grupo familiar	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema edita en la base de datos según idGrupoFamiliar</p> <ul style="list-style-type: none"> • -nombreGrupoFamiliar: [String] • -fechaUltimaEdicion: [Date] • -usuarioUltimaEdicion:[Usuario] • -documentosGrupoFamiliar:List<File> • -miembros: List<Usuario> <p>y muestra al usuario un mensaje “El grupo familiar se editó correctamente” y vuelva a la pantalla de usuarios.</p>	■ 1.7.2.3
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” resaltando en rojo los campos incompletos. Dejando intacta la data colocada por el usuario</p>	■ 1.7.2.4
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y cargo de manera incorrecta el campo nombreGrupoFamiliar con un [String] incorrecto (con números, guiones bajos, o caracteres especiales)</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “El nombre del grupo familiar es incorrecto” resaltando en rojo el incompletos. Dejando intacta la data colocada por el usuario</p>	■ 1.7.2.5
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y cargo archivos que no son jpg, png o pdf en el campo documentosGrupoFamiliar</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Los archivos suministrados son incorrectos” resaltando en rojo el</p>	■ 1.7.2.6

	campo mal completado. Dejando intacta la data colocada por el usuario	
Cancelar	Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”	■ 1.7.1.1
	Espero: El sistema no elimina el grupo familiar y devuelve al usuario a la pantalla de usuarios.	

1.7.3 Eliminar Grupo familiar

1.7.3	Eliminar Grupo familiar	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Eliminar un grupo familiar	
Para	Tener en el sistema todos los grupos familiares actualizados.	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a Usuarios	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Usuarios” y busca al usuario cuál es el dueño del grupo familiar.	■ 1.7.1.1
	Espero: El sistema muestra la lista de usuarios filtrada y muestra el botón con dibujo de un usuario junto con todas las filas de usuarios.	
Comprobar que existe un grupo familiar	Cuando: El usuario haga click en el botón con forma de usuario del usuario seleccionado	■ 1.7.2.1
	Espero: Que el sistema compruebe si el usuario es dueño o no de un grupo familiar. En caso de no serlo mostrará un popup con toda la data del usuario y el botón de Eliminar grupo familiar	
Eliminar grupo familiar	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un Eliminar grupo familiar	■ 1.7.3.1

	<p>Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro de que desea eliminar este grupo familiar?”</p>	
Confirmar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar</p>	■ 1.7.3.2
	<p>Espero: El sistema modifique la instancia de GrupoFamiliar con los siguientes datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechaUltimaEdicion: [Date] • usuarioUltimaEdicion: [Usuario] • fechaBaja: [Date] = fecha actual <p>aparece un mensaje de eliminación correcta</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 1.7.1.1
	<p>Espero: El sistema no elimina el grupo familiar devuelve al usuario a la pantalla de usuarios.</p>	

1.8 Solicitar asociarse

1.8	Solicitar asociarse	
Como	Usuario Simpatizante	
Quiero	Hacerme socio del club.	
Para	Poder obtener acceso completo al sistema	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a perfil del usuario	<p>Cuando: El usuario ingresa a su perfil.</p>	■ 1.5.4
	<p>Espero: El sistema muestre todos los datos del usuario. Y en caso de que el usuario sea simpatizante y no tenga solicitudes pendientes o en proceso el</p>	

	<p>botón “Hacete Socio!!!”. El perfil se obtiene de la instancia de perfil asociada al [Usuario]. Y las solicitudes pendientes se obtienen de las instancias de [SolicitudAsociacion] relacionada al Usuario con su instancia de [SolicitudAsociacionHistorial] con fechaFin==null relacionada a una instancia con nombre==“Pendiente”</p>	
iii Hacer click en el botón “Hacete Socio!!!”	<p>Cuando: iii El usuario hace click en el botón “Hacete Socio!!!”.</p> <p>Espero: El sistema cambia el botón hacerme socio por la leyenda pendiente y se le envía un mail al usuario con las instrucciones a seguir,</p> <p>En ese momento el sistema crea una instancia de SolicitudAsociación al Club con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idSolicitudAsociacion: [Number] • UsuarioSolicitud: Usuario <p>relacionada a una nueva instancia de SolicitudAsociacionHistorial con los siguientes datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • idSolicitudAsociacionHistorial: [Number] • fechalinicio: [DateTime] = fecha actual • EstadoSolicitud: EstadoSolicitud = a una instancia con atributo nombreEstado “Pendiente” <p>Donde estado de la solicitud es “Pendiente”. Seguido a eso el sistema envía un mail con las instrucciones para asociarse.</p>	<p>■ 1.5.5</p>

1.9 Gestionar solicitudes

1.9	Gestionar solicitudes	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Cambiar el estado de una solicitud	
Para	Aprobar o rechazar solicitudes de socios	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a solicitudes	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Solicitudes”</p> <p>Espero: El sistema muestre pantalla con los datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre y apellido [String] • Dni [Number] • Email [String] • Fecha de creación [DateTime] y un botón “Aprobar” y “Rechazar”	■ 1.9.1
Aprobar solicitud	<p>Cuando: El usuario haga click en botón “Aprobar”</p> <p>Espero: El sistema cambia la relación de usuario a perfil por el perfil con nombre “Socio”. Busca la instancia de SolicitudAsociacionHistorial asociada a SolicitudAsociacion y coloca fechaFin=fecha actual y crea una nueva instancia de SolicitudAsociacionHistorial con</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechainicio [DateTime] = fecha actual • usuarioEditor [Number] = id usuario Administrativo • detalleCambioEstado [String] = “Solicitud de socio aprobada” <p>y muestra al usuario un mensaje “La solicitud ha sido aprobada” y vuelve a la pantalla de solicitudes</p>	■ 1.9.2

Rechazar solicitud	<p>Cuando: El usuario haga click en botón “Rechazar”</p> <p>Espero: Se muestre un popup con un mensaje indicando que ingrese el motivo de rechazo como campo obligatorio para poder continuar</p>	■ 1.9.3
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “continuar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 1.9.4
Rechazar solicitud confirmación	<p>Cuando: El usuario ingrese el motivo de rechazo y haga click en botón “Continuar”</p> <p>Espero: El sistema cambia el estado de la solicitud [EstadoSolicitudAsociacion] a “Rechazada” y guarda los datos de la solicitud [SolicitudAsociacion]</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechaModificacion [DateTime] = fecha actual • usuarioEditor [Usuario] = usuario administrador • motivoRechazo [String] <p>modifica la instancia de SolicitudAsociacionHistorial actual con fechaFin = fecha actual</p> <p>y la relación a una nueva SolicitudAsociacionHistorial relacionada a EstadoSolicitudAsociacion con nombreEstado = “Rechazada”</p> <p>y muestra al usuario un mensaje “La solicitud ha sido rechazada” y vuelve a la pantalla de solicitudes</p>	■ 1.9.4

1.10 Bloquear usuario

1.10	Bloquear usuario	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Bloquear un usuario dentro de la plataforma	
Para	Que no tenga más acceso al sistema	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a usuarios	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Usuarios”</p>	■ 1.7.1.1
	<p>Espero: El sistema muestra pantalla con todos los usuarios creados y activos donde cada uno tenga un botón para acceder a los detalles</p>	
Seleccionar usuario	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Bloquear usuario” del usuario seleccionado</p>	■ 1.10.1
	<p>Espero: El sistema muestre pantalla con campos del perfil y un botón de “Cerrar” y “Bloquear usuario”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre y apellido [String] • Teléfono [Number] • Dirección [String] • Mail [String] • DNI [Number] • Fecha de nacimiento [DateTime] • Foto de perfil [Image] 	
Presionar Bloquear usuario	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Bloquear usuario”</p>	■ 1.10.2
	<p>Espero: El sistema muestra un modal solicitando confirmar si “Esta seguro”. Y dos botones “Bloquear usuario”, “Cancelar”</p>	

Confirmar Bloquear usuario nuevamente.	<p>Cuando: El usuario confirme bloquear</p> <p>Espero: El sistema reemplaza el popup por otro donde se debe indicar la razón de bloqueo junto con un botón de “cancelar” y otro de “continuar”.</p>	■ 1.10.3
Presionar aceptar con razón de baja.	<p>Cuando: El usuario presione continuar</p> <p>Espero: El sistema busca la instancia de usuarioHistorial relacionada al usuario seleccionado y le colocara fechaFin null. Creará otra instancia de usuarioHistorial con los siguientes datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechalinicio: [DateTime] • fechaFin: null • detalleCambioEstado: [String] (ingresado por el usuario) • usuarioEditor [Number] = id usuario administrativo • usuarioEstado: [UsuarioEstado] Relacionada a una instancia de UsuarioEstado con nombre igual Bloqueado. El sistema mostrará un mensaje de éxito y volverá a la pantalla de usuarios 	■ 1.10.4
Presiona Cerrar o Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona cerrar o cancelar</p> <p>Espero: Que el sistema cierre el modal con los detalles del usuario y vuelva a la lista de usuarios.</p>	■ 1.7.1.1

1.11 Desbloquear usuario

1.11	Desbloquear usuario
Como	Usuario Administrativo
Quiero	Desbloquear un usuario dentro de la plataforma

Para	Que vuelva a tener acceso al sistema	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a usuarios	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Usuarios”, y aplica el filtro bloqueado</p> <p>Espero: El sistema muestra pantalla con todos los usuarios bloqueados donde cada uno tenga un botón para acceder a los detalles</p>	■ 1.11.1
Seleccionar usuario	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón de detalles de usuario (puede ser un botón aparte o dentro del nombre del mismo usuario)</p> <p>Espero: El sistema muestre pantalla con campos del perfil y un botón de “cerrar” y “desbloquear usuario”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre y apellido [String] • Perfil [Perfil] • Teléfono [Number] • Dirección [String] • Mail [String] • DNI [Number] • Fecha de nacimiento [DateTime] • Foto de perfil [Image] 	■ 1.11.2
Presionar Desbloquear usuario	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Desbloquear usuario”</p> <p>Espero: El sistema muestra un modal indicando “Esta seguro”. Y dos botones “Cancelar”, “Desbloquear usuario”</p>	■ 1.11.3
Confirmar Desbloquear usuario.	<p>Cuando: El usuario confirma nuevamente presionando el botón Desbloquear usuario</p> <p>Espero: El sistema reemplaza el popup por otro donde indique la razón de desbloqueo junto con un botón de “cancelar” y otro de “continuar”.</p>	■ 1.11.4
Presionar continuar con motivo de desbloqueo	<p>Cuando: El usuario presione continuar</p>	■ 1.11.5

	<p>Espero: El sistema busca la instancia de usuarioHistorial relacionada al usuario seleccionado y le colocara fechaFin null. Creará otra instancia de usuarioHistorial con los siguientes datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechalinicio [DateTime] • fechaFin: null • detalleCambioEstado:[String] (ingresado por el usuario) • usuarioEstado [UsuarioEstado] • usuarioEditor [Number] = id usuario administrativo <p>Relacionada a una instancia de UsuarioEstado con nombre igual Activo. El sistema mostrará un mensaje de éxito y volverá a la pantalla de usuarios</p>	
Presiona Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona cancelar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1.11.1
	<p>Espero: Que el sistema cierre el modal con los detalles del usuario y vuelva a la lista de usuarios.</p>	

1.12 Darse de baja

1.12	Darse de baja	
Como	Usuario Socio o Simpatizante	
Quiero	Poder darme de baja en la plataforma	
Para	Poder dejar de ser usuario activo	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a detalles del perfil	<p>Cuando: El usuario ingrese a los detalles del perfil</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 1.5.4
	<p>Espero: Que el sistema muestre un botón que diga “dar de baja la cuenta”</p>	

<p>El usuario presiona el botón dar de baja la cuenta</p>	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “dar de baja la cuenta”</p> <p>Espero: El sistema muestre un modal que diga estas seguras y los botones si y no</p>	<p>■ 1.12.1</p>
<p>Presiona si</p>	<p>Cuando: El usuario presiona el botón de “Sí”</p> <p>Espero: El sistema muestra otro modal con la leyenda. “Este seguro de esta decisión, tendrá que volver al club para poder volver a dar de alta la cuenta” Junto con los botones, si estoy seguro y volver</p>	<p>■ 1.12.2</p>
<p>Presiona sí estoy seguro</p>	<p>Cuando: El usuario presiona el botón de “sí estoy seguro”.</p>	<p>■ 1.12.3</p>
	<p>Espero: Que el sistema modifique la instancia de UsuarioHistorial relacionado a usuario con fechaFin null. Colocando fechaFin [DateTime]. Que el sistema cree una instancia de UsuarioHistorial con:<ul style="list-style-type: none">• fechaUltimaEdicion: [DateTime]• usuarioEditor: [Number]• fechaBaja: null• usuarioEstado: [UsuarioEstado]Con usuario estado relacionada a una instancia de UsuarioEstado con nombreEstado igual a “Desactivado” Seguido a esto se le indica al usuario un modal que dice “Su usuario fue dado de baja correctamente, deberá volver al club si quiere reactivarlo” y seguido a eso pasado 20 segundos. Desloguea al usuario y lo vuelve a la pantalla de logueo.</p>	

Presiona no o volver	Cuando: El usuario presiona el botón no o volver dependiendo del modal	■ 1.5.4
	Espero: Que el sistema cierre los modales y vuelva a la pantalla de detalles del usuario	

2 - Módulo de configuración

2.1.1 Alta de perfil

2.1.1	Alta de perfil	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Dar de alta un perfil	
Para	Poder crear usuarios con distintos perfiles	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a perfiles	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Perfiles”	■ 2.1.1.1
	Espero: El sistema muestre pantalla con todos los perfiles creados y un botón “Crear perfil”	
Crear perfil	Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear perfil”	■ 2.1.1.2
	Espero:	

	<p>El sistema muestre pantalla con campos a completar del nuevo perfil indicando con un “*” si son obligatorios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre [String]* • Permisos otorgados [Permiso]* • Descripción [String] 	
Guardar perfil	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idPerfil [Number] • nombre [String] • descripcion [Numebr] • permisos Array[Permisos] • fechaCreacion [DateTime] = fecha actual • usuarioEditor [Number] = id usuario administrativo <p>y muestra al usuario un mensaje “El perfil se creó correctamente” y vuelve a la pantalla de perfiles</p>	■ 2.1.1.3
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 2.1.1.4
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe un perfil con el mismo nombre y muestra el mensaje “Ya existe un perfil con el mismo nombre” y remarca el nombre en rojo</p>	■ 2.1.1.5

2.1.2 Editar perfil

2.1.2	Editar perfil	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Editar un perfil	
Para	Mantener actualizada la información de un perfil	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a perfiles	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Perfiles”	■ 2.1.1.1
	Espero: El sistema muestre pantalla con todos los perfiles creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un lápiz	
Editar perfil	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz	■ 2.1.2.1
	Espero: El sistema muestre pantalla con campos del perfil indicando con un “*” si son obligatorios <ul style="list-style-type: none"> • Nombre perfil [String]* • Permisos otorgados [Permiso]* • Descripción [String] Y se permite la edición de estos	
Guardar perfil	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 2.1.2.2
	Espero: El sistema guarda los datos <ul style="list-style-type: none"> • nombre [String] • descripcion [Number] • permisos [Permisos] • fechaModificacion [DateTime] = fecha actual • usuarioEditor [Number] = id usuario administrativo 	

	y muestra al usuario un mensaje “El perfil se modificó correctamente ” y vuelva a la pantalla de perfiles	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 2.1.2.3
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe un perfil con el mismo nombre y distinto id y muestra el mensaje “Ya existe un perfil con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente.</p>	■ 2.1.2.4

2.1.3 Eliminar perfil

2.1.3	Eliminar perfil	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Eliminar un perfil	
Para	Que no sea utilizado	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a perfiles	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Perfiles”</p>	■ 2.1.1.1
	<p>Espero: El sistema muestre pantalla con todos los perfiles creados y al lado de cada una un botón con un ícono de un tacho de basura</p>	

Eliminar perfil	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura</p> <p>Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro de que desea eliminar está perfil?”</p>	<p>■ 2.1.3.1</p>
Confirmar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar</p> <p>Espero: El sistema elimine el perfil guardando en el atributo fechaBaja [DateTime] la fecha actual Muestra al usuario un mensaje “El perfil se eliminó exitosamente” Devuelve al usuario a la pantalla de perfiles</p>	<p>■ 2.1.3.2</p>
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p> <p>Espero: El sistema no elimina el perfil y devuelve al usuario a la pantalla de perfiles</p>	<p>■ 2.1.1.1</p>

2.2 ABM parámetros del Club

2.2	ABM parámetros del Club	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Editar los parámetros referidos a nombre estilos en la plataforma.	
Para	Tener en el sistema todo lo referido al logo y colores del sistema.	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a configuración	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “configuraciones generales”</p>	<p>■ 2.2.1</p>

	<p>Espero: . Y junto muestre una lista de instancias de perfil club con fechaBaja distinta de null. Por cada instancia se va a mostrar: El nombre, fecha de creación, una columna para indicar si es el tema activo y otra de acciones. Que serán para el tema activo solo editar. Y para el resto será activar, editar, eliminar. además de un campo para filtrar por nombre</p>	
Cambiar perfil activo	<p>Cuando: cuando el usuario presione otro perfil distinto del activo seleccionándolo</p> <p>Espero: El sistema muestra un toast con la frase “perfil actualizado correctamente”. Además, el sistema cambia el estado del perfil seleccionado a activo mediante el cambio del atributo activo y pasa el estado anterior con activo a false</p>	■ 2.2.2
Eliminar perfil	<p>Cuando: cuando el usuario presione el botón tacho de algún perfil</p> <p>Espero: El sistema mostrará un modal donde ponga “está seguro de eliminar el perfil” y un botón de eliminar y otro de cancelar</p>	■ 2.2.3
Seleccionar instancia y eliminar	<p>Cuando: cuando el usuario seleccione un perfil y presione el botón eliminar</p> <p>Espero: El sistema cierra el modal y mostrará un mensaje de éxito. El sistema agarrará el perfil seleccionado y lo edita colocando fechaBaja [DateTime] igual a fecha actual y usuarioEditor [Number] = id usuario administrativo Además, el sistema buscará la instancia de [ParametrosClub] relacionada a la instancia de [PerfilClub] y modificará la instancia de [ClubHistorial] relacionada colocando fechaBaja = fecha actual</p>	■ 2.2.4
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 2.2.1

	<p>Espero: El sistema vuelve a la pantalla anterior</p>	
Editar parámetros del club	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón ““Editar perfil” lápiz de una fila</p> <p>Espero: El sistema muestre pantalla con los siguientes campos indicando con un “*” si son obligatorios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre del perfil [String]* • nombre del club [String]* • color principal de la plataforma [String]* • color secundario de la plataforma [String]* • logo de la plataforma grande [String]* • logo pequeño plataforma [String]* • icono de la plataforma [Image]* • texto para banner de mail superior de la plataforma [String]* • texto footer de los mails de la plataforma [String]* • texto de mail (incluye bienvenida al club e info de formas de pago) [String]* • color de los banners en los mails de la plataforma [String]* • sección ¿quiénes somos? [String]* 	■ 2.2.5
Guardar parametro del club	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema edita la instancia de ParametrosClub con la siguiente data</p> <ul style="list-style-type: none"> • idParametroClub [Number] • nombre: [String] • colorPrincipal:[String] • colorSecundario:[String] • logoPequeño:[String] • logoGrande:[String] • iconoPlataforma:[String] • textoBannerEmail: [String] • textoFooterEmail: [String] • colorBannerEmail:[String] • textoEmail [String] • historialClub.[ClubHistorial] • quienesSomos [String] 	■ 2.2.6

	<p>Busca la instancia ClubHistorial asociada y la modifica colocando fechaBaja = fecha actual.</p> <p>Crea una nueva instancia de ClubHistorial la cual se creará en ese mismo momento con los siguientes parámetros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • idHistorialClub: [Number] • FechaCreacion: [Date] • UsuarioEdicion: [Number] = id usuario administrativo <p>Se muestra un mensaje de éxito</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p> <p>Espero: El sistema vuelva a la pantalla anterior</p>	■ 2.2.1
Crear parámetros del club	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón “crear perfil”</p> <p>Espero: El sistema muestre pantalla un título de crear perfil con campos a completar del sistema indicando con un “**” si son obligatorios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre del perfil [String]* • nombre del club [String]* • color principal de la plataforma [String]* • color secundario de la plataforma [String]* • logo de la plataforma grande [String]* • logo pequeño plataforma [String]* • icono de la plataforma [Image]* • texto para banner de mail superior de la plataforma [String]* • texto footer de los mails de la plataforma [String]* • texto de mail (incluye bienvenida al club e info de formas de pago) [String]* • color de los banners en los mails de la plataforma [String]* • sección ¿quiénes somos? [String]* 	■ 2.2.7

Guardar parametro del club	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ Pantalla
	<p>Espero: El sistema crea una instancia de [PerfilClub] con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idPerfilClub: [Number] • nomberPerfil: [Club] • fechaAlta: [DateTime] • activo: false • fechaBaja: null <p>El sistema crea una instancia de parámetros del club con la siguiente data</p> <ul style="list-style-type: none"> • idParametroClub [Number] • nombre: [String] • colorPrincipal: [String] • colorSecundario: [String] • logoPequeño: [String] • logoGrande: [String] • iconoPlataforma: [String] • textoBannerEmail: [String] • textoFooterEmail: [String] • colorBannerEmail: [String] • textoEmail [String] • quienesSomos [String] • historialClub [Historial Club] • perfilParametros: con la instancia recién creada <p>Este parámetro se llenará con una instancia de ClubHistorial la cual se creará en ese mismo momento con los siguientes parámetros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • idClubHistorial: [Number] • FechaCreacion: [Date] • UsuarioEdicion: [Usuario] • fechaBaja: null 	■ Pantalla
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p>	■ 2.2.8
	<p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” resaltando en rojo los campos incompletos. Dejando intacta la data colocada por el usuario</p>	
	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y ha completado de manera incorrecta los campos de colorPrincipal, colorSecundario,</p>	■ 2.2.9

	colorBannerEmail insertando un [String] no válido como color hexadecimal	
	<p>Espero: El sistema muestra mensaje “Debe completar los campos con colores válidos” resaltando en rojo los campos mal completados. Dejando intacta la data colocada por el usuario</p>	
	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y ha completado de manera los campos de logoPequeño, logoGrande, iconoPlataforma subiendo un archivo no valido como Imagen.</p>	■ 2.2.10
	<p>Espero: El sistema muestra mensaje “Debe subir un archivo válido (png o jpg)”</p>	
	<p>Espero: El sistema muestra mensaje “Ya existe un perfil con el nombre colocado”</p>	
	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y ha ingresado el nombre de un perfil que ya existe con fechaFin igual null</p>	■ 2.2.11

2.3 AB términos y condiciones

2.3	AB términos y condiciones	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Editar los términos y condiciones de la plataforma.	
Para	Tener en el sistema los términos y condiciones actualizados	
Criterios de aceptación		
Ir a configuración	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “configuraciones generales”</p>	■ 2.2.1

	<p>Espero: El sistema muestra un botón con la leyenda “Editar términos y condiciones”</p>	
Editar términos y condiciones	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón “Editar términos y condiciones”</p> <p>Espero: El sistema muestra un título de términos y condiciones junto con un cuadro de texto grande y un botón de guardar y otro de cancelar. Este cuadro de texto se va a llenar con el campo terminosYcondiciones de la instancia términos y condiciones relacionada a una instancia de HistorialTerminosYCondiciones con fechaBaja: null.</p>	■ 2.3.1
Guardar términos y condiciones	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema edita la instancia de historial de términos y condiciones [TerminosYCondiciones] con fechaBaja [String] = fecha actual y cree otra instancia con: <ul style="list-style-type: none"> • idHistorialTerminosYCondiciones: [Number] • usuarioEditor: [Number] • fechaCreacion: [DateTime] • fechaBaja: null y crea otra instancia la instancia de términos y condiciones [TerminosYCondiciones] con lo colocado por el usuario: <ul style="list-style-type: none"> • terminosYcondiciones: [String] • historial [HistorialTerminosYCondiciones] relacionado con la instancia de HistorialTerminosYCondiciones recién creada Muestra un mensaje de éxito</p>	■ 2.3.2
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” resaltando en</p>	■ 2.3.3

	rojo los campos incompletos. Dejando intacta la data colocada por el usuario	
Cancelar	Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”	■ 2.2.1
	Espero: El sistema vuelva a la pantalla anterior	

2.4.1 Alta estado equipo

2.4.1	Alta estado equipo	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Crear un estado posible para los equipos	
Para	Poder asignar diferentes estados a los equipos	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a estados de equipo	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Equipo	■ 2.4.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de equipo creados y un botón “Crear estado”.	■ 2.4.1.1
Crear estado de equipo	Cuando: El usuario hace click en el botón “Crear estado”.	■ 2.4.1.2
	Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a completar del nuevo estado de un equipo indicando con un “*” si son obligatorios <ul style="list-style-type: none"> • Nombre estado [String]* • Descripción [String] 	■ 2.4.1.2

Guardar estado de equipo	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 2.4.1.5
	Espero: El sistema registra en la base de datos <ul style="list-style-type: none">• idEquipoEstado [Number]• nombreEstado [String]• descripcion: [String]• usuarioEditor [Number] = idUsuario:• fechaCreacion [DateTime] y muestra al usuario un mensaje “El estado se cargó correctamente” y vuelva a la pantalla de estados de equipo.	■ 2.4.1.6
Validar campos	Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios	■ 2.4.1.4
	Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 2.4.1.4
Verificar duplicados	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 2.4.1.3
	Espero: El sistema verifica si existe un estado con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un estado con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 2.4.1.3

2.4.2 Editar estado de equipo

2.4.2	Editar estado de equipo	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Editar un estado de equipo	
Para	Para corregir errores o actualizar el nombre de los estados de un equipo	
Criterios de aceptación	Pantallas asociadas	
Ir a estados de equipo	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Equipo	■ 2.4.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de equipos creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un lápiz	■ 2.4.1.1
Seleccionar estado de equipo	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz	■ 2.4.2.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con datos del estado del usuario indicando con un "*" si son obligatorios <ul style="list-style-type: none">• Nombre estado [String]*• Descripción [String] Y se permite la edición de estos	■ 2.4.2.1
Guardar estado de equipo	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 2.4.2.4
	Espero: El sistema registra en la base de datos <ul style="list-style-type: none">• -nombreEstado: [String]• -descripcion: [String]• -usuarioEditor = idUsuario: [Number]• -fechaModificacion: [DateTime]	■ 2.4.2.5

	y muestra al usuario un mensaje “El estado se modificó correctamente” y vuelve a la pantalla de estados de equipo.	
Validar campos	Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 2.4.2.3
	Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 2.4.2.3
Verificar duplicados	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 2.4.2.2
	Espero: El sistema verifica si existe un estado con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un estado con el mismo nombre y distinto id” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 2.4.2.2

2.4.3 Eliminar estado de equipo

2.4.3	Eliminar estado de equipo	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Eliminar un estado de equipo	
Para	Para mantener la lista de estados de equipo actualizada y eliminar las que ya no se utilicen	
Criterios de aceptación		
Ir a estados de equipo	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Equipo	■ 2.4.1.1

	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de equipos creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un tacho de basura</p>	■ 2.4.1.1
Eliminar estado de equipo	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura</p>	■ 2.4.3.1
	<p>Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro que desea eliminar este estado?”</p>	■ 2.4.3.1
Confirmar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar</p>	■ 2.4.3.1
	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechaBaja: [DateTime] • usuarioEditor: idUsuario: [Number] • fechaModificacion: [DateTime] <p>y muestra al usuario un mensaje “El estado de equipo se dio de baja correctamente” y vuelva a la pantalla de configuración.</p>	■ 2.4.3.2
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 2.4.3.1
	<p>Espero: El sistema no elimina el estado de equipo y devuelve al usuario a la pantalla de acciones de estados de equipo.</p>	■ 2.4.1.1

2.5.1 Alta de estado de un evento

2.5.1	Alta de estado de un evento	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Crear un estado posible para los eventos	
Para	Reflejar los diferentes estados en los que pueden encontrarse los eventos en el sistema.	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a estados de evento	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Evento	■ 2.5.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de evento creados y un botón “Crear estado”.	■ 2.5.1.1
Crear estado de evento	Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear estado”.	■ 2.5.1.2
	Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a completar del nuevo estado de un equipo indicando con un “*” si son obligatorios <ul style="list-style-type: none">• Nombre estado [String]*• Descripción [String]	■ 2.5.1.2
Guardar estado de evento	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 2.5.1.5
	Espero: El sistema registra en la base de datos <ul style="list-style-type: none">• idEstadoEvento[Number]• nombreEstado [String]• descripcion [String]• usuarioEditor: [Number]• fechaCreacion: [DateTime] y muestra al usuario un mensaje “El estado se cargó correctamente” y vuelva a la pantalla de estados de evento.	■ 2.5.1.6

Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 2.5.1.4
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe un estado con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un estado con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 2.5.1.3
		■ 2.5.1.3

2.5.2 Editar estado de evento

2.5.2	Editar estado de evento	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Editar un estado de evento	
Para	Para corregir errores o actualizar la información de los estados de un evento según sea necesario	
Criterios de aceptación		
Ir a estados de eventos	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Evento</p> <p>Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de evento creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un lápiz</p>	■ 2.5.1.1

Seleccionar estado de evento	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz</p> <p>Espero: El sistema muestre una pantalla con datos del estado del evento indicando con un "*" si son obligatorios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre estado [String]* • Descripción [String] <p>Y se permite la edición de estos</p>	■ 2.5.2.1
Guardar estado de evento	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombreEstado: [String] • descripcion: [String] • usuarioEditor: [Number] • fechaModificacion: [DateTime] <p>y muestra al usuario un mensaje “El estado se modificó correctamente” y vuelva a la pantalla de estados de evento.</p>	■ 2.5.2.4 ■ 2.5.2.5
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 2.5.2.3
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe un estado con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un estado con el mismo nombre y distinto id” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 2.5.2.2 ■ 2.5.2.1

2.5.3 Eliminar estado de evento

2.5.3	Eliminar estado de evento	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Eliminar un estado de evento	
Para	Para mantener la lista de estados actualizada y evitar confusiones en la gestión de eventos	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a estados de eventos	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Evento	■ 2.5.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de evento creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un tacho de basura	■ 2.5.1.1
Eliminar estado de evento	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura	■ 2.5.3.1
	Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro que desea eliminar este estado?”	■ 2.5.3.1
Confirmar	Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar	■ 2.5.3.1
	Espero: El sistema registra en la base de datos <ul style="list-style-type: none"> • fechaBaja: [DateTime] = fecha actual • usuarioEditor: [Usuario] • fechaModificacion: [DateTime] y muestra al usuario un mensaje “El estado de evento se dio de baja correctamente” y vuelva a la pantalla de configuración.	■ 2.5.3.2

Cancelar	Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”	■ 2.5.3.1
	Espero: El sistema no elimina el estado de evento y devuelve al usuario a la pantalla de estados de eventos.	■ 2.5.1.1

2.6.1 Alta de estado de un usuario

2.6.1	Alta de estado de un usuario	
Como	Usuario Admin.	
Quiero	Crear un estado posible para los usuarios	
Para	Reflejar los diferentes estados en los que pueden encontrarse los usuarios en el sistema.	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a estados de usuario	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Usuario	■ 2.6.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de usuario creados y un botón “Crear estado”.	■ 2.6.1.1
Crear estado de usuario	Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear estado”.	■ 2.6.1.2
	Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a completar del nuevo estado de un equipo indicando con un “*” si son obligatorios <ul style="list-style-type: none">• Nombre estado [String]*• Descripción [String]	■ 2.6.1.2

Guardar estado de usuario	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 2.6.1.5
	Espero: El sistema registra en la base de datos <ul style="list-style-type: none">• idUsuarioEstado: [Number]• nombreEstado: [String]• descripcion: [String]• usuarioEditor: [Number]• fechaCreacion: [DateTime] y muestra al usuario un mensaje “El estado se cargó correctamente” y vuelve a la pantalla de estados de usuario.	■ 2.6.1.6
Validar campos	Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios	■ 2.6.1.4
	Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 2.6.1.4
Verificar duplicados	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 2.6.1.3
	Espero: El sistema verifica si existe un estado con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un estado con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 2.6.1.3

2.6.2 Editar estado de usuario

2.6.2	Editar estado de usuario
Como	Usuario Admin
Quiero	Editar un estado de usuario
Para	Para corregir errores o actualizar la información de los estados de un usuario según sea necesario

Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a estados de usuario	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Usuario	■ 2.6.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de usuario creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un lápiz	■ 2.6.1.1
Seleccionar estado de usuario	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz	■ 2.6.2.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con datos del estado del usuario indicando con un “*” si son obligatorios <ul style="list-style-type: none"> • Nombre estado [String]* • Descripción [String] Y se permite la edición de estos	■ 2.6.2.1
Guardar estado de usuario	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 2.6.2.4
	Espero: El sistema registra en la base de datos <ul style="list-style-type: none"> • nombreEstadoUsuario: [String] • descripcion: [String] • usuarioEditor: [Number] • fechaModificacion: [DateTime] y muestra al usuario un mensaje “El estado se modificó correctamente” y vuelva a la pantalla de estados de usuario.	■ 2.6.2.5
Validar campos	Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 2.6.2.3
	Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 2.6.2.3

Verificar duplicados	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 2.6.2.2
	Espero: El sistema verifica si existe un estado con el mismo nombre y muestra mensaje "Ya existe un estado con el mismo nombre y distinto id" y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 2.6.2.2

2.6.3 Eliminar estado de usuario

2.6.3	Eliminar estado de usuario	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Eliminar un estado de usuario	
Para	Para mantener la lista de estados de usuario actualizada y evitar confusiones en la gestión de usuarios	
Criterios de aceptación	Pantallas asociadas	
Ir a estados de usuario	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Usuario	■ 2.6.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de usuario creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un tacho de basura	■ 2.6.1.1
Eliminar estado de usuario	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura	■ 2.6.3.1
	Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: "¿Está seguro que desea eliminar este estado?"	■ 2.6.3.1
Confirmar	Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar	■ 2.6.3.1

	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos <ul style="list-style-type: none"> • fechaBaja: [DateTime] • usuarioEditor: [Number] • fechaModificacion: [DateTime] y muestra al usuario un mensaje “El estado de usuario se dio de baja correctamente” y vuelve a la pantalla de configuración.</p>	<p>■ 2.6.3.2</p>
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	<p>■ 2.6.3.1</p>
	<p>Espero: El sistema no elimina el estado de usuario y devuelve al usuario a la pantalla de estados de usuario.</p>	<p>■ 2.6.1.1</p>

3 - Módulo de Backup Recuperación

3.1 Subir documento para realizar backup de un sistema

3.1	Subir documento para realizar backup de un sistema	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Subir los archivos donde se indica la forma de hacer un backup del sistema y de los datos	
Para	Que otros usuarios hagan un backup del sistema y/o de los datos	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a backup	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Backup”</p>	<p>■ 3.2.1</p>
	<p>Espero: El sistema muestre vista donde se encuentra el link a dos documentos, uno para realizar el backup y otro para restaurar un backup además de un botón de “Actualizar archivos”</p>	

Realizar backup	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Actualizar archivo”, sube los archivos y presiona guardar.</p> <p>Espero: El sistema muestra dos inputs con dos botones guardar y cancelar. El sistema verifica el archivo y lo sube la a base de datos creando una nueva instancia con</p> <ul style="list-style-type: none"> • -fechaCreacion: [DateTime] • archivoBackupCarga: [File] • -archivoDescargaBackup: [File] • usuarioEditor: [Number] IdUsuario Admin • fechaBaja: null <p>En caso de existir una instancia anterior con fechaBaja = null le coloca [DateTime] El sistema muestra un toast con un mensaje de exito y actualiza los links de la pagina</p>	<p>■ 3.1.1</p>
Validación	<p>Cuando: El usuario sube algún archivo a alguno de esos dos inputs.</p> <p>Espero: El sistema verifica que sean pdf's y si no muestra un toast con un error.</p>	<p>■ 3.1.2</p>
cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón cancelar</p> <p>Espero: cancela los cambios y vuelve a la pantalla inicial</p>	<p>■ 3.2.1</p>

3.2 Descargar guía de backup y restauración del sistema

3.2	Descargar guía de backup y restauración del sistema	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Realizar backup del sistema y/o datos	
Para	Hacer un respaldo del sistema y/o datos	
Criterios de aceptación		
Ir a backup	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Backup”</p> <p>Espero: El sistema muestre vista donde se encuentra el link a dos documentos, uno para realizar el backup y otro para restaurar un backup además de un botón de “Actualizar archivos”</p>	■ 3.2.1
Descargar guía para backup	<p>Cuando: El usuario hace click en link al documento “LINK a la guía para generar backup del sistema y datos” o “LINK a la guía para restaurar un backup en el sistema”</p> <p>Espero: El sistema descarga en su sistema un pdf con las instrucciones para realizar un backup o levantar un backup del sistema</p>	

4 - Módulo de noticias

4.1.1 Alta de Noticia

4.1.1	Alta de Noticia	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Dar de alta una noticia	
Para	Tener en el sistema todas las noticias del club	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a noticias	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Noticias”	<ul style="list-style-type: none"> ■ 4.1.1.1 ■ 4.1.1.2 ■ 4.1.1.3
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todas las noticias y un botón “Crear noticia”	
Crear noticia	Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear noticia”	<ul style="list-style-type: none"> ■ 4.1.1.4
	Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a completar de la nueva noticia indicando con un “*” si son obligatorios, <ul style="list-style-type: none"> • Título de noticia* [String] • Descripcion* [String] • Imagen [File] • Fecha inicio publicacion* [Datetime] • Fecha fin publicacion* [String] 	
Guardar noticia	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	<ul style="list-style-type: none"> ■ 4.1.1.5

	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos una instancia de noticia con</p> <ul style="list-style-type: none"> • idNoticia [Number] • titulo [String] • descripcion [String] • Imagen [File] • fechalinicio [Datetime] • fechaFin [Datetime] <p>y muestra al usuario un mensaje “La noticia se creó correctamente” y vuelva a la pantalla de noticias</p>	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 4.1.1.6
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe una noticia con el mismo nombre y muestra el mensaje “Ya existe una noticia con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente.</p>	■ 4.1.1.7
Verificar fechas	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si las fechas inicio y fin son correctas. fin mayor que inicio y muestra un mensaje de “fechas incorrectas” en caso de ser incompatibles.</p>	■ 4.1.1.8
cancelar	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Cancelar</p> <p>Espero: El sistema cierre el modal descartando cualquier cambio</p>	■ 4.1.1.9

4.1.2 Editar Noticia

4.1.2	Editar Noticia	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Editar una noticia	
Para	Tener en el sistema todas las noticias del club actualizadas	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a noticias	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Noticias”</p> <p>Espero: El sistema muestre una pantalla con todas las noticias y un botón con un ícono de un lápiz</p>	■ 4.1.1.1
Editar noticia	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz</p> <p>Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a modificar de la noticia indicando con un “*” si son obligatorios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título de noticia [String]* • Descripción [String]* • Imagen [File] • Fecha inicio publicación [Datetime]* • Fecha fin publicación [Datetime]* <p>Se permite la edición de estos.</p>	■ 4.1.2.1
Guardar noticia	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • titulo [String] • descripcion [String] • Imagen [File] • fechalinicio [Datetime] • fechaExpiracion [Datetime] 	■ 4.1.2.2

	<ul style="list-style-type: none"> fechaModificacion: [Datetime] fecha actual y muestra al usuario un mensaje “La noticia se modificó correctamente” y vuelve a la pantalla de noticias 	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestra mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 4.1.2.3
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe una noticia con el mismo nombre y muestra el mensaje “Ya existe una noticia con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente.</p>	■ 4.1.2.4
Verificar fechas	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si las fechas inicio y fin son correctas. fin mayor que inicio y muestra un mensaje de “fechas incorrectas” en caso de ser incompatibles.</p>	■ 4.1.2.5
cancelar	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Cancelar</p> <p>Espero: El sistema cierre el modal sin guardar los cambios y vuelve a la pantalla de noticias</p>	■ 4.1.1.1

4.1.3 Eliminar noticia

4.1.3	Eliminar noticia	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Eliminar una noticia	
Para	Tener en el sistema todas las noticias del club actualizadas	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a noticias	Cuando: El usuario ingresa al apartado de "Noticias"	■ 4.1.1.1
	Espero: El sistema muestre pantalla con todos las noticias publicadas y un botón con un ícono de un tacho de basura	
Eliminar noticia	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura	■ 4.1.3.1
	Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: "¿Está seguro que desea eliminar esta noticia?"	
Confirmar	Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar	■ 4.1.3.2
	Espero: El sistema elimine la noticia, en la base de datos modifica el atributo fechaBaja [DateTime] = fecha actual. Muestra al usuario un mensaje "La noticia se eliminó exitosamente" Devuelve al usuario a la pantalla de noticias	
Cancelar	Cuando: El usuario presiona el botón "Cancelar"	■ 4.1.1.1

	Espero: El sistema no elimina la noticia y devuelve al usuario a la pantalla de noticias	
--	--	--

4.2.1 Alta de notificación

4.2.1	Alta de notificación	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Dar de alta una notificación	
Para	Agendar el envío de una notificación	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a notificaciones	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Noticias” y selecciona la opción de “Notificaciones”	■ 4.2.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todas las notificaciones y un botón “Crear notificación”	
Crear notificación	Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear notificación”	■ 4.2.1.2
	Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a completar de la nueva notificación indicando con un “*” si son obligatorios, un buscador por perfil o DNI y una grilla en la cual se verán los usuarios. Campos a completar: <ul style="list-style-type: none"> • Título notificación [String]* • Descripción [String]* • Adjunto [File]* • Fecha de envío [DateTime]* Grilla: <ul style="list-style-type: none"> • Nombre usuario [String]* • Apellido usuario [String]* • DNI usuario [String]* • Perfil [String]* 	

	<p>El usuario en el buscador ingresa un DNI o un perfil y puede seleccionar uno o todos los encontrados.</p>	
Guardar notificación	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema registra en la base de datos Instancia de [UsuarioNotificacion] con</p> <ul style="list-style-type: none"> • idUsuarionotificacion: [Number] • fechaCreacion: [DateTime] • fechaModificacion: [DateTime] • fechaBaja: [DateTime] • idUsuarios: List<Usuarios> • notificacion: [Notificacion] <p>Y una instancia de [Notificacion] con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idNotificacion [Number] • titulo [String] • descripcion [String] • adjunto [File] • fechaEnvio [DateTime] • fechaCreacion [DateTime] • fechaModificacion [DateTime] null • fechaBaja [DateTime] null • fechaExpiracion [DateTime] + 10 días. <p>y muestra al usuario un mensaje “La notificación se creó correctamente” y vuelve a la pantalla de notificaciones</p>	■ 4.2.1.3
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a</p>	■ 4.2.1.4

	la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	
Cancelar	Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”.	■ 4.2.1.1
	Espero: El vuelve a la pantalla de notificaciones sin guardar los cambios	

4.2.2 Eliminar notificación

4.2.2	Eliminar notificación	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Eliminar una notificación	
Para	Cancelar el envío de una notificación	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a notificación	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Noticias” y selecciona la opción de “Notificaciones”	■ 4.2.1.1
	Espero: El sistema muestre pantalla con todas las notificaciones creadas y un botón con un ícono de un tacho de basura	
Eliminar notificación	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura	■ 4.2.2.1
	Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro que desea eliminar esta notificación?”	
Confirmar	Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar	■ 4.2.2.2

	<p>Espero: El sistema elimina la notificación, para eso busca la instancia de usuarioNotificacion relacionada a la notificación. modifica con: • fechaModificacion: [DateTime] • fechaBaja: [DateTime] Y modifica la instancia de notificacion con • fechaModificacion: [DateTime] • fechaBaja: [DateTime] = fecha actual. Muestra al usuario un mensaje “La notificación se eliminó exitosamente” Devuelve al usuario a la pantalla de notificaciones</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 4.2.1.1
	<p>Espero: El sistema no elimina la notificación y devuelve al usuario a la pantalla de notificaciones</p>	

4.3 Compartir Noticias

4.3	Compartir Noticias	
Como	Usuario	
Quiero	Compartir noticias en redes sociales	
Para	Poder compartirlo en mis redes sociales	
Criterios de aceptación		
Ir a la noticia	<p>Cuando: El usuario ingresa a la pantalla principal</p>	■ 4.1.1.1
	<p>Espero: El sistema un carrusel con las últimas noticias cargadas y activas</p>	

Compartir la Noticia	<p>Cuando: El usuario hace click en el botón “”</p>	■ 4.3.1
	<p>Espero: El sistema muestra una lista de botones con los nombres de las redes sociales en las cuales puede compartir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facebook • X • Instagram • Whatsapp 	
Compartir	<p>Cuando: El usuario hace click en el botón de X / facebook / Instagram / whatsapp.</p>	
	<p>Espero: El sistema abre una ventana con la url con la red social seleccionada o la aplicación en caso de estar descargada. Que lleve a la noticia en cuestión</p>	

5 - Módulo de Disciplinas y Lecciones

5.1.1 Alta de disciplina

5.1.1	Alta de disciplina	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Dar de alta una disciplina	
Para	Tener en el sistema todos los deportes que se practiquen en el club	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a disciplinas	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Disciplinas”	■ 5.1.1.1
	Espero: El sistema muestre pantalla con todas las disciplinas creadas y un botón “Crear disciplina”	
Crear disciplinas	Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear disciplina”	■ 5.1.1.2
	Espero: El sistema muestre pantalla con campos a completar de la nueva disciplina indicando con un “*” si son obligatorios <ul style="list-style-type: none"> • Nombre disciplina [String]* • Cantidad de jugadores [Number]* • Descripción [String] • cantidad de tiempos: [Number] mayor a cero • cantidad de tarjetas de advertencia: [Number]* mayor a cero • cantidad de tarjetas de expulsión: [Number]* mayor a cero 	
Guardar disciplina	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 5.1.1.3

	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idDisciplina [Number] • nombre [String] • descripcion [Number] • cantJugadores [Number] • fechaCreacion [DateTime] = fecha actual • usuarioEditor [Number] = id usuario administrador • periodosMax [Number] • tarjetasAdvertencia [Number] • tarjetasExpulsion [Number] <p>y muestra al usuario un mensaje “La disciplina se creó correctamente” y vuelva a la pantalla de disciplinas</p>	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios”</p>	■ 5.1.1.4
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe una disciplina con el mismo nombre y muestra el mensaje “Ya existe una disciplina con el mismo nombre”</p>	■ 5.1.1.5
Verificar numeros	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica que el usuario haya cargado todos los campos numéricos con números positivos. En caso contrario resaltará en rojo los campos erróneos y mostrara el mensaje “los campos numéricos deben ser enteros positivos”</p>	■ 5.1.1.6
Cancelar	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Cancelar</p> <p>Espero: El sistema cierra el modal sin guardar los cambios</p>	■ 5.1.1.1

5.1.2 Editar disciplinas

5.1.2	Editar disciplinas	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Editar una disciplina	
Para	Tener en el sistema todos los deportes que se practiquen en el club	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a disciplinas	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Disciplinas”	■ 5.1.1.1
	Espero: El sistema muestre pantalla con todas las disciplinas creadas y un botón con un ícono de un lápiz	
Editar disciplinas	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz	■ 5.1.2.1
	Espero: El sistema muestre pantalla con datos de la disciplina indicando con un “*” si son obligatorios <ul style="list-style-type: none">• Nombre disciplina [String]*• Cantidad de jugadores [Number]*• Descripción [String]• cantidad de tiempos: [Number] mayor a cero• cantidad de tarjetas de advertencia: [Number] mayor a cero*• cantidad de tarjetas de expulsión: [Number] mayor a cero* Y se permite la edición de estos	
Guardar disciplina	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 5.1.2.2

	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre [String] • descripcion [Number] • cantJugadores [Number] • fechaModificacion [DateTime] = fecha actual • usuarioEditor [Number] = id usuario administrador • periodosMax [Number] • tarjetasAdvertencia [Number] • tarjetasExpulsion [Number] <p>y muestra al usuario un mensaje “La disciplina se edito correctamente ” y vuelva a la pantalla de disciplinas</p>	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios”</p>	■ 5.1.2.3
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe una disciplina con el mismo nombre y distinto id y muestra el mensaje “Ya existe una disciplina con el mismo nombre”</p>	■ 5.1.2.4
Verificar numeros	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica que el usuario haya cargado todos los campos numéricos con números positivos. En caso contrario resaltará en rojo los campos erróneos y mostrará el mensaje “los campos numéricos están mal cargados”</p>	■ 5.1.2.5
Cancelar	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Cancelar</p> <p>Espero: El sistema cierra el modal sin guardar los cambios</p>	■ 5.1.1.1

5.1.3 Eliminar disciplina

5.1.3	Eliminar disciplina	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Eliminar una disciplina	
Para	Tener en el sistema todos los deportes que se practiquen en el club	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a disciplinas	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Disciplinas”	■ 5.1.1.1
	Espero: El sistema muestre pantalla con todas las disciplinas creadas y un botón con un ícono de un tacho de basura	
Eliminar disciplinas	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura	■ 5.1.3.1
	Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro que desea eliminar esta disciplina?”	
Confirmar	Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar	■ 5.1.3.2
	Espero: El sistema elimine la disciplina guardando en el atributo fechaBaja [DateTime] la fecha actual Muestra al usuario un mensaje “La disciplina se eliminó exitosamente” Devuelve al usuario a la pantalla de disciplinas	
Cancelar	Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”	■ 5.1.1.1

	Espero: El sistema no elimina la disciplina y devuelve al usuario a la pantalla de disciplinas	
--	--	--

5.2.1 Alta de lección

5.2.1	Alta de lección	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Dar de alta una lección	
Para	Que los socios puedan inscribirse	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a lecciones	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Lecciones”	■ 5.2.1.1
	Espero: El sistema muestre pantalla con todas las lecciones creadas y un botón “Crear lección”	
Crear lección	Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear lección”	■ 5.2.1.2
	Espero: El sistema muestre pantalla con campos a completar de la nueva disciplina indicando con un “*” si son obligatorios <ul style="list-style-type: none"> • Nombre lección [String]* • Cantidad máxima de inscriptos [Number]* • Profesor [Usuario]* • Categoría [Categoría]* • Días [String]* • Horarios [String]* • Descripción [String] • Intercambiable [boolean]* • Disciplina [Disciplina]* 	

Guardar lección	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema guarda los datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idLeccion [Number] • nombre [String] • dias [String] • horarios [String] • profesor [Usuario] • descripcion [String] • categoria [Categoria] • intercambiable [boolean] • cantMaxima [Number] • disciplina [Disciplina] <p>Relacionada a una nueva instancia de LeccionHistorial con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechaCreacion [DateTime] = fecha actual • usuarioEditor [Number] = id usuario administrativo <p>Y esta estará relacionada a una instancia de [LeccionEstado] cuyo nombreEstado = "Vigente"</p> <p>Finalmente muestra al usuario un mensaje "La lección se creó correctamente" y vuelva a la pantalla de lecciones</p>	<p>■ 5.2.1.3</p>
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón "Guardar" y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje "Debe completar todos los campos obligatorios"</p>	<p>■ 5.2.1.4</p>
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe una lección con el mismo nombre, disciplina, días y horarios y muestra el mensaje "Ya existe una lección con el mismo nombre, disciplina y horario"</p>	<p>■ 5.2.1.5</p>
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón "Cancelar"</p>	<p>■ 5.2.1.1</p>

	Espero: El sistema no elimina la disciplina y devuelve al usuario a la pantalla de lecciones	
--	--	--

5.2.2 Editar lección

5.2.2	Editar lección	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Editar una lección	
Para	Mantener actualizada la información	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a lecciones	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Lecciones” Espero: El sistema muestre pantalla con todas las lecciones creadas y al lado de cada una un botón con un ícono de un lápiz	■ 5.2.1.1
Editar lección	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz Espero: El sistema muestre pantalla con campos de la lección indicando con un “*” si son obligatorios <ul style="list-style-type: none"> • Nombre lección [String]* • Cantidad máxima de inscriptos [Number]* • Profesor [Usuario]* • Categoría [Categoría]* • Días [String]* • Horarios [String]* • Descripción [String] • Intercambiable [boolean]* • Disciplina [Disciplina]* Y se permite la edición de estos	■ 5.2.2.1
Guardar lección	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 5.2.2.2

	<p>Espero: El sistema guarda los datos • idLeccion [Number] • nombre [String] • dias [String] • horarios [String] • profesor [Usuario] • descripcion [String] • categoria [Categoria] • intercambiable [boolean] • cantMaxima [Number] • disciplina [Disciplina]</p> <p>Busca la instancia de [LeccionHistorial] relacionada con fechaFin = null y la modifica colocando fechaFin = fecha actual</p> <p>Crea una nueva instancia de [LeccionHistorial] con • idLeccionHistorial [Number] • fechalinicio [DateTime] = fecha actual • usuarioEditor [Number] = id usuario administrativo relacionada a una instancia de [LeccionEstado] con nombreEstado = Vigente</p> <p>Y muestra al usuario un mensaje “La lección se modificó correctamente” y vuelva a la pantalla de lecciones.</p>	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p>	■ 5.2.2.3
	<p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios”.</p>	
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 5.2.2.4
	<p>Espero: El sistema verifica si existe una lección con el mismo nombre, id, disciplina, días y horarios y muestra el mensaje “Ya existe una lección con el mismo nombre, disciplina y horario”</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 5.2.1.1

	Espero: El sistema no elimina la disciplina y devuelve al usuario a la pantalla de lecciones	
--	--	--

5.2.3 Eliminar lección

5.2.3	Eliminar lección	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Eliminar una lección	
Para	Que no se dicte más	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a lecciones	Cuando: El usuario ingresa al apartado de "Lecciones"	<ul style="list-style-type: none"> ■ 5.2.1.1
	Espero: El sistema muestre pantalla con todas las lecciones creadas y al lado de cada una un botón con un ícono de un tacho de basura	
Eliminar lección	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura	<ul style="list-style-type: none"> ■ 5.2.3.1
	Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: "¿Está seguro que desea eliminar esta lección?"	
Confirmar	Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar	<ul style="list-style-type: none"> ■ 5.2.3.2
	Espero: El sistema elimine la lección cambiando el estado de la lección [LeccionEstado] = Eliminada Muestra al usuario un mensaje "La lección se eliminó exitosamente" Devuelve al usuario a la pantalla de lecciones	

Cancelar	Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”	■ 5.2.1.1
	Espero: El sistema no elimina la disciplina y devuelve al usuario a la pantalla de lecciones	

5.3.1 Inscribirse a lección

5.3.1	Inscribirse a lección	
Como	Usuario socio	
Quiero	Inscribirme a una lección	
Para	Poder registrar en el sistema que estoy inscripto	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a la sección de lecciones	Cuando: El usuario haga click en la sección de lecciones	■ 5.3.1.1
	Espero: El sistema muestre una lista con todas las lecciones disponibles listaNombres List<String> Una lección se considera disponible si su instancia de [HistorialLeccion] relacionada con fechaFin==null está relacionada a la instancia [LeccionEstado] con estado igual a “vigente”. Además, que la cantidad de instancias de [InscripcionUsuario] relacionadas a esa instancia de [Leccion] sea menor a la cantidad máxima de alumnos . Además, que el sexo y edad del usuario correspondan con la categoría asignada a la lección. Por cada categoría se le mostrará días horarios y disciplina	

	<p>Además de las lecciones donde el usuario esté inscripto. Y si es dueño de un grupo familiar, lecciones de los demás miembros del grupo.</p>	
Seleccionar lección	<p>Cuando: El usuario haga click en “Detalle” de una lección disponible</p> <p>Espero: El sistema muestre una vista con los siguientes datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre: [String] • Días: [String] • Horarios: [String] • Categoría: [Categoria] • Disciplina: [Disciplina] <p>Además de un botón “Inscribirse”</p>	■ 5.3.1.2
Confirmar inscripción	<p>Cuando: El usuario haga click en “Inscribirse”</p> <p>Espero: El sistema crea una instancia de IncripcionUsuario con los siguientes datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idIncripcionUsuario: [Number] • idLeccion: [Number] con la lección seleccionada • idUsuario: [Number] con la id de usuario que inicio la HU • fechalinicio: [DateTime] = fecha de hoy • fechaFin: [DateTime] igual a null 	■ 5.3.1.3

Verificar inscripción	<p>Cuando: El usuario haga click en “Inscribirse”</p>	■ 5.3.1.4
	<p>Espero: El sistema verificará que el usuario no tenga una instancia de [InscripcionUsuario] con fechaFin igual a null, relacionada a una instancia de [Leccion] con horarios y fechas incompatibles. Es decir, que los horarios se superpongan. El sistema mostrará un mensaje de error indicando con una lista donde aparecerán el nombre de la disciplina y clase que son incompatibles, la cual deberá desaparecer a los 60 segundos de manera automática.</p>	
Cancelar inscripción	<p>Cuando: El usuario haga click en “Cancelar”</p>	■ 5.3.1.1
	<p>El sistema volverá a la pantalla de lecciones</p>	

5.3.2 Desinscribirse de lección

5.3.2	Desinscribirse de lección
Como	Socio
Quiero	Cancelar inscripción a una lección
Para	Poder registrar en el sistema que no quiero estar más inscripto

Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a la sección de lecciones	<p>Cuando: El usuario haga click en la sección de lecciones</p>	■ 5.3.1.1
	<p>Espero: Además de las lecciones donde el usuario esté inscripto. Y si es dueño de un grupo familiar, lecciones de los demás miembros del grupo.</p>	
Seleccionar lección	<p>Cuando: El usuario haga click en “Detalle” de una lección donde está inscripto</p>	■ 5.3.2.1
	<p>Espero: El sistema muestre una vista con los siguientes datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre: [String] • Días: [String] • Horarios: [String] • Categoría: [Categoria] • Disciplina: [Disciplina] <p>Además de un botón “Desinscribirse”</p>	

Desinscribirse a lección	Cuando: El usuario haga click en “Desinscribirse”	■ 5.3.2.2
	Espero: El sistema mostrará un mensaje [String] “¿Seguro que desea desinscribirse?”	
Desinscribirse a lección	Cuando: El usuario haga click en “Aceptar”	■ 5.3.2.3
	Espero: El sistema buscará la instancia de [InscripcionUsuario] relacionada a esa [Leccion] con fechaFin==null y actualizará ese registro de la base de datos con fechaFin = [DateTime] Pasado ese momento el sistema mostrará un mensaje de “acción realizada con éxito” y devolverá al usuario a la lista de lecciones actualizada.	
Cancelar	Cuando: El usuario haga click en “Cancelar”	■ 5.3.1.1

	Espero: El sistema volverá a la pantalla de lecciones	
--	---	--

5.4.1 Iniciar lección

5.4.1	Iniciar lección	
Como	Profesor	
Quiero	Iniciar una lección	
Para	Que quede registrada en el sistema como que di esa lección	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
seleccionar Lección	Cuando: El usuario ingresa a la sección de lecciones. Espero: El sistema muestre una lista de lecciones donde el usuario este asignado como profesor. instancias de lecciones donde el idDeProfesor sea el id del usuario	■ 5.4.1.1
Iniciar Lección	Cuando: El usuario haga click en “Iniciar lección”	■ 5.4.1.2

	<p>Espero: El sistema crea una instancia de [AsistenciaLeccion] con los siguientes parametros, uno por cada alumno inscripto en la lección. Los alumnos inscriptos se obtienen mediante la búsqueda de instancias de [InscripcionUsuario] con idLeccion igual al id de la [Leccion] y fechaBaja==null:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idAsistenciaLeccion: [Number] • idLeccion: [Number] • idUsuarioAlumno: [Number] • idUsuarioProfesor: [Number] • asistioAlumno: false • fechalinicio: [DateTime] • claseCompleta: null <p>Y el sistema inicie la historia de usuario registrar asistencia para las lecciones</p>	
--	--	--

5.4.2 Finalizar lección

5.4.2	Finalizar lección	
Como	Profesor	
Quiero	Finalizar una lección	
Para	Que quede registrada que la lección fue dada	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Finalizar Lección	<p>Cuando: El usuario termine de cargar las estadísticas y haga click en “Finalizar lección”</p>	■ 9.6.1.11
	<p>Espero: El sistema muestre mensaje “¿Quieres finalizar la lección?”</p>	
Confirmar	<p>Cuando: El usuario haga click en “Aceptar”</p>	■ 5.4.2.1

	<p>Espero: El sistema actualizara las instancias de [AsistenciaLeccion] relacionadas a la [Leccion] dictada y con fecha de inicio igual a la fecha de hoy con las siguientes actualizaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • claseCompleta: [DateTime] <p>El sistema mostrará un mensaje de acción exitosa y volverá a la pantalla de lecciones.</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario haga click en “Cancelar”</p>	■ 9.6.1.8
	<p>Espero: El sistema volverá a la pantalla de la lección</p>	

5.5.1 Alta de categoría disciplina

5.5.1	Alta de categoría	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Dar de alta una categoría	
Para	Tener en el sistema todas las categorías que tiene el club	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a categorías	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Categorías”</p>	■ 5.5.1.1
	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con todas las categorías y un botón “Crear categoría”</p>	
Crear categoría	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear categoría”</p>	■ 5.5.1.2

	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a completar de la nueva categoría indicando con un “*” si son obligatorios,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre de categoría [String]* • Descripción [String] • Edad mínima [Number]* • Edad máxima [Number]* • Género [String] * 	
Guardar categoría	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idCategoria [Number] • nombre [String] • descripcion [String] • edadMinima[Number] • edadMaxima[Number] • usuarioEditor = idUsuario: [Number] • fechaEdicion: [DateTime] • genero[String] type Masculino/Femenino • fechaBaja [DateTime] = null <p>y muestra al usuario un mensaje “La categoría se creó correctamente” y vuelva a la pantalla de categorías</p>	■ 5.5.1.3
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 5.5.1.4
Validar campos números	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y las edades son incompatibles. Edad máxima < edad mínima</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe colocar edades compatibles” y no deja continuar</p>	■ 5.5.1.5
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 5.5.1.6

	<p>Espero: El sistema verifica si existe una categoría con el mismo nombre y muestra el mensaje “Ya existe una categoría con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente.</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón cancelar</p>	■ 5.5.1.1
	<p>Espero: El sistema vuelve a la pantalla de categoría y no guarde los cambios</p>	

5.5.2 Editar categoría disciplina

5.5.2	Editar categoría	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Editar una categoría	
Para	Tener en el sistema todas las categorías que tiene el club	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a categorías	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Categorías”</p>	■ 5.5.1.1
	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con todas las categorías y un botón con un ícono de un lápiz</p>	
Editar categoría	<p>Cuando: El usuario hace click en el botón con un ícono de un lápiz</p>	■ 5.5.2.1
	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a modificar de la categoría indicando con un “*” si son obligatorios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre de categoría [String]* • Descripción [String] 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Edad mínima [Number]* • Edad máxima [Number]* • Género [String]* <p>Se permite la edición de estos.</p>	
Guardar categoría	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre [String] • descripcion [String] • edadMinima [Number] • edadMaxima [Number] • genero [String] • idUsuarioEditor: [Number] • fechaModificacion: [DateTime] <p>y muestra al usuario un mensaje “La categoría se modificó correctamente” y vuelve a la pantalla de categorías</p>	■ 5.5.2.2
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 5.5.2.3
Validar campos números	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y las edades son incompatibles. Edad máxima < edad mínima</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe colocar edades compatibles” y no deja continuar</p>	■ 5.5.2.4
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe una categoría con el mismo nombre y muestra el mensaje “Ya existe una categoría con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente.</p>	■ 5.5.2.5

Cancelar	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón cancelar</p> <p>Espero: El sistema vuelve a la pantalla de categoría y no guarde los cambios</p>	■ 5.5.1.1
-----------------	--	---------------------------

5.5.3 Eliminar categoría disciplina

5.5.3	Eliminar categoría disciplina	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Eliminar una categoría	
Para	Tener actualizado en el sistema todas las categorías que tiene el club	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a categorías	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Configuración del sistema” y selecciona la opción de “Categorías”</p> <p>Espero: El sistema muestre pantalla con todos las categorías creadas y un botón con un ícono de un tacho de basura</p>	■ 5.5.1.1
Eliminar categoría	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura</p> <p>Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro que desea eliminar esta categoría?”</p>	■ 5.5.3.1
Confirmar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar</p>	■ 5.5.3.2

	<p>Espero: El sistema elimine la categoría, en la base de datos modifica el atributo FechaBaja [DateTime] = today [DateTime] y usuarioEditor [Number] con id usuario administrativo Muestra al usuario un mensaje “La categoría se eliminó exitosamente” Devuelve al usuario a la pantalla de categorías</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 5.5.1.1
	<p>Espero: El sistema no elimina la categoría y devuelve al usuario a la pantalla de categorías</p>	

5.6.1 Alta de estado de una lección

5.6.1	Alta de estado de una lección	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Crear un estado posible para las lecciones	
Para	Poder asignar diferentes estados a las lecciones según su progreso	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a estados de lección	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Lección</p>	■ 5.6.1.1
	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de lecciones creados y un botón “Crear estado”.</p>	■ 5.6.1.1
Crear estado de lección	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear estado”.</p>	■ 5.6.1.2

	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a completar del nuevo estado de un equipo indicando con un "*" si son obligatorios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre estado [String]* • Descripción [String] 	■ 5.6.1.2
Guardar estado de lección	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 5.6.1.5
	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idLeccionEstado: [Number] • nombreEstado: [String] • descripcion: [String] • usuarioEditor = idUsuario: [Number] • fechaCreacion: [DateTime] <p>y muestra al usuario un mensaje “El estado se cargó correctamente” y vuelva a la pantalla de estados de lección.</p>	■ 5.6.1.6
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p>	■ 5.6.1.4
	<p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 5.6.1.4
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 5.6.1.3
	<p>Espero: El sistema verifica si existe un estado con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un estado con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 5.6.1.3

5.6.2 Editar estado de lección

5.6.2	Editar estado de lección	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Editar un estado de lección	
Para	Para corregir errores o actualizar el nombre de los estados de una lección	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a estados de lección	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Lección	■ 5.6.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de lecciones creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un lápiz	■ 5.6.1.1
Seleccionar estado de lección	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz	■ 5.6.2.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con datos del estado del usuario indicando con un "*" si son obligatorios <ul style="list-style-type: none">• Nombre estado [String]*• Descripción [String] Y se permite la edición de estos	■ 5.6.2.1
Guardar estado de lección	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 5.6.2.4
	Espero: El sistema registra en la base de datos <ul style="list-style-type: none">• -nombreEstado: [String]• -descripcion: [String]• -usuarioEditor = idUsuario: [Number]• -fechaModificacion: [DateTime] y muestra al usuario un mensaje "El estado se modificó correctamente" y vuelva a la pantalla de estados de lección.	■ 5.6.2.5

Validar campos	Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 5.6.2.3
	Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 5.6.2.3
Verificar duplicados	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 5.6.2.2
	Espero: El sistema verifica si existe un estado con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un estado con el mismo nombre y distinto id” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 5.6.2.2

5.6.3 Eliminar estado de lección

5.6.3	Eliminar estado de lección	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Eliminar un estado de lección	
Para	Para mantener la lista de estados de lección actualizada y eliminar las que ya no se utilicen	
Criterios de aceptación		
Ir a estados de lección	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Lección	■ 5.6.1.1

	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de lección creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un tacho de basura</p>	■ 5.6.1.1
Eliminar estado de lección	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura</p>	■ 5.6.1.1
	<p>Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro que desea eliminar este estado?”</p>	■ 5.6.3.1
Confirmar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar</p>	■ 5.6.3.1
	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechaBaja: [DateTime] • usuarioEditor: idUsuario: [Number] • fechaModificacion: [DateTime] <p>y muestra al usuario un mensaje “El estado de lección se dio de baja correctamente” y vuelva a la pantalla de configuración.</p>	■ 5.6.3.2
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 5.6.3.1
	<p>Espero: El sistema no elimina el estado de lección y devuelve al usuario a la pantalla de acciones de estados de lección.</p>	■ 5.6.1.1

5.7 Registrar asistencia

5.7	Registrar asistencia
Como	Usuario Profesor
Quiero	Registrar asistencia de un alumno

Para	Realizar un seguimiento de las lecciones	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Registrar asistencia	<p>Cuando: El usuario inicie una lección,</p> <p>Espero: Visualice una lista de los alumnos inscriptos a ella con cuadros para seleccionar uno por uno un botón de continuar y un botón de salir. El usuario debe seleccionar todas las casillas de los alumnos presentes.</p>	■ 5.4.1.2
Continuar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón Continuar</p> <p>Espero: El sistema creara una instancia de [AsistenciaLeccion] por cada instancia de usuario [InscripcionUsuario] relacionada a la [Leccion] con fecha fin igual a null. Con los siguientes datos idAsistenciaLeccion: [Number] idLeccion: [Number] de la lección seleccionada idUsuarioAlumno: [Number] una por cada alumno inscripto idUsuarioProfesor: [Number] con id del usuario que inicio la HU asistioAlumno: [boolean] fechalinicio : [DateTime] con fecha y hora de hoy claseCompleta: [DateTime] null</p>	■ 9.6.1.8
Salir	<p>Cuando: El usuario presiona el botón de Salir.</p> <p>Espero: El sistema devuelve al usuario a la pantalla de lecciones</p>	■ 5.4.1.1

6 - Módulo de Eventos

6.1.1 Alta de un tipo de evento

6.1.1	Alta de un tipo de evento	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Crear un tipo de evento	
Para	Definir los tipos de eventos que pueden ocurrir en el club	
Criterios de aceptación	Pantallas asociadas	
Ir a tipo de evento	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Tipos y selecciona la opción Evento.	■ 6.1.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los tipos de evento creados y un botón “Crear Tipo de evento”.	■ 6.1.1.1
Crear tipo de evento	Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear tipo de evento”.	■ 6.1.1.2
	Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a completar del nuevo tipo de evento indicando con un “*” si son obligatorios <ul style="list-style-type: none">• Nombre tipo de evento [String]*• Descripción [String]	■ 6.1.1.2
Guardar tipo de evento	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 6.1.1.5
	Espero: El sistema registra en la base de datos <ul style="list-style-type: none">• idTipoEvento: [Number]• nombreTipoEvento: [String]• descripcion: [String]• usuarioEditor: [Number]• fechaCreacion: [DateTime]	■ 6.1.1.6

	y muestra al usuario un mensaje “El tipo de evento se cargó correctamente” y vuelva a la pantalla tipos de evento.	
Validar campos	Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios	■ 6.1.1.4
	Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 6.1.1.4
Verificar duplicados	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 6.1.1.3
	Espero: El sistema verifica si existe un tipo de evento con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un tipo de evento con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 6.1.1.3

6.1.2 Editar tipo de evento

6.1.2	Editar tipo de evento	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Editar un tipo de evento	
Para	Para corregir errores o actualizar la información de los tipos de eventos según sea necesario	
Criterios de aceptación		
Ir a tipos de evento	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Tipos y selecciona la opción Evento.	■ 6.1.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los tipos de evento creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un lápiz	■ 6.1.1.1

Seleccionar tipo de evento	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz</p> <p>Espero: El sistema muestre una pantalla con datos tipo de evento indicando con un “*” si son obligatorios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre tipo de evento [String]* • Descripción [String] <p>Y se permite la edición de estos</p>	<p>■ 6.1.2.1</p>
Guardar tipo de evento	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombreTipoEvento: [String] • descripcion: [String] • usuarioEditor = idUsuario: [Number] • fechaModificacion: [DateTime] <p>y muestra al usuario un mensaje “El tipo de evento se modificó correctamente” y vuelva a la pantalla de tipos de evento.</p>	<p>■ 6.1.2.4</p> <p>■ 6.1.2.5</p>
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p> <p>Espero: El sistema muestra en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	<p>■ 6.1.2.3</p>
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	<p>■ 6.2.2.2</p>
	<p>Espero: El sistema verifica si existe un tipo de evento con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un tipo de evento con el mismo nombre y distinto id” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	<p>■ 6.2.2.2</p>

6.1.3 Eliminar tipo de evento

6.1.3	Eliminar tipo de evento	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Eliminar un tipo de evento	
Para	Para mantener la lista de tipos de evento actualizada	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a tipos de evento	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Tipos y selecciona la opción Evento.	■ 6.1.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los tipos de evento creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un tacho de basura.	■ 6.1.1.1
Eliminar tipo de evento	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura	■ 6.1.3.1
	Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro que desea eliminar este tipo de evento?”	■ 6.1.3.1
Confirmar	Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar	■ 6.1.3.1
	Espero: El sistema registra en la base de datos <ul style="list-style-type: none"> • fechaBaja: [DateTime] • usuarioEditor = idUsuario: [Number] • fechaModificacion: [DateTime] y muestra al usuario un mensaje “El tipo de evento fue dado de baja correctamente” y vuelva a la pantalla de configuración.	■ 6.1.3.2

Cancelar	Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”	■ 6.1.3.1
	Espero: El sistema no elimina el tipo de evento y devuelve al usuario a la pantalla de tipos de evento.	■ 6.1.1.1

6.2.1 Alta de un evento

6.2.1	Alta de un evento	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Crear un nuevo evento.	
Para	Para mantener los eventos actualizados en la plataforma	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Pantalla de eventos	Cuando: El usuario viaja al apartado de eventos.	■ 6.2.1.1
	Espero: El sistema muestra los eventos disponibles. y el botón agregar nuevo evento.	
Cargar nuevo evento	Cuando: El usuario presiona el botón agregar nuevo evento	■ 6.2.1.2
	Espero: El sistema muestre pantalla con los campos a completar indicando con un* los que son obligatorios: <ul style="list-style-type: none"> • Nombre [String]* • Descripción*[String]* • Tipo*[Tipo]* • Banner [Image]* • Instalación [Instalacion]* • Fecha y hora [DateTime]* • Disciplina [Disciplina]* • Categoría [Categoria]* 	

	<ul style="list-style-type: none"> Link stream [String] <p>El campo tipo será una lista donde se mostrarán instancias de tipoEvento con fechaFin igual a null. Y las instalaciones que tengan estado distinto a Cerrada, Reparación, Cerrada Remodelación o Inactiva.</p>	
Seleccionar tipo “partido”	<p>Cuando: El usuario selecciona tipo partido</p> <p>Espero: El sistema muestra a los campos equipo visitante y equipo local como campos obligatorios. Donde puede seleccionar los equipos o crear nuevos equipos en caso de ser necesario, el usuario tendrá 2 botones “Crear equipo del club” y “Crear equipo visitante”. Los equipos a mostrar serán los que tengan el estado distinto de baja y la disciplina y categoría sea la misma que la del evento. En caso contrario no se habilitarán los campos. Aparece un campo obligatorio llamado árbitro que debe completar con un usuario tipo árbitro inscrito en la plataforma además de planillero como opcional, los cuales se llenarán con una instancia de usuario con perfil planillero.</p>	■ 6.2.1.3
Crear un nuevo equipo.	<p>Cuando: El usuario selecciona Crear equipo del club” o “Crear equipo visitante”</p> <p>Espero: El sistema inicie la historia de usuario Alta de equipo y el camino Crear equipo o Crear equipo visitante</p>	
Guardar evento distinto a partido	<p>Cuando: El usuario guarda el evento que no es un partido.</p>	■ 6.2.1.4

	<p>Espero:</p> <p>El sistema guarde una instancia en la base de datos en la clase eventos con la siguiente data</p> <ul style="list-style-type: none"> • idEvento: Number • titulo: [String] • descripcion: [String] • fecha: [DateTime] • instalacion: [Instalacion] • banner: [String] • disciplina: [Disciplina] • historialEstadoEvento: [HistorialEstadoEvento] creado anteriormente • linkStream: [String] <p>El sistema creará además una instancia de Historial Evento con los siguientes datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • -idHistorialEvento: [Number] • -fechalinicio: [DateTime] • -fechaFin: null • usuarioEditar: [Number] • estadoEvento: [EstadoEvento] con nombreEstadoEvento==“Creado” <p>Muestra una pantalla indicada “evento creado exitosamente” y vuelve a la pantalla de eventos</p>	
Guardar evento partido	<p>Cuando:</p> <p>El usuario guarda el evento que es un partido.</p> <p>Espero:</p> <p>El sistema creara una instancia de Equipo Partido uno para local y otro para visitante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idEventoPartido: [Number] • idEquipo: [Equipo] • fechaCreacion: [DateTime] • fechaBaja: null <p>El sistema guarde una instancia en la base de datos en la clase Partido con la siguiente data</p> <ul style="list-style-type: none"> • idEvento: [Number] • titulo: [String] • descripcion: [String] • fecha: [DateTime] • instalacion: [Instalacion] • banner: [String] • disciplina: [Disciplina] • EquipoVisitante: [EquipoPartido] (con los ids creados anteriormente) 	■ 6.2.1.4

	<ul style="list-style-type: none"> EquipoLocal: [EquipoPartido] (con los ids creados anteriormente) Resultado: null Árbitro: [Usuario] Planillero: [Usuario] historialEstadoEvento: [HistorialEstadoEvento] creado anteriormente <p>El sistema creará además una instancia de Historial Evento con los siguientes datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> idHistorialEvento: [Number] fechalinicio: [DateTime] fechaFin: null usuarioEditar: [Number] estadoEvento: [EstadoEvento] con nombreEstadoEvento==“Creado” <p>Con estadoEvento relacionado a una instancia de [EstadoEvento] con nombre de estado igual a “Creado”.</p> <p>Muestra una pantalla indicando “evento creado exitosamente” y vuelve a la pantalla de eventos</p>	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 6.2.1.5
Validar campos que son [String]s	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y ha completado incorrectamente los campos nombre y descripción con caracteres especiales distintos a “!”, “;”, “,”, o con palabras malsonantes.</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos completados erróneamente y la leyenda “debe completar correctamente los campos, solo puede incluir letras y los caracteres “!”, “;” dejando intacta la otra información.”</p>	■ 6.2.1.6

Validar campo banner	Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha subió un archivo que no es una Imagen png o jpg.	■ 6.2.1.7
	Espero: El sistema muestre en rojo el campo de banner indicando. “Por favor suba un archivo compatible (png, jpg)”. Dejando el resto de los campos intactos	
Validar campo instalación	Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y la instalación ya está reservada en ese horario.	■ 6.2.1.8
	Espero: El sistema muestre en rojo el campo de instalación diciendo. La instalación ya está ocupada a esa hora. Por favor seleccione otra instalación u horario.	
Cancelar	Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”	■ 6.2.1.1
	Espero: El sistema no guarda los datos y cierra el modal dejando al usuario en el módulo de eventos.	

