

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS ESPE – SEDE SANTO DOMINGO

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA
COMPUTACIÓN

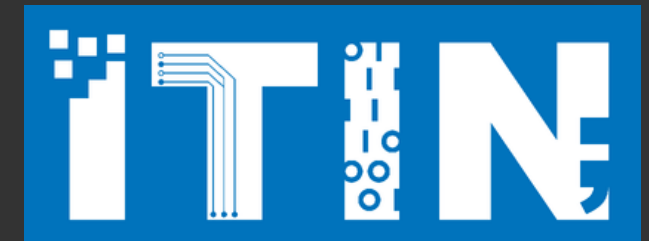
CARRERA EN INGENIERÍA EN TECNOLOGIA DE LA
INFORMACIÓN

Integrantes: Jennifer Torres

Kelvin Quezada

NRC: 16132

Docente: Mgs. Javier José Cevallos Farías



“ LOS HOMBRES
GENIALES EMPIEZAN
GRANDES OBRAS, LOS
HOMBRES
TRABAJADORES LAS
TERMINAN.

Leonardo Da Vinci.

TEMA

Desarrollar e implementar un sistema para los eventos de fútbol tiene como objetivo principal guiar y detallar las diversas funcionalidades del sistema de eventos deportivos de fútbol para hacer las competiciones entre diferentes equipos y cuántos puntos tiene cada equipo y qué equipo va a descender de categoría y tendrá reportes de los datos de tabla de posiciones .

HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

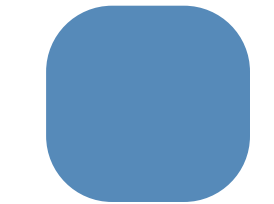
Para el desarrollo de este sistema se utilizaron herramientas tecnológicas que ayude a la creación de este programa y estas son:

- El lenguaje de programación en Java
- En torno de desarrollo
- Base de datos
- Framework de interfaz gráfica: Java Swing

INTRODUCCIÓN

El proyecto que aquí se presenta ha sido concebido con el propósito de transformar la manera en que se organizan los eventos de fútbol. Este enfoque se fundamenta en la atención meticulosa a las disposiciones y requerimientos funcionales, asegurando así un cumplimiento riguroso de las normativas establecidas. A través de la implementación de un software especializado, se pretende mejorar sustancialmente la gestión de estos eventos, centrándose en los conceptos esenciales del fútbol y proporcionando herramientas avanzadas para su realización.

El software diseñado permitirá la planificación y ejecución eficiente de competencias deportivas entre diversos equipos de fútbol. Cada equipo podrá acceder a información detallada sobre su desempeño, incluyendo resultados de partidos, número de victorias y puntos acumulados, lo que les permitirá evaluar su posición y tomar decisiones estratégicas para alcanzar sus metas.



OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Mejorar la organización de los eventos deportivos de fútbol en nuestra ciudad enfocada al área de deportes utilizando un software que nos ayuda mucho a desarrollar los eventos de fútbol de la Federación.

OBJETIVO ESPECIFICOS

Elaborar una aplicación para la gestión de los eventos deportivos a través del software java Apache Netbeans que nos ayuda mucho a la creación del sistema de eventos de fútbol deportivos.

Realiza la competencia entre los equipos y conocer cuál de los equipos es los ganadores y ver en qué posición están.

Este sistema nos ayuda mucho a realizar competencias y ver información de los eventos deportivos enfocados al desarrollo de la Federación de Fedesdt.

