



2º CFGS DAM - Curso 25/26

[Proyecto] Propuesta Inicial - P.I.

Objetivos

El objetivo de esta actividad individual es proponer una idea de proyecto para trabajarlo durante el curso en el Módulo de Proyecto Intermodular (P.I.) de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma.

Descripción

Piensa en tres ideas de proyectos de software, ordenados por orden de preferencia en su desarrollo y completa la siguiente tabla.

Nº	Título del proyecto	Descripción
1	Nombre por definir	En las siguientes páginas
2		
3		

Piensa bien en estas propuesta y su orden ya que una vez iniciado el proyecto, dedicarás mucho tiempo al mismo. Si más adelante consideras cambiarlo, deberás ejecutar de nuevo lo desarrollado hasta la fecha.

Para finalizar, indica a continuación por qué crees que debes desarrollar este proyecto:



La aplicación está diseñada para facilitar la gestión y organización de equipos de fútbol, ofreciendo diferentes funcionalidades según los roles de los usuarios. La estructura de la app se divide en tres sectores principales:

1. Coordinador

- **Gestión completa de todos los equipos del club.**
- **Alta y administración de jugadores, entrenadores y delegados.**
- **Control y supervisión general de la estructura del club.**

2. Entrenador

- **Acceso exclusivo a la gestión de su propio equipo.**
- **Herramienta de pizarra para crear entrenamientos personalizados, incluyendo movimientos reales, descripciones detalladas y materiales necesarios.**
- **Creación y edición de alineaciones y formaciones tácticas adaptables.**
- **Visualización de las asistencias y rendimiento de los jugadores.**

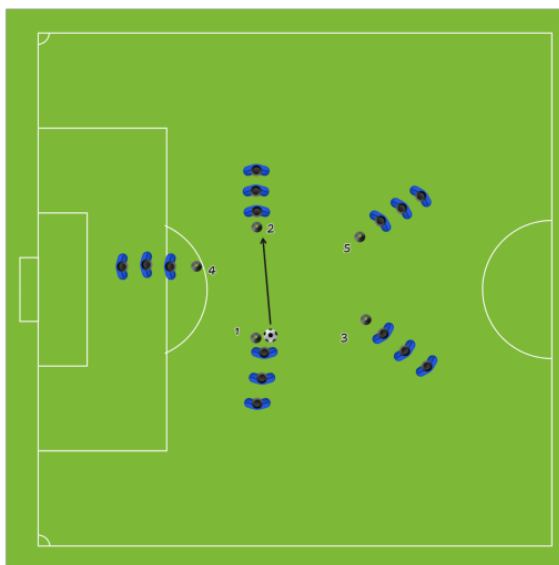
3. Delegado

- **Acceso al equipo asignado para gestionar aspectos operativos durante los partidos.**
- **Control en tiempo real de asistencias, faltas, tiros a puerta, cambios, minutos jugados y resultados.**

- **Gestión y seguimiento detallado de estadísticas del partido para apoyar al equipo.**

Funciones de la App

- **Base de datos centralizada con todos los jugadores del club, facilitando la organización y consulta rápida.**
- **Gestión integral de equipos, con información actualizada de cada plantel.**
- **Pizarra interactiva para entrenadores, que permite diseñar ejercicios personalizados con movimientos reales, descripciones claras y materiales a utilizar.**



CONSIGNA / EXPLICACIÓN

Descripción:

- El jugador situado en el cono 1 inicia el pase hacia el jugador ubicado en el cono 2.
- El jugador del cono 2 recibe el balón y lo pasa al jugador en el cono 3.
- El jugador del cono 3 continúa la secuencia enviando el balón al jugador en el cono 4.
- El jugador del cono 4 pasa el balón al jugador en el cono 5.
- Finalmente, el jugador en el cono 5 devuelve el balón al jugador del cono 1

Normas de provocación:

- Tiene que ser al primer toque

Consignas:

- Mejora de precisión de pase
- Mejora de reacción



- **Pizarra táctica exclusiva, para crear y adaptar formaciones y alineaciones de manera sencilla y visual.**
- **Sección de resultados, clasificación y próximos partidos, para mantener a todos informados sobre la evolución del club.**
- **Inteligencia Artificial integrada, que asiste en la creación de ejercicios personalizados, optimizando las sesiones de entrenamiento.**

Competencias:

- **Camelot**
- **LINEUP11**