6.2.2 Editar un evento

6.2.2	Editar un evento	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Editar evento ya existente.	
Para	Para mantener los eventos actualizados en la plataforma	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Pantalla de eventos	Cuando: El usuario viaja al apartado de eventos.	■ 6.2.1.1

	<p>Espero: El sistema muestra los eventos en curso y los eventos programados con un botón de lápiz en caso que la fecha del evento sea mayor a la fecha actual</p>	
Editar evento	<p>Cuando: El usuario presiona el botón editar nuevo evento</p> <p>Espero: El sistema muestre pantalla con los campos a completar indicando con un* los que son obligatorios y los datos ya cargados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre [String]* • descripcion [String]* • tipo [TipoEvento]* • banner [Image]* • instalacion [Instalacion]* • fecha y hora [DateTime]* • Disciplina [Disciplina]* • link stream [String] <p>Donde todos son campos de texto completables. El campo tipo será una lista donde se mostrarán instancias de tipo Evento con fechaFin igual a null. Y las instalaciones igualmente instalaciones que tengan estado distinto a Cerrada, Reparación, Cerrada, Remodelación o Inactiva.</p>	■ 6.2.2.1
El evento a editar es un partido	<p>Cuando: El usuario selecciona un evento de tipo partido para editar</p> <p>Espero: El sistema muestre pantalla con los campos a completar indicando con un* los que son obligatorios y los datos ya cargados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre [String]* • descripcion [String]* • tipo [TipoEvento]* • banner [Image]* • instalacion [Instalacion]* • fecha y hora [DateTime]* • Disciplina [Disciplina]* • link stream [String] • equipo local [EquipoPartido]* 	■ 6.2.2.2

	<ul style="list-style-type: none"> • equipo visitante [EquipoPartido]* • arbitro [Usuario]* • planillero [Usuario]* <p>Donde todos son campos de texto completables. El campo tipo será una lista donde se mostrarán instancias de [TipoEvento] con fechaFin igual a null. Y las instalaciones que tengan estado distinto a Cerrada, Reparación, Remodelación o Inactiva. Donde puede seleccionar los equipos o crear nuevos equipos en caso de ser necesario. Los equipos a mostrar serán los que tengan el estado distinto de baja y la disciplina sea la misma que la del evento. En caso contrario no se habilitarán los campos</p>	
El usuario necesita crear un nuevo equipo al editar.	<p>Cuando: El usuario selecciona crear nuevo equipo</p>	
	<p>Espero: El sistema inicie la historia de usuario crear equipo.</p>	
Guardar evento distinto a partido	<p>Cuando: El usuario guarda el evento que no es un partido.</p> <p>Espero: El sistema creará además una instancia de Historial Evento con los siguientes datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idHistorialEvento: [Number] • fechaInicio: [DateTime] • fechaFin: null • estadoEvento: [EstadoEvento] • usuarioEditar: [Number] <p>Además, cambiará el estado de la instancia HistorialEvento anterior con</p> <ul style="list-style-type: none"> • -fechaFin: [DateTime] • usuarioEditar: [Number] <p>El sistema guarde una instancia en la base de datos en la clase Evento con la siguiente data</p> <ul style="list-style-type: none"> • idEvento: [Number] • titulo: [String] • descripcion: [String] • fecha: [DateTime] • instalacion: [Instalacion] • banner: [String] • disciplina: [Disciplina] 	■ 6.2.2.3

	<ul style="list-style-type: none"> historialEstadoEvento: [HistorialEstadoEvento] creado anteriormente linkStream: [String] <p>Muestra una pantalla indicada “evento editado exitosamente” y vuelve a la pantalla de eventos</p>	
Guardar evento partido	<p>Cuando: El usuario guarda el evento que es un partido.</p> <p>Espero: El sistema creará además una instancia de Historial Evento. con los siguientes datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> idHistorialEvento: [Number] fechalinicio: [DateTime] fechaFin: null estadoEvento: [EstadoEvento] usuarioEditar: [Number] <p>Además, cambiara el estado de la instancia HistorialEvento anterior con</p> <ul style="list-style-type: none"> fechaFin: [DateTime] usuarioEditar: [Number] <p>El sistema creara una instancia de Equipo Partido uno para local y otro para visitante:</p> <ul style="list-style-type: none"> idEventoPartido: [Number] idEquipo: [Equipo] fechaCreacion: [DateTime] fechaBaja: null <p>El sistema guarde una instancia en la base de datos en la clase Partido con la siguiente data</p> <ul style="list-style-type: none"> -idEvento: [Number] -titulo: [String] -descripcion: [String] -fecha: [DateTime] -instalacion: [Instalación] -banner: [String] -disciplina: [Disciplina] -EquipoVisitante: [EquipoPartido] (con los ids creados anteriormente) -EquipoLocal: [EquipoPartido] (con los ids creados anteriormente) Resultado: null 	■ 6.2.2.3

	<ul style="list-style-type: none"> Árbitro: [Usuario] Planillero: [Usuario] historialEstadoEvento: [HistorialEstadoEvento] creado anteriormente linkStream: [String] o null <p>Muestra una pantalla indicando “evento editado exitosamente” y vuelve a la pantalla de eventos</p>	
Enviar notificación	<p>Cuando: El sistema guarda la modificación del evento exitosamente</p> <p>Espero: El sistema cree una instancia de [Notificacion] con los siguientes datos</p> <ul style="list-style-type: none"> idNotificacion [Number] titulo = “Modificación en evento” + “Titulo evento” [String] descripcion = “Hubo una modificación en el evento al que estás inscripto” [String] fechaEnvio = fecha actual [DateTime] <p>Luego crea instancias de [UsuarioNotificacion] igual a la cantidad de usuarios inscritos al evento con los datos</p> <ul style="list-style-type: none"> idUsuarionotificacion [Number] idUsuario = idUsuario inscripto al evento [Number] idNotificacion = idNotificacion de la instancia creada previamente [Number] <p>y las notificaciones son enviadas a cada usuario</p>	
Validar campos en caso de cambiar el equipo	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y ha cambiado alguno de los equipos relacionado al evento.</p>	

	<p>Espero: El sistema modificará la instancia de Equipo Partido relacionada al equipo cambiado con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechaBaja: [DateTime] <p>Y creará una nueva instancia de Equipo partido con el nuevo equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • idEventoPartido: [Number] • idEquipo: [Equipo] • fechaCreacion: [DateTime] • fechaBaja: null 	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 6.2.2.4
	<p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	
Validar campo banner	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha subido un archivo que no es una Imagen png o jpg.</p>	■ 6.2.2.5
	<p>Espero: El sistema muestre en rojo el campo de banner indicando. Por favor suba un archivo compatible. Dejando el resto de los campos intactos</p>	
Validar campo instalación	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y la instalación ya está reservada en ese horario.</p>	■ 6.2.2.6
	<p>Espero: El sistema muestre en rojo el campo de instalación diciendo. La instalación ya está ocupada a esa hora. Por favor seleccione otra instalación u horario.</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 6.2.1.1

	Espero: El sistema no guarda los datos y cierra el modal dejando al usuario en el módulo de eventos.	
--	--	--

6.2.3 Dar de baja un evento

6.2.3	Dar de baja un evento	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	dar de baja un evento	
Para	Para mantener los eventos actualizados en la plataforma	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Pantalla de eventos	Cuando: El usuario viaja al apartado de eventos. Se le visualizan Espero: El sistema muestra los eventos disponibles. y los eventos programados con un botón de tacho en caso que la fecha del evento sea mayor a la fecha actual	■ 6.2.1.1
Eliminar evento	Cuando: El usuario presiona el botón tacho de basura Espero: El sistema creará además una instancia de Historial Evento con los siguientes datos. <ul style="list-style-type: none"> • idHistorialEvento: [Number] • fechalinicio: [DateTime] • fechaFin: null • estadoEvento: [EstadoEvento] • usuarioEditar: [Number] Donde el EstadoEvento relacionado es igual a "Cancelado" Además, cambiará el estado de la instancia HistorialEvento anterior con <ul style="list-style-type: none"> • fechaFin: [DateTime] 	■ 6.2.3.1

	<ul style="list-style-type: none"> usuarioEditar: [Number] <p>El sistema muestra un mensaje de evento cancelado correctamente. Y vuelve a la pantalla de eventos.</p>	
Eliminar evento partido	<p>Cuando: El usuario presiona el botón tacho de basura</p> <p>Espero: El sistema creará además una instancia de Historial Evento. con los siguientes datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> idHistorialEvento: [Number] fechaInicio: [DateTime] fechaFin: null estadoEvento: [EstadoEvento] usuarioEditar: [Number] <p>Donde el EstadoEvento relacionado es igual a “Cancelado”</p> <p>Además, cambiara el estado de la instancia HistorialEvento anterior con</p> <ul style="list-style-type: none"> -fechaFin: [DateTime] usuarioEditar: [Number] <p>Actualiza las instnacias de Equipo partido relacionadas con:</p> <ul style="list-style-type: none"> fechaBaja: [DateTime] <p>El sistema muestra un mensaje de evento cancelado correctamente. Y vuelve a la pantalla de eventos.</p>	■ 6.2.3.1
Enviar notificación	<p>Cuando: El sistema guarda la baja del evento exitosamente</p> <p>Espero: El sistema cree una instancia de Notificacion con los siguientes datos</p> <ul style="list-style-type: none"> idNotificacion [Number] titulo = “Evento cancelado” + “Titulo evento” [String] 	

	<ul style="list-style-type: none"> descripcion = “El evento al que estabas inscripto ha sido cancelado.” [String] fechaEnvio = fecha actual [DateTime] <p>Luego crea instancias de UsuarioNotificacion igual a la cantidad de usuarios inscritos al evento con los datos</p> <ul style="list-style-type: none"> idUsuarionotificacion [Number] idUsuario = idUsuario inscripto al evento [Number] idNotificacion = idNotificacion de la instancia creada previamente [Number] <p>y las notificaciones son enviadas a cada usuario</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 6.2.1.1
	<p>Espero: El sistema no guarda los datos y cierra el modal dejando al usuario en el módulo de eventos.</p>	

6.3 Tomar asistencia a un evento

6.3	Tomar asistencia a un evento	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Poder tomar asistencia a un evento	
Para	Tener un control de la gente que asiste a un evento.	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a eventos	<p>Cuando: El usuario ingrese al apartado de “Eventos” y selecciona un evento haciendo click en el ícono de ver</p>	■ 6.3.1
	<p>Espero: El sistema muestre pantalla con la información</p> <ul style="list-style-type: none"> Título [String] Descripción [String] Fecha de evento [DateTime] Instalación [Instalacion] 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Disciplina [Disciplina] • Banner [Image] <p>y un botón de “Tomar asistencia”</p>	
Tomar asistencia	<p>Cuando: El usuario presione el botón “Tomar asistencia”</p> <p>Espero: El sistema active la cámara del dispositivo para escanear el código QR que el usuario muestre.</p>	
Escaneo QR correcto	<p>Cuando: El sistema valide el QR correctamente</p> <p>Espero: El sistema guarde en la base de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idAsistencia [Number] • Evento [Evento] • Usuario [Usuario] • horaEntrada [DateTime] (today) <p>Muestre el mensaje: “Entrada registrada” y regrese al usuario a la cámara activa para seguir registrando QR.</p>	■ 6.3.2
Escaneo QR incorrecto	<p>Cuando: El sistema no valide el QR correctamente</p> <p>Espero: Muestre el mensaje: “Código QR incorrecto” y regrese al usuario a la cámara activa para seguir registrando códigos QR.</p>	■ 6.3.3

6.4 Inscribirse a evento

6.4	Inscribirse a evento
Como	Socio
Quiero	inscribirme a un evento
Para	participar de un evento ofrecido por un club

Criterios de aceptación	Pantallas asociadas
Ir a Eventos	<p>Cuando: el usuario haga click en el apartado “Eventos”</p> <p>Espero: Que el sistema muestre una lista de todos los eventos.</p>
Seleccionar evento	<p>Cuando: El usuario selecciona un evento</p> <p>Espero: El sistema muestre detalles completos del evento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • título: [String] • descripción: [String] • fecha de inicio [DateTime] • tipo de evento [TipoEvento] • instalación: [Instalacion] • disciplina: [Disciplina] • banner: [Image] • categoría: [Categoria] • hora: [Number] • link stream: [String] <p>Debe visualizarse un botón “Inscribirse”, si hay cupos disponibles, caso contrario debe mostrarse una leyenda en color rojo “Evento lleno”</p> <p>En caso de que el usuario ya se encuentre inscripto debe visualizarse un botón que diga “Cancelar inscripción”</p>
Confirma inscripción evento	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Inscribirse”</p>

	<p>Espero:</p> <p>El sistema verifique el estado del usuario [UsuarioEstado] es igual a “Activo” y el sistema cree una instancia de [Inscripcion] en la base de datos con los siguientes atributos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idInscripcion [Number] • idEvento = IdEvento: [Number] • idUsuario = idUsuario: [Number] • fechaInscripcion = fecha actual: [DateTime] • fechaBaja = null: [DateTime] <p>El sistema verifique que la cantidad de inscriptos al evento (cantidad de instancias de [Inscripcion] con fechaBaja === null) sea igual al cupo máximo del evento, en cuyo caso, deberá registrar en la base de datos, en la instancia de [Evento], el atributo eventoLleno = true: [boolean]</p> <p>El sistema muestre en pantalla mensaje “Se ha inscripto exitosamente” y vuelve a la pantalla de eventos</p>	
--	--	--

6.5 Cancelar inscripción a evento

6.5	Cancelar inscripción a evento	
Como	Socio	
Quiero	cancelar mi inscripción a un evento	
Para	liberar mi lugar por no poder asistir	
Criterios de aceptación		
Ir a Eventos	Cuando: el usuario haga click en el apartado “Eventos” y filtre por los eventos en los que está inscripto	Pantallas asociadas ■ 6.4.1

	<p>Espero: Que el sistema muestre una lista de todos los eventos a los cuales está inscripto</p>	
Seleccionar evento	<p>Cuando: El usuario selecciona un evento al que está inscripto</p> <p>Espero: El sistema muestre detalles completos del evento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • título: [String] • descripción: [String] • fecha de inicio [DateTime] • tipo de evento TipoEvento • instalación: [Instalación] • disciplina: [Disciplina] • banner: [Image] <p>Debe visualizarse un botón “Cancelar inscripción”</p>	■ 6.4.4
Cancela inscripción	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar inscripción”</p> <p>Espero: Modifique la instancia [Inscripcion] con los siguientes atributos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechaBaja = fecha actual: [DateTime] <p>El sistema verifique que, en la instancia de Evento, si el atributo eventoLleno === true, en cuyo caso, deberá modificarlo en la base de datos con el valor false</p> <p>El sistema muestre en pantalla mensaje “Se ha cancelado su inscripción” y vuelva al usuario a la pantalla de eventos</p>	■ 6.4.6

7 - Módulo de Reservas

7.1.1 Alta de reserva

7.1.1	Alta de reserva	
Como	Usuario Administrativo / Socio	
Quiero	Dar de alta una reserva	
Para	Para utilizar una instalación un día y hora específico	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a reservas	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Reservas”</p> <p>Espero: Si el usuario es Socio El sistema muestre una pantalla con todas las reservas asociadas al usuario y un botón “Crear reserva”</p> <p>Si el usuario es administrador El sistema muestre una pantalla con todas las reservas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 7.1.1.1 ■ 7.1.1.2
	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear reserva”</p> <p>Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a completar de la nueva reserva indicando con un “*” si son obligatorios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instalación [instalacion]* (seleccionable) • Dia de la reserva [DateTime]* • Hora inicio [DateTime]* • Hora fin [DateTime]* <p>Al seleccionar la instalación debajo del formulario se visualiza los datos de esta y un calendario con los días y horarios ocupados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación • Horario apertura • Horario cierre • Precio por hora • Condiciones 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 7.1.1.3

Guardar reserva	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idReserva [Number] • fechaReserva [DateTime] • idInstalacion [Number] • idUsuario [Number] • horaDesde [Datetime] • horaHasta [Datetime] • fechaBaja [Datetime] = null <p>y muestra al usuario un mensaje “La reserva se registró correctamente” y vuelva a la pantalla de reservas</p>	<p>■ 7.1.1.4</p>
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	<p>■ 7.1.1.5</p>
Verificar horario ocupado	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si el horario cargado se cruza contra el de otra reserva y muestra el mensaje “Ya existe una reserva para ese horario” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente.</p>	<p>■ 7.1.1.6</p>
Verificar horario de apertura y cierre	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si el horario cargado excede el horario de apertura o cierre de la instalación y muestra el mensaje “La instalación se encuentra cerrada en ese horario” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente.</p>	<p>■ 7.1.1.7</p>

7.1.2 Editar reserva

7.1.2	Editar reserva	
Como	Usuario Administrativo / Socio	
Quiero	Editar una reserva	
Para	Modificar una reserva existente de una instalación	
Criterios de aceptación	Pantallas asociadas	
Ir a reservas	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Reservas”</p> <p>Espero: Si el usuario es Socio El sistema muestre una pantalla con todas las reservas asociadas al usuario y al lado de cada una un botón con un ícono de un lápiz</p> <p>Si el usuario es administrador El sistema muestre una pantalla con todas las reservas y al lado de cada una un botón con un ícono de un lápiz</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 7.1.1.1 ■ 7.1.1.2
Editar reserva	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz</p> <p>Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a modificar de la reserva indicando con un “*” si son obligatorios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instalación [instalacion]* (no modificable) • Dia de la reserva [DateTime]* • Hora inicio [Time]* • Hora fin [Time]* <p>Debajo del formulario se visualiza los datos de esta y un calendario con los días y horarios ocupados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubicación • Horario apertura • Horario cierre • Precio por hora • Condiciones 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 7.1.2.1

Guardar reserva	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechaReserva [DateTime] • idUsuario [Number] • horaDesde [Time] • horaHasta [Time] • usuarioEditor [Number] <p>y muestra al usuario un mensaje “La reserva se modificó correctamente” y vuelve a la pantalla de equipos</p>	<p>■ 7.1.2.2</p>
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	<p>■ 7.1.2.3</p>
Verificar horario ocupado	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si el horario cargado se cruza contra el de otra reserva y muestra el mensaje “Ya existe una reserva para ese horario” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente.</p>	<p>■ 7.1.2.4</p>
Verificar horario de apertura y cierre	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si el horario cargado excede el horario de apertura o cierre de la instalación y muestra el mensaje “La instalación se encuentra cerrada en ese horario” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente.</p>	<p>■ 7.1.2.5</p>

7.1.3 Eliminar reserva

7.1.3	Eliminar reserva	
Como	Usuario Administrativo / Socio	
Quiero	Eliminar una reserva	
Para	Cancelar una reserva de una instalación	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a reservas	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Reservas”</p> <p>Espero: Si el usuario es Socio El sistema muestre una pantalla con todas las reservas asociadas al usuario y al lado de cada una un botón con un ícono de un tacho de basura.</p> <p>Si el usuario es administrador El sistema muestre una pantalla con todas las reservas y al lado de cada una un botón con un ícono de un tacho de basura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 7.1.1.1 ■ 7.1.1.2
Eliminar reserva	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura</p> <p>Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro que desea cancelar esta reserva?”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 7.1.3.1
Confirmar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar</p> <p>Espero: El sistema elimine la reserva, en la base de datos modifica el atributo fechabaja [DateTime] = fecha actual y usuarioEditor = id usuario Administrativo / Socio Muestra al usuario un mensaje “La reserva se canceló exitosamente”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 7.1.3.2

	Devuelve al usuario a la pantalla de reservas	
Cancelar	Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”	■ 7.1.1.1
	Espero: El sistema no elimina la reserva y devuelve al usuario a la pantalla de reservas	■ 7.1.1.2

7.2.1 Alta de estado de instalación

7.2.1	Alta de estado de instalación	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Crear un estado posible para las instalaciones	
Para	Para poder llevar un control de las instalaciones	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a estados de instalaciones	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Instalación	■ 7.2.1.1
	Espero: El sistema muestre pantalla con todos los estados de instalación creados y un botón “Crear estado”	■ 7.2.1.1
Crear estado de instalación	Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear estado”	■ 7.2.1.2
	Espero: El sistema muestre pantalla con campos a completar del nuevo estado de la instalación indicando con un “*” si son obligatorios • Nombre estado [String]*	■ 7.2.1.2

	<ul style="list-style-type: none"> Descripción [String] 	
Guardar estado de instalación	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 7.2.1.5
	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> idInstalacionEstado [Number] nombreEstado [String] descripcion [Number] fechaCreacion [DateTime] usuarioEditor [Number] = id usuario admin <p>y muestra al usuario un mensaje “El estado se cargó correctamente” y vuelve a la pantalla de estados de instalación</p>	■ 7.2.1.6
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p>	■ 7.2.1.4
	<p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 7.2.1.4
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 7.2.1.3
	<p>Espero: El sistema verifica si existe un estado con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un estado con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 7.2.1.3

7.2.2 Editar estado de instalación

7.2.2	Editar estado de instalación
Como	Usuario Admin
Quiero	Editar un estado de instalación

Para	Para poder llevar un control de las instalaciones	
Criterios de aceptación	Pantallas asociadas	
Ir a estados de instalaciones	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Instalación</p>	■ 7.2.1.1
	<p>Espero: El sistema muestre pantalla con todos los estados de instalación creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un lápiz</p>	■ 7.2.1.1
Seleccionar estado de instalación	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz</p>	■ 7.2.2.1
	<p>Espero: El sistema muestre pantalla con datos del estado de la instalación indicando con un “*” si son obligatorios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre estado [String]* • Descripción [String] <p>Y se permite la edición de estos</p>	■ 7.2.2.1
Guardar estado de instalación	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 7.2.2.4
	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombreEstado [String] • descripcion [Number] • fechaModificacion [DateTime] = fecha actual • usuarioEditor [Number] = id usuario administrativo <p>y muestra al usuario un mensaje “El estado se modificó correctamente” y vuelva a la pantalla de estados de instalación</p>	■ 7.2.2.5
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 7.2.2.3

	<p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 7.2.2.3
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 7.2.2.2
	<p>Espero: El sistema verifica si existe un estado con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un estado con el mismo nombre y distinto id” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 7.2.2.2

7.2.3 Eliminar estado de instalación

7.2.3	Eliminar estado de instalación	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Eliminar un estado de instalación	
Para	Para poder llevar un control de las instalaciones	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a estados de instalaciones	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Instalación</p>	■ 7.2.1.1
	<p>Espero: El sistema muestre pantalla con todos los estados de instalación creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un tacho de basura</p>	■ 7.2.1.1
Eliminar estado de instalación	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura</p>	■ 7.2.3.1
	<p>Espero:</p>	■ 7.2.3.1

	<p>El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro que desea eliminar este estado?”</p>	
Confirmar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar</p>	■ 7.2.3.1
	<p>Espero: El sistema elimine el estado de instalación, en la base de datos modifica el atributo fechaBaja [DateTime] = fecha actual y usuarioEditor [Number] = id usuario administrativo Muestra al usuario un mensaje “El estado se eliminó exitosamente” Devuelve al usuario a la pantalla de estados de instalaciones</p>	■ 7.2.3.2
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 7.2.3.1
	<p>Espero: El sistema no elimina el estado de instalación y devuelve al usuario a la pantalla de acciones de estados de instalaciones</p>	■ 7.2.1.1

7.3.1 Alta de instalación

7.3.1	Alta de instalación	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Dar de alta una instalación	
Para	El sistema tenga todas las instalaciones del club cargadas	
Criterios de aceptación		
Ir a Instalaciones	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Reservas” y selecciona la opción de “Instalaciones”</p>	■ 7.3.1.1

	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con todas las instalaciones y un botón “Crear Instalación”</p>	
Crear instalación	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear Instalación”</p> <p>Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a completar de la nueva instalación indicando con un “*” si son obligatorios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre instalación* [String] • Ubicación* [String] • Precio por hora* [Number] • Hora apertura* [Time] • Hora cierre* [Time] • Condiciones [String] 	■ 7.3.1.2
Guardar instalación	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre [String] • ubicación [String]* • precio [Number]* • horaApertura* [Time]* • horaCierre [Time]* • condiciones [String] <p>y en la tabla InstalacionHistorial</p> <ul style="list-style-type: none"> • idInstalacionHistorial [Number] • fechalinicio [DateTime] (today) • fechaFin: null [DateTime] • idInstalacion [Number] • idInstalacionEstado [Number] (Activo) • usuarioEditor [Number] <p>Muestra al usuario un mensaje “La instalación se creó correctamente” y vuelva a la pantalla de instalación.</p>	■ 7.3.1.3
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p>	■ 7.3.1.4

	<p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 7.3.1.5
	<p>Espero: El sistema verifica si existe una instalación con el mismo nombre y muestra el mensaje “Ya existe una instalación con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente.</p>	

7.3.2 Editar instalación

7.3.2	Editar instalación	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Editar una instalación	
Para	Modificar una instalación existente	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a instalaciones	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Reservas” y selecciona la opción de “Instalaciones”</p>	■ 7.3.1.1
	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con todas las instalaciones y un botón con un ícono de un lápiz</p>	
Editar instalación	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz</p>	■ 7.3.2.1
	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a modificar de la instalación indicando con un “*” si son obligatorios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre instalación [String]* 	

	<ul style="list-style-type: none"> Ubicación [String]* Precio por hora [Number]* Hora apertura [Time]* Hora cierre* [Time]* Condiciones [String] Estado [InstalacionEstado] (Cerrada Reparación, Cerrada Remodelación, Activa) (seleccionable) 	
Guardar instalación	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> nombre [String] ubicación [String]* precio [Number]* horaApertura* [Time] horaCierre [Time]* condiciones [String] <p>En la instancia InstalacionHistorial relacionada se modifica lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> fechaFin: [DateTime] (today) <p>y en la tabla InstalacionHistorial se crea un nuevo registro</p> <ul style="list-style-type: none"> idInstalacionHistorial [Number] fechaInicio [DateTime] (today) fechaFin: null [DateTime] idInstalacion [Number] idInstalacionEstado [Number] usuarioEditor [Number] <p>Muestra al usuario un mensaje “La instalación se modificó correctamente” y vuelve a la pantalla de instalaciones.</p>	■ 7.3.2.2
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestra mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 7.3.2.3

Verificar duplicados	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 7.3.2.4
	Espero: El sistema verifica si existe una instalación con el mismo nombre y muestra el mensaje “Ya existe una instalación con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente.	

7.3.3 Eliminar instalación

7.3.3	Eliminar instalación	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Eliminar una instalación	
Para	El sistema tenga actualizadas las instalaciones del club	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a instalación	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Reservas” y selecciona la opción de “Instalaciones”	■ 7.3.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todas las instalaciones y un botón con un ícono de un tacho de basura.	
Eliminar instalación	Cuando: El usuario hace click en el botón con un ícono de un tacho de basura	■ 7.3.3.1
	Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro que desea eliminar esta instalación?”	
Confirmar	Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar	■ 7.3.3.2

	<p>Espero: El sistema elimine la instalación, en la base de datos modifica fechaFin: [DateTime] (today) y usuarioEditor = id usuario administrativo</p> <p>Muestra al usuario un mensaje “La instalación se eliminó exitosamente” Devuelve al usuario a la pantalla de instalaciones</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 7.3.1.1
	<p>Espero: El sistema no elimina la instalación y devuelve al usuario a la pantalla de instalaciones</p>	

8 - Modulo de torneos

8.1.1 Alta de un torneo

8.1.1	Alta de un torneo	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Crear un torneo	
Para	Para poder tener actualizado en el sistema los torneos	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a torneos	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de torneos</p> <p>Espero: El sistema muestre los torneos ordenados de arriba hacia abajo visualizando primero los torneos con estado en curso. y luego el resto de los torneos divididos por estado (Abierto, finalizado, cancelado, completado) y un botón de “Crear torneo” en la parte superior derecha de la pantalla.</p>	■ 8.1.1.1

Crear un torneo nuevo	<p>Cuando: El usuario presiona el botón de “Crear torneo”</p> <p>Espero:</p> <p>El sistema lo redirige a otra pantalla donde aparecen los siguientes campos todos obligatorios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre [String]* • descripción [String]* • disciplina [Disciplina]* • categoría [Categoria]* • instalacion [Instalacion]* • banner [Image]* • cantidad de equipos (4,8,16,32) [Number]* • fecha de inicio [DateTime]* 	<p>■ 8.1.1.2</p>
Completa los campos obligatorios	<p>Cuando: El usuario completa los datos de fecha de inicio y cantidad de equipos</p> <p>Espero:</p> <p>El sistema deberá mostrar de manera dinámica N fases de un torneo de eliminación directa con sus respectivos partidos. Donde cada fase tendrá asignado N partidos con sus respectivas fechas.</p> <p>Estas fechas empiezan desde la fecha de inicio del torneo y la fase siguiente será por defecto 7 días después de la fecha de inicio y así sucesivamente.</p> <p>Se podrá además completar los equipos participantes en la primera fase únicamente. Esa lista de equipos será una lista de instancia de equipos de la disciplina y la categoría elegida. Todas las fechas son editables siempre y cuando no se coloquen fechas de una fase menores a fases anteriores.</p> <p>Ejemplo: Para un torneo de 4 equipos:</p> <p>Fase 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partido 1 -- fecha inicio -- equipo 1 vs equipo 2 • Partido 2 -- fecha inicio -- equipo 1 vs equipo 2 	<p>■ 8.1.1.3</p> <p>■ 8.1.1.4</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Partido 3 -- fecha inicio -- equipo 1 vs equipo 2 Partido 4 -- fecha inicio -- equipo 1 vs equipo 2 <p>Fase 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Partido 1 -- fecha inicio + 7 días Partido 2 -- fecha inicio + 7 días 	
Guardar el torneo	<p>Cuando: El usuario presiona el botón guardar</p> <p>Espero: El sistema genere la instancia de Torneo Historial con la siguientes props:</p> <ul style="list-style-type: none"> idTorneoHistorial: [Number] fechelnicio: [DateTime] fechaFin: null torneoEstado: [TorneoEstado] usuarioEditor: [Number] <p>Donde el estado será Abierto Creará además una instancia de torneo con los siguientes datos</p> <ul style="list-style-type: none"> nombre: [String] descripcion: [String] fechelnicio: [DateTime] disiplina: Disiplina categoria: Categoría fechaFin: null cantiEquipos: [Number] banner: [Image] torneoHistorial [TorneoHistorial] creado recientemente <p>Por cada partido que tendrá el torneo. El sistema creará además una instancia de HistorialEvento con los siguientes datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> idHistorialEvento: [Number] fechelnicio: [DateTime] fechaFin: null usuarioEditar: [Number] 	■ 8.1.1.5

- estadoEvento: **[EstadoEvento]**
- tipoEvento **[TipoEvento]**

Con estadoEvento relacionado a una instancia de **[EstadoEvento]** igual a creado.

Con tipoEvento relacionado a una instancia **[TipoEvento]** igual a Partido

El sistema guarda una instancia en la base de datos de la clase partidos con la siguiente data, una por cada partido del torneo

- idEvento: **[Number]**
- titulo: **[String]**
- descripcion: **[String]**
- fecha: **[DateTime]**
- tipoEvento: **[Partido]**
- instalacion: **[Instalación]**
- banner: **[String]**
- disciplina: **[Disciplina]**
- resultado: **null**
- EquipoVisitante: **[Equipo]** o **null**
- EquipoLocal: **[Equipo]** o **null**
- Resultado: **null**
- historialEstadoEvento:
HistorialEstadoEvento creado anteriormente

Además, se crean cada dos partidos una instancia de PartidoFase, hasta llegar a la final.

En cada instancia de PartidoFase se obtendrá el id de partido y se lo colocará en la variable idPartido dos por cada llave exceptuando la final.

Para los PartidoFase con número 1 la variable llave permanecerá vacía. Para los siguientes, la variable llave se llenará con las instancias de PartidoFase con número fase igual a la fase anterior.

Para la instancia de PartidoFase de la final el array de partido tendrá una sola instancia y se llenará el atributo PartidoFase con las dos instancias de fases anteriores

- IdPartidoFase: **[Number]**
- idTorneo: **[Torneo]**
- idPartido: **[Partido]** (creado anteriormente)
- fasePartido: **[Number]**
- llave: **List<PartidoFase>**

En caso de que los equipos de la primera fase están definidos para cada uno

	<p>El sistema creará una instancia de EquipoPartido</p> <ul style="list-style-type: none"> • idEventoPartido: [Number] • idEquipo: [Equipo] • fechaCreacion: [DateTime] • fechaBaja: null <p>Y relaciona cada partido con su equipo correspondiente en la variable [EquipoVisitante] y [EquipoLocal]</p> <p>El sistema mostrará un mensaje de “torneo creado exitosamente”</p>	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 8.1.1.6
Validar campos que son [String]s	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado incorrectamente los cambios nombre y descripción con caracteres especiales distintos a ! o, ; o con palabras malsonantes</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos completados erróneamente y la leyenda “debe completar correctamente el campo” dejando intacta la otra información.</p>	■ 8.1.1.7
Validar campo banner	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha subió un archivo que no es una Imagen png o jpg.</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo el campo de banner indicando. “Por favor suba un archivo compatible” Dejando el resto de los campos intactos</p>	■ 8.1.1.8
Validar campo instalación	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y la instalación ya está reservada en ese horario.</p>	■ 8.1.1.9

	<p>Espero: El sistema muestre en rojo el campo de instalación diciendo. La instalación ya está ocupada a esa fecha y hora. Por favor seleccione otra instalación u horario.</p>	
Validar campo fechas	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y las fechas de los partidos son menores a las fechas de inicio o las fechas entre fases no corresponden (fechas de la fase 2 son menores a fecha de la fase 1)</p>	■ 8.1.1.10
	<p>Espero: El sistema muestre en rojo el campo de fecha incorrecto diciendo “Por favor ingrese una fecha valida”</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “X”</p>	■ 8.1.1.1
	<p>Espero: El sistema cerrará el pop up y dejará al usuario dentro de la pantalla de eventos.</p>	

8.1.2 Modificar un torneo

8.1.2	Modificar un torneo	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Modificar un torneo ya existente	
Para	Para poder tener actualizado en el sistema los torneos	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a torneos	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de torneos</p>	
	<p>Espero: El sistema muestre los torneos ordenados de arriba hacia abajo visualizando primero los torneos con estado en curso. y luego el resto de los torneos</p>	

	<p>divididos por estado (Abierto, cerrado, cancelado, completado) con un botón de lápiz para editar.</p>	
Editar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón de lápiz</p> <p>Espero: El sistema lo redirige a otra pantalla donde. Aparecen los siguientes campos editables.</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre [String] • descripción [String] • banner [Image] • instalación [Instalacion] <p>En caso de que no tenga ninguna instancia de [EquipoPartido] asociada a las instancias de partido relacionadas al torneo, indicando que no hay equipos inscriptos se podría modificar también</p> <ul style="list-style-type: none"> • disciplina [Disciplina] • categoría [Categoría] • fechalinicio [DateTime] • cantidad de equipos [Number] <p>Y por cada partido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fecha inicio [DateTime] • equipo [Equipo] 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 8.1.1.3 ■ 8.1.1.4
Guardar el torneo	<p>Cuando: El usuario cambia los datos necesarios y presiona el botón guardar presiona el botón guardar</p> <p>Espero: El sistema editara la instancia de Torneo Historial con lo siguiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechaFin = fechaActual: [DateTime] <p>El sistema generará otra instancia de Torneo Historial con la siguientes props:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idTorneoHistorial: [Number] • fechaCreacion: [DateTime] • fechaFin: null • torneoEstado: [TorneoEstado] • usuarioEditor: [Number] <p>Donde el estado será Abierto Además, modificará la instancia de torneo según corresponda</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 8.1.2.1

- nombre: **[String]**
- descripcion: **[String]**
- instalacion: **[Instalacion]**
- banner: **[Image]**
- categoria: **[Categoria]**
- disciplina: **[Disciplina]**
- fechalinicio: **[DateTime]**

En caso de haber editado las fechas de los partidos o la fecha inicio, pero no modifco la cantidad de partidos

El sistema editará la instancia de Historial evento con

- fechaFin: **[DateTime]**

Y creará además una instancia de Historial Evento. con los siguientes datos.

- idHistorialEvento: **[Number]**
- fechalinicio: **[DateTime]**
- fechaFin: **null**
- usuarioEditar: **[Number]**
- estadoEvento: **[EstadoEvento]**

Con estadoEvento relacionado a una instancia de **EstadoEvento** igual a creado.

El sistema editara la instancia de partido modificadas con la siguiente data

- titulo: **[String]**
- descripcion: **[String]**
- fecha: **[DateTime]**
- instalacion: **[Instalación]**
- banner: **[String]**
- historialEstadoEvento: **[HistorialEstadoEvento]** creado anteriormente

En caso de haber modificado la cantidad de partido y las llaves del mismo el sistema dará de baja las instancias de partido relacionadas con una nueva instancia de historialEvento con la siguiente data colocando a la instancia anterior una fechaFin = fecha actual

- idHistorialEvento: **[Number]**
- fechalinicio: **[DateTime]**
- fechaFin: **null**
- usuarioEditar: **[Number]**

	<ul style="list-style-type: none"> • estadoEvento: [EstadoEvento] (Cancelado) <p>Y dará de baja real todas las instancias de partidoFase creadas anteriormente modificando el atributo fechaBaja = fecha actual y creando nuevas como si se creara un nuevo torneo.</p> <p>El sistema mostrará un mensaje de “el torneo se modificó correctamente”</p>	
Enviar notificación	<p>Cuando: El sistema guarda la modificación del torneo exitosamente</p> <p>Espero: Que el sistema obtenga los usuarios relacionados a ese torneo. Con la instancia torneo buscará las instancias de partidoFase con fechabaja = null. De esta manera obtendrá todos los partidos relaciones. Buscará en los atributos equipoLocal y equipoVisitante las instancias de EquipoPartido relacionadas y a través de esta, la instancia de equipo. Luego obtendrá los usuarios y por cada usuario.</p> <p>El sistema cree una instancia de [Notificacion] con los siguientes datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idNotificacion [Number] • titulo = “Modificación en torneo” + “Titulo torneo” [String] • descripcion = “Hubo una modificación en el torneo al que estás inscripto” [String] • fechaEnvio = fecha actual [DateTime] <p>y las notificaciones son enviadas a cada usuario</p>	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 8.1.1.6

Validar campos que son [String]s	Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado incorrectamente los cambios nombre y descripción con caracteres especiales distintos a ! o , ; o con palabras malsonantes	■ 8.1.1.7
	Espero: El sistema muestre en rojo los campos completados erróneamente y la leyenda “debe completar correctamente el campo” dejando intacta la otra información.	
Validar campo banner	Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha subió un archivo que no es una Imagen png o jpg.	■ 8.1.1.8
	Espero: El sistema muestre en rojo el campo de banner indicando. Por favor suba un archivo compatible. Dejando el resto de los campos intactos	
Validar campo instalación	Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y la instalación ya está reservada en ese horario.	■ 8.1.1.9
	Espero: El sistema muestre en rojo el campo de instalación diciendo “La instalación ya está ocupada a esa fecha y hora. Por favor seleccione otra instalación u horario.”	
Validar campo fechas	Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y las fechas de los partidos son menores a las fechas de inicio o las fechas entre fases no corresponden (fechas de la fase 2 son menores a fecha de la fase 1)	■ 8.1.1.10
	Espero: El sistema muestre en rojo el campo de fecha incorrecta diciendo. La instalación ya está ocupada a esa hora. Por favor seleccione otra instalación u horario.	
Cancelar	Cuando: El usuario presiona el botón “X”	■ 8.1.1.1
	Espero: El sistema cerrará el pop up y dejará al usuario dentro de la pantalla de eventos.	

8.1.3 Eliminar un torneo

8.1.3	Eliminar un torneo	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Eliminar un torneo ya existente	
Para	Para poder tener actualizado en el sistema los torneos	
Criterios de aceptación	Pantallas asociadas	
Ir a torneos	Cuando: El usuario ingresa al apartado de torneos	■ 8.1.1.1
	Espero: El sistema muestre los torneos ordenados de arriba hacia abajo visualizando primero los torneos con estado en curso. y luego el resto de los torneos divididos por estado (Abierto, cerrado, cancelado, completado) con un botón de tacho de basura	
Eliminar	Cuando: El usuario presiona el botón de tacho de basura	■ 8.1.3.1
	Espero: El sistema abre un modal preguntando ¿Está seguro de que desea eliminar torneo?	
Eliminar el torneo	Cuando: El usuario presiona aceptar.	■ 8.1.3.2
	Espero: El sistema editará la instancia de Torneo Historial con lo siguiente <ul style="list-style-type: none"> • fechaFin [Datetime] = fecha actual El sistema generará otra instancia de TorneoHistorial con la siguientes props: <ul style="list-style-type: none"> • idTorneoHistorial: [Number] • fechaCreacion: [Date Time] 	

	<ul style="list-style-type: none"> • fechaFin: null • torneoEstado: [TorneoEstado] • usuario Editor: [Number] <p>Donde el estado será Cancelado</p> <p>Por cada partido relacionado al torneo:</p> <p>El sistema editara la instancia de [HistorialEvento] con</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechaFin [DateTime] = fecha actual <p>Y creará además una instancia de [HistorialEvento] con los siguientes datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • idHistorialEvento: [Number] • fechalinicio: [DateTime] • fechaFin: null • usuarioEditar: [Number] • estadoEvento: [EstadoEvento] <p>Con estadoEvento relacionado a una instancia de [EstadoEvento] igual a “Eliminado”.</p> <p>El sistema mostrará un mensaje de “torneo eliminado exitosamente”</p>	
Enviar notificación	<p>Cuando: El sistema guarda la modificación del torneo exitosamente</p> <p>Espero: Que el sistema obtenga los usuarios relacionados a ese torneo. Con la instancia [Torneo] buscará las instancias de [PartidoFase] con fechabaja = null. De esta manera obtendrá todos los partidos relaciones. Buscará en los atributos equipoLocal y equipoVisitante las instancias de EquipoPartido relacionadas y a través de esta, la instancia de [Equipo]. Luego obtendrá los usuarios y por cada usuario.</p> <p>El sistema cree una instancia de [Notificacion] con los siguientes datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idNotificacion [Number] • titulo = “Torneo eliminado” + “Titulo torneo” [String] • descripcion = “Se canceló el torneo al que estás inscripto” [String] • fechaEnvio = fecha actual [DateTime] 	

	y las notificaciones son enviadas a cada usuario	
Cancelar	Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”	■ 8.1.1.1
	Espero: El sistema cerrará el pop up y dejará al usuario dentro de la pantalla de eventos.	

8.2.1 Inscribirse a torneo

8.2.1	Inscribirse a torneo	
Como	Socio	
Quiero	inscribirme a un torneo	
Para	participar de un torneo ofrecido por un club	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a Torneo	Cuando: el usuario haga click el apartado “Torneos”	■ 8.2.1.1
	Espero: Bajo un menú de próximos torneos que el sistema muestre una lista de torneos disponibles para inscripción buscando los que tengan nombreEstado==“Abierto” con fecha de inicio mayor a fecha actual. Para cada torneo se debe mostrar: <ul style="list-style-type: none">• nombre del torneo: [String]• fecha de inicio: [DateTime]• nombre de la disciplina: [String]• nombre de la categoría: [String]• un banner (url de la Imagen): [String]	

	<p>La lista debe permitir filtrar por Disciplina, Categoría y Rango de fechas de inicio.</p>	
Seleccionar torneo	<p>Cuando: El usuario selecciona un torneo</p> <p>Espero: El sistema muestre detalles completos del torneo. Debe mostrar:<ul style="list-style-type: none">• nombre del torneo: [String]• descripción: [String]• fecha de inicio [DateTime]• nombre de la disciplina: [String]• nombre de la categoría: [String]• banner (url de la Imagen): [String]• cantidad de equipos: [Number] Debe mostrar también un botón “Inscribirse a torneo”, si hay cupos disponibles y el tipo del usuario es igual a socio.</p>	■ 8.2.1.2
Selecciona equipo	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Inscripción de torneos”</p> <p>Espero: El sistema abre un modal con la leyenda seleccione el equipo con el que quiere inscribirse. El sistema muestra una lista de nombres de equipo. Muestra solamente aquellos equipos a los que pertenece el socio, en la disciplina y categoría correspondiente al torneo. El sistema muestra un botón de “Crear Equipo”, si desea crear un nuevo equipo para inscribirse al torneo, en cuyo caso ir a HU “Crear Equipo”. Por cada equipo se debe mostrar los datos del equipo y de los jugadores relacionados.</p>	■ 8.2.1.3

	<p>Y luego mostrar, solamente si el equipo seleccionado está activo, un botón “Confirmar equipo”</p>	
El usuario confirma el equipo	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Confirmar equipo”</p> <p>Espero: El sistema mostrará un pop up indicando. El nombre del torneo, el nombre del equipo y la leyenda. Se va a inscribir al siguiente torneo con el siguiente equipo. ¿Está seguro? Junto con un botón de aceptar y cancelar</p>	■ 8.2.1.4
Inscribirse a torneo	<p>Cuando: El usuario presiona el botón Aceptar</p> <p>Espero: El sistema buscará las instancias de PartidoFase relacionadas a ese torneo seleccionado. Después selecciona la instancia de partidoFase con número = 1. Mediante eso seleccionará las instancias de partido relacionadas y entre esas buscará la primera que tenga en la variable equipoLocal o equipoVisitante igual a null. Creará una instancia de EquipoPartido con los atributos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idEventoPartido: [Number] • fechaCreacion: [DateTime] • fechaBaja: null • equipo: [Equipo] <p>Y los relacionará con el atributo correspondiente. Y mostrará un mensaje de éxito de inscripción y volverá a la pantalla de torneos</p>	■ 8.2.1.5
Enviar notificación	<p>Cuando: El sistema guarda la inscripción del torneo</p>	

	<p>Espero: Que el sistema obtenga los usuarios relacionados a ese equipo.</p> <p>El sistema cree una instancia de Notificacion con los siguientes datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idNotificacion [Number] • titulo = “Te inscribiste a un torneo” + “Titulo torneo” [String] • descripcion = “Te has inscripto al torneo con tu equipo ve a la sección de torneos para tener mas detalles” [String] • fechaEnvio = fecha actual [DateTime] <p>Luego crea instancias de UsuarioNotificacion igual a la cantidad de usuarios inscritos al evento con los datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idUsuarionotificacion [Number] • idUsuario = idUsuario inscripto al evento [Number] • idNotificacion = idNotificacion de la instancia creada previamente [Number] <p>y las notificaciones son enviadas a cada usuario</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 8.2.1.1
	<p>Espero: El sistema cerrará el pop up y dejará al usuario dentro de la pantalla de torneos.</p>	

8.2.2 Cancelar inscripción a un torneo

8.2.2	Cancelar inscripción a un torneo	
Como	Usuario Socio	
Quiero	Desinscribirme a un torneo	
Para	Poder cancelar mi inscripción	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a Torneo	Cuando: el usuario haga click el apartado “Torneos”	

	<p>Espero: Bajo un menú de próximos torneos a los que estoy inscripto. Que el sistema muestre una lista de torneos disponibles para inscripción.</p> <p>Para obtener esta lista, el sistema debe buscar todos los equipos a los a los que esté relacionado el usuario. Busca las instancias de torneo con estado “Abierto” o “Completado”. Con esto busca las instancias de PartidoFase, y obtiene las instancias de partido los cuales tengan estado igual a Creado. Con esto busca las instancias de equipoPartido relacionadas a los equipos anteriormente seleccionados. Y muestro las instancias de torneo que correspondan</p> <p>Para cada torneo se debe mostrar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre del torneo: [String] • fecha de inicio: [DateTime] • nombre de la disciplina: [String] • nombre de la categoría: [String] • un banner (url de la Imagen): [String] <p>La lista debe permitir filtrar por Disciplina, Categoría y Rango de fechas de inicio.</p>	
Seleccionar torneo	<p>Cuando: El usuario selecciona un torneo</p> <p>Espero: El sistema muestre detalles completos del torneo. Debe mostrar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombre del torneo: [String] • descripción: [String] • fecha de inicio [DateTime] • nombre de la disciplina: [String] • nombre de la categoría: [String] • banner (url de la Imagen): [String] • cantidad de equipos: [Number] <p>Debe mostrar también un botón “Cancelar inscripción”.</p>	■ 8.2.2.1

<p>Presionar botón desinscribirse</p>	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar inscripción”</p> <p>Espero: El sistema abre un modal con la leyenda: Está seguro que desea cancelar la inscripción de su equipo del torneo. Junto con dos botones de aceptar y cancelar</p>	<p>■ 8.2.2.2</p>
<p>Se desinscribe de un torneo</p>	<p>Cuando: El usuario presione el botón aceptar</p> <p>Espero: El sistema selecciona la instancia de equipoPartido y le coloca fecha baja igual a fecha actual y elimina la relación con Partido según la variable que corresponda (Local o Visitante) El sistema muestra el mensaje: Se cancelo la inscripción correctamente</p>	<p>■ 8.2.2.3</p>
<p>Enviar notificación</p>	<p>Cuando: El sistema guarda la desinscripción del torneo</p> <p>Espero: Que el sistema obtiene los usuarios relacionados a ese equipo. El sistema cree una instancia de [Notificacion] con los siguientes datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idNotificacion [Number] • titulo = “Te desinscribiste de un torneo” + “Titulo torneo” [String] • descripcion = “Te has dado de baja al torneo con tu equipo ve a la sección de torneos para tener más detalles” [String] • fechaEnvio = fecha actual [DateTime] <p>Luego crea instancias de UsuarioNotificacion igual a la cantidad de usuarios inscritos al evento con los datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idUsuarionotificacion [Number] • idUsuario = idUsuario inscripto al evento [Number] • idNotificacion = idNotificacion de la instancia creada previamente [Number] 	

	y las notificaciones son enviadas a cada usuario	
Cancelar	Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”	■ 8.2.1.1
	Espero: El sistema cerrará el pop up y dejará al usuario dentro de la pantalla de torneos.	

8.3.1 Alta de equipo

8.3.1	Alta de equipo	
Como	Usuario Socio/Administrativo	
Quiero	Dar de alta un equipo	
Para	Tener en el sistema todos los equipos que participarán en eventos	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a equipos	Cuando: El usuario Socio ingresa al apartado de “Torneos” y selecciona la opción de “Equipos”	■ 8.2.1.1 ■ 8.3.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los equipos asociados al usuario y un botón “Crear equipo”	
Crear equipo	Cuando:	■ 8.3.1.2 ■ 8.3.1.4

	<p>El usuario Socio haga click en el botón “Crear equipo” o el usuario Administrador hace click en botón “Crear equipo”</p> <p>Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a completar del nuevo equipo indicando con un “*” si son obligatorios, un check para marcar si es un equipo perteneciente al club (en caso de no tener ese check significa que es visitante, esto solo se visualiza si el perfil del usuario es administrativo), un buscador por DNI y una grilla en la cual se verán los jugadores del equipo. Campos a completar: <ul style="list-style-type: none"> • Nombre equipo [String]* • Disciplina [Disciplina]* • Categoría [Categoría]* Grilla: <ul style="list-style-type: none"> • Número camiseta [Number]* (modificable) • Puesto [String]* (modificable) • Nombre Jugador [String]* • Apellido Jugador [String]* • DNI Jugador [String]* • Botón Borrar (este botón al presionarlo quita la fila de la grilla) El usuario en el buscador ingresa un DNI y lo selecciona. Al realizar esta acción este se agrega a la grilla y permite cargar el número de camiseta y puesto.</p>	
Guardar equipo	<p>Cuando: El usuario Socio/Administrador al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema registra en la base de datos la clase Equipo <ul style="list-style-type: none"> • idEquipo [Number] • nombre [String] • idCategoria [Number] • idDisciplina [Number] • List<idEquipoUsuario> List<Number> • Local [boolean] (si lo crea un socio siempre será true, si lo crea el administrador dependerá de la selección) una instancia de EquipoUsuario por cada jugador cargado: <ul style="list-style-type: none"> • idEquipoUsuario [Number] • idUsuario [Number] • numCamieta [Number] • puesto [String] una instancia de EquipoHistorial:</p>	■ 8.3.1.3

	<ul style="list-style-type: none"> • idEquipoHistorial [Number] • idEquipo [Number] • idEquipoEstado [Number] (Activo) • fechalinicio [DateTime] (today) • fechaFin [DateTime] (null) • usuarioEditor [Number] <p>y muestra al usuario un mensaje “El equipo se creó correctamente” y vuelva a la pantalla de equipos</p>	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 8.3.1.5
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe un equipo con el mismo nombre relacionado a la misma instancia de Categoría y Disciplina y muestra el mensaje “Ya existe un equipo con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente.</p>	■ 8.3.1.6

8.3.2 Editar equipo

8.3.2	Editar equipo	
Como	Usuario Socio	
Quiero	Editar un equipo	
Para	Tener en el sistema todos los equipos a los que pertenece el usuario	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a equipos	Cuando: El usuario ingresa al apartado de "Torneos" y selecciona la opción de "Equipos"	<ul style="list-style-type: none"> ■ 8.2.1.1 ■ 8.3.1.1
	Espero: El sistema muestre pantalla con todos los equipos creados y un botón con un ícono de un lápiz	
Editar equipo	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz	<ul style="list-style-type: none"> ■ 8.3.2.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a modificar del equipo indicando con un "*" si son obligatorios, un buscador por dni y una grilla en la cual se verán los jugadores del equipo. Campos a completar: <ul style="list-style-type: none"> • Nombre equipo [String]* • Disciplina [Disciplina]* • Categoría [Categoría]* • Estado [EquipoEstado]* Grilla: <ul style="list-style-type: none"> • Número camiseta [Number]* (modificable) • Puesto [String]* (modificable) • Nombre Jugador [String]* • Apellido Jugador [String]* • DNI Jugador [String]* • Botón Borrar (este botón al presionarlo quita la fila de la grilla) El usuario en el buscador ingresa un DNI y lo selecciona. Al realizar esta acción este se agrega a la grilla y permite cargar el número de camiseta y puesto.	

	<p>Se permite la edición de estos y quitar o agregar jugadores.</p>	
Guardar equipo	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema modifica en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idEquipo [Number] • nombre [String] • idDisciplina [Number] • idCategoria [Number] • List<idEquipoUsuario> List<Number> <p>modifica la instancia de EquipoUsuario por cada jugador modificado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idEquipoUsuario [Number] • idUsuario [Number] • numCamieta [Number] • puesto [String] <p>registra una instancia de EquipoHistorial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idEquipoHistorial [Number] • idEquipo [Number] • idEquipoEstado [Number] (Suspendido) • fechaInicio [DateTime] (today) • fechaFin [DateTime] (null) • usuarioEditor [Number] <p>modifica la instancia del estado anterior:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechaFin [DateTime] (today) <p>y muestra al usuario un mensaje “El equipo se modificó correctamente” y vuelva a la pantalla de equipos</p>	■ 8.3.2.2
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 8.3.2.3
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema verifica si existe un equipo con el mismo nombre y muestra el mensaje “Ya existe un equipo con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la</p>	■ 8.3.2.4

	pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente.	
--	--	--

8.3.3 Eliminar equipo

8.3.3	Eliminar equipo	
Como	Usuario Socio	
Quiero	Eliminar un equipo	
Para	Tener en el sistema todos los equipos a los que pertenece el usuario	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a equipo	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Torneos” y selecciona la opción de “Equipos”</p> <p>Espero: El sistema muestre pantalla con todos los equipos creados y un botón con un ícono de un tacho de basura</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 8.2.1.1 ■ 8.3.1.1
Eliminar disciplinas	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura</p> <p>Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro que desea eliminar este equipo?”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 8.3.3.1
Confirmar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar</p> <p>Espero: El sistema elimine el equipo, en la base de datos registra una instancia de Equipo Historial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idEquipoHistorial [Number] • idEquipo [Number] • idEquipoEstado [Number] (Inactivo) • fechalinicio [DateTime] (today) 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 8.3.3.2

	<ul style="list-style-type: none"> fechaFin [DateTime] (null) usuarioEditor [Number] <p>modifica la instancia del estado anterior:</p> <ul style="list-style-type: none"> fechaFin [DateTime] (today) <p>Muestra al usuario un mensaje “El equipo se eliminó correctamente”</p> <p>Devuelve al usuario a la pantalla de equipos</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 8.3.1.1
	<p>Espero: El sistema no elimina el equipo y devuelve al usuario a la pantalla de equipos</p>	

8.4.1 Alta de estado de un torneo

8.4.1	Alta de estado de un torneo	
Como	Usuario Admin.	
Quiero	Crear un estado posible para los torneos	
Para	Reflejar los diferentes estados en los que pueden encontrarse los torneos en el sistema.	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a estados de torneo	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Torneo</p>	
Crear estado de torneo	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de torneo creados y un botón “Crear estado”.</p>	■ 8.4.1.1
	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear estado”.</p>	■ 8.4.1.2

	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a completar del nuevo estado de un equipo indicando con un "*" si son obligatorios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre estado* • Descripción [String] 	■ 8.4.1.2
Guardar estado de torneo	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 8.4.1.5
	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idTorneoEstado: [Number] • nombreEstado: [String] • descripcion: [String] • usuarioEditor: [Number] • fechaCreacion: [DateTime] <p>y muestra al usuario un mensaje “El estado se cargó correctamente ” y vuelva a la pantalla de estados de torneo.</p>	■ 8.4.1.6
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p>	■ 8.4.1.4
	<p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 8.4.1.4
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 8.4.1.3
	<p>Espero: El sistema verifica si existe un estado con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un estado con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 8.4.1.3

8.4.2 Editar estado de torneo

8.4.2	Editar estado de torneo	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Editar un estado de torneo	
Para	Para corregir errores o actualizar la información de los estados de un torneo según sea necesario	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a estados de torneo	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Torneo	■ 8.4.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de torneo creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un lápiz	■ 8.4.1.1
Seleccionar estado de torneo	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz	■ 8.4.2.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con datos del estado del usuario indicando con un "*" si son obligatorios <ul style="list-style-type: none">• Nombre estado*• Descripción [String] Y se permite la edición de estos	■ 8.4.2.1
Guardar estado de torneo	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 8.4.2.4
	Espero: El sistema registra en la base de datos <ul style="list-style-type: none">• nombreEstado: [String]• descripcion: [String]• usuarioEditor = idUsuario: [Number]• fechaModificacion: [DateTime] y muestra al usuario un mensaje "El estado se modificó correctamente " y vuelva a la pantalla de estados de torneo.	■ 8.4.2.5

Validar campos	Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 8.4.2.3
	Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 8.4.2.3
Verificar duplicados	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 8.4.2.2
	Espero: El sistema verifica si existe un estado con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un estado con el mismo nombre y distinto id” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 8.4.2.2

8.4.3 Eliminar estado de torneo

8.4.3	Eliminar estado de torneo	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Eliminar un estado de torneo	
Para	Para mantener la lista de estados de torneo actualizada y evitar confusiones en la gestión de torneos	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a estados de torneo	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Estados y selecciona la opción de Torneo	■ 8.4.1.1

	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los estados de torneo creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un tacho de basura</p>	■ 8.4.1.1
Eliminar estado de torneo	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura</p>	■ 8.4.3.1
	<p>Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro que desea eliminar este estado?”</p>	■ 8.4.3.1
Confirmar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar</p>	■ 8.4.3.1
	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • fechaBaja: [DateTime] • usuarioEditor = idUsuario: [Number] • fechaModificacion: [DateTime] <p>y muestra al usuario un mensaje “El estado de torneo se dio de baja correctamente” y vuelva a la pantalla de configuración.</p>	■ 8.4.3.2
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 8.4.3.1
	<p>Espero: El sistema no elimina el estado de torneo y devuelve al usuario a la pantalla de acciones de estados de torneo.</p>	■ 8.4.1.1

9 - Módulo de Partidos

9.1 Iniciar partido

9.1	Iniciar partido	
Como	Usuario Árbitro	
Quiero	Dar inicio a un partido	
Para	Para poder llevar un control del resultado del partido	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a partidos	Cuando: El usuario Árbitro ingresa al apartado de “Partidos” y selecciona la opción de “Partidos asignados” en el filtro de búsqueda	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.1.1 ■ 9.1.2
	Espero: El sistema muestre pantalla con todos los partidos que tiene asignados	
Seleccionar partido	Cuando: El usuario Árbitro seleccione un partido con el estado “Creado”, “Entretiempo” o “Suspendido” y cliqueee el botón ‘Ver detalles de partido’.	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.1.3
	Espero: El sistema muestre pantalla un modal con la información del partido <ul style="list-style-type: none"> • Equipo local [EquipoPartido] • Equipo visitante [EquipoPartido] • Fecha inicio [DateTime] • Disciplina [Disciplina] • Categoría [Categoria] Y los siguientes botones: “Preparar partido” “Suspender partido” “Cancelar”	
Seleccionar jugadores en cancha	Cuando: El usuario oprime “Preparar partido”	■ 9.1.4

	<p>Espero: El sistema muestra el nombre de la categoría y disciplina relacionada al partido junto con dos listas una para cada equipo y un check al lado del nombre de cada jugador para indicar si estará en cancha hasta tener el número cantidadDeJugadores en cada equipo. Cuando el usuario haya terminado de seleccionar los jugadores se habilita el botón “Iniciar partido”</p>	
Iniciar partido	<p>Cuando: El usuario Árbitro haga click en el botón “Iniciar partido”.</p> <p>Espero: El sistema actualizara la instancia HistorialEventos con fechaFin = fecha actual y creara otra con los siguientes datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • -idHistorialEvento [Number] • -fechalinicio: [DateTime] = fecha actual • usuarioEditor [Number] = id usuarioArbitro • estadoEvento: [EstadosEvento] = a una instancia de EstadoEvento con nombreEstado = “Iniciado” <p>Con los ids de jugadores seleccionados se actualizarán las instancias de EquipoPartido con los datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jugadoresEnCancha: [EquipoUsuario] • jugadoresEnBanca: [EquipoUsuario] <p>En la instancia Partido se actualizan los siguientes datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • periodo = 1 <p>El sistema muestre mensaje “Partido iniciado correctamente”, e inicie el HU cargar acciones de partidos.</p>	<p>■ 9.1.5</p>

9.2 Suspender partido

9.2	Suspender partido	
Como	Usuario Árbitro	
Quiero	Suspender un partido	
Para	Que en caso de no poder continuar jugando se retome más adelante	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Suspender partido no iniciado - Ir a partidos	Cuando: El usuario Árbitro ingresa al apartado de “Partidos” y selecciona la opción de “Partidos asignados”	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.1.1 ■ 9.1.2
	Espero: El sistema muestre pantalla con todos los partidos que tiene asignados	
Suspender partido no iniciado - Seleccionar partido	Cuando: El usuario Árbitro clikkee el botón ‘Ver detalles de partido’ de un partido con el estado “Creado”	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.1.3
	Espero: El sistema muestre pantalla con toda la información del partido (equipos, jugadores, tipo de disciplina, categoría y los siguientes botones: “Preparar partido” “Suspender partido” “Cancelar”	
Suspender partido iniciado	Cuando: El usuario Árbitro se encuentre en la pantalla de carga de acciones de partido	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.5.1
	Espero: El sistema muestre la pantalla descrita en la historia de usuario “Alta acción de partido” donde se encuentra el botón “Suspender partido”	
Confirmación suspender partido	Cuando: El usuario Árbitro haga click en el botón “Suspender partido”	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.2.1

	<p>Espero: Se mostrará un modal preguntando “¿Está seguro que desea suspender el partido?”. Con un botón aceptar y cancelar.</p>	
Usuario presiona aceptar	<p>Cuando: El usuario Árbitro haga click en el botón “aceptar”</p>	■ 9.2.2
	<p>Espero: El sistema modificará la instancia de HistorialEvento modificando fechaFin = a fecha actual. Y creará una instancia de tipo historialEvento con fechaFin igual null, usuarioEditor = id usuario árbitro y fecha inicio igual a fecha actual, el cual se relacionará con un EventoEstado con nombre igual a suspendido. Mostrando un mensaje “El partido se suspendió correctamente” y volviendo a la lista de partidos.</p>	
Usuario presiona cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	■ 9.1.3
	<p>Espero: El sistema no suspende el partido y devuelve al usuario a la pantalla de detalles del partido</p>	

9.3 Finalizar partido

9.3	Finalizar partido	
Como	Usuario Árbitro	
Quiero	Finalizar un partido	
Para	Dar por terminado un partido para que quede constancia en el sistema.	
Criterios de aceptación		
Finalizar partido iniciado	<p>Cuando: El usuario Árbitro se encuentre en la pantalla de carga de acciones de partido.</p>	■ 9.5.2

	<p>Espero: El sistema muestre la pantalla descrita en la historia de usuario “Alta acción de partido” donde se encuentra el botón “Finalizar partido”</p>	
Confirmación finalizar partido	<p>Cuando: El usuario Árbitro haga click en el botón “Finalizar partido”</p> <p>Espero: Se mostrará un modal preguntando “¿Está seguro que desea finalizar el partido?”. Con un botón aceptar y cancelar.</p>	■ 9.3.1
Usuario presiona aceptar	<p>Cuando: El usuario Árbitro haga click en el botón “aceptar”</p> <p>Espero:</p> <p>Finalizar partido El sistema busca la última instancia de EventoHistorial relacionada a partido y modifica el atributo fechaFin [DateTime] = fecha actual</p> <p>Luego crea y relaciona otra instancia de EventoHistorial con los atributos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idPartidoHistorial [Number] • fechalinicio [DateTime] = fecha actual • usuarioEditor [Number] = id usuario árbitro <p>y relaciona esta instancia a una de EventoEstado que tenga el atributo nombreEstado[String] = “Finalizado”</p> <p>Guardar ganador El sistema guarda al ganador modificando el atributo EquipoGanador en la instancia Partido. Y en la instancia Partido guarda el resultado</p> <p>El sistema muestre mensaje “Partido finalizado correctamente”, vuelve a la pantalla de partidos.</p>	■ 9.3.2
Finalizar partido de torneo	<p>Cuando: El usuario Árbitro haga click en el botón “Aceptar” y este pertenece a un torneo</p> <p>Espero:</p> <p>Finalizar partido El sistema busca la última instancia de EventoHistorial relacionada a partido y modifica el atributo fechaFin[DateTime] = fecha actual</p>	

Luego crea y relaciona otra instancia de EventoHistorial con los atributos:

- idEventoHistorial **[Number]**
- fechalinicio **[DateTime]** = fecha actual
- usuarioEditor **[Number]** = id usuario árbitro

y relaciona esta instancia a una de **[EventoEstado]** que tenga el atributo nombreEstado **[String]** === "Finalizado"

Guardar ganador

- El sistema guarda al ganador modificando el atributo EquipoGanador en la instancia Partido.
- Y en la instancia Partido guarda el resultado

Verificar que pertenece a un torneo

Para verificar que el partido pertenece a un torneo el sistema busca una instancia PartidoFase relacionada a la instancia del Partido

Buscar próxima fase

Una vez encontrada la instancia de PartidoFase relacionada a esta instancia de Partido busca la próxima instancia de PartidoFase.

- idTorneo **[Number]** = idTorneo de PartidoFase
- fasePartido **[Number]** = fasePartido de **[PartidoFase]** + 1
- llave **[List<Number>]** que contenga el idPartidoFase de **[PartidoFase]**

Verificar estado de torneo

Una vez encontrada la instancia de **[PartidoFase]** busca la instancia de **[Torneo]** relacionada a este **[PartidoFase]** y busca la última instancia creada de **[TorneoHistorial]** y verifica que fechaFin === null y que la instancia **[TorneoEstado]** asociada a ese historial tenga el atributo nombreEstado === "En curso"

Agregar equipo al partido de la fase

Luego busca la instancia de **[Partido]** relacionada a **[PartidoFase]** y crea la relación "Local" o "Visitante" si la relación "Local" ya ha sido creada. Para ello crea una instancia de **[EquipoPartido]** relacionada a la instancia **[Equipo]** y la relaciona con el **[Partido]** en el atributo que corresponda.

El sistema muestre mensaje "Partido finalizado correctamente", vuelve a la pantalla del partido.

<p>Finalizar último partido de torneo</p>	<p>Cuando: El usuario Árbitro haga click en el botón “Aceptar” y este pertenece a un torneo y es la final</p> <p>Espero: Guardar ganador</p> <ul style="list-style-type: none"> • El sistema guarda al ganador modificando el atributo equipoGanador en la instancia [Partido]. • Y en la instancia [Partido] guarda el resultado <p>Verificar que pertenece a un torneo Para verificar que el partido pertenece a un torneo el sistema encuentra una instancia [PartidoFase] relacionada a la instancia del [Partido]</p> <p>Buscar próxima fase Una vez encontrada la instancia de [PartidoFase] relacionada a esta instancia de [Partido] busca la próxima instancia de [PartidoFase].</p> <ul style="list-style-type: none"> • idTorneo [Number] = idTorneo de PartidoFase • fasePartido [Number] = fasePartido de [PartidoFase] + 1 • llave [List<Number>] que contenga el idPartidoFase de [PartidoFase] <p>Al no encontrar una nueva instancia de [PartidoFase] se verifica que es el último partido del [Torneo] (final)</p> <p>Finalizar torneo Una vez encontrada la instancia de [PartidoFase] relacionada a [Partido] busca la instancia de [Torneo] relacionada y busca la última instancia de [TorneoHistorial] relacionada y la modifica poniendo la fecha actual en el atributo fechaFin [DateTime].</p> <p>Y crea una instancia de [TorneoHistorial] para relacionar a [Torneo] con los atributos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • idTorneoHistorial [Number] • fechaCreacion [DateTime] = fecha actual • usuarioEditor [Number] = id usuario árbitro <p>relacionando esta instancia creada a una instancia de [TorneoEstado] donde nombreEstado === “Finalizado”</p>
--	--

	El sistema muestra el mensaje “Partido finalizado correctamente y torneo cerrado”, vuelve a la pantalla del partido.	
--	--	--

9.4.1 Alta de un tipo de acción

9.4.1	Alta de un tipo de acción	
Como	Usuario Admin.	
Quiero	Crear un tipo de acción de un partido	
Para	Definir acciones específicas que pueden ocurrir durante los partidos.	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a tipo de acción de partido	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de Tipos y selecciona la opción de Acción de Partido</p> <p>Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los tipos de acciones de partidos creados y un botón “Crear Tipo de Acción”.</p>	■ 9.4.1.1
Crear tipo de acción de partido	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón “Crear Tipo de Acción”.</p> <p>Espero: El sistema muestre una pantalla con campos a completar del nuevo tipo de acción de partido indicando con un “**” si son obligatorios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre tipo de acción [String]* • Disciplina: [Disciplina]* • Descripción [String] • modifcaTarjetasAdvertencia:bool default false • modifcaTarjetasExpulsion:bool default false • secuencial: bool default false 	■ 9.4.1.2
Guardar tipo de acción de partido	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 9.4.1.6

	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • idTipoAccionPartido: [Number] • nombreTipoAccion: [String] • disciplina: [Disciplina] • descripcion: [String] • usuarioEditor: [Number] • fechaCreacion: [DateTime] • modifcaTarjetasAdvertencia: boolean • modifcaTarjetasExpulsion : boolean <p>y muestra al usuario un mensaje “El tipo de acción se cargó correctamente” y vuelva a la pantalla tipos de acción de partido.</p>	
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios</p>	■ 9.4.1.4
	<p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 9.4.1.4
Verificar duplicados	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 9.4.1.3
	<p>Espero: El sistema verifica si existe un tipo de acción de partido con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un tipo de acción de partido con el mismo nombre” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente</p>	■ 9.4.1.3

9.4.2 Editar tipo de acción de partido

9.4.2	Editar tipo de acción de partido
Como	Usuario Admin
Quiero	Editar un tipo de acción de partido
Para	Para corregir errores o actualizar la información de los tipos de acción de partido según sea necesario

Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a tipos de acción de partido	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de Tipos y selecciona la opción de Acción de Partido</p>	■ 9.4.1.1
	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los tipos de acción de partidos creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un lápiz</p>	■ 9.4.1.1
Seleccionar tipo de acción de partido	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un lápiz</p>	■ 9.4.2.1
	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con datos tipo de acción de partido indicando con un “*” si son obligatorios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre tipo de acción [String]* • Disciplina [Disciplina]* • Descripción [String] • modifcaTarjetasAdvertencia: boolean default false • modifcaTarjetasExpulsion: boolean default false <p>Y se permite la edición de estos</p>	■ 9.4.2.1
Guardar tipo de acción de partido	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	■ 9.4.2.5
	<p>Espero: El sistema registra en la base de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • nombreTipoAccion: [String] • disciplina: [Disciplina] • descripcion: [String] • usuarioEditor: [Number] • fechaModificacion: [DateTime] • modifcaTarjetasAdvertencia: bool default false • modifcaTarjetasExpulsion: boolean default false <p>y muestra al usuario un mensaje “El tipo de acción de partido se modificó correctamente” y vuelva a la pantalla de tipos de acción de partido.</p>	

Validar campos	Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 9.4.2.3
	Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios” el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 9.4.2.3
Verificar duplicados	Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar	■ 9.4.2.2
	Espero: El sistema verifica si existe un tipo de acción de partido con el mismo nombre y muestra mensaje “Ya existe un tipo de acción de partido con el mismo nombre y distinto id” y el usuario vuelve a la pantalla de formulario con los datos que ya había ingresado previamente	■ 9.4.2.2

9.4.3 Eliminar tipo de acción de partido

9.4.3	Eliminar tipo de acción de partido	
Como	Usuario Admin	
Quiero	Eliminar un tipo de acción de partido	
Para	Para mantener la lista de tipos de acción de partido actualizada	
Criterios de aceptación		
Ir a tipos de acción de partido	Cuando: El usuario ingresa al apartado de Tipos y selecciona la opción de Acción de Partido	■ 9.4.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con todos los tipos de acción de partido creados y al lado de cada uno un botón con un ícono de un tacho de basura	■ 9.4.1.1

Eliminar tipo de acción de partido	Cuando: El usuario haga click en el botón con un ícono de un tacho de basura	■ 9.4.3.1
	Espero: El sistema muestre un cuadro con el siguiente mensaje: “¿Está seguro que desea eliminar este tipo de acción de partido?”	■ 9.4.3.1
Confirmar	Cuando: El usuario presiona el botón Confirmar	■ 9.4.3.1
	Espero: El sistema registra en la base de datos <ul style="list-style-type: none"> • fechaBaja: [DateTime] • usuarioEditor: [Number] • fechaModificacion: [DateTime] y muestra al usuario un mensaje “El tipo de acción de partido fue dado de baja correctamente” y vuelva a la pantalla de configuración.	■ 9.4.3.2
Cancelar	Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”	■ 9.4.3.1
	Espero: El sistema no elimina el tipo de acción de partido y devuelve al usuario a la pantalla de tipos de acción de partido.	■ 9.4.1.1

9.5 Alta de acción de partido

9.5	Alta de acción de partido	
Como	Usuario Árbitro	
Quiero	Crear una nueva acción de partido.	
Para	Para poder llevar un control del resultado del partido	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas

<p>Iniciar partido</p>	<p>Cuando: El usuario Árbitro ya inició el partido correctamente.</p> <p>Espero: El sistema muestra, luego de mostrar el mensaje de partido iniciado correctamente, una pantalla donde se visualiza todos los tipos de acción relacionados a la disciplina del partido seleccionado. junto con un botón + y - alrededor de cada una de las acciones. Además de mostrar el tiempo del juego (si corresponde) y el resultado parcial. El tiempo de juego se consigue buscando la fecha inicio del último estado del partido menos la fecha actual También muestra los botones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finalizar tiempo (Habilitado únicamente si la variable periodo del partido en curso es menor a la variable periodosMax de la disciplina referida al partido) • Suspender partido • Finalizar partido 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.5.1 ■ 9.5.2
<p>Cargar acción de partido</p>	<p>Cuando: El usuario Árbitro haga click en el botón de más de alguna acción de partido.</p> <p>Espero: El sistema le mostrará un popup donde seleccionará el jugador en cancha correspondiente y un botón de confirmar o x. Si selecciona el botón de x cierra la ventana sin ninguna acción. En caso de seleccionar un jugador y presionar aceptar. El sistema crea una instancia de acción partido con los siguientes parámetros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • idAccionPartido: [Number] • nroJugador: [Number] (se obtiene de la relación con partido, EquipoPartido, Equipo, EquipoUsuario) • minuto: [Number] (se obtiene de la misma forma que para el contador de tiempo) • fechaCreacion: [DateTime] • fechaModificacion: null • fechaBaja: null • usuarioEditor: [Number] • tipoAccionpartido: [TipoAccionPartido] • partido: [Partido] <p>El sistema cierra el modal de los jugadores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.5.3 ■ 9.5.4 ■ 9.5.5 ■ 9.5.6

<p>Seleccionar acción cambio de jugador</p>	<p>Cuando: El usuario Árbitro selecciona tipo de acción “Cambio de jugador”</p> <p>Espero: El sistema muestra una pantalla donde se visualizan en una lista todos los jugadores del equipo en cancha y en otra todos los que están en el banco. El usuario chequea un jugador que está en cancha y chequea otro que está en el banco y presiona “Guardar”. El sistema modifica la instancia de EquipoPartido con los atributos: <ul style="list-style-type: none"> • jugadoresEnCancha: EquipoUsuario • jugadoresEnBanca: EquipoUsuario y guarda una instancia de AccionPartido: <ul style="list-style-type: none"> • -idAccionPartido: [Number] • -nroJugador: [Number] (se obtiene de la relación con partido, EquipoPartido, Equipo, EquipoUsuario) del jugador saliente • descripcion: [Number] nro del jugador entrante • -minuto: [Number] (se obtiene de la misma forma que para el contador de tiempo) • -fechaCreacion: [DateTime] • -fechaModificacion: null • -fechaBaja: null • -usuarioEditor: [Number] • -tipoAccionpartido: [TipoAccionPartido] • -partido: [Partido] </p>	<p>■ 9.5.7</p>
<p>Seleccionar acción de partido con modifcaTarjetasAdvertencia en true</p>	<p>Cuando: El usuario Árbitro selecciona tipo de acción con modifcaTarjetasAdvertencia en true</p> <p>Espero: El sistema le mostrará un popup donde seleccionará el jugador en cancha correspondiente y un botón de confirmar o x. Si selecciona el botón de x cierra la ventana sin ninguna acción. En caso de seleccionar un jugador y presionar aceptar el sistema crea una instancia de acción partido con los siguientes parámetros y guarda una instancia de AccionPartido: <ul style="list-style-type: none"> • -idAccionPartido: [Number] • -nroJugador: [Number] (se obtiene de la relación con partido, EquipoPartido, Equipo, Equipo Usuario) </p>	<p>■ 9.5.5 ■ 9.5.8</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • minuto: [Number] (se obtiene de la misma forma que para el contador de tiempo) • -fechaCreacion: [DateTime] • -fechaModificacion: null • -fechaBaja: null • -usuarioEditor: [Number] • -tipoAccionpartido: TipoAccionPartido • -partido: Partido <p>Ahora el sistema verificará la variable tarjetasAdvertencia de la disciplina del partido. Verificará las acciones del partido para este jugador y verificará que el número de tarjeta de advertencia sea menor al número total de tarjetas del jugador. En caso de ser igual. El sistema modifica la instancia de EquipoPartido con los atributos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jugadoresEnCancha: [Equipo]Usuarios • jugadoresEnBanca: EquipoUsuarios <p>Donde eliminará la instancia de usuario de los jugadoresEnCancha eliminandolo de ambas listas. Dándolo por expulsado del partido. Se le mostrara un mensaje al árbitro que dice “Se eliminó al jugador <nombre jugador> por llegar al límite de tarjeta de advertencias”</p>	
Seleccionar acción de partido con modifcaTarjetasExpulsion en true	<p>Cuando: El usuario Árbitro selecciona tipo de acción con modifcaTarjetasExpulsion en true</p> <p>Espero: El sistema le mostrará un popup donde seleccionará el jugador en cancha correspondiente y un botón de confirmar o x. Si selecciona el botón de x cierra la ventana sin ninguna acción. En caso de seleccionar un jugador y presionar aceptar. El sistema crea una instancia de acción partido con los siguientes parámetros y guarda una instancia de [AccionPartido]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • -idAccionPartido: [Number] • -nroJugador: [Number] (se obtiene de la relación con partido, EquipoPartido, Equipo, EquipoUsuario) • -minuto: [Number] (se obtiene de la misma forma que para el contador de tiempo) • -fechaCreacion: [DateTime] • -fechaModificacion: null • -fechaBaja: null • -usuarioEditor: [Number] • -tipoAccionpartido: [TipoAccionPartido] • -partido: [Partido] 	■ 9.5.4

	<p>Ahora el sistema verificará la variable tarjetasExpulsion de la disciplina del partido. Verificará las acciones del partido para este jugador y verificará que el número de tarjeta de expulsión sea menor al número total de tarjetas del jugador. En caso de ser igual. El sistema modifica la instancia de EquipoPartido con los atributos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jugadoresEnCancha: [EquipoUsuario] • jugadoresEnBanca: [EquipoUsuario] <p>Donde eliminará la instancia de usuario de los jugadoresEnCancha eliminandolo de ambas listas. Dándolo por expulsado del partido.</p>	
Elimina acción de partido	<p>Cuando: El usuario Árbitro haga clic en el botón de menos de alguna acción de partido.</p> <p>Espero: El sistema deberá buscar las instancias de acciones de partido relacionadas al partido, al equipo y al tipo de acción seleccionada y mostrará una lista con un tacho de basura y la siguiente data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nro. Jugador: [Number] (se obtiene de la relación con partido, EquipoPartido, Equipo, EquipoUsuario) • Nombre y apellido Jugador: [Number] (se obtiene de la misma forma que el número del jugador) • Minuto: [Number] (se obtiene de la misma forma que para el contador de tiempo) <p>Al presionar el tacho se seleccionará esa acción y se debe presionar aceptar. En caso de presionarlo se editará la instancia de Acción de partido con fechaFin = fecha actual. Se mostrará un mensaje “¿Está seguro que desea eliminar esta acción?”. Si se clickea Aceptar, se cerrará la ventana actual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.5.9 ■ 9.5.10

9.6.1 Alta de Estadística

9.6.1	Alta de Estadística
Como	Usuario Planillero / Profesor
Quiero	Dar de alta una estadística de un equipo o jugador en un partido o lección

Para	Tener en el sistema las estadísticas de todos los jugadores y equipos	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a partidos	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Partidos” y busca en partidos iniciados el partido en el cual quiera cargar estadísticas</p> <p>Espero: El sistema muestra la lista de partidos iniciados donde ese usuario este asignado como planillero.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.6.1.1 ■ 9.6.1.2
Buscar el partido a cargar estadísticas	<p>Cuando: El usuario haga click en “Ver detalles de partido”</p> <p>Espero: El sistema me muestre en una pantalla aparte toda la data necesaria de un partido incluyendo los equipos participantes, junto con el botón “cargar estadísticas”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.6.1.3
cargar estadística de partido.	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón “cargar estadísticas”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.6.1.4 ■ 9.6.1.6

Espero:

El sistema muestra en pantalla los campos a cargar. Se encontrará una lista seleccionable con cada miembro del equipo. En el centro de la pantalla se encontrarán las distintas acciones para cada disciplina. La disciplina se obtendrá de la instancia de partido relacionada. Estas se mostrarán de dos maneras según la variable **secuencial** si la misma es false se mostrará con un valor "+" "/" "-" con tres contadores distintos. Si no se mostrará la acción con un número y un "+" y "-".

Para fútbol:

- Pases completados (tilde) y no completados (x)
- Remates: Gol, a puerta y afuera (botones con cada título que suma 1)
- Asistencias (con botones + y -)
- Tarjetas amarillas Este campo solo se podrá completar con 0, 1 o 2 (con botones + y -)
- Tarjetas rojas. Este campo se podrá complementar con 0 o 1 (con botones + y -)
- Atajadas y goles recibidos (botones con cada título que suma 1)
- Faltas cometidas (con botones + y -)

Cada acción tiene la cantidad de cargas a su lado.

Para vóley

- Ataque (tilde para bien, - para más o menos, x para mal)
- Defensa (tilde para bien, - para más o menos, x para mal)
- Recepción (tilde para bien, - para más o menos, x para mal)
- Saque (tilde para bien, - para más o menos, x para mal)
- Armado (tilde para bien, - para más o menos, x para mal)
- Bloqueo (tilde para bien, - para más o menos, x para mal)

Cada acción tiene la cantidad de cargas a su lado. Cada vez que se seleccione un tipo de acción cargará una instancia de estadística en la base de datos con lo siguiente.

- idEstadísticas: **[Number]**
- idEquipo: **[Equipo]**
- idLección: **null**
- idUsuario: **[Usuario]**
- idPartido: **[Partido]**
- Acción: **[TipoAccionPartido]** o **[null]**

	<ul style="list-style-type: none"> ● MarcaEstadistica: [String] (+, / o - solo para vóley) ● PuntajeTipoAccion: [Number] ● fechaAltaEstadistica: [DateTime] ● fechaBajaEstadistica: [DateTime] ● usuarioEdicion [Number] <p>Cuando el usuario vuelve a tocar un botón del cual ya hay una instancia de estadística creada para este usuario, en este partido o lección. Y secuencial es igual a true modifica el atributo puntaje restando o sumando según el botón presionado. Si secuencial es false siempre se suma el valor de puntaje según la marca presionada</p>	
Cargar estadística de lección	<p>Cuando: El usuario se encontraba en la historia de usuario “Registrar asistencia” en el módulo de Lecciones y presiono el botón “Continuar”</p> <p>Espero: El sistema muestra en pantalla los campos a cargar. Se encontrará una lista seleccionable con cada miembro del equipo. En el centro de la pantalla se encontrarán las distintas acciones para cada disciplina. La disciplina se obtendrá de la instancia de partido relacionada. Estas se mostrarán de dos maneras según la variable secuencial si la misma es false se mostrará con un valor “+” “/” “-” con tres contadores distintos. Si no se mostrará la acción con un número y un “+” y “-”</p> <p>Para fútbol: - Pases completados (tilde) y no completados (x)</p>	■ 9.6.1.8

- Remates: Gol, a puerta y afuera (botones con cada título que suma 1)
- Asistencias (con botones + y -)
- Atajadas y goles recibidos (botones con cada título que suma 1)
- Faltas cometidas (con botones + y -)

Cada acción tiene la cantidad de cargas a su lado.

Para vóley:

- Ataque (tilde para bien, - para más o menos, x para mal)
- Defensa (tilde para bien, - para más o menos, x para mal)
- Recepción (tilde para bien, - para más o menos, x para mal)
- Saque (tilde para bien, - para más o menos, x para mal)
- Armado (tilde para bien, - para más o menos, x para mal)
- Bloqueo (tilde para bien, - para más o menos, x para mal)

Cada acción tiene la cantidad de cargas a su lado.
 Cada vez que se seleccione un tipo de acción cargará una instancia de estadística en la base de datos con lo siguiente.