DIAGRAMA DE CASOS

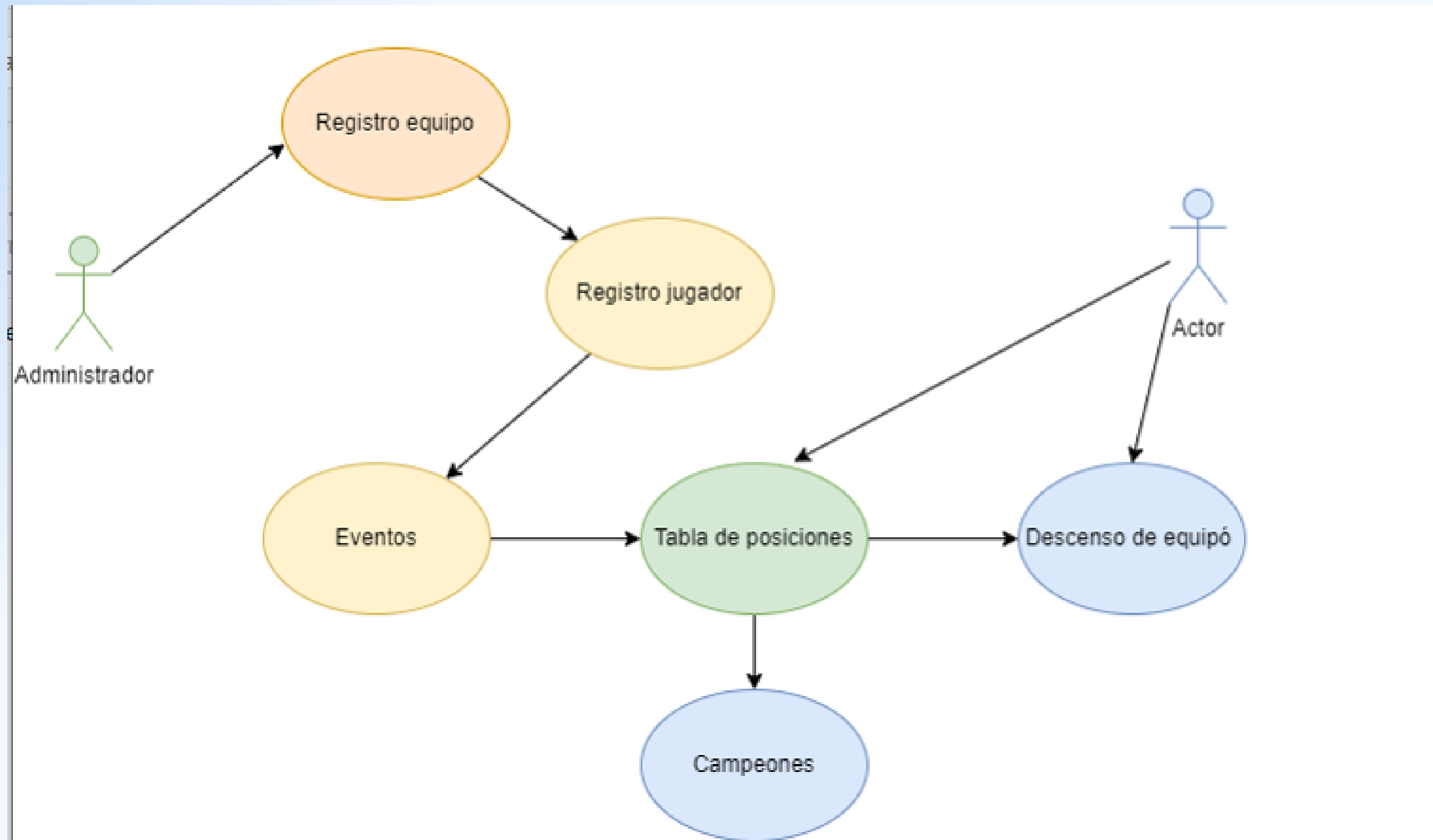


