



INSTITUTO SUPERIOR EN REDES E INFORMATICA

TECNICATURA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE.

MATERIA: PRÁCTICA PROFESIONALIZANTES IV

PROYECTO Parte II

PROF. EMIR ZATTA

ALUMNO: Jose Emanuel Lauria

AÑO: 2025

Plan de Trabajo

Título del proyecto

Software de Gestión Deportiva

El cual estará destinado administrar las operaciones de un club o federación deportiva. Su objetivo es simplificar los procesos, mejorar la comunicación y optimizar el funcionamiento de la organización.

Autor

José Emanuel Lauría DNI 34054589

Introducción

Con la necesidad de optimizar los procesos que se llevan de forma manual e ineficiente. Surge la oportunidad de crear un software Gestión Deportiva.

El software tiene la función de reunir todas las actividades que se realizan en el club en una sola plataforma y tener a la mano la información en tiempo real. Información útil tanto para el club/federación- Jugadores- Publico.

A continuación, vamos a mostrar el menú de navegación con las funciones del software:

INICIO: Barra de navegación y logo.

CLUB/FEDERACIÓN:

- Permite gestionar los pagos y las finanzas del club.
- Gestión de recursos: Permite gestionar los recursos humanos y el inventario de equipos.
- Seguimiento de rendimiento: Permite hacer un seguimiento del rendimiento de los atletas.
- Programación de clases: Permite programar clases y sesiones de entrenamiento.
- Seguimiento de asistencia: Permite hacer un seguimiento de la asistencia de los deportistas.

JUGADORES:

- Gestión de Jugadores: Permite asignarles a cada jugador un club, posición, goles, actas, informes, pagos, credenciales, afiliaciones, pases.

COMPETENCIAS:

- Permite gestionar los partidos, cruces, canchas, árbitros, actas, información de los partidos, tablas de posiciones.

RESEÑA: Información del club/federación.

CONTACTO: Formulario para contactar con el club/federación.

Estado del Arte

Unos puntos a destacar que tendrá el software de gestión deportiva:

- **Es la información en tiempo real:** Esta es posible gracias a que el software da la posibilidad de crear múltiples usuarios a los cuales se les dará diferentes roles. Por ejemplo, el **Rol de Arbitro** el cual puede cargar la información de los partidos en tiempo real: goles- tarjetas- faltas-informes. Esto da la posibilidad actualizar las tablas de posiciones de los equipos.
- El software tendrá la posibilidad de pago a través de la plataforma por diferentes medios virtuales. (Los jugadores y clubes podrán hacer sus trámites y pagos desde la plataforma).

Descripción del proyecto

Etapas 1: Búsqueda de información en la federación (FSP)

Etapas 2: Diseño y desarrollo de base de datos.

Etapas 3: Creación de template y login para diferentes roles.

Etapas 4: Calidad en los procesos para dar la confianza a jugadores, árbitros y clubes para ingresar sus datos.

Etapas 5: Puesta a punto y subida del sitio online.

Etapas 6: Control de Calidad de la aplicación "TESTING".

Etapas 7: Mejoras continuas, análisis de rendimiento y tratamiento del software.

Objetivos

- El objetivo es tener actualizada la información.

- Al cargarse todo en tiempo real vamos a poder consular: El estado de deuda de cada club o jugador, ver las competencias y las tablas de posiciones, como también ver los próximos partidos, es decir, toda la información en un solo lugar.

Principales desafíos

El principal desafío es general la confianza suficiente para que el jugador realice sus gestiones desde la plataforma.

Capacitación de administrativos, árbitros en el uso del software para que la información cargada sea precisa.

MÉTODO 5W2H PROPORCIONA UNA ESTRUCTURA PARA ANALIZAR Y PLANIFICAR PROYECTOS DE SOFTWARE DE MANERA MÁS EFECTIVA Y EFICIENTE.

¿Qué? (What):	Software de Gestión Deportiva
¿Quién? (Who):	Clubes/federaciones- Jugadores- Árbitros- Publico
¿Cuándo? (When):	En un plazo de 9 meses.
¿Dónde? (Where):	En clubes/federación y a través de un software web y móvil.
¿Por qué? (Why):	Para simplificar los procesos, mejorar la comunicación y optimizar el funcionamiento de la organización.
¿Cómo? (How):	Desarrollando un software web con interfaz de usuario intuitiva y con todas las funciones que se llevaban a cabo de forma manual y separadas ahora reunidas en una sola plataforma.
¿Cuánto? (How much):	El presupuesto estimado en un principio para el servidor es de \$36000. Y por el diseño del software web \$.....

Cronograma

	ABR/25	MAY/25	JUN/25	JUL/25	AGO/25	SEP/25	OCT/25	NOV/25	DIC/25
Etapas 1: Búsqueda de información análisis de clubes/federaciones	X								
Etapas 2: Diseño y desarrollo de base de datos.	X	X							
Etapas 3: Creación de template y login para diferentes roles.		X	X	X					
Etapas 4: Calidad en los procesos para dar la confianza a jugadores, árbitros y clubes para ingresar sus datos.			X	X	X				
Etapas 5: Puesta a punto y subida del sitio online.					X	X			
Etapas 6: Control de Calidad de la aplicación "TESTING".						X	X		
Etapas 7: Mejoras continuas, análisis de rendimiento y tratamiento del Software.	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Licencia

Licencia WordPress.