- idEstadisticas: **[Number]**
- idEquipo: **[Equipo]**
- idLeccion: **null**
- idUsuario: **[Usuario]**
- idPartido: **[Partido]**
- Accion: **[TipoAccionPartido]** o **[null]**
- MarcaEstadistica: **[String]** (+, / o - solo para voley)
- PuntajeTipoAccion: **[Number]**
- fechaAltaEstadistica: **[Date]**
- fechaBajaEstadistica: **[Date]**
- usuarioEdicion **[Number]**

Cuando el usuario vuelve a tocar un botón del cual ya hay una instancia de estadística creada para este usuario, en este partido o lección. Y secuencial es igual a **true** modifica el atributo puntaje restando o sumando según el botón presionado. Si secuencial es **false** siempre se suma el valor de puntaje según la marca presionada

Guardar Estadísticas partido	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.6.1.5 ■ 9.6.1.7
	<p>Espero: El sistema muestra un mensaje de “¿Está seguro que desea finalizar la carga de estadísticas las estadísticas?” En caso de presionar cancelar, volver a la pantalla anterior. En caso de presionar aceptar. El sistema volverá a la lista de partidos de la pantalla anterior</p>	
Guardar Estadísticas lección	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón “Finalizar lección”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.6.1.11
	<p>Espero: Se ejecutará la historia de usuario de Finalizar lección. En caso de presionar cancelar volver a la pantalla anterior. En caso de presionar aceptar.</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.6.1.1
	<p>Espero: El sistema devuelve al usuario a la pantalla de partidos o lecciones dependiendo desde donde se ingresó.</p>	

9.6.2 Edición de Estadística

9.6.2	Edición de Estadística
Como	Usuario Planillero / Profesor
Quiero	Editar una estadística de un equipo o jugador en un partido o lección
Para	Tener en el sistema las estadísticas de todos los jugadores y equipos
Criterios de aceptación	Pantallas asociadas

Ir a partidos	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Partidos” y busca en partidos finalizados el partido en el cual quiera cargar estadísticas.	■ 9.6.1.1 ■ 9.6.2.1
	Espero: El sistema muestra la lista de partidos finalizados donde ese usuario este asignado como planillero.	
Buscar el partido a cargar estadísticas	Cuando: El usuario haga click en “Ver detalles de partido”	■ 9.6.2.2
	Espero: El sistema me muestre en una pantalla aparte toda la data necesaria de un partido incluyendo los equipos participantes, junto con el botón “editar estadísticas”	
Ir a lecciones	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Lecciones” filtrada por las lecciones finalizadas	■ 9.6.2.3
	Espero: El sistema muestra la lista de lecciones donde esté asignado como profesor.	
Buscar la lección a cargar estadísticas	Cuando: El usuario haga click en el botón de estadísticas de lección que quiere editar	■ 9.6.2.4
	Espero: El sistema me muestre en una pantalla aparte los botones: - Ver - Editar - Eliminar - Cancelar.	
cargar estadística de partido.	Cuando: El usuario haga click en el botón “Editar estadísticas”	■ 9.6.1.4
	Espero: El sistema muestra en pantalla los campos a cargar. Se encontrará una lista seleccionable con cada miembro del equipo. En el centro de la pantalla se encontrarán las distintas acciones para cada disciplina. La disciplina se obtendrá de la instancia de partido relacionada. Estas se mostrarán de dos	

	<p>maneras según la variable secuencial si la misma es false se mostrará con un valor “+” “/” “-” con tres contadores distintos. Si no se mostrará la acción con un número y un “+” y “-”</p> <p>Para fútbol:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pases completados (tilde) y no completados (x) • - Remates: Gol, a puerta y afuera (botones con cada título que suma 1) • - Asistencias (con botones + y -) • - Tarjetas amarillas Este campo solo se podrá completar con 0, 1 o 2 (con botones + y -) • - Tarjetas rojas. Este campo se podrá complementar con 0 o 1 (con botones + y -) • - Atajadas y goles recibidos (botones con cada título que suma 1) • - Faltas cometidas (con botones + y -) • Cada acción tiene la cantidad de cargas a su lado. <p>Para vóley:</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Ataque (tilde para bien, - para más o menos, x para mal) • - Defensa (tilde para bien, - para más o menos, x para mal) • - Recepción (tilde para bien, - para más o menos, x para mal) • - Saque (tilde para bien, - para más o menos, x para mal) • - Armado (tilde para bien, - para más o menos, x para mal) • - Bloqueo (tilde para bien, - para más o menos, x para mal) <p>Cada acción tiene la cantidad de cargas a su lado.</p>	
cargar estadística de lección.	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón “Editar”</p> <p>Espero: El sistema muestra en pantalla los campos a cargar. Se encontrará una lista seleccionable con cada miembro del equipo. En el centro de la pantalla se encontrarán las distintas acciones para cada disciplina. La disciplina se obtendrá de la instancia de partido relacionada. Estas se mostrarán de dos maneras según la variable secuencial si la misma es false se mostrará con un valor “+” “/” “-” con tres contadores</p>	■ 9.6.1.8

	<p>distintos. Si no se mostrará la acción con un número y un “+” y “-”.</p> <p>Para fútbol:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pases completados (tilde) y no completados (x) • - Remates: Gol, a puerta y afuera (botones con cada título que suma 1) • - Asistencias (con botones + y -) • - Tarjetas amarillas Este campo solo se podrá completar con 0, 1 o 2 (con botones + y -) • - Tarjetas rojas. Este campo se podrá complementar con 0 o 1 (con botones + y -) • - Atajadas y goles recibidos (botones con cada título que suma 1) • - Faltas cometidas (con botones + y -) <p>Cada acción tiene la cantidad de cargas a su lado.</p> <p>Para vóley:</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Ataque (tilde para bien, - para más o menos, x para mal) • - Defensa (tilde para bien, - para más o menos, x para mal) • - Recepción (tilde para bien, - para más o menos, x para mal) • - Saque (tilde para bien, - para más o menos, x para mal) • - Armado (tilde para bien, - para más o menos, x para mal) • - Bloqueo (tilde para bien, - para más o menos, x para mal) <p>Cada acción tiene la cantidad de cargas a su lado.</p>	
Guardar Estadísticas partido	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema mostrará un mensaje de “esta seguro se desea guardar las estadísticas” En caso de presionar cancelar volver a la pantalla anterior. En caso de presionar aceptar.</p> <p>El sistema por cada jugador y tipo de acción cambiada editara una instancia de estadística en la base de datos con lo siguiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • MarcaEstadistica: [String] (+, / o - solo para secuencial true) • PuntajeTipoAccion: [Number] • Usuario Edición: [Number] 	■ 9.6.2.7

	<ul style="list-style-type: none"> fechaModificacionEstadistica [DateTime] = fecha actual <p>El sistema volverá a la lista de partidos de la pantalla anterior</p>	
Guardar Estadísticas lección	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga de datos presiona el botón Guardar</p> <p>Espero: El sistema mostrará un mensaje de “esta seguro se desea guardar las estadísticas” En caso de presionar cancelar volver a la pantalla anterior. En caso de presionar aceptar.</p> <p>El sistema por cada jugador y tipo de acción cambiada editara una instancia de estadística en la base de datos con lo siguiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> MarcaEstadistica: [String] (+, / o - solo para secuencia true) PuntajeTipoAccion: [Number] UsuarioEdicion: [Number] <p>El sistema volverá a la lista de lecciones de la pantalla anterior</p>	■ 9.6.2.8
Cancelar	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Cancelar”</p> <p>Espero: El sistema devuelve al usuario a la pantalla de partidos o lecciones dependiendo desde donde se ingreso.</p>	■ 9.6.1.1 ■ 9.6.2.3

9.6.3 Baja de Estadística

9.6.3	Baja de Estadística
Como	Usuario Planillero / Profesor
Quiero	Dar de baja una estadística de un equipo o jugador en un partido o lección

Para	Tener en el sistema las estadísticas de todos los jugadores y equipos	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a partidos	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Partidos” y busca en partidos finalizados el partido en el cual quiera cargar estadísticas.</p> <p>Espero: El sistema muestra la lista de partidos finalizados donde ese usuario este asignado como planillero.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.6.1.1 ■ 9.6.2.1
Buscar el partido a eliminar estadísticas	<p>Cuando: El usuario haga click en “Ver detalles de partido”</p> <p>Espero: El sistema me muestre en una pantalla aparte toda la data necesaria de un partido incluyendo los equipos participantes, junto con un botón de “Eliminar estadísticas”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.6.2.2
Ir a lecciones	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Lecciones” filtrada por las lecciones finalizadas.</p> <p>Espero: El sistema muestra la lista de lecciones donde esté asignado como profesor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.6.2.3
Buscar la lección a eliminar estadísticas	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón de estadísticas de lección que quiere eliminar.</p> <p>Espero: El sistema me muestre en una pantalla aparte los botones: - Ver - Editar - Eliminar - Cancelar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.6.2.4
dar de baja la estadística de partido / lección	<p>Cuando: El usuario haga click en el botón “Eliminar estadísticas” o “Eliminar”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.6.3.1 ■ 9.6.3.2

	<p>Espero: El sistema muestra en pantalla el modal “está seguro de dar de baja esta estadística”. Si presiona el botón “Aceptar”, mostrará el mensaje ¿Cuál es la razón para eliminar la estadística? con un* de campo obligatorio En caso de presionar cancelar volverá a la pantalla anterior.</p>	
Guardar baja de estadística	<p>Cuando: El usuario al terminar la carga la razón presiona el botón Guardar.</p> <p>Espero: El sistema a cada estadística relacionada a cada partido o clase cambiará las siguientes variables:</p> <ul style="list-style-type: none"> • UsuarioEdicion: [Number] • RazonBaja: [String] • fechaBajaEstadistica [DateTime] = fecha actual <p>El sistema volverá a la lista de partidos o lecciones dependiendo desde donde se ingresó.</p>	■ 9.6.1.1 ■ 9.6.2.3
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y no ha completado todos los campos obligatorios.</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos vacíos obligatorios y el mensaje “Debe completar todos los campos obligatorios”.</p>	■ 9.6.3.3
Validar campos	<p>Cuando: El usuario presiona el botón “Guardar” y completado con una razón mayor a 500 caracteres o con algún insulto o palabra malsonante</p> <p>Espero: El sistema muestre en rojo los campos erróneos en rojo con la leyenda “por favor ingrese una razón valida y menor a 500 caracteres”</p>	■ 9.6.3.4

9.7 Seguir partido en tiempo real

9.7	Seguir partido en tiempo real	
Como	Usuario Simpatizante/Socio	
Quiero	Seguir un partido en tiempo real	
Para	Visualizar los datos del partido mientras se está jugando	
Criterios de aceptación	Pantallas asociadas	
Ir a partidos en tiempo real	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Partidos” y presiona el botón “Ver detalle de partido” de un partido con el estado “Iniciado”. El mismo botón se encuentra además en la pantalla de inicio al sistema.</p> <p>Espero: El sistema deberá traer todas las instancias de AccionPartido relacionadas al partido seleccionado con fechaFin = null sumado al tiempo de juego que se obtendrá de la fechInicio de la instancia HistorialEvento relacionada al partido con estado “Iniciado”, además del periodo jugado que se obtendrá de la instancia Partido. La disciplina y los jugadores serán obtenidos desde la instancia Partido hacia las clases correspondientes</p> <p>Disciplina Futbol: Se visualiza lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puntaje [Number] • Tiempo [String] • Minutos jugados [Time] • Nombre de equipos [String] [String] • Disciplina [String] • Categoría [String] • Submenús <ul style="list-style-type: none"> ❖ Detalle (Nombre y apellido de jugador, Acción y minuto) [String] ❖ Destacados (Nombre y apellido de jugador, Acción y minuto) (Aquí se mostrará solo tarjeta rojas y goles) [String] ❖ Alineaciones (Número de jugador, nombre, apellido y puesto) [String] 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.7.1 ■ 9.7.2 ■ 9.7.3 ■ 9.7.4 ■ 9.7.5 ■ 9.7.6 ■ 9.7.7 ■ 9.7.8 ■ 9.7.9

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Información (Fecha de partido, nombre y apellido de árbitro, descripción de partido (lugar de encuentro y otros detalles)) y en caso de tenerlo un botón “Ver en vivo” <p>Disciplina Vóley: Se visualiza lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puntaje [Number] • Set [String] • Disciplina [String] • Categoría [String] • Nombre de equipos [String] [String] • Submenús <ul style="list-style-type: none"> ❖ Jugadores (Set jugados, Resultados y Cambios) [String] ❖ Puntos (Nro. Jugador, nombre, apellido y Cant. Puntos) [String] ❖ Alineaciones (Nro. Jugador, nombre, apellido y Puestos) [String] ❖ Información (Fecha de partido, nombre y apellido de árbitro, descripción de partido (lugar de encuentro y otros detalles)) [String] <p>y en caso de tenerlo un botón “Ver en vivo” [HTMLButtonElement]</p>
Visualizar streaming de partido	<p>Cuando: El usuario esté en la pantalla de información del partido y presione el botón “Ver en vivo” .</p> <p>Espero: El sistema abra una nueva pestaña en alguna plataforma de video (YouTube, Twitch, Kick) y muestre el streaming del partido.</p>
Visualizar datos del partido	<p>Cuando: El usuario esté en la pantalla de información del partido</p> <p>Espero: El sistema actualice automáticamente la información en tiempo real, mostrando cada una de las acciones de partido que se van sucediendo</p>

9.8 Finalizar tiempo

9.8	Finalizar tiempo	
Como	Usuario Árbitro	
Quiero	Finalizar un tiempo de un partido en curso	
Para	Para poder llevar al día los registros del partido	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Iniciar tiempo en partido iniciado	<p>Cuando: El usuario Árbitro este en la pantalla de un partido iniciado</p> <p>Espero: El sistema muestra una pantalla donde se visualiza todos los tipos de acción relacionados a la disciplina del partido seleccionado. junto con un botón más y menos alrededor de cada uno. Además de mostrar el tiempo del juego (si corresponde) y el resultado parcial. Además del botón “suspender partido” y “finalizar partido”. El botón de “Finalizar tiempo” aparece únicamente si la variable periodo del partido en curso es menor a la variable periodos Max de la disciplina referida al partido</p>	■ 9.5.1
Confirmar finalización	<p>Cuando: El usuario Árbitro haga click en el botón de “Finalizar tiempo”.</p> <p>Espero: El sistema mostrará un modal de confirmación con el mensaje “Está por finalizar el tiempo \${periodo del partido} ¿está seguro? junto con el botón finalizar y cancelar.</p>	■ 9.8.1
Finalizar tiempo	<p>Cuando: El usuario Árbitro haga click en el botón de más de “finalizar”.</p> <p>Espero: El sistema mostrará un mensaje de tiempo finalizado. Modificará la instancia de</p>	■ 9.8.2 ■ 9.9.1

	<p>[HistorialEvento] con fechaFin null a fecha actual y creará una instancia de HistorialEvento con fechaFin null, usuarioEditor [Number] = id usuario árbitro y relacionada a una instancia de [EstadoEvento] con nombre de estado “Entretiempo”. Deshabilitando todos los botones disponibles de acciones excepto cambios y el botón suspender partido. Además de frenar el tiempo.</p>	
Cancelar	<p>Cuando: El usuario Árbitro haga click en el botón de más de “cancelar”.</p>	■ 9.5.1
	<p>Espero: El sistema volverá a la pantalla de alta de acción de partido.</p>	

9.9 Iniciar tiempo

9.9	Iniciar tiempo	
Como	Usuario Árbitro	
Quiero	Iniciar un tiempo de un partido en curso	
Para	Para poder llevar al día los registros del partido	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Iniciar tiempo en partido iniciado	<p>Cuando: El usuario Árbitro se encuentre en la pantalla de carga de acciones de partido y el estado del partido es “Entretiempo”</p> <p>Espero: El sistema muestra una pantalla donde se visualiza todos los tipos de acción relacionados a la disciplina del partido seleccionado. junto con un botón más y menos alrededor de cada uno. Además de mostrar el tiempo del juego (si corresponde) y el resultado parcial. Todos los botones de acciones estarán deshabilitados excepto el de cambiar jugador y el tiempo pausado. Los botones habilitados serán tres “Suspender Partido”, “iniciar tiempo” (no disponible</p>	■ 9.9.1

	<p>si el estado del partido es “Iniciado”, ese caso el botón se vuelve “Finalizar tiempo”), “Finalizar Partido”</p>	
Confirmar inicio	<p>Cuando: El usuario Árbitro haga click en el botón de más de “iniciar tiempo”.</p> <p>Espero: El sistema mostrará un modal de confirmación con el mensaje “Está por iniciar el tiempo \${periodo del partido + 1} ¿está seguro?”, junto con el botón iniciar y cancelar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.9.2
Iniciar tiempo	<p>Cuando: El usuario Árbitro haga click en el botón “Iniciar”.</p> <p>Espero: El sistema mostrará un mensaje de tiempo iniciado. Modificará la instancia de [HistorialEvento] con fechaFin null = fecha actual, usuarioEditor [Number] = id usuario árbitro y creará una instancia de HistorialEvento con fechaFin null y relacionada a una instancia de [EventoEstado] con nombre de estado === “Iniciado”</p> <p>Cambiará la instancia de partido con periodo = periodo + 1. Como el sistema tomará otra fecha de inicio como referencia para calcular el tiempo el timer del partido se reiniciará.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.9.3 ■ 9.9.4
Cancelar	<p>Cuando: El usuario Árbitro haga click en el botón de más de “cancelar”.</p> <p>Espero: El sistema volverá a la pantalla de alta de acción de partido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 9.9.1

10 - Módulo de Reportes

10.1 Generar reporte de reservas

10.1	Generar reporte de reservas	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Generar reporte de reservas para cierto periodo	
Para	Llevar un control de las reservas	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a reportes	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Reportes” y selecciona la opción de “Reporte de Reservas”	■ 10.1.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con un box seleccionable con tres opciones: <ul style="list-style-type: none"> • Por periodo [String] • Por instalación y periodo [String] • Por usuario y periodo [String] y dos botones: <ul style="list-style-type: none"> • Descargar en PDF [HTMLButtonElement] • Descargar en Excel [HTMLButtonElement] 	
Por periodo	Cuando: El usuario selecciona en el box “Por periodo”	■ 10.1.2
	Espero: El sistema muestre dos espacios para cargar los siguientes datos: <ul style="list-style-type: none"> • Fecha desde [DateTime] • Fecha hasta [DateTime] 	
Por instalación y periodo	Cuando: El usuario selecciona en el box “Por instalación y periodo”	■ 10.1.3

	<p>Espero: El sistema muestre un box seleccionable con todas las instalaciones cargadas List<String> y dos espacios para cargar los siguientes datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fecha desde [DateTime] • Fecha hasta [DateTime] 	
Por usuario y periodo	<p>Cuando: El usuario selecciona en el box “Por usuario y periodo”</p>	■ 10.1.4
	<p>Espero: El sistema muestre un buscador por DNI Usuarios para que el usuario seleccione un DNI y dos espacios para cargar los siguientes datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fecha desde [DateTime] • Fecha hasta [DateTime] 	
Descargar en PDF	<p>Cuando: Una vez hechas las selecciones o cargas, el usuario presiona el botón “Descargar en PDF”.</p> <p>Espero: El sistema genere un archivo en formato PDF con la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título: “Reservas” (por el filtro elegido) • Fecha de generación de reporte = fecha actual • Período: Fecha desde - Fecha hasta • Filtros seleccionados <p>y con la información de las reservas por el filtro especificado en una grilla (se elimina de la grilla el filtro que se seleccione):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre Instalación • Fecha de reserva • Hora inicio • Hora fin • DNI usuario que hizo la reserva • Nombre y apellido del usuario que hizo la reserva • Recaudación por horas reservadas <p>Al final de la grilla se encuentra el número total de la recaudación.</p> <p>Muestre mensaje “Descarga completa” y el usuario vuelve a la pantalla de Reporte de Reservas</p>	■ 10.1.5
Descarga en Excel	<p>Cuando: Una vez hechas las selecciones, el usuario presiona el botón “Descargar en Excel”.</p>	■ 10.1.6

	<p>Espero: El sistema genere un archivo en formato Excel con la siguiente información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título: “Reservas” (por el filtro elegido) • Fecha de generación de reporte = fecha actual • Período: Fecha desde - Fecha hasta • Filtros seleccionados <p>y con la información de las reservas por el filtro especificado en una grilla (se elimina de la grilla el filtro que se seleccione):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre Instalación • Fecha de reserva • Hora inicio • Hora fin • DNI usuario que hizo la reserva • Nombre y apellido del usuario que hizo la reserva • Recaudación por horas reservadas <p>Al final de la grilla se encuentra el número total de la recaudación.</p> <p>Muestre mensaje “Descarga completa” y el usuario vuelve a la pantalla de Reporte de Reservas</p>	
Error al descargar	<p>Cuando: El sistema no puede generar el archivo.</p> <p>Espero: El sistema muestre mensaje “Error al descargar” y el usuario vuelve a la pantalla de Reporte de Reservas</p>	■ 10.1.7

10.2 Generar reporte de asistencia a eventos

10.2	Generar reporte de asistencia a eventos	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Generar reporte de eventos para cierto periodo	
Para	Llevar un control de los eventos	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas

Ir a reportes	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Reportes” y selecciona la opción de “Reporte de asistencias a eventos”</p> <p>Espero: El sistema muestre una pantalla con un box seleccionable con dos opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por usuario y periodo [String] • Por evento [String] • Por tipo de evento y periodo [String] • Por instalación y periodo [String] <p>y dos botones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descargar en PDF [HTMLButtonElement] • Descargar en Excel [HTMLButtonElement] 	■ 10.2.1
	<p>Cuando: El usuario selecciona en el box “Por usuario y periodo”</p> <p>Espero: El sistema muestre dos espacios para cargar los siguientes datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fecha desde [DateTime] • Fecha Hasta [DateTime] <p>y un buscador por DNI Usuarios para que el usuario seleccione un DNI. [Number]</p>	■ 10.2.2
Por evento	<p>Cuando: El usuario selecciona en el box “Por evento”</p> <p>Espero: El sistema muestre un buscador por nombre de evento.</p>	■ 10.2.3
	<p>Cuando: El usuario selecciona en el box “Por tipo evento”</p> <p>Espero: El sistema muestre un buscador por nombre de tipo evento y dos espacios para cargar los siguientes datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fecha desde [DateTime] • Fecha Hasta [DateTime] 	■ 10.2.4

Por instalación y por periodo	<p>Cuando: El usuario selecciona en el box “Por instalación”</p> <p>Espero: El sistema muestre un box seleccionable con todas las instalaciones cargadas y dos espacios para cargar los siguientes datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fecha desde [String] • Fecha Hasta [String] 	■ 10.2.5
Descargar en PDF	<p>Cuando: Una vez hechas las selecciones o cargas, el usuario presiona el botón “Descargar en PDF”.</p> <p>Espero: El sistema genere un archivo en formato PDF con la siguiente información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título: “Reporte de asistencia a eventos” • Fecha de generación de reporte = fecha actual • Período: Fecha desde - Fecha hasta <p>y con la información de los eventos por el filtro especificado en una grilla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre evento • Nombre y apellido usuario • DNI usuario • Instalación • Tipo Evento • Fecha evento <p>Al final de la grilla se encuentran los números de cantidad total de eventos y cantidad total de asistencias.</p> <p>Muestre mensaje “Descarga completa” y el usuario vuelve a la pantalla de Reporte de asistencias a eventos</p>	■ 10.2.8
Descarga en Excel	<p>Cuando: Una vez hechas las selecciones, el usuario presiona el botón “Descargar en Excel” .</p>	■ 10.2.6 ■ 10.2.7

	<p>Espero: El sistema genere un archivo en formato Excel con la siguiente información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título: “Reporte de asistencia a eventos” • Fecha de generación de reporte = fecha actual • Período: Fecha desde - Fecha hasta <p>y con la información de los eventos por el filtro especificado en una grilla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre evento • Nombre usuario • DNI usuario • Instalación • Tipo Evento • Fecha evento <p>Al final de la grilla se encuentran los números de cantidad total de eventos y cantidad total de asistencias.</p> <p>Muestre mensaje “Descarga completa” y el usuario vuelve a la pantalla de Reporte de asistencias a eventos</p>	
Error al descargar	<p>Cuando: El sistema no puede generar el archivo.</p>	■ 10.2.9
	<p>Espero: El sistema muestre mensaje “Error al descargar” y el usuario vuelve a la pantalla de Reporte de Reservas</p>	

10.3	Generar reporte de asistencias lección	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Generar reporte de asistencias a lecciones	
Para	Llevar un control de los alumnos y las lecciones	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a reportes	<p>Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Reportes” y selecciona la opción de “Reporte de asistencias a lecciones”</p>	

	<p>Espero: El sistema muestre una pantalla con un box seleccionable con tres opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por usuario (alumno) y periodo [String] • Por fecha de lección [String] • Por disciplina, categoría y periodo [String] <p>y dos botones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descargar en PDF [HTMLButtonElement] • Descargar en Excel [HTMLButtonElement] 	
Por alumno y periodo	<p>Cuando: El usuario selecciona en el box “Por alumno y periodo”</p> <p>Espero: El sistema muestre dos espacios para cargar los siguientes datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fecha desde [DateTime] • Fecha hasta [DateTime] <p>y un buscador por DNI Usuarios para que el usuario seleccione un DNI. [Number]</p>	■ 10.3.2
Por disciplina, categoría y periodo	<p>Cuando: El usuario selecciona en el box “Por disciplina, categoría y periodo”</p> <p>Espero: El sistema muestre lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Box seleccionable de Disciplinas • Box seleccionable de Categorías • Box para cargar fecha desde con un selector que si está marcado significa que es solo 1 fecha de lección y esto deshabilita la fecha hasta • Box para cargar fecha hasta 	■ 10.3.3 ■ 10.3.4
Descargar en PDF	<p>Cuando: Una vez hechas las selecciones o cargas, el usuario presiona el botón “Descargar en PDF”.</p> <p>Espero: El sistema genere un archivo en formato PDF con la siguiente información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título: “Asistencias a lecciones” (por el filtro elegido) • Fecha de generación de reporte = fecha actual • Período: Fecha desde - Fecha hasta 	■ 10.3.7

	<ul style="list-style-type: none"> • Filtros seleccionados <p>y con la información de las lecciones por el filtro especificado en una grilla (se elimina de la grilla el filtro que se seleccione):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre disciplina • Nombre categoría • Fecha de lección • DNI alumno • Nombre alumno • Nombre profesor • Asistencia (si/no) <p>Al final de la grilla se encuentran los números de cantidad total de lecciones y cantidad total de asistencias.</p> <p>Muestre mensaje “Descarga completa” y el usuario vuelve a la pantalla de Reporte de asistencias a lecciones</p>	
Descarga en Excel	<p>Cuando: Una vez hechas las selecciones, el usuario presiona el botón “Descargar en Excel”.</p> <p>Espero: El sistema genere un archivo en formato Excel con la siguiente información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título: “Asistencias a lecciones” (por el filtro elegido) • Fecha de generación de reporte = fecha actual • Período: Fecha desde - Fecha hasta • Filtros seleccionados <p>y con la información de las lecciones por el filtro especificado en una grilla (se elimina de la grilla el filtro que se seleccione):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre disciplina • Nombre categoría • Fecha de lección • DNI alumno • Nombre alumno • Nombre profesor • Asistencia (si/no) <p>Al final de la grilla se encuentran los números de cantidad total de lecciones y cantidad total de asistencias.</p> <p>Muestre mensaje “Descarga completa” y el usuario vuelve a la pantalla de Reporte de asistencias a lecciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10.3.5 ■ 10.3.6
Error al descargar	<p>Cuando: El sistema no puede generar el archivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10.3.8

	Espero: El sistema muestre mensaje “Error al descargar” y el usuario vuelve a la pantalla de Reporte de Reservas
--	--

10.4	Generar reporte de estadísticas	
Como	Usuario Administrativo	
Quiero	Generar reporte de estadísticas	
Para	Llevar un control de los deportistas	
Criterios de aceptación		Pantallas asociadas
Ir a reportes	Cuando: El usuario ingresa al apartado de “Reportes” y selecciona la opción de “Reporte de estadísticas”	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10.4.1
	Espero: El sistema muestre una pantalla con un box seleccionable con cuatro opciones: <ul style="list-style-type: none"> • Por disciplina, usuario y periodo [String] • Por disciplina, usuario y lección [String] • Por torneo, fase, partido y jugador [String] • Por torneo, fase, partido y equipo [String] • Por disciplina, equipo y periodo [String] y dos botones: <ul style="list-style-type: none"> • Descargar en PDF [HTMLButtonElement] • Descargar en Excel [HTMLButtonElement] 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10.4.1
Por disciplina, usuario y periodo	Cuando: El usuario selecciona en el box “Por disciplina, usuario y periodo”	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10.4.2
	Espero: El sistema muestre lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> • Box seleccionable de Disciplinas List<String> • Fecha desde [DateTime] • Fecha Hasta [DateTime] • Buscador por DNI Usuarios [Number] 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 10.4.2

Por disciplina, usuario y lección	<p>Cuando: El usuario selecciona en el box “Por disciplina, usuario y lección”</p>	■ 10.4.3
	<p>Espero: El sistema muestre lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Box seleccionable de Disciplinas List<String> • Buscador por DNI Usuarios [Number] • Fecha desde [DateTime] • Fecha Hasta [DateTime] 	■ 10.4.3
Por torneo, fase, partido y jugador	<p>Cuando: El usuario selecciona en el box “Por torneo, fase, partido y jugador”</p>	■ 10.4.4
	<p>Espero: El sistema muestre lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscador por nombre de torneo [String] • Box seleccionable de las fases del torneo List<String> • Box seleccionable del partido (equipo1 - equipo2) • Buscador por DNI Usuarios [Number] 	■ 10.4.4
Por torneo, fase, partido y equipo	<p>Cuando: El usuario selecciona en el box “Por torneo, fase, partido y equipo”</p>	■ 10.4.5
	<p>Espero: El sistema muestre lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscador por nombre de torneo List<String> • Box seleccionable de las fases del torneo List<String> • Box seleccionable del partido (equipo1 - equipo2) List<String> • Buscador por nombre de equipo List<String> 	■ 10.4.5
Por disciplina, equipo y periodo	<p>Cuando: El usuario selecciona en el box “Por equipo y periodo”</p>	■ 10.4.6
	<p>Espero: El sistema muestre lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Box seleccionable de Disciplinas List<String> 	■ 10.4.6

	<ul style="list-style-type: none"> Buscador por nombre de equipo List<String> Box para cargar fecha desde [DateTime] Box para cargar fecha hasta [DateTime] 	
Descargar en PDF	<p>Cuando: Una vez hechas las selecciones o cargas, el usuario presiona el botón “Descargar en PDF” .</p> <p>Espero: El sistema genere un archivo en formato PDF con la siguiente información</p> <ul style="list-style-type: none"> Título: “Reporte de estadísticas” Fecha de generación de reporte = fecha actual Período: Fecha desde - Fecha hasta <p>y con la información de las estadísticas por el filtro especificado:</p> <p>Filtros:</p> <ul style="list-style-type: none"> Por disciplina, usuario y periodo: <p><u>Voley:</u></p> <p>Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nombre y apellido usuario Fecha de nacimiento Disciplina Puestos ocupados <p>Columnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Acciones + / - Total <p>Filas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ataque Defensa Recepción Saque Armado Bloqueo <p>Intersección:</p> <ul style="list-style-type: none"> Número de cargas Porcentaje parcial <p>Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gráfico de barras (porcentaje de acciones correctas) <p><u>Fútbol:</u></p> <p>Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nombre y apellido usuario Fecha de nacimiento Disciplina Puestos ocupados: <p>Estadísticas (se visualizara en una grilla)</p>	<p>■ 10.4.9</p> <p>■ 10.4.9</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Pases completados y no completados • Remates: Gol, a puerta y afuera • Asistencias • Tarjetas amarillas • Tarjetas rojas. • Atajadas y goles recibidos • Faltas cometidas <p>Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gráfico de barras (porcentaje de acciones correctas) <ul style="list-style-type: none"> • Por disciplina, usuario y lección: Se visualiza de la misma manera que el filtro anterior solo que la información será de las lecciones. <ul style="list-style-type: none"> • Por torneo, fase, partido y jugador <p>Voley:</p> <p>Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre y apellido usuario • Fecha de nacimiento • Puesto • Nombre de equipo • Lista de jugadores • Disciplina • Categoría • Nombre de torneo • Numero de fase • Fecha de partido <p>Columnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acciones • + • / • - • Total <p>Filas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ataque • Defensa • Recepción • Saque • Armado • Bloqueo <p>Intersección:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Número de cargas totales • Porcentaje parcial <p>Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gráfico de barras (porcentaje de acciones correctas) <p>Fútbol:</p>	
--	--	--

	<p>Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre y apellido usuario • Fecha de nacimiento • Puesto • Nombre de equipo • Lista de jugadores • Disciplina • Categoría • Nombre de torneo • Numero de fase • Fecha de partido <p>Estadísticas (se visualizara en una grilla)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pases completados y no completados • Remates: Gol, a puerta y afuera • Asistencias • Tarjetas amarillas • Tarjetas rojas. • Atajadas y goles recibidos • Faltas cometidas <p>Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gráfico de barras (porcentaje de acciones correctas) <ul style="list-style-type: none"> • Por torneo, fase, partido y equipo: Se visualiza igual al anterior sin la información del jugador en particular, sumando la información del equipo que se visualiza en el filtro siguiente. • Por disciplina, equipo y periodo <p><u>Voley:</u></p> <p>Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre de equipo • Lista de jugadores • Nombre y apellido del profesor • Disciplina • Categoría <p>Estadísticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partidos jugados • Partidos ganados • Partidos perdidos • Porcentaje de efectividad <p>Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gráfico de barras (porcentaje de resultados de partidos) <p><u>Fútbol:</u></p> <p>Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre de equipo • Lista de jugadores • Disciplina • Categoría <p>Estadísticas (se visualizara en una grilla)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pases completados y no completados 	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Remates: Gol, a puerta y afuera • Asistencias • Tarjetas amarillas • Tarjetas rojas. • Atajadas y goles recibidos • Faltas cometidas • Partidos jugados • Partidos ganados • Partidos empatados • Partidos perdidos • Porcentaje de efectividad <p>Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gráfico de barras (porcentaje de resultados de partidos) <p>Muestre mensaje “Descarga completa” y el usuario vuelve a la pantalla de Reporte de estadísticas</p>	
Descarga en Excel	<p>Cuando: Una vez hechas las selecciones, el usuario presiona el botón “Descargar en Excel”.</p> <p>Espero: El sistema genere un archivo en formato Excel con la siguiente información</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título: “Reporte de estadísticas” • Fecha de generación de reporte = fecha actual • Período: Fecha desde - Fecha hasta <p>y con la información de las lecciones por el filtro especificado:</p> <p>Filtros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por disciplina, usuario y periodo: <p><u>Voley:</u></p> <p>Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre y apellido usuario • Fecha de nacimiento • Disciplina • Puestos ocupados <p>Columnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acciones • + • / • - • Total <p>Filas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ataque • Defensa • Recepción • Saque • Armado • Bloqueo <p>Intersección:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Número de cargas 	■ 10.4.7
		■ 10.4.8

	<ul style="list-style-type: none"> • Porcentaje parcial <p>Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gráfico de barras (porcentaje de acciones correctas) <p><u>Fútbol:</u></p> <p>Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre y apellido usuario • Fecha de nacimiento • Disciplina • Puestos ocupados: <p>Estadísticas (se visualizara en una grilla)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pases completados y no completados • Remates: Gol, a puerta y afuera • Asistencias • Tarjetas amarillas • Tarjetas rojas. • Atajadas y goles recibidos • Faltas cometidas <p>Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gráfico de barras (porcentaje de acciones correctas) <ul style="list-style-type: none"> • Por disciplina, usuario y lección: Se visualiza de la misma manera que el filtro anterior solo que la información será de las lecciones. • Por torneo, fase, partido y jugador <p><u>Voley:</u></p> <p>Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre y apellido usuario • Fecha de nacimiento • Puesto • Nombre de equipo • Lista de jugadores • Disciplina • Categoría • Nombre de torneo • Numero de fase • Fecha de partido <p>Columnas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acciones • + • / • - • Total <p>Filas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ataque • Defensa 	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción • Saque • Armado • Bloqueo <p>Intersección:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Número de cargas totales • Porcentaje parcial <p>Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gráfico de barras (porcentaje de acciones correctas) <p><u>Fútbol:</u></p> <p>Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre y apellido usuario • Fecha de nacimiento • Puesto • Nombre de equipo • Lista de jugadores • Disciplina • Categoría • Nombre de torneo • Numero de fase • Fecha de partido <p>Estadísticas (se visualizara en una grilla)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pases completados y no completados • Remates: Gol, a puerta y afuera • Asistencias • Tarjetas amarillas • Tarjetas rojas. • Atajadas y goles recibidos • Faltas cometidas <p>Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gráfico de barras (porcentaje de acciones correctas) <ul style="list-style-type: none"> • Por torneo, fase, partido y equipo: Se visualiza igual al anterior sin la información del jugador en particular, sumando la información del equipo que se visualiza en el filtro siguiente. • Por disciplina, equipo y periodo (además de la información que se visualiza en los anteriores filtros) <p><u>Voley:</u></p> <p>Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre de equipo • Lista de jugadores • Nombre y apellido del profesor • Disciplina • Categoría <p>Estadísticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partidos jugados • Partidos ganados • Partidos perdidos • Porcentaje de efectividad 	
--	---	--

	<p>Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gráfico de barras (porcentaje de resultados de partidos) <p>Fútbol:</p> <p>Información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre de equipo • Lista de jugadores • Disciplina • Categoría <p>Estadísticas(se visualizara en una grilla)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pases completados y no completados • Remates: Gol, a puerta y afuera • Asistencias • Tarjetas amarillas • Tarjetas rojas. • Atajadas y goles recibidos • Faltas cometidas • Partidos jugados • Partidos ganados • Partidos empatados • Partidos perdidos • Porcentaje de efectividad <p>Gráficos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gráfico de barras (porcentaje de resultados de partidos) <p>Muestre mensaje “Descarga completa” y el usuario vuelve a la pantalla de Reporte de estadísticas</p>	
Error al descargar	<p>Cuando: El sistema no puede generar el archivo.</p>	
	<p>Espero: El sistema muestre mensaje “Error al descargar” y el usuario vuelve a la pantalla de Reporte de Reservas</p>	■ 10.4.10

Anexo B: Diagrama de CU

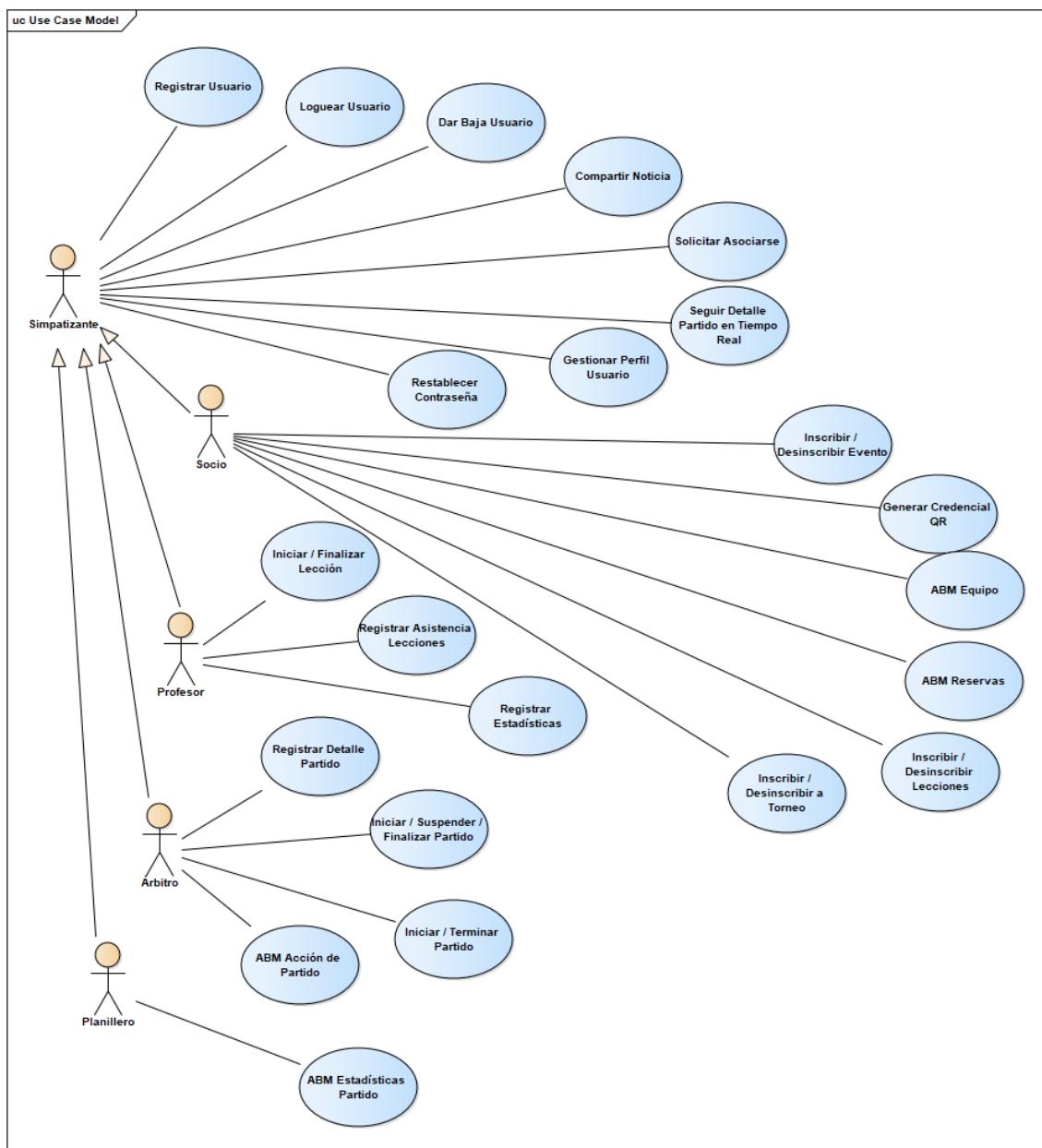


Figura 104 DCU FlowCraft – Actores Simpatizante, Socio, Profesor, Árbitro, Planillero

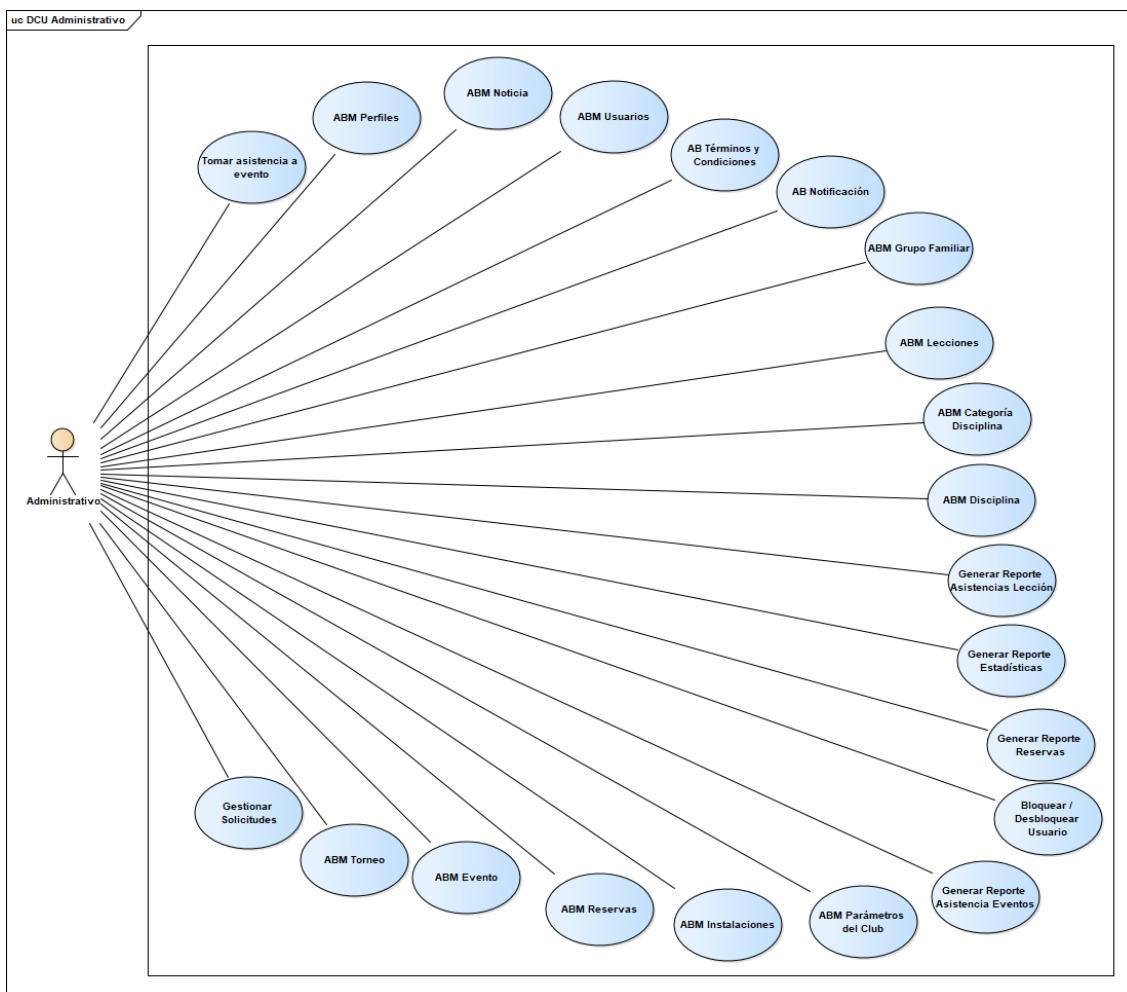


Figura 105 DCU FlowCraft – Actor Administrativo

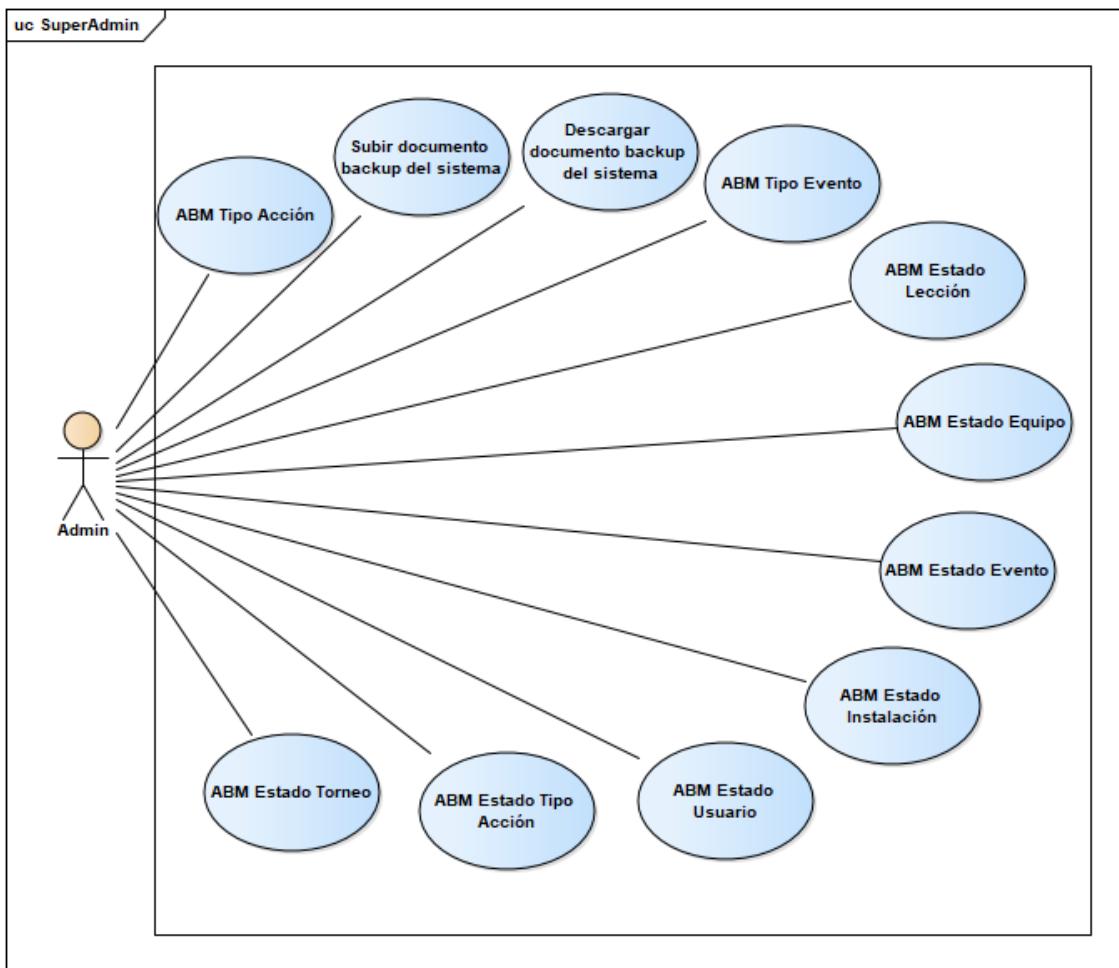


Figura 106 DCU FlowCraft – Actor Admin

Anexo C: Pantallas y Reportes

Explicación de la nomenclatura elegida para referir las pantallas

Para un manejo más ordenado de las pantallas y poder trabajar en paralelo en varias de ellas al mismo tiempo hemos decidido usar el siguiente sistema de nomenclatura:

<módulo al que pertenece>.<funcionalidad del modulo>.<subfunción>.<número de Imagen>

Cada pantalla contará con entre 3 y 4 números que indican a qué parte del sistema corresponde esa pantalla.

Para eso tomamos el número asignado a cada módulo esto puede ir del 1 al 10.

Seguidamente el número siguiente indica la función del módulo a la cual hace referencia la pantalla esto puede ir desde el 1 al número necesario según la cantidad de funciones que contenga el módulo.

El tercer número indica a que subfunción pertenece. Esto es usado más que nada en ABM donde cada función tendrá la parte de alta, baja y modificación. Y por último el número de Imagen que da el orden dentro de la HU y el documento.

Por ejemplo: La Imagen 5.1.1.1 pertenece al módulo 5 (Disciplinas y Lecciones), a la funcionalidad 1 ABM de disciplinas, y corresponde al alta por eso el segundo 1, siendo la primera pantalla de este HU por eso el último 1.

Índice de Pantallas y Reportes

1 - Módulo de Usuario.....	403
1.1 - AM Usuarios	403
GUI 1.1.1.1 - Gestión de usuarios.....	403
GUI 1.1.1.2 – Formulario de registro de usuario	403
GUI 1.1.1.3 – Validación de registro de usuario – Campos obligatorios.....	404
GUI 1.1.1.4 – Validación de registro de usuario – Usuario ya existente por DNI	404
GUI 1.1.1.5 - Validación de registro de usuario – Tamaño de Imagen	405
GUI 1.1.1.6 - Validación de registro de usuario – Formato de Imagen incorrecto	405
GUI 1.1.2.1 – Gestión de usuarios	406
GUI 1.1.2.2 – Editar formulario de registro.....	406
GUI 1.1.2.3 - Validación de modificación de usuario – Campos obligatorios.....	407
GUI 1.1.2.4 - Validación de modificación de usuario – Tamaño de Imagen	407
GUI 1.1.2.5 - Validación de modificación de usuario – Formato incorrecto	408
GUI 1.1.2.6 – Usuario modificado – Mensaje de éxito.....	408
1.2 - Registro de usuario	409

GUI 1.2.1 – Vista principal del sitio web - Noticias	409
GUI 1.2.2 – Formulario de registro de usuario	409
GUI 1.2.3 – Registro de usuario - Términos y Condiciones.....	410
GUI 1.2.4 – Vista de Noticias – Usuario recién registrado.....	410
GUI 1.2.5 - Mensaje de notificación al no aceptar términos y condiciones	411
GUI 1.2.6 – Mensaje de alerta al no completar los campos obligatorios	411
GUI 1.2.7 - Mensaje de alerta al no ingresar una contraseña suficientemente segura	412
GUI 1.2.8 - Mensaje de alerta al ingresar un email no valido	412
GUI 1.2.9 – Mensaje de alerta al ingresar un DNI ya existente en la plataforma	413
GUI 1.2.10 - Mensaje de alerta cuando la Imagen subida es muy pesada.....	413
GUI 1.2.11 - Mensaje de alerta cuando la Imagen es del tamaño incorrecto	414
1.3 - Login de usuario.....	414
GUI 1.3.1 – Pantalla de Login.....	414
GUI 1.3.2 - pantalla a donde se lo redirige al usuario después de loguearse correctamente.....	415
GUI 1.3.3 - Mensaje de alerta que se le muestra al usuario cuando intenta loguearse con un usuario bloqueado o dado de baja.....	415
GUI 1.3.4 - en caso de haberse actualizado los términos y condiciones esta es la pantalla que vera el usuario cuando deba aceptar la nueva versión de términos y condiciones.....	416
GUI 1.3.5 - Mensaje de alerta que se le mostrara al usuario en caso de no aceptar términos y condiciones	416
GUI 1.3.6 - Alerta que se le mostrara al usuario en caso que el usuario y/o contraseña ingresado no sea valido.....	417
1.4 - Restablecer contraseña	417
GUI 1.4.1 - Pantalla para ingreso de mail en caso de querer recuperar la contraseña.....	417
GUI 1.4.2 - Mensaje de alerta donde se le avisa al usuario que se le envió un mail con un código para recuperar su contraseña un input para colocarlo y una posibilidad de volver a enviar.....	418
GUI 1.4.3 - Campos para que el usuario coloque una nueva contraseña	418
GUI 1.4.4 - Mensaje de confirmación de cambio de contraseña y solicitud de nuevo intento de login.....	419
GUI 1.4.5 - Error mostrado al no ingresar correctamente el código de verificación	419
GUI 1.4.6 - Error mostrado en caso de ingresar un email incorrecto.....	420
GUI 1.4.7 - Error mostrado al ingresar una contraseña poco segura	420

GUI 1.4.8 - Error mostrado cuando el usuario coloca dos contraseñas que no coinciden	421
GUI 1.5.1 - Pantalla donde se muestran datos del usuario junto con su foto de perfil.....	421
GUI 1.5.2 - Se le permite al usuario editar todos los campos menos el DNI	422
GUI 1.5.3 - Mensaje de confirmación de edición exitosa.....	422
GUI 1.5.4 - Pantalla que se le muestra al usuario en caso de no ser socio.....	423
GUI 1.5.5 - Pantalla que se le muestra la usuario después de mandar su solicitud de asociación.....	423
GUI 1.5.7 - Mensaje de error que se muestra al no completar los campos obligatorios	424
GUI 1.5.8 - Error que se muestra en caso que el email no sea válido.....	424
GUI 1.5.9 - Error que se muestra al subir una Imagen muy pesada.....	425
GUI 1.5.10 - Error que se muestra al subir una Imagen con el formato incorrecto	425
GUI 1.6.1 - Código QR generado por el usuario	426
1.7 - ABM grupo familiar.....	426
GUI 1.7.1.1 - Pantalla con la lista de usuario activos	426
GUI 1.7.1.2 - Popup con los detalles del usuario seleccionado.....	427
GUI 1.7.1.3 - Formulario de alta de grupo familiar	427
GUI 1.7.1.4 - Mensaje de confirmación de creación exitosa de grupo familiar ...	428
GUI 1.7.1.5 - Mensaje de error mostrado en caso de no ingresar todos los campos obligatorios	428
GUI 1.7.1.6 - Mensaje de error al ingresar un nombre inválido	429
GUI 1.7.1.6 - Mensaje de error al ingresar un nombre inválido	429
GUI 1.7.2.1 - detalles de un usuario que ya está asignado a un grupo familiar ..	430
GUI 1.7.2.2 - Pantalla de edición de un grupo familiar ya creado.....	430
GUI 1.7.2.3 - Mensaje de confirmación de edición exitosa.....	431
GUI 1.7.2.4 - Mensaje de error mostrado en caso de no ingresar todos los campos obligatorios	431
GUI 1.7.2.5 - Mensaje de error al suministrar archivos inválidos.....	432
GUI 1.7.2.6 - Mensaje al ingresar un nombre de grupo familiar inválido	432
GUI 1.7.3.1 - Popup de confirmación para eliminar a un grupo familiar	433
GUI 1.7.3.2 - Mensaje de confirmación de solicitudes.....	433
1.9 - Gestionar solicitudes	434
GUI 1.9.1 - Pantalla de listado de solicitudes pendientes de revisión.....	434
GUI 1.9.2 - Mensaje de confirmación de solicitud aceptada.....	434

GUI 1.9.3 - Popup donde se coloca el detalle del porqué el rechazo de la solicitud	435
GUI 1.9.4 - Mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios	435
GUI 1.9.5 - Mensaje de confirmación de rechazo de solicitud.....	436
1.10 - Bloquear Usuario	436
GUI 1.10.1 - Vista de los detalles del usuario desde el administrador.....	436
GUI 1.10.2 - Modal de confirmación de bloqueo de usuario.....	437
GUI 1.10.3 - Ingreso de mensaje que indique la razón del bloqueo	437
GUI 1.10.4 - Alerta de bloqueo exitoso	438
1.11 - Desbloquear Usuario.....	438
GUI 1.11.1 - Lista de usuarios bloqueados	438
GUI 1.11.2 - Detalles del usuario a desbloquear.....	439
GUI 1.11.3 - Modal de confirmación de desbloqueo	439
GUI 1.11.4 - Modal para el ingreso de la razón del desbloqueo	440
GUI 1.11.5 - Alerta de confirmación de desbloqueo exitoso.....	440
GUI 1.12.1 - Mensaje de alerta de confirmación para darse de baja de la plataforma.....	441
GUI 1.12.2 - Mensaje de segunda confirmación de baja.....	441
GUI 1.12.3 - Mensaje de confirmación de baja junto con unas instrucciones para recuperar la cuenta	442
2 - Módulo de configuración.....	442
2.1 - ABM Perfiles	442
GUI 2.1.1.1 - Lista de perfiles creados en el sistema	442
GUI 2.1.1.2 - Formulario de creación de perfil	443
GUI 2.1.1.3 - Mensaje de confirmación de correcta creación del perfil.....	443
GUI 2.1.1.4 - Mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios	444
GUI 2.1.1.5 - Mensaje de error en caso de ingresar un perfil ya existente	444
GUI 2.1.2.1 - Formulario de edición de perfil.....	445
GUI 2.1.2.2 - Mensaje de confirmación de edición de perfil	445
GUI 2.1.2.3 - Mensaje de error en caso de no ingresar todos los campos obligatorios	446
GUI 2.1.2.4 - Mensaje de error en caso de querer ingresar un perfil ya creado	446
GUI 2.1.3.1 - Popup de confirmación de eliminación de perfil	447
GUI 2.1.3.2 - Mensaje de eliminación exitosa del perfil.....	447

2.2 - ABM Parámetros del Club	448
GUI 2.2.1 - Pantalla con la lista de configuraciones del sistema	448
GUI 2.2.2 - Mensaje de confirmación de cambio exitoso de la configuración general	448
GUI 2.2.3 - Popup de confirmación al eliminar una configuración	449
GUI 2.2.4 - Mensaje de confirmación de eliminación exitosa	449
GUI 2.2.5 - formulario edición de una configuración general.....	450
GUI 2.2.6 - Mensaje de confirmación de creacionista exitosa	450
GUI 2.2.7 - formulario creación de una nueva configuración general	451
GUI 2.2.8 - Mensaje de error en caso de no ingresar todos los campos obligatorios	451
GUI 2.2.9 - Mensaje de error en caso de no ingresar colores validos	452
GUI 2.2.10 - Mensaje de error en caso de no ingresar una Imagen válida.....	452
GUI 2.2.11 - Mensaje de error en caso de ingresar un nombre ya existente.....	453
2.3 - AB Términos y Condiciones	453
GUI 2.3.1 - Popup con los términos y condiciones actuales con la posibilidad de editarlos	453
GUI 2.3.2 - Mensaje de confirmación de correcta edición de los términos y condiciones.....	454
GUI 2.3.3 - Mensaje de error en caso de no ingresar unos nuevos términos y condiciones.....	454
2.4 - ABM Estado Equipo	455
GUI 2.4.1.1 - Lista de estados de equipos activos	455
GUI 2.4.1.2 - Formulario de creación de un nuevo estado de equipo.....	455
GUI 2.4.1.3 - Mensaje de error en caso de intentar crear un estado con un nombre ya existente	456
GUI 2.4.1.4 - Mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios	456
GUI 2.4.1.5 - Formulario con todos los datos completos.....	457
GUI 2.4.1.6 - Mensaje de confirmación de creación exitosa	457
GUI 2.4.2.1 - Formulario para editar un estado equipo existente	458
GUI 2.4.2.2 - Mensaje de error en caso de intentar editar un estado con un nombre ya existente distinto al seleccionado	458
GUI 2.4.2.3 - Mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios	459
GUI 2.4.2.4 - Formulario con todos los datos completos edición.....	459
GUI 2.4.2.5 - Mensaje de confirmación de edición exitosa.....	460

GUI 2.4.3.1 - Popup confirmación eliminación estado equipo existente	460
GUI 2.4.3.2 - Mensaje de confirmación de eliminación exitosa	461
2.5 - ABM Estado Evento	461
GUI 2.5.1.1 - Lista de estados de eventos activos	461
GUI 2.5.1.2 - Formulario de creación de un nuevo estado de evento.....	462
GUI 2.5.1.3 - Mensaje de error en caso de intentar crear un estado con un nombre ya existente	462
GUI 2.5.1.4 - mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios	463
GUI 2.5.1.5 - formulario con todos los datos completos	463
GUI 2.5.1.6 - Mensaje de confirmación de creación exitosa	464
GUI 2.5.2.1 - Formulario para editar un estado evento existente	464
GUI 2.5.2.2 - Mensaje de error en caso de intentar editar un estado con un nombre ya existente distinto al seleccionado	465
GUI 2.5.2.3 - Mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios	465
GUI 2.5.2.4 - Formulario con todos los datos completos edición.....	466
GUI 2.5.2.5 - Mensaje de confirmación de edición exitosa.....	466
GUI 2.5.3.1 - Popup confirmación eliminación estado evento existente	467
GUI 2.5.3.2 - Mensaje de confirmación de eliminación exitosa	467
2.6 - ABM Estado Usuario	468
GUI 2.6.1.1 - Lista de estados de usuario activos	468
GUI 2.6.1.2 - Formulario de creación de un nuevo estado de usuario.....	468
GUI 2.6.1.3 - Mensaje de error en caso de intentar crear un estado con un nombre ya existente	469
GUI 2.6.1.4 - Mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios	469
GUI 2.6.1.5 - Formulario con todos los datos completos.....	470
GUI 2.6.1.6 - Mensaje de confirmación de creación exitosa	470
GUI 2.6.2.1 - Formulario para editar un estado evento existente	471
GUI 2.6.2.2 - Mensaje de error en caso de intentar editar un estado con un nombre ya existente distinto al seleccionado	471
GUI 2.6.2.3 - Mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios	472
GUI 2.6.2.4 - Formulario con todos los datos completos edición.....	472
GUI 2.6.2.5 - Mensaje de confirmación de edición exitosa.....	473
GUI 2.6.3.1 - Popup confirmación eliminación estado usuario existente	473

GUI 2.6.3.2 - Mensaje de confirmación de eliminación exitosa	474
3 - Módulo de Backup Recuperación	474
3.1 - Subir documento backup de sistema.....	474
GUI 3.1.1 - Subir documento backup de sistema	474
GUI 3.1.2 - Error mostrado en caso de no ingresar un archivo obligatorio	475
3.2 - Bajar documento datos de backup	475
GUI 3.2.1 - Pantalla donde se permite descargar los documentos para realizar o restaurar un backup.....	475
4 - Módulos de Noticias	476
4.1 - ABM Noticia	476
GUI 4.1.1 - Pantalla de lista de noticias según perfil administrativo	476
GUI 4.1.2 - Visualización noticia para un usuario logueado	476
GUI 4.1.3 - visualización noticia para un usuario no logueado	477
GUI 4.1.4 - Formulario creación de una noticia	477
GUI 4.1.5 - Mensaje confirmación creación de una noticia	478
GUI 4.1.6 - Mensaje de error en caso de no ingresar todos los campos obligatorios	478
GUI 4.1.7 - Mensaje de error en caso de ingresar una noticia con un nombre ya existente	479
GUI 4.1.8 - Mensaje de error al ingresar fechas no compatibles	479
GUI 4.1.2.1 - Formulario edición noticia	480
GUI 4.1.2.2 - Mensaje confirmación edición exitosa de noticia	480
GUI 4.1.2.3 - Mensaje de error al no ingresar todos los campos obligatorios.....	481
GUI 4.1.2.4 - Mesaje de error al intentar ingresar el nombre de otra noticia ya existente	481
GUI 4.1.2.5 - Mensaje de error al ingresar fechas no compatibles	482
GUI 4.1.3.1 - Popup confirmación edición de noticia.....	482
GUI 4.1.3.2 - Mensaje confirmación eliminación exitosa de una noticia	483
4.2 - ABM Notificación	483
GUI 4.2.1.1 - Lista de notificaciones activas	483
GUI 4.2.1.2 - Formulario de creación de una nueva notificación	484
GUI 4.2.1.3 - Mensaje de creación exitosa de una notificación	484
GUI 4.2.1.4 - Mensaje de error en caso de no completar los campos obligatorios	485
GUI 4.2.2.1 - Popup confirmación eliminación de notificación.....	485
GUI 4.2.2.2 - Mensaje de confirmación de eliminación correcta notificación	486

4.3 - Compartir Noticia	486
GUI 4.3.1 - Popup con distintas redes sociales para seleccionar y compartir	486
5 - Módulo de Disciplinas y Lecciones	487
5.1 - ABM Disciplinas	487
GUI 5.1.1.1 - Lista de disciplinas activas en la plataforma	487
GUI 5.1.1.2 - Formulario de creación de disciplinas.....	487
GUI 5.1.1.3 - Mensaje de confirmación de creación exitosa de disciplina	488
GUI 5.1.1.4 - Mensaje de error al no completar campos obligatorios	488
GUI 5.1.1.5 - Mensaje de error al intentar ingresar una disciplina con un nombre ya existente	489
GUI 5.1.1.6 - Mensaje de error al intentar ingresar número inferiores a 1	489
GUI 5.1.2.1 - Formulario edición de disciplinas	490
GUI 5.1.2.2 - Mensaje de edición exitosa de una disciplina	490
GUI 5.1.2.3 - Mensaje de error al no completar campos obligatorios	491
GUI 5.1.2.4 - Mensaje de error al intentar editar una disciplina con un nombre ya existente	491
GUI 5.1.2.5 - Mensaje de error al intentar editar una disciplina con formato erróneo de números.....	492
GUI 5.1.3.1 – Mensaje confirmación de eliminación de disciplina	492
GUI 5.1.3.2 – Mensaje de eliminación exitosa	493
5.3 - Inscripción/Desinscripción a lecciones	493
GUI 5.3.1.1 - Pantalla de lecciones del socio divididas en propias del socio, de su grupo familiar o lecciones activas	493
GUI 5.3.1.2 - Popup donde se muestran detalles de una lección donde el socio se puede inscribir	494
GUI 5.3.1.3 - Mensaje de confirmación de inscripción exitosa	494
GUI 5.3.1.4 - Mensaje de error donde se muestran lecciones que se pisán con la lección a la cual el usuario se intentaba inscribir.....	495
GUI 5.3.2.1 – Popup donde se muestran detalles de una lección donde el socio ya está inscripto y se puede desinscribir	495
GUI 5.3.2.2 - Mensaje para la confirmación de la desinscripción a la lección	496
GUI 5.3.2.3 - Mensaje de desinscripción exitosa	496
5.4 - Iniciar y finalizar lecciones.....	497
GUI 5.4.1.1 - Lista de lecciones activas del profesor con día igual a día de la fecha	497
GUI 5.4.1.2 - Lista de alumnos de la lección para dar asistencia de los mismos y comenzar la lección	497

5.5 - ABM Categoría disciplina	498
GUI 5.5.1.1 - Lista de categorías activas	498
GUI 5.5.1.2 - Formulario creación una nueva categoría.....	498
GUI 5.5.1.3 - Mensaje confirmación creación exitosa de categoría.....	499
GUI 5.5.1.4 - Mensaje error en caso de no cargar los campos obligatorios	499
GUI 5.5.1.5 - Mensaje error en caso de no colocar edades compatibles	500
GUI 5.5.1.6 - Mensaje error en caso de intentar ingresar una categoría con nombre ya existente	500
GUI 5.5.2.1 - Formulario edición categoría	501
GUI 5.5.2.2 - Mensaje confirmación edición exitosa de categoría.....	501
GUI 5.5.2.3 - Mensaje error en caso de no cargar los campos obligatorios	502
GUI 5.5.2.4 - Mensaje error en caso de no colocar edades compatibles	502
GUI 5.5.2.5 - Mensaje error en caso de existir categoría con igual nombre	503
GUI 5.5.3.1 – Mensaje de confirmación para eliminar categoría	503
GUI 5.5.3.2 – Vista de gestión de categorías.....	504
5.6 - ABM Estado Lección	504
GUI 5.6.1.1 - Lista de estado lección activos en la plataforma.....	504
GUI 5.6.1.2 - Formulario creación nuevo estado lección.....	505
GUI 5.6.1.3 - Mensaje error al intentar insertar un estado lección con un nombre ya existente	505
GUI 5.6.1.4 - Mensaje de error al no ingresar todos los campos obligatorios.....	506
GUI 5.6.1.5 - Formulario de creación con todos los campos completos.....	506
GUI 5.6.1.6 - Mensaje confirmación creación exitosa de estado lección	507
GUI 5.6.2.1 - Formulario edición estado lección.....	507
GUI 5.6.2.2 - Mensaje error al intentar insertar un estado lección con un nombre ya existente	508
GUI 5.6.2.3 - Mensaje de error al no ingresar todos los campos obligatorios.....	508
GUI 5.6.2.4 - Formulario de edición con todos los campos completos	509
GUI 5.6.2.5 - Mensaje confirmación edición exitosa de estado lección	509
GUI 5.6.3.1 - Mensaje confirmación eliminación estado lección seleccionado ...	510
GUI 5.6.3.2 - Mensaje confirmación eliminación exitosa de estado lección.....	510
6. Módulo de Eventos	511
6.1- ABM tipo evento.....	511
GUI 6.1.1.1 - Listado de tipos de eventos	511
GUI 6.1.1.2 - Crear tipo de evento	511
GUI 6.1.1.3 - Error al crear tipo de evento	512

GUI 6.1.1.4 - Error al crear tipo de evento	512
GUI 6.1.1.5 - Crear tipo de evento	513
GUI 6.1.1.6 - Tipo de evento creado exitosamente	513
GUI 6.1.2.1 - Editar tipo de evento.....	514
GUI 6.1.2.2 - Error al editar tipo de evento.....	514
GUI 6.1.2.3 - Error al editar tipo de evento.....	515
GUI 6.1.2.4 - Editar tipo de evento.....	515
GUI 6.1.2.5 - Tipo de evento editado exitosamente	516
GUI 6.1.3.1 - Eliminar tipo de evento	516
GUI 6.1.3.2 - Tipo de evento eliminado exitosamente.....	517
GUI 6.2.1.1 - Listado de eventos desde adminstrativo.....	517
GUI 6.2.1.2 - Crear evento.....	518
GUI 6.2.1.3 - Crear evento partido	518
GUI 6.2.1.4 - Evento creado exitosamente	519
GUI 6.2.1.5 - Error al crear evento	519
GUI 6.2.1.6 - Error al crear evento	520
GUI 6.2.1.7 - Error al crear evento	520
GUI 6.2.1.8 - Error al crear evento	521
GUI 6.2.2.1 - Editar evento	521
GUI 6.2.2.2 - Editar evento partido.....	522
GUI 6.2.2.3 - Evento editado exitosamente.....	522
GUI 6.2.2.4 - Error al editar evento	523
GUI 6.2.2.5 - Error al editar evento	523
GUI 6.2.2.6 - Error al editar evento	524
GUI 6.2.3.1 - Evento eliminado exitosamente	524
6.3 - Tomar asistencia.....	525
GUI 6.3.1 - Detalle de evento iniciado.....	525
GUI 6.3.2 - Asistencia cargada correctamente.....	525
GUI 6.3.3 - Error al cargar asistencia.....	526
6.4 - Inscribir a un evento	526
GUI 6.4.1 - Listado de eventos desde socio.....	526
GUI 6.4.2 - Ver detalle de evento.....	527
GUI 6.4.3 - Evento lleno.....	527
GUI 6.4.4 - Detalle de evento inscripto	528
GUI 6.4.5 - Evento creado exitosamente	528

GUI 6.4.6 - Inscripción cancelada correctamente.....	529
7 - Módulo de Reservas.....	529
7.1 - ABM Reserva.....	529
GUI 7.1.1.1 – Listado de reservas desde socio.....	529
GUI 7.1.1.2 - Listado de reservas desde administrativo	530
GUI 7.1.1.3 - Crear nueva reserva.....	530
GUI 7.1.1.4 - Reserva creada exitosamente	531
GUI 7.1.1.5 – Error al crear reserva	531
GUI 7.1.1.6 - Error al crear reserva.....	532
GUI 7.1.1.7 - Error al crear reserva.....	532
GUI 7.1.2.1 - Editar reserva	533
GUI 7.1.2.2 - Reserva editada exitosamente	533
GUI 7.1.2.3 - Error al editar reserva	534
GUI 7.1.2.4 - Error al editar reserva	534
GUI 7.1.2.5 - Error al editar reserva	535
GUI 7.1.3.1 - Eliminar reserva.....	535
GUI 7.1.3.2 - Reserva eliminada exitosamente	536
7.2 - ABM Estado instalación	536
GUI 7.2.1.1 – Gestión de Estados de Instalación.....	536
GUI 7.2.1.2 – Cargar nuevo estado	537
GUI 7.2.1.5 – Crear estado datos completos	538
GUI 7.2.1.6 - Estado de instalación creado exitosamente.....	539
GUI 7.2.2.1 – Editar estado	539
GUI 7.2.2.2 – Error estado con el mismo nombre	540
GUI 7.2.2.3 – Error editar estado campos obligatorios.....	540
GUI 7.2.2.4 – Editar estado	541
GUI 7.2.2.5 – Estado de instalación eliminado exitosamente – mensaje de éxito	541
GUI 7.2.3.1 – Mensaje de confirmación de eliminación de estado	542
GUI 7.2.3.2 – Mensaje de eliminación de estado exitoso.....	542
7.3 - ABM Instalaciones	543
GUI 7.3.1.1 – Gestión de instalaciones	543
GUI 7.3.1.2 – Formulario nueva instalación	543
GUI 7.3.1.3 – Mensaje de éxito – crear instalación	544
GUI 7.3.1.4 – Nueva instalación – error campos obligatorios.....	544

GUI 7.3.1.5 – Nueva instalación – Error ya existe con el mismo nombre	545
GUI 7.3.2.1 – Formulario editar instalación	545
GUI 7.3.2.2 – Mensaje de éxito edición de instalación	546
GUI 7.3.2.3 – Edición de instalación – error campos obligatorios	546
GUI 7.3.2.4 – Editar instalación – error instalación con el mismo nombre	547
GUI 7.3.3.1 – Mensaje de confirmación de eliminar instalación	547
GUI 7.3.3.2 – Mensaje de éxito – eliminar instalación.....	548
8 - Módulo de Torneos.....	548
8.1 - ABM torneos	548
GUI 8.1.1.1 - Listado de torneos	548
GUI 8.1.1.2 - Crear torneo	549
GUI 8.1.1.3 - Fases de torneo al seleccionar cantidad de equipos.....	549
GUI 8.1.1.4 - Crear torneo	550
GUI 8.1.1.5 - Torneo creado exitosamente	550
GUI 8.1.1.6 - Error al crear torneo	551
GUI 8.1.1.7 - Error al crear torneo	551
GUI 8.1.1.8 - Error al crear torneo	552
GUI 8.1.1.9 - Error al crear torneo	552
GUI 8.1.1.10 - Error al crear torneo.....	553
GUI 8.1.2.1 - Torneo editado exitosamente	553
GUI 8.1.3.1 - Eliminar torneo	554
GUI 8.1.3.2 - Torneo eliminado exitosamente.....	554
8.2 - Inscripción/desinscripción a torneo.....	555
GUI 8.2.1.1 - Listado de torneos abiertos.....	555
GUI 8.2.1.2 - Detalle de torneo seleccionado.....	555
GUI 8.2.1.3 - Seleccionar equipo para inscribirse a torneo	556
GUI 8.2.1.4 - Inscribirse a torneo	556
GUI 8.2.1.5 - Inscripción exitosa a torneo	557
GUI 8.2.2.1- Detalle de torneo inscripto	557
GUI 8.2.2.2 - Cancelar inscripción a torneo	558
GUI 8.2.2.3 - Inscripción cancelada exitosamente	558
8.3 - ABM Equipo	559
GUI 8.3.1.1 - Listado equipos de socio	559
GUI 8.3.1.2 – Pantalla crear equipo	559
GUI 8.3.1.3 - Crear equipo desde socio.....	560

GUI 8.3.1.4 - Equipo creado exitosamente	560
GUI 8.3.1.5 - Error al crear equipo.....	561
GUI 8.3.1.6 - Error al crear equipo.....	561
GUI 8.3.2.1 - Editar equipo	562
GUI 8.3.2.2 - Equipo editado exitosamente.....	562
GUI 8.3.2.3 - Error al editar equipo	563
GUI 8.3.2.4 - Error al editar equipo	563
GUI 8.3.3.1 - Eliminar equipo.....	564
GUI 8.3.3.2 - Equipo eliminado exitosamente	564
8.4 - ABM Estado torneo	565
GUI 8.4.1.1 - Listado estados de torneo	565
GUI 8.4.1.2 - Crear nuevo estado de torneo	565
GUI 8.4.1.3 - Error al crear estado de torneo	566
GUI 8.4.1.4 - Error al crear estado de torneo	566
GUI 8.4.1.5 - Crear nuevo estado de torneo	567
GUI 8.4.1.6 - Estado de torneo creado exitosamente	567
GUI 8.4.2.1 - Editar estado de torneo	568
GUI 8.4.2.2 - Error al editar estado de torneo	568
GUI 8.4.2.3 - Error al editar estado de torneo	569
GUI 8.4.2.4 - Editar estado de torneo	569
GUI 8.4.2.5 - Estado de torneo editado exitosamente.....	570
GUI 8.4.3.1 - Eliminar estado de torneo.....	570
GUI 8.4.3.2 - Estado de torneo eliminado exitosamente	571
9 - Módulo de partidos	571
9.1 - Iniciar partido.....	571
GUI 9.1.1 - Sección partidos con perfil árbitro.....	571
GUI 9.1.2 - Sección partidos asignados con perfil árbitro.....	572
GUI 9.1.3 - Sección partidos asignados con perfil árbitro - Ver detalles de partido	572
GUI 9.1.4 - Sección partidos asignados con perfil árbitro - Preparar partido	573
GUI 9.1.5 - Sección partidos asignados con perfil árbitro - Partido iniciado correctamente.....	573
9.2 - Suspender partido	574
GUI 9.2.1 - Suspender partido - Mensaje de verificación	574
GUI 9.2.2 - Suspender partido - Partido suspendido correctamente	574

9.3 - Finalizar partido.....	575
GUI 9.3.1 - Suspender partido - Mensaje verificación	575
GUI 9.3.2 - Suspender partido - Partido finalizado correctamente	575
9.4 - ABM tipo de acción	576
GUI 9.4.1.1 - Listado de tipos de acción partido.....	576
GUI 9.4.1.2 - Crear nuevo tipo de acción partido	576
GUI 9.4.1.3 - Error al crear tipo de acción partido	577
GUI 9.4.1.4 - Error al crear tipo de acción partido	577
GUI 9.4.1.5 - Tipo de acción partido creado exitosamente.....	578
GUI 9.4.2.1 - Editar tipo de acción partido	578
GUI 9.4.2.2 - Error al crear tipo de acción partido	579
GUI 9.4.2.3 - Error al crear tipo de acción partido	579
GUI 9.4.2.4 - Tipo de acción partido creado exitosamente.....	580
GUI 9.4.3.1 - Eliminar tipo de acción partido.....	580
GUI 9.4.3.2 - Tipo de acción partido creado exitosamente.....	581
9.5 - Alta acción de partido	581
GUI 9.5.1 - Acción de partido - Panel de carga Fútbol	581
GUI 9.5.2 - Acción de partido - Panel de carga Voley	582
GUI 9.5.3 - Acción de partido - Modal Gol Fútbol.....	582
GUI 9.5.4 - Acción de partido - Modal Tarjeta Roja Fútbol	583
GUI 9.5.5 - Acción de partido - Modal Tarjeta Amarilla Fútbol.....	583
GUI 9.5.6 - Acción de partido - Modal Faltas Fútbol.....	584
GUI 9.5.7 - Acción de partido - Modal Cambios Fútbol	584
GUI 9.5.8 - Acción de partido – Expulsión Fútbol - Mensaje verificación.....	585
GUI 9.5.9 - Acción de partido - Eliminar acción falta Fútbol	585
GUI 9.5.10 - Acción de partido - Eliminar acción falta Fútbol - Mensaje verificación	586
9.6 - ABM estadística	587
GUI 9.6.1.1 – Estadísticas planillero	587
GUI 9.6.1.2 - Partidos iniciados	587
GUI 9.6.1.3 - Detalles partido sin estadísticas	588
GUI 9.6.1.4 - Cargar estadísticas de partido	588
GUI 9.6.1.5 - Guardar estadísticas de partido	589
GUI 9.6.1.6 - Cargar estadísticas de partido	589
GUI 9.6.1.7 - Guardar estadísticas de partido	590

GUI 9.6.1.8 - Cargar estadísticas de lección.....	590
GUI 9.6.1.11 - Finalizar lección.....	591
GUI 9.6.2.1 - Partidos finalizados	591
GUI 9.6.2.2 - Detalles partido con estadísticas	592
GUI 9.6.2.3 - Listado de lecciones de usuario profesor.....	592
GUI 9.6.2.4 - Menú al seleccionar lección.....	593
GUI 9.6.2.7 - Guardar estadísticas de partido.....	593
GUI 9.6.2.8 - Guardar estadísticas de lección.....	594
GUI 9.6.3.1 - Eliminar estadísticas.....	594
GUI 9.6.3.2 - Razón eliminar estadísticas	595
GUI 9.6.3.3 - Error eliminar estadísticas	595
GUI 9.6.3.4 - Error eliminar estadísticas	596
9.7 - Seguir partido en tiempo real	596
GUI 9.7.1 - Ver partido en tiempo real – Socio.....	596
GUI 9.7.2 - Ver partido en tiempo real futbol - Socio.....	597
GUI 9.7.3 - Ver partido en tiempo real futbol - Socio	597
GUI 9.7.4 - Ver partido en tiempo real futbol - Socio	598
GUI 9.7.5 - Ver partido en tiempo real futbol - Socio	598
GUI 9.7.6 - Ver partido en tiempo real voley- Socio	599
GUI 9.7.7 - Ver partido en tiempo real voley- Socio	599
GUI 9.7.8 - Ver partido en tiempo real voley- Socio	600
GUI 9.7.9 - Ver partido en tiempo real voley- Socio	600
9.8 - Finalizar Tiempo.....	601
GUI 9.8.1 - Finalizar tiempo - Mensaje de verificación	601
GUI 9.8.2 - Finalizar tiempo - Tiempo finalizado correctamente	601
9.9 - Iniciar Tiempo.....	602
GUI 9.9.1 - Iniciar tiempo - Pantalla de entretiempo.....	602
GUI 9.9.2 - Iniciar tiempo - Mensaje de verificación	602
GUI 9.9.3- Iniciar tiempo - Tiempo Iniciado correctamente	603
GUI 9.9.4- Iniciar tiempo - Segundo tiempo Fútbol	603
10 - Módulo de reportes	604
10.1 - Generar reporte de reservas de un periodo.....	604
GUI 10.1.1 - Selección de filtro	604
GUI 10.1.2 - Filtro por período	604
GUI 10.1.3 - Filtro por instalación y período.....	605

GUI 10.1.4 - Filtro por usuario y período	605
GUI 10.1.5 - Descarga de reporte en Excel exitosa	606
GUI 10.1.6 - Descarga de reporte en PDF exitosa.....	606
GUI 10.1.7 - Error de descarga de reporte en Excel	607
10.2 - Generar reporte de asistencia a eventos.....	607
GUI 10.2.1 - Selección de filtro	607
GUI 10.2.2 - Filtro por usuario y periodo	608
GUI 10.2.3 - Filtro por nombre de evento.....	608
GUI 10.2.4 - Filtro por tipo de evento y periodo	609
GUI 10.2.5 - Filtro por instalación y periodo	609
GUI 10.2.6 - Descarga de reporte en Excel	610
GUI 10.2.7 - Descarga de reporte Excel exitosa	610
GUI 10.2.8 - Descarga de reporte PDF exitosa.....	611
GUI 10.2.9 - Error de descarga de reporte Excel	611
10.3 - Generar reporte asistencias de lección	612
GUI 10.3.1 - Selección de filtro	612
GUI 10.3.2 - Filtro por alumno y periodo	612
GUI 10.3.3 - Filtro por disciplina, categoría y período, única fecha	613
GUI 10.3.4 - Filtro por disciplina, categoría y período	613
GUI 10.3.5 - Descarga de reporte en Excel	614
GUI 10.3.6 - Descarga de reporte Excel exitosa	614
GUI 10.3.7 - Descarga de reporte PDF exitosa.....	615
GUI 10.3.8 - Error de descarga de reporte Excel	615
10.4 - Generar reporte de estadísticas	616
GUI 10.4.1 - Selección de filtro	616
GUI 10.4.2 - Filtro por disciplina, usuario y periodo.....	617
GUI 10.4.3 - Filtro por disciplina, usuario y lección	617
GUI 10.4.4 - Filtro por torneo, fase, partido y jugador	617
GUI 10.4.5 - Filtro por torneo, fase, partido y equipo	618
GUI 10.4.6 - Filtro por disciplina, usuario y periodo.....	618
GUI 10.4.7 - Descarga de reporte en Excel	619
GUI 10.4.8 - Descarga de reporte en Excel exitosa	619
GUI 10.4.9 - Descarga de reporte en PDF exitosa.....	620
GUI 10.4.10 - Error de descarga de reporte en Excel	620
Reportes	621

Reservas.....	621
Reporte de reservas por periodo y usuario	621
Reporte de reservas por periodo e instalación.....	622
Reporte de reservas por periodo	623
Eventos.....	624
Reporte de asistencia eventos por usuario y periodo.....	624
Reporte de asistencia eventos por tipo evento y periodo	625
Reporte de asistencia eventos por instalación y periodo.....	626
Reporte de asistencia eventos por evento	627
Lecciones.....	628
Reporte de asistencia lecciones por periodo y usuario	628
Reporte de asistencia lecciones por periodo, disciplina y categoría.....	629
Estadísticas.....	630
Reporte de estadísticas por disciplina, usuario y periodo vóley	630
Reporte de estadísticas por disciplina, usuario y fecha - lección vóley	631
Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y jugador – vóley-01	632
Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y jugador – vóley-02	633
Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y jugador – fútbol-01.....	634
Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y jugador – fútbol-02.....	635
Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y equipo vóley-01	636
Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y equipo vóley-02	637
Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y equipo fútbol-01.....	638
Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y equipo fútbol-02.....	639
Reporte de estadísticas por disciplina, usuario y periodo fútbol-01	640
Reporte de estadísticas por disciplina, usuario y periodo fútbol-02	641
Reporte de estadísticas por disciplina, usuario y fecha lección - fútbol-01	642
Reporte de estadísticas por disciplina, usuario y fecha lección - fútbol-02.....	643
Reporte de estadísticas por disciplina, equipo y periodo vóley-01	644
Reporte de estadísticas por disciplina, equipo y periodo vóley-02	645
Reporte de estadísticas por disciplina, equipo y periodo fútbol-01	646
Reporte de estadísticas por disciplina, equipo y periodo fútbol-02.....	647
Reporte de estadísticas por disciplina, equipo y periodo fútbol-03.....	648

1 - Módulo de Usuario

1.1 - AM Usuarios



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Configuración del sistema

USUARIOS ✓ PERFILES ✓ SOLICITUDES ✓ CONFIGURACIONES GENERALES ✓ DISCIPLINAS ✓ LECCIONES ✓ CATEGORIAS ✓

NOMBRE () DNI () ACTIVO SI / NO Buscar Crear usuario

Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Teléfono	Acciones
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	

< Página 1 de 1 >

GUI 1.1.1.1 - Gestión de usuarios



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Configuración del sistema

USUARIOS ✓ PERFILES ✓ SOLICITUDES ✓ CONFIGURACIONES GENERALES ✓ DISCIPLINAS ✓ LECCIONES ✓ CATEGORIAS ✓

Registrar nuevo usuario

NOMBRE* FECHA DE NACIMIENTO*

APELLIDO* FOTO*

TELÉFONO* SEXO*

DIRECCIÓN*

MAIL*

DNI*

Cancelar **Guardar**

GUI 1.1.1.2 – Formulario de registro de usuario



NOMBRE DE CLUB

Configuración del sistema

Registrar nuevo usuario

DEBE COMPLETAR TODOS LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Cancelar Guardar

GUI 1.1.1.3 – Validación de registro de usuario – Campos obligatorios



NOMBRE DE CLUB

Configuración del sistema

Registrar nuevo usuario

YA EXISTE UN USUARIO CON EL MISMO DNI

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Cancelar Guardar

GUI 1.1.1.4 – Validación de registro de usuario – Usuario ya existente por DNI



NOMBRE DE CLUB

Configuración del sistema

Registrar nuevo usuario

USUARIOS	PERFILES	SOLICITUDES	CONFIGURACIONES GENERALES	DISCIPLINAS	LECCIONES	CATEGORIAS
----------	----------	-------------	---------------------------	-------------	-----------	------------

DETALLES DEL USUARIO

NOMBRE* FECHA DE NACIMIENTO*

APELLIDO* FOTO*

TELÉFONO* SEXO*

DIRECCIÓN*

MAIL*

DNI*

EL TAMAÑO MÁXIMO DE LA IMAGEN NO PUEDE SUPERAR LOS 3MB

BOTONES

Cancelar Guardar

GUI 1.1.1.5 - Validación de registro de usuario – Tamaño de Imagen



NOMBRE DE CLUB

Configuración del sistema

Registrar nuevo usuario

USUARIOS	PERFILES	SOLICITUDES	CONFIGURACIONES GENERALES	DISCIPLINAS	LECCIONES	CATEGORIAS
----------	----------	-------------	---------------------------	-------------	-----------	------------

DETALLES DEL USUARIO

NOMBRE* FECHA DE NACIMIENTO*

APELLIDO* FOTO*

TELÉFONO* SEXO*

DIRECCIÓN*

MAIL*

DNI*

FORMATO DE IMAGEN INCORRECTO. POR FAVOR SUBA UNA IMAGEN PNG O JPEG.

BOTONES

Cancelar Guardar

GUI 1.1.1.6 - Validación de registro de usuario – Formato de Imagen incorrecto



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMIN

Configuración del sistema

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS
RESERVAS
INSTALACIONES
EVENTOS
TORNEOS
REPORTES

USUARIOS ✓ PERFILES ✓ SOLICITUDES ✓ CONFIGURACIONES GENERALES ✓ DISCIPLINAS ✓ LECCIONES ✓ CATEGORIAS

NOMBRE _____ DNI _____ ACTIVO SI / NO Buscar Crear usuario

Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Telefono	Acciones
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	

< Página 1 de 1 >

GUI 1.1.2.1 – Gestión de usuarios



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Configuración del sistema

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS
RESERVAS
INSTALACIONES
EVENTOS
TORNEOS
REPORTES

USUARIOS ✓ PERFILES ✓ SOLICITUDES ✓ CONFIGURACIONES GENERALES ✓ DISCIPLINAS ✓ LECCIONES ✓ CATEGORIAS

Registrar nuevo usuario

NOMBRE* AAAAAA FECHA DE NACIMIENTO* 11-12-1990

APELLIDO* AAAAAA FOTO* MIIMAGEN.JPG

TELÉFONO* AAAAAA SEXO* M

DIRECCIÓN* AAAAAA

MAIL* AAAAAA

DNI* AAAAAA

Cancelar Guardar

GUI 1.1.2.2 – Editar formulario de registro



NOMBRE DE CLUB

Configuración del sistema

Registrar nuevo usuario

NOMBRE*	AAAAAA	FECHA DE NACIMIENTO*	11-12-1990
APELLIDO*		FOTO*	MIIMAGEN.JPG
TELÉFONO*	AAAAAA	SEXO*	M
DIRECCIÓN*	AAAAAA		
MAIL*	AAAAAA		
DNI*	AAAAAA		

DEBE COMPLETAR TODOS LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO

Cancelar **Guardar**

GUI 1.1.2.3 - Validación de modificación de usuario – Campos obligatorios



NOMBRE DE CLUB

Configuración del sistema

Registrar nuevo usuario

NOMBRE*	AAAAAA	FECHA DE NACIMIENTO*	11-12-1990
APELLIDO*	AAAAAA	FOTO*	MIIMAGEN.JPG
TELÉFONO*	AAAAAA	SEXO*	M
DIRECCIÓN*	AAAAAA		
MAIL*	AAAAAA		
DNI*	AAAAAA		

EL TAMAÑO MÁXIMO DE LA IMAGEN NO PUEDE SUPERAR LOS 3MB

HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO

Cancelar **Guardar**

GUI 1.1.2.4 - Validación de modificación de usuario – Tamaño de Imagen



NOMBRE DE CLUB

**HOLA, KAREN !
ADMINISTRATIVO**

Configuración del sistema

Registrar nuevo usuario

USUARIOS	PERFILES	SOLICITUDES	CONFIGURACIONES GENERALES	DISCIPLINAS	LECCIONES	CATEGORIAS
----------	----------	-------------	---------------------------	-------------	-----------	------------

FORMATO DE IMAGEN INCORRECTO. POR FAVOR SUBA UNA IMAGEN PNG O JPEG

Cancelar **Guardar**

GUI 1.1.2.5 - Validación de modificación de usuario – Formato incorrecto



NOMBRE DE CLUB

**HOLA, KAREN !
ADMINISTRATIVO**

Configuración del sistema

Usuario
SE BLANQUEO LA CONTRASEÑA CORRECTAMENTE

Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Telefono	Acciones
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	

< Página 1 de 1 >

GUI 1.1.2.6 – Usuario modificado – Mensaje de éxito

1.2 - Registro de usuario



The screenshot shows the homepage of a sports club's website. At the top, there is a navigation bar with links for DISCIPLINAS, INSTALACIONES, NOTICIAS (which is highlighted in orange), and ¿QUIENES SOMOS?. On the far right are links for INICIAR SESIÓN and REGISTRARME. A logo for "SISTEMA DE GESTIÓN FLOWCRAFT" is visible on the left.

