

**Proyecto**

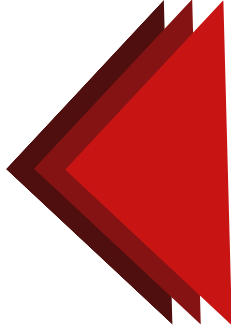
# **IMPACTO E.S**

# **Integrantes del proyecto**

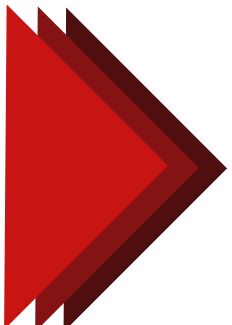
- 
- 
- 1) Juan Sebastián Rojas Loaiza.**
  - 2) Johan Stiven Bernal Pereira.**

**Ficha:3278645**

# Objetivo General



**Desarrollar e implementar una plataforma para la gestión administrativa y deportiva de una escuela de microfútbol, que permita automatizar procesos de registro, horarios, torneos, catalogo de productos deportivos y comunicación entre administradores, estudiantes y titulares.**



# Objetivos Específicos

- 1. Implementar un módulo de categorías de la escuela para tener un orden de información.**
- 2. Diseñar un catálogo virtual para la tienda que permita a los usuarios visualizar productos deportivos de la escuela.**
- 3. Desarrollar un modulo de inscripción de equipos para que puedan inscribirse y participar en los torneos realizados por la escuela.**
- 4. Diseñar una interfaz cómoda y de uso fácil.**
- 5. Implementacion de un album de fotos gestionados por el administrador**

## logotipo torneo



## logotipo escuela



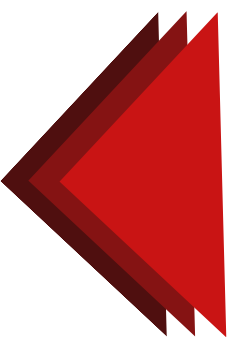
# Planteamiento del Problema

**Actualmente, la escuela “Impacto F.S” de microfútbol ubicada en villa catalina en el barrio chucua suba enfrenta dificultades para organizar de manera eficiente los horarios de entrenamiento por categorías, la inscripción y gestión de torneos, así como la difusión de productos o implementos deportivos. Esto genera desorden, pérdida de información y limita la comunicación con alumnos y equipos.**

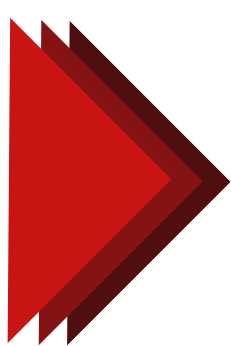
# Pregunta problema

**¿Cómo puede la escuela de microfútbol “Impacto FS” optimizar la organización de entrenamientos, la inscripción a torneos y la visualización de productos deportivos en una escuela de microfútbol?**

# Alcance del proyecto

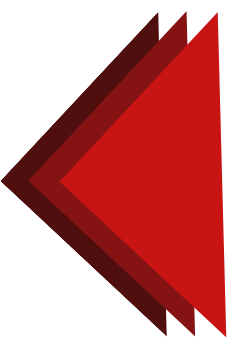
A large, stylized red arrow pointing to the left, positioned on the left side of the text block.

**El aplicativo estará dirigido a una escuela de microfútbol, con el propósito de optimizar la gestión de sus actividades. El sistema permitirá facilitar la asignación de horarios de entrenamiento a los estudiantes, la organización y control de torneos, así como disponer de un catálogo virtual de productos para visualización de los usuarios.**

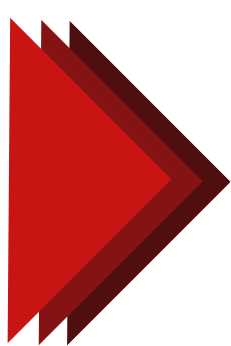
A large, stylized red arrow pointing to the right, positioned on the right side of the text block.



# Justificación



**El aplicativo busca optimizar la gestión de las actividades de una escuela de microfútbol, facilitando la asignación de horarios de sus entrenamientos, la organización de torneos y la difusión de productos, mejorando así la eficiencia y el acceso a la información los cuales se encuentran limitados a causa de la poca visibilidad de informacion y la poca comunicacion.**





# ¡Gracias!