

DEFINICIÓN DEL PROYECTO

1 IDENTIFICACIÓN

Proyecto		Creación de sistema para organizar torneos de Sim Racing
Responsables		Andrés Felipe Mora, Juan David Roa
Historia Número		Fecha Descripción
01a	S05	Propuesta inicial
01b	S07	Actualización del entregable considerando: describir cambios
02a	S11	Propuesta intermedia
02b	S13	Actualización del entregable considerando: describir cambios
03a	S17	Propuesta final

2 INTRODUCCIÓN

2.1 Tema del proyecto

El tema del proyecto son los torneos de Sim Racing. El Sim Racing (Simulation Racing) es una categoría de videojuegos enfocados a el deporte motor que tienen un nivel de físicas complejo que hace lo posible por imitar la realidad. Dentro de esta categoría entran diferentes juegos como: F1 2025, Assetto Corsa, Assetto Corsa Competizione, iRacing, Gran Turismo 7, Dirt Rally, EA Sports WRC y muchos más.

Sobre estos juegos, aprovechando que tienen servicios online y por muchos es considerado como un deporte, se organizan torneos constantemente alrededor del mundo. Vimos en esto una oportunidad para plantear nuestro proyecto por nuestro gusto por el mundo de los videojuegos y del Sim Racing.

Como fuentes de información vamos a tener a los juegos de Sim Racing más populares, los reglamentos oficiales de torneos previamente hechos y comunidades de Sim Racing dedicadas a las competencias. Igualmente, para validar nuestra solución podemos ponerla a prueba en contexto real usando juegos de Sim Racing y tomando datos de partidas jugadas, eventualmente también podría ponerse a prueba con datos de un torneo real en la localidad.

2.2 Organización

El nombre de la plataforma es GP Manager. A continuación nuestro logo:



Nuestra misión es crear una plataforma virtual para administradores, pilotos y espectadores de torneos de Sim Racing. Esta ofrecerá servicios de registro e inscripción, gestión de eventos y generación de estadísticas.

En cuanto a los interesados en nuestro proyecto se encuentran:

1. Organizadores de ligas de sim racing
 - Interés: Contar con una plataforma que les facilite gestionar torneos, inscripciones, resultados y clasificaciones sin necesidad de hojas de cálculo manuales.
2. Pilotos (jugadores)
 - Interés: Tener un sistema donde puedan inscribirse fácilmente, ver su progreso, estadísticas y ranking en tiempo real.
3. Espectadores y fanáticos del Sim Racing
 - Interés: Acceder a resultados, tablas de posiciones y reportes interesantes (mejor vuelta, piloto más consistente, carrera más emocionante).

3 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

3.1 Problema

El problema que intentamos solucionar es que actualmente, la mayoría de los torneos de Sim Racing se organizan de manera manual utilizando hojas de cálculo, grupos de redes sociales y mensajes directos para coordinar inscripciones, calendarios y resultados. Lo cual resulta en problemas para centralizar la información, falta de estadísticas y reportes, errores en la gestión de resultados y puntajes. Lo que hace que finalmente muchos no se animen a participar en estos torneos.

La oportunidad que vamos a aprovechar es la falta de una herramienta con las características de la nuestra, lo que nos hará la opción número uno para todos los miembros de la comunidad, y además el crecimiento de esta misma comunidad, que, con más miembros, demanda más una herramienta como la que les ofrecemos para interactuar.

Esperamos mejorar la experiencia de la comunidad al participar en torneos, así viendo un crecimiento en el número de eventos que se organizan y de jugadores que participen fomentando también la competitividad.

3.2 Objetivos

Desarrollar una plataforma que permita:

- Permitir la creación de ligas con parámetros personalizables como: juego, reglas, formato, calendario, categorías de autos, cantidad máxima de jugadores y equipos, etc.

Para que:

- o Los organizadores tengan una mejor experiencia creando torneos.
- o Los jugadores tengan mas diversidad de opciones en las cuales inscribirse.

- Gestionar la inscripción de pilotos a torneos y su asignación a carreras.

Para que:

- o La experiencia de inscripción de los jugadores sea más fácil.

- Registrar resultados de cada competencia, incluyendo posiciones, tiempos, vueltas rápidas y penalizaciones entre otros.

Para que:

- o Todos los usuarios puedan consultar los resultados de las competencias.

- Calcular automáticamente las clasificaciones y puntos acumulados por temporada.

Para que:

- o Se pueda llevar una gestión profesional del torneo.

- Ofrecer reportes avanzados como: piloto más constante, auto más utilizado, carrera más accidentada, etc.

Para que:

- o Todos los usuarios tengas acceso a datos útiles o de interés que otra herramienta no pueda ofrecerles.

3.3 Alcance

Se incluye:

- Registro de usuarios (organizador, piloto, espectador).
- Creación y gestión de torneos y carreras por parte de los organizadores.
- Inscripción de pilotos en torneos, según cupos definidos.
- Registro de resultados y actualización automática del ranking.

- Reportes básicos y avanzados para pilotos, organizadores y espectadores.
- Visualización pública de resultados y tablas de clasificación.

Se excluye:

- Integración directa con los simuladores (iRacing, Assetto Corsa, F1, etc.).
- Transmisión en vivo de carreras.
- Comunicación directa entre usuarios (chats grupales).

3.4 Factores críticos de éxito

- Transparencia en los resultados: Evitar errores en el cálculo de posiciones y puntos.
- Fiabilidad: El sistema debe almacenar y mostrar los datos de manera segura y sin pérdida de información.
- Adaptable a las preferencias del organizador: El organizador debe ser capaz de crear un torneo con las especificaciones que él quiera y que sea correctamente comunicado al jugador.
- Escalabilidad: Adaptable a posibles nuevos juegos de Sim Racing, nuevas variables a tener en cuenta para el torneo, o adición de más servicios de estadísticas.

4 PRINCIPALES HITOS DEL PROYECTO

Hito / Entregable	Fecha Meta
Modelo conceptual general	S07
Ciclo uno de desarrollo Creación de torneos.	S13
Ciclo dos de desarrollo Registro de resultados de carrera.	S17

Ciclo 1 – Creación de Torneos: Los torneos son el componente principal de la plataforma porque son el punto de encuentro de interacción entre todos los usuarios y su función principal.

Ciclo 2 – Registro de resultados de carrera: Es lo que se genera después de terminar cada carrera del torneo y la siguiente gran fuente de información para todos los usuarios de la plataforma.