Noticias principales

- Noticias del club**
 - Club cerrado el dia 15 de junio**

El dia 15 de junio el club permanera cerrado por reparacion de la cancha de futbol 11

[Ver mas ...](#)


 - Torneo Mixto Voley**

El 29 de junio se realizara un torneo de voley mixto para juntar fondos para el viaje programado para nuestro equipo de voley masculino A2.

[Ver mas ...](#)

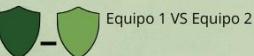

 - Domingo de futbol**

Tenemos toda la info del pasado domingo 2 de junio que jugaron nuestros peques la liga de las Heras.

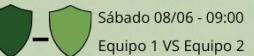
[Ver mas ...](#)


- Partidos en curso**
 - Torneo Federacion Voley Mendocino**

Equipo 1 VS Equipo 2


- Próximos partidos**
 - Torneo Buenos Amigos**

Sábado 08/06 - 09:00
Equipo 1 VS Equipo 2



GUI 1.2.1 – Vista principal del sitio web - Noticias



The screenshot shows the "Registrarme" (Register) page. It features a form with various input fields and buttons. The fields include:

- NOMBRE* (text input)
- APELLIDO* (text input)
- TELÉFONO* (text input)
- DIRECCIÓN* (text input)
- MAIL* (text input)
- DNI* (text input)
- FECHA DE NACIMIENTO* (date input with calendar icon)
- CONTRASEÑA* (password input with eye icon)
- CONFIRMAR CONTRASEÑA* (password confirmation input with eye icon)
- FOTO* (file upload input with upload icon)
- SEXO* (dropdown menu)
- SOCIO (checkbox with checked status)

 At the bottom are "Cancelar" and "Continuar" buttons.

GUI 1.2.2 – Formulario de registro de usuario



Términos y condiciones

Debe aprobar nuestros términos y condiciones:

Bienvenido a FlowCraft. Estos términos y condiciones describen las reglas y regulaciones para el uso del sitio web de FlowCraft. FlowCraft se encuentra en Coronel Rodriguez 273. Al acceder a este sitio web, asumimos que aceptas estos términos y condiciones en su totalidad. No continúes usando el sitio web FlowCraft si no aceptas todos los términos y condiciones establecidos en esta página.

La siguiente terminología se aplica a estos Términos y Condiciones, Declaración de Privacidad y Aviso legal y cualquiera o todos los Acuerdos: el Cliente, Usted y Su se refieren a usted, la persona que accede a este sitio web y acepta los términos y condiciones de la Compañía.

La Compañía, Nosotros mismos, Nosotros y

Regis

DATOS PERSONALES

NOMBRE*

APELLIDO*

TELÉFONO*

DIRECCIÓN*

MAIL*

DNI*

INICIAR SESIÓN **REGISTRarme**

Cancelar **Aceptar** **Continuar**

GUI 1.2.3 – Registro de usuario - Términos y Condiciones



HOLA, KAREN!
SIMPATIZANTE

Noticias principales

Noticias del club

Club cerrado el dia 15 de junio

El dia 15 de junio el club permanera cerrado por reparacion de la cancha de futbol 11

[Ver mas ...](#)



Torneo Mixto Voley

El 29 de junio se realizara un torneo de voley mixto para juntar fondos para el viaje programado para nuestro equipo de voley masculino A2.

[Ver mas ...](#)



Domingo de futbol

Tenemos toda la info del pasado domingo 2 de junio que jugaron nuestros peques la liga de las Heras.

[Ver mas ...](#)

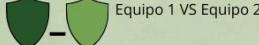


Partidos en curso

Torneo Federacion Voley Mendocino

Equipo 1 VS Equipo 2

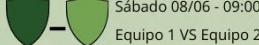
[Ver detalles de partido](#)



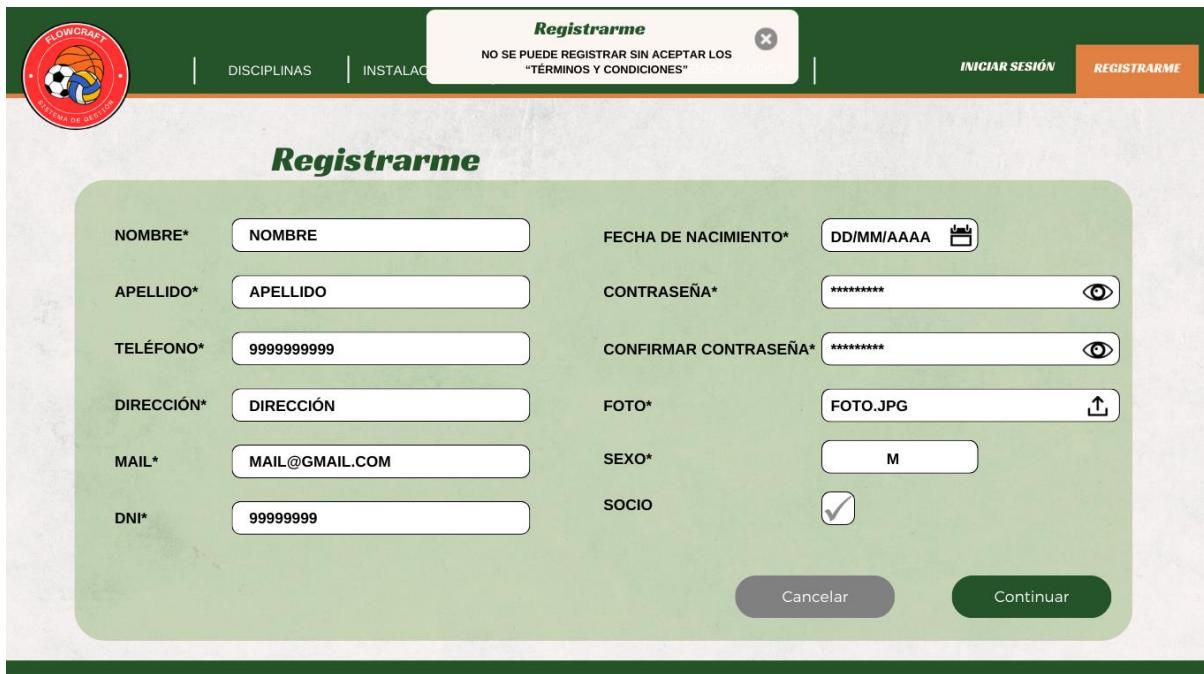
Próximos partidos

Torneo Buenos Amigos

Sábado 08/06 - 09:00
Equipo 1 VS Equipo 2



GUI 1.2.4 – Vista de Noticias – Usuario recién registrado



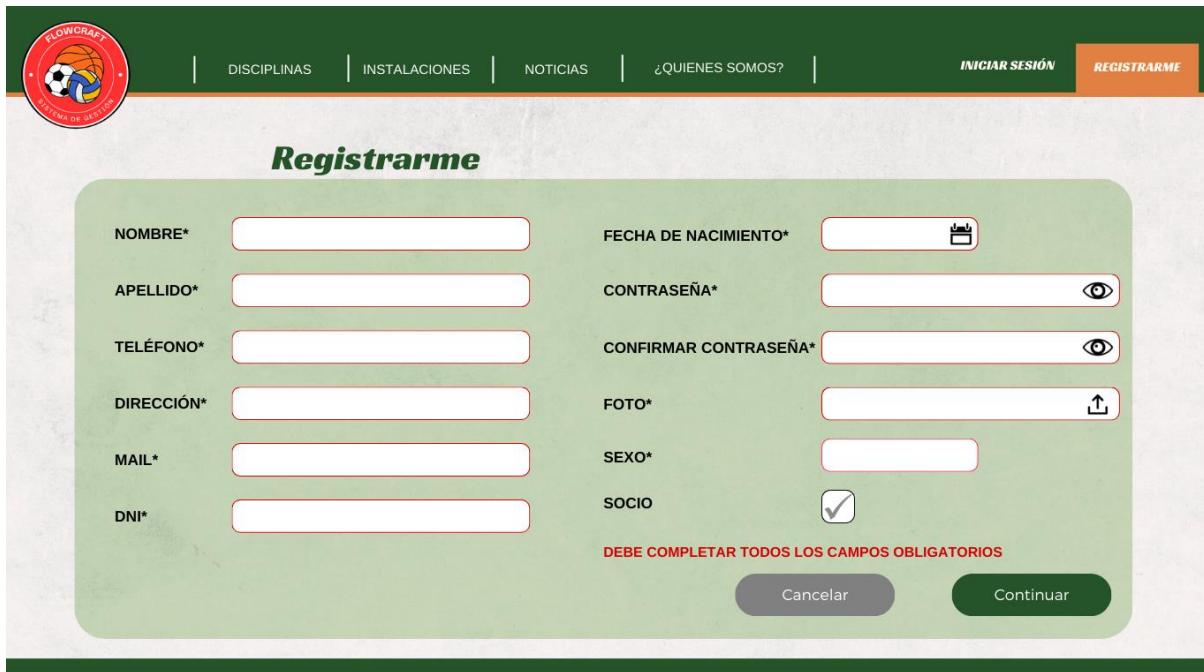
Registrarme

NO SE PUEDE REGISTRAR SIN ACEPTAR LOS "TÉRMINOS Y CONDICIONES"

Registrarme

NOMBRE*	NOMBRE	FECHA DE NACIMIENTO*	DD/MM/AAAA <input type="button" value="..."/>
APELLIDO*	APELLIDO	CONTRASEÑA*	***** <input type="button" value="..."/>
TELÉFONO*	9999999999	CONFIRMAR CONTRASEÑA*	***** <input type="button" value="..."/>
DIRECCIÓN*	DIRECCIÓN	FOTO*	FOTO.JPG <input type="button" value="..."/>
MAIL*	MAIL@GMAIL.COM	SEXO*	M <input type="radio"/>
DNI*	99999999	SOCIO	<input checked="" type="checkbox"/>

GUI 1.2.5 - Mensaje de notificación al no aceptar términos y condiciones



Registrarme

DEBE COMPLETAR TODOS LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

NOMBRE*	FECHA DE NACIMIENTO*
APELLIDO*	CONTRASEÑA*
TELÉFONO*	CONFIRMAR CONTRASEÑA*
DIRECCIÓN*	FOTO*
MAIL*	SEXO*
DNI*	SOCIO

GUI 1.2.6 – Mensaje de alerta al no completar los campos obligatorios



Registrarme

NOMBRE*	NOMBRE	FECHA DE NACIMIENTO*	DD/MM/AAAA <input type="button" value="..."/>
APELLIDO*	APELLIDO	CONTRASEÑA*	*** <input type="button" value="..."/>
TELÉFONO*	9999999999	CONFIRMAR CONTRASEÑA*	*** <input type="button" value="..."/>
DIRECCIÓN*	DIRECCIÓN	FOTO*	FOTO.JPG <input type="button" value="..."/>
MAIL*	MAIL@GMAIL.COM	SEXO*	M
DNI*	99999999	SOCIO	<input checked="" type="checkbox"/>

CONTRASEÑA INVÁLIDA. DEBE CUMPLIR:
 • CONTENER ENTRE 8 Y 12 CARÁCTERES
 • CONTENER MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS
 • CONTENER AL MENOS UN NÚMERO Y UN CARÁCTER ESPECIAL

GUI 1.2.7 - Mensaje de alerta al no ingresar una contraseña suficientemente segura

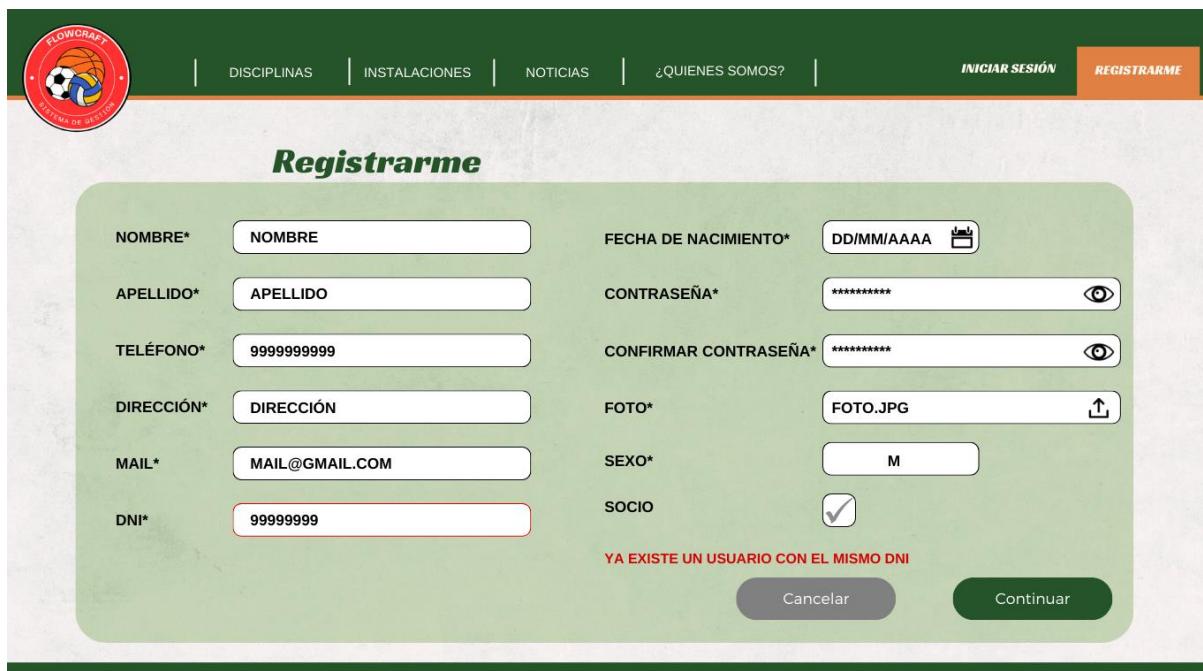


Registrarme

NOMBRE*	NOMBRE	FECHA DE NACIMIENTO*	DD/MM/AAAA <input type="button" value="..."/>
APELLIDO*	APELLIDO	CONTRASEÑA*	***** <input type="button" value="..."/>
TELÉFONO*	9999999999	CONFIRMAR CONTRASEÑA*	***** <input type="button" value="..."/>
DIRECCIÓN*	DIRECCIÓN	FOTO*	FOTO.JPG <input type="button" value="..."/>
MAIL*	MAILGMAIL.COM	SEXO*	M
DNI*	99999999	SOCIO	<input checked="" type="checkbox"/>

MAIL INVÁLIDO

GUI 1.2.8 - Mensaje de alerta al ingresar un email no valido

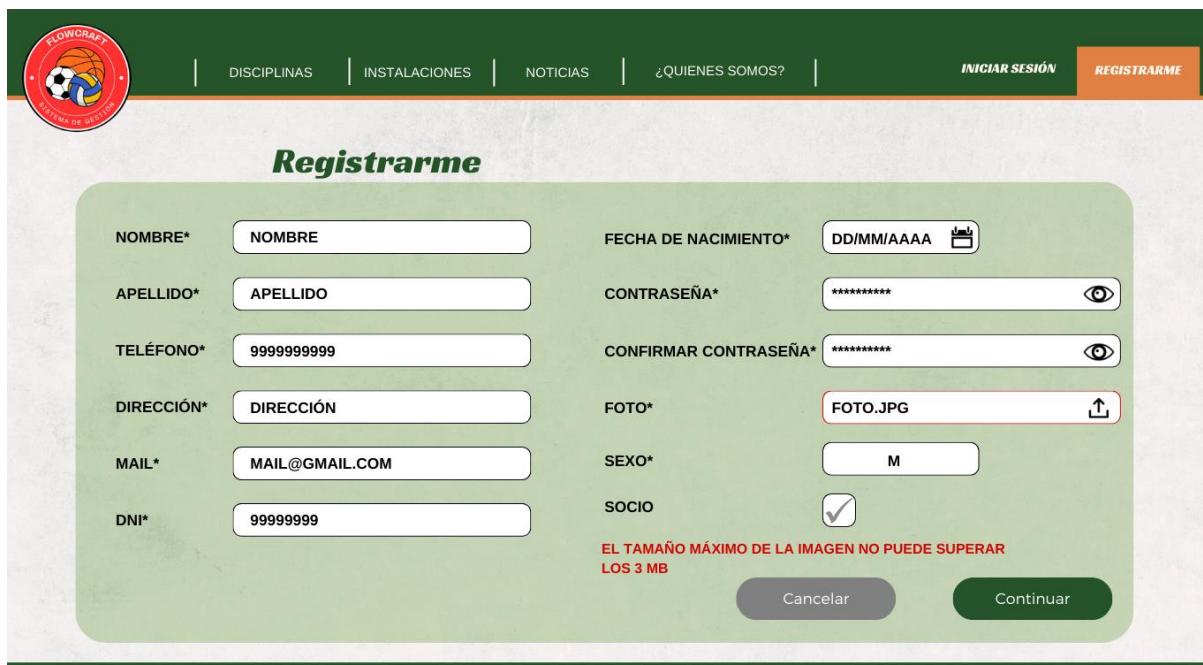


Registrarme

NOMBRE*	NOMBRE	FECHA DE NACIMIENTO*	DD/MM/AAAA <input type="button" value="..."/>
APELLIDO*	APELLIDO	CONTRASEÑA*	***** <input type="button" value="..."/>
TELÉFONO*	9999999999	CONFIRMAR CONTRASEÑA*	***** <input type="button" value="..."/>
DIRECCIÓN*	DIRECCIÓN	FOTO*	FOTO.JPG <input type="button" value="..."/>
MAIL*	MAIL@GMAIL.COM	SEXO*	M
DNI*	99999999	SOCIO	<input checked="" type="checkbox"/>

YA EXISTE UN USUARIO CON EL MISMO DNI

GUI 1.2.9 – Mensaje de alerta al ingresar un DNI ya existente en la plataforma

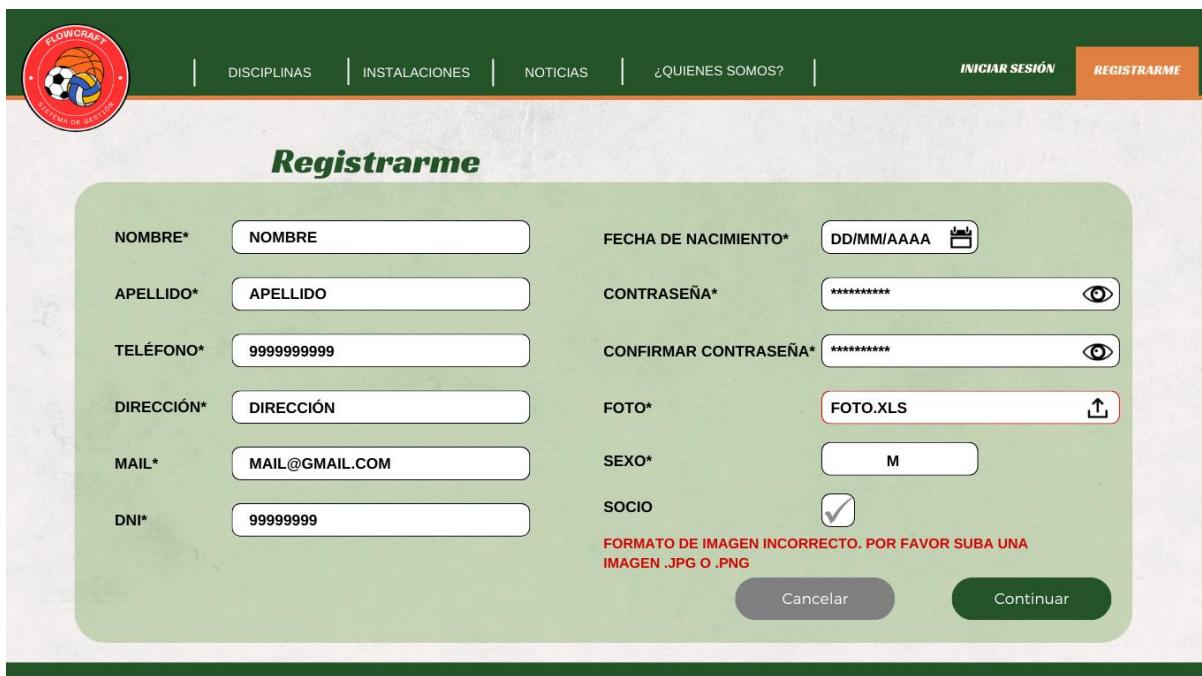


Registrarme

NOMBRE*	NOMBRE	FECHA DE NACIMIENTO*	DD/MM/AAAA <input type="button" value="..."/>
APELLIDO*	APELLIDO	CONTRASEÑA*	***** <input type="button" value="..."/>
TELÉFONO*	9999999999	CONFIRMAR CONTRASEÑA*	***** <input type="button" value="..."/>
DIRECCIÓN*	DIRECCIÓN	FOTO*	FOTO.JPG <input type="button" value="..."/>
MAIL*	MAIL@GMAIL.COM	SEXO*	M
DNI*	99999999	SOCIO	<input checked="" type="checkbox"/>

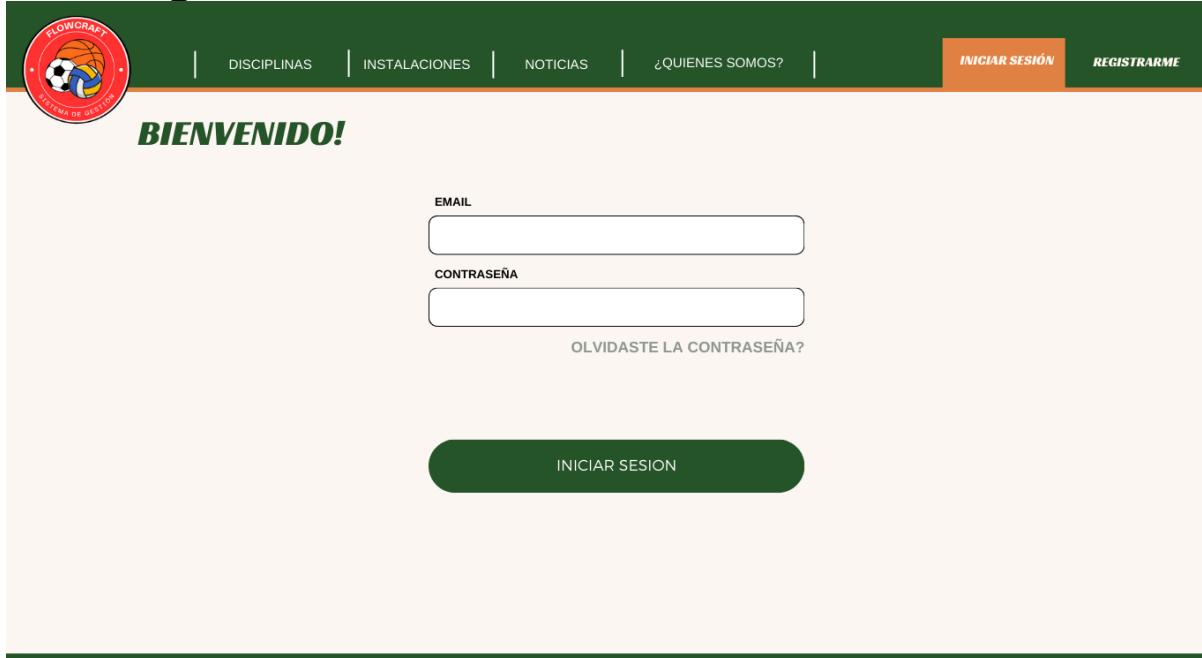
EL TAMAÑO MÁXIMO DE LA IMAGEN NO PUEDE SUPERAR LOS 3 MB

GUI 1.2.10 - Mensaje de alerta cuando la Imagen subida es muy pesada



GUI 1.2.11 - Mensaje de alerta cuando la Imagen es del tamaño incorrecto

1.3 - Login de usuario



GUI 1.3.1 – Pantalla de Login



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
SOCIO

MI PERFIL

NOTICIAS

DISCIPLINAS

LECCIONES

RESERVAS

EVENTOS

PARTIDOS

ESTADÍSTICAS

TORNEOS

Noticias principales

Torneo Mixto Voley

El 29 de junio se realizará un torneo de voley mixto para juntar fondos para el viaje programado para nuestro equipo de voley masculino A2.

[Ver más ...](#)



Domingo de futbol

Tenemos toda la info del pasado domingo 2 de junio que jugaron nuestros peques la liga de las Heras.

[Ver más ...](#)



10

Partidos en curso

Torneo Federación Voley Mendocino

 -  Equipo 1 VS Equipo 2

Próximos partidos

Torneo Buenos Amigos

 -  Sábado 08/06 - 09:00
Equipo 1 VS Equipo 2

GUI 1.3.2 - pantalla a donde se lo redirige al usuario después de loguearse correctamente



BIENVENIDO!

Usuario Bloqueado
SU USUARIO HA SIDO BLOQUEADO, CONTACTE
A LA ADMINISTRACIÓN ×

DISCIPLINAS | INSTALACIONES

INICIAR SESIÓN **REGISTRARME**

EMAIL

CONTRASEÑA

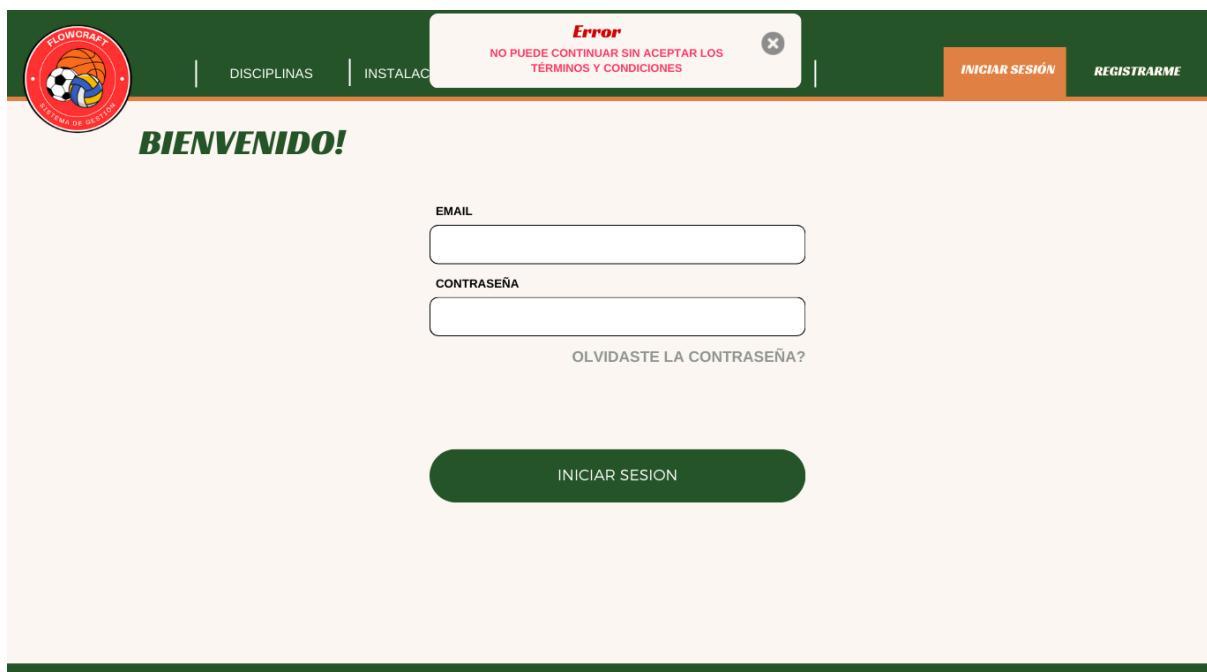
OLVIDASTE LA CONTRASEÑA?

INICIAR SESIÓN

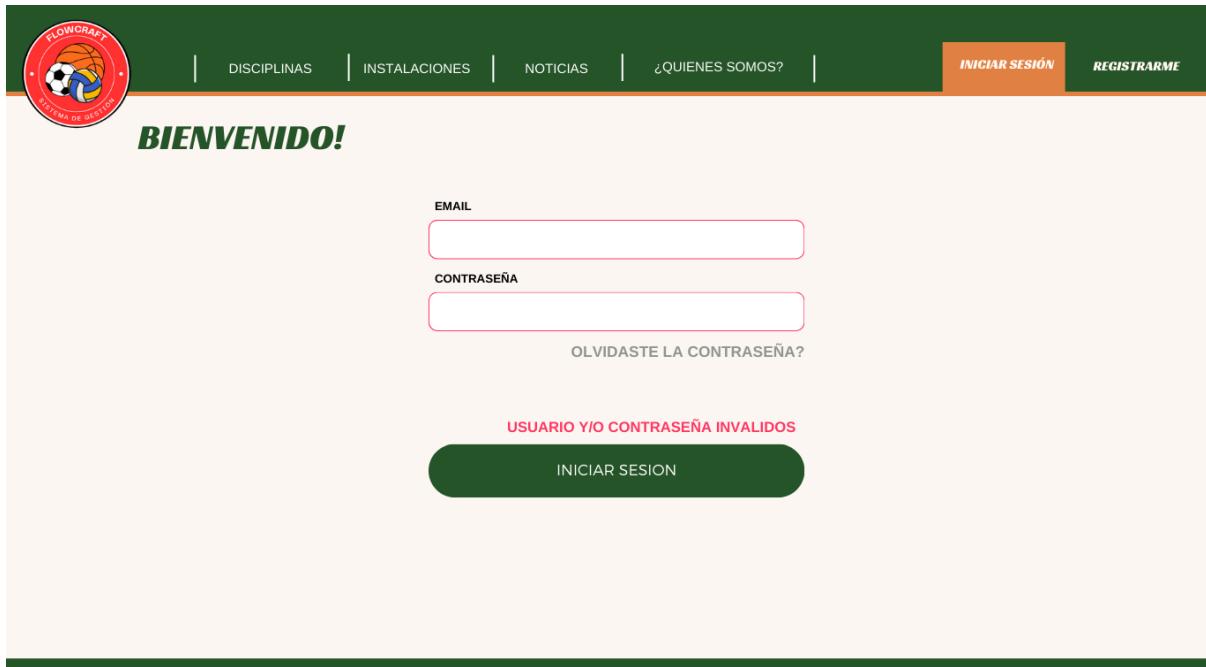
GUI 1.3.3 - Mensaje de alerta que se le muestra al usuario cuando intentaloguearse con un usuario bloqueado o dado de baja



GUI 1.3.4 - en caso de haberse actualizado los términos y condiciones esta es la pantalla que vera el usuario cuando deba aceptar la nueva versión de términos y condiciones



GUI 1.3.5 - Mensaje de alerta que se le mostrara al usuario en caso de no aceptar términos y condiciones



BIENVENIDO!

EMAIL

CONTRASEÑA

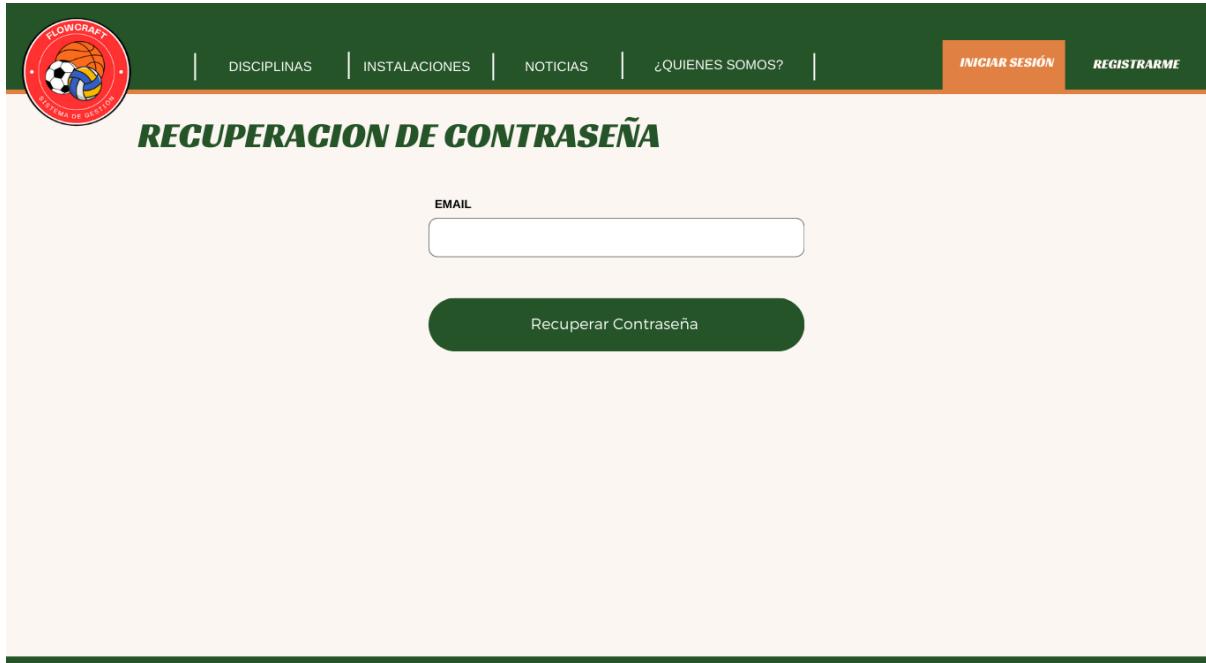
OLVIDASTE LA CONTRASEÑA?

USUARIO Y/O CONTRASEÑA INVALIDOS

INICIAR SESION

GUI 1.3.6 - Alerta que se le mostrara al usuario en caso que el usuario y/o contraseña ingresado no sea valido

1.4 - Restablecer contraseña



RECUPERACION DE CONTRASEÑA

EMAIL

Recuperar Contraseña

GUI 1.4.1 - Pantalla para ingreso de mail en caso de querer recuperar la contraseña



RECUPERACION DE CONTRASEÑA

Usuario
SE HA ENVIADO UN CODIGO A SU MAIL PARA LA RECUPERACION DE LA CONTRASEÑA

EMAIL

CODIGO VERIFICACION

VOLVER A ENVIAR?

Recuperar Contraseña

GUI 1.4.2 - Mensaje de alerta donde se le avisa al usuario que se le envió un mail con un código para recuperar su contraseña un input para colocarlo y una posibilidad de volver a enviar



RECUPERACION DE CONTRASEÑA - Nueva contraseña

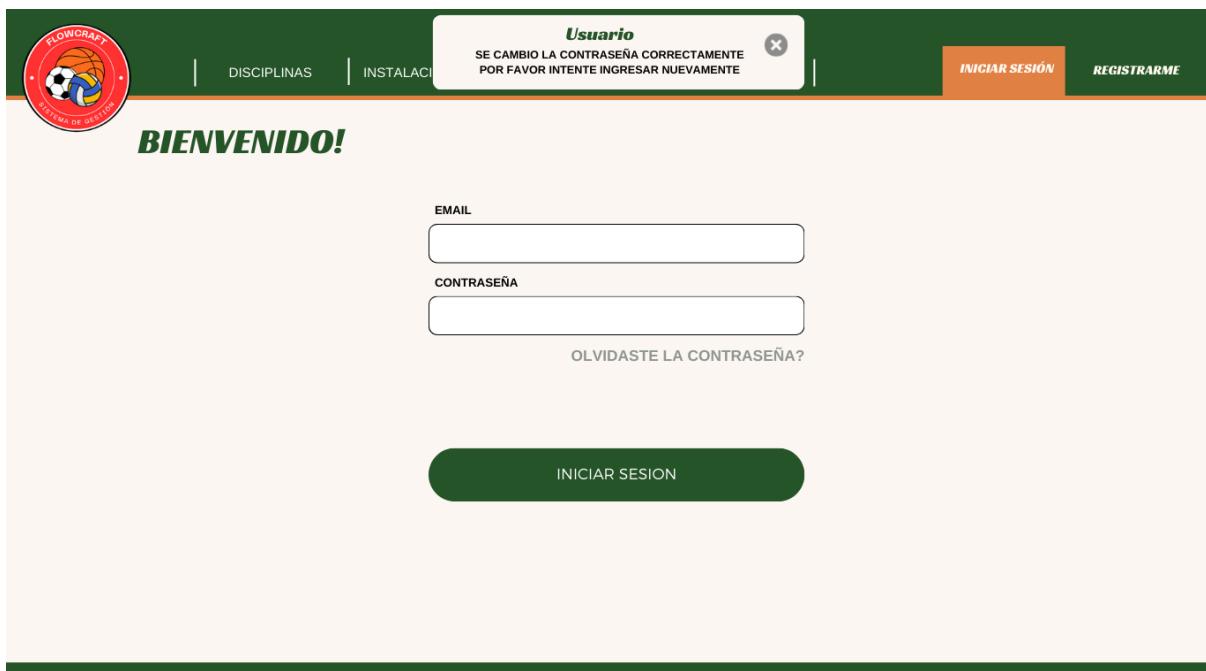
Usuario
SE HA ENVIADO UN CODIGO A SU MAIL PARA LA RECUPERACION DE LA CONTRASEÑA

CONTRASEÑA

REPITE CONTRASEÑA

Cambiar Contraseña

GUI 1.4.3 - Campos para que el usuario coloque una nueva contraseña



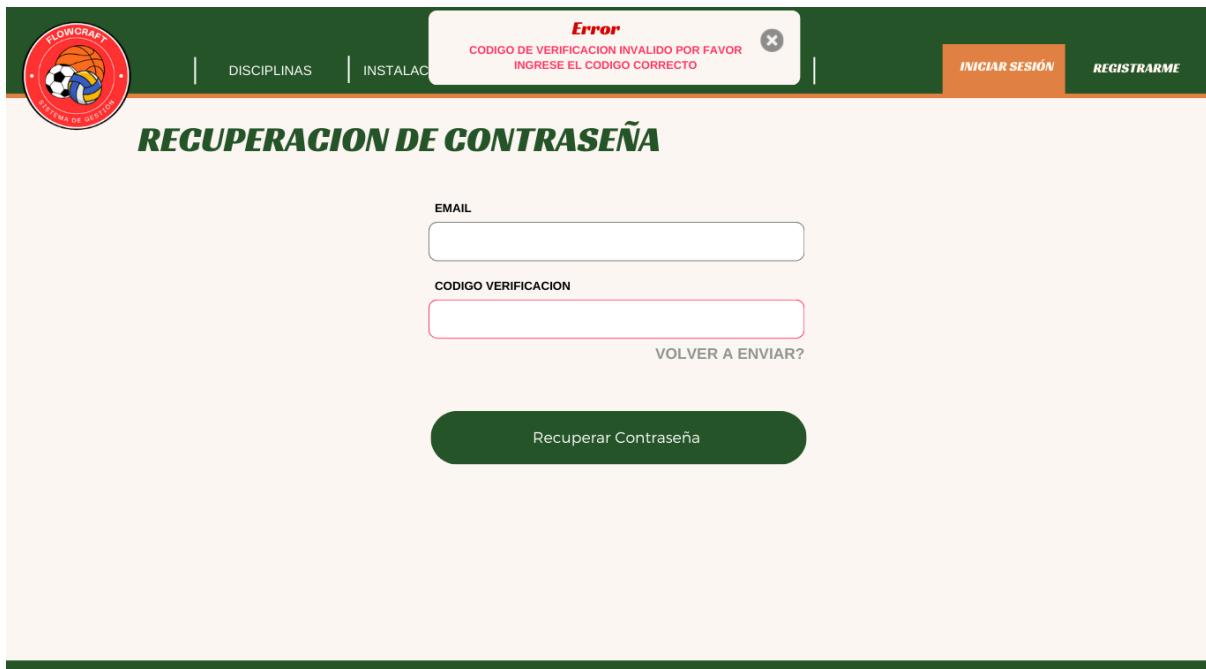
BIENVENIDO!

Usuario
SE CAMBIO LA CONTRASEÑA CORRECTAMENTE
POR FAVOR INTENTE INGRESAR NUEVAMENTE ×

INICIAR SESIÓN

OLVIDASTE LA CONTRASEÑA?

GUI 1.4.4 - Mensaje de confirmación de cambio de contraseña y solicitud de nuevo intento de login



RECUPERACION DE CONTRASEÑA

Error
CODIGO DE VERIFICACION INVALIDO POR FAVOR
INGRESE EL CODIGO CORRECTO ×

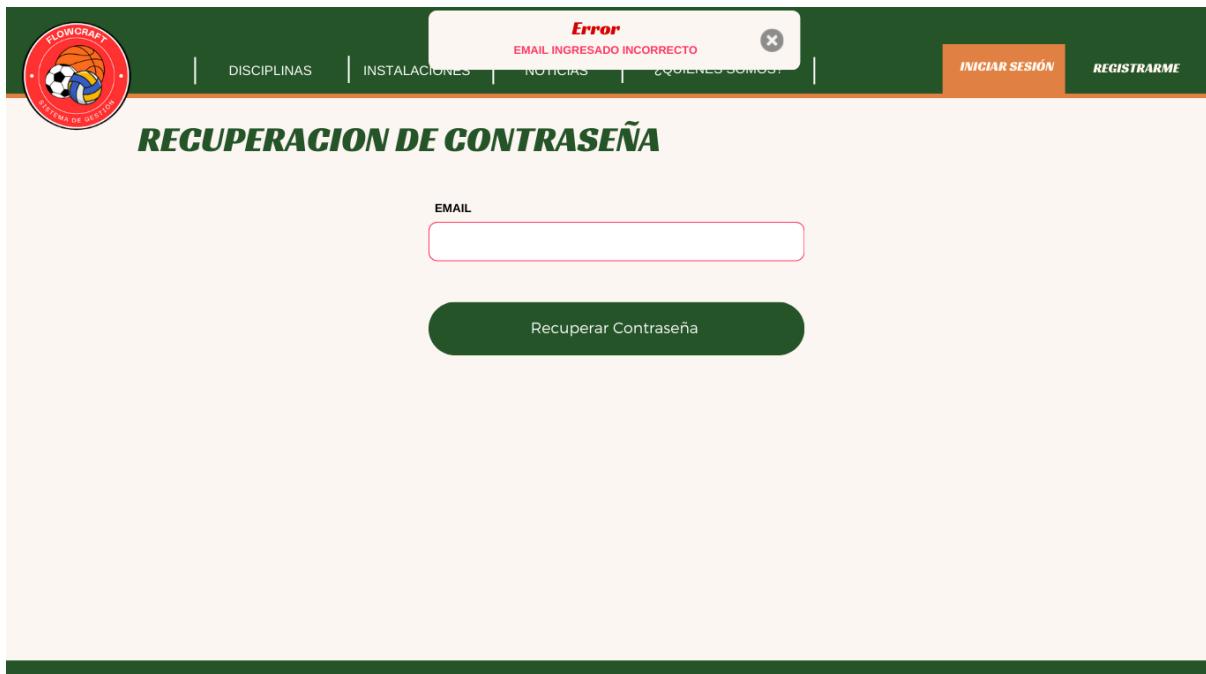
EMAIL

CODIGO VERIFICACION

VOLVER A ENVIAR?

Recuperar Contraseña

GUI 1.4.5 - Error mostrado al no ingresar correctamente el código de verificación



The screenshot shows a dark green header with the UTN logo and navigation links: DISCIPLINAS, INSTALACIONES, NOTICIAS, and ¿QUIÉNES SOMOS?. On the right are orange "INICIAR SESIÓN" and "REGISTRARME" buttons. Below the header, the title "RECUPERACION DE CONTRASEÑA" is displayed in bold green capital letters. A red-bordered input field labeled "EMAIL" is present. To its right, a white box contains the word "Error" in red and the message "EMAIL INGRESADO INCORRECTO" in smaller red text. A small "X" icon is at the top right of the error box. A green button labeled "Recuperar Contraseña" is at the bottom.

GUI 1.4.6 - Error mostrado en caso de ingresar un email incorrecto



The screenshot shows a dark green header with the UTN logo and navigation links: DISCIPLINAS, INSTALACIONES, NOTICIAS, and ¿QUIÉNES SOMOS?. On the right are orange "INICIAR SESIÓN" and "REGISTRARME" buttons. Below the header, the title "RECUPERACION DE CONTRASEÑA - Nueva contraseña" is displayed in bold green capital letters. Two red-bordered input fields are labeled "CONTRASEÑA" and "REPITE CONTRASEÑA". To the right, a white box lists a "CONTRASEÑA INCORRECTA" message in red, followed by a bulleted list of requirements: "LA CONTRASEÑA DEBE TENER ENTRE 8 Y 12 CARACTERES", "UNA MAYUSCULA Y UNA MINUSCULA", "UN CARACTER ESPECIAL", and "UN NUMERO". A green button labeled "Cambiar Contraseña" is at the bottom.

GUI 1.4.7 - Error mostrado al ingresar una contraseña poco segura



RECUPERACION DE CONTRASEÑA - Nueva contraseña

CONTRASEÑA

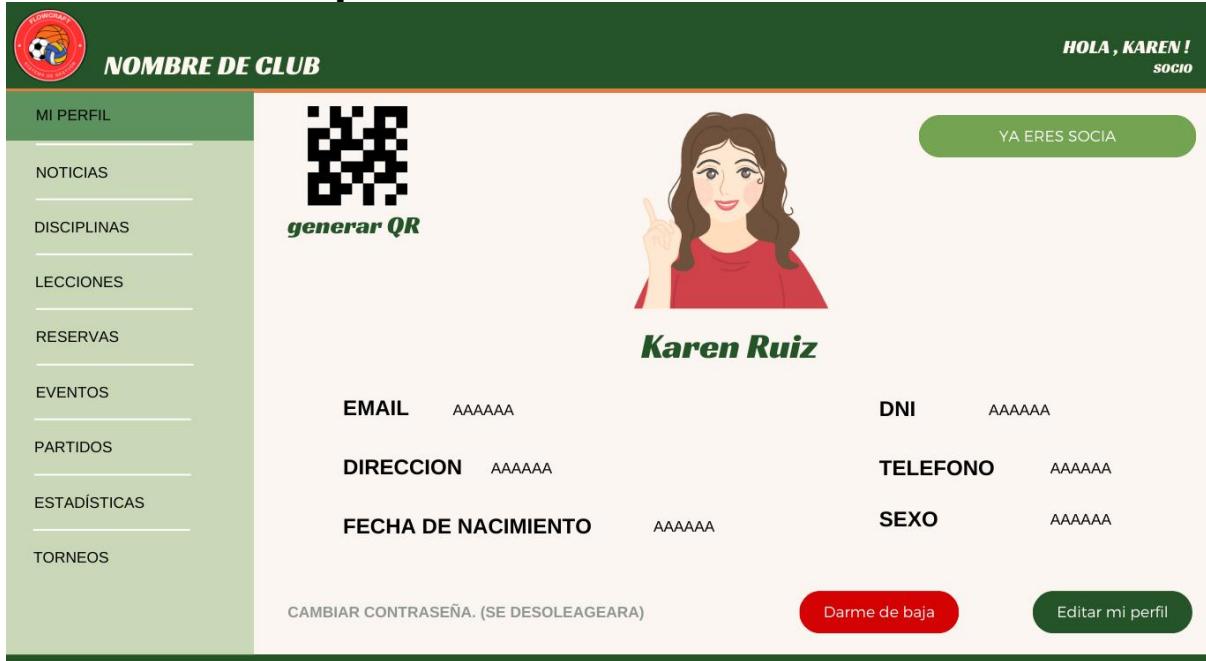
REPITE CONTRASEÑA

LAS CONTRASEÑAS NO COINCIDEN

Cambiar Contraseña

GUI 1.4.8 - Error mostrado cuando el usuario coloca dos contraseñas que no coinciden

1.5 - Gestionar perfil de usuario



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
SOCIO

MI PERFIL

NOTICIAS

DISCIPLINAS

LECCIONES

RESERVAS

EVENTOS

PARTIDOS

ESTADÍSTICAS

TORNEOS

generar QR

Karen Ruiz

EMAIL AAAAAAA DNI AAAAAAA

DIRECCION AAAAAAA TELEFONO AAAAAAA

FECHA DE NACIMIENTO AAAAAAA SEXO AAAAAAA

CAMBIAR CONTRASEÑA. (SE DESOLEAGEARA)

Darme de baja Editar mi perfil

GUI 1.5.1 - Pantalla donde se muestran datos del usuario junto con su foto de perfil

* **NOMBRE DE CLUB** HOLA, KAREN!
SOCIO

- [MI PERFIL](#)
- [NOTICIAS](#)
- [DISCIPLINAS](#)
- [LECCIONES](#)
- [RESERVAS](#)
- [EVENTOS](#)
- [PARTIDOS](#)
- [ESTADÍSTICAS](#)
- [TORNEOS](#)



Karen Ruiz

EMAIL*

DIRECCION*

FECHA DE NACIMIENTO*

DNI

TELEFONO*

SEXO

Cancelar Guardar

GUI 1.5.2 - Se le permite al usuario editar todos los campos menos el DNI

* **NOMBRE DE CLUB** HOLA, KAREN!
SOCIO

- [MI PERFIL](#)
- [NOTICIAS](#)
- [DISCIPLINAS](#)
- [LECCIONES](#)
- [RESERVAS](#)
- [EVENTOS](#)
- [PARTIDOS](#)
- [ESTADÍSTICAS](#)
- [TORNEOS](#)



Karen Ruiz

EMAIL

DIRECCION

FECHA DE NACIMIENTO

DNI

TELEFONO

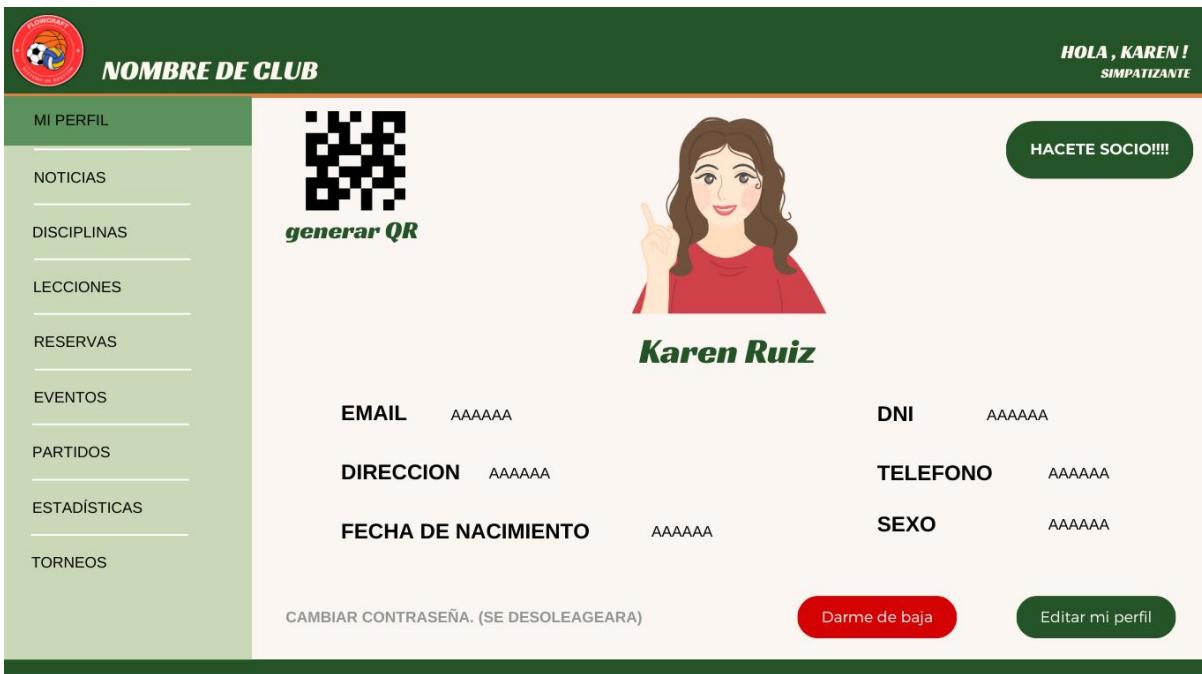
SEXO

CAMBIAR CONTRASEÑA. (SE DESOLEAGEARA) Darme de baja Editar mi perfil

Usuario

SU USUARIO SE ACTUALIZÓ CORRECTAMENTE

GUI 1.5.3 - Mensaje de confirmación de edición exitosa



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
SIMPATIZANTE

MI PERFIL

NOTICIAS

DISCIPLINAS

LECCIONES

RESERVAS

EVENTOS

PARTIDOS

ESTADÍSTICAS

TORNEOS

generar QR

Karen Ruiz

EMAIL AAAAAAA **DNI** AAAAAAA

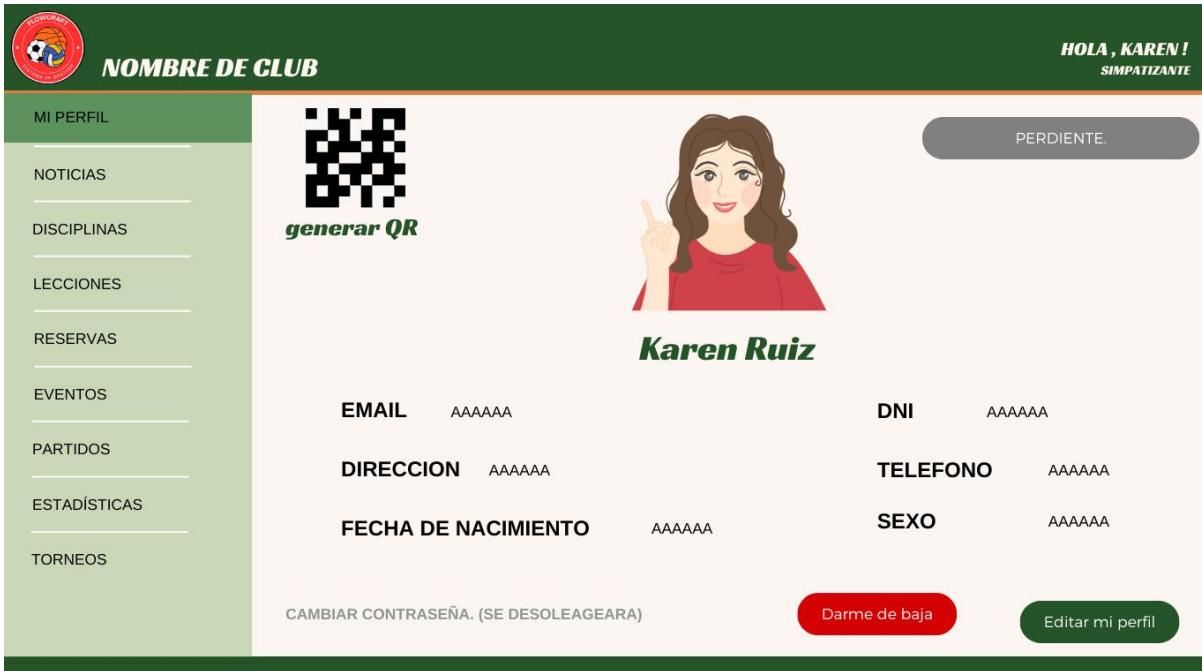
DIRECCION AAAAAAA **TELEFONO** AAAAAAA

FECHA DE NACIMIENTO AAAAAAA **SEXO** AAAAAAA

CAMBIAZ CONTRASEÑA. (SE DESOLEAGEARA)

Darme de baja Editar mi perfil

GUI 1.5.4 - Pantalla que se le muestra al usuario en caso de no ser socio



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
SIMPATIZANTE

MI PERFIL

NOTICIAS

DISCIPLINAS

LECCIONES

RESERVAS

EVENTOS

PARTIDOS

ESTADÍSTICAS

TORNEOS

generar QR

Karen Ruiz

EMAIL AAAAAAA **DNI** AAAAAAA

DIRECCION AAAAAAA **TELEFONO** AAAAAAA

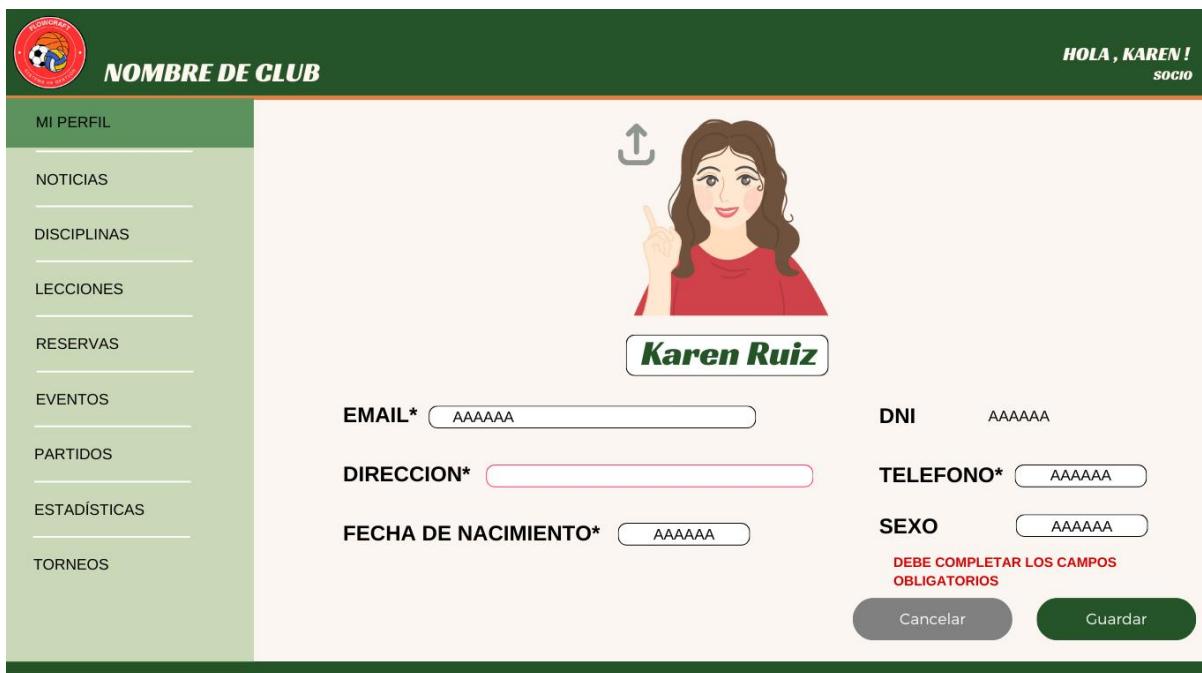
FECHA DE NACIMIENTO AAAAAAA **SEXO** AAAAAAA

CAMBIAZ CONTRASEÑA. (SE DESOLEAGEARA)

PERDIENTE.

Darme de baja Editar mi perfil

GUI 1.5.5 - Pantalla que se le muestra la usuario después de mandar su solicitud de asociación



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
SOCIO

MI PERFIL

NOTICIAS

DISCIPLINAS

LECCIONES

RESERVAS

EVENTOS

PARTIDOS

ESTADÍSTICAS

TORNEOS

Karen Ruiz

EMAIL* AAAAAAA

DNI AAAAAAA

DIRECCION*

FECHA DE NACIMIENTO* AAAAAAA

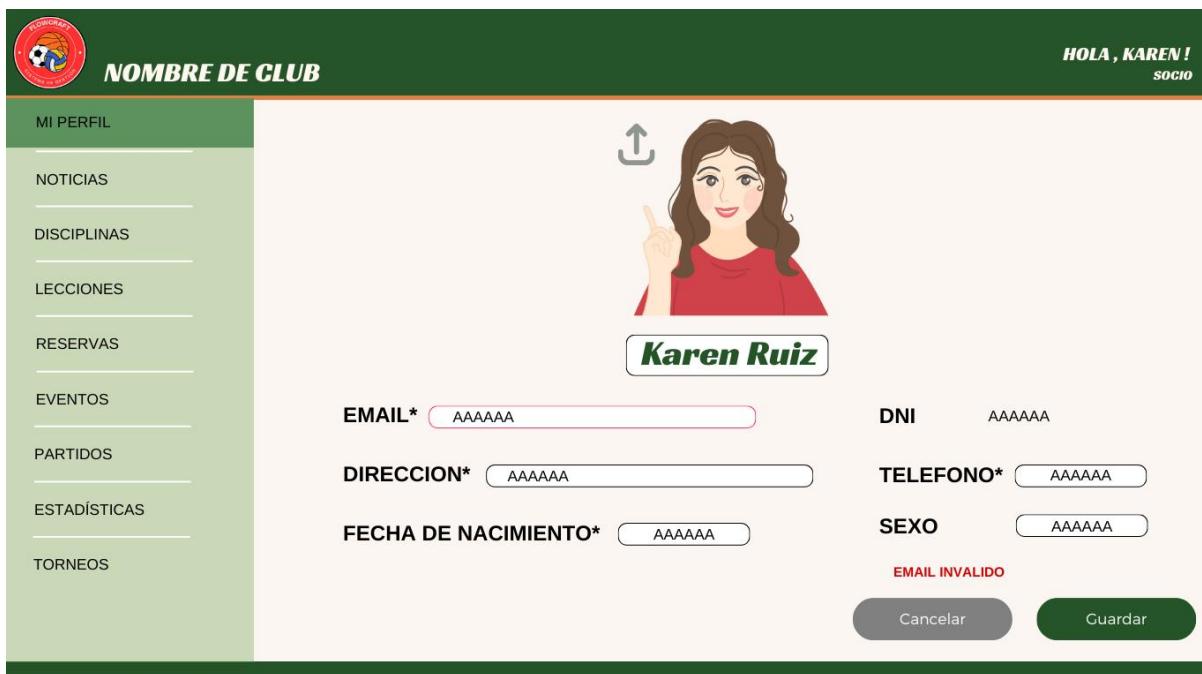
TELEFONO* AAAAAAA

SEXO AAAAAAA

DEBE COMPLETAR LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

Cancelar Guardar

GUI 1.5.7 - Mensaje de error que se muestra al no completar los campos obligatorios



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
SOCIO

MI PERFIL

NOTICIAS

DISCIPLINAS

LECCIONES

RESERVAS

EVENTOS

PARTIDOS

ESTADÍSTICAS

TORNEOS

Karen Ruiz

EMAIL* AAAAAAA

DNI AAAAAAA

DIRECCION* AAAAAAA

FECHA DE NACIMIENTO* AAAAAAA

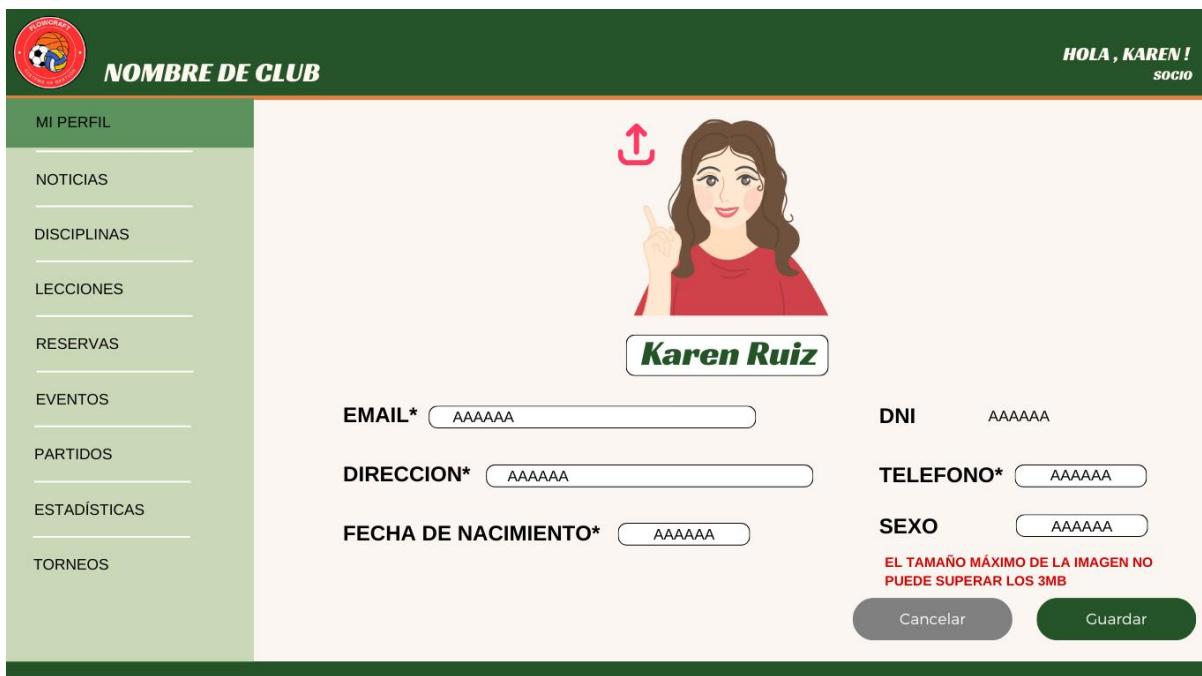
TELEFONO* AAAAAAA

SEXO AAAAAAA

EMAIL INVALIDO

Cancelar Guardar

GUI 1.5.8 - Error que se muestra en caso que el email no sea válido



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
SOCIO

MI PERFIL

NOTICIAS

DISCIPLINAS

LECCIONES

RESERVAS

EVENTOS

PARTIDOS

ESTADÍSTICAS

TORNEOS

Karen Ruiz

EMAIL* AAAAAAA

DIRECCION* AAAAAAA

FECHA DE NACIMIENTO* AAAAAAA

DNI AAAAAAA

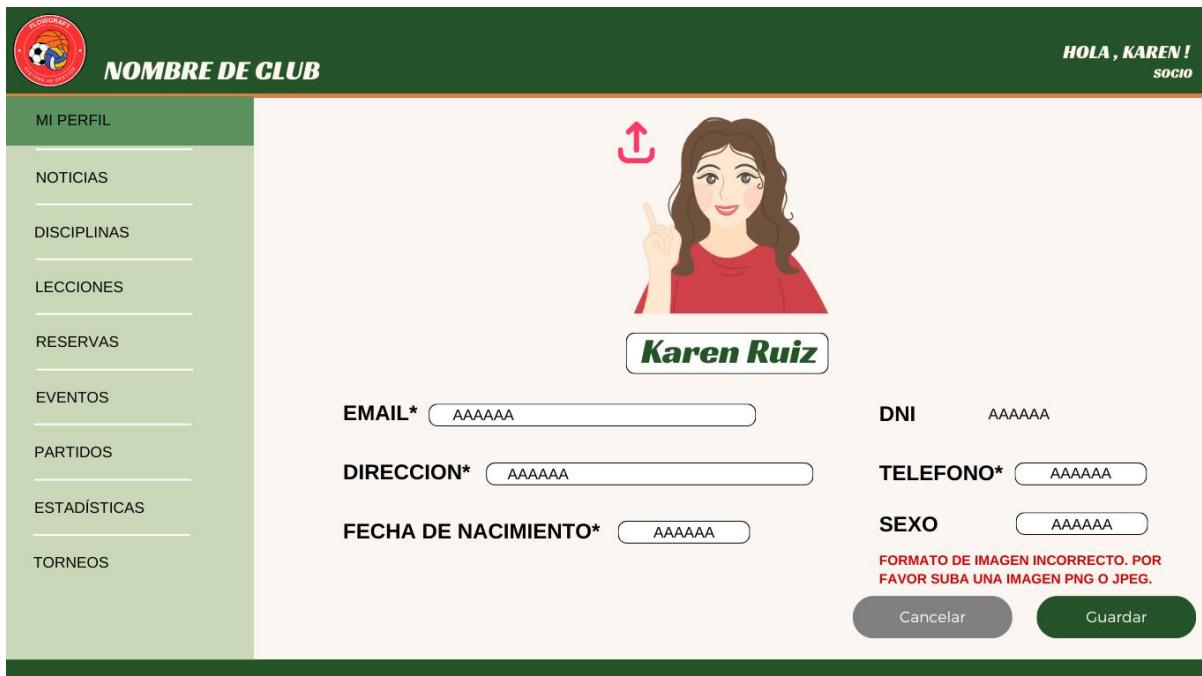
TELEFONO* AAAAAAA

SEXO AAAAAAA

EL TAMAÑO MÁXIMO DE LA IMAGEN NO PUEDE SUPERAR LOS 3MB

Cancelar Guardar

GUI 1.5.9 - Error que se muestra al subir una Imagen muy pesada



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
SOCIO

MI PERFIL

NOTICIAS

DISCIPLINAS

LECCIONES

RESERVAS

EVENTOS

PARTIDOS

ESTADÍSTICAS

TORNEOS

Karen Ruiz

EMAIL* AAAAAAA

DIRECCION* AAAAAAA

FECHA DE NACIMIENTO* AAAAAAA

DNI AAAAAAA

TELEFONO* AAAAAAA

SEXO AAAAAAA

FORMATO DE IMAGEN INCORRECTO. POR FAVOR SUBA UNA IMAGEN PNG O JPEG.

Cancelar Guardar

GUI 1.5.10 - Error que se muestra al subir una Imagen con el formato incorrecto

1.6 - Generar credencial qr

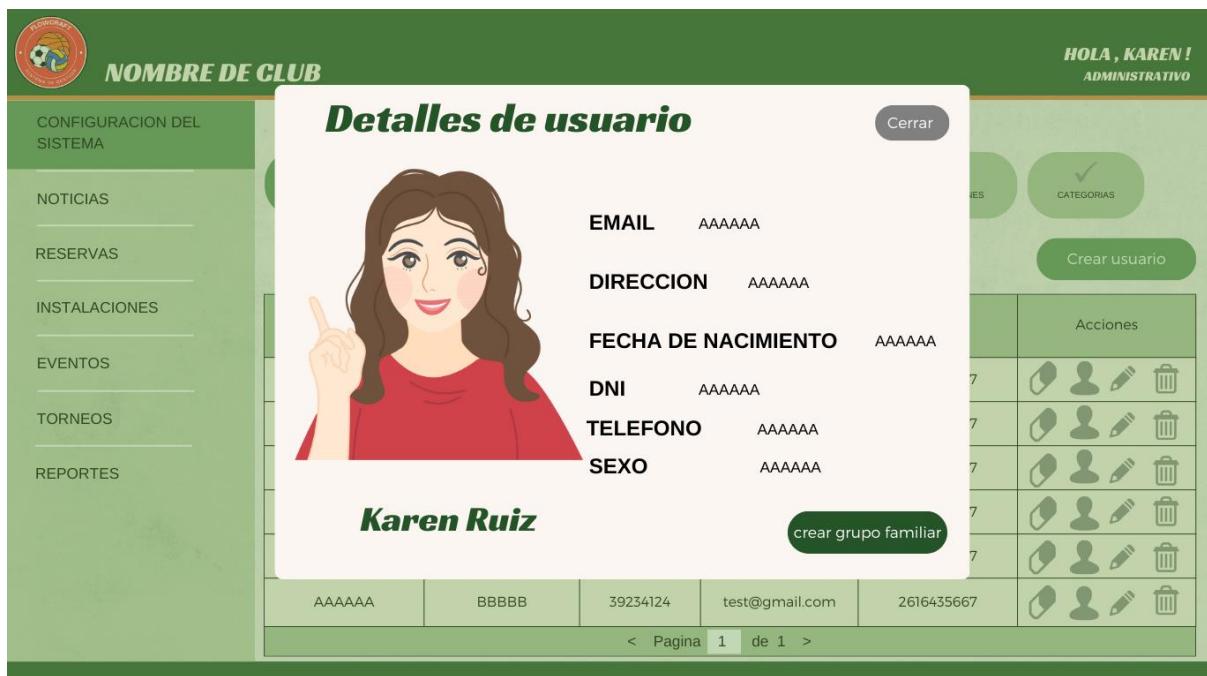


GUI 1.6.1 - Código QR generado por el usuario

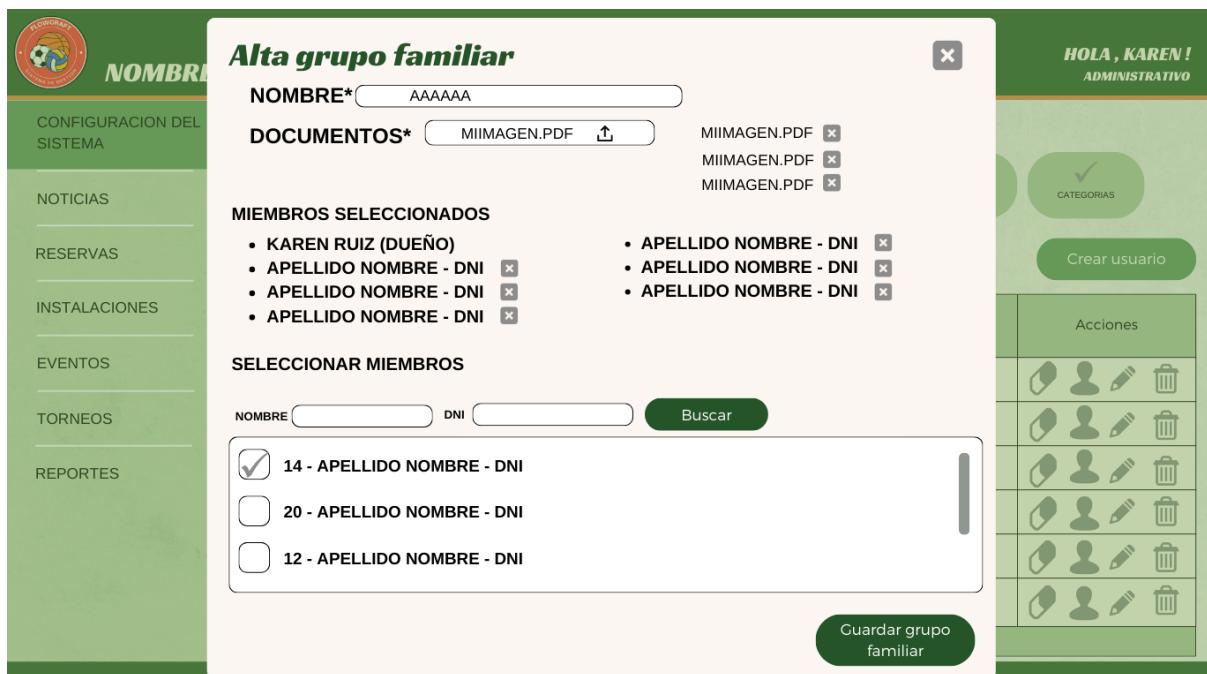
1.7 - ABM grupo familiar



GUI 1.7.1.1 - Pantalla con la lista de usuario activos



GUI 1.7.1.2 - Popup con los detalles del usuario seleccionado



GUI 1.7.1.3 - Formulario de alta de grupo familiar



Nombre de Club

Grupo familiar
CREADO CORRECTAMENTE

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Configuración del sistema

CONFIGURACION DEL SISTEMA

- NOTICIAS
- RESERVAS
- INSTALACIONES
- EVENTOS
- TORNEOS
- REPORTES

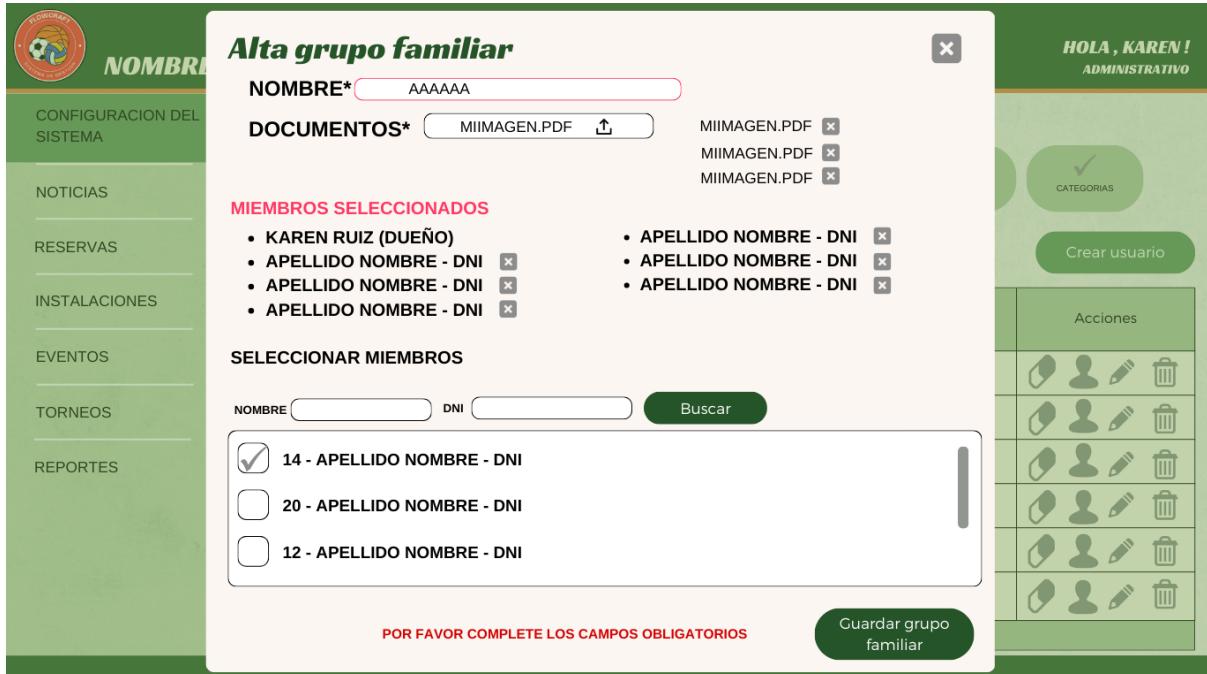
USUARIOS ✓ PERFILES ✓ SOLICITUDES ✓ CONFIGURACIONES GENERALES ✓ DISCIPLINAS ✓ LECCIONES ✓ CATEGORIAS ✓

NOMBRE _____ DNI _____ ACTIVO SI / NO Buscar Crear usuario

Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Telefono	Acciones
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	

< Página 1 de 1 >

GUI 1.7.1.4 - Mensaje de confirmación de creación exitosa de grupo familiar



Nombre de Club

Alta grupo familiar

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

NOMBRE* AAAAAA

DOCUMENTOS* MIIMAGEN.PDF

MIIMAGEN.PDF MIIMAGEN.PDF MIIMAGEN.PDF

MIEMBROS SELECCIONADOS

- KAREN RUIZ (DUEÑO)
- APELLIDO NOMBRE - DNI

SELECCIONAR MIEMBROS

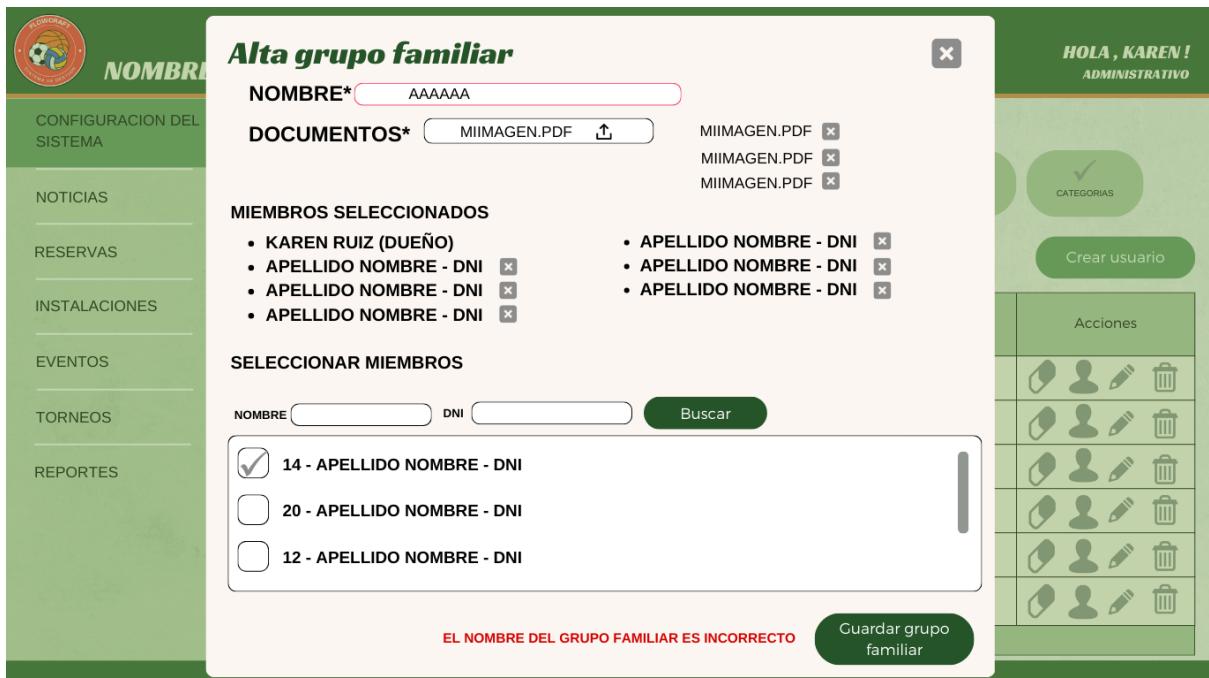
NOMBRE _____ DNI _____ Buscar

14 - APELLIDO NOMBRE - DNI
 20 - APELLIDO NOMBRE - DNI
 12 - APELLIDO NOMBRE - DNI

POR FAVOR COMPLETE LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

Guardar grupo familiar

GUI 1.7.1.5 - Mensaje de error mostrado en caso de no ingresar todos los campos obligatorios



Alta grupo familiar

NOMBRE* AAAAAA

DOCUMENTOS* MIIMAGEN.PDF

MIEMBROS SELECCIONADOS

- KAREN RUIZ (DUEÑO)
- APELLIDO NOMBRE - DNI

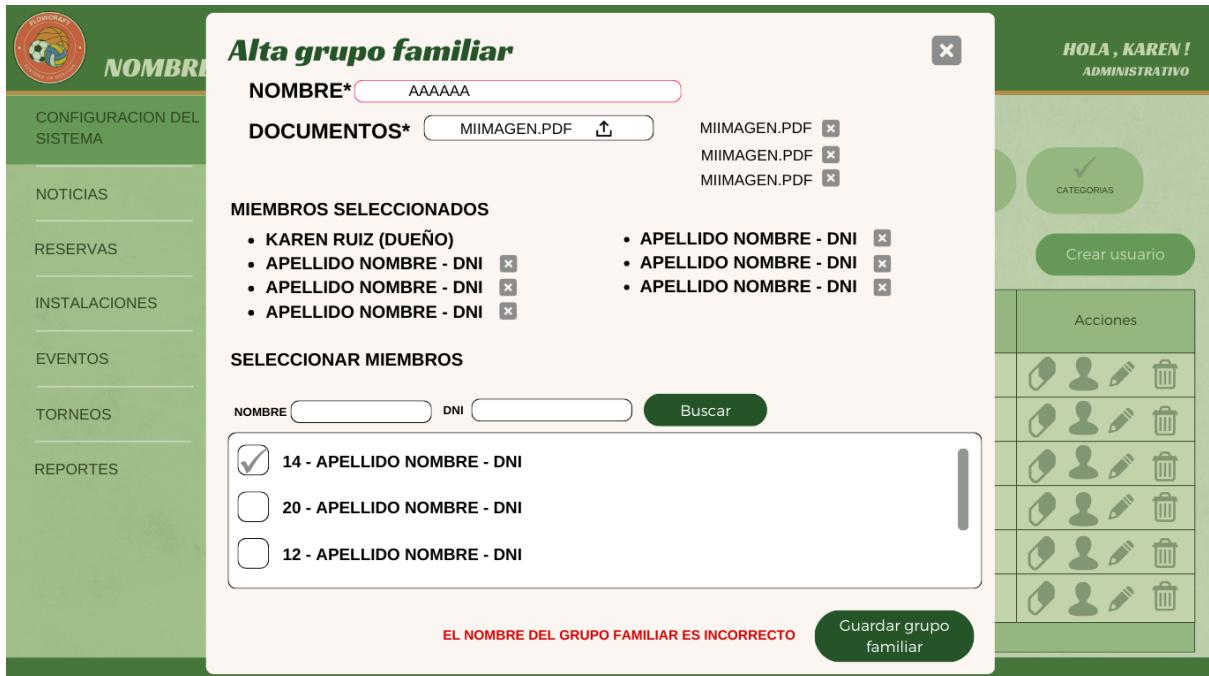
SELECCIONAR MIEMBROS

	NOMBRE	DNI	Buscar
<input checked="" type="checkbox"/>	14 - APELLIDO NOMBRE - DNI		
<input type="checkbox"/>	20 - APELLIDO NOMBRE - DNI		
<input type="checkbox"/>	12 - APELLIDO NOMBRE - DNI		

EL NOMBRE DEL GRUPO FAMILIAR ES INCORRECTO

Guardar grupo familiar

GUI 1.7.1.6 - Mensaje de error al ingresar un nombre inválido



Alta grupo familiar

NOMBRE* AAAAAA

DOCUMENTOS* MIIMAGEN.PDF

MIEMBROS SELECCIONADOS

- KAREN RUIZ (DUEÑO)
- APELLIDO NOMBRE - DNI

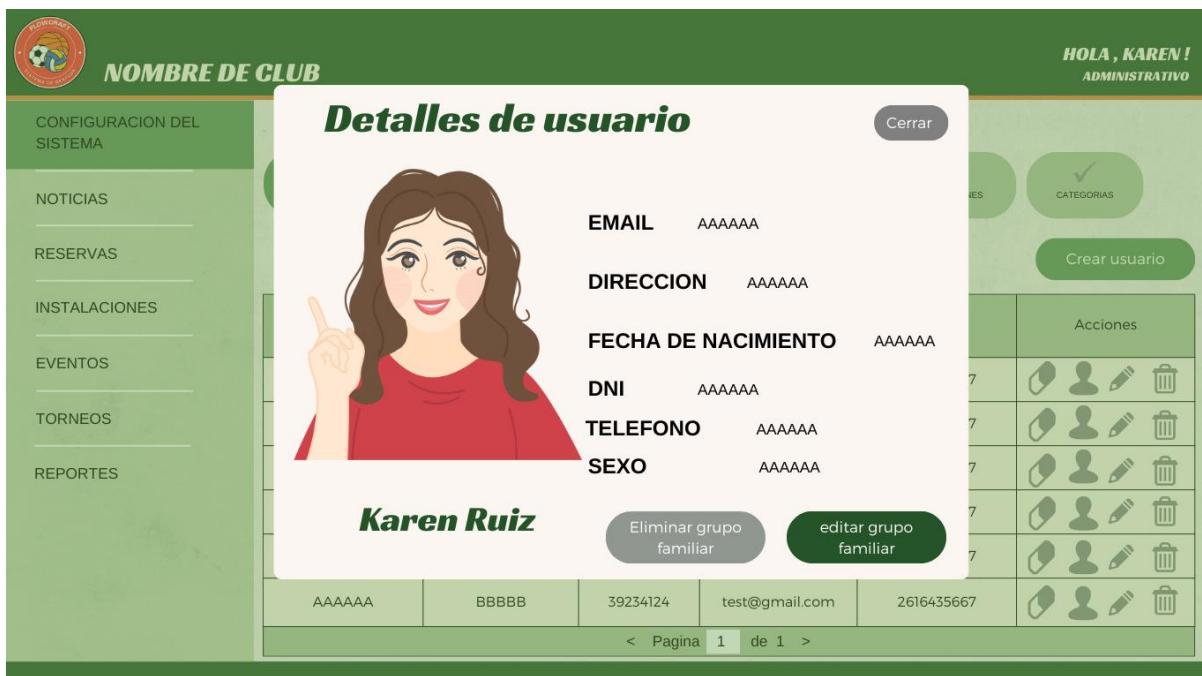
SELECCIONAR MIEMBROS

	NOMBRE	DNI	Buscar
<input checked="" type="checkbox"/>	14 - APELLIDO NOMBRE - DNI		
<input type="checkbox"/>	20 - APELLIDO NOMBRE - DNI		
<input type="checkbox"/>	12 - APELLIDO NOMBRE - DNI		