DIAGRAMA DE SOFTWARE

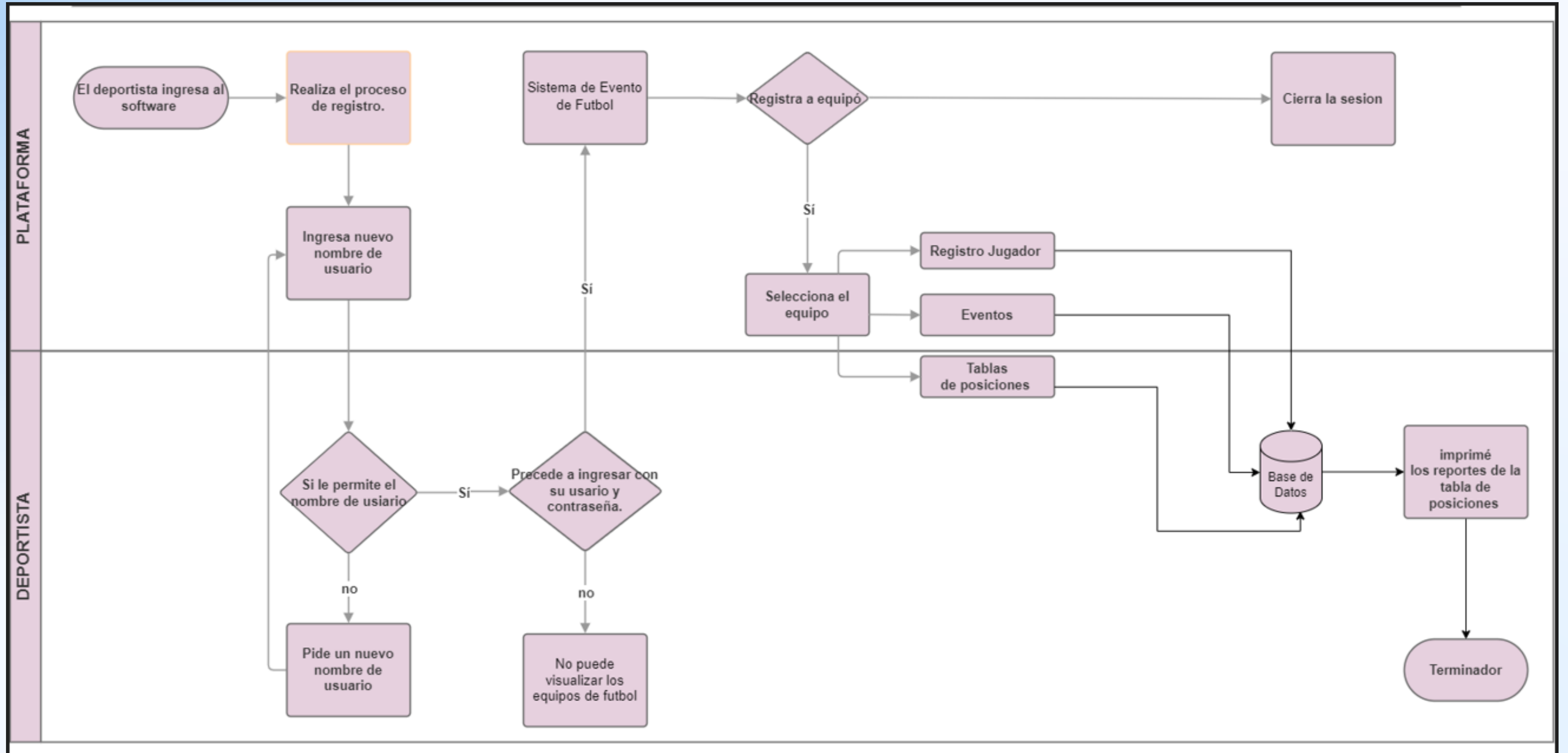
