



Sportanet

Jairo Armando Salcedo (Gerente de Proyecto)

Universidad de San Buenaventura (Institución)

Facultad de Ingeniería (Tecnología en Desarrollo de Software)

Juherles Jesus Bravo Renia

Danilo Jose Cantor Muñoz

Heyder Ivan Ramos Rodriguez

Daniel Gustavo Montañez Hurtado

Bogotá D.C., Colombia

26 de agosto de 2024



Índice

1. Introducción.....	4
2. Propósito y justificación.....	5
3. Ojetivo del proyecto.....	5
4. Objetivo general.....	6
5. Alcance del proyecto.....	7
6. Stakeholders.....	8



Introducción

En los últimos años mucho se ha hablado sobre el crecimiento e importancia del deporte en la sociedad actual. El deporte denomina un estilo de vida atlético y saludable; pasando de ser una necesidad de ocio a ser una de las recomendaciones médicas más dadas a lo largo del mundo. Lo anterior, debido al incremento del sedentarismo causado en su gran mayoría por las nuevas tecnologías y sistemas de automatización. Lo cual han traído consigo, aumento de enfermedades crónicas como lo son, la hipertensión arterial, la obesidad, entre otras. Volviendo a la sociedad cada vez más inerte, pasiva y con hábitos de vida sedentarios.

Es así, como el deporte, se constituye como una necesidad vital para el crecimiento y desarrollo del ser humano. Siendo un medio para construir ambientes lúdicos, mejorar los hábitos saludables y el uso del tiempo libre. Dicho lo anterior se deberían generar más espacios de encuentros deportivos, en donde se facilite su acceso a todo tipo de población. Esto debido a que se identifican dificultades, para promocionar dichos encuentros de manera masiva y efectiva, para alcanzar el mayor número de asistentes y promover el éxito de estos tipos de eventos deportivos.

Desde esta perspectiva, el objetivo de nuestro proyecto integrador es incorporar estas nuevas herramientas tecnológicas como un agente potencializador de eventos deportivos, demostrando como el buen uso de las tecnologías puede contribuir a buenas prácticas saludables. Con lo anterior se quiere resolver la necesidad de los organizadores de eventos deportivos de promover espacios accesibles para la promoción de sus eventos. Por medio de una plataforma que permita a los usuarios encontrar y participar en estos eventos de manera sencilla, con información precisa y actualizada, mejorando así la experiencia del usuario y la visibilidad de los eventos deportivos.

Propósito y Justificación

El propósito de este trabajo es desarrollar una plataforma web integral que facilite la programación, promoción y administración de eventos deportivos, así como la gestión de entradas y espacios de manera eficiente. La plataforma pretende potenciar el acceso a encuentros deportivos usando tecnologías modernas, mejorando la visibilidad y alcance de estos eventos. Además, busca proporcionar una herramienta que permita a los usuarios una comunicación directa y fluida, optimizando la experiencia del usuario desde la planificación hasta la participación en los eventos. A través de este proyecto, se pretende demostrar cómo la tecnología puede ser un aliado clave en la promoción de un estilo de vida saludable, al facilitar el acceso a actividades deportivas y, con ello, contribuir al bienestar de la sociedad.

La falta de plataformas eficientes y accesibles que conecten directamente a los organizadores con el público limita el alcance y el éxito de muchos eventos deportivos, impidiendo que estos logren un impacto positivo en la comunidad. Este proyecto busca llenar ese vacío, proporcionando una solución tecnológica que no solo optimice la administración y promoción de encuentros deportivos, sino que también facilite a los usuarios el acceso a estos eventos, promoviendo así un estilo de vida más activo y saludable. Con esta plataforma, se espera contribuir a la creación de una sociedad más dinámica, donde el deporte sea accesible y promovido de manera efectiva, favoreciendo el bienestar general y la cohesión social.

Objetivos del proyecto

1. Proporcionar una plataforma similar a un periódico digital, con los anuncios que se encontrarían en un periódico tradicional físico, para que las entidades deportivas puedan promocionarse
2. Brindar una plataforma para que cada entidad deportiva posea una tienda online para la compra de sus productos por parte de sus miembros y/o personas interesadas.
3. Otorgar acceso a un sistema de membresías para cada entidad deportiva, donde incluya los beneficios e información de cada tipo de membresía (Ej: duración, accesos especiales, implementos garantizados, etc...)
4. Planificación y promoción de eventos especiales por parte de las entidades deportivas, y, participación y/o asistencia a los mismos por parte de los miembros y/o interesados (dar información como la fecha, hora y sitio)
5. Abrir un espacio comunitario digital para la integración de nuevos posibles miembros en el ámbito deportivo

Objetivo general

Desarrollar una web app que permita a los organizadores de eventos deportivos programar, promocionar y gestionar sus eventos de manera eficiente, con un espacio que permita la comunicación directa y el uso de los usuarios.