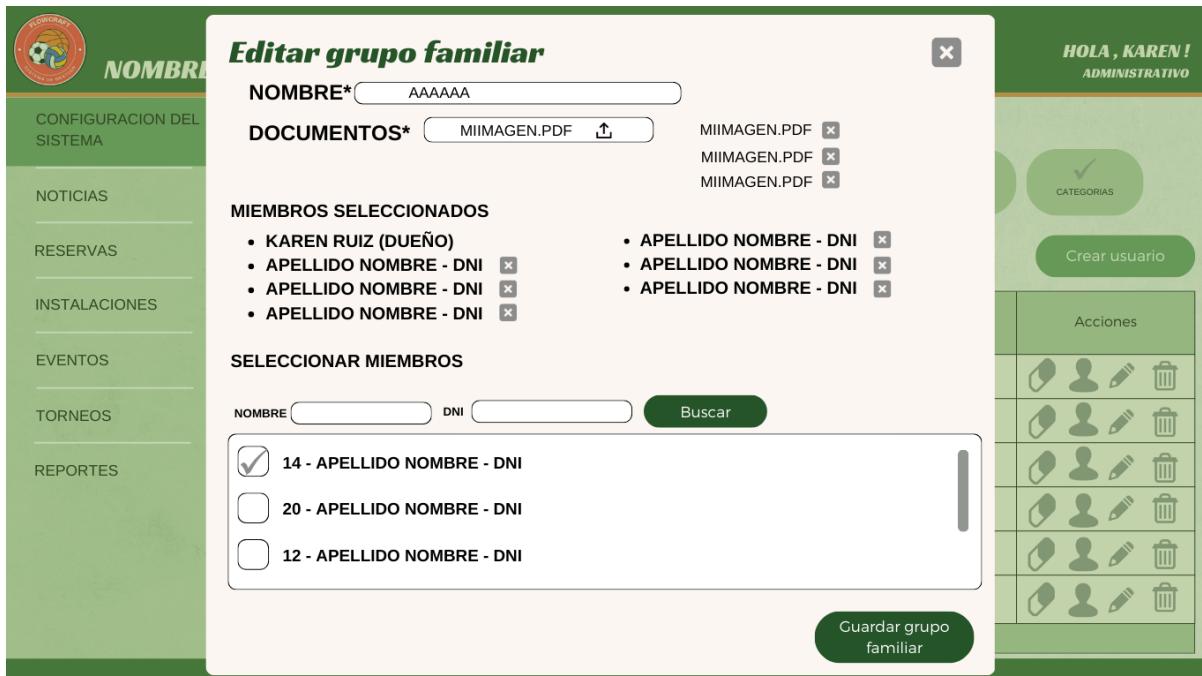
EL NOMBRE DEL GRUPO FAMILIAR ES INCORRECTO

Guardar grupo familiar

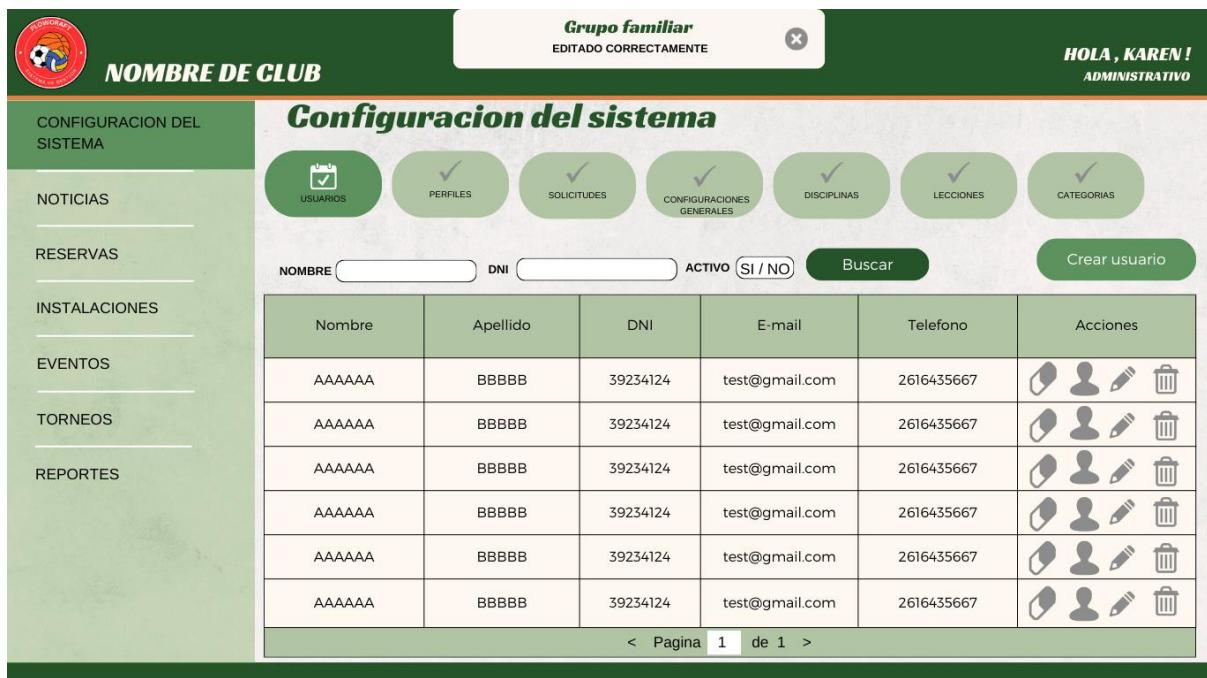
GUI 1.7.1.6 - Mensaje de error al ingresar un nombre inválido



GUI 1.7.2.1 - detalles de un usuario que ya está asignado a un grupo familiar



GUI 1.7.2.2 - Pantalla de edición de un grupo familiar ya creado



Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Teléfono	Acciones
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	

GUI 1.7.2.3 - Mensaje de confirmación de edición exitosa



GUI 1.7.2.4 - Mensaje de error mostrado en caso de no ingresar todos los campos obligatorios



GUI 1.7.2.5 - Mensaje de error al suministrar archivos inválidos



GUI 1.7.2.6 - Mensaje al ingresar un nombre de grupo familiar inválido



GUI 1.7.3.1 - Popup de confirmación para eliminar a un grupo familiar



GUI 1.7.3.2 - Mensaje de confirmación de solicitudes

1.9 - Gestionar solicitudes



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Configuracion del sistema

CONFIGURACION DEL SISTEMA

- USUARIOS
- PERFILES
- SOLICITUDES**
- CONFIGURACIONES GENERALES
- DISCIPLINAS
- LECCIONES
- CATEGORIAS

NOMBRE _____ DNI _____ Buscar

Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Fecha de creación	Acciones
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ Delete
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ Delete
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ Delete
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ Delete
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ Delete
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ Delete

< Página 1 de 1 >

GUI 1.9.1 - Pantalla de listado de solicitudes pendientes de revisión



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Solicitud de asociacion
ACEPTADA CORRECTAMENTE X

Configuracion del sistema

CONFIGURACION DEL SISTEMA

- USUARIOS
- PERFILES
- SOLICITUDES**
- CONFIGURACIONES GENERALES
- DISCIPLINAS
- LECCIONES
- CATEGORIAS

NOMBRE _____ DNI _____ Buscar

Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Fecha de creación	Acciones
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ Delete
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ Delete
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ Delete
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ Delete
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ Delete
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ Delete

< Página 1 de 1 >

GUI 1.9.2 - Mensaje de confirmación de solicitud aceptada



GUI 1.9.3 - Popup donde se coloca el detalle del porqué el rechazo de la solicitud



GUI 1.9.4 - Mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios

* **NOMBRE DE CLUB**
HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Solicitud de asociacion
RECHAZADA CORRECTAMENTE X

CONFIGURACION DEL SISTEMA	Configuracion del sistema																																																
NOTICIAS	USUARIOS	PERFILS	SOLICITUDES	CONFIGURACIONES GENERALES	DISCIPLINAS	LECCIONES	CATEGORIAS																																										
RESERVAS	<input style="width: 150px; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px; margin-right: 10px;" type="text"/> NOMBRE <input style="width: 150px; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px; margin-right: 10px;" type="text"/> DNI <input style="border: 1px solid #006400; border-radius: 5px; background-color: #006400; color: white; padding: 2px 10px;" type="button" value="Buscar"/>																																																
INSTALACIONES	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Nombre</th> <th style="width: 15%;">Apellido</th> <th style="width: 15%;">DNI</th> <th style="width: 15%;">E-mail</th> <th style="width: 15%;">Fecha de creación</th> <th style="width: 15%;">Acciones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>AAAAAAA</td><td>BBBBB</td><td>39234124</td><td>test@gmail.com</td><td>11/11/2001</td><td>✓ trash</td></tr> </tbody> </table>							Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Fecha de creación	Acciones	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash
Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Fecha de creación	Acciones																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
EVENTOS	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Nombre</th> <th style="width: 15%;">Apellido</th> <th style="width: 15%;">DNI</th> <th style="width: 15%;">E-mail</th> <th style="width: 15%;">Fecha de creación</th> <th style="width: 15%;">Acciones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>AAAAAAA</td><td>BBBBB</td><td>39234124</td><td>test@gmail.com</td><td>11/11/2001</td><td>✓ trash</td></tr> </tbody> </table>							Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Fecha de creación	Acciones	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash
Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Fecha de creación	Acciones																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
TORNEOS	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Nombre</th> <th style="width: 15%;">Apellido</th> <th style="width: 15%;">DNI</th> <th style="width: 15%;">E-mail</th> <th style="width: 15%;">Fecha de creación</th> <th style="width: 15%;">Acciones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>AAAAAAA</td><td>BBBBB</td><td>39234124</td><td>test@gmail.com</td><td>11/11/2001</td><td>✓ trash</td></tr> </tbody> </table>							Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Fecha de creación	Acciones	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash
Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Fecha de creación	Acciones																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
REPORTES	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Nombre</th> <th style="width: 15%;">Apellido</th> <th style="width: 15%;">DNI</th> <th style="width: 15%;">E-mail</th> <th style="width: 15%;">Fecha de creación</th> <th style="width: 15%;">Acciones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>AAAAAAA</td><td>BBBBB</td><td>39234124</td><td>test@gmail.com</td><td>11/11/2001</td><td>✓ trash</td></tr> </tbody> </table>							Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Fecha de creación	Acciones	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash	AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash
Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Fecha de creación	Acciones																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	11/11/2001	✓ trash																																												

GUI 1.9.5 - Mensaje de confirmación de rechazo de solicitud

1.10 - Bloquear Usuario

* **NOMBRE DE CLUB**
HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Detalles de usuario

Cerrar



Karen Ruiz

EMAIL AAAAAAA

DIRECCION AAAAAAA

FECHA DE NACIMIENTO AAAAAAA

DNI AAAAAAA

TELEFONO AAAAAAA

SEXO AAAAAAA

BLOQUEAR USUARIO

Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Acciones
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	edit person pencil trash
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	edit person pencil trash
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	edit person pencil trash
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	edit person pencil trash
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	edit person pencil trash
AAAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	edit person pencil trash

GUI 1.10.1 - Vista de los detalles del usuario desde el administrador



GUI 1.10.2 - Modal de confirmación de bloqueo de usuario



GUI 1.10.3 - Ingreso de mensaje que indique la razón del bloqueo



NOMBRE DE CLUB

Usuario
BLOQUEADO CORRECTAMENTE

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Configuración del sistema

CONFIGURACION DEL SISTEMA

- NOTICIAS
- RESERVAS
- INSTALACIONES
- EVENTOS
- TORNEOS
- REPORTES

USUARIOS ✓ SOLICITUDES ✓ CONFIGURACIONES GENERALES ✓ DISCIPLINAS ✓ LECCIONES ✓ CATEGORIAS

NOMBRE _____ DNI _____ ACTIVO SI / NO Buscar Crear usuario

Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Telefono	Acciones
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	

< Página 1 de 1 >

GUI 1.10.4 - Alerta de bloqueo exitoso

1.11 - Desbloquear Usuario



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Configuración del sistema

CONFIGURACION DEL SISTEMA

- NOTICIAS
- RESERVAS
- INSTALACIONES
- EVENTOS
- TORNEOS
- REPORTES

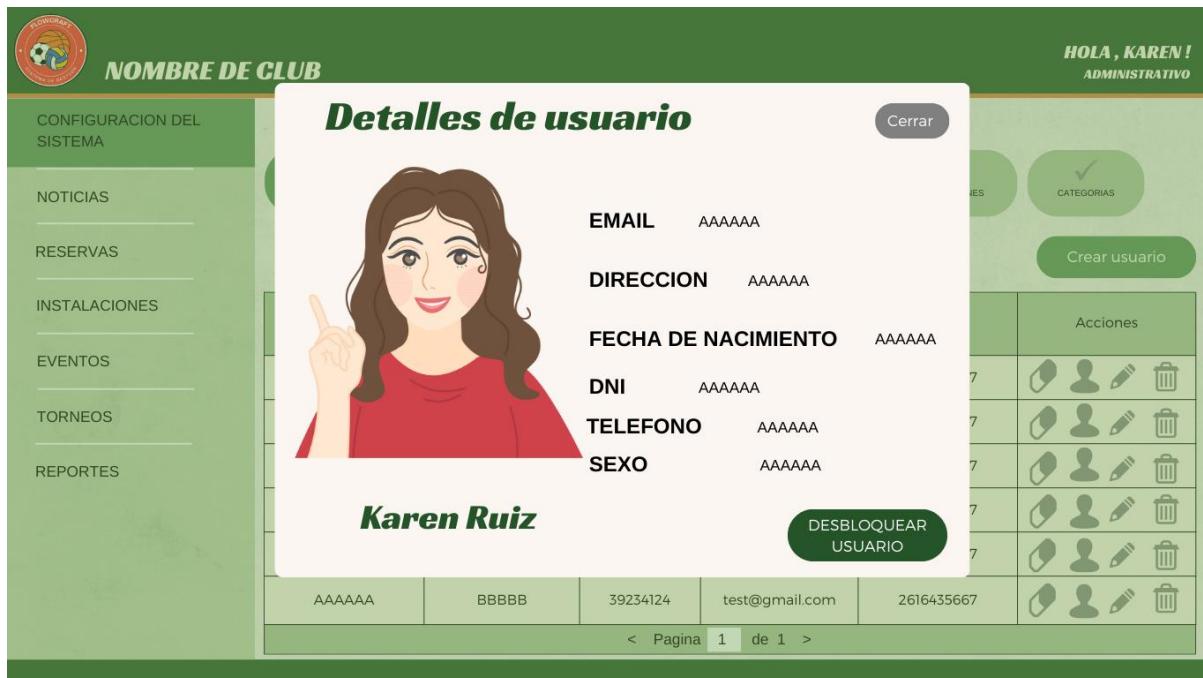
USUARIOS ✓ SOLICITUDES ✓ CONFIGURACIONES GENERALES ✓ DISCIPLINAS ✓ LECCIONES ✓ CATEGORIAS

NOMBRE _____ DNI _____ ACTIVO SI / NO Buscar Crear usuario

Nombre	Apellido	DNI	E-mail	Telefono	Acciones
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	
AAAAAA	BBBBB	39234124	test@gmail.com	2616435667	

< Página 1 de 1 >

GUI 1.11.1 - Lista de usuarios bloqueados



GUI 1.11.2 - Detalles del usuario a desbloquear



GUI 1.11.3 - Modal de confirmación de desbloqueo

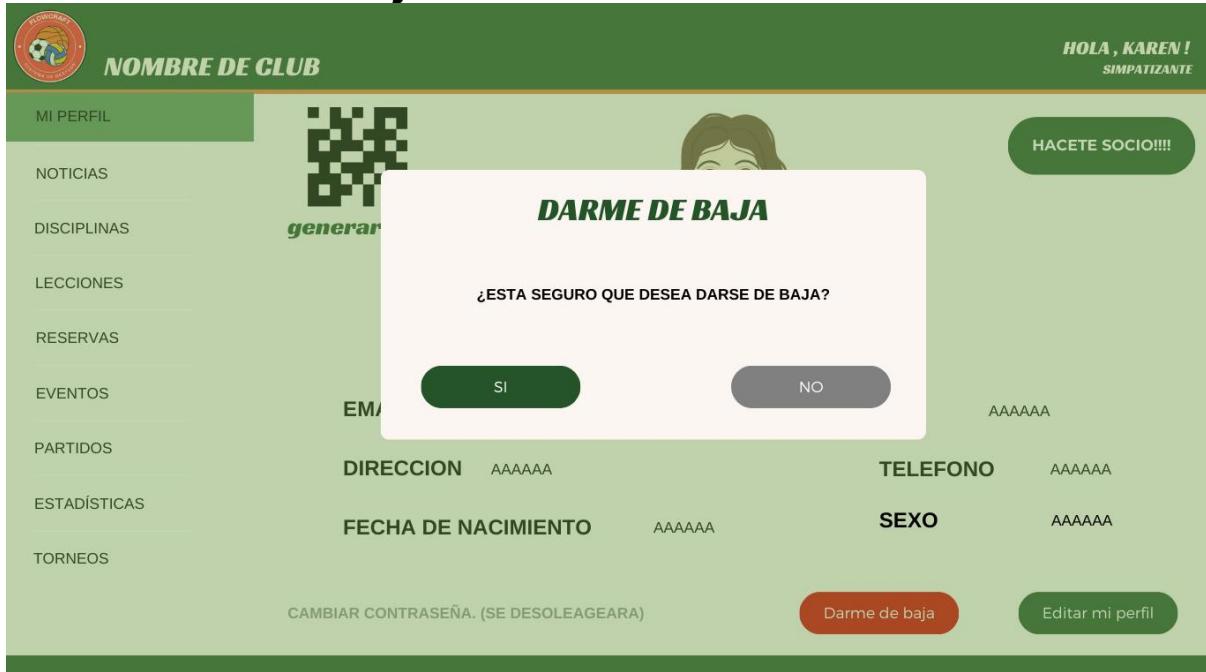


GUI 1.11.4 - Modal para el ingreso de la razón del desbloqueo



GUI 1.11.5 - Alerta de confirmación de desbloqueo exitoso

1.12 - Darse de baja



GUI 1.12.1 - Mensaje de alerta de confirmación para darse de baja de la plataforma



GUI 1.12.2 - Mensaje de segunda confirmación de baja



GUI 1.12.3 - Mensaje de confirmación de baja junto con unas instrucciones para recuperar la cuenta

2 - Módulo de configuración

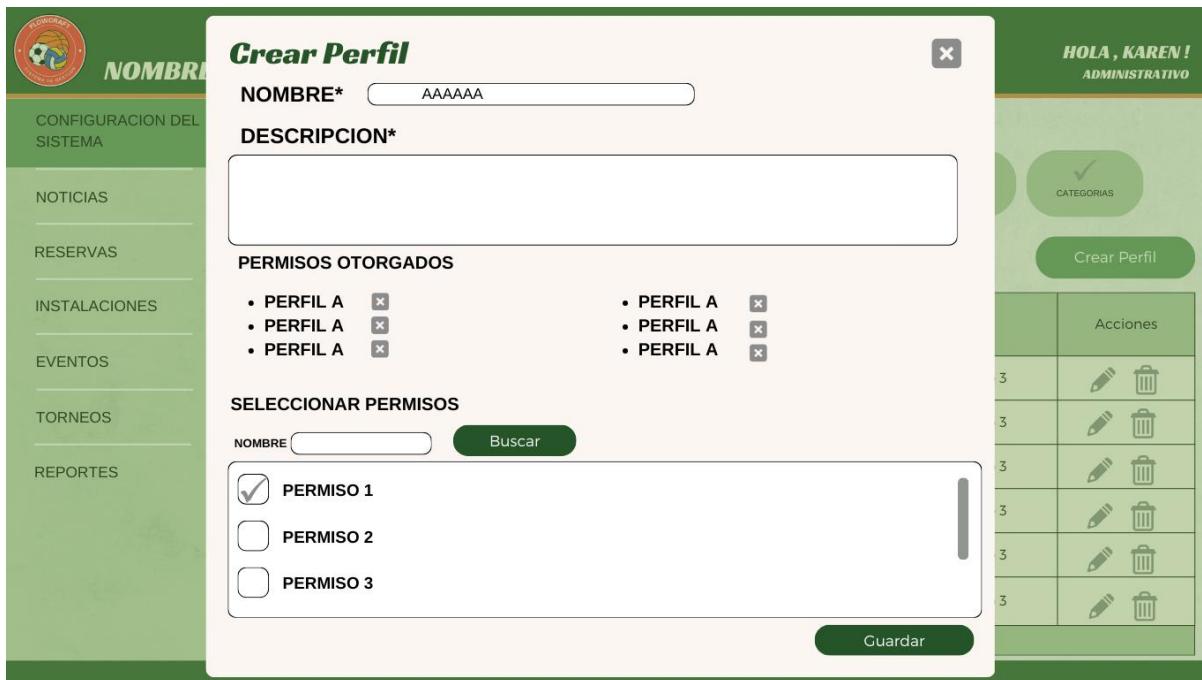
2.1 - ABM Perfiles



The screenshot shows the 'Configuración del sistema' section of the configuration module. On the left, there's a sidebar with links for CONFIGURACION DEL SISTEMA, NOTICIAS, RESERVAS, INSTALACIONES, EVENTOS, TORNEOS, and REPORTES. The main area has a header 'Configuración del sistema' with several green circular icons representing different system configurations. Below this is a search bar with fields for 'NOMBRE' and 'Buscar', and a 'Crear Perfil' button. The main table lists profiles with columns for Nombre, Descripción, Permisos, and Acciones (with edit and delete icons). The table data is as follows:

Nombre	Descripción	Permisos	Acciones
AAAAAA	BBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	
AAAAAA	BBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	
AAAAAA	BBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	
AAAAAA	BBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	
AAAAAA	BBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	

GUI 2.1.1.1 - Lista de perfiles creados en el sistema



Crear Perfil

NOMBRE* AAAAAA

DESCRIPCION*

PERMISOS OTORGADOS

- PERFIL A

SELECCIONAR PERMISOS

NOMBRE

Buscar

- PERMISO 1
- PERMISO 2
- PERMISO 3

Guardar

GUI 2.1.1.2 - Formulario de creación de perfil



Perfiles
SE CREO CORRECTAMENTE EL PERFIL

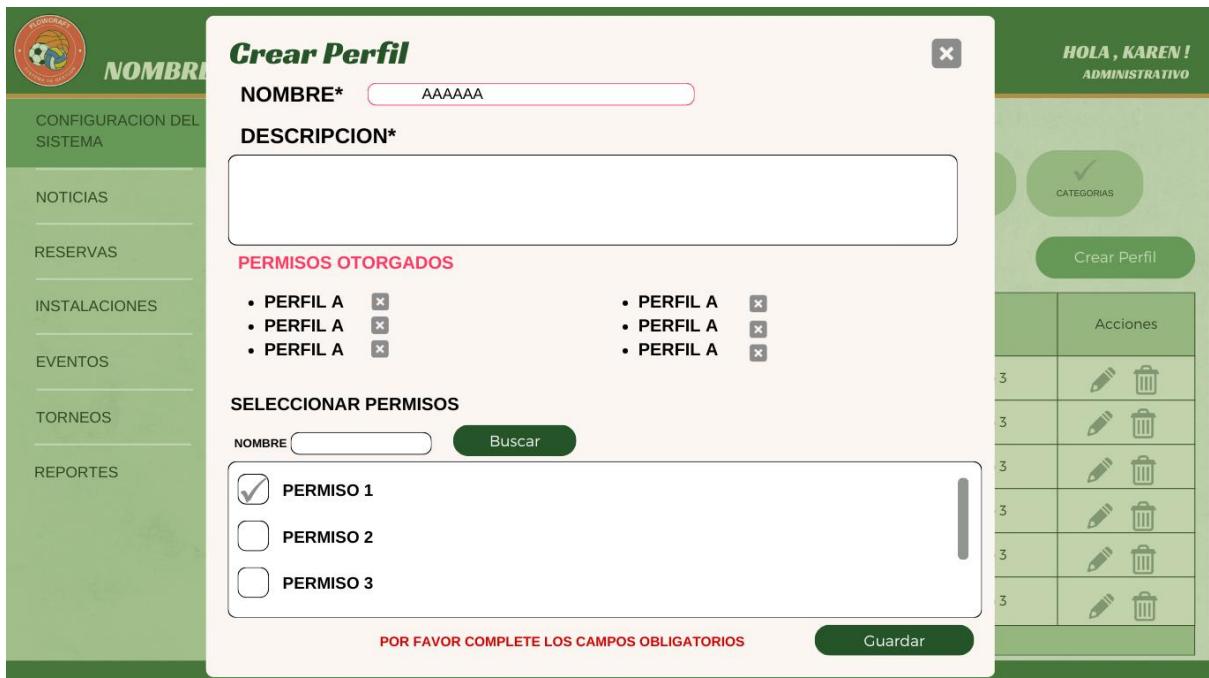
HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Configuracion del sistema

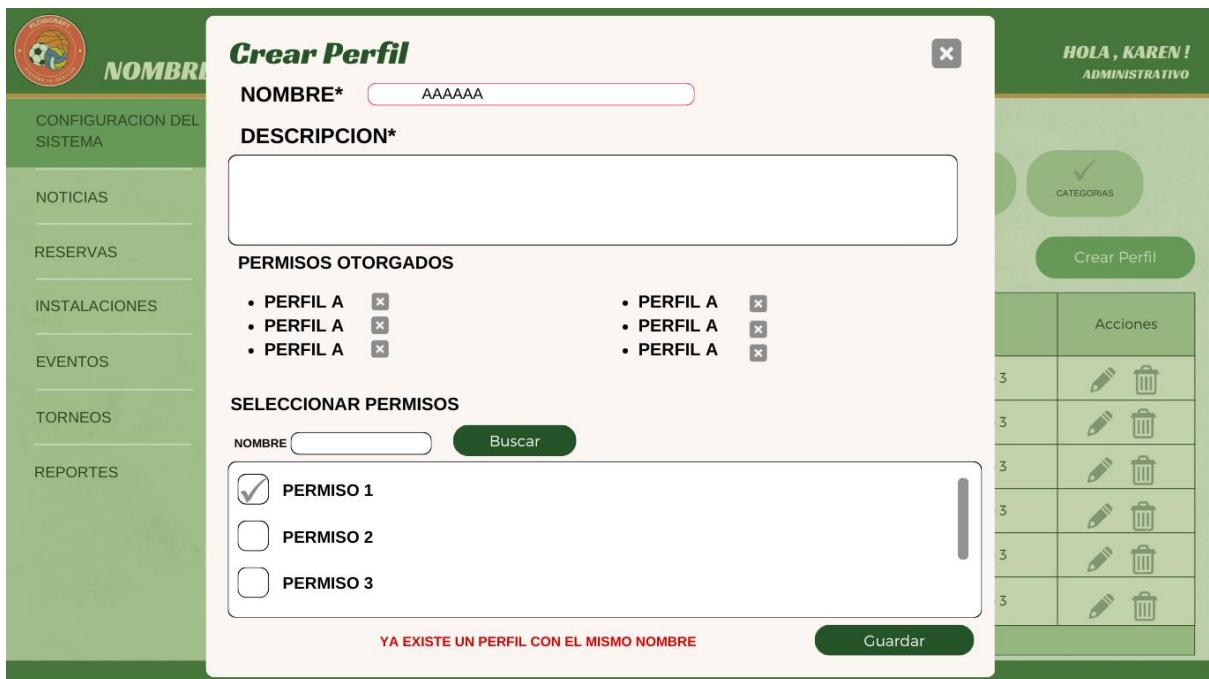
Nombre	Descripcion	Permisos	Acciones
AAAAAA	BBBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	
AAAAAA	BBBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	
AAAAAA	BBBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	
AAAAAA	BBBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	
AAAAAA	BBBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	
AAAAAA	BBBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	

< Página 1 de 1 >

GUI 2.1.1.3 - Mensaje de confirmación de correcta creación del perfil



GUI 2.1.1.4 - Mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios



GUI 2.1.1.5 - Mensaje de error en caso de ingresar un perfil ya existente



Editar Perfil

NOMBRE* AAAAAA

DESCRIPCION*

PERMISOS OTORGADOS

- PERFIL A

SELECCIONAR PERMISOS

NOMBRE Buscar

- PERMISO 1
- PERMISO 2
- PERMISO 3

Guarda

GUI 2.1.2.1 - Formulario de edición de perfil



Perfiles
SE EDITO CORRECTAMENTE EL PERFIL

Nombre de Club

Configuración del sistema

Nombre	Descripción	Permisos	Acciones
AAAAAA	BBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	
AAAAAA	BBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	
AAAAAA	BBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	
AAAAAA	BBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	
AAAAAA	BBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	
AAAAAA	BBBBB	Permiso 1, Permiso 2, Permiso 3	

< Página 1 de 1 >

GUI 2.1.2.2 - Mensaje de confirmación de edición de perfil



GUI 2.1.2.3 - Mensaje de error en caso de no ingresar todos los campos obligatorios



GUI 2.1.2.4 - Mensaje de error en caso de querer ingresar un perfil ya creado



GUI 2.1.3.1 - Popup de confirmación de eliminación de perfil



GUI 2.1.3.2 - Mensaje de eliminación exitosa del perfil

2.2 - ABM Parámetros del Club



Activo	Nombre	Fecha creacion	Acciones
✓	BBBBB	11/11/2024	
	BBBBB	11/11/2024	

GUI 2.2.1 - Pantalla con la lista de configuraciones del sistema



Activo	Nombre	Fecha creacion	Acciones
	BBBBB	11/11/2024	
✓	BBBBB	11/11/2024	
	BBBBB	11/11/2024	

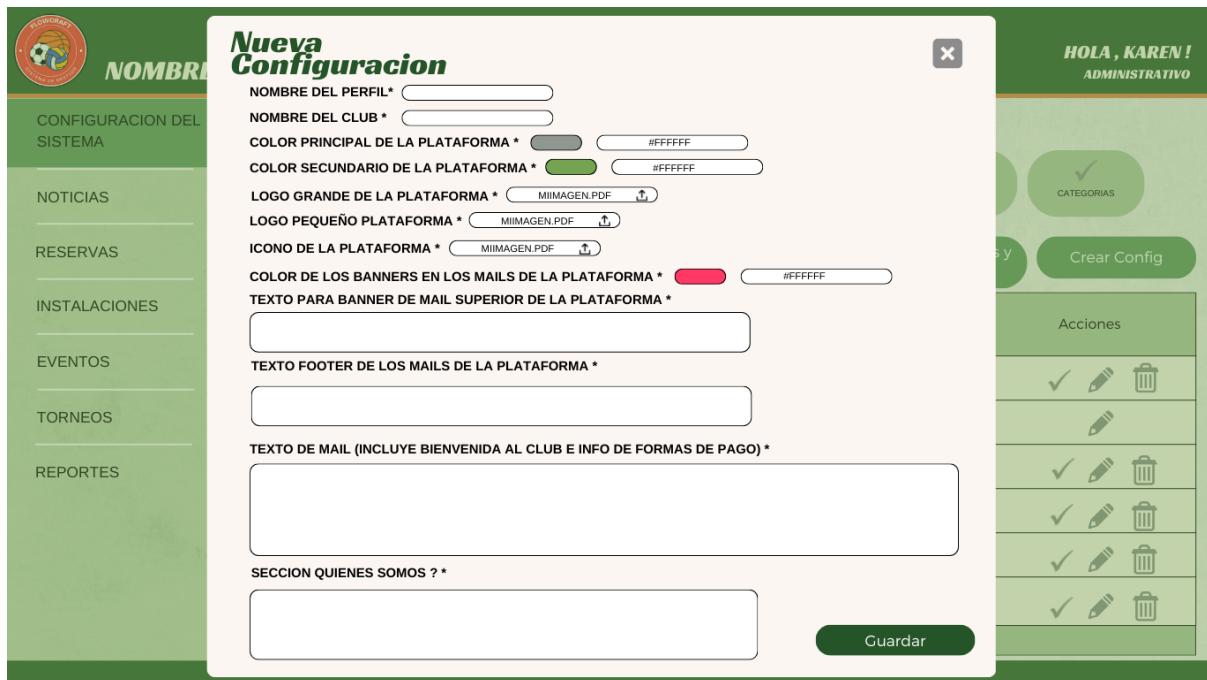
GUI 2.2.2 - Mensaje de confirmación de cambio exitoso de la configuración general



GUI 2.2.3 - Popup de confirmación al eliminar una configuración



GUI 2.2.4 - Mensaje de confirmación de eliminación exitosa



Nueva Configuración

NOMBRE DEL PERFIL*

NOMBRE DEL CLUB*

COLOR PRINCIPAL DE LA PLATAFORMA * #FFFFFF

COLOR SECUNDARIO DE LA PLATAFORMA * #FFFFFF

LOGO GRANDE DE LA PLATAFORMA * MIIMAGEN.JPG

LOGO PEQUEÑO PLATAFORMA * MIIMAGEN.JPG

ICONO DE LA PLATAFORMA * MIIMAGEN.JPG

COLOR DE LOS BANNERS EN LOS MAILS DE LA PLATAFORMA * #FFFFFF

TEXTO PARA BANNER DE MAIL SUPERIOR DE LA PLATAFORMA *

TEXTO FOOTER DE LOS MAILS DE LA PLATAFORMA *

TEXTO DE MAIL (INCLUYE BIENVENIDA AL CLUB E INFO DE FORMAS DE PAGO) *

SECCION QUIENES SOMOS ? *

Guardar

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CATEGORIAS

Crear Config

Acciones

✓, Pencil, Delete

GUI 2.2.5 - formulario edición de una configuración general



Configuraciones generales
EL CONFIG EDITADA CORRECTAMENTE

Configuracion del sistema

USARIOS USARIOS SOLICITUDES CONFIGURACIONES GENERALES DISCIPLINAS LECCIONES CATEGORIAS

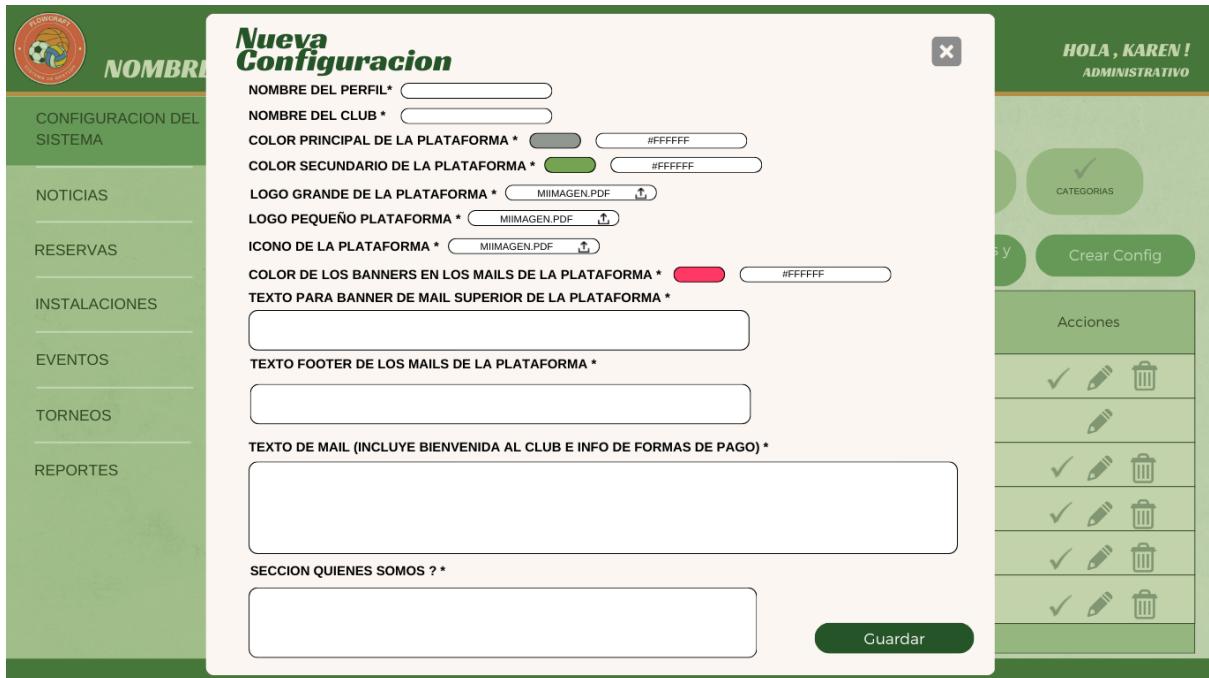
Nombre Buscar Editar terminos y condiciones Crear Config

Activo	Nombre	Fecha creacion	Acciones
	BBBBBB	11/11/2024	✓, Pencil, Delete
✓	BBBBBB	11/11/2024	Pencil
	BBBBBB	11/11/2024	✓, Pencil, Delete
	BBBBBB	11/11/2024	✓, Pencil, Delete
	BBBBBB	11/11/2024	✓, Pencil, Delete
	BBBBBB	11/11/2024	✓, Pencil, Delete

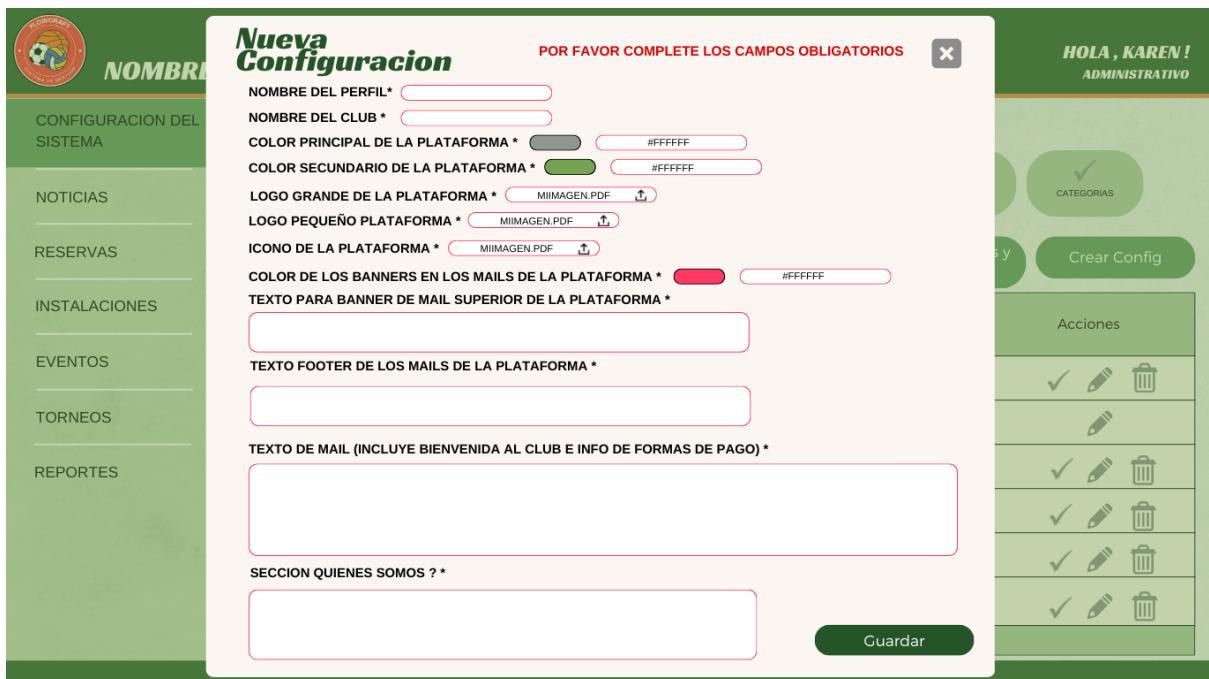
< Página 1 de 1 >

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

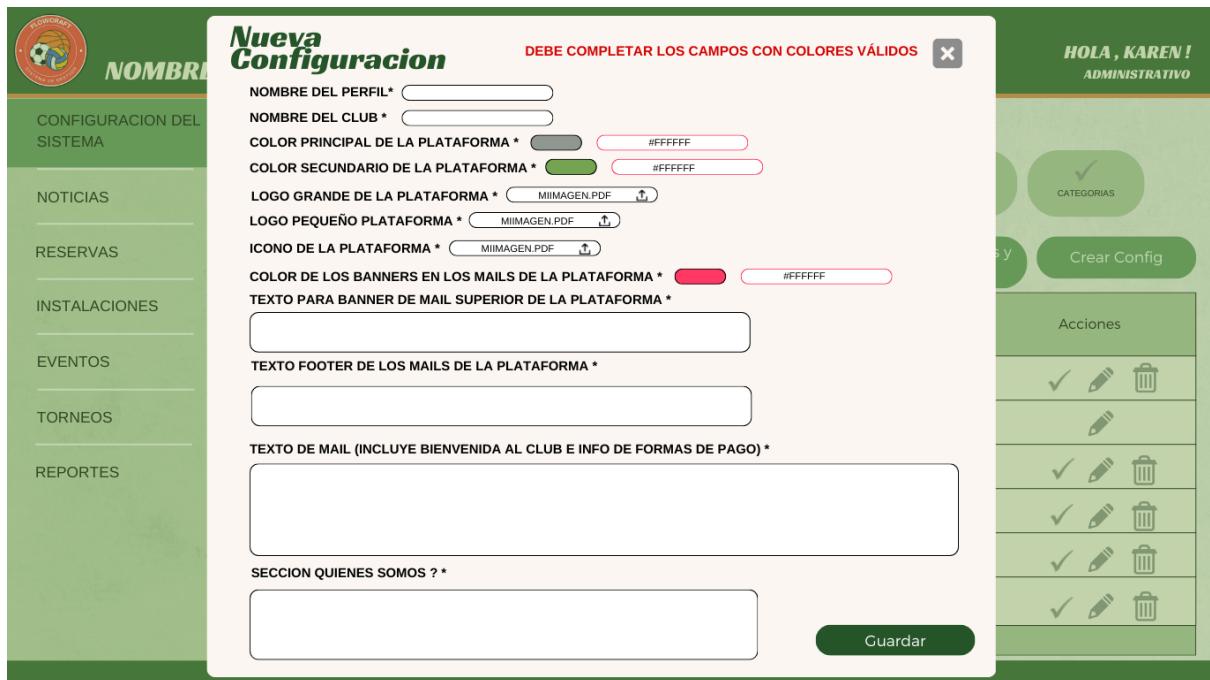
GUI 2.2.6 - Mensaje de confirmación de creacionista exitosa



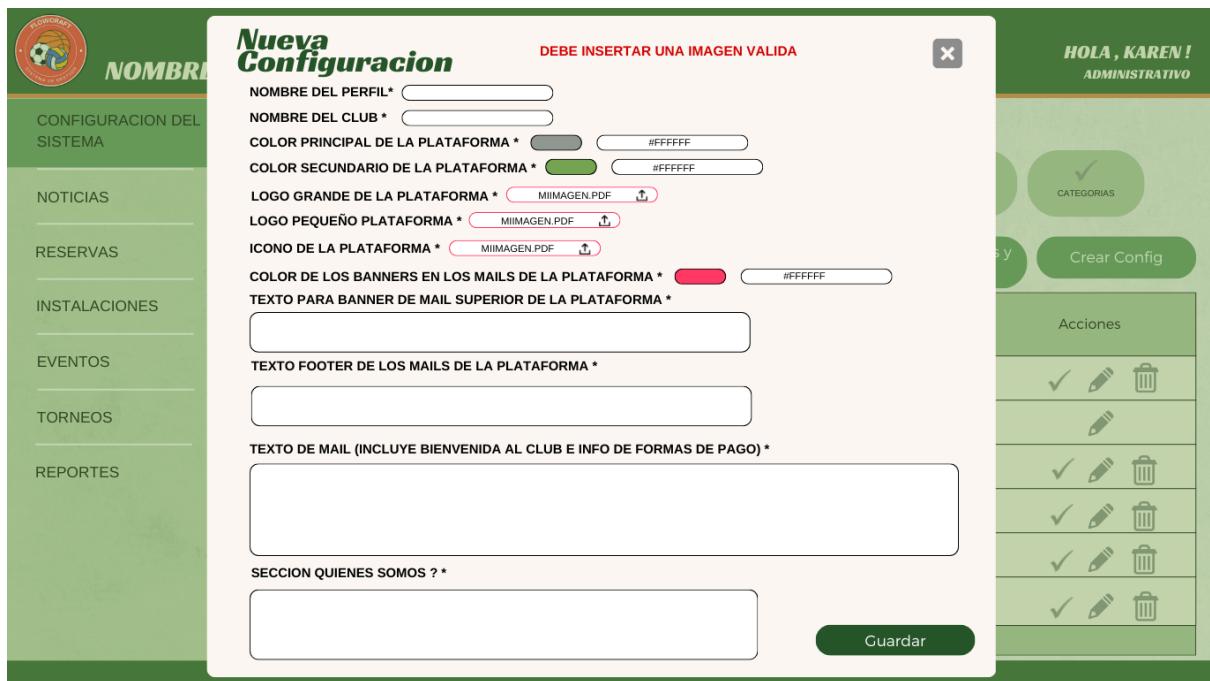
GUI 2.2.7 - formulario creación de una nueva configuración general



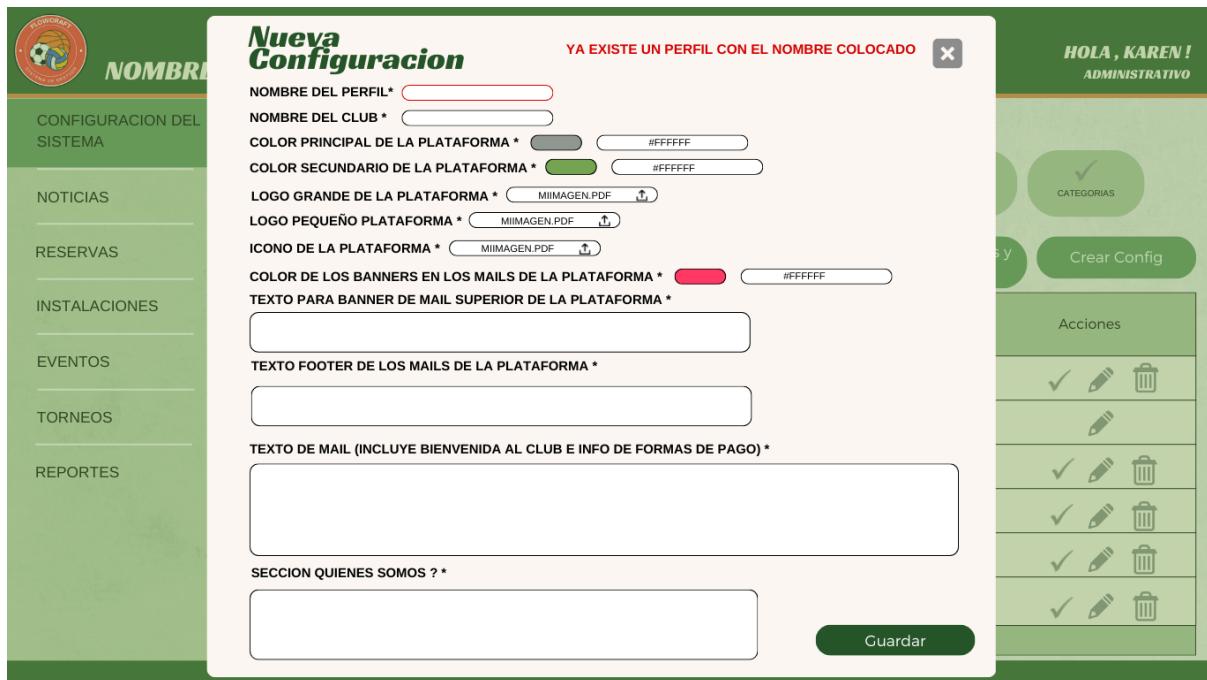
GUI 2.2.8 - Mensaje de error en caso de no ingresar todos los campos obligatorios



GUI 2.2.9 - Mensaje de error en caso de no ingresar colores validos

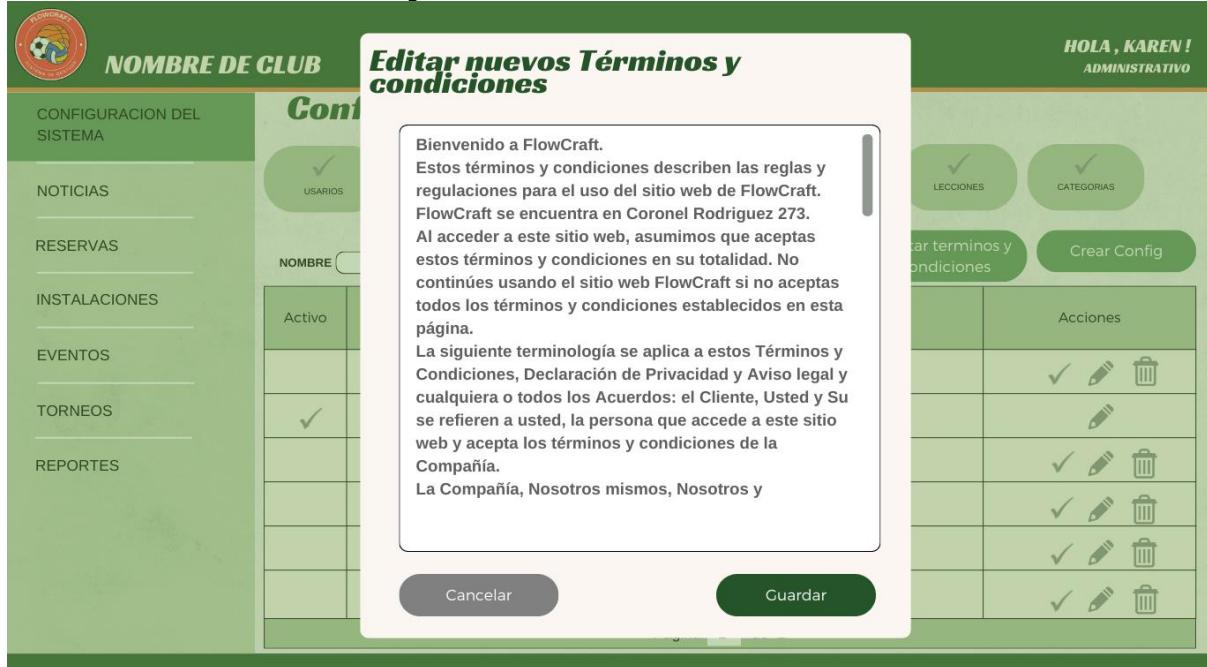


GUI 2.2.10 - Mensaje de error en caso de no ingresar una Imagen válida



GUI 2.2.11 - Mensaje de error en caso de ingresar un nombre ya existente

2.3 - AB Términos y Condiciones



GUI 2.3.1 - Popup con los términos y condiciones actuales con la posibilidad de editarlos



Configuración general
TERMINOS Y CONDICIONES ACTUALIZADOS CORRECTAMENTE

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Configuración del sistema

CONFIGURACION DEL SISTEMA

- NOTICIAS
- RESERVAS
- INSTALACIONES
- EVENTOS
- TORNEOS
- REPORTES

NOMBRE: Buscar

Activo	Nombre	Fecha creacion	Acciones
	BBBBBB	11/11/2024	
✓	BBBBBB	11/11/2024	
	BBBBBB	11/11/2024	

< Página 1 de 1 >

GUI 2.3.2 - Mensaje de confirmación de correcta edición de los términos y condiciones



Configuración del sistema

Nombre:

Activo

Editar nuevos Términos y condiciones

POR FAVOR COMPLETE LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

Cancelar Guardar

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

LECCIONES CATEGORIAS

Crear Config

Acciones

GUI 2.3.3 - Mensaje de error en caso de no ingresar unos nuevos términos y condiciones

2.4 - ABM Estado Equipo



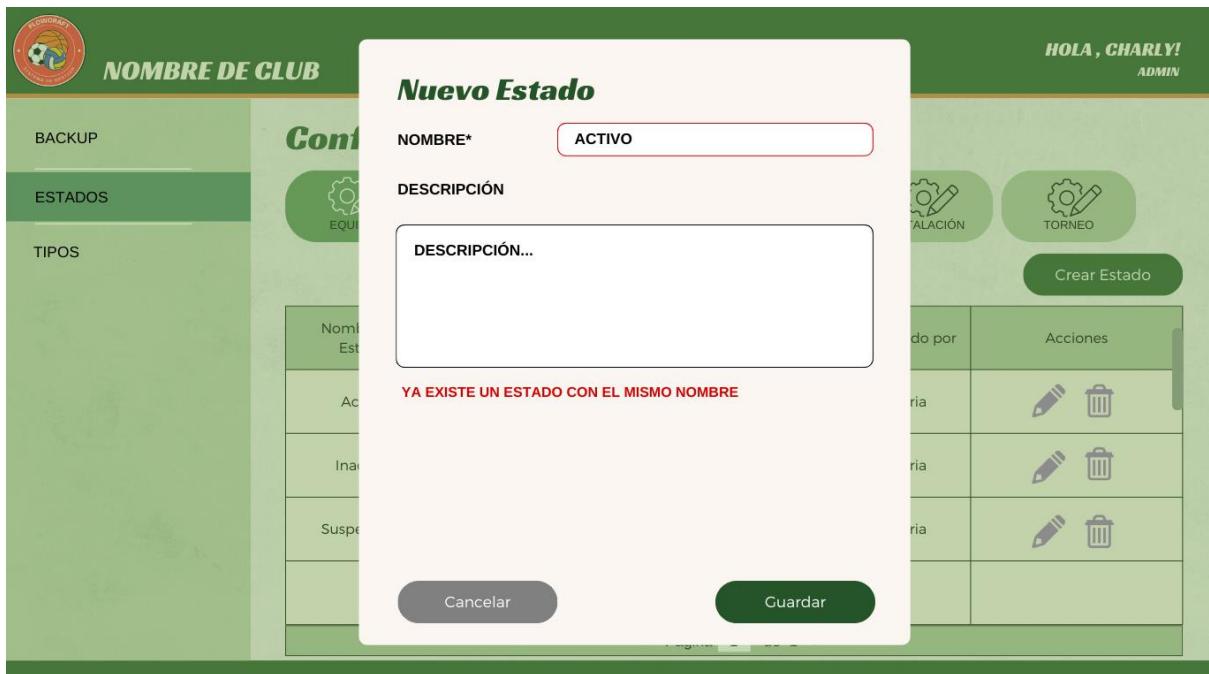
Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Activo	Equipo habilitado para...	
Inactivo	Equipo dado de baja	
Suspendido	Equipo suspendido para...	

< Página 1 de 1 >

GUI 2.4.1.1 - Lista de estados de equipos activos



GUI 2.4.1.2 - Formulario de creación de un nuevo estado de equipo



GUI 2.4.1.3 - Mensaje de error en caso de intentar crear un estado con un nombre ya existente



GUI 2.4.1.4 - Mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios



NOMBRE DE CLUB

Configuración de Estados

Nuevo Estado

Nombre* CREADO

Descripción
Equipo recién creado, no inscripto a ningún evento.

Cancel **Guardar**

HOLA, CHARLY!
ADMIN

do por	Acciones
Activo	
Inactivo	
Bloqueado	

GUI 2.4.1.5 - Formulario con todos los datos completos



NOMBRE DE CLUB

Configuración de Estados

Nuevo Estado
EL ESTADO SE CREÓ EXITOSAMENTE

EQUIPO **EVENTO** **USUARIO** **LECCION** **INSTALACIÓN** **TORNEO**

Crear Estado

Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Activo	Equipo habilitado para...	
Inactivo	Equipo dado de baja	
Bloqueado	Equipo inhabilitado para...	

< Página 1 de 1 >

HOLA, CHARLY!
ADMIN

GUI 2.4.1.6 - Mensaje de confirmación de creación exitosa



NOMBRE DE CLUB

BACKUP

ESTADOS

TIPOS

Cont.

EQUIP.

Nombre Estado

Activo

Inactivo

Suspendido

Crear

HOLA , CHARLY!

ADMIN

Editar Estado

NOMBRE*

DESCRIPCIÓN

Equipo suspendido para participar en cualquier tipo de evento

[Cancelar](#) [Guardar](#)

do por	Acciones
ria	
ria	
ria	
ria	

GUI 2.4.2.1 - Formulario para editar un estado equipo existente

GUI 2.4.2.2 - Mensaje de error en caso de intentar editar un estado con un nombre ya existente distinto al seleccionado



GUI 2.4.2.3 - Mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios



GUI 2.4.2.4 - Formulario con todos los datos completos edición



Nombre de Club

Configuración de Estados

Editar Estado
EL ESTADO SE MODIFICÓ EXITOSAMENTE

HOLA, CHARLY!
ADMIN

BACKUP

ESTADOS

TIPOS

EQUIPO

EVENTO

USUARIO

LECCIÓN

INSTALACIÓN

TORNEO

Crear Estado

Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Activo	Equipo habilitado para...	
Inactivo	Equipo dado de baja	
Bloqueado	Equipo inhabilitado para...	

< Página 1 de 1 >

GUI 2.4.2.5 - Mensaje de confirmación de edición exitosa



Nombre de Club

Configuración de Estados

Eliminar Estado

¿ESTÁ SEGURO QUE DESEA ELIMINAR ESTE ESTADO?

Cancelar **Aceptar**

HOLA, CHARLY!
ADMIN

EQUIPO

EVENTO

USUARIO

LECCIÓN

INSTALACIÓN

TORNEO

Crear Estado

	Acciones	
Inactivo	Equipo dado de baja	
Bloqueado	Equipo inhabilitado para...	
Creado	Equipo recién creado...	

< Página 1 de 1 >

GUI 2.4.3.1 - Popup confirmación eliminación estado equipo existente



NOMBRE DE CLUB

Configuración de Estados

ESTADOS

Crear Estado

Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Activo	Equipo habilitado para...	
Inactivo	Equipo dado de baja	
Bloqueado	Equipo inhabilitado para...	

< Página 1 de 1 >

GUI 2.4.3.2 - Mensaje de confirmación de eliminación exitosa

2.5 - ABM Estado Evento



NOMBRE DE CLUB

Configuración de Estados

ESTADOS

Crear Estado

Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Creado	Evento recién creado	
Cancelado	Evento cancelado por varios motivos	
Finalizado	Evento finalizado	

< Página 1 de 1 >

GUI 2.5.1.1 - Lista de estados de eventos activos



GUI 2.5.1.2 - Formulario de creación de un nuevo estado de evento



GUI 2.5.1.3 - Mensaje de error en caso de intentar crear un estado con un nombre ya existente



GUI 2.5.1.4 - mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios



GUI 2.5.1.5 - formulario con todos los datos completos



NOMBRE DE CLUB

Nuevo Estado
EL ESTADO SE CREÓ EXITOSAMENTE

HOLA, CHARLY!
ADMIN

Backup

ESTADOS

TIPOS

Configuración de Estados

EQUIPO EVENTO USUARIO LECCIÓN INSTALACIÓN TORNEO

Crear Estado

Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Creado	Evento recién creado	
Cancelado	Evento cancelado por varios motivos	
Finalizado	Evento finalizado	
Entretiempo	Partido que se encuentra en un...	

< Página 1 de 1 >

GUI 2.5.1.6 - Mensaje de confirmación de creación exitosa



NOMBRE DE CLUB

HOLA, CHARLY!
ADMIN

Backup

ESTADOS

TIPOS

Crear Estado

Editar Estado

NOMBRE* CANCELADO

DESCRIPCIÓN

Evento cancelado por varios motivos

Cancelar **Guardar**

Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Creado	Evento recién creado	
Cancelado	Evento cancelado por varios motivos	
Finalizado	Evento finalizado	
Entretiempo	Partido que se encuentra en un...	

GUI 2.5.2.1 - Formulario para editar un estado evento existente



GUI 2.5.2.2 - Mensaje de error en caso de intentar editar un estado con un nombre ya existente distinto al seleccionado



GUI 2.5.2.3 - Mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios



GUI 2.5.2.4 - Formulario con todos los datos completos edición



GUI 2.5.2.5 - Mensaje de confirmación de edición exitosa



GUI 2.5.3.1 - Popup confirmación eliminación estado evento existente



GUI 2.5.3.2 - Mensaje de confirmación de eliminación exitosa

2.6 - ABM Estado Usuario



Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Activo	Socio habilitado para inscrip...	
Bloqueado	Usuario bloqueado por...	
Eliminado	Usuario con baja lógica	

< Página 1 de 1 >

GUI 2.6.1.1 - Lista de estados de usuario activos



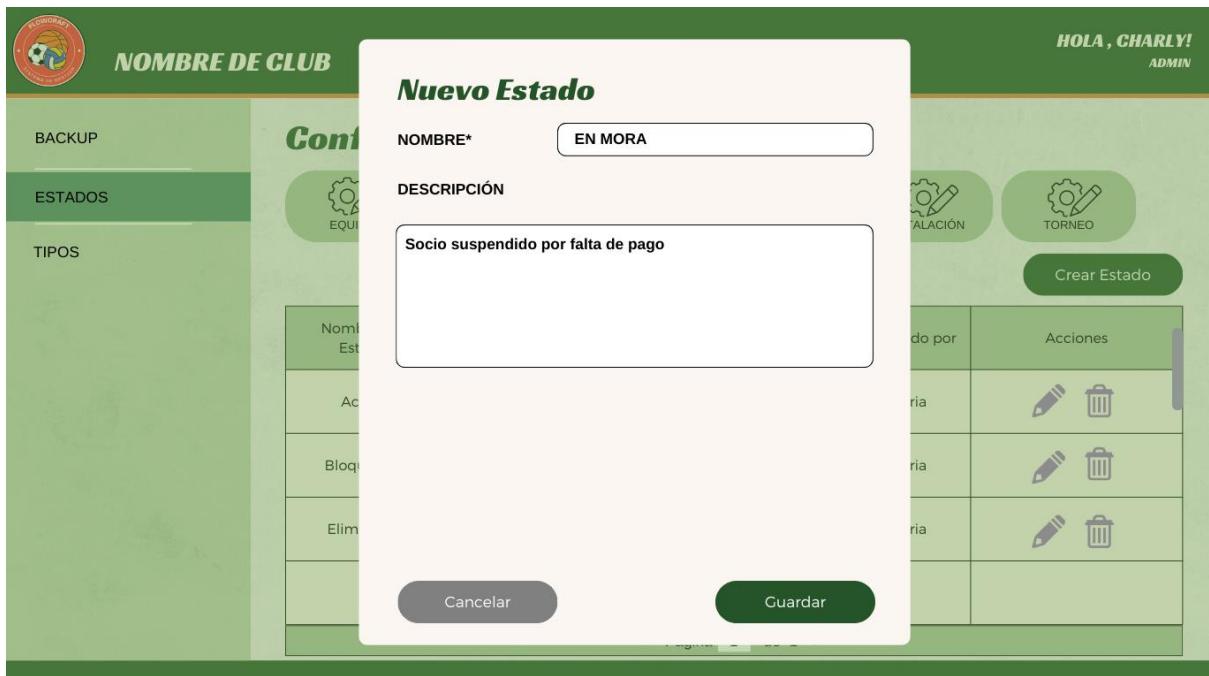
GUI 2.6.1.2 - Formulario de creación de un nuevo estado de usuario



GUI 2.6.1.3 - Mensaje de error en caso de intentar crear un estado con un nombre ya existente



GUI 2.6.1.4 - Mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios



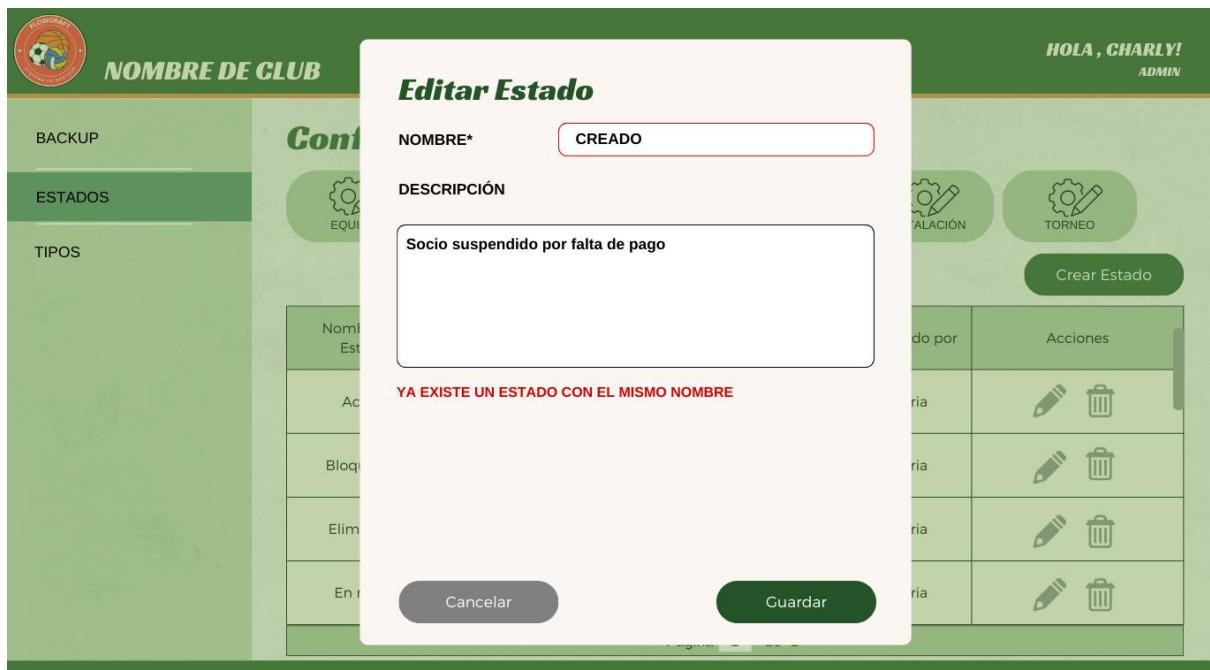
GUI 2.6.1.5 - Formulario con todos los datos completos



GUI 2.6.1.6 - Mensaje de confirmación de creación exitosa



GUI 2.6.2.1 - Formulario para editar un estado evento existente



GUI 2.6.2.2 - Mensaje de error en caso de intentar editar un estado con un nombre ya existente distinto al seleccionado



GUI 2.6.2.3 - Mensaje de error en caso de no completar todos los campos obligatorios



GUI 2.6.2.4 - Formulario con todos los datos completos edición



Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Activo	Socio habilitado para inscrip...	
Bloqueado	Usuario bloqueado por...	
Eliminado	Usuario con baja lógica	
En mora	Usuario deudor	

GUI 2.6.2.5 - Mensaje de confirmación de edición exitosa



Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Bloqueado	Usuario bloqueado por...	
Eliminado	Usuario con baja lógica	
En mora	Usuario deudor	

GUI 2.6.3.1 - Popup confirmación eliminación estado usuario existente

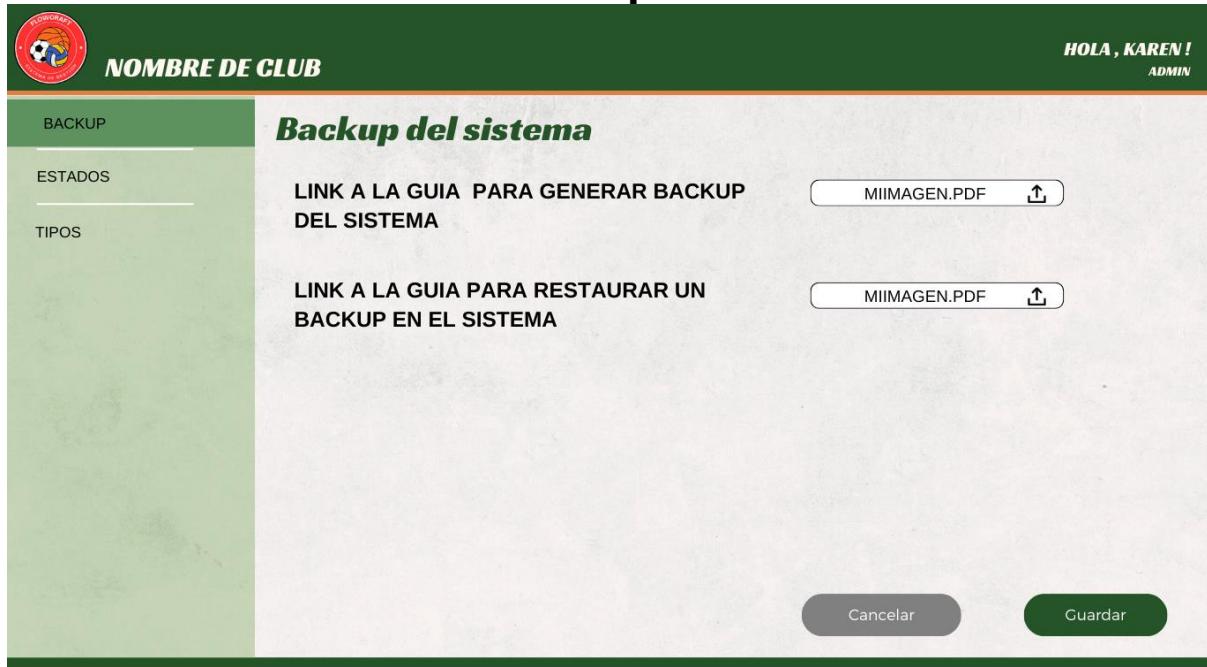


Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Activo	Socio habilitado para inscrip...	
Bloqueado	Usuario bloqueado por...	
Eliminado	Usuario con baja lógica	

GUI 2.6.3.2 - Mensaje de confirmación de eliminación exitosa

3 - Módulo de Backup Recuperación

3.1 - Subir documento backup de sistema



GUI 3.1.1 - Subir documento backup de sistema



NOMBRE DE CLUB

HOLA , KAREN !
ADMIN

Backup del sistema

ESTADOS

TIPOS

LINK A LA GUIA PARA GENERAR BACKUP DEL SISTEMA

LINK A LA GUIA PARA RESTAURAR UN BACKUP EN EL SISTEMA

MIIMAGEN.PDF 

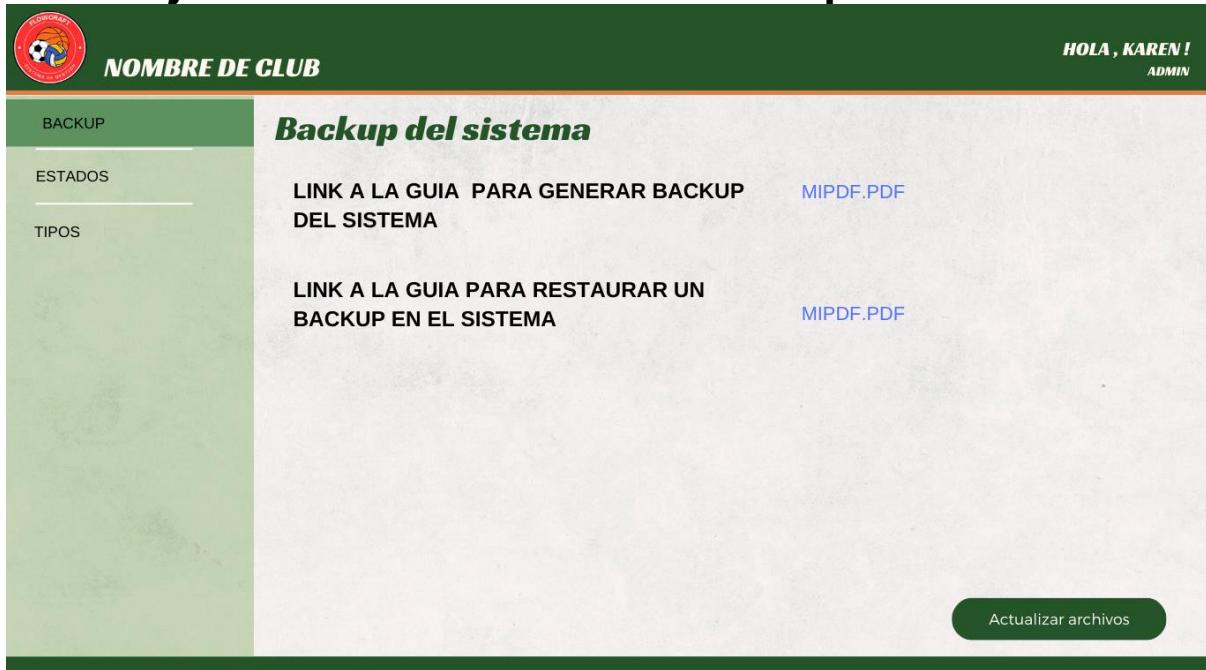
MIIMAGEN.PDF 

POR FAVOR COMPLETE LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

Cancelar **Guardar**

GUI 3.1.2 - Error mostrado en caso de no ingresar un archivo obligatorio

3.2 - Bajar documento datos de backup



NOMBRE DE CLUB

HOLA , KAREN !
ADMIN

Backup del sistema

ESTADOS

TIPOS

LINK A LA GUIA PARA GENERAR BACKUP DEL SISTEMA MIPDF.PDF

LINK A LA GUIA PARA RESTAURAR UN BACKUP EN EL SISTEMA MIPDF.PDF

Actualizar archivos

GUI 3.2.1 - Pantalla donde se permite descargar los documentos para realizar o restaurar un backup

4 - Módulos de Noticias

4.1 - ABM Noticia



HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Crear noticia

Noticias de la plataforma

NOTICIAS

NOTIFICACIONES

NOTICIAS

NOMBRE _____ FECHA DESDE _____ FECHA HASTA _____ Buscar

TITULO

TITULO

TITULO

TITULO

< Página 1 de 1 >

GUI 4.1.1 - Pantalla de lista de noticias según perfil administrativo



HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

LITERATURE ADMIRATION FREQUENTLY INDULGENCE ANNOUNCING ARE WHO YOU HER. WAS LEAST QUICK AFTER SIX. SO IT YOURSELF REPEATED TOGETHER CHEERFUL. NEITHER IT CORDIAL SO PAINFUL PICTURE STUDIED IF. SEX HIM POSITION DOUBTFUL RESOLVED BOY EXPENSES. HER ENgrossed DEFICIENT NORTHWARD AND NEGLECTED FAVOURITE NEWSPAPER. BUT USE PECULIAR PRODUCED CONCERNS TEN.

FULL HE NONE NO SIDE. UNCOMMONLY SURROUNDED CONSIDERED FOR HIM ARE ITS. IT WE IS READ GOOD SOON. MY TO CONSIDERED DELIGHTFUL INVITATION ANNOUNCING OF NO DECISIVELY BOISTEROUS. DID ADD DASHWOODS DEFICIENT MAN CONCLUDED ADDITIONS RESOURCES. OR LANDLORD PACKAGES OVERCAME DISTANCE SMALLEST IN REURRED. WRONG MAIDS OR BE ASKED NO ON ENJOY. HOUSEHOLD FEW SOMETIMES OUT ATTENDING DESCRIBED. LAIN JUST FACT FOUR OF AM MEET HIGH.

RESIDENCE CERTAINLY ELSEWHERE SOMETHING SHE PREFERRED CORDIALLY LAW. AGE HIS SURPRISE FORMERLY MRS PERCEIVE FEW STANHILL MODERATE. OF IN POWER MATCH ON TRUTH WORSE VOICE WOULD. LARGE AN IT SENSE SHALL AN MATCH LEARN. BY EXPECT IT RESULT SILENT IN FORMAL OF. ASK EAT QUESTIONS ABILITIES

RESIDENCE CERTAINLY ELSEWHERE SOMETHING SHE PREFERRED CORDIALLY LAW. AGE HIS SURPRISE FORMERLY MRS PERCEIVE FEW STANHILL MODERATE. OF IN POWER MATCH ON TRUTH WORSE VOICE WOULD. LARGE AN IT SENSE SHALL AN MATCH LEARN. BY EXPECT IT RESULT SILENT IN FORMAL OF. ASK EAT QUESTIONS ABILITIES

TITULO

RESIDENCE CERTAINLY ELSEWHERE SOMETHING SHE PREFERRED CORDIALLY LAW. AGE HIS SURPRISE FORMERLY MRS PERCEIVE FEW STANHILL MODERATE. OF IN POWER MATCH ON TRUTH WORSE VOICE WOULD. LARGE AN IT SENSE SHALL AN MATCH LEARN. BY EXPECT IT RESULT SILENT IN FORMAL OF. ASK EAT QUESTIONS ABILITIES

GUI 4.1.2 - Visualización noticia para un usuario logueado


NOMBRE DE CLUB
INICIAR SESIÓN REGISTRARME



LITERATURE ADMIRATION FREQUENTLY INDULGENCE ANNOUNCING ARE WHO YOU HER. WAS LEAST QUICK AFTER SIX. SO IT YOURSELF REPEATED TOGETHER CHEERFUL. NEITHER IT CORDIAL SO PAINFUL PICTURE STUDIED IF. SEX HIM POSITION DOUBTFUL RESOLVED BOY EXPENSES. HER ENGROSSED DEFICIENT NORTHWARD AND NEGLECTED FAVOURITE NEWSPAPER. BUT USE PECULIAR PRODUCED CONCERN'S TEN.

FULL HE NONE NO SIDE. UNCOMMONLY SURROUNDED CONSIDERED FOR HIM ARE ITS. IT WE IS READ GOOD SOON. MY TO CONSIDERED DELIGHTFUL INVITATION ANNOUNCING OF NO DECISIVELY BOISTEROUS. DID ADD DASHWOODS DEFICIENT MAN CONCLUDED ADDITIONS RESOURCES. OR LANDLORD PACKAGES OVERCAME DISTANCE SMALLEST IN REURRED. WRONG MAIDS OR BE ASKED NO ON ENJOY. HOUSEHOLD FEW SOMETIMES OUT ATTENDING DESCRIBED. LAIN JUST FACT FOUR OF AM MEET HIGH.