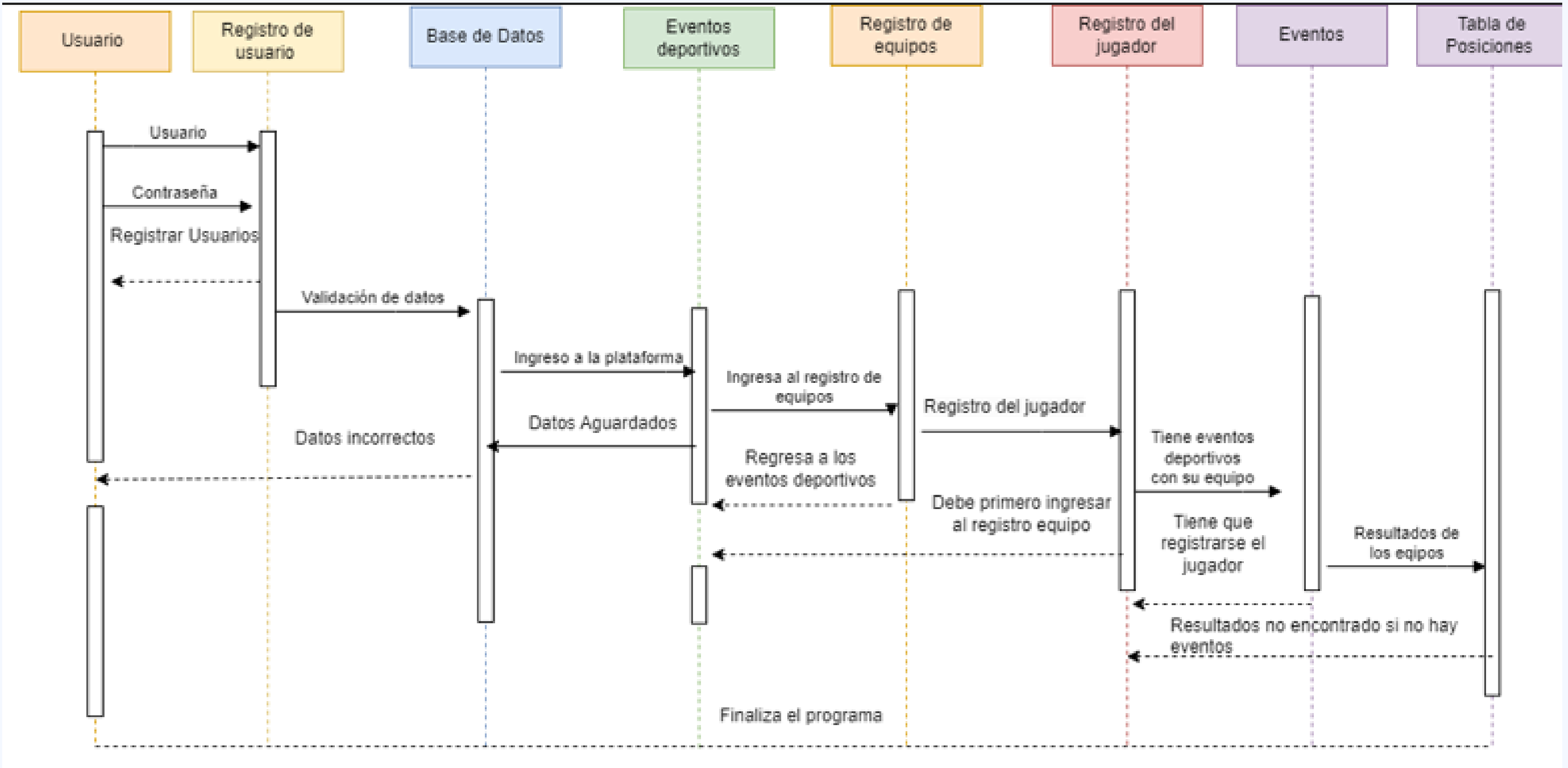