Objetivos Específicos

- Definir los pasos y recursos necesarios para el desarrollo de una web app aplicando las normas del PMI, y gestionando la triple restricción (alcance, tiempo y costo) mediante un documento que describa la planificación, ejecución y control del proyecto.
- Diseñar y desarrollar mediante la programación una web app que permita la gestión de eventos deportivos, otorgando la posibilidad de generar formularios para la creación de perfiles tanto para usuarios y organizadores, junto a las demás funcionalidades de la app que también serán realizadas con lenguaje de programación
- Implementar algoritmos de cálculo para la gestión y análisis de estadísticas deportivas, como el número de participantes en eventos y la disponibilidad de entradas
- Diseñar una base de datos que almacene la información de los eventos, organizadores, usuarios y sus preferencias de manera segura y eficiente
- Utilizar técnicas como la descomposición, el reconocimiento de patrones y la abstracción para diseñar y optimizar el flujo de trabajo para la programación y administración del software

Pregunta Problema

¿Cómo programar, publicitar, administrar la disponibilidad de entradas y espacios de encuentros deportivos en un portal web; mediante una aplicación que permita la comunicación directa de usuarios y la disponibilidad de estos espacios?

Idea del proyecto

La idea de este proyecto es construir una plataforma web que se convierta en el corazón de la gestión y promoción de eventos deportivos. Imagina un espacio en línea donde organizadores y participantes se encuentren de manera fácil y amigable. Queremos crear una plataforma intuitiva que no solo sea sencilla de usar, sino que también haga que la experiencia de buscar, registrarse y participar en eventos deportivos sea agradable y accesible para todos.

En esta plataforma, los organizadores podrán planificar y manejar sus eventos de manera eficiente. Podrán ingresar todos los detalles necesarios como la fecha, hora y lugar del evento, y hacer que esta información esté disponible para todos los interesados. También implementaremos un sistema de venta de entradas en línea, para que los usuarios puedan comprar y gestionar sus boletos sin complicaciones.

Además, queremos que cada entidad deportiva tenga su propio espacio en la plataforma, donde pueda vender productos y ofrecer membresías con beneficios exclusivos. También proporcionaremos herramientas para destacar eventos importantes, enviar notificaciones y hacer recomendaciones personalizadas a los usuarios.

Y no nos olvidemos de la comunidad: la plataforma contará con un espacio donde los usuarios puedan conectar, compartir sus experiencias y formar nuevas amistades en el ámbito deportivo. En definitiva, nuestra meta es cambiar la forma en que se organizan y promueven los eventos deportivos, haciendo que sea más fácil para todos participar y disfrutar de un estilo de vida activo y saludable.

Alcance del proyecto

El objetivo del proyecto es llegar a la mayor cantidad de personas posibles, aunque se limita a personas con acceso a internet y/o dispositivos inteligentes para el acceso a la plataforma y el conocimiento de esta.

En pleno siglo XXI, todavía hay personas sin acceso a internet y/o dispositivos inteligentes, lo que es una limitante notoria, en entornos rurales y/o zonas alejadas de las zonas urbanas centrales como las grandes ciudades y distritos capitales.



Stake Holders

Organizadores de Eventos Deportivos: Son quienes crean y gestionan los eventos en la plataforma. Buscan herramientas fáciles de usar para organizar sus actividades y atraer a más participantes.

Participantes y Asistentes: Son los usuarios que se registran y asisten a los eventos. Quieren una plataforma simple y eficiente para encontrar eventos, comprar entradas y disfrutar de una buena experiencia.

Entidades Deportivas: Clubes, federaciones y organizaciones que usarán la plataforma para gestionar membresías, vender productos y promocionar sus eventos. Necesitan un espacio efectivo para conectar con sus seguidores.

Comunidad Deportiva: Grupos y redes sociales relacionadas con el deporte. Ayudan a promocionar la plataforma y atraer nuevos usuarios.

Clientes y Patrocinadores: Empresas o individuos que quieren promocionar sus marcas a través de eventos deportivos. Buscan visibilidad y oportunidades de marketing.