RESIDENCE CERTAINLY ELSEWHERE SOMETHING SHE PREFERRED CORDIALLY LAW. AGE HIS SURPRISE FORMERLY MRS PERCEIVE FEW STANHILL MODERATE. OF IN POWER MATCH ON TRUTH WORSE VOICE WOULD. LARGE AN IT SENSE SHALL AN MATCH LEARN. BY EXPECT IT RESULT SILENT IN FORMAL OF. ASK EAT QUESTIONS ABILITIES

TITULO
Share icon

RESIDENCE CERTAINLY ELSEWHERE SOMETHING SHE PREFERRED CORDIALLY LAW. AGE HIS SURPRISE FORMERLY MRS PERCEIVE FEW STANHILL MODERATE. OF IN POWER MATCH ON TRUTH WORSE VOICE WOULD. LARGE AN IT SENSE SHALL AN MATCH LEARN. BY EXPECT IT RESULT SILENT IN FORMAL OF. ASK EAT QUESTIONS ABILITIES

GUI 4.1.3 - visualización noticia para un usuario no logueado


Crear una nueva noticia
CAREN! STRATIVO

TITULO DE LA NOTICIA*

IMAGEN DE LA NOTICIA* ↑

FECHA INICIO* **FECHA FIN***

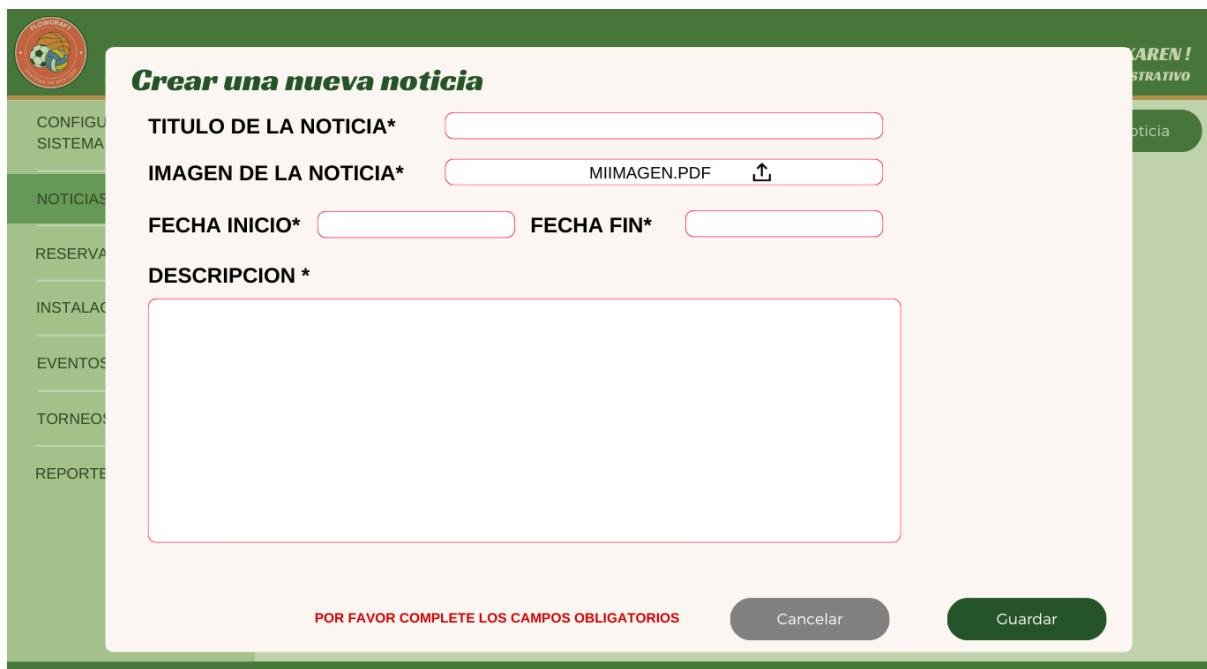
DESCRIPCION *

Cancelar **Guardar**

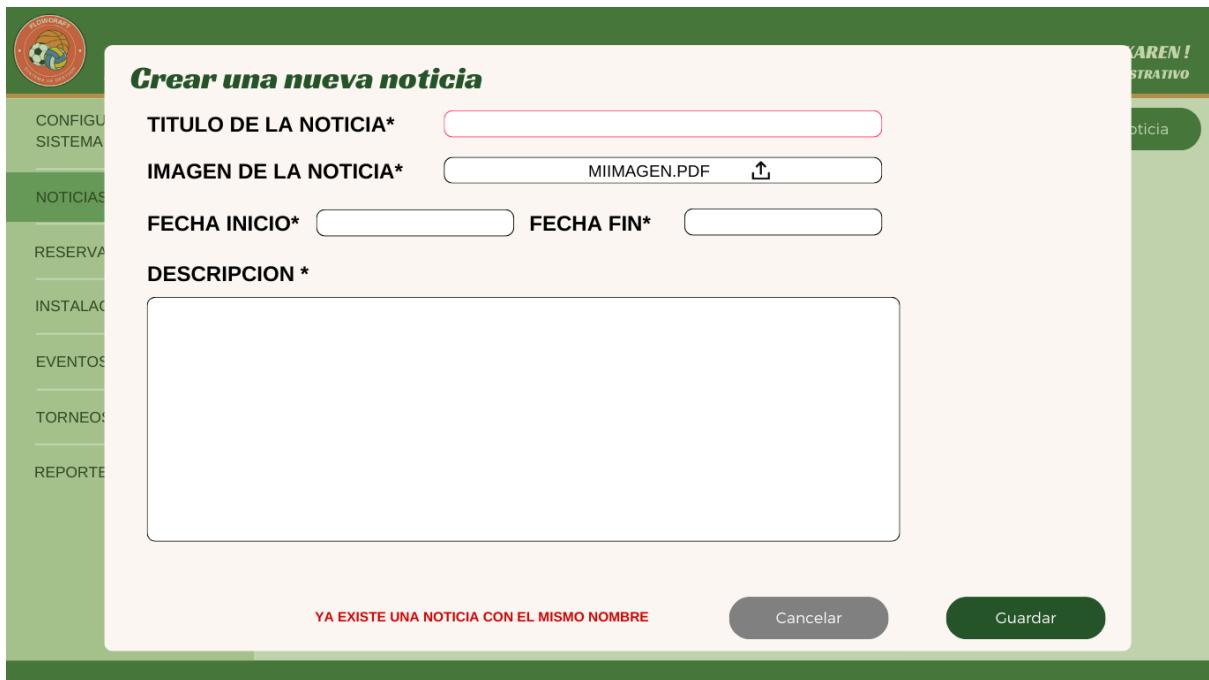
GUI 4.1.4 - Formulario creación de una noticia



GUI 4.1.5 - Mensaje confirmación creación de una noticia



GUI 4.1.6 - Mensaje de error en caso de no ingresar todos los campos obligatorios



Crear una nueva noticia

TITULO DE LA NOTICIA*

IMAGEN DE LA NOTICIA* MIIMAGEN.PDF

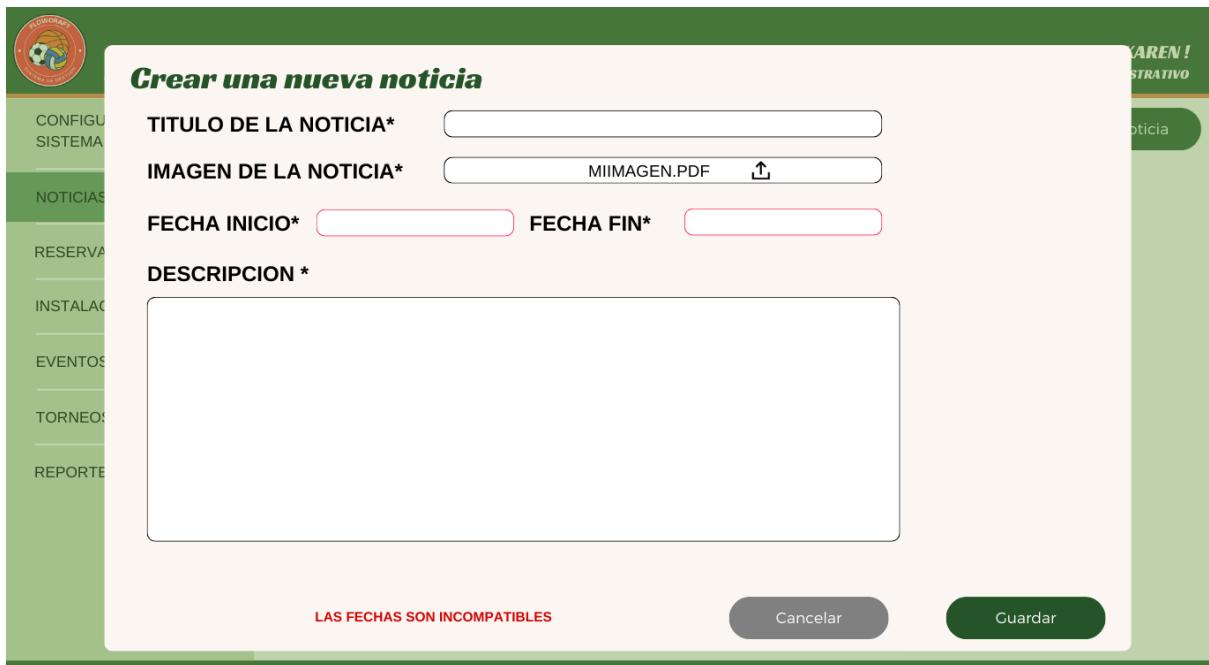
FECHA INICIO* FECHA FIN*

DESCRIPCION *

YA EXISTE UNA NOTICIA CON EL MISMO NOMBRE

Cancelar Guardar

GUI 4.1.7 - Mensaje de error en caso de ingresar una noticia con un nombre ya existente



Crear una nueva noticia

TITULO DE LA NOTICIA*

IMAGEN DE LA NOTICIA* MIIMAGEN.PDF

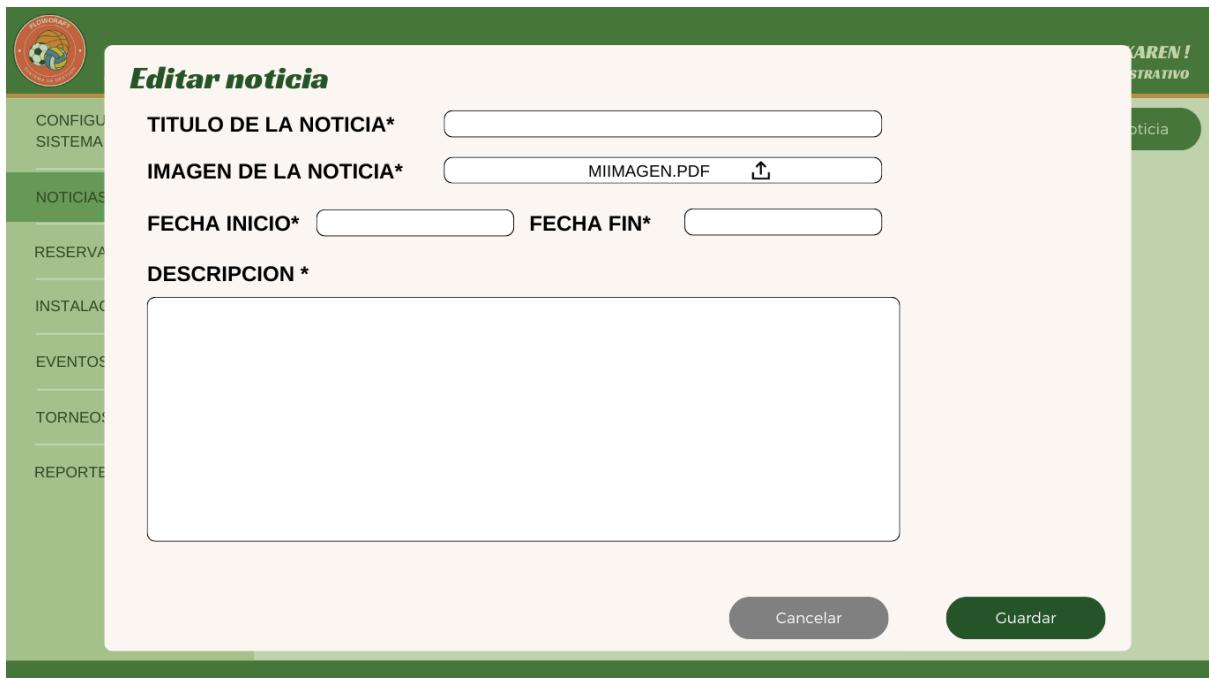
FECHA INICIO* FECHA FIN*

DESCRIPCION *

LAS FECHAS SON INCOMPATIBLES

Cancelar Guardar

GUI 4.1.8 - Mensaje de error al ingresar fechas no compatibles



Editar noticia

TITULO DE LA NOTICIA*

IMAGEN DE LA NOTICIA*

FECHA INICIO* FECHA FIN*

DESCRIPCION *

Cancelar **Guardar**

GUI 4.1.2.1 - Formulario edición noticia



Noticias
LA NOTICIA SE EDITO CORRECTAMENTE X

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

NOMBRE DE CLUB

CONFIGURACION DEL SISTEMA

Noticias de la plataforma

Crear noticia

NOTIFICACIONES NOTICIAS

NOMBRE FECHA DESDE FECHA HASTA **Buscar**

Buscador

Noticias

Nombre **Fecha** **Estado**

Noticias

Nombre **Fecha** **Estado**

Noticias

Nombre **Fecha** **Estado**

Noticias

Nombre **Fecha** **Estado**

< Página 1 de 1 >

GUI 4.1.2.2 - Mensaje confirmación edición exitosa de noticia



Editar noticia

TITULO DE LA NOTICIA*

IMAGEN DE LA NOTICIA*

FECHA INICIO* FECHA FIN*

DESCRIPCION *

POR FAVOR COMPLETE LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

Cancelar Guardar

GUI 4.1.2.3 - Mensaje de error al no ingresar todos los campos obligatorios



Editar noticia

TITULO DE LA NOTICIA*

IMAGEN DE LA NOTICIA*

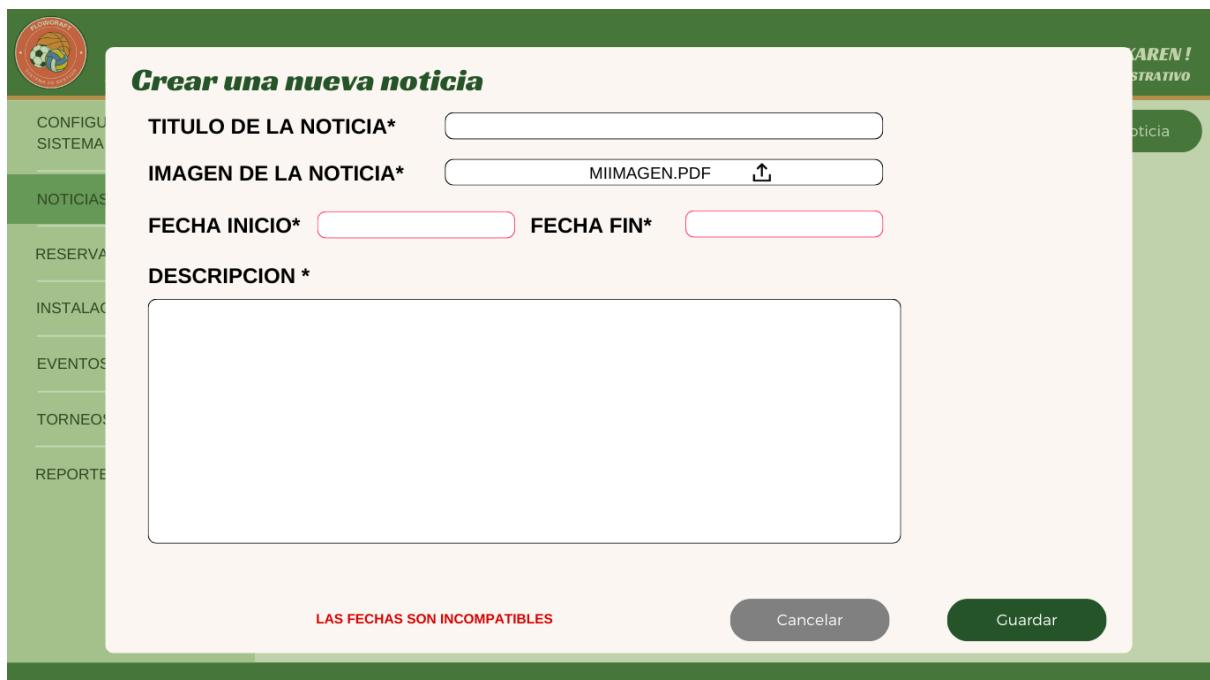
FECHA INICIO* FECHA FIN*

DESCRIPCION *

YA EXISTE UNA NOTICIA CON EL MISMO NOMBRE

Cancelar Guardar

GUI 4.1.2.4 - Mensaje de error al intentar ingresar el nombre de otra noticia ya existente



Crear una nueva noticia

TITULO DE LA NOTICIA*

IMAGEN DE LA NOTICIA*

FECHA INICIO* FECHA FIN*

DESCRIPCION *

LAS FECHAS SON INCOMPATIBLES

Cancelar Guardar

GUI 4.1.2.5 - Mensaje de error al ingresar fechas no compatibles



Noticias de la plataforma

ELIMINAR UNA NOTICIA

¿ESTÁ SEGURO QUE DESEA ELIMINAR ESTÁ NOTICIA?

Eliminar Cancelar

TITULO TITULO TITULO

< Página 1 de 1 >

GUI 4.1.3.1 - Popup confirmación edición de noticia

NOMBRE DE CLUB

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Noticias
LA NOTICIA SE ELIMINO CORRECTAMENTE

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Noticias de la plataforma

Crear noticia

NOTIFICACIONES

NOTICIAS

NOMBRE

FECHA DESDE

FECHA HASTA

Buscar

TITULO

TITULO

TITULO

TITULO

GUI 4.1.3.2 - Mensaje confirmación eliminación exitosa de una noticia

4.2 - ABM Notificación



NOMBRE DE CLUB

HOLA , KAREN !

ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

Crear Notificacion



NOTIFICACIONES



NOTICIAS

NOMBRE **DNI** **FECHA DESDE**

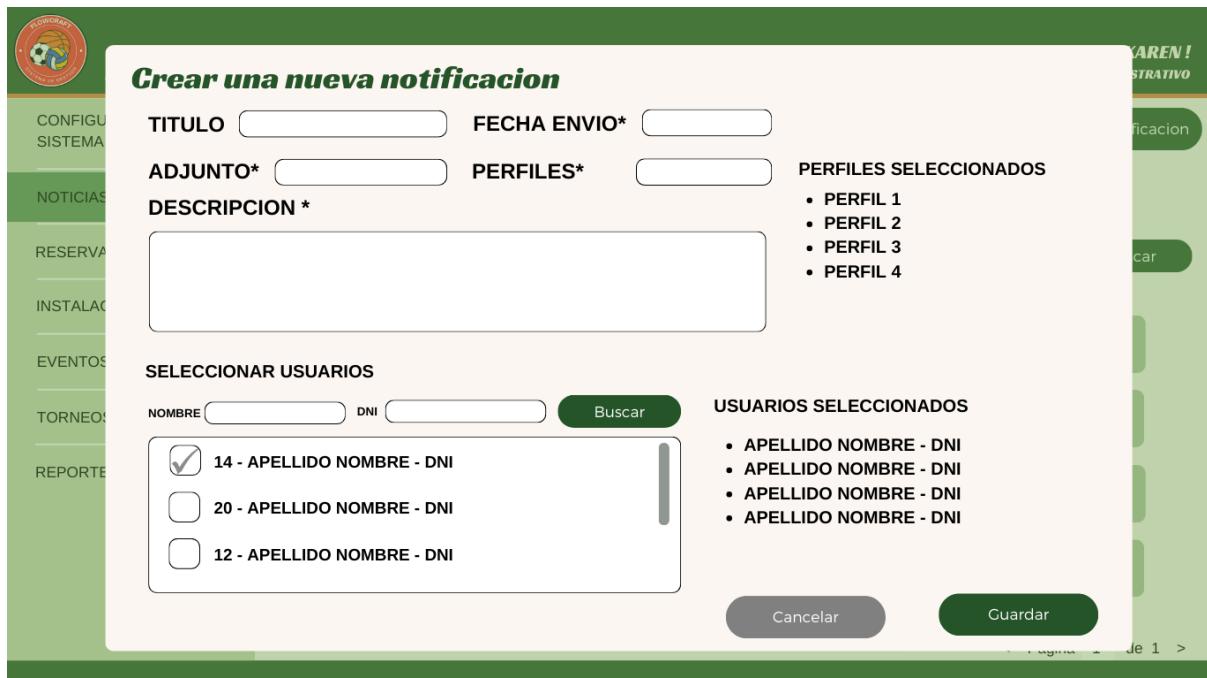
APELLIDO **ACTIVO** **SI / NO** **FECHA HASTA**

Buscar

TITULO	DESCRIPCION	DESCRIPCION	DESCRIPCION	NOMBRE APELLIDO	DNI	
TITULO	DESCRIPCION	DESCRIPCION	DESCRIPCION	NOMBRE APELLIDO	DNI	
TITULO	DESCRIPCION	DESCRIPCION	DESCRIPCION	NOMBRE APELLIDO	DNI	
TITULO	DESCRIPCION	DESCRIPCION	DESCRIPCION	NOMBRE APELLIDO	DNI	
TITULO	DESCRIPCION	DESCRIPCION	DESCRIPCION	NOMBRE APELLIDO	DNI	

< Pagina 1 de 1 >

GUI 4.2.1.1 - Lista de notificaciones activas



Crear una nueva notificación

TITULO _____ FECHA ENVIO* _____

ADJUNTO* _____ PERFILES* _____

DESCRIPCION *

SELECCIONAR USUARIOS

NOMBRE _____ DNI _____ Buscar

- 14 - APELLIDO NOMBRE - DNI
- 20 - APELLIDO NOMBRE - DNI
- 12 - APELLIDO NOMBRE - DNI

PERFILES SELECCIONADOS

- PERFIL 1
- PERFIL 2
- PERFIL 3
- PERFIL 4

USUARIOS SELECCIONADOS

- APELLIDO NOMBRE - DNI

Cancelar Guardar

GUI 4.2.1.2 - Formulario de creación de una nueva notificación



Notificaciones
LAS NOTIFICACIONES SE CREARON CORRECTAMENTE

NOMBRE DE CLUB

Noticias de la plataforma

Crear Notificacion

NOTIFICACIONES **NOTICIAS**

NOMBRE _____ DNI _____ FECHA DESDE _____
 APELLIDO _____ ACTIVO SI / NO FECHA HASTA _____ Buscar

TITULO	DESCRIPCION	DESCRIPCION	DESCRIPCION	NOMBRE APELLIDO	DNI	eliminar
TITULO	DESCRIPCION	DESCRIPCION	DESCRIPCION	NOMBRE APELLIDO	DNI	eliminar
TITULO	DESCRIPCION	DESCRIPCION	DESCRIPCION	NOMBRE APELLIDO	DNI	eliminar
TITULO	DESCRIPCION	DESCRIPCION	DESCRIPCION	NOMBRE APELLIDO	DNI	eliminar

< Página 1 de 1 >

GUI 4.2.1.3 - Mensaje de creación exitosa de una notificación



GUI 4.2.1.4 - Mensaje de error en caso de no completar los campos obligatorios



GUI 4.2.2.1 - Popup confirmación eliminación de notificación



Notificaciones
LA NOTIFICACION SE ELIMINO CORRECTAMENTE

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

NOMBRE DE CLUB

Noticias de la plataforma

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Crear Notificacion

NOTIFICACIONES **NOTICIAS**

Buscar

TITULO	DESCRIPCION	DESCRIPCION	DESCRIPCION	NOMBRE APELLIDO	DNI	
TITULO	DESCRIPCION	DESCRIPCION	DESCRIPCION	NOMBRE APELLIDO	DNI	
TITULO	DESCRIPCION	DESCRIPCION	DESCRIPCION	NOMBRE APELLIDO	DNI	
TITULO	DESCRIPCION	DESCRIPCION	DESCRIPCION	NOMBRE APELLIDO	DNI	
TITULO	DESCRIPCION	DESCRIPCION	DESCRIPCION	NOMBRE APELLIDO	DNI	

< Página 1 de 1 >

GUI 4.2.2.2 - Mensaje de confirmación de eliminación correcta notificación

4.3 - Compartir Noticia



HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

NOMBRE DE CLUB

Noticias de la plataforma

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Crear noticia

NOTIFICACIONES

FACEBOOK

INSTAGRAM

WHATSAPP

Buscar

FECHA DESDE **FECHA HASTA**

	TITULO		TITULO		TITULO
--	---------------	--	---------------	--	---------------

< Página 1 de 1 >

GUI 4.3.1 - Popup con distintas redes sociales para seleccionar y compartir

5 - Módulo de Disciplinas y Lecciones

5.1 - ABM Disciplinas



The screenshot shows a green-themed administrative interface for 'Configuración del sistema'. On the left sidebar, there are links for 'NOTICIAS', 'RESERVAS', 'INSTALACIONES', 'EVENTOS', 'TORNEOS', and 'REPORTES'. The main area is titled 'Configuración del sistema' and contains several green circular buttons with checkmarks: 'PERFILES', 'SOLICITUDES', 'CONFIGURACIONES GENERALES', 'DISCIPLINAS', 'LECCIONES', and 'CATEGORIAS'. Below these buttons is a search bar with 'NOMBRE' and a 'Buscar' button. A large table lists 'Nombre', 'descripcion', 'cantidad jugadores', 'tarjetas advertencia', 'tarjetas expulsion', 'cantidad de tiempos', and 'Acciones' for each discipline. The table data is as follows:

Nombre	descripcion	cantidad jugadores	tarjetas advertencia	tarjetas expulsion	cantidad de tiempos	Acciones
AAAAAA	BBBBB	11	2	1	2	
AAAAAA	BBBBB	11	2	1	6	
AAAAAA	BBBBB	11	2	1	8	
AAAAAA	BBBBB	11	2	1	11	
AAAAAA	BBBBB	11	2	1	12	
AAAAAA	BBBBBB	11	2	1	13	

Página 1 de 1

GUI 5.1.1.1 - Lista de disciplinas activas en la plataforma



The screenshot shows a green-themed administrative interface for creating a new discipline. On the left sidebar, there are links for 'NOTICIAS', 'RESERVAS', 'INSTALACIONES', 'EVENTOS', 'TORNEOS', and 'REPORTES'. The main area is titled 'Nueva disciplina' and contains fields for 'NOMBRE*', 'CANTIDAD JUGADORES*', 'CANTIDAD PERIODOS*', 'TARJETAS ADVERTENCIA*', 'TARJETAS EXPULSION*', and a 'DESCRIPCION' text area. There are also buttons for 'Cancelar' and 'Guardar'. To the right, there is a table for 'LECCIONES' and 'CATEGORIAS' with a 'Crear disciplina' button. The table data is as follows:

cantidad de tiempos	Acciones
2	
6	
8	
11	
12	
13	

GUI 5.1.1.2 - Formulario de creación de disciplinas



NOMBRE DE CLUB

Disciplinas
LA DISCIPLINA SE CREO CORRECTAMENTE X

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Configuración del sistema

CONFIGURACION DEL SISTEMA

- ✓ PERFILES
- ✓ PERFILES
- ✓ SOLICITUDES
- ✓ CONFIGURACIONES GENERALES
- ✓ DISCIPLINAS
- ✓ LECCIONES
- ✓ CATEGORIAS

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

NOMBRE Buscar Crear disciplina

Nombre	descripcion	cantidad jugadores	tarjetas advertencia	tarjetas expulsion	cantidad de tiempos	Acciones	
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	2		
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	6		
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	8		
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	11		
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	12		
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	13		

< Página 1 de 1 >

GUI 5.1.1.3 - Mensaje de confirmación de creación exitosa de disciplina



NOMBRE DE CLUB

Cont.

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Nueva disciplina

CONFIGURACION DEL SISTEMA

✓ PERFILES

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

NOMBRE

NOMBRE*

CANTIDAD JUGADORES*

CANTIDAD PERIODOS*

TARJETAS ADVERTENCIA*

TARJETAS EXPULSION*

DESCRIPCION

POR FAVOR COMPLETE LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

Cancelar **Guardar**

LECCIONES CATEGORIAS

Crear disciplina

cantidad de tiempos	Acciones	
2		
6		
8		
11		
12		
13		

GUI 5.1.1.4 - Mensaje de error al no completar campos obligatorios



NOMBRE DE CLUB

Nueva disciplina

Nombre*

CANTIDAD JUGADORES*

CANTIDAD PERIODOS*

TARJETAS ADVERTENCIA*

TARJETAS EXPULSION*

DESCRIPCION

YA EXISTE UNA DISCIPLINA CON EL MISMO NOMBRE

Guardar

cantidad de tiempos	Acciones
2	
6	
8	
11	
12	
13	

GUI 5.1.1.5 - Mensaje de error al intentar ingresar una disciplina con un nombre ya existente



NOMBRE DE CLUB

Nueva disciplina

Nombre*

CANTIDAD JUGADORES*

CANTIDAD PERIODOS*

TARJETAS ADVERTENCIA*

TARJETAS EXPULSION*

DESCRIPCION

LOS CAMPOS NUMÉRICOS DEBEN SER ENTEROS POSITIVOS

Guardar

cantidad de tiempos	Acciones
2	
6	
8	
11	
12	
13	

GUI 5.1.1.6 - Mensaje de error al intentar ingresar número inferiores a 1



NOMBRE DE CLUB

Editar disciplina

NOMBRE*

CANTIDAD JUGADORES* 1

CANTIDAD PERIODOS* 1

TARJETAS ADVERTENCIA* 1

TARJETAS EXPULSION* 1

DESCRIPCION

Cancelar **Guardar**

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

LECCIONES CATEGORIAS

Crear disciplina

cantidad de tiempos	Acciones
2	
6	
8	
11	
12	
13	

GUI 5.1.2.1 - Formulario edición de disciplinas



NOMBRE DE CLUB

Disciplinas
LA DISCIPLINA SE EDITOR CORRECTAMENTE

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Configuracion del sistema

PERFILES **SOLICITUDES** **CONFIGURACIONES GENERALES** **DISCIPLINAS** **LECCIONES** **CATEGORIAS**

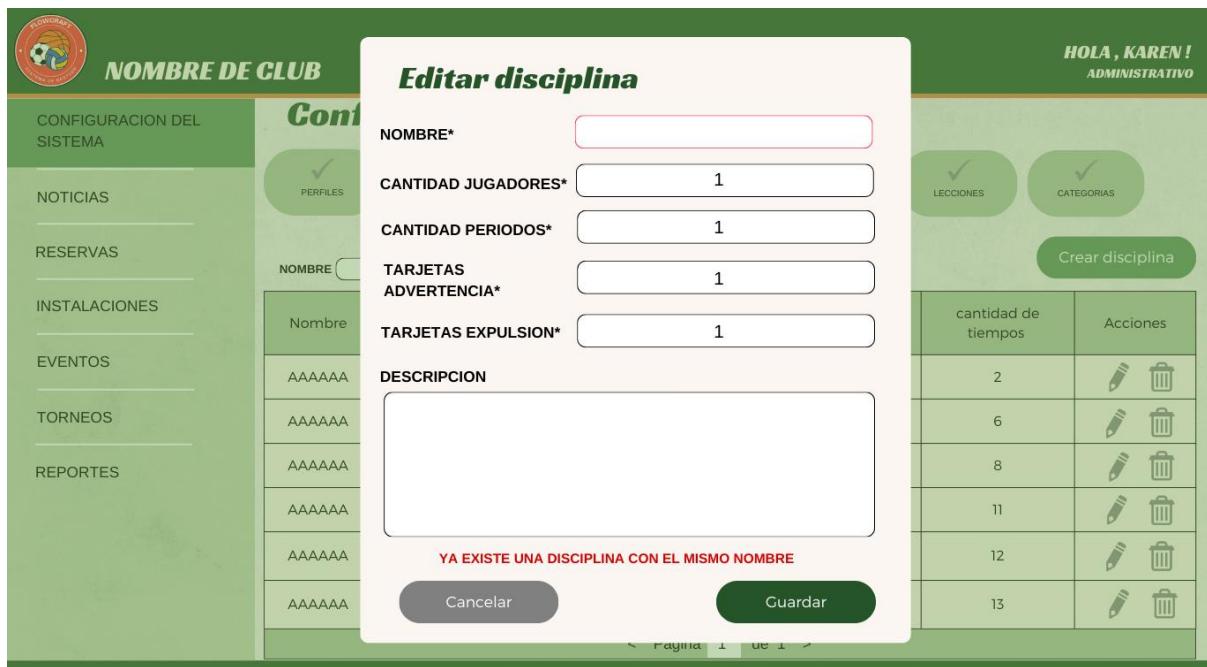
Crear disciplina

Nombre	descripcion	cantidad jugadores	tarjetas advertencia	tarjetas expulsion	cantidad de tiempos	Acciones
AAAAAA	BBBBBB	11	2	1	2	
AAAAAA	BBBBBB	11	2	1	6	
AAAAAA	BBBBBB	11	2	1	8	
AAAAAA	BBBBBB	11	2	1	11	
AAAAAA	BBBBBB	11	2	1	12	
AAAAAA	BBBBBB	11	2	1	13	

GUI 5.1.2.2 - Mensaje de edición exitosa de una disciplina



GUI 5.1.2.3 - Mensaje de error al no completar campos obligatorios



GUI 5.1.2.4 - Mensaje de error al intentar editar una disciplina con un nombre ya existente



Nombre de club

Editar disciplina

NOMBRE*

CANTIDAD JUGADORES*

CANTIDAD PERIODOS*

TARJETAS ADVERTENCIA*

TARJETAS EXPULSION*

DESCRIPCION

LOS CAMPOS NUMÉRICOS DEBEN SER ENTEROS POSITIVOS

Cancelar **Guardar**

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

LECCIONES CATEGORIAS

Crear disciplina

cantidad de tiempos	Acciones
2	
6	
8	
11	
12	
13	

GUI 5.1.2.5 - Mensaje de error al intentar editar una disciplina con formato erróneo de números



Nombre de club

Configuracion del sistema

ELIMINAR UNA DISCIPLINA

ESTÁ SEGURO QUE DESEA ELIMINAR ESTÁ DISCIPLINA?

Confirmar **Cancelar**

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

LECCIONES CATEGORIAS

Crear disciplina

cantidad de tiempos	Acciones
2	
6	
8	
11	
12	
13	

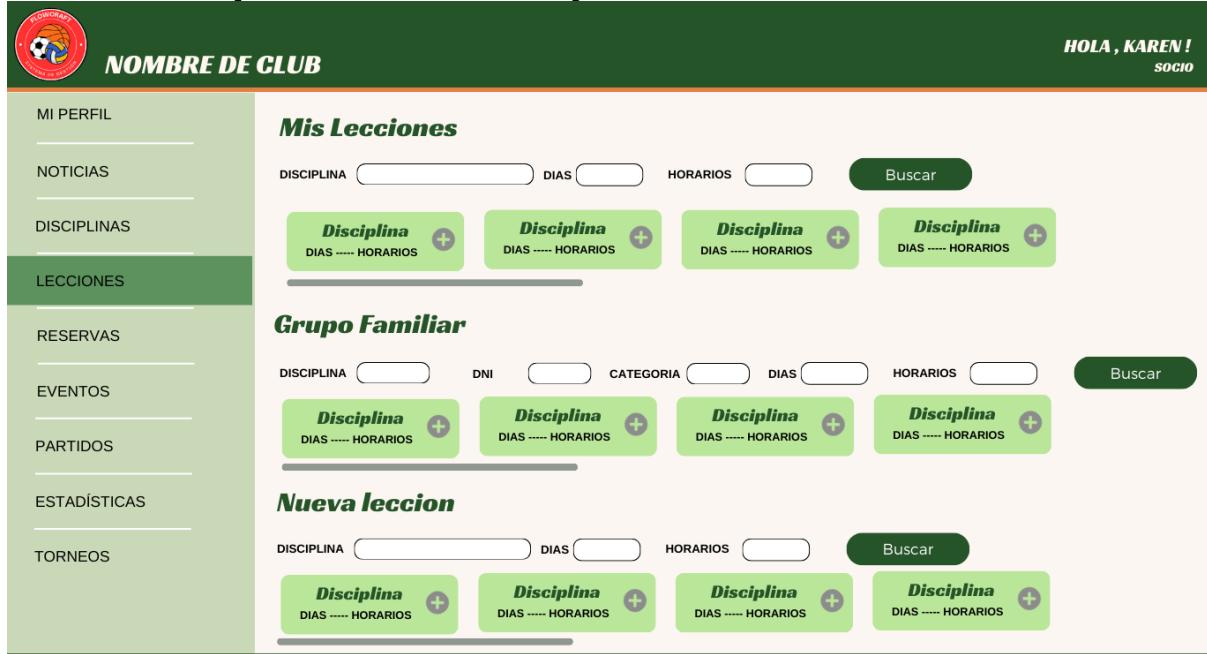
GUI 5.1.3.1 – Mensaje confirmación de eliminación de disciplina



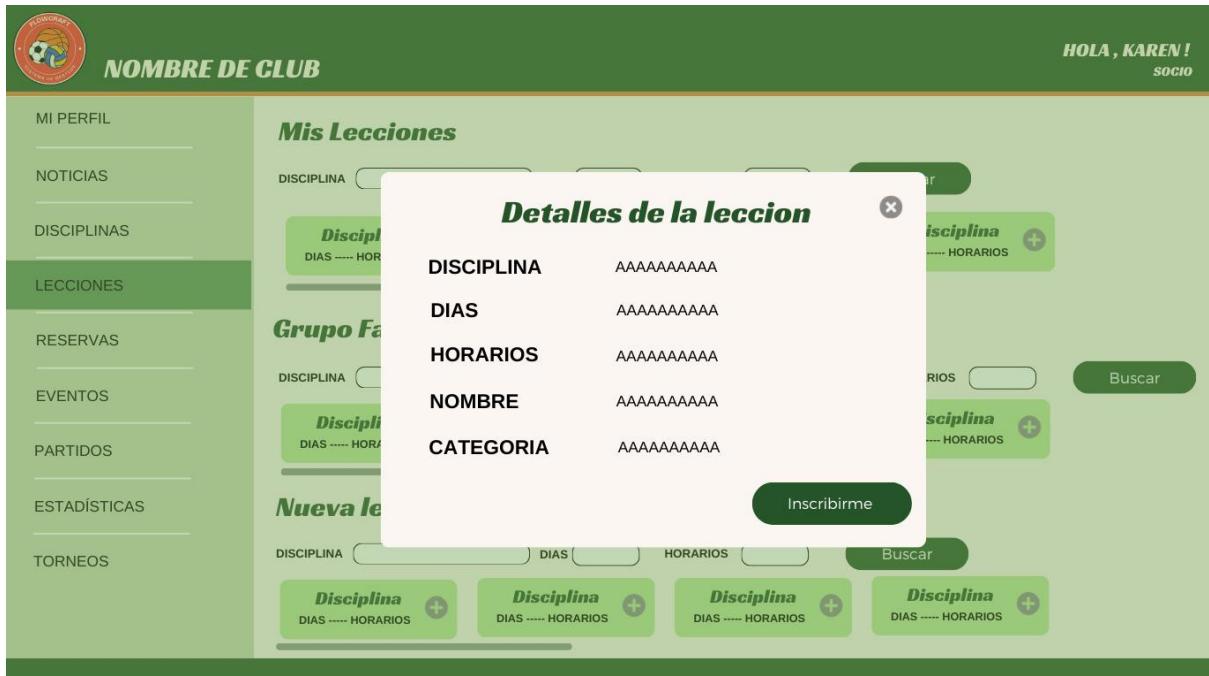
Nombre	descripción	cantidad jugadores	tarjetas advertencia	tarjetas expulsión	cantidad de tiempos	Acciones
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	2	
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	6	
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	8	
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	11	
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	12	
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	13	
< Página 1 de 1 >						

GUI 5.1.3.2 – Mensaje de eliminación exitosa

5.3 - Inscripción/Desinscripción a lecciones



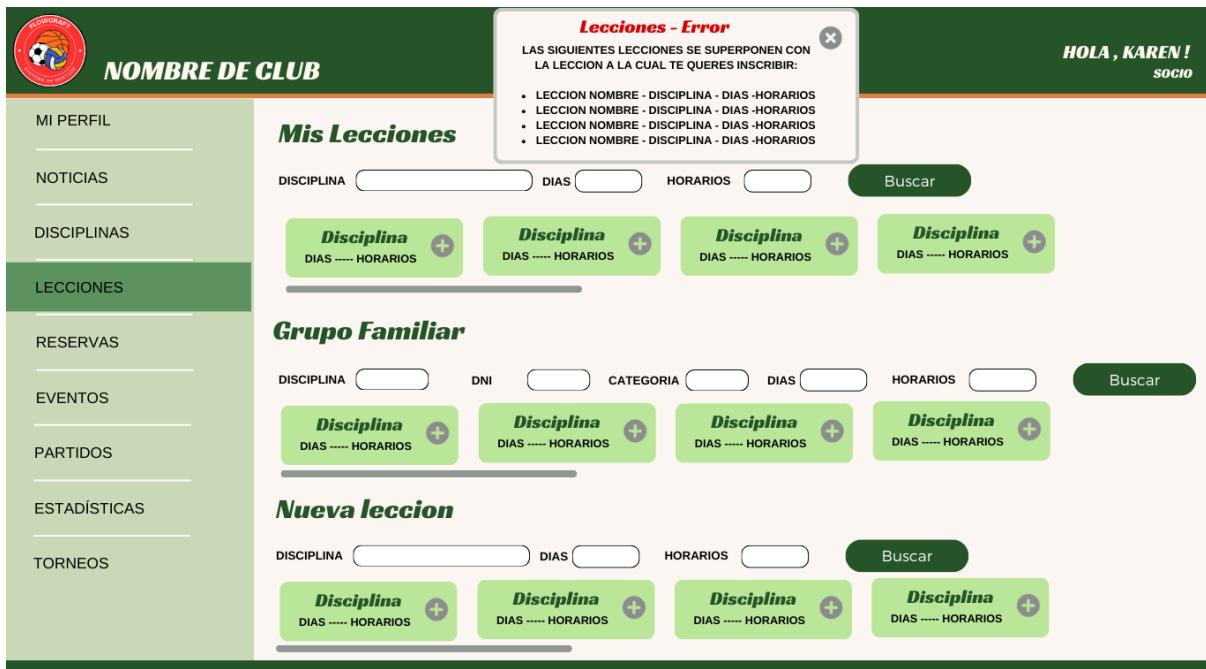
GUI 5.3.1.1 - Pantalla de lecciones del socio divididas en propias del socio, de su grupo familiar o lecciones activas



GUI 5.3.1.2 - Popup donde se muestran detalles de una lección donde el socio se puede inscribir



GUI 5.3.1.3 - Mensaje de confirmación de inscripción exitosa



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
SOCIO

Mis Lecciones

Lecciones - Error

LAS SIGUIENTES LECCIONES SE SUPERPONEN CON LA LECCION A LA CUAL TE QUERES INSCRIBIR:

- LECCION NOMBRE - DISCIPLINA - DIAS -HORARIOS

DISCIPLINA DIAS HORARIOS Buscar

Disciplina DIAS ----- HORARIOS **Disciplina** DIAS ----- HORARIOS **Disciplina** DIAS ----- HORARIOS **Disciplina** DIAS ----- HORARIOS

Grupo Familiar

DISCIPLINA DNI CATEGORIA DIAS HORARIOS Buscar

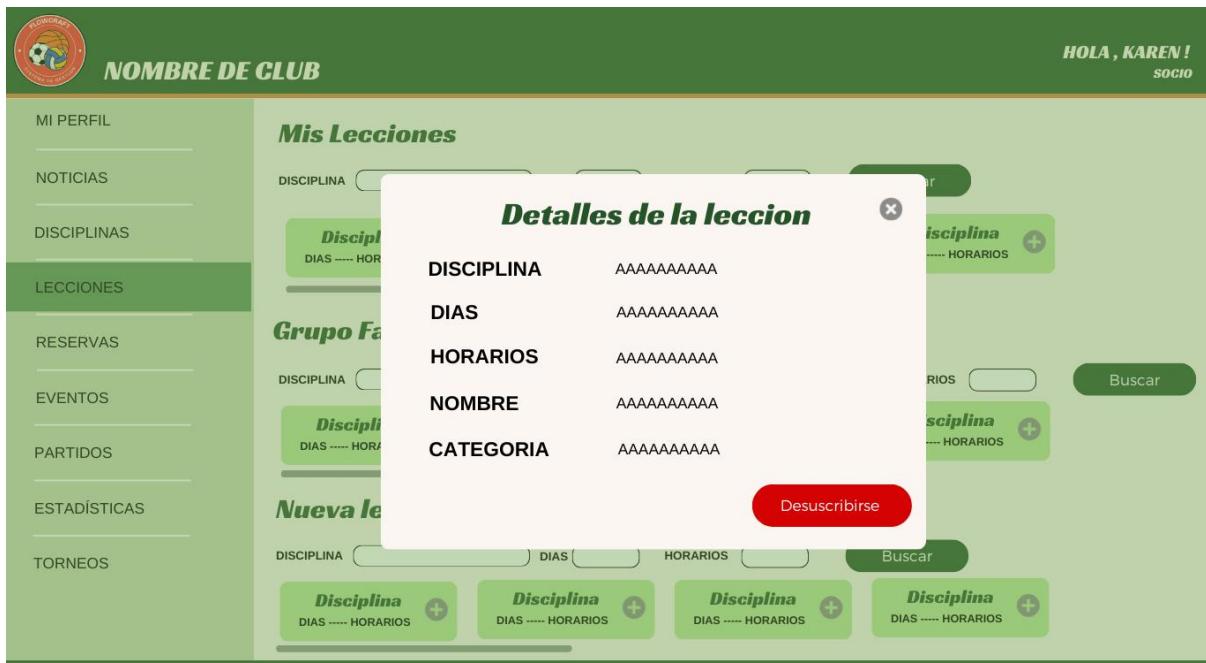
Disciplina DIAS ----- HORARIOS **Disciplina** DIAS ----- HORARIOS **Disciplina** DIAS ----- HORARIOS **Disciplina** DIAS ----- HORARIOS

Nueva lección

DISCIPLINA DIAS HORARIOS Buscar

Disciplina DIAS ----- HORARIOS **Disciplina** DIAS ----- HORARIOS **Disciplina** DIAS ----- HORARIOS **Disciplina** DIAS ----- HORARIOS

GUI 5.3.1.4 - Mensaje de error donde se muestran lecciones que se pisán con la lección a la cual el usuario se intentaba inscribir



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
SOCIO

Mis Lecciones

Detalles de la lección

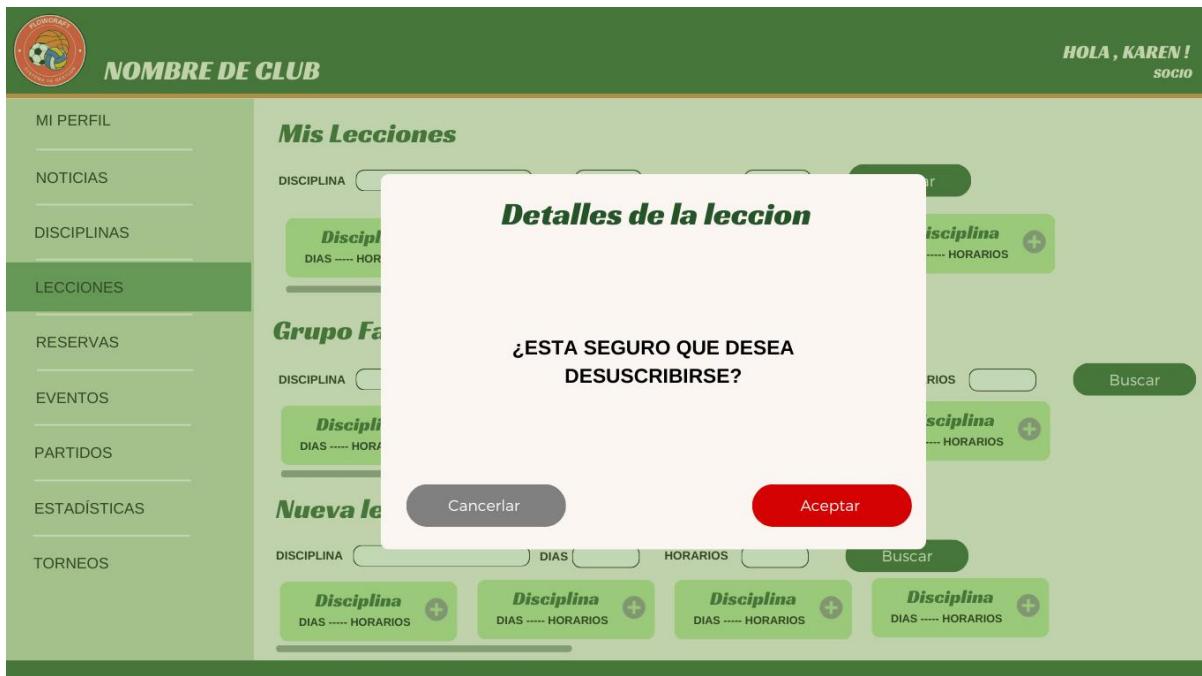
DISCIPLINA	AAAAAAAAAA
DIAS	AAAAAAAAAA
HORARIOS	AAAAAAAAAA
NOMBRE	AAAAAAAAAA
CATEGORIA	AAAAAAAAAA

Desinscribirse

DISCIPLINA DIAS HORARIOS Buscar

Disciplina DIAS ----- HORARIOS **Disciplina** DIAS ----- HORARIOS **Disciplina** DIAS ----- HORARIOS **Disciplina** DIAS ----- HORARIOS

GUI 5.3.2.1 – Popup donde se muestran detalles de una lección donde el socio ya está inscripto y se puede desinscribir



GUI 5.3.2.2 - Mensaje para la confirmación de la desinscripción a la lección



GUI 5.3.2.3 - Mensaje de desinscripción exitosa

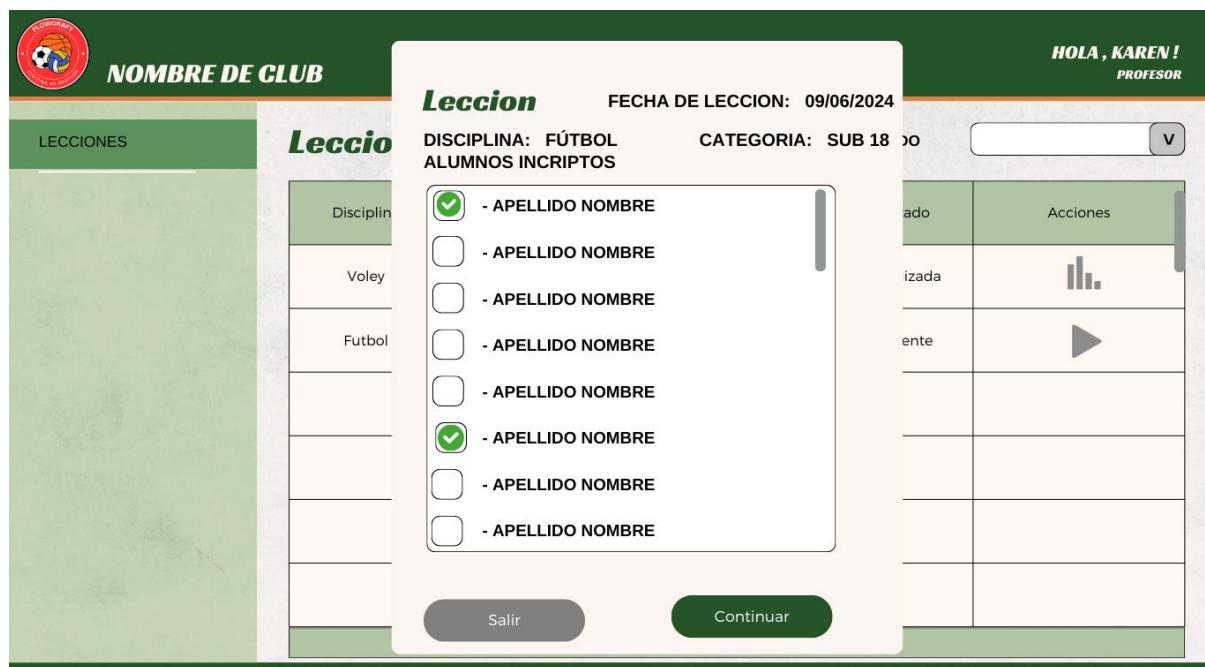
5.4 - Iniciar y finalizar lecciones



Disciplina	Categoría	Fecha lección	Horario	Estado	Acciones
Voley	A2	14/06/2024	20:00	Finalizada	
Futbol	Sub 18	14/06/2024	22:00	Vigente	

< Página 1 de 1 >

GUI 5.4.1.1 - Lista de lecciones activas del profesor con día igual a día de la fecha



Apellido Nombre	Acciones
- APELLIDO NOMBRE	

GUI 5.4.1.2 - Lista de alumnos de la lección para dar asistencia de los mismos y comenzar la lección

5.5 - ABM Categoría disciplina



NOMBRE DE CLUB

**HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO**

Configuracion del sistema

CONFIGURACION DEL SISTEMA

- NOTICIAS
- RESERVAS
- INSTALACIONES
- EVENTOS
- TORNEOS
- REPORTES

PERFILES **SOLICITUDES** **CONFIGURACIONES GENERALES** **DISCIPLINAS** **LECCIONES** **CATEGORIAS**

NOMBRE **Buscar** **Crear categoria**

Nombre	Descripcion	Edad minima	edad maxima	genero	Acciones
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	M	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	F	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	X	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	M	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	F	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	X	

< Página 1 de 1 >

GUI 5.5.1.1 - Lista de categorías activas



NOMBRE DE CLUB

**HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO**

Configuracion del sistema

PERFILES **CATEGORIAS**

NOMBRE*

EDAD MINIMA *

EDAD MAXIMA *

GENERO*

DESCRIPCION

Cancelar **Guardar**

LECCIONES **CATEGORIAS**

Crear categoria

edad maxima	genero	Acciones
20	M	
20	F	
20	X	
20	M	
20	F	
20	X	

< Página 1 de 1 >

GUI 5.5.1.2 - Formulario creación una nueva categoría



NOMBRE DE CLUB

Disciplinas
LA DISCIPLINA SE ELIMINO CORRECTAMENTE ×

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Configuración del sistema

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS
RESERVAS
INSTALACIONES
EVENTOS
TORNEOS
REPORTES

PERFILES
SOLICITUDES
CONFIGURACIONES GENERALES
DISCIPLINAS
LECCIONES
CATEGORIAS

Crear disciplina

Nombre	descripcion	cantidad jugadores	tarjetas advertencia	tarjetas expulsion	cantidad de tiempos	Acciones
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	2	
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	6	
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	8	
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	11	
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	12	
AAAAAAA	BBBBBB	11	2	1	13	

< Página 1 de 1 >

GUI 5.5.1.3 - Mensaje confirmación creación exitosa de categoría



NOMBRE DE CLUB

HOJA DE VIDA

Configuración del sistema

NOTICIAS
RESERVAS
INSTALACIONES
EVENTOS
TORNEOS
REPORTES

PERFILES
SOLICITUDES
CONFIGURACIONES GENERALES
DISCIPLINAS
LECCIONES
CATEGORIAS

Crear categoria

Nueva categoria

NOMBRE*

EDAD MINIMA *

EDAD MAXIMA *

GENERO*

DESCRIPCION

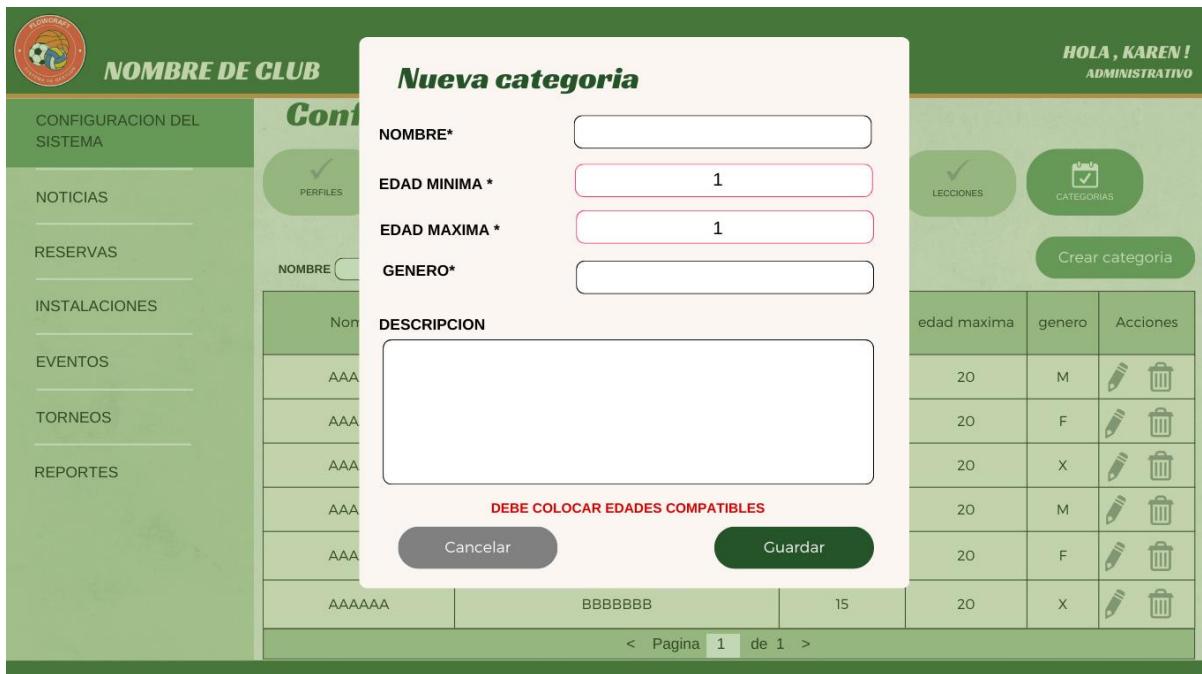
POR FAVOR COMPLETE LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

Cancelar **Guardar**

edad maxima	genero	Acciones
20	M	
20	F	
20	X	
20	M	
20	F	
20	X	

< Página 1 de 1 >

GUI 5.5.1.4 - Mensaje error en caso de no cargar los campos obligatorios



edad maxima	genero	Acciones
20	M	
20	F	
20	X	
20	M	
20	F	
20	X	

GUI 5.5.1.5 - Mensaje error en caso de no colocar edades compatibles



edad maxima	genero	Acciones
20	M	
20	F	
20	X	
20	M	
20	F	
20	X	

GUI 5.5.1.6 - Mensaje error en caso de intentar ingresar una categoría con nombre ya existente



NOMBRE DE CLUB

Editar categoria

Nombre*

EDAD MINIMA *

EDAD MAXIMA *

GENERO*

DESCRIPCION

Cancelar **Guardar**

edad maxima	genero	Acciones
20	M	
20	F	
20	X	
20	M	
20	F	
20	X	

< Página 1 de 1 >

GUI 5.5.2.1 - Formulario edición categoría



Categorías
LA CATEGORIA SE EDITO CORRECTAMENTE

NOMBRE DE CLUB

Configuracion del sistema

PERFILLES **SOLICITUDES** **CONFIGURACIONES GENERALES** **DISCIPLINAS** **LECCIONES** **CATEGORIAS**

Crear categoria

Nombre	Descripcion	Edad minima	edad maxima	genero	Acciones
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	M	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	F	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	X	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	M	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	F	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	X	

< Página 1 de 1 >

GUI 5.5.2.2 - Mensaje confirmación edición exitosa de categoría



NOMBRE DE CLUB

Editar categoría

NOMBRE*

EDAD MINIMA *

EDAD MAXIMA *

GÉNERO*

DESCRIPCIÓN

POR FAVOR COMPLETE LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

Cancelar **Guardar**

edad maxima	genero	Acciones
20	M	
20	F	
20	X	
20	M	
20	F	
20	X	

< Página 1 de 1 >

GUI 5.5.2.3 - Mensaje error en caso de no cargar los campos obligatorios



NOMBRE DE CLUB

Editar categoría

NOMBRE*

EDAD MINIMA *

EDAD MAXIMA *

GÉNERO*

DESCRIPCIÓN

DEBE COLOCAR EDADES COMPATIBLES

Cancelar **Guardar**

edad maxima	genero	Acciones
20	M	
20	F	
20	X	
20	M	
20	F	
20	X	

< Página 1 de 1 >

GUI 5.5.2.4 - Mensaje error en caso de no colocar edades compatibles



NOMBRE DE CLUB

Editar categoría

Nombre*

Edad Minima *

Edad Maxima *

Genero*

Descripción

YA EXISTE UNA CATEGORÍA CON EL MISMO NOMBRE

Cancelar Guardar

edad maxima	genero	Acciones
20	M	
20	F	
20	X	
20	M	
20	F	
20	X	

< Página 1 de 1 >

GUI 5.5.2.5 - Mensaje error en caso de existir categoría con igual nombre



NOMBRE DE CLUB

Configuracion del sistema

ELIMINAR UNA CATEGORIA

¿ESTÁ SEGURO QUE DESEA ELIMINAR ESTÁ CATEGORIA?

Confirmar Cancelar

edad maxima	genero	Acciones
20	M	
20	F	
20	X	
20	M	
20	F	
20	X	

< Página 1 de 1 >

GUI 5.5.3.1 – Mensaje de confirmación para eliminar categoría



Categorías
LA CATEGORIA SE ELIMINO CORRECTAMENTE X

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

NOMBRE DE CLUB

Configuración del sistema

CONFIGURACION DEL SISTEMA

- NOTICIAS
- RESERVAS
- INSTALACIONES
- EVENTOS
- TORNEOS
- REPORTES

PERFILES SISTEMAS SOLICITUDES CONFIGURACIONES GENERALES DISCIPLINAS LECCIONES CATEGORIAS

NOMBRE Buscar Crear categoría

Nombre	Descripción	Edad mínima	edad máxima	genero	Acciones
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	M	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	F	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	X	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	M	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	F	
AAAAAA	BBBBBBB	15	20	X	

< Página 1 de 1 >

GUI 5.5.3.2 – Vista de gestión de categorías

5.6 - ABM Estado Lección



HOLA, CHARLY!
ADMIN

NOMBRE DE CLUB

BACKUP

ESTADOS

TIPOS

EQUIPO EVENTO USUARIO LECCIÓN INSTALACIÓN TORNEO

Crear Estado

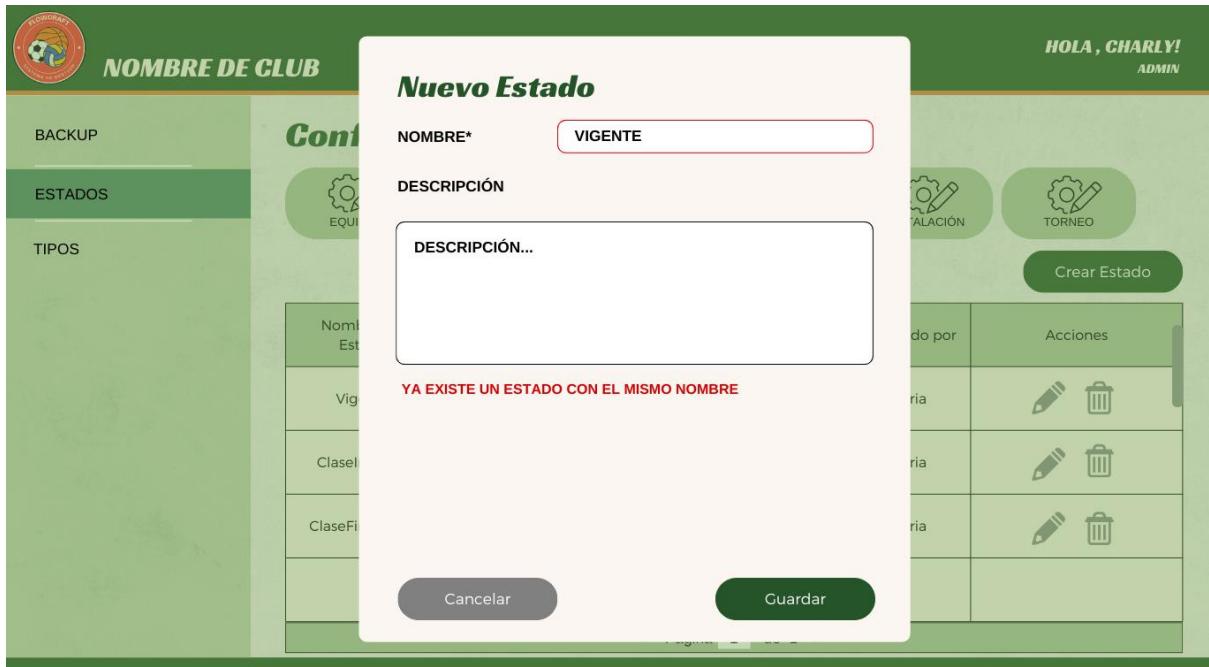
Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Vigente	Clase habilitada sin iniciar	
ClaseIniciada	Clase en curso	
ClaseFinalizada	Clase finalizada	

< Página 1 de 1 >

GUI 5.6.1.1 - Lista de estado lección activos en la plataforma



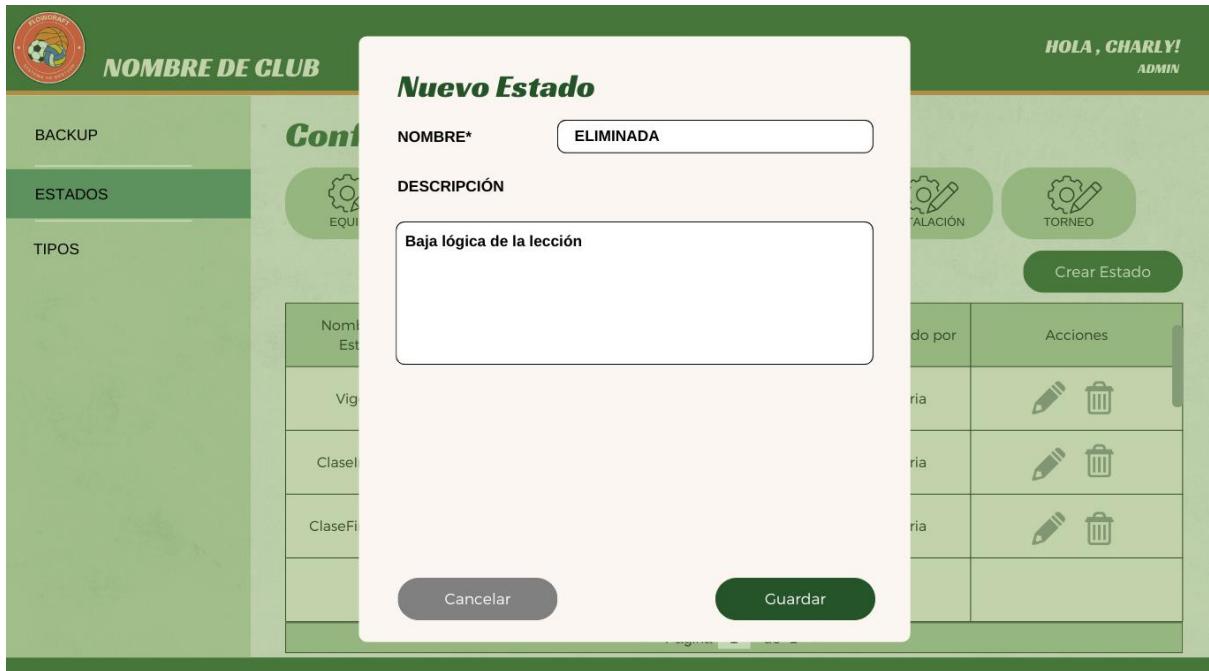
GUI 5.6.1.2 - Formulario creación nuevo estado lección



GUI 5.6.1.3 - Mensaje error al intentar insertar un estado lección con un nombre ya existente



GUI 5.6.1.4 - Mensaje de error al no ingresar todos los campos obligatorios



GUI 5.6.1.5 - Formulario de creación con todos los campos completos



NOMBRE DE CLUB

Nuevo Estado
EL ESTADO SE CREÓ EXITOSAMENTE

HOLA, CHARLY!
ADMIN

Backup

ESTADOS

TIPOS

Configuración de Estados

Crear Estado

Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Vigente	Clase habilitada sin iniciar	
ClaseIniciada	Clase en curso	
ClaseFinalizada	Clase finalizada	
Eliminada	Baja lógica de la lección	

< Página 1 de 1 >

GUI 5.6.1.6 - Mensaje confirmación creación exitosa de estado lección



NOMBRE DE CLUB

HOLA, CHARLY!
ADMIN

Backup

ESTADOS

TIPOS

Configuración de Estados

Crear Estado

Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Vigente		
ClaseIniciada		
ClaseFinalizada		
Eliminada		

Editar Estado

NOMBRE*

DESCRIPCIÓN

Cancelar **Guardar**

GUI 5.6.2.1 - Formulario edición estado lección



GUI 5.6.2.2 - Mensaje error al intentar insertar un estado lección con un nombre ya existente



GUI 5.6.2.3 - Mensaje de error al no ingresar todos los campos obligatorios



GUI 5.6.2.4 - Formulario de edición con todos los campos completos



GUI 5.6.2.5 - Mensaje confirmación edición exitosa de estado lección



GUI 5.6.3.1 - Mensaje confirmación eliminación estado lección seleccionado



GUI 5.6.3.2 - Mensaje confirmación eliminación exitosa de estado lección

6. Módulo de Eventos

6.1- ABM tipo evento



Nombre Tipo	Descripción	Acciones
Partido	Enfrentamiento de dos equipos	
Recital	Espectáculo musical en vivo	
Taller	Evento educativo	

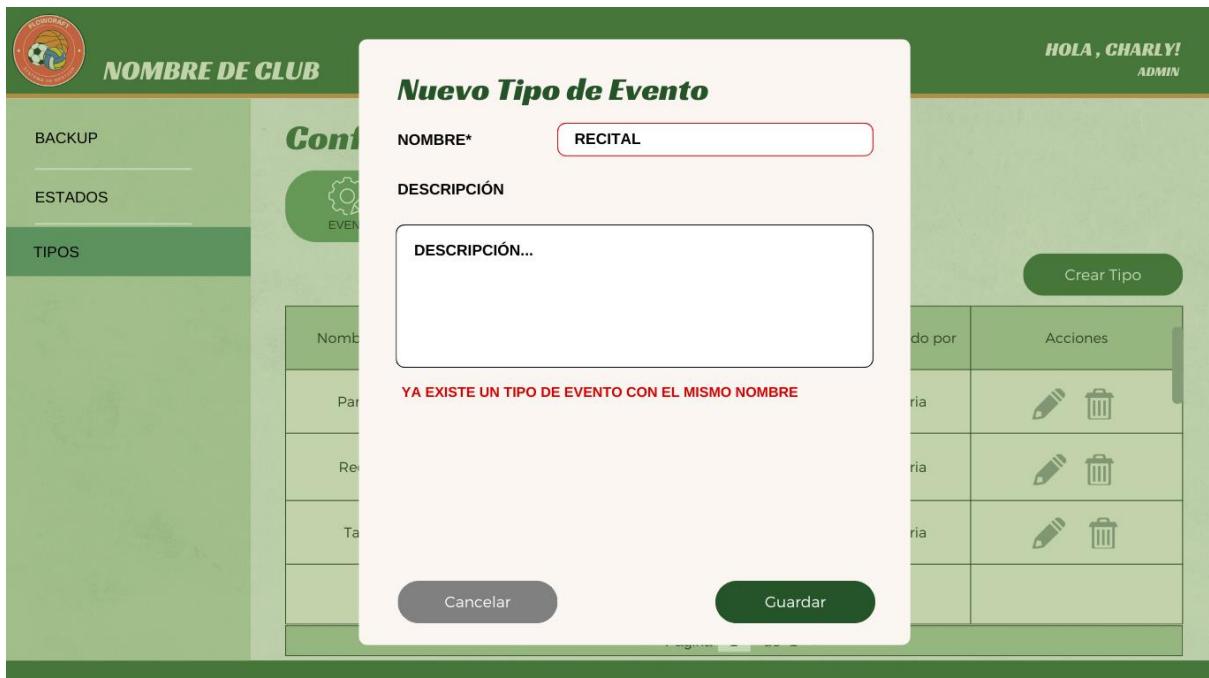
< Página 1 de 1 >

GUI 6.1.1.1 - Listado de tipos de eventos



Nombre	Acciones
Partido	
Recital	
Taller	

GUI 6.1.1.2 - Crear tipo de evento



GUI 6.1.1.3 - Error al crear tipo de evento



GUI 6.1.1.4 - Error al crear tipo de evento



GUI 6.1.1.5 - Crear tipo de evento



GUI 6.1.1.6 - Tipo de evento creado exitosamente



GUI 6.1.2.1 - Editar tipo de evento



GUI 6.1.2.2 - Error al editar tipo de evento



GUI 6.1.2.3 - Error al editar tipo de evento



GUI 6.1.2.4 - Editar tipo de evento



GUI 6.1.2.5 - Tipo de evento editado exitosamente



GUI 6.1.3.1 - Eliminar tipo de evento



NOMBRE DE CLUB

Configuración de Tipos

Evento **Acción de Partido**

Nombre Tipo	Descripción	Acciones
Abierto	Torneo abierto a inscripciones	
Cerrado	Torneo cerrado a inscripciones	
En curso	Torneo en curso	

< Página 1 de 1 >

GUI 6.1.3.2 - *Tipo de evento eliminado exitosamente*

6.2 - ABM evento



NOMBRE DE CLUB

Eventos

Crear Evento

Nombre	Tipo	Fecha	Hora	Instalacion	Ubicacion	Disciplina	Categoría	Acciones
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de voley	Fondo lado derecho	FUTBOL	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	SUM	Fondo lado izquierdo	VOLEY	TODAS	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	FUTBOL	MAYORES	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	FUTBOL	SUB 17	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	FUTBOL	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20	

< Página 1 de 1 >

GUI 6.2.1.1 - *Listado de eventos desde administrativo*



Crear nuevo evento

NOMBRE*

DESCRIPCION*

TIPO* V

BANNER*

INSTALACION* V

FECHA*

HORA*

CATEGORIA* V

DISCIPLINA* V

LINK STREAM

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

STALACION

Buscar Crear Evento

Disciplina	Categoría	Acciones
FUTBOL	SUB 20	
VOLEY	TODAS	
FUTBOL	MAYORES	
FUTBOL	SUB 17	
FUTBOL	SUB 20	
VOLEY	SUB 20	
VOLEY	SUB 20	

GUI 6.2.1.2 - Crear evento



Crear nuevo evento

NOMBRE*

DESCRIPCION*

TIPO* V

BANNER*

INSTALACION* V

FECHA*

HORA*

CATEGORIA* V

DISCIPLINA* V

LINK STREAM

Datos del partido

EQUIPO LOCAL*

EQUIPO VISITANTE*

ARBITRO* V

PLANILLERO* V

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Crear Equipo del Club

Crear Equipo Visitante

GUI 6.2.1.3 - Crear evento partido



Nombre	Tipo	Fecha	Hora	Instalacion	Ubicacion	Disciplina	Categoría	Acciones
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de voley	Fondo lado derecho	FUTBOL	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	SUM	Fondo lado izquierdo	VOLEY	TODAS	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	FUTBOL	MAYORES	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	FUTBOL	SUB 17	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	FUTBOL	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20	

< Página 1 de 1 >

GUI 6.2.1.4 - Evento creado exitosamente



Crear nuevo evento

NOMBRE*

DESCRIPCION*

TIPO*

BANNER*

INSTALACION*

FECHA*

HORA*

CATEGORIA*

DISCIPLINA*

LINK STREAM

DEBE COMPLETAR TODOS LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

Cancelar **Guardar**

GUI 6.2.1.5 - Error al crear evento



NOMBRE DE CLUB

Crear nuevo evento

NOMBRE*	%%%%%%
DESCRIPCION*	@@##\$
TIPO*	TALLER
BANNER*	BANNER.PNG
INSTALACION*	SUM
FECHA*	25/07/07
HORA*	17:00
CATEGORIA*	SUB 19
DISCIPLINA*	FUTBOL
LINK STREAM	

DEBE COMPLETAR CORRECTAMENTE LOS CAMPOS, SOLO PUEDE INCLUIR LETRAS Y LOS CARACTERES ! , ;

Cancelar **Guardar**

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

STALACION

Buscar Crear Evento

Disciplina	Categoría	Acciones
FUTBOL	SUB 20	
VOLEY	TODAS	
FUTBOL	MAYORES	
FUTBOL	SUB 17	
FUTBOL	SUB 20	
VOLEY	SUB 20	
VOLEY	SUB 20	

GUI 6.2.1.6 - Error al crear evento



NOMBRE DE CLUB

Crear nuevo evento

NOMBRE*	TALLER DE FUTBOL
DESCRIPCION*	CHARLA SOBRE ATAQUE Y DEFENSA
TIPO*	TALLER
BANNER*	BANNER.EXE
INSTALACION*	SUM
FECHA*	25/07/07
HORA*	17:00
CATEGORIA*	SUB 19
DISCIPLINA*	FUTBOL
LINK STREAM	

POR FAVOR SUBA UN ARCHIVO COMPATIBLE (PNG, JPG)

Cancelar **Guardar**

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

STALACION

Buscar Crear Evento

Disciplina	Categoría	Acciones
FUTBOL	SUB 20	
VOLEY	TODAS	
FUTBOL	MAYORES	
FUTBOL	SUB 17	
FUTBOL	SUB 20	
VOLEY	SUB 20	
VOLEY	SUB 20	

GUI 6.2.1.7 - Error al crear evento



NOMBRE DE CLUB

Crear nuevo evento

NOMBRE*	TALLER DE FUTBOL
DESCRIPCION*	CHARLA SOBRE ATAQUE Y DEFENSA
TIPO*	TALLER
BANNER*	BANNER.PNG
INSTALACION*	SUM
FECHA*	25/07/07
HORA*	17:00
CATEGORIA*	SUB 19
DISCIPLINA*	FUTBOL
LINK STREAM	

LA INSTALACION SELECCIONADA YA ESTA OCUPADA A ESA HORA

Cancelar Guardar

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

STALACION

Buscar Crear Evento

Disciplina	Categoría	Acciones
FUTBOL	SUB 20	[Edit] [Delete]
VOLEY	TODAS	[Edit] [Delete]
FUTBOL	MAYORES	[Edit] [Delete]
FUTBOL	SUB 17	[Edit] [Delete]
FUTBOL	SUB 20	[Edit] [Delete]
VOLEY	SUB 20	[Edit] [Delete]
VOLEY	SUB 20	[Edit] [Delete]

GUI 6.2.1.8 - Error al crear evento



NOMBRE DE CLUB

Editar evento

NOMBRE*	TALLER DE VOLEY
DESCRIPCION*	CHARLA SOBRE BLOQUEOS
TIPO*	TALLER
BANNER*	BANNER.PNG
INSTALACION*	SUM
FECHA*	25/07/07
HORA*	17:00
CATEGORIA*	SUB 19
DISCIPLINA*	VOLEY
LINK STREAM	

Cancelar Guardar

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

STALACION

Buscar Crear Evento

Disciplina	Categoría	Acciones
FUTBOL	SUB 20	[Edit] [Delete]
VOLEY	TODAS	[Edit] [Delete]
FUTBOL	MAYORES	[Edit] [Delete]
FUTBOL	SUB 17	[Edit] [Delete]
FUTBOL	SUB 20	[Edit] [Delete]
VOLEY	SUB 20	[Edit] [Delete]
VOLEY	SUB 20	[Edit] [Delete]

GUI 6.2.2.1 - Editar evento



Editar evento

NOMBRE*	FECHA 5
DESCRIPCION*	PARTIDO DE FUTBOL MAYORES
TIPO*	PARTIDO V
BANNER*	IMAGE.JPG <input type="button" value="Upload"/>
INSTALACION*	CANCHAS DE FUTBOL 2 V
FECHA*	12/02/2024 <input type="button" value="Calendar"/>
HORA*	21:00 <input type="button" value="Clock"/>
CATEGORIA*	MAYORES V
DISCIPLINA*	FUTBOL V
LINK STREAM	

Datos del partido

EQUIPO LOCAL*	FUTBOL MAYORES
EQUIPO VISITANTE*	GODOY CRUZ MAYORES
ARBITRO*	HORACIO ELIZONDO V
PLANILLERO	PABLO LAMOLINA V

GUI 6.2.2.2 - Editar evento partido



Eventos
EVENTO EDITADO EXITOSAMENTE

NOMBRE DE CLUB

Eventos

Nombre	Tipo	Fecha	Hora	Instalacion	Ubicacion	Disciplina	Categoría	Acciones
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de voley	Fondo lado derecho	FUTBOL	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	SUM	Fondo lado izquierdo	VOLEY	TODAS	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	FUTBOL	MAYORES	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	FUTBOL	SUB 17	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	FUTBOL	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20	

< Página 1 de 1 >

GUI 6.2.2.3 - Evento editado exitosamente



GUI 6.2.2.4 - Error al editar evento



GUI 6.2.2.5 - Error al editar evento



The screenshot shows a user interface for managing club events. A modal window titled "Editar evento" (Edit Event) is open, prompting the user to enter details for a new event. The fields include:

- NOMBRE***: TALLER DE FUTBOL
- DESCRIPCION***: CHARLA SOBRE ATAQUE Y DEFENSA
- TIPO***: TALLER
- BANNER***: BANNER.PNG
- INSTALACION***: SUM (highlighted in red)
- FECHA***: 25/07/07
- HORA***: 17:00
- CATEGORIA***: SUB 19
- DISCIPLINA***: FUTBOL
- LINK STREAM**: (empty field)

A red error message at the bottom of the modal states: "LA INSTALACION SELECCIONADA YA ESTA OCUPADA A ESA HORA" (The selected installation is already occupied at that time).

On the right side of the interface, there is a sidebar with the heading "HOLA, KAREN!" and "ADMINISTRATIVO". It lists various installations (Instalacion) such as FUTBOL, VOLEY, MAYORES, etc., each with edit and delete icons.

GUI 6.2.2.6 - Error al editar evento



The screenshot shows the same club management interface after an event has been deleted. The main event list table now displays the following data:

Nombre	Tipo	Fecha	Hora	Instalacion	Ubicacion	Disciplina	Categoría	Acciones
AAAAAA	Partido futbol	15/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de voley	Fondo lado derecho	FUTBOL	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	SUM	Fondo lado izquierdo	VOLEY	TODAS	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	FUTBOL	MAYORES	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	FUTBOL	SUB 17	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	FUTBOL	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20	

A message at the top center of the page reads "EVENTO CANCELADO EXITOSAMENTE" (Event canceled successfully).

GUI 6.2.3.1 - Evento eliminado exitosamente

6.3 - Tomar asistencia



The screenshot shows a user interface for managing club events. On the left, a sidebar lists categories: CONFIGURACION DEL SISTEMA, NOTICIAS, RESERVAS, INSTALACIONES, EVENTOS (highlighted in green), TORNEOS, and REPORTES. The main area displays a form titled "Evento" with the following fields:

NOMBRE*	TALLER DE FUTBOL
DESCRIPCION*	CHARLA SOBRE ATAQUE Y DEFENSA
TIPO*	TALLER
BANNER*	BANNER.PNG
INSTALACION*	SUM
FECHA*	25/07/07
HORA*	17:00
CATEGORIA*	SUB 19
DISCIPLINA*	FUTBOL
LINK STREAM	[Empty]

At the bottom of the form are two buttons: "Cancelar" (Cancel) and "Tomar asistencia" (Take attendance). To the right of the form, there is a sidebar titled "HOLA, KAREN! ADMINISTRATIVO" showing a list of installations (Instalacion) with columns for Discipline (Disciplina), Category (Categoria), and Actions (Acciones). The list includes entries like SUB 20, TODAS, MAYORES, etc.

GUI 6.3.1 - Detalle de evento iniciado



This screenshot is identical to the one above, showing the same event details and sidebar. The difference is in the status of the attendance button. In this version, the "Tomar asistencia" button has been clicked, and it now has a checkmark icon, indicating that attendance has been successfully recorded.