DIAGRAMA DE SECUENCIA



ROLES DE TRABAJO

PRODUCT OWNER:

Es responsable de comprender y representar las necesidades de los usuarios, tomando decisiones clave sobre el producto y colaborando estrechamente con el equipo.

SCRUM MASTER

Desempeña un papel crucial en el éxito del proyecto de creación del sistema de eventos deportivos de fútbol utilizando la metodología Scrum.


EQUIPO DE DESARROLLO

Tiene como objetivo principal desarrollar el sistema de eventos deportivos de fútbol, estableciendo los sprints y entregando un producto funcional que se alinee con los requisitos establecidos por el Product Owner.

Roles del equipo	
Product Owner	Jennifer Torres
SCRUM Master	Kelvin Quezada
Development Team	John Zambrano, Ángel Patiño, Natalia Vargas

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

Deberíamos a conocer el diseño correspondiente para los eventos deportivos de fútbol donde contará con áreas para los registros de equipos ya que es fundamental el registro de equipos para que los Jugadores puedan elegir los equipos y puedan llenar su información y así puedan realizar la competencia entre diferentes equipos y saber el marcador y dar a conocer los resultados en las tablas de posiciones de cada equipo y tendrá una conexión a la base de datos que el usuario que se registró y genera un reporte de los resultados.

Código	Descripción
RF-01	Diseño de interfaces para los eventos deportivos de fútbol
RF-02	Dar a conocer área de registros como el registro de equipos jugadores, eventos de fútbol y tablas de posiciones.
RF-03	Se aguardará toda la información en la base de datos llamado Mongodb
RF-04	Se crea un reporte de PDF 

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Código	Descripción
RF-02	login de usuarios
RF-03	Crear usuario y contraseña
RF-04	Interfaz de los eventos de futbol
RF-05	Creación de equipos
RF-06	Creación de registro jugador
RF-07	Tabla de posiciones
RF-08	Creación de reporte en formato PDF

REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

Código	Descripción
RF-01	Creación de cuentas administrador
RF-02	Creación roles dentro de la programación como los equipos
RF-03	Validación de cuentas en la base de datos
RF-04	Validaciones entre los equipos, registró de jugadores, eventos de fútbol, tablas de posiciones.

PLANIFICACIÓN DE PRODUCT BACKLOG

Un componente de la metodología SCRUM es el Product Backlog, el cual se encarga de listar todos los requerimientos que deben completarse para desarrollar un producto. Este componente permite al equipo mantener una visión clara de los objetivos a alcanzar. El Product Backlog del presente proyecto se puede visualizar detalladamente en la Tabla 4, la cual consta de 7 requerimientos entre los funcionales del sistema. La planificación del Product Backlog en el proyecto se estimó en una duración de 464 horas, lo cual corresponde a 40 días. Para obtener el valor de duración en horas se unificó con las horas laborales de ambos desarrolladores del equipo las cuales son 8 horas laborales al día. El precio de desarrollador cuesta de 782

Código	Descripción	Valor Estimado	Prioridad	Orden
RE-01	Crear un diseño para el login	90	ALTA	1
RE-02	Crear usuarios y validar al registro de login	110	MEDIA	2
RE-03	interfaz de eventos de fútbol	100	ALTA	3
RE-04	Registro del equipo	120	MEDIA	4
RE-05	Registro de jugador y llamar al equipo que el usuario se registro	95	MEDIA	5
RE-06	Eventos de competencia de fútbol	105	MEDIA	6
RE-07	Tablas de posiciones	182	MEDIA	7

DEFINICIÓN DE LOS SPRINTS

Los sprints son periodos de tiempo delimitados en el que se completa un conjunto específico de tareas definidas. En base a la lista de requerimientos especificados en el Product Backlog, se definió la división de los mismos en cuatro sprints. El primer y segundo sprint tienen una duración de 8 días, tomando en cuenta 4 horas al día de lunes a viernes, el total de horas hábiles en ambos sprints es de 64 horas. En la Tabla 5 se puede ver a mayor detalle en el sprint 1 y 2

Sprint 1 y 2			
Duración del sprint		8	
Días de trabajo		8	
Miembro del equipo	Días hábiles durante el Sprint	Horas hábiles por día	Horas hábiles por Sprint
Jhon Zambrano	8	4	32
Angel Patiño	8	4	32
Total			64

DEFINICIÓN DE LOS SPRINTS

Sprint 3 y 4			
Duración del sprint		4	
Días de trabajo		4	
Miembro del equipo	Días hábiles durante el Sprint	Horas hábiles por día	Horas hábiles por Sprint
Jhon Zambrano	6	4	24
Angel Patiño	6	4	24
Total			48

