**Documento de proyecto APT**

**“Gestión deportiva y financiera”**

***[GEDEFI]***

***Fecha:[30/08/2025]***

**Tabla de contenido**

# Contenido

[Abstract (Español) 3](#_Toc207480196)

[Abstract (inglés) 3](#_Toc207480197)

[Desarrollo de ingeniería 4](#_Toc207480198)

[Relación con intereses profesionales 6](#_Toc207480199)

[Factibilidad del proyecto 7](#_Toc207480200)

[Conclusiones 8](#_Toc207480201)

[Reflexiones (Inglés) 9](#_Toc207480202)

# Abstract (Español)

Actualmente la situación del futbol amateur en Chile enfrenta desafíos tanto de financiamiento, seguridad y discriminación, a pesar de que millones de personas participan en dicha actividad. Esto afecta especialmente a la logística deportiva, compromiso e incluso la administración de las distintas asociaciones de fútbol amateur. Para solventar esto y poder entregar una herramienta que permita un mejor manejo administrativo y un análisis más profundo dentro de la situación de cada asociación es que nace Gedefi, una plataforma Web encargada de la gestión deportiva y financiera dentro de las asociaciones, lo que permite tener un mejor control, administración y un nivel de compromiso más elevado en el ámbito del fútbol amateur.

¿Qué pasaría si las asociaciones pudieran dedicar menos tiempo a los problemas administrativos y más a potenciar el talento deportivo y la vida comunitaria?

# Abstract (inglés)

Currently, amateur football in Chile faces challenges related to financing, security, and discrimination, despite the fact that millions of people actively participate in this activity. These issues particularly affect sports logistics, commitment, and even the administration of the different amateur football associations. To address these difficulties and provide a tool that enables better administrative management and deeper analysis of each association’s situation, Gedefi was created. Gedefi is a web platform designed to support both sports and financial management within associations, allowing for greater control, improved administration, and a higher level of commitment in the field of amateur football.

What if associations could dedicate less time to administrative problems and more to fostering sports talent and community life?

# Desarrollo de ingeniería

**Relación con competencias del perfil de egreso**

El proyecto permite aplicar múltiples competencias definidas en nuestro perfil de egreso:

**1. Competencias Técnicas en Desarrollo y Programación**

En este proyecto se aplican las distintas competencias asociadas al desarrollo y programación debido a las distintas tecnologías que se están trabajando para el desarrollo de la plataforma web. El desarrollo está asociado a un modelo de datos, plataforma responsiva Web, integración de tecnologías como Gmail y plataformas de pago en línea e incluso integración de dispositivos electrónicos (lectores biométricos)

**2. Competencias en Arquitectura y Soluciones Sistémicas**

El proyecto nos exige diseñar un modelo arquitectónico que soporte los procesos del negocio de las asociaciones deportivas, desde la inscripción de jugadores hasta la gestión de pagos. Todo esto buscando optimizar la eficiencia de los procesos internos, garantizar la escalabilidad de la plataforma frente a un futuro crecimiento, y permitir la integración de los diferentes módulos del sistema de manera segura.

**3. Competencias en Pruebas y Calidad**

El proyecto integra pruebas de funcionalidad, seguridad y desempeño en concordancia con los estándares de calidad de la norma ISO 25010. Esto asegura la confiabilidad de la plataforma y refleja la aplicación de buenas prácticas de la industria, cumpliendo así con la competencia profesional de realizar pruebas de certificación de productos y procesos.

**4. Competencias en Gestión de Proyectos y Datos**

Este proyecto contempla un modelo de datos bastante grande y un manejo de datos de alto volumen. Además contempla la integración de distintos módulos con el fin de poder generar o aportar información relevante para un análisis de negocio. La metodología aplicada dentro del proyecto es híbrida, es decir, en las fases de planificación se maneja una metodología tradicional y en las fases de desarrollo se aplica una metodología ágil (Scrum)

**5. Competencias Matemáticas y Analíticas**

Dentro de la plataforma se contempla el manejo de probabilidades, cálculos monetarios, cálculos y controles de ingresos y egresos y análisis de datos estadísticos para generar indicadores deportivos.

**6. Competencias Comunicativas**

El proyecto está basado en una metodología híbrida, donde toda la fase de planificación y estructura del desarrollo está bajo una metodología tradicional, lo que contempla una documentación detallada de todas las características del proyecto y software a desarrollar y toda la fase de desarrollo están bajo una metodología ágil, lo que permite un análisis retrospectivo tanto interno como en base a las necesidades y opiniones de la organización bastante rápida.