GUI 6.3.2 - Asistencia cargada correctamente



NOMBRE DE CLUB

Eventos

CODIGO QR INCORRECTO

NOMBRE*	TALLER DE FUTBOL
DESCRIPCION*	CHARLA SOBRE ATAQUE Y DEFENSA
TIPO*	TALLER
BANNER*	BANNER.PNG
INSTALACION*	SUM
FECHA*	25/07/07
HORA*	17:00
CATEGORIA*	SUB 19
DISCIPLINA*	FUTBOL
LINK STREAM	

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

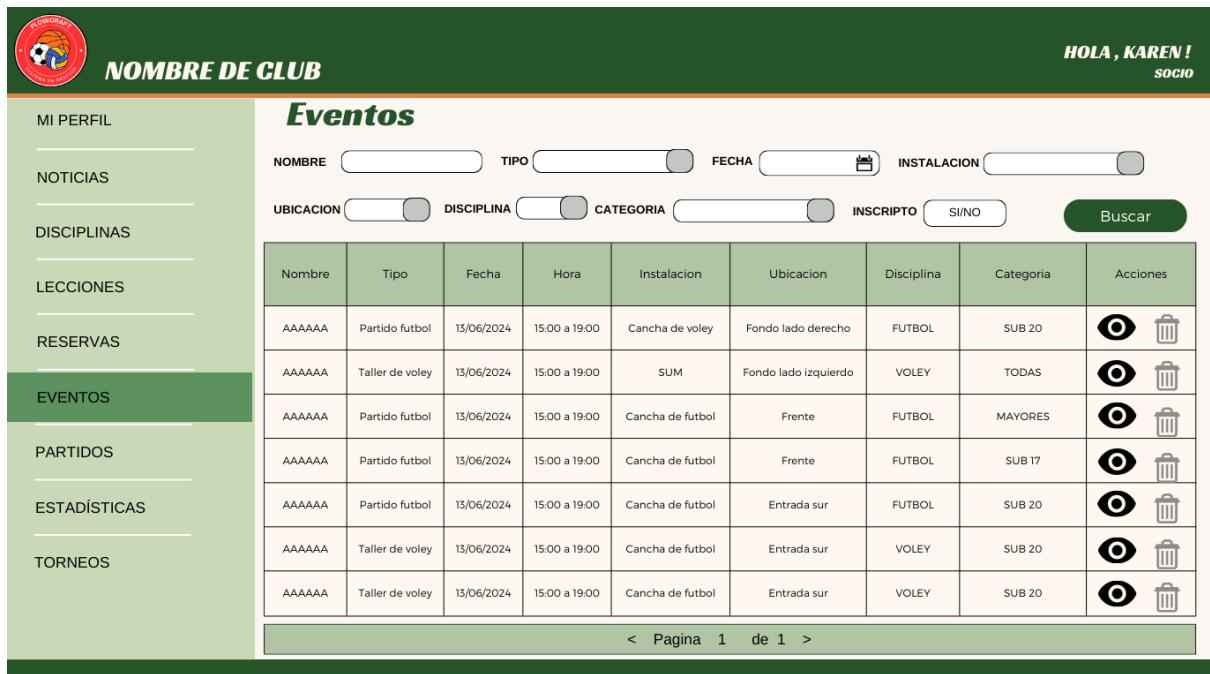
STALACION

Buscar Crear Evento

Cancel Tomar asistencia

GUI 6.3.3 - Error al cargar asistencia

6.4 - Inscribir a un evento



NOMBRE DE CLUB

Eventos

HOLA, KAREN!
SOCIO

MI PERFIL	NOTICIAS	DISCIPLINAS	LECCIONES	RESERVAS	EVENTOS	PARTIDOS	ESTADÍSTICAS	TORNEOS																																																																																							
<table border="1"> <tr> <td>NOMBRE</td> <td><input type="text"/></td> <td>TIPO</td> <td><input type="text"/></td> <td>FECHA</td> <td><input type="date"/></td> <td>INSTALACION</td> <td><input type="text"/></td> <td></td> </tr> <tr> <td>UBICACION</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>DISCIPLINA</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>CATEGORIA</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>INSCRIPTO</td> <td>SI/NO</td> <td>Buscar</td> </tr> <tr> <td>Nombre</td> <td>Tipo</td> <td>Fecha</td> <td>Hora</td> <td>Instalacion</td> <td>Ubicacion</td> <td>Disciplina</td> <td>Categoría</td> <td>Acciones</td> </tr> <tr> <td>AAAAAA</td> <td>Partido futbol</td> <td>13/06/2024</td> <td>15:00 a 19:00</td> <td>Cancha de voley</td> <td>Fondo lado derecho</td> <td>FUTBOL</td> <td>SUB 20</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>AAAAAA</td> <td>Taller de voley</td> <td>13/06/2024</td> <td>15:00 a 19:00</td> <td>SUM</td> <td>Fondo lado izquierdo</td> <td>VOLEY</td> <td>TODAS</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>AAAAAA</td> <td>Partido futbol</td> <td>13/06/2024</td> <td>15:00 a 19:00</td> <td>Cancha de futbol</td> <td>Frente</td> <td>FUTBOL</td> <td>MAYORES</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>AAAAAA</td> <td>Partido futbol</td> <td>13/06/2024</td> <td>15:00 a 19:00</td> <td>Cancha de futbol</td> <td>Entrada sur</td> <td>FUTBOL</td> <td>SUB 20</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>AAAAAA</td> <td>Taller de voley</td> <td>13/06/2024</td> <td>15:00 a 19:00</td> <td>Cancha de futbol</td> <td>Entrada sur</td> <td>VOLEY</td> <td>SUB 20</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>AAAAAA</td> <td>Taller de voley</td> <td>13/06/2024</td> <td>15:00 a 19:00</td> <td>Cancha de futbol</td> <td>Entrada sur</td> <td>VOLEY</td> <td>SUB 20</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>									NOMBRE	<input type="text"/>	TIPO	<input type="text"/>	FECHA	<input type="date"/>	INSTALACION	<input type="text"/>		UBICACION	<input type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	CATEGORIA	<input type="checkbox"/>	INSCRIPTO	SI/NO	Buscar	Nombre	Tipo	Fecha	Hora	Instalacion	Ubicacion	Disciplina	Categoría	Acciones	AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de voley	Fondo lado derecho	FUTBOL	SUB 20			AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	SUM	Fondo lado izquierdo	VOLEY	TODAS			AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	FUTBOL	MAYORES			AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	FUTBOL	SUB 20			AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20			AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20		
NOMBRE	<input type="text"/>	TIPO	<input type="text"/>	FECHA	<input type="date"/>	INSTALACION	<input type="text"/>																																																																																								
UBICACION	<input type="checkbox"/>	DISCIPLINA	<input type="checkbox"/>	CATEGORIA	<input type="checkbox"/>	INSCRIPTO	SI/NO	Buscar																																																																																							
Nombre	Tipo	Fecha	Hora	Instalacion	Ubicacion	Disciplina	Categoría	Acciones																																																																																							
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de voley	Fondo lado derecho	FUTBOL	SUB 20																																																																																								
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	SUM	Fondo lado izquierdo	VOLEY	TODAS																																																																																								
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	FUTBOL	MAYORES																																																																																								
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	FUTBOL	SUB 20																																																																																								
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20																																																																																								
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20																																																																																								

< Página 1 de 1 >

GUI 6.4.1 - Listado de eventos desde socio



NOMBRE DE CLUB

Eventos

HOLA, KAREN!
SOCIO

Disciplina	Categoría	Acciones
FÚTBOL	SUB 20	
LEY	TODAS	
FÚTBOL	MAYORES	
FÚTBOL	SUB 17	
FÚTBOL	SUB 20	
LEY	SUB 20	
LEY	SUB 20	

Nombre: TALLER DE FUTBOL
Descripción: CHARLA SOBRE ATAQUE Y DEFENSA
Tipo: TALLER
Banner: BANNER.PNG
Instalación: SUM
Fecha: 25/07/07
Hora: 17:00
Categoría: SUB 19
Disciplina: FUTBOL
Link Stream:

Cancelar Inscribirse

GUI 6.4.2 - Ver detalle de evento



NOMBRE DE CLUB

Eventos

HOLA, KAREN!
SOCIO

Disciplina	Categoría	Acciones
FÚTBOL	SUB 20	
LEY	TODAS	
FÚTBOL	MAYORES	
FÚTBOL	SUB 17	
FÚTBOL	SUB 20	
LEY	SUB 20	
LEY	SUB 20	

Nombre: TALLER DE FUTBOL
Descripción: CHARLA SOBRE ATAQUE Y DEFENSA
Tipo: TALLER
Banner: BANNER.PNG
Instalación: SUM
Fecha: 25/07/07
Hora: 17:00
Categoría: SUB 19
Disciplina: FUTBOL
Link Stream:
EVENTO LLENO

Cancelar Inscribirse

GUI 6.4.3 - Evento lleno



NOMBRE DE CLUB

Eventos

HOLA, KAREN!
SOCIO

Disciplina	Categoría	Acciones	
FUTBOL	SUB 20		
VOLEY	TODAS		
FUTBOL	MAYORES		
FUTBOL	SUB 17		
FUTBOL	SUB 20		
VOLEY	SUB 20		
VOLEY	SUB 20		

GUI 6.4.4 - Detalle de evento inscripto



NOMBRE DE CLUB

Eventos
SE HA INSCRIPTO EXITOSAMENTE

HOLA, KAREN!
SOCIO

Nombre	Tipo	Fecha	Hora	Instalacion	Ubicacion	Disciplina	Categoría	Acciones	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de voley	Fondo lado derecho	FUTBOL	SUB 20		
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	SUM	Fondo lado izquierdo	VOLEY	TODAS		
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	FUTBOL	MAYORES		
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	FUTBOL	SUB 17		
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	FUTBOL	SUB 20		
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20		
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20		

GUI 6.4.5 - Evento creado exitosamente

*
NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
SOCIO

Eventos

SE HA CANCELADO SU INSCRIPCION

INSCRIPTO
 SI/NO

Nombre	Tipo	Fecha	Hora	Instalacion	Ubicacion	Disciplina	Categoría	Acciones
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de voley	Fondo lado derecho	FUTBOL	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	SUM	Fondo lado izquierdo	VOLEY	TODAS	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	FUTBOL	MAYORES	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	FUTBOL	SUB 17	
AAAAAA	Partido futbol	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	FUTBOL	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20	
AAAAAA	Taller de voley	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	VOLEY	SUB 20	

< Página 1 de 1 >

GUI 6.4.6 - Inscripción cancelada correctamente

7 - Módulo de Reservas

7.1 - ABM Reserva

*
NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
SOCIO

Reservas

Fecha	Hora	Instalacion	Ubicacion	Acciones
13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de voley	Fondo lado derecho	
13/06/2024	15:00 a 19:00	SUM	Fondo lado izquierdo	
13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	
13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	
13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	
13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	
13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	

< Página 1 de 1 >

GUI 7.1.1.1 – Listado de reservas desde socio

Karen Ruiz, Mario Merida, Matías Videla, Carlos Lauria
 Sistema FlowCraft

529/652

NOMBRE DE CLUB
HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Reservas

Nombre y Apellido	Telefono	Fecha	Hora	Instalacion	Ubicacion	Acciones
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de voley	Fondo lado derecho	
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	SUM	Fondo lado izquierdo	
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	

< Pagina 1 de 1 >

GUI 7.1.1.2 - Listado de reservas desde administrativo

NOMBRE DE CLUB
HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Crear nueva reserva

INSTALACION*

DIA*

HORA INICIO*

HORA FIN*

INSTALACION: CANCHA DE FUTBOL
UBICACION: ENTRADA SUR
HORARIO APERTURA: 13HS
HORARIO CIERRE: 23HS
PRECIO POR HORA: 2000\$

CONDICIONES

SE DEBE PRESENTAR 15 MINUTOS ANTES DEL COMIENZO DEL TURNO

Cancelar Guardar

GUI 7.1.1.3 - Crear nueva reserva


NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA
Reservas
LA RESERVA SE REGISTRO CORRECTAMENTE

NOTICIAS
FECHA
INSTALACION
Buscar
Crear Reserva

RESERVAS	Nombre y Apellido	Teléfono	Fecha	Hora	Instalacion	Ubicacion	Acciones
INSTALACIONES	AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de voley	Fondo lado derecho	
EVENTOS	AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	SUM	Fondo lado izquierdo	
TORNEOS	AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	
REPORTES	AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	
	AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	
	AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	
	AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	

< Página 1 de 1 >

GUI 7.1.1.4 - Reserva creada exitosamente


NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA
Crear nueva reserva

NOTICIAS
RESERVAS

INSTALACIONES
EVENTOS

TORNEOS
REPORTES

INSTALACION*

DIA*

HORA INICIO*

HORA FIN*

CANCHAS DE FUTBOL

LUNES

MARTES

MIERCOLES

JUEVES

VIERNES

SABADO

DOMINGO

Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday
09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00
1	2	3	4	5	6	7
09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00
8	9	10	11	12	13	14
09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00
15	16	17	18	19	20	21
09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00
22	23	24	25	26	27	28
09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00
29	30	31	1	2	3	4
09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00

INSTALACION: CANCHA DE FUTBOL
 UBICACION: ENTRADA SUR
 HORARIO APERTURA: 13HS
 HORARIO CIERRE: 23HS
 PRECIO POR HORA: 2000\$

CONDICIONES

SE DEBE PRESENTAR 15 MINUTOS ANTES DEL COMIENZO DEL TURNO

POR FAVOR COMPLETE LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

Cancelar
Guardar

GUI 7.1.1.5 – Error al crear reserva

* NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN !
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Crear nueva reserva

INSTALACION*

DIA*

HORA INICIO*

HORA FIN*

INSTALACION: CANCHA DE FUTBOL
UBICACION: ENTRADA SUR
HORARIO APERTURA: 13HS
HORARIO CIERRE: 23HS
PRECIO POR HORA: 2000\$

CONDICIONES

SE DEBE PRESENTAR 15 MINUTOS ANTES DEL COMIENZO DEL TURNO

YA EXISTE UNA RESERVA PARA ESE HORARIO
Cancelar
Guardar

GUI 7.1.1.6 - Error al crear reserva

* NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN !
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Crear nueva reserva

INSTALACION*

DIA*

HORA INICIO*

HORA FIN*

INSTALACION: CANCHA DE FUTBOL
UBICACION: ENTRADA SUR
HORARIO APERTURA: 13HS
HORARIO CIERRE: 23HS
PRECIO POR HORA: 2000\$

CONDICIONES

SE DEBE PRESENTAR 15 MINUTOS ANTES DEL COMIENZO DEL TURNO

LA INSTALACION SE ENCUENTRA CERRADA EN ESE HORARIO
Cancelar
Guardar

GUI 7.1.1.7 - Error al crear reserva

Karen Ruiz, Mario Merida, Matías Videla, Carlos Lauria
Sistema FlowCraft

532/652

***NOMBRE DE CLUB**
HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Editar reserva

INSTALACION* CANCHAS DE FUTBOL

DIA* 12/06/2024

HORA INICIO* 15:00

HORA FIN* 17:00

INSTALACION: CANCHA DE FUTBOL
UBICACION: ENTRADA SUR
HORARIO APERTURA: 13HS
HORARIO CIERRE: 23HS
PRECIO POR HORA: 2000\$

CONDICIONES

SE DEBE PRESENTAR 15 MINUTOS ANTES DEL COMIENZO DEL TURNO

Cancelar Guardar

GUI 7.1.2.1 - Editar reserva

***NOMBRE DE CLUB**
HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Reservas

Reservas
LA RESERVA SE MODIFICO EXITOSAMENTE

NOMBRE

INSTALACION

FECHA

Nombre y Apellido	Telefono	Fecha	Hora	Instalacion	Ubicacion	Acciones	
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de voley	Fondo lado derecho		
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	SUM	Fondo lado izquierdo		
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente		
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente		
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur		
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur		
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur		

< Pagina 1 de 1 >

GUI 7.1.2.2 - Reserva editada exitosamente

Karen Ruiz, Mario Merida, Matías Videla, Carlos Lauria
Sistema FlowCraft

533/652



NOMBRE DE CLUB

Editar reserva

INSTALACION* CANCHA DE FUTBOL

DIA* 14/03/2024

HORA INICIO* 09:00

HORA FIN* 10:00

INSTALACION: CANCHA DE FUTBOL
UBICACION: ENTRADA SUR
HORARIO APERTURA: 13HS
HORARIO CIERRE: 23HS
PRECIO POR HORA: 2000\$

CONDICIONES

SE DEBE PRESENTAR 15 MINUTOS ANTES DEL COMIENZO DEL TURNO

POR FAVOR COMPLETE LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Cancelar Guardar

GUI 7.1.2.3 - Error al editar reserva



NOMBRE DE CLUB

Editar reserva

INSTALACION* CANCHA DE FUTBOL

DIA* 12/06/2024

HORA INICIO* 15:00

HORA FIN* 16:00

INSTALACION: CANCHA DE FUTBOL
UBICACION: ENTRADA SUR
HORARIO APERTURA: 13HS
HORARIO CIERRE: 23HS
PRECIO POR HORA: 2000\$

CONDICIONES

SE DEBE PRESENTAR 15 MINUTOS ANTES DEL COMIENZO DEL TURNO

YA EXISTE UNA RESERVA PARA ESE HORARIO

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

Cancelar Guardar

GUI 7.1.2.4 - Error al editar reserva

* NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Editar reserva

INSTALACION*
CANCHAS DE FUTBOL

DIA*
12/06/2024

HORA INICIO*
22:00

HORA FIN*
23:30

INSTALACION: CANCHA DE FUTBOL

UBICACION: ENTRADA SUR

HORARIO APERTURA: 13HS

HORARIO CIERRE: 23HS

PRECIO POR HORA: 2000\$

CONDICIONES

SE DEBE PRESENTAR 15 MINUTOS ANTES DEL COMIENZO DEL TURNO

LA INSTALACION SE ENCUENTRA CERRADA EN ESE HORARIO
Cancelar
Guardar

GUI 7.1.2.5 - Error al editar reserva

* NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Reservas

NOMBRE
INSTALACION

FECHA

Nombre Apellido

AAA

AAA

AAA

AAAAAA
2616435667
13/06/2024
15:00 a 19:00
Cancha de futbol

AAAAAA
2616435667
13/06/2024
15:00 a 19:00
Cancha de futbol

AAAAAA
2616435667
13/06/2024
15:00 a 19:00
Cancha de futbol

AAAAAA
2616435667
13/06/2024
15:00 a 19:00
Cancha de futbol

Crear Reserva

Ubicacion
Acciones

Fondo lado derecho

Fondo lado izquierdo

Frente

Frente

Entrada sur

Entrada sur

Entrada sur

< Página 1 de 1 >

GUI 7.1.3.1 - Eliminar reserva

Karen Ruiz, Mario Merida, Matías Videla, Carlos Lauria
 Sistema FlowCraft

535/652



Reservas

LA RESERVA SE CANCELO EXITOSAMENTE

NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Reservas

NOMBRE: _____ INSTALACION: _____

FECHA: _____ Buscar

Crear Reserva

Nombre y Apellido	Telefono	Fecha	Hora	Instalacion	Ubicacion	Acciones
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de voley	Fondo lado derecho	
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	SUM	Fondo lado izquierdo	
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Frente	
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	
AAAAAA	2616435667	13/06/2024	15:00 a 19:00	Cancha de futbol	Entrada sur	

< Página 1 de 1 >

GUI 7.1.3.2 - Reserva eliminada exitosamente

7.2 - ABM Estado instalación



NOMBRE DE CLUB

HOLA, CHARLY!
ADMIN

BACKUP

ESTADOS

TIPOS

Configuración de Estados

EQUIPO

EVENTO

USUARIO

LECCIÓN

INSTALACIÓN

TORNEO

Crear Estado

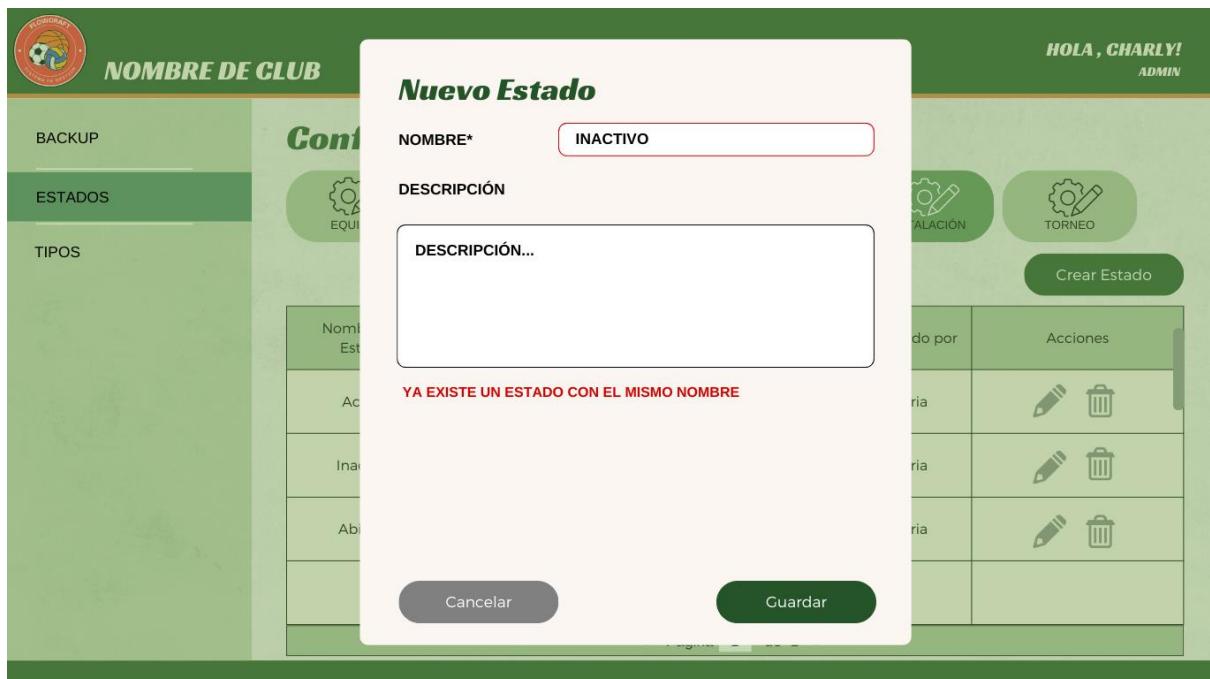
Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Activo	Instalación en condiciones	
Inactivo	Instalación inhabilitada	
Abierta	Instalación abierta al público	

< Página 1 de 1 >

GUI 7.2.1.1 – Gestión de Estados de Instalación



GUI 7.2.1.2 – Cargar nuevo estado



GUI 7.2.1.3 – Error estado con el mismo nombre



GUI 7.2.1.4 – Error debe completar campos obligatorios



GUI 7.2.1.5 – Crear estado datos completos



NOMBRE DE CLUB

Nuevo Estado
EL ESTADO SE CREÓ EXITOSAMENTE

HOLA, CHARLY!
ADMIN

Backup

ESTADOS

TIPOS

Configuración de Estados

Crear Estado

Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Activo	Instalación en condiciones	
Inactivo	Instalación inhabilitada	
Abierta	Instalación abierta al público	
Cerrada Reparación	Instalación cerrada por...	

< Página 1 de 1 >

GUI 7.2.1.6 - Estado de instalación creado exitosamente



NOMBRE DE CLUB

Cont

HOLA, CHARLY!
ADMIN

Backup

ESTADOS

TIPOS

Crear Estado

Editar Estado

NOMBRE* CERRADA REPARACIÓN

DESCRIPCIÓN
Instalación cerrada por reparación

Cancelar **Guardar**

do por	Acciones
ria	
ria	
ria	
ria	

GUI 7.2.2.1 – Editar estado



GUI 7.2.2.2 – Error estado con el mismo nombre



GUI 7.2.2.3 – Error editar estado campos obligatorios



GUI 7.2.2.4 – Editar estado



GUI 7.2.2.5 – Estado de instalación eliminado exitosamente – mensaje de éxito



GUI 7.2.3.1 – Mensaje de confirmación de eliminación de estado



GUI 7.2.3.2 – Mensaje de eliminación de estado exitoso

7.3 - ABM Instalaciones



Nombre	Ubicacion	Precio por hora	Hora Apertura	Hora Cierre	Acciones
Cancha Voley	Fondo	\$4000	9:00	23:00	
Anfiteatro	Lado derecho de entrada	\$3500	9:00	2:00	

< Página 1 de 1 >

GUI 7.3.1.1 – Gestión de instalaciones



GUI 7.3.1.2 – Formulario nueva instalación



Nombre	Ubicacion	Precio por hora	Hora Apertura	Hora Cierre	Acciones
Cancha Voley	Fondo	\$4000	9:00	23:00	
Anfiteatro	Lado derecho de entrada	\$3500	9:00	2:00	

< Página 1 de 1 >

GUI 7.3.1.3 – Mensaje de éxito – crear instalación



GUI 7.3.1.4 – Nueva instalación – error campos obligatorios



NOMBRE DE CLUB

Nueva Instalación

Nombre*

Ubicación*

Precio por hora* 999.9

Hora Apertura* 09:00

Hora Cierre* 23:00

Condiciones
YA EXISTE UNA INSTALACIÓN CON EL MISMO NOMBRE

CONDICIONES...

Cancelar **Guardar**

GUI 7.3.1.5 – Nueva instalación – Error ya existe con el mismo nombre



NOMBRE DE CLUB

Editar Instalación

Nombre*

Ubicación*

Precio por hora* 999.9

Hora Apertura* 09:00

Hora Cierre* 23:00

Estado*

Condiciones
CONDICIONES...

Cancelar **Guardar**

GUI 7.3.2.1 – Formulario editar instalación



Nombre	Ubicacion	Precio por hora	Hora Apertura	Hora Cierre	Acciones
Cancha Voley	Fondo	\$4000	9:00	23:00	
Anfiteatro	Lado derecho de entrada	\$3500	9:00	2:00	

< Página 1 de 1 >

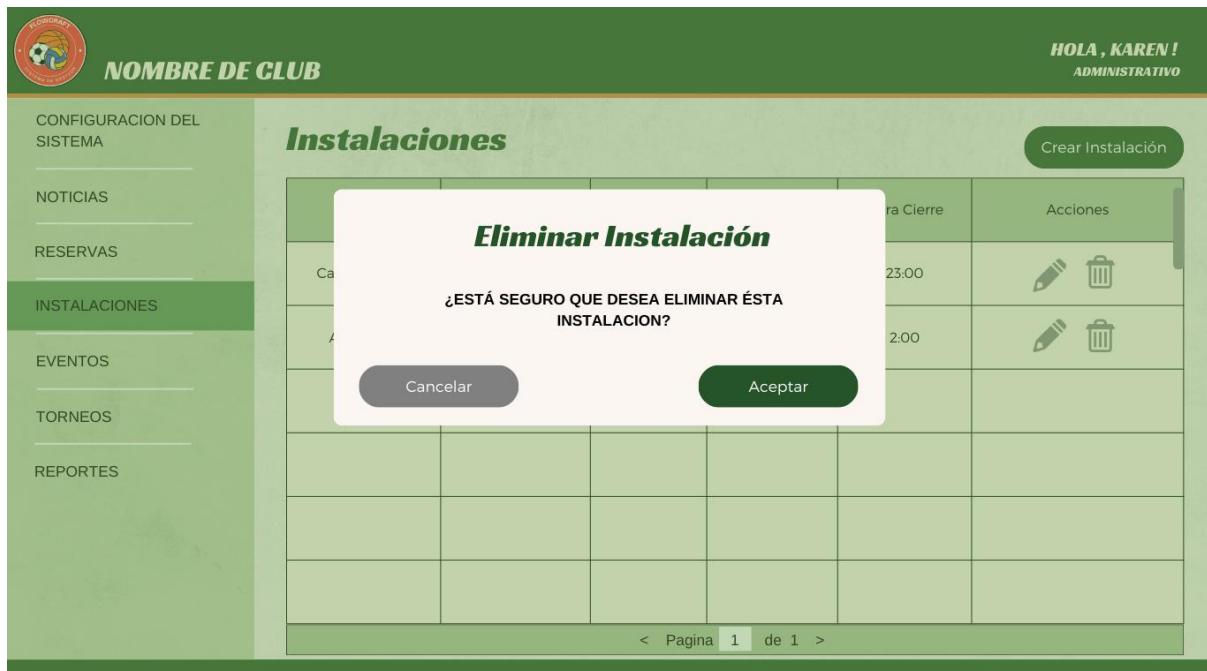
GUI 7.3.2.2 – Mensaje de éxito edición de instalación



GUI 7.3.2.3 – Edición de instalación – error campos obligatorios



GUI 7.3.2.4 – Editar instalación – error instalación con el mismo nombre



GUI 7.3.3.1 – Mensaje de confirmación de eliminar instalación

* **NOMBRE DE CLUB**

HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Instalaciones

Nombre	Ubicacion	Precio por hora	Hora Apertura	Hora Cierre	Acciones
Cancha Voley	Fondo	\$4000	9:00	23:00	
Anfiteatro	Lado derecho de entrada	\$3500	9:00	2:00	

< Página 1 de 1 >

GUI 7.3.3.2 – Mensaje de éxito – eliminar instalación

8 - Módulo de Torneos

8.1 - ABM torneos

* **NOMBRE DE CLUB**

HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Torneos

En curso



Torneo Buenos Amigos
 • Disciplina
 • Categoría



Torneo Liga de las Heras
 • Disciplina
 • Categoría

Proximos a comenzar



Torneo 1
 • Disciplina
 • Categoría
 dd/mm/aaaa



Torneo 2
 • Disciplina
 • Categoría
 dd/mm/aaaa

Finalizados



Torneo 1
 • Disciplina
 • Categoría



Torneo 2
 • Disciplina
 • Categoría

GUI 8.1.1.1 - Listado de torneos



NOMBRE DE CLUB

Torneos

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO

NOMBRE*

DISCIPLINA* v

CATEGORÍA* v

BANNER*

FECHA DE INICIO*

CANTIDAD DE EQUIPOS*

INSTALACION* v

DESCRIPCIÓN*

Cancelar **Continuar**

GUI 8.1.1.2 - Crear torneo



NOMBRE DE CLUB

Torneos

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO

NOMBRE*

DISCIPLINA* v

CATEGORÍA* v

BANNER*

FECHA DE INICIO*

CANTIDAD DE EQUIPOS* 8

INSTALACION* v

DESCRIPCIÓN*

FASE 1

- PARTIDO 1 -- INICIO EQUIPO 1 v VS EQUIPO 2 v
- PARTIDO 2 -- INICIO EQUIPO 1 v VS EQUIPO 2 v
- PARTIDO 3 -- INICIO EQUIPO 1 v VS EQUIPO 2 v
- PARTIDO 4 -- INICIO EQUIPO 1 v VS EQUIPO 2 v

Cancelar **Guardar**

GUI 8.1.1.3 - Fases de torneo al seleccionar cantidad de equipos



NOMBRE DE CLUB

Torneos

INSTALACION* V

DESCRIPCIÓN*

EQUIPOS*

- EQUIPO 1
- EQUIPO 2
- EQUIPO 3
- EQUIPO 4

FASE 2

- PARTIDO 1 -- + 7 DIAS
- PARTIDO 2 -- + 7 DIAS

Cancelar Guardar

GUI 8.1.1.4 - Crear torneo



NOMBRE DE CLUB

Torneos

Crear torneo

EL TORNEO SE CREÓ CORRECTAMENTE

En curso

Torneo Buenos Amigos

- Disciplina
- Categoría

Torneo Liga de las Heras

- Disciplina
- Categoría

Proximos a comenzar

Torneo 1

- Disciplina
- Categoría
- dd/mm/aaaa

Torneo 2

- Disciplina
- Categoría
- dd/mm/aaaa

Finalizados

Torneo 1

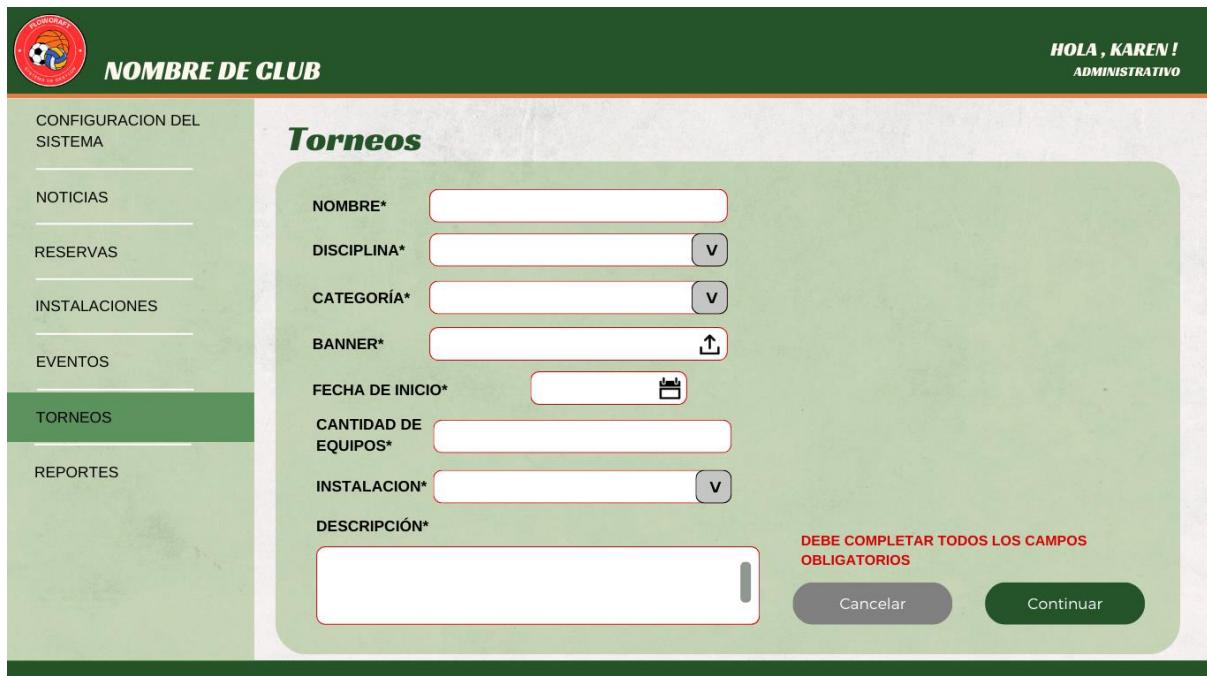
- Disciplina
- Categoría

Torneo 2

- Disciplina
- Categoría

Crear torneo

GUI 8.1.1.5 - Torneo creado exitosamente



NOMBRE DE CLUB

Torneos

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO

NOMBRE*

DISCIPLINA* V

CATEGORÍA* V

BANNER* 

FECHA DE INICIO* 

CANTIDAD DE EQUIPOS*

INSTALACION* V

DESCRIPCIÓN*

DEBE COMPLETAR TODOS LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

Cancelar **Continuar**

GUI 8.1.1.6 - Error al crear torneo



NOMBRE DE CLUB

Torneos

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO

NOMBRE*

DISCIPLINA* V

CATEGORÍA* V

BANNER* 

FECHA DE INICIO* 

CANTIDAD DE EQUIPOS*

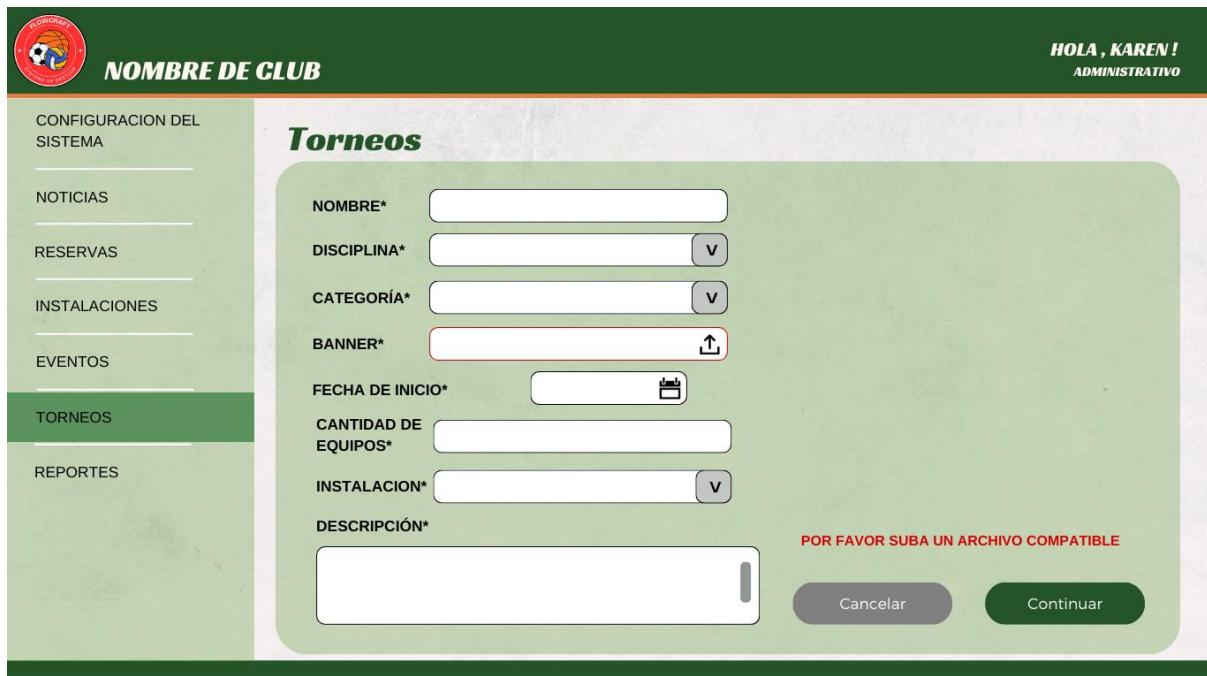
INSTALACION* V

DESCRIPCIÓN*

DEBE COMPLETAR CORRECTAMENTE LOS CAMPOS

Cancelar **Continuar**

GUI 8.1.1.7 - Error al crear torneo



NOMBRE DE CLUB

Torneos

HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

NOMBRE*

DISCIPLINA* V

CATEGORÍA* V

BANNER* 

FECHA DE INICIO* 

CANTIDAD DE EQUIPOS*

INSTALACION* V

DESCRIPCIÓN*

POR FAVOR SUBA UN ARCHIVO COMPATIBLE

Cancelar **Continuar**

GUI 8.1.1.8 - Error al crear torneo



NOMBRE DE CLUB

Torneos

HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

NOMBRE*

DISCIPLINA* V

CATEGORÍA* V

BANNER* 

FECHA DE INICIO* 

CANTIDAD DE EQUIPOS*

INSTALACION* V

DESCRIPCIÓN*

LA INSTALACION YA ESTA OCUPADA A ESA FECHA Y HORA . POR FAVOR SELECCIONE OTRA INSTALACION U HORARIO.

Cancelar **Continuar**

GUI 8.1.1.9 - Error al crear torneo



NOMBRE DE CLUB

Torneos

FASE 1

- PARTIDO 1 -- INICIO
EQUIPO 1 v VS EQUIPO 2 v
- PARTIDO 2 -- INICIO
EQUIPO 1 v VS EQUIPO 2 v
- PARTIDO 3 -- OTRA
EQUIPO 1 v VS EQUIPO 2 v
- PARTIDO 4 -- INICIO
EQUIPO 1 v VS EQUIPO 2 v

DESPERADO

FECHA DE INICIO*

CANTIDAD DE EQUIPOS* 8

INSTALACION*

DESCRIPCIÓN*

POR FAVOR INGRESE UNA FECHA VÁLIDA

**HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO**

Cancelar **Guardar**

GUI 8.1.1.10 - Error al crear torneo



NOMBRE DE CLUB

Editar torneo
EL TORNEO SE MODIFICÓ CORRECTAMENTE

**HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO**

Torneos

En curso

- Torneo Buenos Amigos**
• Disciplina
• Categoría
- Torneo Liga de las Heras**
• Disciplina
• Categoría

Proximos a comenzar

- Torneo 1**
• Disciplina
• Categoría
• dd/mm/aaaa
- Torneo 2**
• Disciplina
• Categoría
• dd/mm/aaaa

Finalizados

- Torneo 1**
• Disciplina
• Categoría
- Torneo 2**
• Disciplina
• Categoría

Crear torneo

GUI 8.1.2.1 - Torneo editado exitosamente



GUI 8.1.3.1 - Eliminar torneo



GUI 8.1.3.2 - Torneo eliminado exitosamente

8.2 - Inscripción/desinscripción a torneo

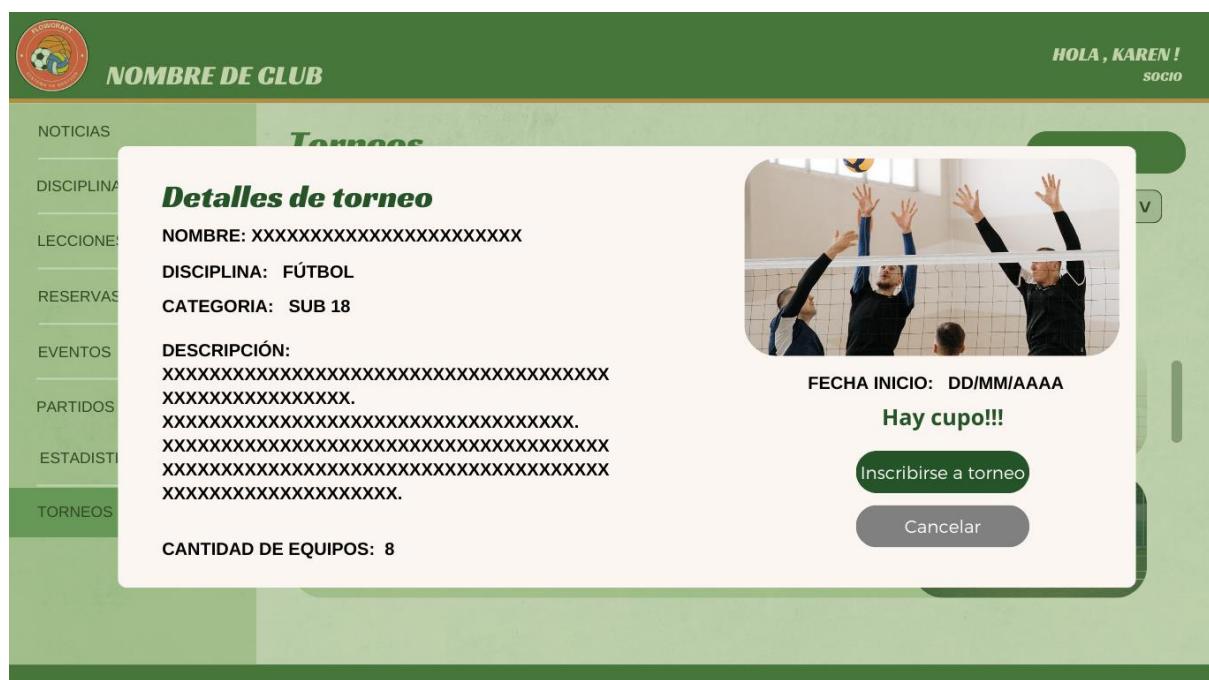


The screenshot shows a web-based application interface for managing club tournaments. At the top right, there is a greeting "HOLA, KAREN!" and a status "SOCIO". On the left, a sidebar menu lists: NOTICIAS, DISCIPLINAS, LECCIONES, RESERVAS, EVENTOS, PARTIDOS, ESTADISTICAS, and TORNEOS. The TORNEOS option is highlighted. The main content area is titled "Torneos" and displays two open tournaments:

- Torneo 1**: Shows a thumbnail of three people playing volleyball. It includes fields for Disciplina (Fútbol), Categoría (SUB 18), and Fecha de inicio: dd/mm/aaaa. A button "Ver detalle" is present.
- Torneo 2**: Shows a thumbnail of a soccer goal. It includes fields for Disciplina (Fútbol), Categoría (SUB 18), and Fecha de inicio: dd/mm/aaaa. A button "Ver detalle" is present.

A green button labeled "Equipos" is located at the top right of the main content area.

GUI 8.2.1.1 - Listado de torneos abiertos



The screenshot shows the details of a selected tournament. The sidebar menu is identical to the previous screenshot. The main content area is titled "Torneos" and displays the following information for the selected tournament:

- Detalles de torneo**
- NOMBRE:** XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
- DISCIPLINA:** FÚTBOL
- CATEGORIA:** SUB 18
- DESCRIPCIÓN:**
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.
- CANTIDAD DE EQUIPOS:** 8

On the right side, there is a thumbnail image of three people playing volleyball, a field for "FECHA INICIO: DD/MM/AAAA" with the text "Hay cupo!!!", and two buttons: "Inscribirse a torneo" and "Cancelar".

GUI 8.2.1.2 - Detalle de torneo seleccionado



GUI 8.2.1.3 - Seleccionar equipo para inscribirse a torneo



GUI 8.2.1.4 - Inscribirse a torneo



NOMBRE DE CLUB

Inscribirse a torneo
SE INSCRIBIÓ AL TORNEO CORRECTAMENTE

HOLA , KAREN !
SOCIO

Torneos

NOTICIAS
DISCIPLINAS
LECCIONES
RESERVAS
EVENTOS
PARTIDOS
ESTADISTICAS
TORNEOS

FECHA DESDE DISCIPLINA CATEGORÍA
FECHA HASTA

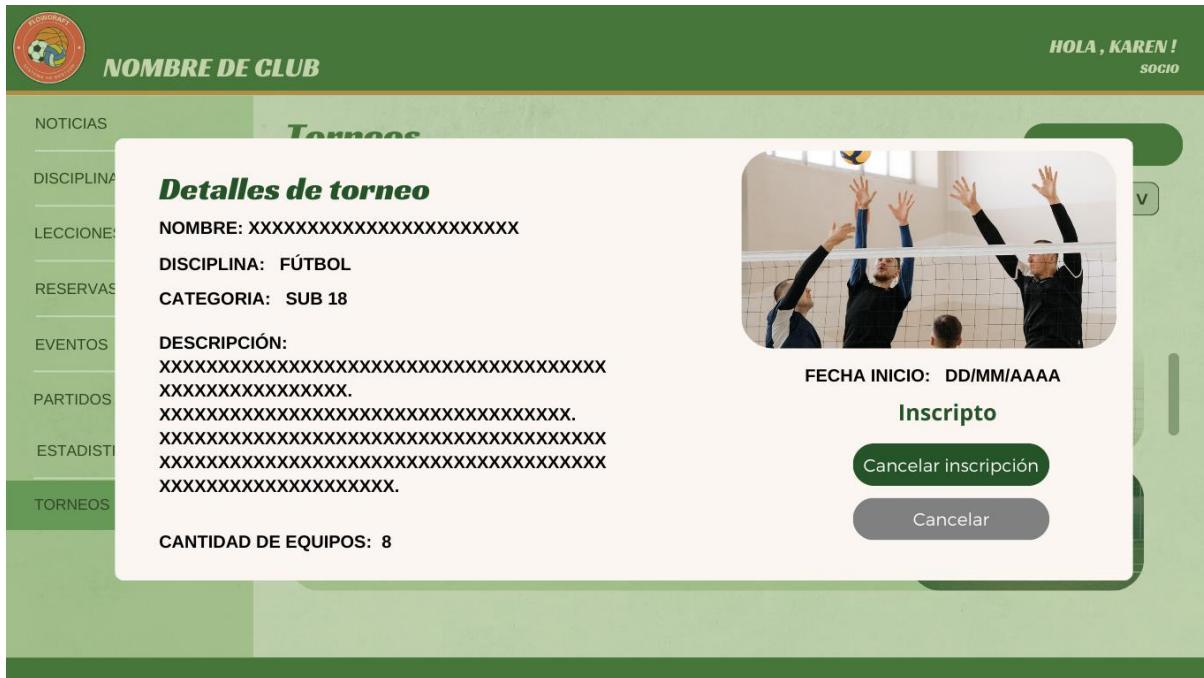
Abiertos

Torneo 1
Disciplina Categoria
Fecha de inicio: dd/mm/aaaa **Inscripto**
Ver detalle

Torneo 2
Disciplina Categoria
Fecha de inicio: dd/mm/aaaa **Hay cupo!**
Ver detalle

Equipos

GUI 8.2.1.5 - Incripción exitosa a torneo



NOMBRE DE CLUB

HOLA , KAREN !
SOCIO

Torneos

NOTICIAS
DISCIPLINAS
LECCIONES
RESERVAS
EVENTOS
PARTIDOS
ESTADISTICAS
TORNEOS

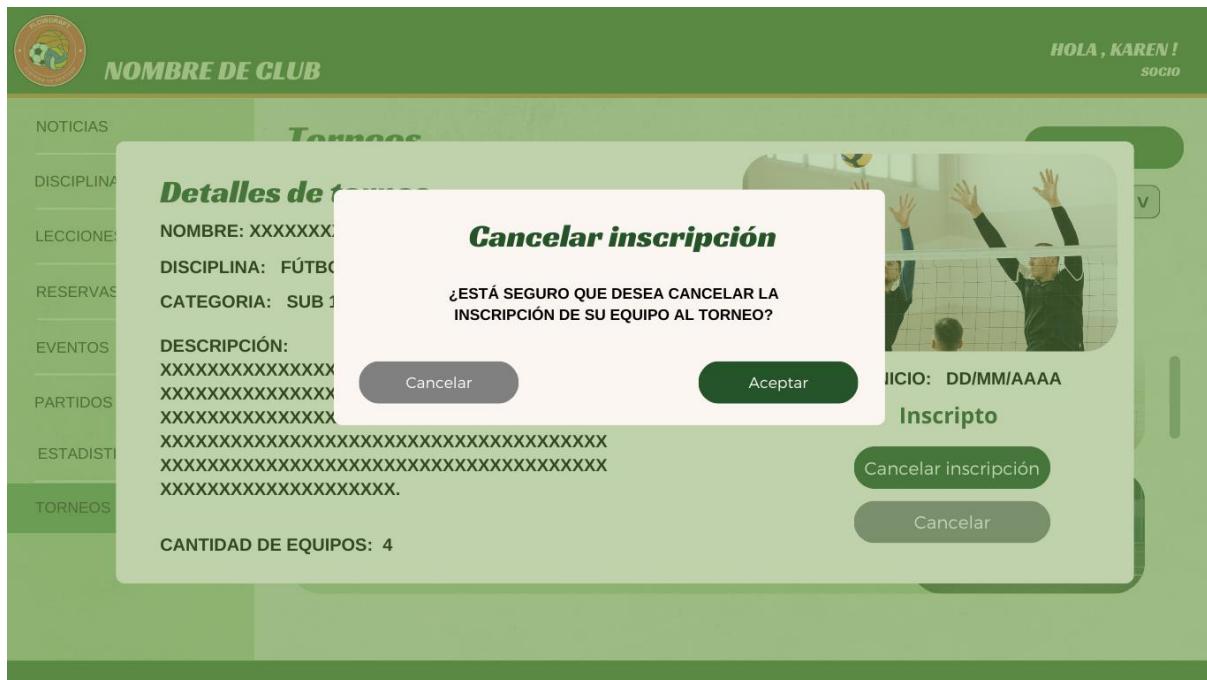
Detalles de torneo

NOMBRE: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
DISCIPLINA: FÚTBOL
CATEGORIA: SUB 18
DESCRIPCIÓN:
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXX.
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.
CANTIDAD DE EQUIPOS: 8

FECHA INICIO: DD/MM/AAAA
Inscripto

Cancelar inscripción
Cancelar

GUI 8.2.2.1- Detalle de torneo inscripto



GUI 8.2.2.2 - Cancelar inscripción a torneo



GUI 8.2.2.3 - Incripción cancelada exitosamente

8.3 - ABM Equipo



Nombre	Disciplina	Categoría	Jugadores	Acciones
Equipo 1	Voley	A2	<ul style="list-style-type: none"> 14 - Jugador 1 - Central 25 - Jugador 2 - Armador 03 - Jugador 3 - Central 06 - Jugador 4 - Punta 13 - Jugador 5 - Punta 22 - Jugador 6 - Opuesto 	
Equipo 2	Futbol	Sub 18	<ul style="list-style-type: none"> 14 - Jugador 1 - Puesto 25 - Jugador 2 - Puesto 03 - Jugador 3 - Puesto 06 - Jugador 4 - Puesto 13 - Jugador 5 - Puesto 22 - Jugador 6 - Puesto 01 - Jugador 7 - Puesto 04 - Jugador 8 - Puesto 05 - Jugador 9 - Puesto 11 - Jugador 10 - Puesto 17 - Jugador 11 - Puesto 	

< Pagina 1 de 1 >

GUI 8.3.1.1 - Listado equipos de socio



Num. Camiseta	Puesto	Nombre	Apellido	DNI	Acciones
14	Central	Nombre	Apellido	99999999	

GUI 8.3.1.2 – Pantalla crear equipo



Nombre	Disciplina	Categoría	Jugadores	Acciones
Equipo 1	Voley	A2	<ul style="list-style-type: none"> 14 - Jugador 1 - Central 25 - Jugador 2 - Armador 03 - Jugador 3 - Central 06 - Jugador 4 - Punta 13 - Jugador 5 - Punta 22 - Jugador 6 - Opuesto 	
Equipo 2	Futbol	Sub 18	<ul style="list-style-type: none"> 14 - Jugador 1 - Puesto 25 - Jugador 2 - Puesto 03 - Jugador 3 - Puesto 06 - Jugador 4 - Puesto 13 - Jugador 5 - Puesto 22 - Jugador 6 - Puesto 01 - Jugador 7 - Puesto 04 - Jugador 8 - Puesto 05 - Jugador 9 - Puesto 11 - Jugador 10 - Puesto 17 - Jugador 11 - Puesto 	

< Página 1 de 1 >

GUI 8.3.1.3 - Crear equipo desde socio



Num. Camiseta	Puesto	Nombre	Apellido	DNI	Acciones
14	Central	Nombre	Apellido	99999999	

GUI 8.3.1.4 - Equipo creado exitosamente

 **NOMBRE DE CLUB** HOLA , KAREN !
SOCIO

Crear equipo

NOTICIAS	NOMBRE* <input type="text"/>	Guardar
DISCIPLINAS	DISCIPLINA* <input type="text"/> V	Cancelar
LECCIONES	DEBE COMPLETAR TODOS LOS CAMPOS OBLIGATORIOS	
RESERVAS	CATEGORÍA* <input type="text"/> V	
EVENTOS	JUGADORES* <input type="text"/> DNI JUGADOR <input type="text"/>	
PARTIDOS		
ESTADISTICAS		
TORNEOS		

GUI 8.3.1.5 - Error al crear equipo

 **NOMBRE DE CLUB** HOLA , KAREN !
SOCIO

Crear equipo

NOTICIAS	NOMBRE* <input type="text"/>	Guardar
DISCIPLINAS	DISCIPLINA* <input type="text"/> V	Cancelar
LECCIONES	YA EXISTE UN EQUIPO CON EL MISMO NOMBRE	
RESERVAS	CATEGORÍA* <input type="text"/> V	
EVENTOS	JUGADORES* <input type="text"/> DNI JUGADOR <input type="text"/>	
PARTIDOS		
ESTADISTICAS		
TORNEOS		

GUI 8.3.1.6 - Error al crear equipo

 **NOMBRE DE CLUB** HOLA, KAREN!
SOCIO

NOTICIAS DISCIPLINAS LECCIONES RESERVAS EVENTOS PARTIDOS ESTADISTICAS TORNEOS	<h3 style="color: #008000; margin: 0;">Editar equipo</h3> <p style="margin: 0;">NOMBRE* <input type="text"/></p> <p style="margin: 0;">DISCIPLINA* <input type="text"/> ▼</p> <p style="margin: 0;">CATEGORÍA* <input type="text"/> ▼</p> <p style="margin: 0;">JUGADORES* <input type="text"/> DNI JUGADOR <input type="text"/></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: small;"> <thead> <tr> <th>Num. Camiseta</th> <th>Puesto</th> <th>Nombre</th> <th>Apellido</th> <th>DNI</th> <th>Acciones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>14</td> <td>Central</td> <td>Nombre</td> <td>Apellido</td> <td>99999999</td> <td style="text-align: center;">X</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	Num. Camiseta	Puesto	Nombre	Apellido	DNI	Acciones	14	Central	Nombre	Apellido	99999999	X																								
Num. Camiseta	Puesto	Nombre	Apellido	DNI	Acciones																																
14	Central	Nombre	Apellido	99999999	X																																

GUI 8.3.2.1 - Editar equipo

 **NOMBRE DE CLUB** HOLA, KAREN!
SOCIO

NOTICIAS DISCIPLINAS LECCIONES RESERVAS EVENTOS PARTIDOS ESTADISTICAS TORNEOS	<h3 style="color: #008000; margin: 0;">Equipos</h3> <p style="margin: 0;">NOMBRE <input type="text"/> Crear equipo</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: small;"> <thead> <tr> <th>Nombre</th> <th>Disciplina</th> <th>Categoría</th> <th>Jugadores</th> <th>Acciones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Equipo 1</td> <td>Voley</td> <td>A2</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 14 - Jugador 1 - Central • 25 - Jugador 2 - Armador • 03 - Jugador 3 - Central • 06 - Jugador 4 - Punta • 13 - Jugador 5 - Punta • 22 - Jugador 6 - Opuesto </td> <td style="text-align: center;">Pencil Delete</td> </tr> <tr> <td>Equipo 2</td> <td>Futbol</td> <td>Sub 18</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 14 - Jugador 1 - Puesto • 25 - Jugador 2 - Puesto • 03 - Jugador 3 - Puesto • 06 - Jugador 4 - Puesto • 13 - Jugador 5 - Puesto • 22 - Jugador 6 - Puesto • 01 - Jugador 7 - Puesto • 04 - Jugador 8 - Puesto • 05 - Jugador 9 - Puesto • 11 - Jugador 10 - Puesto • 17 - Jugador 11 - Puesto </td> <td style="text-align: center;">Pencil Delete</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">< Página 1 de 1 ></p>	Nombre	Disciplina	Categoría	Jugadores	Acciones	Equipo 1	Voley	A2	<ul style="list-style-type: none"> • 14 - Jugador 1 - Central • 25 - Jugador 2 - Armador • 03 - Jugador 3 - Central • 06 - Jugador 4 - Punta • 13 - Jugador 5 - Punta • 22 - Jugador 6 - Opuesto 	Pencil Delete	Equipo 2	Futbol	Sub 18	<ul style="list-style-type: none"> • 14 - Jugador 1 - Puesto • 25 - Jugador 2 - Puesto • 03 - Jugador 3 - Puesto • 06 - Jugador 4 - Puesto • 13 - Jugador 5 - Puesto • 22 - Jugador 6 - Puesto • 01 - Jugador 7 - Puesto • 04 - Jugador 8 - Puesto • 05 - Jugador 9 - Puesto • 11 - Jugador 10 - Puesto • 17 - Jugador 11 - Puesto 	Pencil Delete
Nombre	Disciplina	Categoría	Jugadores	Acciones												
Equipo 1	Voley	A2	<ul style="list-style-type: none"> • 14 - Jugador 1 - Central • 25 - Jugador 2 - Armador • 03 - Jugador 3 - Central • 06 - Jugador 4 - Punta • 13 - Jugador 5 - Punta • 22 - Jugador 6 - Opuesto 	Pencil Delete												
Equipo 2	Futbol	Sub 18	<ul style="list-style-type: none"> • 14 - Jugador 1 - Puesto • 25 - Jugador 2 - Puesto • 03 - Jugador 3 - Puesto • 06 - Jugador 4 - Puesto • 13 - Jugador 5 - Puesto • 22 - Jugador 6 - Puesto • 01 - Jugador 7 - Puesto • 04 - Jugador 8 - Puesto • 05 - Jugador 9 - Puesto • 11 - Jugador 10 - Puesto • 17 - Jugador 11 - Puesto 	Pencil Delete												

GUI 8.3.2.2 - Equipo editado exitosamente



NOMBRE DE CLUB

**HOLA , KAREN !
SOCIO**

NOTICIAS

DISCIPLINAS

LECCIONES

RESERVAS

EVENTOS

PARTIDOS

ESTADISTICAS

TORNEOS

Editar equipo

NOMBRE*

DISCIPLINA* **V**

CATEGORÍA* **V**

JUGADORES* **DNI JUGADOR**

Guardar **Cancelar**

DEBE COMPLETAR TODOS LOS CAMPOS OBLIGATORIOS

Num. Camiseta	Puesto	Nombre	Apellido	DNI	Acciones
14	Central	Nombre	Apellido	99999999	X

GUI 8.3.2.3 - Error al editar equipo



NOMBRE DE CLUB

**HOLA , KAREN !
SOCIO**

NOTICIAS

DISCIPLINAS

LECCIONES

RESERVAS

EVENTOS

PARTIDOS

ESTADISTICAS

TORNEOS

Editar equipo

NOMBRE*

DISCIPLINA* **V**

CATEGORÍA* **V**

JUGADORES* **DNI JUGADOR**

Guardar **Cancelar**

YA EXISTE UN EQUIPO CON EL MISMO NOMBRE

Num. Camiseta	Puesto	Nombre	Apellido	DNI	Acciones
14	Central	Nombre	Apellido	99999999	X

GUI 8.3.2.4 - Error al editar equipo



GUI 8.3.3.1 - Eliminar equipo



GUI 8.3.3.2 - Equipo eliminado exitosamente

8.4 - ABM Estado torneo



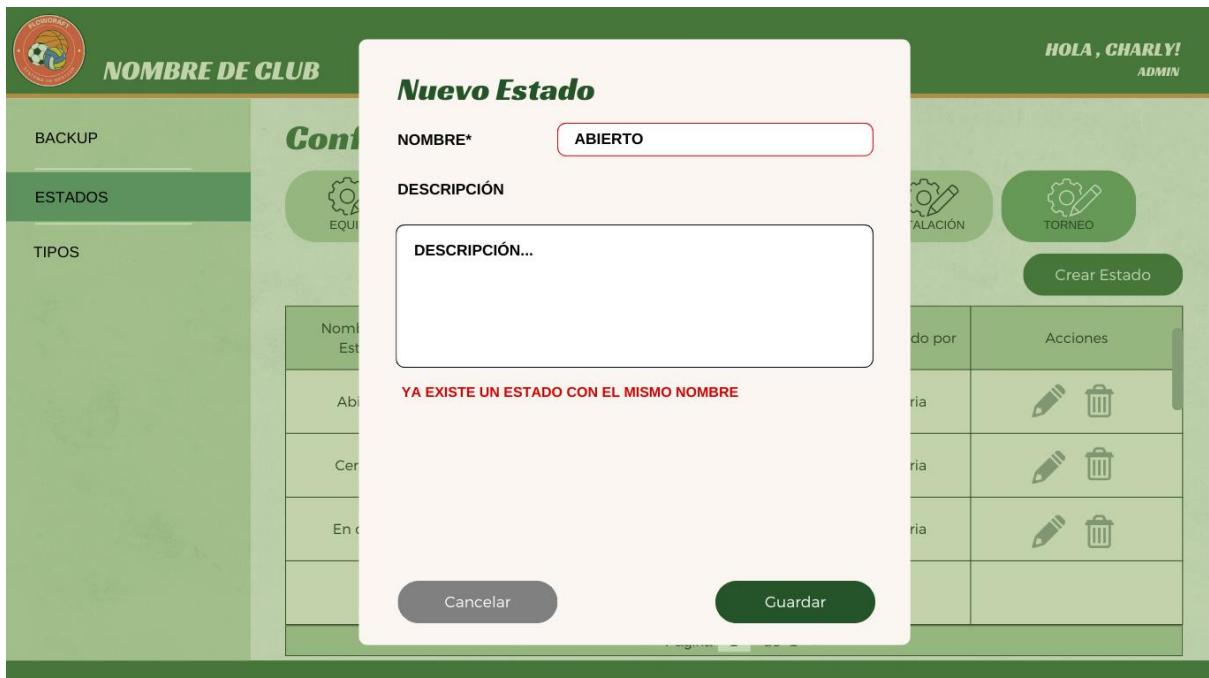
Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Abierto	Torneo abierto a inscripciones	
Cerrado	Torneo cerrado a inscripciones	
En curso	Torneo en curso	

< Página 1 de 1 >

GUI 8.4.1.1 - Listado estados de torneo



GUI 8.4.1.2 - Crear nuevo estado de torneo



GUI 8.4.1.3 - Error al crear estado de torneo



GUI 8.4.1.4 - Error al crear estado de torneo



GUI 8.4.1.5 - Crear nuevo estado de torneo



GUI 8.4.1.6 - Estado de torneo creado exitosamente



GUI 8.4.2.1 - Editar estado de torneo



GUI 8.4.2.2 - Error al editar estado de torneo



GUI 8.4.2.3 - Error al editar estado de torneo



GUI 8.4.2.4 - Editar estado de torneo



The screenshot shows a user interface for managing tournament states. At the top right, it says "HOLA, CHARLY! ADMIN". A success message "EL ESTADO SE MODIFICÓ EXITOSAMENTE" and "Editar Estado" are displayed. The left sidebar has tabs for "BACKUP", "ESTADOS" (which is selected), and "TIPOS". The main area title is "Configuración de Estados" with a sub-section "Torneo". Below are icons for EQUIPO, EVENTO, USUARIO, LECCION, INSTALACION, and TORNEO, along with a "Crear Estado" button. A table lists four states: Abierto (Open), Cerrado (Closed), En curso (In progress), and Cancelado (Cancelled). Each row has edit and delete icons. The table footer shows "Página 1 de 1".

GUI 8.4.2.5 - Estado de torneo editado exitosamente



The screenshot shows the same interface as the previous one, but with a modal dialog box titled "Eliminar Estado" (Delete State) in the center. The dialog asks "¿ESTÁ SEGURO QUE DESEA ELIMINAR ESTE ESTADO?" (Are you sure you want to delete this state?). It has "Cancelar" (Cancel) and "Aceptar" (Accept) buttons. The background table remains the same, listing the four tournament states.

GUI 8.4.3.1 - Eliminar estado de torneo



Nombre del Estado	Descripción	Acciones
Abierto	Torneo abierto a inscripciones	
Cerrado	Torneo cerrado a inscripciones	
En curso	Torneo en curso	

GUI 8.4.3.2 - Estado de torneo eliminado exitosamente

9 - Módulo de partidos

9.1 - Iniciar partido



GUI 9.1.1 - Sección partidos con perfil árbitro



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ÁRBITRO

PARTIDOS

Partidos

ASIGNADOS

FECHA 

ESTADO CREADO 

		E1	E2	Hoy A tiempo	Creado
 - 	Torneo Buenos Amigos	Equipo 1 VS Equipo 2	0	0	Ver detalles de partido
 - 	Torneo Liga de las Heras	Equipo 1 VS Equipo 2	0	0	Sábado 15/06 09:00 Ver detalles de partido
 - 	Torneo Copa Maradona	Equipo 1 VS Equipo 2	0	0	Domingo 16/06 15:00 Ver detalles de partido

GUI 9.1.2 - Sección partidos asignados con perfil árbitro



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ÁRBITRO

PARTIDOS

Detalles de partido

EQUIPO LOCAL

- 14 - APELLIDO NOMBRE
- 20 - APELLIDO NOMBRE
- 12 - APELLIDO NOMBRE
- 08 - APELLIDO NOMBRE
- 17 - APELLIDO NOMBRE
- 07 - APELLIDO NOMBRE
- 03 - APELLIDO NOMBRE
- 22 - APELLIDO NOMBRE
- 15 - APELLIDO NOMBRE
- 10 - APELLIDO NOMBRE
- 02 - APELLIDO NOMBRE
- 13 - APELLIDO NOMBRE
- 21 - APELLIDO NOMBRE

EQUIPO VISITANTE

- 03 - APELLIDO NOMBRE
- 09 - APELLIDO NOMBRE
- 02 - APELLIDO NOMBRE
- 17 - APELLIDO NOMBRE
- 21 - APELLIDO NOMBRE
- 15 - APELLIDO NOMBRE
- 10 - APELLIDO NOMBRE
- 12 - APELLIDO NOMBRE
- 01 - APELLIDO NOMBRE
- 20 - APELLIDO NOMBRE
- 04 - APELLIDO NOMBRE
- 19 - APELLIDO NOMBRE

DISCIPLINA: FÚTBOL
CATEGORÍA: SUB 18
FECHA DE PARTIDO: 09/06/2024

V

Preparar partido

Suspender partido

Cancelar

GUI 9.1.3 - Sección partidos asignados con perfil árbitro - Ver detalles de partido

Preparar partido

DISCIPLINA: FÚTBOL CATEGORIA: SUB 18 FECHA DE PARTIDO: 09/06/2024

JUGADORES EN CANCHA - EQUIPO LOCAL	JUGADORES EN CANCHA - EQUIPO VISITANTE
<input type="checkbox"/> 14 - APELLIDO NOMBRE	<input type="checkbox"/> 03 - APELLIDO NOMBRE
<input type="checkbox"/> 20 - APELLIDO NOMBRE	<input type="checkbox"/> 09 - APELLIDO NOMBRE
<input type="checkbox"/> 12 - APELLIDO NOMBRE	<input type="checkbox"/> 02 - APELLIDO NOMBRE
<input type="checkbox"/> 08 - APELLIDO NOMBRE	<input type="checkbox"/> 17 - APELLIDO NOMBRE
<input type="checkbox"/> 17 - APELLIDO NOMBRE	<input type="checkbox"/> 21 - APELLIDO NOMBRE
<input type="checkbox"/> 07 - APELLIDO NOMBRE	<input type="checkbox"/> 15 - APELLIDO NOMBRE
<input type="checkbox"/> 03 - APELLIDO NOMBRE	<input type="checkbox"/> 10 - APELLIDO NOMBRE
<input type="checkbox"/> 22 - APELLIDO NOMBRE	<input type="checkbox"/> 12 - APELLIDO NOMBRE
<input type="checkbox"/> 15 - APELLIDO NOMBRE	<input type="checkbox"/> 01 - APELLIDO NOMBRE

Iniciar partido **Cancelar**

GUI 9.1.4 - Sección partidos asignados con perfil árbitro - Preparar partido

NOMBRE DE CLUB **HOLA, KAREN!**
ÁRBITRO

Partidos

PARTIDOS ASIGNADOS

FECHA ESTADO **CREADO**

Partido iniciado correctamente					
Equipo 1 VS Equipo 2	Torneo Liga de las Heras	E1	E2	0 - 0	Sábado 15/06 09:00
Equipo 1 VS Equipo 2	Torneo Copa Maradona	E1	E2	0 - 0	Domingo 16/06 15:00

Iniciar partido **Creado**

Ver detalles de partido

GUI 9.1.5 - Sección partidos asignados con perfil árbitro - Partido iniciado correctamente

9.2 - Suspender partido



GUI 9.2.1 - Suspender partido - Mensaje de verificación



GUI 9.2.2 - Suspender partido - Partido suspendido correctamente

9.3 - Finalizar partido



Finalizar partido

¿ESTÁ SEGURO QUE DESEA FINALIZAR PARTIDO?

Cancelar **Aceptar**

TARJETA AMARILLA

CAMBIO

95:00

FINALIZAR TIEMPO **FINALIZAR PARTIDO**

GUI 9.3.1 - Suspender partido - Mensaje verificación



Partidos

ASIGNADOS

FECHA 

ESTADO 

Equipo 1 VS Equipo 2	Torneo	E1	E2	Estado
Equipo 1 VS Equipo 2	Torneo Buenos Amigos	3	1	Finalizado
Equipo 1 VS Equipo 2	Torneo Liga de las Heras	0	0	Sábado 15/06 09:00 Creado
Equipo 1 VS Equipo 2	Torneo Copa Maradona	0	0	Domingo 16/06 15:00 Creado

Ver detalles de partido

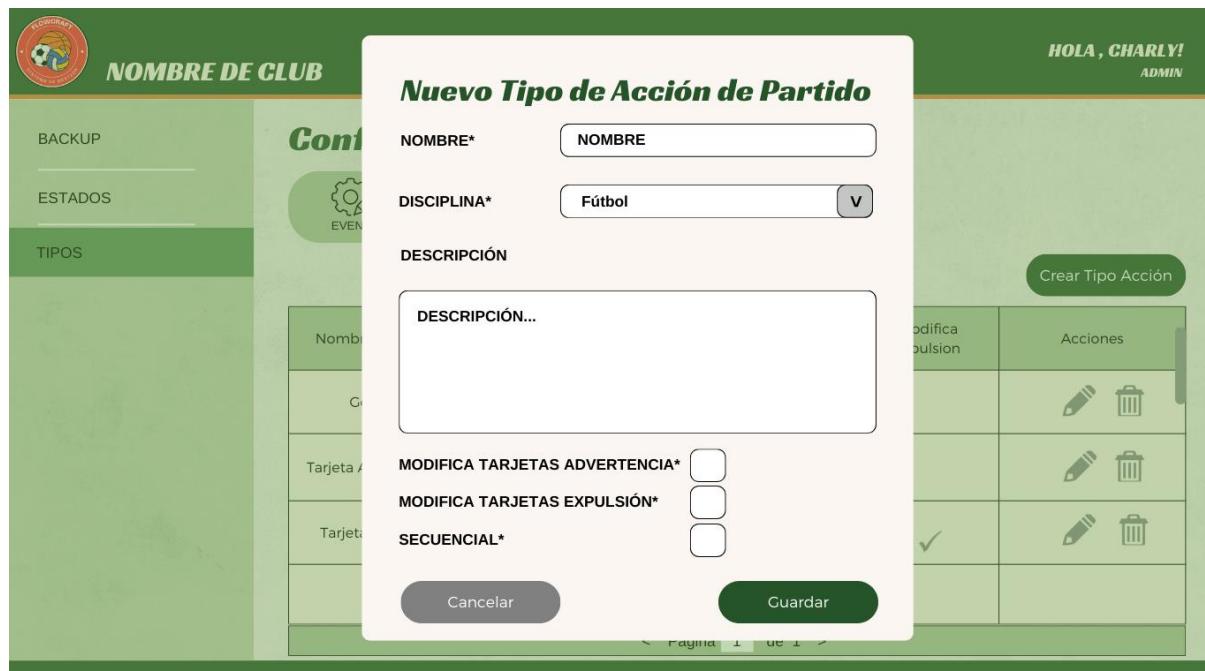
GUI 9.3.2 - Suspender partido - Partido finalizado correctamente

9.4 - ABM tipo de acción



Nombre Tipo	Disciplina	Descripción	Modifica advertencia	Modifica expulsión	Acciones
Gol	Fútbol	Anotación de un equipo			
Tarjeta Amarilla	Fútbol	Amonestación de advertencia	✓		
Tarjeta Roja	Fútbol	Amonestación de expulsión		✓	

GUI 9.4.1.1 - Listado de tipos de acción partido



GUI 9.4.1.2 - Crear nuevo tipo de acción partido



GUI 9.4.1.3 - Error al crear tipo de acción partido



GUI 9.4.1.4 - Error al crear tipo de acción partido



NOMBRE DE CLUB

Nuevo Tipo de Acción de Partido
EL TIPO DE ACCIÓN DE PARTIDO SE CREÓ EXITOSAMENTE

HOLA, CHARLY!
ADMIN

Configuración de Tipos

Evento **Acción de Partido**

Crear Tipo Acción

Nombre Tipo	Disciplina	Descripción	Modifica advertencia	Modifica expulsión	Acciones
Gol	Fútbol	Anotación de un equipo			
Tarjeta Amarilla	Fútbol	Amonestación de advertencia	✓		
Tarjeta Roja	Fútbol	Amonestación de expulsión		✓	

< Página 1 de 1 >

GUI 9.4.1.5 - *Tipo de acción partido creado exitosamente*



NOMBRE DE CLUB

Cont.

HOLA, CHARLY!
ADMIN

Editar Tipo de Acción de Partido

NOMBRE*

DISCIPLINA* V

DESCRIPCIÓN

Se reemplaza un jugador titular por un suplente

MODIFICA TARJETAS ADVERTENCIA*

MODIFICA TARJETAS EXPULSIÓN*

SECUENCIAL*

Cancelar **Guardar**

Modifica expulsión	Acciones
✓	

GUI 9.4.2.1 - *Editar tipo de acción partido*



GUI 9.4.2.2 - Error al crear tipo de acción partido



GUI 9.4.2.3 - Error al crear tipo de acción partido



Nombre de Club

Configuración de Tipos

Editar Tipo de Acción de Partido
EL TIPO DE ACCIÓN DE PARTIDO
SE MODIFICÓ EXITOSAMENTE

HOLA, CHARLY!
ADMIN

TIPOS

Crear Tipo Acción

Nombre Tipo	Disciplina	Descripción	Modifica advertencia	Modifica expulsión	Acciones
Gol	Fútbol	Anotación de un equipo			
Tarjeta Amarilla	Fútbol	Admonestación de advertencia	✓		
Tarjeta Roja	Fútbol	Admonestación de expulsión		✓	

< Página 1 de 1 >

GUI 9.4.2.4 - *Tipo de acción partido creado exitosamente*



Nombre de Club

Configuración de Tipos

Eliminar Tipo Acción de Partido

¿ESTÁ SEGURO QUE DESEA ELIMINAR ESTE TIPO ACCIÓN DE PARTIDO?

HOLA, CHARLY!
ADMIN

Crear Tipo Acción

Nombre	Disciplina	Descripción	Modifica expulsión	Acciones
Tarjeta Amarilla	Fútbol	Admonestación de advertencia	✓	
Tarjeta Roja	Fútbol	Admonestación de expulsión		✓

< Página 1 de 1 >

GUI 9.4.3.1 - *Eliminar tipo de acción partido*



NOMBRE DE CLUB

Configuración de Tipos

Crear Tipo Acción

Nombre Tipo	Disciplina	Descripción	Modifica advertencia	Modifica expulsión	Acciones
Gol	Fútbol	Anotación de un equipo			
Tarjeta Amarilla	Fútbol	Amonestación de advertencia	✓		
Tarjeta Roja	Fútbol	Amonestación de expulsión		✓	

< Página 1 de 1 >

GUI 9.4.3.2 - *Tipo de acción partido creado exitosamente*

9.5 - Alta acción de partido



NOMBRE DE CLUB

Partido iniciado

SUSPENDER PARTIDO

PRIMER TIEMPO

Equipo 1 **PRIMER TIEMPO** **Equipo 2**

Goles **Faltas** **Cambios**

08 - A. NOMBRE (A)

07 - A. NOMBRE <-> 17 - A. NOMBRE

FALTAS

TARJETA ROJA

TARJETA AMARILLA

CAMBIO

FINALIZAR TIEMPO **00:00** **FINALIZAR PARTIDO**

GUI 9.5.1 - *Acción de partido - Panel de carga Fútbol*

 **NOMBRE DE CLUB** HOLA , KAREN !
ÁRBITRO

Partido iniciado SUSPENDER PARTIDO

Equipo 1	TERCER SET	Equipo 2	
 	0 - 0	 	
<u>Jugadores</u>	<u>Cambios</u>	<u>Jugadores</u>	
08 - A. NOMBRE (C)	 	TARJETA ROJA	 
14 - A. NOMBRE	 	TARJETA AMARILLA	 
06 - A. NOMBRE	 	CAMBIO	 
05 - A. NOMBRE			
09 - A. NOMBRE (L)		SETS	
07 - A. NOMBRE (C)		25 I 15	
02 - A. NOMBRE		18 II 25	

FINALIZAR TIEMPO FINALIZAR PARTIDO

GUI 9.5.2 - Acción de partido - Panel de carga Voley

 **NOMBRE DE CLUB** HOLA , KAREN !
ÁRBITRO

Partido iniciado SUSPENDER PARTIDO

<u>Goles</u>	<u>Faltas</u>	<u>Cambios</u>
08 - A. NOMBRE (A)		

FINALIZAR TIEMPO FINALIZAR PARTIDO

Gol ×

JUGADORES

- 14 - APELLIDO NOMBRE
- 20 - APELLIDO NOMBRE
- 12 - APELLIDO NOMBRE
- 08 - APELLIDO NOMBRE
- 17 - APELLIDO NOMBRE
- 07 - APELLIDO NOMBRE
- 03 - APELLIDO NOMBRE
- 22 - APELLIDO NOMBRE
- 15 - APELLIDO NOMBRE

Aceptar

Goles Faltas Cambios

07 - A. NOMBRE <> 17 - A. NOMBRE

FINALIZAR TIEMPO FINALIZAR PARTIDO

GUI 9.5.3 - Acción de partido - Modal Gol Fútbol



GUI 9.5.4 - Acción de partido - Modal Tarjeta Roja Fútbol



GUI 9.5.5 - Acción de partido - Modal Tarjeta Amarilla Fútbol



GUI 9.5.6 - Acción de partido - Modal Faltas Fútbol



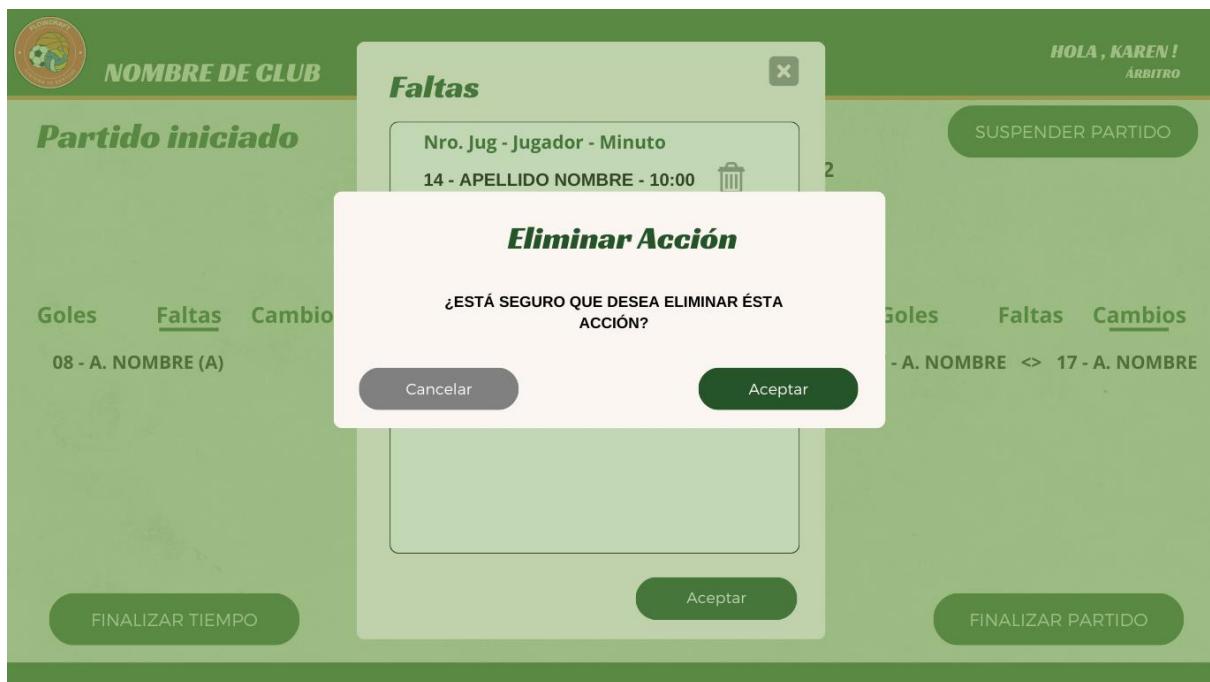
GUI 9.5.7 - Acción de partido - Modal Cambios Fútbol



GUI 9.5.8 - Acción de partido – Expulsión Fútbol - Mensaje verificación



GUI 9.5.9 - Acción de partido - Eliminar acción falta Fútbol



GUI 9.5.10 - Acción de partido - Eliminar acción falta Fútbol - Mensaje verificación

9.6 - ABM estadística



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
PLANILLERO

PARTIDOS

Partidos

ASIGNADOS

ESTADO V

		E1	E2	
	-		Torneo Buenos Amigos Segundo tiempo	Iniciado
Equipo 1 VS Equipo 2			2 - 1	Ver detalles de partido
	-		Torneo Liga de las Heras Sets	Entretiempo
Equipo 1 VS Equipo 2		E1 E2	0 - 0	Ver detalles de partido
	-		Torneo Copa Maradona Primer tiempo	Suspendido
Equipo 1 VS Equipo 2		E1 E2	1 - 1	Ver detalles de partido

GUI 9.6.1.1 – Estadísticas planillero



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
PLANILLERO

PARTIDOS

Partidos

ASIGNADOS

ESTADO INICIADO V

		E1	E2	
	-		Torneo Buenos Amigos	Iniciado
Equipo 1 VS Equipo 2			0 - 0	Ver detalles de partido

GUI 9.6.1.2 - Partidos iniciados



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
PLANILLERO

PARTIDOS

Detalles de partido

EQUIPO LOCAL

- 14 - APELLIDO NOMBRE
- 20 - APELLIDO NOMBRE
- 12 - APELLIDO NOMBRE
- 08 - APELLIDO NOMBRE
- 17 - APELLIDO NOMBRE
- 07 - APELLIDO NOMBRE
- 03 - APELLIDO NOMBRE
- 22 - APELLIDO NOMBRE
- 15 - APELLIDO NOMBRE
- 10 - APELLIDO NOMBRE
- 02 - APELLIDO NOMBRE
- 13 - APELLIDO NOMBRE
- 21 - APELLIDO NOMBRE

EQUIPO VISITANTE

- 03 - APELLIDO NOMBRE
- 09 - APELLIDO NOMBRE
- 02 - APELLIDO NOMBRE
- 17 - APELLIDO NOMBRE
- 21 - APELLIDO NOMBRE
- 15 - APELLIDO NOMBRE
- 10 - APELLIDO NOMBRE
- 12 - APELLIDO NOMBRE
- 01 - APELLIDO NOMBRE
- 20 - APELLIDO NOMBRE
- 04 - APELLIDO NOMBRE
- 19 - APELLIDO NOMBRE

DISCIPLINA: FÚTBOL
CATEGORIA: SUB 18
FECHA DE PARTIDO: 09/06/2024

Cargar estadísticas
Cancelar

GUI 9.6.1.3 - Detalles partido sin estadísticas



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
PLANILLERO

PARTIDOS

Estadística de partido

DISCIPLINA: FÚTBOL CATEGORIA: SUB 18

	Pases	Asistencias	Faltas	Tarj. Amar.	Tarj. Roja	Remates en contra	ATAJADO	RECIBIDO
14 - APELLIDO NOMBRE	3 <input checked="" type="checkbox"/> - 2 <input checked="" type="checkbox"/>	1 <input checked="" type="checkbox"/> - <input checked="" type="checkbox"/>	1 <input checked="" type="checkbox"/> - <input checked="" type="checkbox"/>	1 <input checked="" type="checkbox"/> - <input checked="" type="checkbox"/>	1 <input checked="" type="checkbox"/> - <input checked="" type="checkbox"/>	0 <input checked="" type="checkbox"/> - <input checked="" type="checkbox"/>	1 <input checked="" type="checkbox"/> - <input checked="" type="checkbox"/>	1 <input checked="" type="checkbox"/> - <input checked="" type="checkbox"/>
20 - APELLIDO NOMBRE								
12 - APELLIDO NOMBRE								
08 - APELLIDO NOMBRE								
17 - APELLIDO NOMBRE								
07 - APELLIDO NOMBRE								
03 - APELLIDO NOMBRE								
22 - APELLIDO NOMBRE								
15 - APELLIDO NOMBRE								

Remates

	GOL	A PUERTA	AFUERA
1 <input checked="" type="checkbox"/> - <input checked="" type="checkbox"/>			
3 <input checked="" type="checkbox"/> - <input checked="" type="checkbox"/>			
2 <input checked="" type="checkbox"/> - <input checked="" type="checkbox"/>			

Cancelar Guardar

GUI 9.6.1.4 - Cargar estadísticas de partido



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
PLANILLERO

PARTIDOS

Estadistica de partido

DISCIPLINA: FÚTBOL CATEGORIA: SUB 18

Guardar estadísticas	
¿ESTÁ SEGURO QUE DESEA GUARDAR LAS ESTADÍSTICAS?	
<input type="button" value="Cancelar"/>	<input type="button" value="Aceptar"/>
Remates	<input checked="" type="checkbox"/> X
1	GOL
3	A PUERTA
2	AFUERA

14 - APELIDO NOMBRE
20 - APELIDO NOMBRE
12 - APELIDO NOMBRE
08 - APELIDO NOMBRE
17 - APELIDO NOMBRE

Tarj. Roja 1

07 - APELLIDO NOMBRE
03 - APELLIDO NOMBRE
22 - APELLIDO NOMBRE
15 - APELLIDO NOMBRE

Remates en contra 0 1

GUI 9.6.1.5 - Guardar estadísticas de partido



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
PLANILLERO

PARTIDOS

Estadistica de partido

DISCIPLINA: VOLEY CATEGORIA: A2

Saque	Recepcion	Armado	Ataque	Bloqueo	Defensa
10 <input checked="" type="checkbox"/>					
5 <input type="checkbox"/>					
3 <input checked="" type="checkbox"/>					

14 - APELLIDO NOMBRE
20 - APELLIDO NOMBRE
12 - APELLIDO NOMBRE
08 - APELLIDO NOMBRE
17 - APELLIDO NOMBRE
07 - APELLIDO NOMBRE
03 - APELLIDO NOMBRE
22 - APELLIDO NOMBRE
15 - APELLIDO NOMBRE

GUI 9.6.1.6 - Cargar estadísticas de partido



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
PLANILLERO

PARTIDOS

Estadistica de partido

DISCIPLINA: VOLEY CATEGORIA: A2

14 - APELIDO NOMBRE
20 - APELIDO NOMBRE
12 - APELIDO NOMBRE
08 - APELIDO NOMBRE
17 - APELIDO NOMBRE
07 - APELLIDO NOMBRE
03 - APELLIDO NOMBRE
22 - APELLIDO NOMBRE
15 - APELLIDO NOMBRE

Guardar estadísticas

¿ESTÁ SEGURO QUE DESEA GUARDAR LAS ESTADÍSTICAS?

Cancelar Aceptar

Ataque	Bloqueo	Defensa
0 ✓	10 ✓	10 ✓
5 -	5 -	5 -

3 ✗ 3 ✗ 3 ✗ 3 ✗ 3 ✗ 3 ✗

Cancelar Guardar

GUI 9.6.1.7 - Guardar estadísticas de partido



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
PROFESOR

LECCIONES

Estadistica de Lección

DISCIPLINA: FÚTBOL CATEGORIA: SUB 18

14 - APELLIDO NOMBRE
20 - APELLIDO NOMBRE
12 - APELLIDO NOMBRE
08 - APELLIDO NOMBRE
17 - APELLIDO NOMBRE
07 - APELLIDO NOMBRE
03 - APELLIDO NOMBRE
22 - APELLIDO NOMBRE
15 - APELLIDO NOMBRE

Pases	3 ✓	-	2 ✗	-	Remates
Asistencias	1	+	-	1	GOL
Faltas	1	+	-	3	A PUERTA
Remates en contra	0	+	-	2	AFUERA
				ATAJADO	RECIBIDO
				1	

Cancelar Finalizar lección

GUI 9.6.1.8 - Cargar estadísticas de lección



The screenshot shows a green-themed application interface. At the top right, it says "HOLA, KAREN! PROFESOR". On the left, there's a circular logo with "FLWCRAFT" and a soccer ball. Below the logo, the text "NOMBRE DE CLUB" is displayed. In the center, the title "Estadística de Lección" is shown above a table. The table has columns for "Pases" (Passes), "Remates" (Shots), and other metrics like "ATAJADO" (Saved). A modal dialog box titled "Finalizar Lección" (Finish Lesson) is open in the center. It asks "¿QUIERES FINALIZAR LA LECCIÓN?" (Do you want to finish the lesson?). There are "Cancelar" (Cancel) and "Aceptar" (Accept) buttons. To the right of the modal, there's a "CATEGORIA: SUB 18" (Category: Sub 18) label. The background table includes rows for "14 - APELLIDO NOMBRE", "20 - APELLIDO", etc.

GUI 9.6.1.11 - Finalizar lección



The screenshot shows a green-themed application interface. At the top right, it says "HOLA, KAREN! PLANILLERO". On the left, there's a circular logo with "FLWCRAFT" and a soccer ball. Below the logo, the text "NOMBRE DE CLUB" is displayed. On the left side, there's a sidebar with "PARTIDOS" (Matches). The main area is titled "Partidos" (Matches). It shows a list of completed matches. One match is highlighted: "Equipo 1 VS Equipo 2" (Team 1 vs Team 2) with a score of "0 - 0". The match is labeled "Torneo Buenos Amigos" (Tournament Buenos Amigos). To the right of the match details, there are buttons for "ASIGNADOS" (Assigned) with a checked checkbox, "ESTADO" (State) set to "FINALIZADO" (Completed), and a button for "Ver detalles de partido" (View match details). Other matches listed include "E1" and "E2".

GUI 9.6.2.1 - Partidos finalizados



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
PLANILLERO

PARTIDOS

Detalles de partido

EQUIPO LOCAL

- 14 - APELLIDO NOMBRE
- 20 - APELLIDO NOMBRE
- 12 - APELLIDO NOMBRE
- 08 - APELLIDO NOMBRE
- 17 - APELLIDO NOMBRE
- 07 - APELLIDO NOMBRE
- 03 - APELLIDO NOMBRE
- 22 - APELLIDO NOMBRE
- 15 - APELLIDO NOMBRE
- 10 - APELLIDO NOMBRE
- 02 - APELLIDO NOMBRE
- 13 - APELLIDO NOMBRE
- 21 - APELLIDO NOMBRE

EQUIPO VISITANTE

- 03 - APELLIDO NOMBRE
- 09 - APELLIDO NOMBRE
- 02 - APELLIDO NOMBRE
- 17 - APELLIDO NOMBRE
- 21 - APELLIDO NOMBRE
- 15 - APELLIDO NOMBRE
- 10 - APELLIDO NOMBRE
- 12 - APELLIDO NOMBRE
- 01 - APELLIDO NOMBRE
- 20 - APELLIDO NOMBRE
- 04 - APELLIDO NOMBRE
- 19 - APELLIDO NOMBRE

DISCIPLINA: FÚTBOL
CATEGORIA: SUB 18
FECHA DE PARTIDO: 09/06/2024

V

Ver estadísticas
Editar estadísticas
Eliminar estadísticas
Cancelar

GUI 9.6.2.2 - Detalles partido con estadísticas



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
PROFESOR

LECCIONES

Lecciones

ESTADO

Disciplina	Categoría	Fecha lección	Horario	Estado	Acciones
Voley	A2	14/06/2024	20:00	Finalizada	
Futbol	Sub 18	14/06/2024	22:00	Vigente	

< Página 1 de 1 >

GUI 9.6.2.3 - Listado de lecciones de usuario profesor



Disciplina	Horario	Estado	Acciones
Voley	20:00	Finalizada	
Futbol	22:00	Vigente	

< Página 1 de 1 >

GUI 9.6.2.4 - Menú al seleccionar lección



14 - APE	14 - APE
20 - APE	20 - APE
12 - APE	12 - APE
08 - APE	08 - APE
17 - APE	17 - APE
07 - APELLIDO NOMBRE	Tarj. Roja 1
03 - APELLIDO NOMBRE	Remates en contra 0
22 - APELLIDO NOMBRE	ATAJADO 1
15 - APELLIDO NOMBRE	RECIBIDO 1

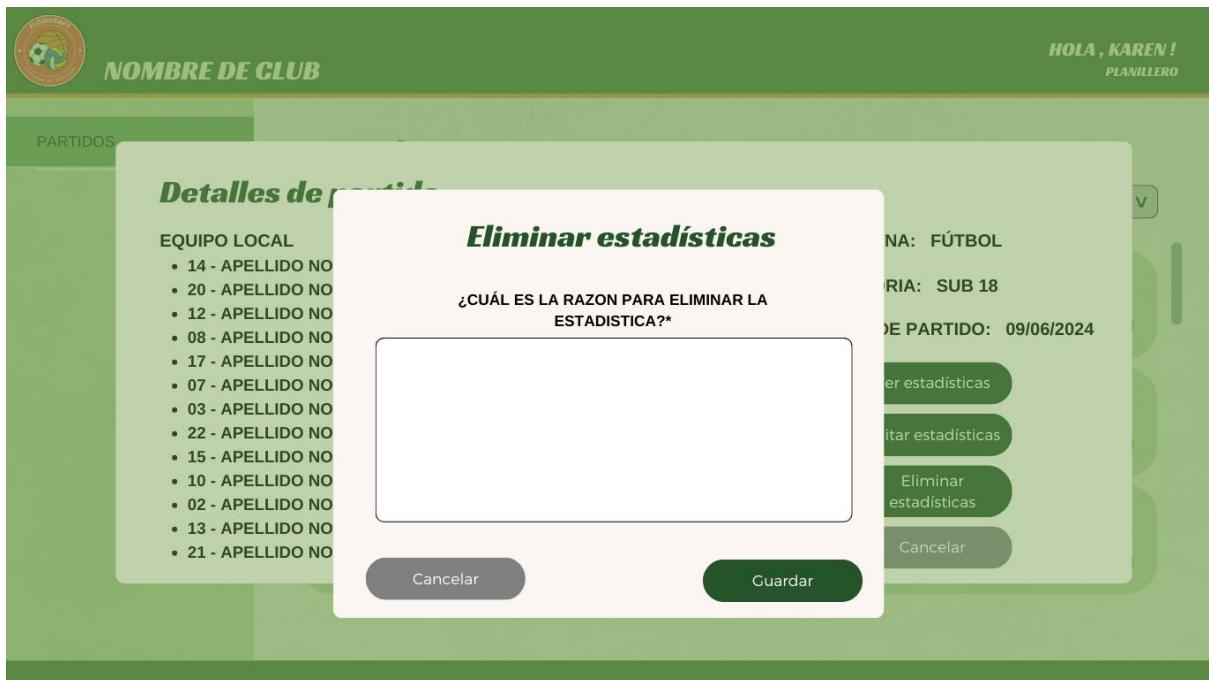
GUI 9.6.2.7 - Guardar estadísticas de partido



GUI 9.6.2.8 - Guardar estadísticas de lección



GUI 9.6.3.1 - Eliminar estadísticas



GUI 9.6.3.2 - Razón eliminar estadísticas



GUI 9.6.3.3 - Error eliminar estadísticas



The screenshot shows a green-themed application interface. At the top right, it says "HOLA, KAREN! PLANILLERO". On the left, there's a navigation bar with "PARTIDOS" selected. A modal dialog box is open in the center, titled "Eliminar estadísticas". Inside the dialog, there's a question "¿CUÁL ES LA RAZÓN PARA ELIMINAR LA ESTADÍSTICA?*" followed by a large red-bordered text input field. Below the input field, a red message says "POR FAVOR INGRESE UNA RAZÓN VÁLIDA Y MENOR A 500 CARACTERES". At the bottom of the dialog are two buttons: "Cancelar" and "Guardar". To the right of the dialog, there's a sidebar with buttons for "Ver estadísticas", "Actualizar estadísticas", "Eliminar estadísticas", and "Cancelar". Above the sidebar, there are fields for "TIPO DE PARTIDO: FÚTBOL", "CATEGORÍA: SUB 18", and "FECHA DE PARTIDO: 09/06/2024".

GUI 9.6.3.4 - Error eliminar estadísticas

9.7 - Seguir partido en tiempo real



The screenshot shows a green-themed application interface. At the top right, it says "HOLA, KAREN! SOCIO". On the left, there's a navigation bar with "PARTIDOS" selected. The main area is titled "Partidos" and shows a list of three live matches:

- Torneo Buenos Amigos** - Segundo tiempo
 Equipo 1 VS Equipo 2 E1 E2 **2 - 1** Iniciado
[Ver detalles de partido](#)
- Torneo Liga de las Heras** - Tercer set
 Sets 1 - 1 E1 E2 **0 - 0** Entretiempo
 Equipo 1 VS Equipo 2 [Ver detalles de partido](#)
- Torneo Copa Maradona** - Primer tiempo
 Equipo 1 VS Equipo 2 E1 E2 **1 - 1** Sábado 08/06 09:00 Suspendido
[Ver detalles de partido](#)

GUI 9.7.1 - Ver partido en tiempo real – Socio

 **NOMBRE DE CLUB** HOLA, KAREN!
SOCIO

NOTICIAS DISCIPLINAS LECCIONES RESERVAS EVENTOS PARTIDOS ESTADISTICAS TORNEOS	(●) VER EN VIVO <div style="text-align: center;"> PRIMER TIEMPO 25:00 EQUIPO 1 1 - 0 EQUIPO 2 </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;"><u>Detalle</u></th> <th style="text-align: left;"><u>Destacados</u></th> <th style="text-align: left;"><u>Alineaciones</u></th> <th style="text-align: left;"><u>Información</u></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">Nro. Jug - Jugador - Puesto</td> </tr> <tr> <td colspan="4"> <ul style="list-style-type: none"> • 14 - APELLIDO NOMBRE - ARQUERO • 20 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 12 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 08 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 17 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 07 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 03 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 22 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 15 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 10 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO • 02 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO • 14 - APELLIDO NOMBRE - ARQUERO • 20 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 12 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 08 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 17 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 07 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 03 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 22 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 15 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO • 10 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO • 02 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO </td> </tr> </tbody> </table>	<u>Detalle</u>	<u>Destacados</u>	<u>Alineaciones</u>	<u>Información</u>	Nro. Jug - Jugador - Puesto				<ul style="list-style-type: none"> • 14 - APELLIDO NOMBRE - ARQUERO • 20 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 12 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 08 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 17 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 07 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 03 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 22 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 15 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 10 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO • 02 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO • 14 - APELLIDO NOMBRE - ARQUERO • 20 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 12 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 08 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 17 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 07 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 03 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 22 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 15 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO • 10 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO • 02 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO 			
<u>Detalle</u>	<u>Destacados</u>	<u>Alineaciones</u>	<u>Información</u>										
Nro. Jug - Jugador - Puesto													
<ul style="list-style-type: none"> • 14 - APELLIDO NOMBRE - ARQUERO • 20 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 12 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 08 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 17 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 07 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 03 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 22 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 15 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 10 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO • 02 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO • 14 - APELLIDO NOMBRE - ARQUERO • 20 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 12 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 08 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 17 - APELLIDO NOMBRE - DEFENSOR • 07 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 03 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 22 - APELLIDO NOMBRE - MEDiocampista • 15 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO • 10 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO • 02 - APELLIDO NOMBRE - DELANTERO 													

GUI 9.7.2 - Ver partido en tiempo real futbol - Socio

 **NOMBRE DE CLUB** HOLA, KAREN!
SOCIO

NOTICIAS DISCIPLINAS LECCIONES RESERVAS EVENTOS PARTIDOS ESTADISTICAS TORNEOS	(●) VER EN VIVO <div style="text-align: center;"> PRIMER TIEMPO 25:00 EQUIPO 1 1 - 0 EQUIPO 2 </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;"><u>Detalle</u></th> <th style="text-align: left;"><u>Destacados</u></th> <th style="text-align: left;"><u>Alineaciones</u></th> <th style="text-align: left;"><u>Información</u></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">Acción - Jugador</td> </tr> <tr> <td colspan="4"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">FALTA - APELLIDO NOMBRE</td> <td style="width: 10%;">5</td> </tr> <tr> <td>GOL - APELLIDO NOMBRE</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>CAMBIO - APELLIDO NOMBRE <-> APELLIDO NOMBRE</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>T. ROJA - APELLIDO NOMBRE</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td></td> <td>25</td> </tr> </table> </td> </tr> </tbody> </table>	<u>Detalle</u>	<u>Destacados</u>	<u>Alineaciones</u>	<u>Información</u>	Acción - Jugador				<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">FALTA - APELLIDO NOMBRE</td> <td style="width: 10%;">5</td> </tr> <tr> <td>GOL - APELLIDO NOMBRE</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>CAMBIO - APELLIDO NOMBRE <-> APELLIDO NOMBRE</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>T. ROJA - APELLIDO NOMBRE</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td></td> <td>25</td> </tr> </table>				FALTA - APELLIDO NOMBRE	5	GOL - APELLIDO NOMBRE	10	CAMBIO - APELLIDO NOMBRE <-> APELLIDO NOMBRE	15	T. ROJA - APELLIDO NOMBRE	20		25
<u>Detalle</u>	<u>Destacados</u>	<u>Alineaciones</u>	<u>Información</u>																				
Acción - Jugador																							
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">FALTA - APELLIDO NOMBRE</td> <td style="width: 10%;">5</td> </tr> <tr> <td>GOL - APELLIDO NOMBRE</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>CAMBIO - APELLIDO NOMBRE <-> APELLIDO NOMBRE</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>T. ROJA - APELLIDO NOMBRE</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td></td> <td>25</td> </tr> </table>				FALTA - APELLIDO NOMBRE	5	GOL - APELLIDO NOMBRE	10	CAMBIO - APELLIDO NOMBRE <-> APELLIDO NOMBRE	15	T. ROJA - APELLIDO NOMBRE	20		25										
FALTA - APELLIDO NOMBRE	5																						
GOL - APELLIDO NOMBRE	10																						
CAMBIO - APELLIDO NOMBRE <-> APELLIDO NOMBRE	15																						
T. ROJA - APELLIDO NOMBRE	20																						
	25																						

GUI 9.7.3 - Ver partido en tiempo real futbol - Socio

*
NOMBRE DE CLUB
HOLA, KAREN!
SOCIO

[NOTICIAS](#)
[DISCIPLINAS](#)
[LECCIONES](#)
[RESERVAS](#)
[EVENTOS](#)
PARTIDOS
[ESTADISTICAS](#)
[TORNEOS](#)

()
VER EN VIVO
Disciplina: Futbol
Categoría: Sub 18

PRIMER TIEMPO
25:00

EQUIPO 1
1 - **0**
EQUIPO 2

Detalle	<u>Destacados</u>	Alineaciones	Información
Acción - Jugador			
		5	
		10	
		15	
		20	
		25 T. ROJA - APELLIDO NOMBRE	

GUI 9.7.4 - Ver partido en tiempo real futbol - Socio

*
NOMBRE DE CLUB
HOLA, KAREN!
SOCIO

[NOTICIAS](#)
[DISCIPLINAS](#)
[LECCIONES](#)
[RESERVAS](#)
[EVENTOS](#)
PARTIDOS
[ESTADISTICAS](#)
[TORNEOS](#)

()
VER EN VIVO
Disciplina: Futbol
Categoría: Sub 18

PRIMER TIEMPO
25:00

EQUIPO 1
1 - **0**
EQUIPO 2

Detalle	<u>Destacados</u>	Alineaciones	Información
Fecha de partido: DD/MM/AAAA			
Arbitro: APELLIDO, NOMBRE			
Descripción de partido: <ul style="list-style-type: none"> • LUGAR DE ENCUENTRO • OTRA DESCRIPCIÓN 			

GUI 9.7.5 - Ver partido en tiempo real futbol - Socio

* **NOMBRE DE CLUB** HOLA, KAREN!
SOCIO

- [NOTICIAS](#)
- [DISCIPLINAS](#)
- [LECCIONES](#)
- [RESERVAS](#)
- [EVENTOS](#)
- [PARTIDOS](#)
- [ESTADISTICAS](#)
- [TORNEOS](#)

(●) VER EN VIVO

Disciplina: Voley Categoría: A2

TERCER SET

EQUIPO 1	15	-	10	EQUIPO 2
----------	-----------	---	-----------	----------

Detalle		Puntos	Alineaciones	Información
Set	Puntos	Cambios	Cambios	
I	25 - 18	<ul style="list-style-type: none"> • A.NOM -> A.NOM • A.NOM -> A.NOM • A.NOM -> A.NOM 	<ul style="list-style-type: none"> • A.NOM -> A.NOM • A.NOM -> A.NOM • A.NOM -> A.NOM 	
II	15 - 25	<ul style="list-style-type: none"> • A.NOM -> A.NOM • A.NOM -> A.NOM 	<ul style="list-style-type: none"> • A.NOM -> A.NOM 	

GUI 9.7.6 - Ver partido en tiempo real voley- Socio

* **NOMBRE DE CLUB** HOLA, KAREN!
SOCIO

- [NOTICIAS](#)
- [DISCIPLINAS](#)
- [LECCIONES](#)
- [RESERVAS](#)
- [EVENTOS](#)
- [PARTIDOS](#)
- [ESTADISTICAS](#)
- [TORNEOS](#)

(●) VER EN VIVO

Disciplina: Voley Categoría: A2

TERCER SET

EQUIPO 1	15	-	10	EQUIPO 2
----------	-----------	---	-----------	----------

Detalle		Puntos	Alineaciones	Información
Nro. Jug - Jugador - Cant. Puntos		Nro. Jug - Jugador - Cant. Puntos		
• 14 - APELLIDO NOMBRE	4	• 16 - APELLIDO NOMBRE	4	
• 20 - APELLIDO NOMBRE	2	• 20 - APELLIDO NOMBRE	0	
• 12 - APELLIDO NOMBRE	0	• 12 - APELLIDO NOMBRE	0	
• 08 - APELLIDO NOMBRE	1	• 08 - APELLIDO NOMBRE	1	
• 17 - APELLIDO NOMBRE	8	• 17 - APELLIDO NOMBRE	5	
• 07 - APELLIDO NOMBRE	3	• 07 - APELLIDO NOMBRE	0	
• 03 - APELLIDO NOMBRE	5	• 03 - APELLIDO NOMBRE	0	

GUI 9.7.7 - Ver partido en tiempo real voley- Socio

*
NOMBRE DE CLUB
HOLA , KAREN !
SOCIO

- [NOTICIAS](#)
- [DISCIPLINAS](#)
- [LECCIONES](#)
- [RESERVAS](#)
- [EVENTOS](#)
- PARTIDOS**
- [ESTADISTICAS](#)
- [TORNEOS](#)

(⌚) VER EN VIVO
Disciplina: Voley
Categoría: A2

TERCER SET

EQUIPO 1	15 - 10	EQUIPO 2
Detalle	Puntos	Alineaciones
Nro. Jug - Jugador - Puesto		Nro. Jug - Jugador - Puesto
<ul style="list-style-type: none"> • 14 - APELLIDO NOMBRE - CENTRAL • 20 - APELLIDO NOMBRE - CENTRAL • 12 - APELLIDO NOMBRE - LIBERO • 08 - APELLIDO NOMBRE - PUNTA (SUPLENTE) • 17 - APELLIDO NOMBRE - PUNTA • 07 - APELLIDO NOMBRE - ARMADOR • 03 - APELLIDO NOMBRE - OPUESTO 		<ul style="list-style-type: none"> • 16 - APELLIDO NOMBRE - CENTRAL • 20 - APELLIDO NOMBRE - CENTRAL • 12 - APELLIDO NOMBRE - LIBERO • 08 - APELLIDO NOMBRE - PUNTA (SUPLENTE) • 17 - APELLIDO NOMBRE - PUNTA • 07 - APELLIDO NOMBRE - ARMADOR • 03 - APELLIDO NOMBRE - OPUESTO

GUI 9.7.8 - Ver partido en tiempo real voley- Socio

*
NOMBRE DE CLUB
HOLA , KAREN !
SOCIO

- [NOTICIAS](#)
- [DISCIPLINAS](#)
- [LECCIONES](#)
- [RESERVAS](#)
- [EVENTOS](#)
- PARTIDOS**
- [ESTADISTICAS](#)
- [TORNEOS](#)

(⌚) VER EN VIVO
Disciplina: Voley
Categoría: A2

TERCER SET

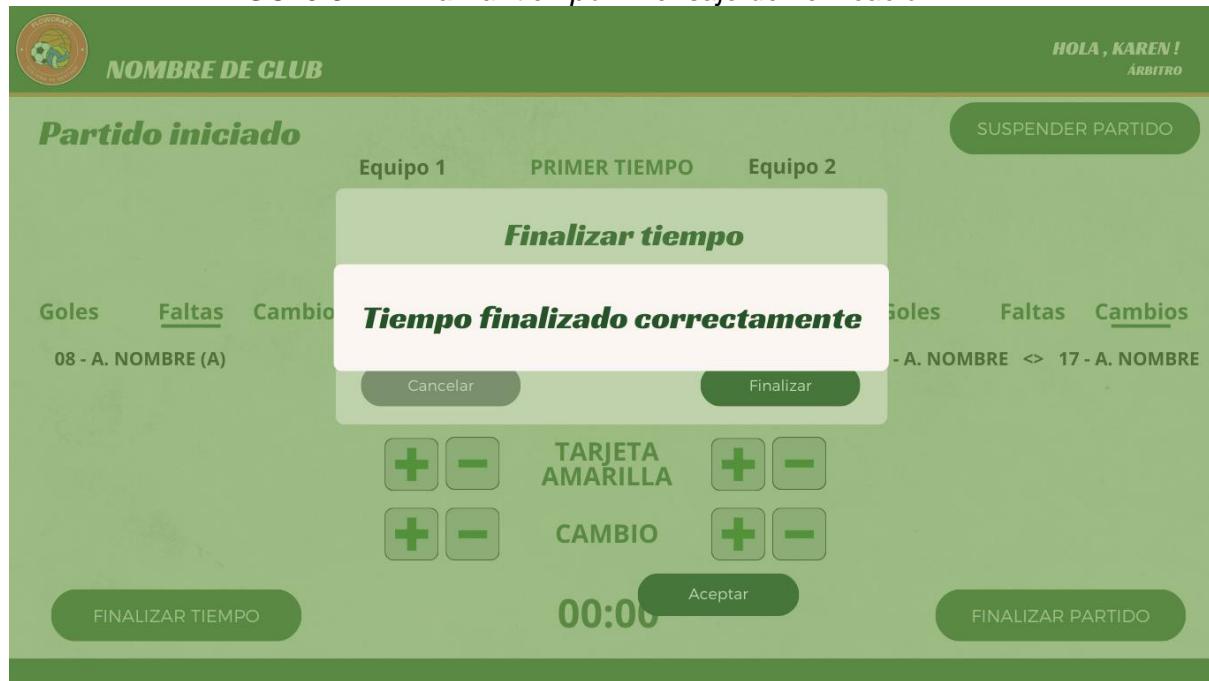
EQUIPO 1	15 - 10	EQUIPO 2
Detalle	Puntos	Alineaciones
Fecha de partido:		DD/MM/AAAA
Arbitro:		APELLIDO, NOMBRE
Descripción de partido:		<ul style="list-style-type: none"> • LUGAR DE ENCUENTRO • OTRA DESCRIPCIÓN

GUI 9.7.9 - Ver partido en tiempo real voley- Socio

9.8 - Finalizar Tiempo



GUI 9.8.1 - Finalizar tiempo - Mensaje de verificación



GUI 9.8.2 - Finalizar tiempo - Tiempo finalizado correctamente

9.9 - Iniciar Tiempo



GUI 9.9.1 - Iniciar tiempo - Pantalla de entretiempo



GUI 9.9.2 - Iniciar tiempo - Mensaje de verificación



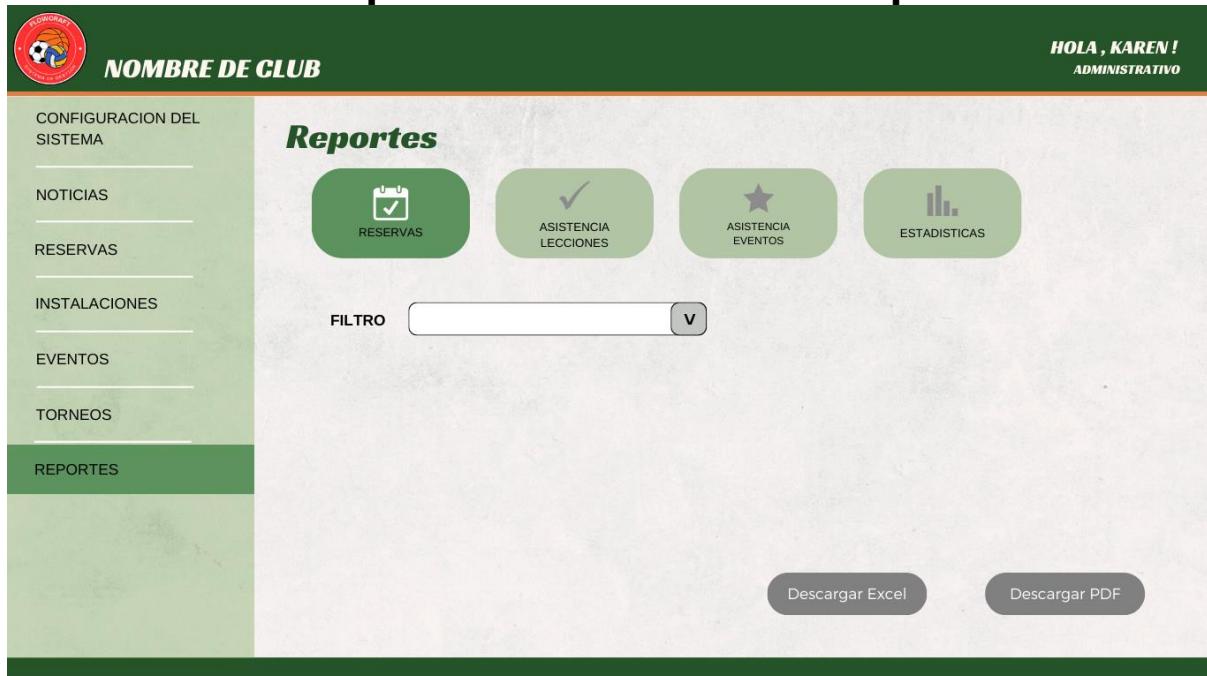
GUI 9.9.3- Iniciar tiempo - Tiempo Iniciado correctamente



GUI 9.9.4- Iniciar tiempo - Segundo tiempo Fútbol

10 - Módulo de reportes

10.1 - Generar reporte de reservas de un periodo



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Reportes

FILTRO **RESERVAS**

ASISTENCIA LECCIONES

ASISTENCIA EVENTOS

ESTADISTICAS

Descargar Excel Descargar PDF

GUI 10.1.1 - Selección de filtro



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Reportes

FILTRO **Por periodo**

FECHA DESDE FECHA HASTA

Descargar Excel Descargar PDF

GUI 10.1.2 - Filtro por período



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

- NOTICIAS
- RESERVAS
- INSTALACIONES
- EVENTOS
- TORNEOS
- REPORTES**

Reportes

FILTRO: Por instalación y periodo

FECHA DESDE

FECHA HASTA

INSTALACIÓN

GUI 10.1.3 - Filtro por instalación y período



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

- NOTICIAS
- RESERVAS
- INSTALACIONES
- EVENTOS
- TORNEOS
- REPORTES**

Reportes

FILTRO: Por usuario y periodo

FECHA DESDE

FECHA HASTA

DNI USUARIO

GUI 10.1.4 - Filtro por usuario y período



GUI 10.1.5 - Descarga de reporte en Excel exitosa

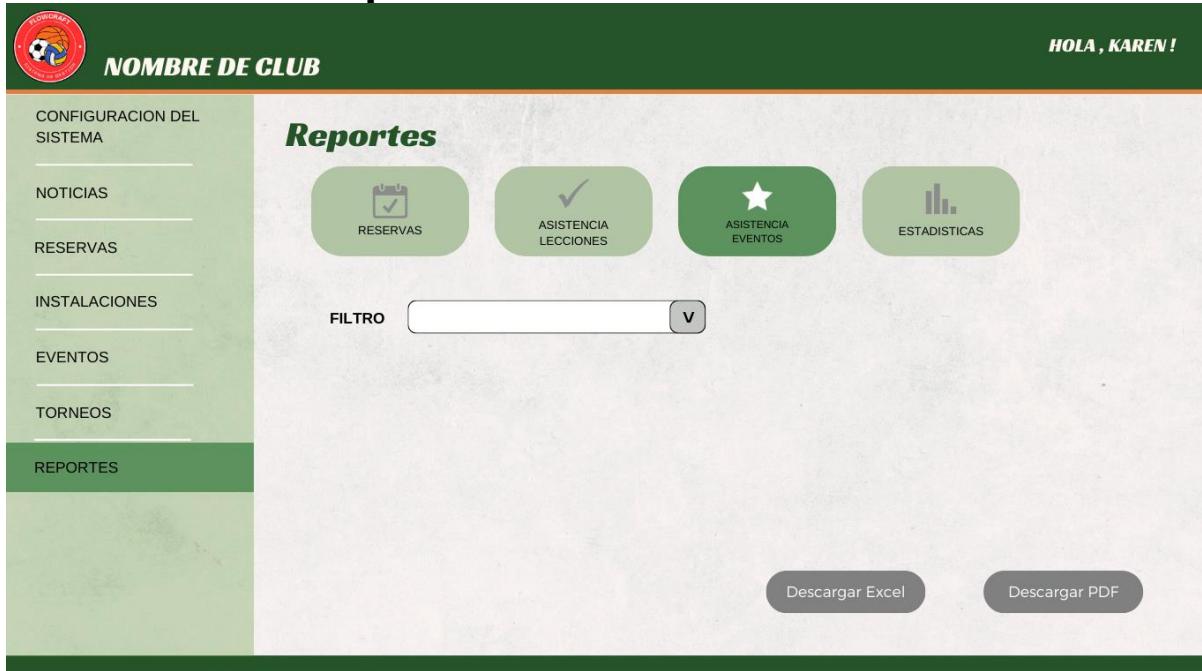


GUI 10.1.6 - Descarga de reporte en PDF exitosa



GUI 10.1.7 - Error de descarga de reporte en Excel

10.2 - Generar reporte de asistencia a eventos



GUI 10.2.1 - Selección de filtro



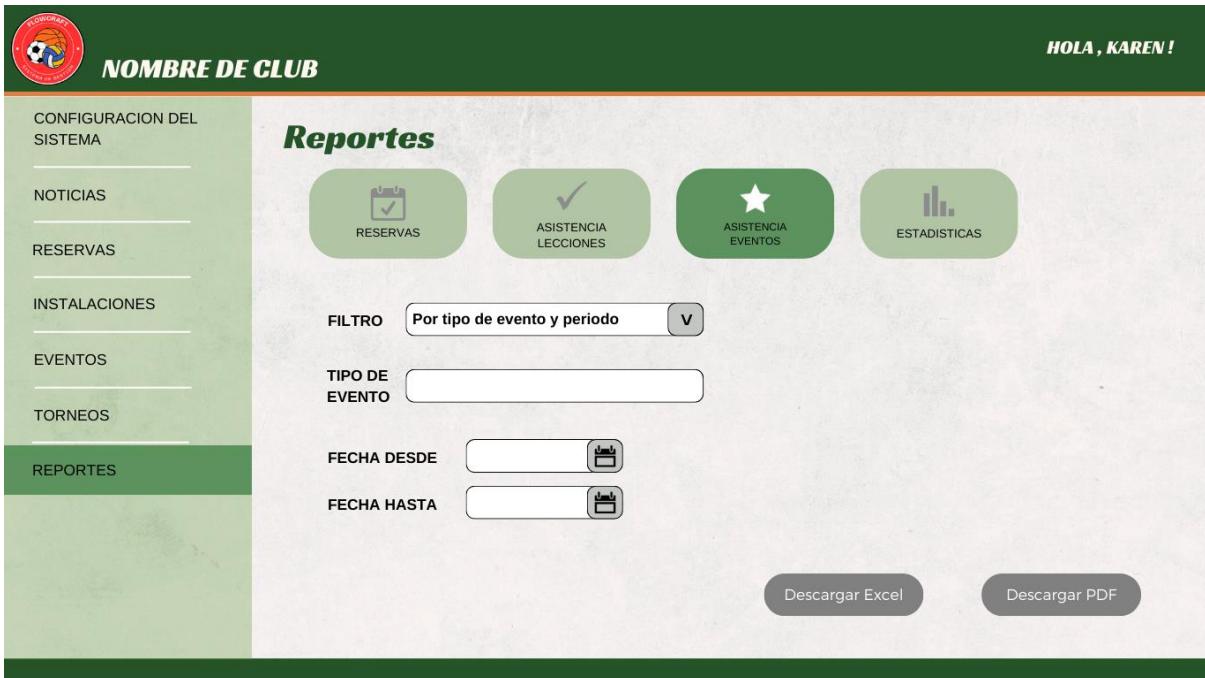
The screenshot shows a user interface for a club management system. The top navigation bar includes the logo and name "NOMBRE DE CLUB" on the left and a greeting "HOLA, KAREN!" on the right. On the left side, there is a vertical sidebar with the following menu items: CONFIGURACION DEL SISTEMA, NOTICIAS, RESERVAS, INSTALACIONES, EVENTOS, TORNEOS, and REPORTES. The REPORTES item is currently selected and highlighted in green. The main content area is titled "Reportes" and contains four green rounded rectangular buttons labeled "RESERVAS", "ASISTENCIA LECCIONES", "ASISTENCIA EVENTOS", and "ESTADISTICAS". Below these buttons is a section titled "FILTRO" with a dropdown menu set to "Por usuario y periodo". Underneath the dropdown are three input fields: "FECHA DESDE" with a calendar icon, "FECHA HASTA" with a calendar icon, and "DNI USUARIO" with a text input field. At the bottom right of the content area are two buttons: "Descargar Excel" and "Descargar PDF".

GUI 10.2.2 - Filtro por usuario y periodo



This screenshot shows the same club management system interface as the previous one, but with a different filter configuration. The top navigation bar and sidebar are identical. The main content area is titled "Reportes" and contains the same four green rounded rectangular buttons: "RESERVAS", "ASISTENCIA LECCIONES", "ASISTENCIA EVENTOS", and "ESTADISTICAS". Below these buttons is a section titled "FILTRO" with a dropdown menu set to "Por evento". Underneath the dropdown is a single input field labeled "NOMBRE DEL EVENTO". At the bottom right of the content area are two buttons: "Descargar Excel" and "Descargar PDF".

GUI 10.2.3 - Filtro por nombre de evento



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Reportes

FILTRO Por tipo de evento y periodo **V**

TIPO DE EVENTO

FECHA DESDE

FECHA HASTA

Descargar Excel **Descargar PDF**

GUI 10.2.4 - Filtro por tipo de evento y periodo



NOMBRE DE CLUB

HOLA, KAREN!

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Reportes

FILTRO Por instalación y por periodo **V**

INSTALACIÓN **V**

FECHA DESDE

FECHA HASTA

Descargar Excel **Descargar PDF**

GUI 10.2.5 - Filtro por instalación y periodo



GUI 10.2.6 - Descarga de reporte en Excel



GUI 10.2.7 - Descarga de reporte Excel exitosa

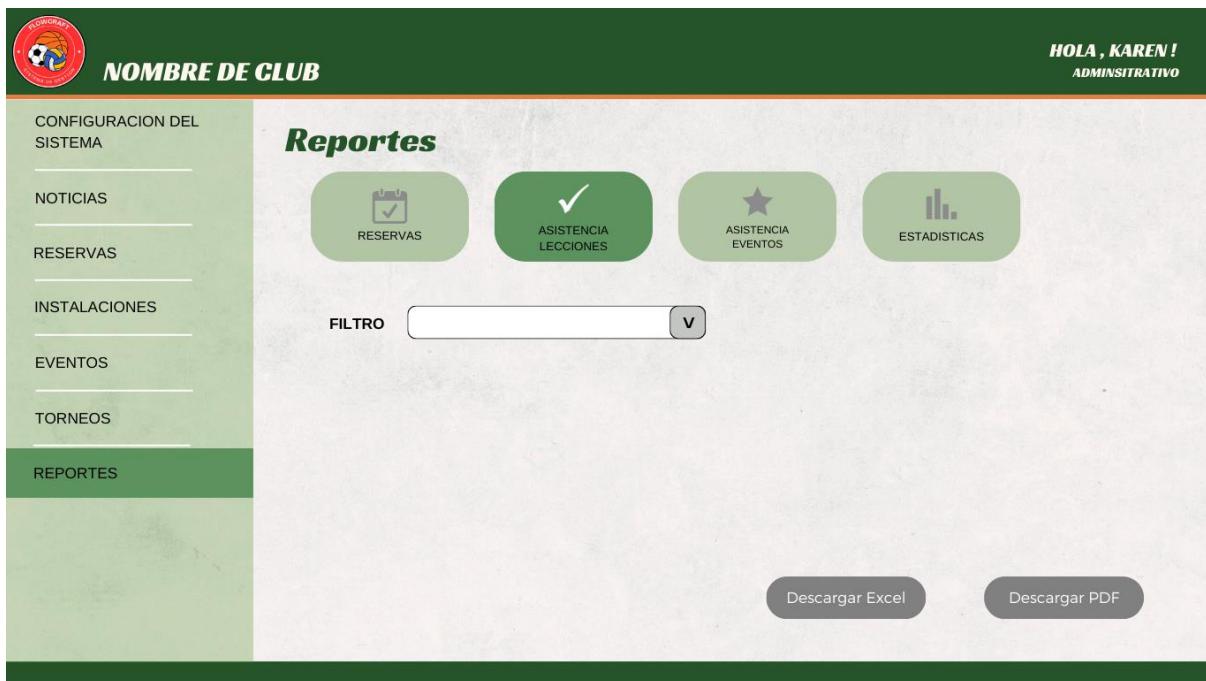


GUI 10.2.8 - Descarga de reporte PDF exitosa



GUI 10.2.9 - Error de descarga de reporte Excel

10.3 - Generar reporte asistencias de lección



GUI 10.3.1 - Selección de filtro



GUI 10.3.2 - Filtro por alumno y periodo



NOMBRE DE CLUB

**HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO**

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Reportes

RESERVAS **ASISTENCIA LECCIONES** **ASISTENCIA EVENTOS** **ESTADISTICAS**

FILTRO **Por disciplina, categoría y periodo**

DISCIPLINA

CATEGORIA

FECHA DESDE ÚNICA FECHA

FECHA HASTA

Descargar Excel **Descargar PDF**

GUI 10.3.3 - Filtro por disciplina, categoría y período, única fecha



NOMBRE DE CLUB

**HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO**

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Reportes

RESERVAS **ASISTENCIA LECCIONES** **ASISTENCIA EVENTOS** **ESTADISTICAS**

FILTRO **Por disciplina, categoría y periodo**

DISCIPLINA

CATEGORIA

FECHA DESDE ÚNICA FECHA

FECHA HASTA

Descargar Excel **Descargar PDF**

GUI 10.3.4 - Filtro por disciplina, categoría y período



GUI 10.3.5 - Descarga de reporte en Excel



GUI 10.3.6 - Descarga de reporte Excel exitosa

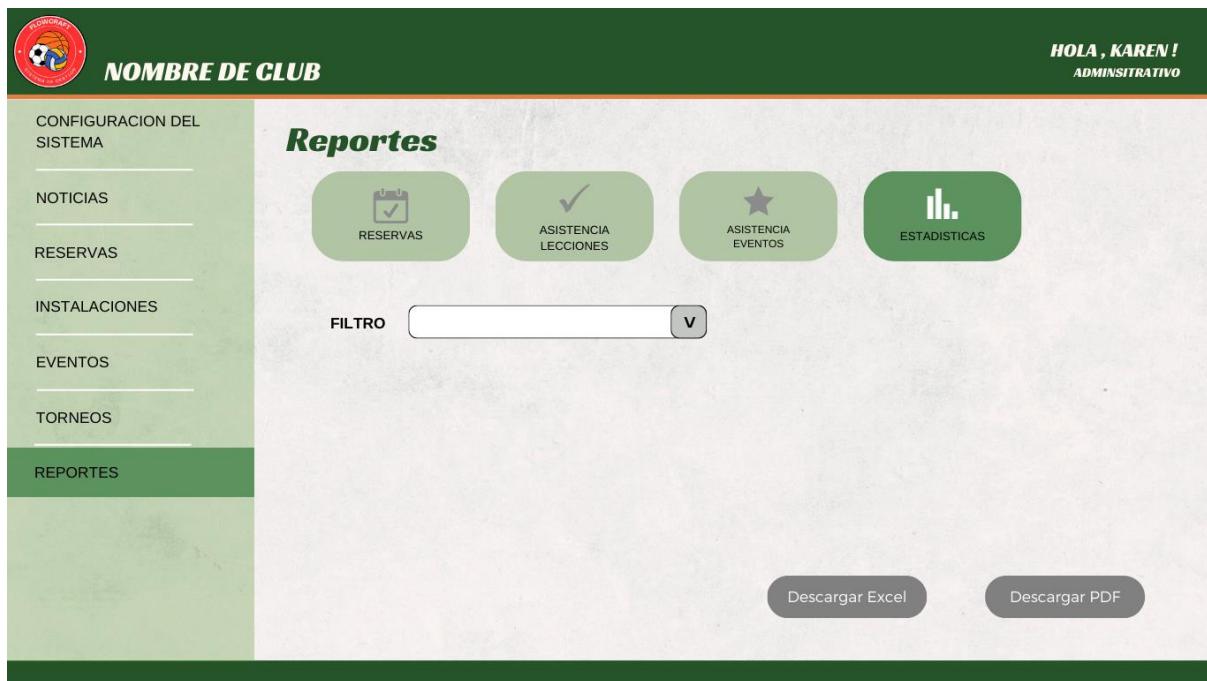


GUI 10.3.7 - Descarga de reporte PDF exitosa



GUI 10.3.8 - Error de descarga de reporte Excel

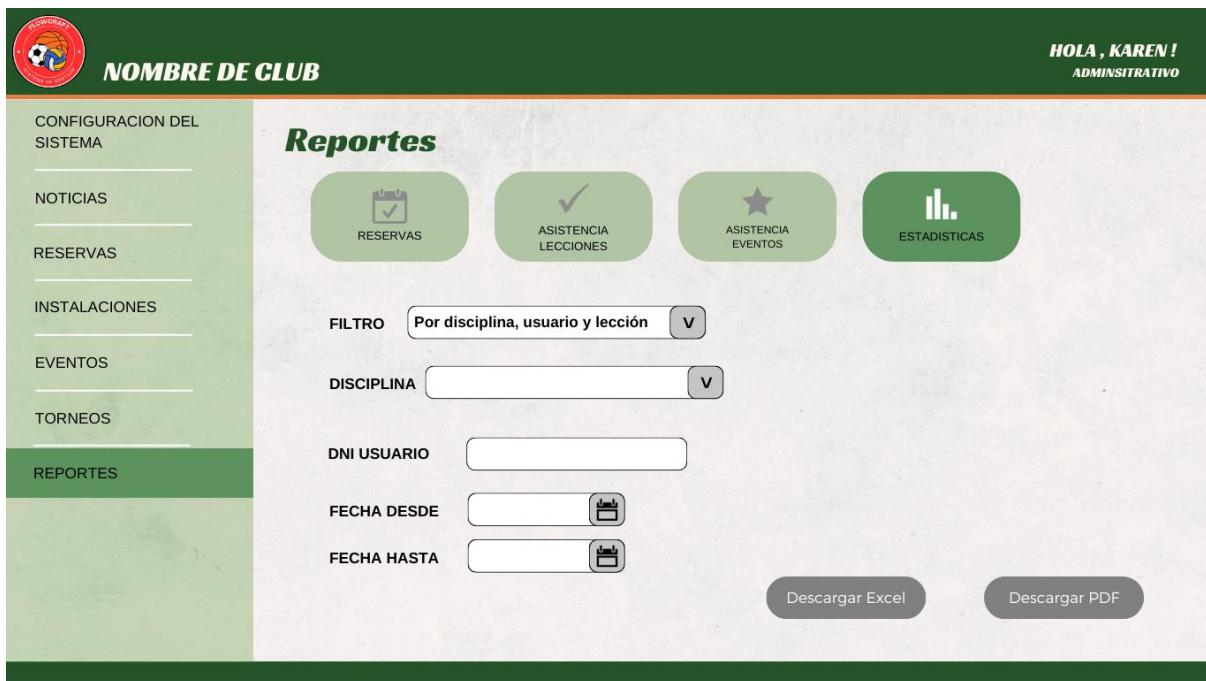
10.4 - Generar reporte de estadísticas



GUI 10.4.1 - Selección de filtro

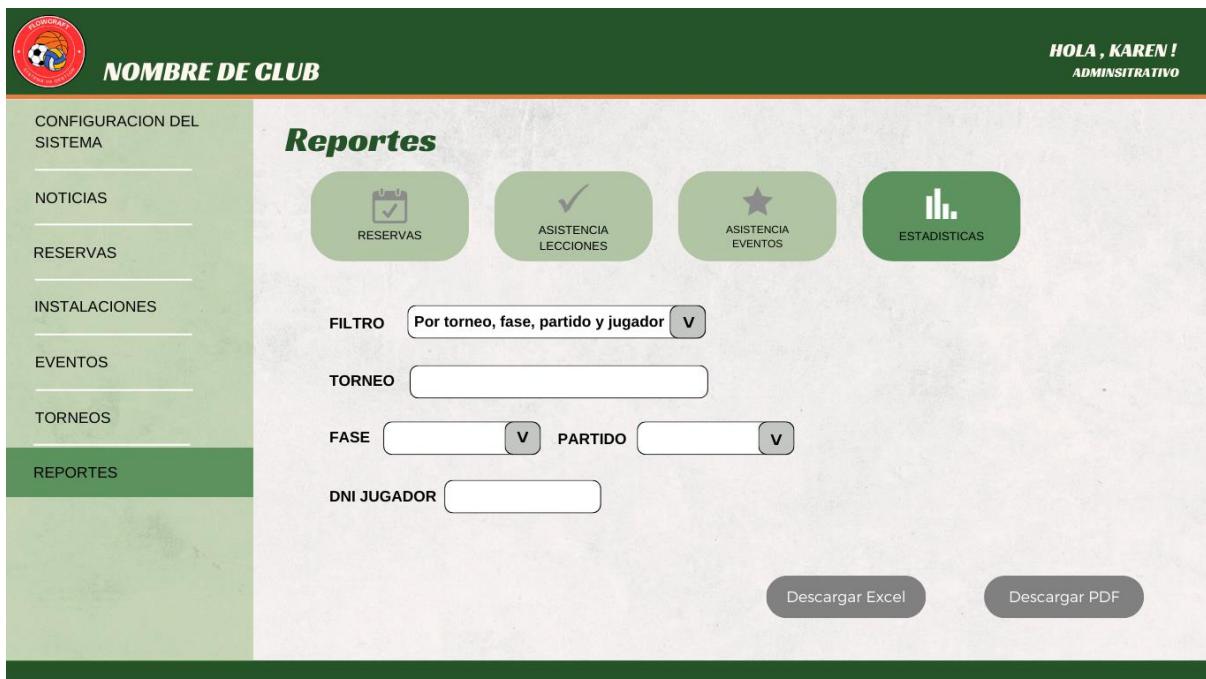


GUI 10.4.2 - Filtro por disciplina, usuario y periodo



The screenshot shows a web-based application interface. At the top right, there is a greeting "HOLA, KAREN!" followed by "ADMINISTRATIVO". On the left, a sidebar menu lists: CONFIGURACION DEL SISTEMA, NOTICIAS, RESERVAS, INSTALACIONES, EVENTOS, TORNEOS, and REPORTES (which is highlighted). The main content area has a title "Reportes" and four green buttons: RESERVAS, ASISTENCIA LECCIONES, ASISTENCIA EVENTOS, and ESTADISTICAS. Below these are two dropdown menus: "FILTRO" set to "Por disciplina, usuario y lección" and "DISCIPLINA" (empty). There are also input fields for "DNI USUARIO", "FECHA DESDE" (with a calendar icon), and "FECHA HASTA" (with a calendar icon). At the bottom right are "Descargar Excel" and "Descargar PDF" buttons.

GUI 10.4.3 - Filtro por disciplina, usuario y lección



This screenshot shows a similar interface to the previous one, but with different filter options. The sidebar menu is identical. The main content area has a title "Reportes" and four green buttons: RESERVAS, ASISTENCIA LECCIONES, ASISTENCIA EVENTOS, and ESTADISTICAS. Below these are two dropdown menus: "FILTRO" set to "Por torneo, fase, partido y jugador" and "TORNEO" (empty). There are also input fields for "FASE" and "PARTIDO" (both with dropdown arrows) and "DNI JUGADOR" (empty). At the bottom right are "Descargar Excel" and "Descargar PDF" buttons.

GUI 10.4.4 - Filtro por torneo, fase, partido y jugador



The screenshot shows a user interface for reporting. On the left, a sidebar lists navigation options: CONFIGURACION DEL SISTEMA, NOTICIAS, RESERVAS, INSTALACIONES, EVENTOS, TORNEOS, and REPORTES. The REPORTES option is highlighted. At the top right, a greeting says "HOLA, KAREN! ADMINISTRATIVO". The main area is titled "Reportes" and contains four green rounded rectangles with icons: "RESERVAS" (calendar), "ASISTENCIA LECCIONES" (checkmark), "ASISTENCIA EVENTOS" (star), and "ESTADISTICAS" (bar chart). Below these are filter inputs: "FILTRO" set to "Por torneo, fase, partido y equipo" with a dropdown arrow; "TORNEO" input field; "FASE" input field; "PARTIDO" input field; and "EQUIPO" input field. At the bottom right are "Descargar Excel" and "Descargar PDF" buttons.

GUI 10.4.5 - Filtro por torneo, fase, partido y equipo



This screenshot shows a similar reporting interface. The sidebar and top greeting are identical. The main area is titled "Reportes" and includes the same four green rounded rectangles with icons. The filter section has a different configuration: "FILTRO" set to "Por disciplina, equipo y periodo" with a dropdown arrow; "DISCIPLINA" input field; "EQUIPO" input field; and two date inputs: "FECHA DESDE" and "FECHA HASTA", each with a calendar icon. The "Descargar Excel" and "Descargar PDF" buttons are at the bottom right.

GUI 10.4.6 - Filtro por disciplina, usuario y periodo



NOMBRE DE CLUB

**HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO**

Reportes

RESERVAS ASISTENCIA LECCIONES ASISTENCIA EVENTOS ESTADISTICAS

FILTRO Por disciplina, equipo y periodo V

DISCIPLINA VOLEY

EQUIPO MENDOZA DE REGATAS (F) S18

FECHA DESDE 01/05/2024

FECHA HASTA 31/05/2024

Descargar Excel Descargar PDF

GUI 10.4.7 - Descarga de reporte en Excel



NOMBRE DE CLUB

**HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO**

Reportes

DESCARGA COMPLETA

RESERVAS ASISTENCIA LECCIONES ASISTENCIA EVENTOS ESTADISTICAS

FILTRO Por disciplina, equipo y periodo V

DISCIPLINA VOLEY

EQUIPO MENDOZA DE REGATAS (F) S18

FECHA DESDE 01/05/2024

FECHA HASTA 31/05/2024

Descargar Excel Descargar PDF

GUI 10.4.8 - Descarga de reporte en Excel exitosa



NOMBRE DE CLUB

Reportes

DESCARGA COMPLETA ×

HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Reportes

RESERVAS ASISTENCIA LECCIONES ASISTENCIA EVENTOS ESTADISTICAS

FILTRO V

DISCIPLINA V

EQUIPO

FECHA DESDE CALENDAR

FECHA HASTA CALENDAR

Descargar Excel Descargar PDF

GUI 10.4.9 - Descarga de reporte en PDF exitosa



NOMBRE DE CLUB

Reportes

ERROR AL DESCARGAR ×

HOLA , KAREN !
ADMINISTRATIVO

CONFIGURACION DEL SISTEMA

NOTICIAS

RESERVAS

INSTALACIONES

EVENTOS

TORNEOS

REPORTES

Reportes

RESERVAS ASISTENCIA LECCIONES ASISTENCIA EVENTOS ESTADISTICAS

FILTRO V

DISCIPLINA V

EQUIPO

FECHA DESDE CALENDAR

FECHA HASTA CALENDAR

Descargar Excel Descargar PDF

GUI 10.4.10 - Error de descarga de reporte en Excel

Reportes

Reservas



Reservas por período y usuario

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

PERÍODO: DD/MM/AA – DD/MM/AAAA

DNI USUARIO: XXXXXXXX

NOMBRE Y APELLIDO USUARIO: XXXXXXXXXXXX

INSTALACIÓN	FECHA RESERVA	HORA INICIO	HORA FIN	RECAUDACIÓN
XXXXXXXXXX	DD/MM/AAAA	00:00	00:00	\$10
XXXXXXXXXX	DD/MM/AAAA	00:00	00:00	\$20
XXXXXXXXXX	DD/MM/AAAA	00:00	00:00	\$30

Recaudación total: \$60

pág. 1

Reporte de reservas por periodo y usuario



Reservas por período e instalación

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

PERÍODO: DD/MM/AA – DD/MM/AAAA

INSTALACIÓN : XXXXXXXXXXXX

FECHA RESERVA	HORA INICIO	HORA FIN	DNI SOCIO	NOMBRE Y APELLIDO SOCIO	RECAUDACIÓN
DD/MM/AAAA	00:00	00:00	XXXXXXX	XXXX, XXXXXXXXX	\$10
DD/MM/AAAA	00:00	00:00	XXXXXXX	XXXX, XXXXXXXXX	\$20
DD/MM/AAAA	00:00	00:00	XXXXXXX	XXXX, XXXXXXXXX	\$30

Recaudación total: \$60

pág. 1

Reporte de reservas por periodo e instalación



Reservas por período

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

PERÍODO: DD/MM/AA – DD/MM/AAAA

INSTALACIÓN	FECHA RESERVA	HORA INICIO	HORA FIN	DNI SOCIO	NOMBRE Y APELLIDO SOCIO	RECAUDACIÓN
XXXXXXXXXXXX	DD/MM/AAAA	00:00	00:00	XXXXXXX	XXXX, XXXXXXXXX	\$10
XXXXXXXXXXXX	DD/MM/AAAA	00:00	00:00	XXXXXXX	XXXX, XXXXXXXXX	\$20
XXXXXXXXXXXX	DD/MM/AAAA	00:00	00:00	XXXXXXX	XXXX, XXXXXXXXX	\$30

Recaudación total: \$60

pág. 1

Reporte de reservas por periodo

Eventos



Asistencia a eventos por usuario y periodo

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

PERÍODO: DD/MM/AA – DD/MM/AAAA

NOMBRE Y APELLIDO USUARIO: xxxxxxxx, xxxxxxxx
DNI USUARIO: xxxxxxxx

EVENTO	INSTALACION	FECHA EVENTO	TIPO EVENTO
xxxxxx	xxxxxx	DD/MM/AAAA	xxxxxxxx
xxxxxx	xxxxxx	DD/MM/AAAA	xxxxxxxx
xxxxxx	xxxxxx	DD/MM/AAAA	xxxxxxxx

Cantidad total de eventos: 1

pág. 1

Reporte de asistencia eventos por usuario y periodo



Asistencia a eventos por tipo de evento y periodo

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

PERÍODO: DD/MM/AA – DD/MM/AAA

TIPO DE EVENTO: XXXXXXXX

EVENTO	INSTALACION	FECHA EVENTO	DNI USUARIO	NOMBRE Y APELLIDO USUARIO
XXXXXXX	XXXXXX	DD/MM/AAAA	XXXXXXX	XXXX, XXXXXX
XXXXXX	XXXXXX	DD/MM/AAAA	XXXXXXX	XXXX, XXXXXX
XXXXXX	XXXXXX	DD/MM/AAAA	XXXXXXX	XXXX, XXXXXX

Cantidad total de eventos: 1

Cantidad total de asistencias: 3

pág. 1

Reporte de asistencia eventos por tipo evento y periodo



Asistencia a eventos por instalación y periodo

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

PERÍODO: DD/MM/AA – DD/MM/AAAA

INSTALACIÓN: XXXXXXXX

EVENTO	FECHA EVENTO	DNI USUARIO	NOMBRE Y APELLIDO USUARIO	TIPO EVENTO
XXXXXXX	DD/MM/AAAA	XXXXXXX	XXXX,XXXXXX	XXXXXXX
XXXXXXX	DD/MM/AAAA	XXXXXXX	XXXX,XXXXXX	XXXXXXX
XXXXXXX	DD/MM/AAAA	XXXXXXX	XXXX,XXXXXX	XXXXXXX

Cantidad total de eventos: 1

Cantidad total de asistencias: 3

pág. 1

Reporte de asistencia eventos por instalación y periodo



Asistencia a eventos por evento

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

FECHA DE EVENTO: DD/MM/AA

NOMBRE DE EVENTO: XXXXXXXX

TIPO DE EVENTO: XXXXXXXXX

INSTALACION: XXXXXXXXXXXX

DNI USUARIO	NOMBRE Y APELLIDO USUARIO
XXXXXXX	XXXX, XXXXX
XXXXXXX	XXXX, XXXXX
XXXXXXX	XXXX, XXXXX

Cantidad total de asistencias: 3

pág. 1

Reporte de asistencia eventos por evento

Lecciones



Asistencia a lecciones por período y usuario

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

PERÍODO: DD/MM/AA – DD/MM/AAAA

DNI USUARIO: XXXXXXXX

NOMBRE Y APELLIDO USUARIO: XXXXXXXXXXXX

DISCIPLINA	CATEGORIA	FECHA LECCIÓN	NOMBRE Y APELLIDO PROFESOR	ASISTENCIA
XXXXXX	XXXXXX	DD/MM/AAAA	XXXX,XXXXXX	SI
XXXXXX	XXXXXX	DD/MM/AAAA	XXXX,XXXXXX	NO
XXXXXX	XXXXXX	DD/MM/AAAA	XXXX,XXXXXX	SI

Cantidad total de lecciones: 3

Cantidad total de asistencias: 2

pág. 1

Reporte de asistencia lecciones por periodo y usuario



Asistencia a lecciones por disciplina, categoría y periodo

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

DISCIPLINA: XXXXXXXXXXXX

CATEGORIA: XXXXXXXXXXXX

PERÍODO: DD/MM/AA – DD/MM/AAA

FECHA LECCIÓN	DNI ALUMNO	NOMBRE Y APELLIDO ALUMNO	NOMBRE Y APELLIDO PROFESOR	ASISTENCIA
DD/MM/AAAA	XXXXXXX	xxxx,xxxxxx	xxxx,xxxxxx	SI
DD/MM/AAAA	XXXXXXX	xxxx,xxxxxx	xxxx,xxxxxx	NO
DD/MM/AAAA	XXXXXXX	xxxx,xxxxxx	xxxx,xxxxxx	SI

Cantidad total de lecciones: 3

Cantidad total de asistencias: 2

pág. 1

Reporte de asistencia lecciones por periodo, disciplina y categoría

Estadísticas



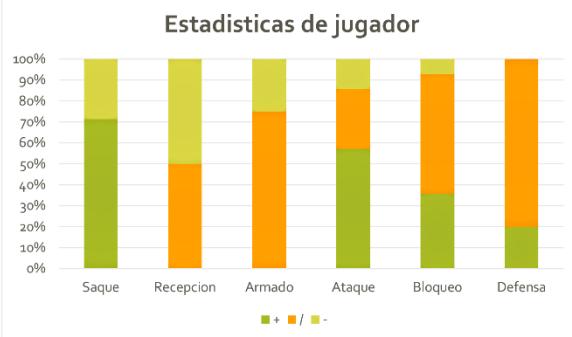
Estadísticas por disciplina, usuario y periodo

Fecha de generación: dd/mm/aaaa
PERÍODO: DD/MM/AAAA - DD/MM/AAAA

DISCIPLINA: VOLEY
 NOMBRE Y APELLIDO JUGADOR: XXXXXXXXXX
 FECHA DE NACIMIENTO: DD/MM/AAAA
 PUESTOS OCUPADOS: XXXXXX,XXXXX,XXXXX

Acciones	+	/	-	Total	
Saque	5	71%	0	29%	7
Recepcion	0	0%	1	50%	1
Armado	0	0%	3	75%	1
Ataque	4	57%	2	29%	1
Bloqueo	5	36%	8	57%	1
Defensa	1	20%	4	80%	5

Estadísticas de jugador



pág. 1

Reporte de estadísticas por disciplina, usuario y periodo vóley



Estadísticas por disciplina, usuario y periodo de lecciones

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

PERÍODO: DD/MM/AAAA - DD/MM/AAAA

DISCIPLINA: VOLEY

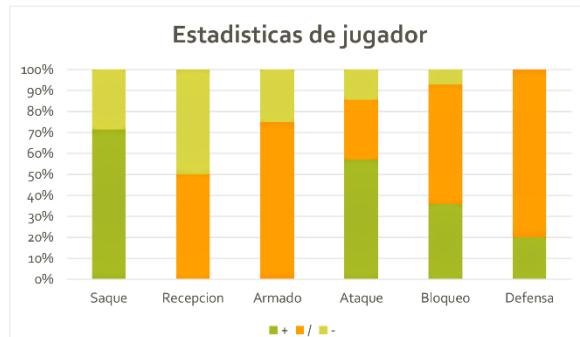
NOMBRE Y APELLIDO JUGADOR: XXXXXXXXXXXX

FECHA DE NACIMIENTO: DD/MM/AAAA

PUESTOS OCUPADOS: XXXXX,XXXX,XXXX

Acciones	+	/	-	Total			
Saque	5	71%	0	29%	7		
Recepcion	0	0%	1	50%	1	50%	2
Armado	0	0%	3	75%	1	25%	4
Ataque	4	57%	2	29%	1	14%	7
Bloqueo	5	36%	8	57%	1	7%	14
Defensa	1	20%	4	80%	0	0%	5

Estadísticas de jugador



Saque	+	/	-
Recepcion	+	/	-
Armado	+	/	-
Ataque	+	/	-
Bloqueo	+	/	-
Defensa	+	/	-

pág. 1

Reporte de estadísticas por disciplina, usuario y fecha - lección vóley



Estadísticas por torneo, fase, partido y jugador

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

PERÍODO: DD/MM/AA – DD/MM/AAAA

NOMBRE DE TORNEO: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

NUMERO DE FASE: XX

FECHA DE PARTIDO: DD/MM/AAAA

EQUIPO CONTRINCANTE: XXXXXXXXXX

NOMBRE Y APELLIDO JUGADOR: XXXXXXXXXX

FECHA DE NACIMIENTO: DD/MM/AAAA

PUESTO: XXXXX

NOMBRE DE EQUIPO:

LISTA DE JUGADORES:

- XXXXXX, XXXX

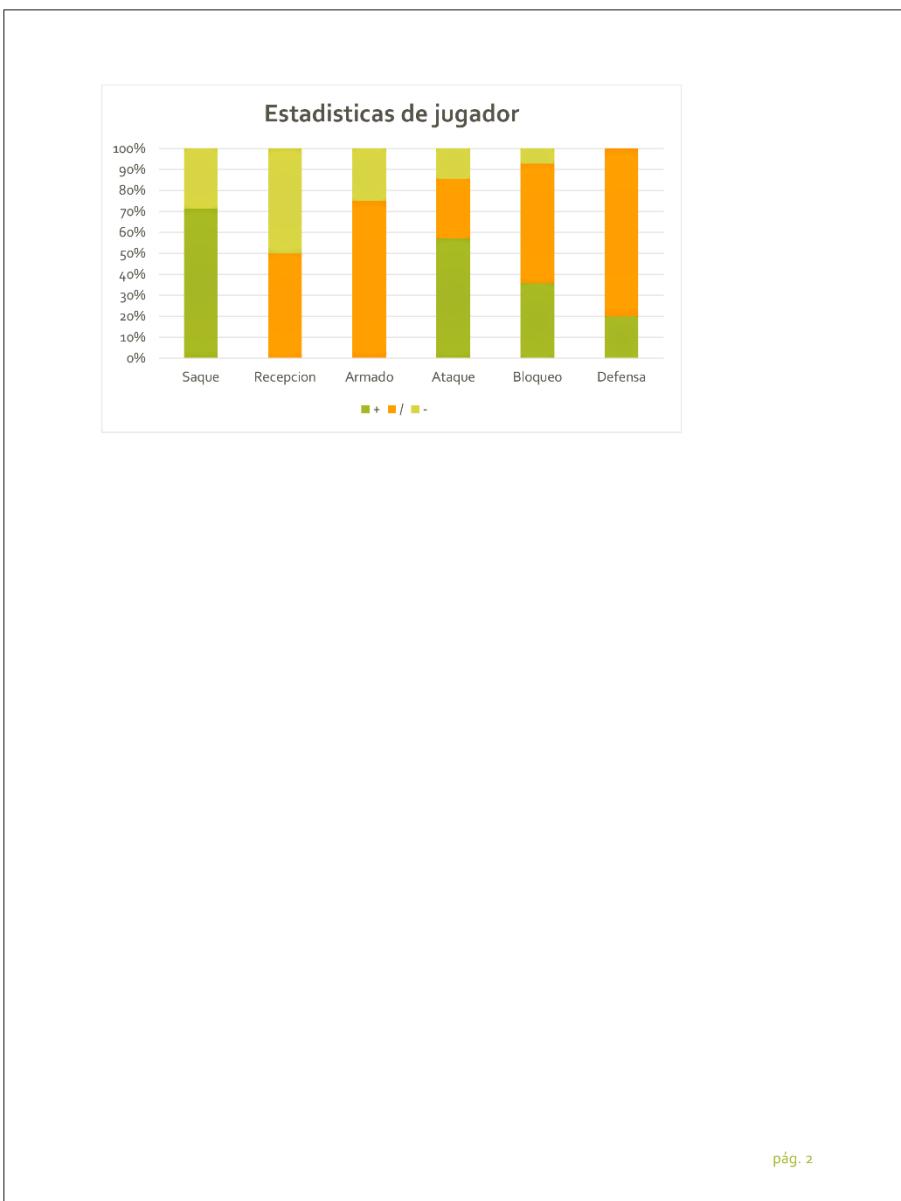
DISCIPLINA: VOLEY

CATEGORIA: XXXXXXXX

Acciones	+	/	-	Total
Saque	5	71%	0	29% 7
Recepción	0	0%	1	50% 2
Armado	0	0%	3	75% 4
Ataque	4	57%	2	29% 7
Bloqueo	5	36%	8	57% 14
Defensa	1	20%	4	80% 5

pág. 1

Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y jugador – vóley-01



Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y jugador – vóley-02



Estadísticas por torneo, fase, partido y jugador

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

NOMBRE DE TORNEO: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

NUMERO DE FASE: XX

FECHA DE PARTIDO: DD/MM/AAAA

EQUIPO CONTRINCANTE: XXXXXXXXXX

NOMBRE Y APELLIDO JUGADOR: XXXXXXXXXX

FECHA DE NACIMIENTO: DD/MM/AAAA

PUESTO: XXXXXXXXXX

NOMBRE DE EQUIPO:

LISTA DE JUGADORES:

- XXXXXX, XXXX

DISCIPLINA: FUTBOL

CATEGORIA: XXXXXXXX

	Pases		Remates			Asistencias	Tarj. Amarilla	Tarj. Roja	Remates en contra		Faltas
	+	-	Gol	A puerta	Afuera				Atajados	Gol	
15	4	2	3	1	3	1	1	1	0	0	2
Total	15	4	2	3	1	3	1	1	0	0	2

pág. 1

Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y jugador – fútbol-01



Estadísticas por torneo, fase, partido y jugador

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

NOMBRE DE TORNEO: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

NUMERO DE FASE: XX

FECHA DE PARTIDO: DD/MM/AAAA

EQUIPO CONTRINCANTE: XXXXXXXXXX

NOMBRE Y APELLIDO JUGADOR: XXXXXXXXXX

FECHA DE NACIMIENTO: DD/MM/AAAA

PUESTO: XXXXXXXXXX

NOMBRE DE EQUIPO:

LISTA DE JUGADORES:

- XXXXXX, XXXX

DISCIPLINA: FUTBOL

CATEGORIA: XXXXXXXX

	Pases		Remates			Asistencias	Tarj. Amarilla	Tarj. Roja	Remates en contra		Faltas
	+	-	Gol	A puerta	Afuera				Atajados	Gol	
15	4	2	3	1	3	1	1		0	0	2
Total	15	4	2	3	1	3	1	1	0	0	2

pág. 1

Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y jugador – fútbol-02



Estadísticas por torneo, fase, partido y equipo

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

PERÍODO: DD/MM/AA – DD/MM/AAAA

NOMBRE DE TORNEO: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

NUMERO DE FASE: XX

FECHA DE PARTIDO: DD/MM/AAAA

EQUIPO CONTRINCANTE: XXXXXXXXXX

NOMBRE DE EQUIPO:

LISTA DE JUGADORES:

- XXXXXX, XXXX

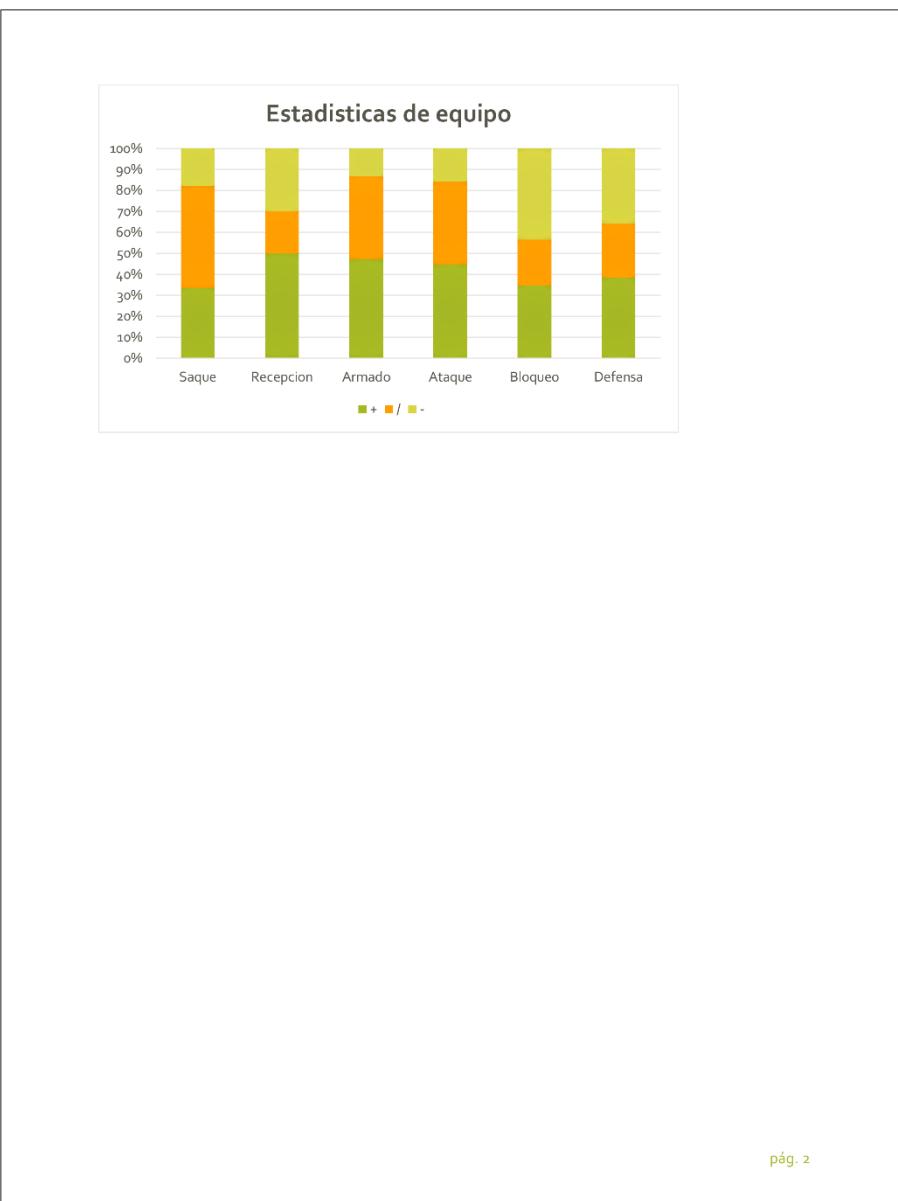
DISCIPLINA: VOLEY

CATEGORIA: XXXXXXXX

Acciones	+	/	-	Total
Saque	15	33%	22	49%
Recepcion	25	50%	10	20%
Armado	18	47%	15	39%
Ataque	17	45%	15	39%
Bloqueo	8	35%	5	22%
Defensa	15	38%	10	26%
			14	36%
				39

pág. 1

Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y equipo vóley-01



pág. 2

Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y equipo vóley-02



Estadísticas por torneo, fase, partido y equipo

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

NOMBRE DE TORNEO: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

NUMERO DE FASE: XX

FECHA DE PARTIDO: DD/MM/AAAA

EQUIPO CONTRINCANTE: XXXXXXXXXX

NOMBRE DE EQUIPO:

LISTA DE JUGADORES:

- XXXXX, XXXX

DISCIPLINA: FUTBOL

CATEGORIA: XXXXXXXX

Jugadores	Pases		Remates		Asistencias	Tarj. Amarilla	Tarj. Roja	Remates en contra		
	+	-	Gol	A puerta				Atajados	Gol	
XXXX, X	5	2	2	2	0	1	0	0	0	2
XXXX, X	6	1	0	1	1	1	1	0	0	0
XXXX, X	4	1	0	0	0	1	0	0	3	1
Total	15	4	2	3	1	3	1	1	3	1

pág. 1

Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y equipo fútbol-01



Reporte de estadísticas por torneo, fase, partido y equipo fútbol-02



Estadísticas por disciplina, usuario y periodo

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

PERÍODO: DD/MM/AAAA – DD/MM/AAAA

DISCIPLINA: FUTBOL

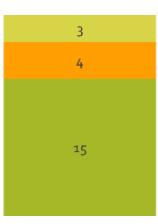
NOMBRE Y APELLIDO JUGADOR: XXXXXXXXXXXX

FECHA DE NACIMIENTO: DD/MM/AAAA

PUESTOS OCUPADOS: XXXXX,XXXX,XXXX

	Pases		Remates			Asistencias	Tarj. Amarilla	Tarj. Roja	Remates en contra		Faltas
	+	-	Gol	A puerta	Afuera				Atajados	Gol	
5	2	2	2	0	1	0	0		0	0	2
6	1	0	1	1	1	1	1		0	0	0
4	1	0	0	0	1	0	0		3	1	0
Total	15	4	2	3	1	3	1	1	3	1	2

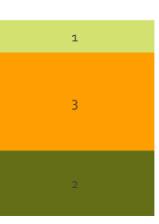
Pases



- Pases +
- Pases -
- Asistencias

15	10	4	1
----	----	---	---

Remates



- Gol
- A puerta
- Afuera

3	2	1
---	---	---

pág. 1

Reporte de estadísticas por disciplina, usuario y periodo fútbol-01



Reporte de estadísticas por disciplina, usuario y periodo fútbol-02



Estadísticas por disciplina, usuario y periodo de lecciones

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

PERÍODO: DD/MM/AAAA – DD/MM/AAAA

DISCIPLINA: FUTBOL

NOMBRE Y APELLIDO JUGADOR: XXXXXXXXXXXX

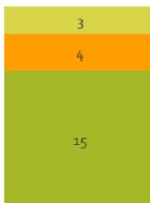
FECHA DE NACIMIENTO: DD/MM/AAAA

PUESTOS OCUPADOS: XXXXX,XXXX,XXXX

Fechas de lecciones	Pases		Remates			Asistencias	Remates en contra		Faltas
	+ 5	- 2	Gol 2	A puerta 2	Afuera 0		Atajados 0	Gol 0	
dd/mm/aaaa	6	1	0	1	1	1	0	0	0
dd/mm/aaaa	4	1	0	0	0	1	3	1	0
Total	15	4	2	3	1	3	3	1	2

Pases

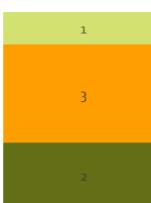
■ Pases + ■ Pases - ■ Asistencias



3
4
15

Remates

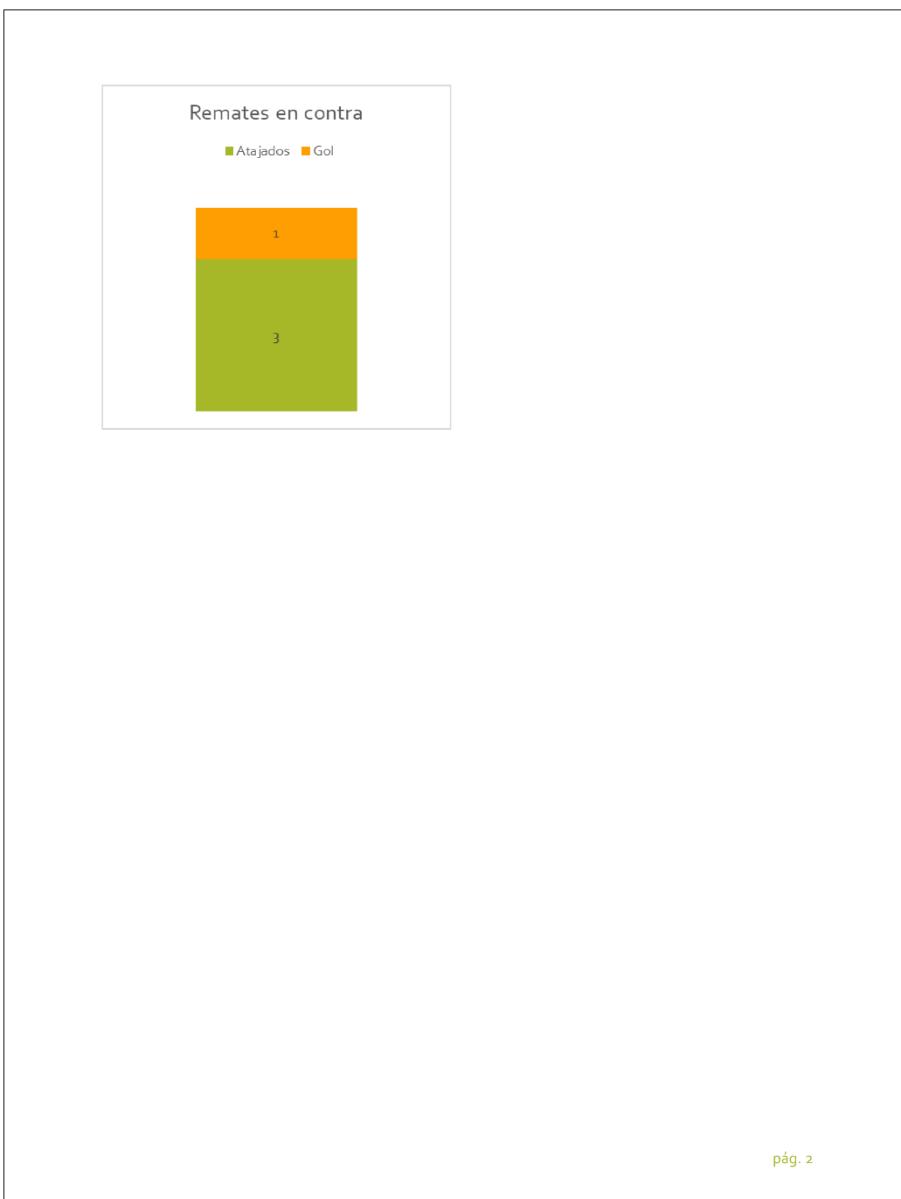
■ Gol ■ A puerta ■ Afuera



1
3
2

pág. 1

Reporte de estadísticas por disciplina, usuario y fecha lección - fútbol-01



Reporte de estadísticas por disciplina, usuario y fecha lección - fútbol-02



Estadísticas por disciplina, equipo y periodo

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

PERÍODO: DD/MM/AA – DD/MM/AAAA

DISCIPLINA: VOLEY

CATEGORIA: XXXXXXXX

NOMBRE DE EQUIPO: XXXXXXXXX

LISTA DE JUGADORES:

- XXXXXX, XXXX

NOMBRE Y APELLIDO PROFESOR: XXXXXX,XXXXXX

Acciones	+	/	-	Total
Saque	15	33%	22	49%
Recepcion	25	50%	10	20%
Armado	18	47%	15	39%
Ataque	17	45%	15	39%
Bloqueo	8	35%	5	22%
Defensa	15	38%	10	26%
			14	36%
				39

pág. 1

Reporte de estadísticas por disciplina, equipo y periodo vóley-01



Reporte de estadísticas por disciplina, equipo y periodo vóley-02



Estadísticas por disciplina, equipo y periodo

Fecha de generación: dd/mm/aaaa

PERÍODO: DD/MM/AA – DD/MM/AAAA

DISCIPLINA: FUTBOL

CATEGORIA: XXXXXXXX

NOMBRE DE EQUIPO:

LISTA DE JUGADORES:

- XXXXXX, XXXXX

NOMBRE Y APELLIDO PROFESOR: XXXXXX,XXXXXX

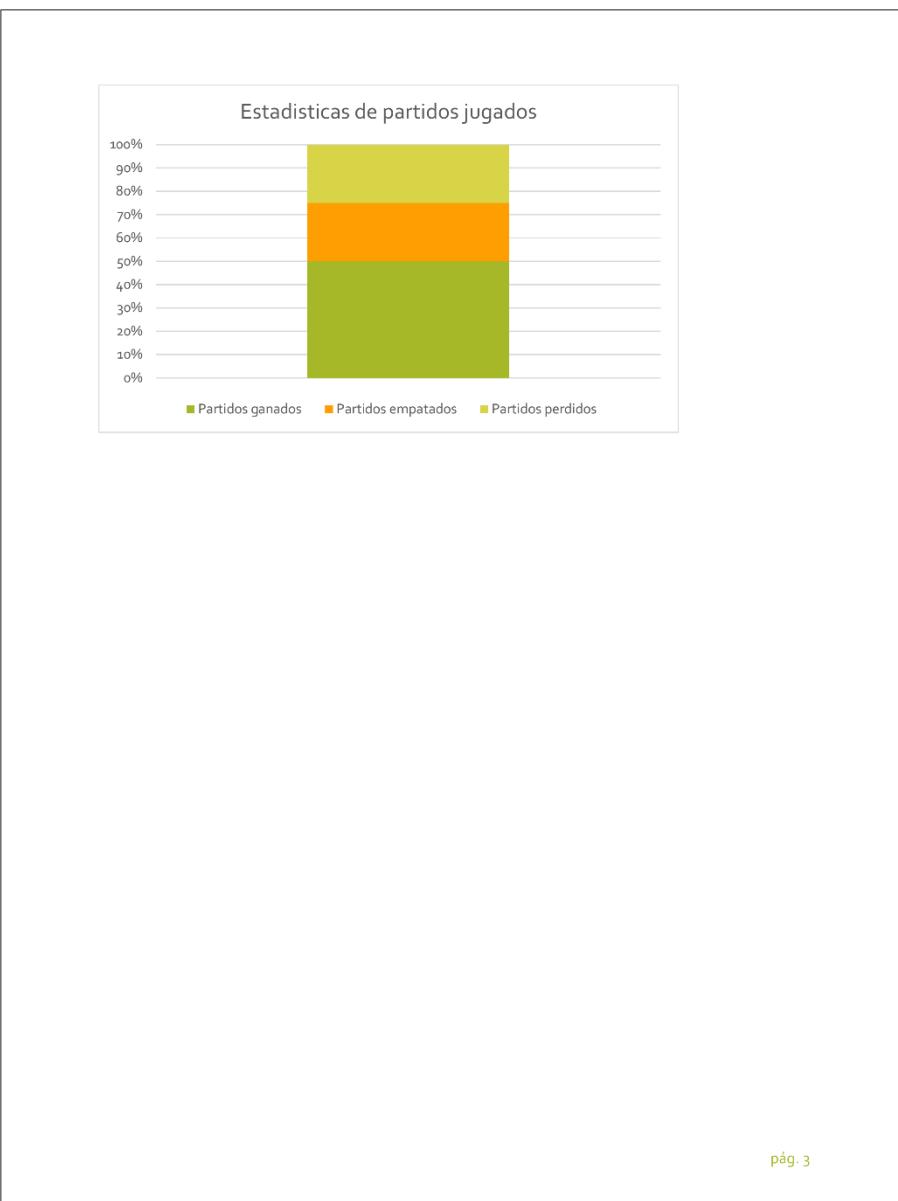
Jugadores	Pases		Remates			Asistencias	Tarj. Amarilla	Tarj. Roja	Remates en contra		Faltas
	+	-	Gol	A puerta	Afuera				Atajados	Gol	
xxxxx	5	2	2	2	0	1	0	0	0	0	2
xxxxx	6	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0
xxxxx	4	1	0	0	0	1	0	0	3	1	0
Total	15	4	2	3	1	3	1	1	3	1	2

pág. 1

Reporte de estadísticas por disciplina, equipo y periodo fútbol-01



Reporte de estadísticas por disciplina, equipo y periodo fútbol-02



pág. 3

Reporte de estadísticas por disciplina, equipo y periodo fútbol-03

Anexo D: Diagrama de Clases

Diagrama de Clases

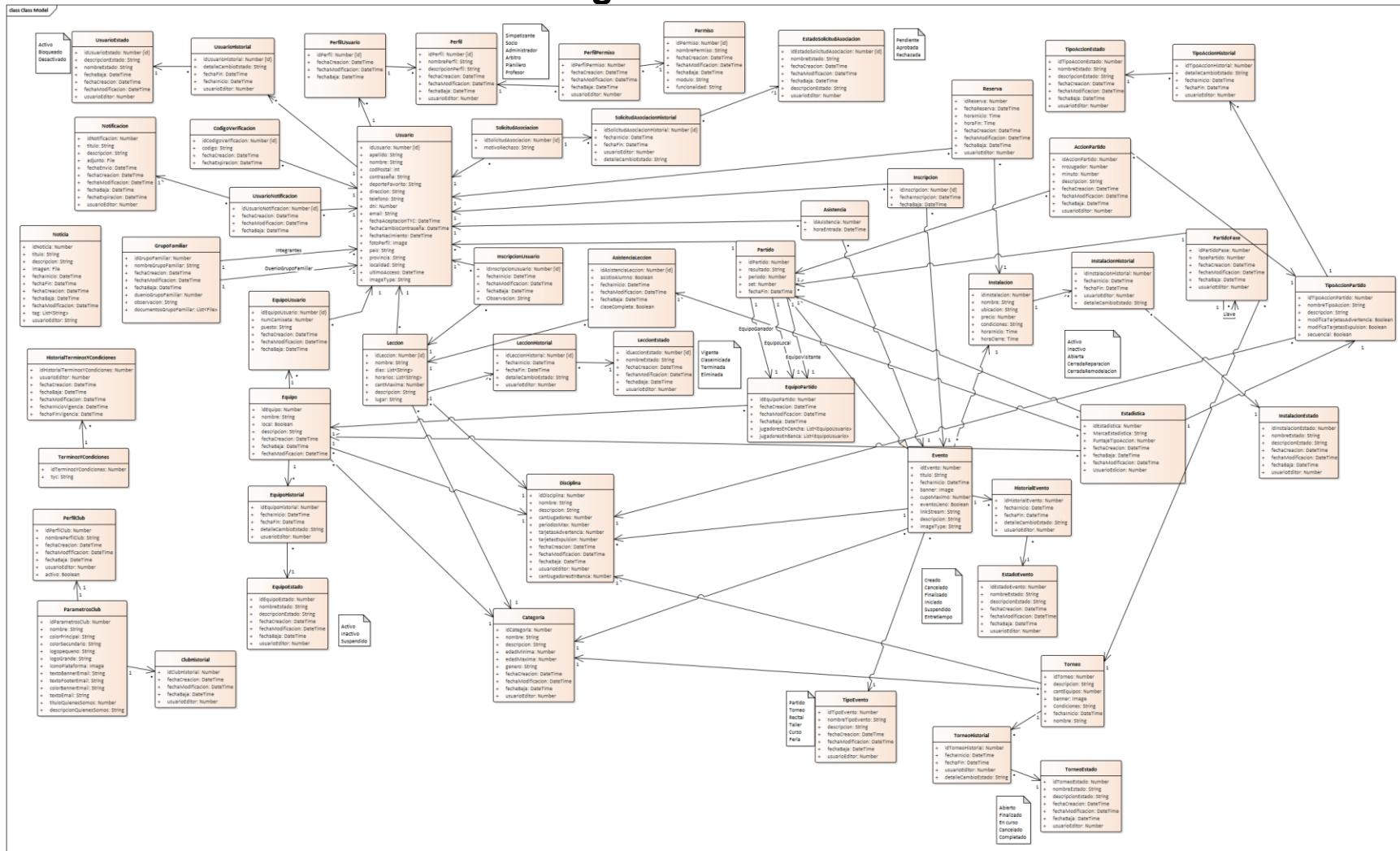


Figura 107 Diagrama de Clases FlowCraft

Anexo E: Diagrama de Gantt

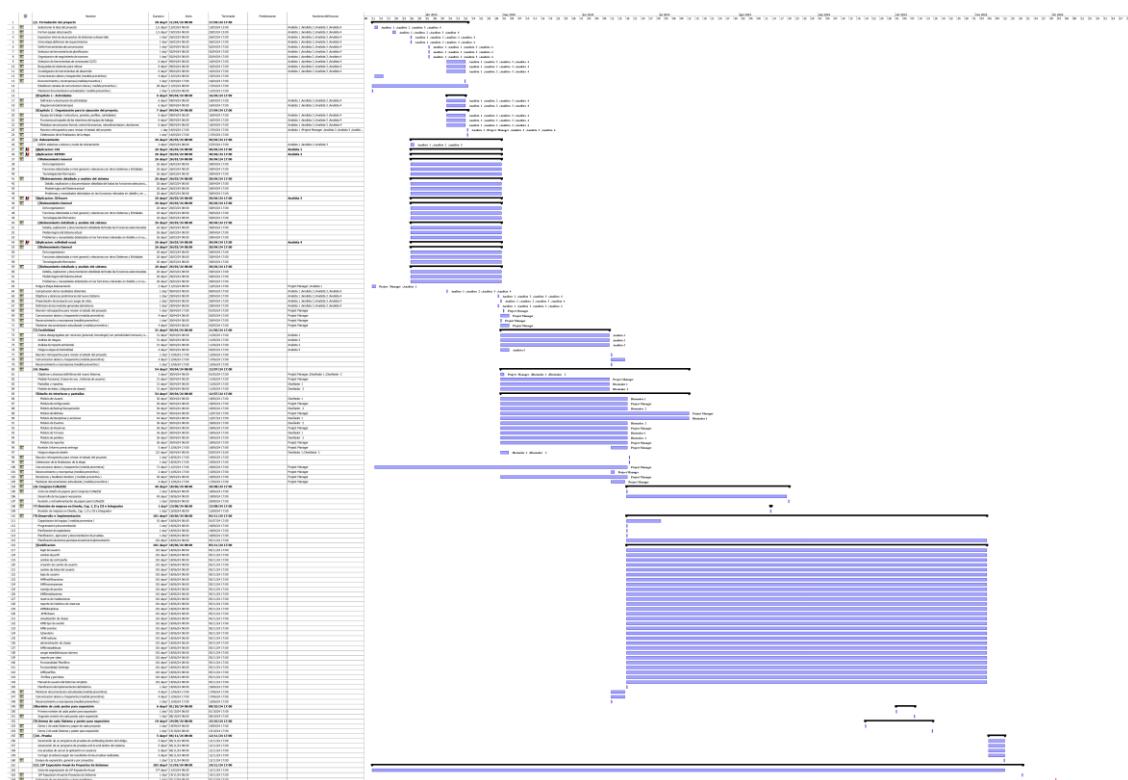


Figura 108 Diagrama de Gantt Proyecto de FlowCraft