**7. Competencias Emprendedoras e Innovación**

El proyecto nace de la necesidad de dar un aporte administrativo y de compromiso a las distintas asociaciones de fútbol amateur, por lo que el valor agregado y la solución propuesta está asociada a una problemática real y presente dentro de la sociedad.

**8. Competencias Éticas y Profesionales**

El proyecto promueve un desempeño profesional íntegro al integrar estándares de calidad y seguridad en cada etapa del desarrollo. De esta forma, se fomenta la responsabilidad ética en la construcción de soluciones informáticas, asegurando que las decisiones técnicas se tomen en concordancia con las buenas prácticas de la industria y el correcto ejercicio de la profesión.

# Relación con intereses profesionales

Los intereses profesionales de cada uno de los integrantes se encuentran disponibles en el documento adjunto “Apellido\_Nombre\_1.3\_APT122\_AutoevaluacionFase1”

# 

# Factibilidad del proyecto

**Duración del semestre:**  
El proyecto APT se desarrollará entre el 11 de agosto y el 17 de noviembre de 2025, considerando las tres fases programadas de la asignatura. Aunque el semestre oficial contempla 18 semanas, el proyecto se desarrollará únicamente durante 14 semanas, ya que la fase 3 no se considerará, lo que permite organizar de manera efectiva todas las etapas planificadas dentro del tiempo disponible.

**Asignatura:**  
La asignatura dispone de 90 horas académicas, las cuales se complementarán con trabajo adicional fuera del horario de clase. Esto asegura tiempo suficiente para cumplir con el desarrollo, pruebas y documentación de la plataforma.

**Materiales requeridos:**  
Se dispone de computadores con software de desarrollo web (Node.js, React, MySQL), herramientas de diseño UML, colaboración en línea y acceso a documentación de la asociación. Estos recursos son suficientes para desarrollar todas las funcionalidades planificadas.

**Factores externos que facilitan su desarrollo:**

* Disponibilidad del equipo para trabajar fuera del horario académico.
* Acceso directo a la Asociación de Fútbol Caupolicán Chiguayante para levantar requerimientos y validar funcionalidades.
* Herramientas tecnológicas que permiten colaboración remota y organización de tareas.

**Factores externos que dificultan su desarrollo y posibles soluciones:**

* Disponibilidad limitada de la contraparte: se mitigará mediante planificación de reuniones y validaciones anticipadas.
* Retrasos en la entrega de información: se solucionará solicitando documentación con anticipación y usando respaldos digitales.
* Problemas técnicos como fallas en servidores o internet: se mitigará realizando pruebas locales y respaldando la información de forma continua.

Con la planificación adecuada de tiempo y fases, el uso de recursos disponibles y la mitigación de posibles factores de riesgo, el proyecto APT “Plataforma Gedefi” es viable y puede desarrollarse exitosamente dentro del semestre.

# Conclusiones

Conclusiones individuales en ingles adjuntadas en los archivos “Apellido\_Nombre\_1.3\_APT122\_AutoevaluacionFase1”

# 

# Reflexiones (Inglés)

The development of the APT project *“Gedefi Platform”* represents a key opportunity for us to put into practice the knowledge we are acquiring throughout our studies while addressing a real and relevant social and sports challenge. Through this project, we apply technical competencies in programming, software architecture, quality testing, and project management, demonstrating our ability to design and implement technological solutions with a meaningful community impact.

The feasibility of the project is supported not only by the technological and academic resources available but also by the motivation and commitment of our team, as well as the direct collaboration with the Caupolicán Chiguayante Football Association. This collaboration allows us to validate real needs, adapt the solution to specific contexts, and strengthen the connection between academic training and professional practice.

From our perspective, this project is strongly connected to our professional interests in data analysis, database modeling, and web application development. The design of data models, the application of statistical calculations and analyses, together with the integration of different management modules, enables us to strengthen our practical skills in areas where we aim to specialize professionally. Moreover, the use of hybrid project management methodologies provides us with a broader perspective on how to balance detailed documentation with the flexibility of agile processes an essential learning experience for future large-scale projects.

In conclusion, Gedefi is not only a technological contribution to the management of amateur football but also a process of collective professional and personal growth, where key graduation competencies are consolidated and our ethical commitment to developing solutions with a positive social impact is reinforced.

# 