Sprint 5 y 6			
Duración del sprint		4	
Días de trabajo		4	
Miembro del equipo	Días hábiles durante el Sprint	Horas hábiles por día	Horas hábiles por Sprint
Jhon Zambrano	9	4	36
Angel Patiño	9	4	36
Total			72

Sprint Backlog 1

Sprint:	1		
Fecha de inicio:	23/11/2023		
Fecha de finalización:	30/11/2023		
Código	Descripción	Tareas	Valor Estimado (Horas)
RE-01	Creación de login	El usuario podrá ingresar a la plataforma con su usuario y contraseña	48
		crear usuario y contraseña del usuario y se guarde en la base de datos del usuario	
		Validar el nombre del usuario y la contraseña.	

Sprint Backlog 2

Sprint:	2		
Fecha de inicio:	30/11/2023		
Fecha de finalización:	8/12/2023		
Código	Descripción	Tareas	Valor Estimado (Horas)
RE-01	Registro de Usuario	El usuario va a crear un registro de usuario y contraseña	48
		Pues editar el registro de usuario creado	
		Se aguardará en la base de datos el usuario y contraseña para así poder ingresar al registro del login.	

Sprint Backlog 3

Sprint:	3		
Fecha de inicio:	16/12/2023		
Fecha de finalización:	01/01/2024		
Código	Descripción	Tareas	Valor Estimado (Horas)
RE-01	Interfaz del evento de fútbol	Dará a conocer información de los registros de equipo registro, registro de jugador ver eventos de fútbol y tabla de posiciones	48
		Va a ser validaciones en cada una de las áreas	
		Tendrá información de las tablas de posiciones de los eventos.	

Sprint Backlog 4

Sprint:	4		
Fecha de inicio:	01/01/2024		
Fecha de finalización:	9/01/2024		
Código	Descripción	Tareas	Valor Estimado (Horas)
RE-01	Creación de registro de equipo	El usuario va a ingresar los equipos	48
		Va a subir una imagen del equipo registrado	
		Toda la información se aguardará en la base de datos,	

Sprint Backlog 5

Sprint:	5		
Fecha de inicio:	9/01/2024		
Fecha de finalización:	17/01/2024		
Código	Descripción	Tareas	Valor Estimado (Horas)
RE-01	Registro de jugador	El usuario va a elegir el equipo que aguardó en la base de datos	48
		El jugador va a registrar sus datos y va a elegir qué posición juega.	
		va a realizar validaciones	

Sprint Backlog 6

Sprint:	6		
Fecha de inicio:	17/01/2024		
Fecha de finalización:	25/01/2024		
Código	Descripción	Tareas	Valor Estimado (Horas)
RE-01	Eventos de Futbol	Llamamos los logos registrados de los equipos que se almacenan en la base de datos.	48
		Creamos enfrentamientos de los dos equipos en la parte derecha irán los equipos locales y a lado derecho son los visitantes	
		Daremos a conocer los resultados del enfrentamiento del equipo.	

Sprint Backlog 7

Sprint:	7		
Fecha de inicio:	25/01/2024		
Fecha de finalización:	02/02/2024		
Código	Descripción	Tareas	Valor Estimado (Horas)
RE-01	Tablas de posiciones	Mostrar los resultados en una tabla de posiciones de equipo.	48
		Validar que equipo tiene mayor valores y menor valores y se realizar la suma de cada partido para colocarlos en la tabla.	
		Ver qué equipo es el ganador y qué equipo va a descender.	

Resultado Sprint 1

LOGIN

EVENTOS DEPORTIVOS

LOGIN

Usuario

Contraseña

Ingresar

☒Mostrar Contraseña

Registro de usuario

Registrar

Resultado Sprint 2

Sign Up

Bienvenido al Registro

Areas de deportes

Registro Usuario

Nombre

carlos

Apellidos

Núñez

Correo

carlosAlberto123

Usuario

carlos12

Contraseña

....

Confirmar Contraseña

....

Registrar

Actualizar

Eliminar

Salir del registro

Regreso

Resultado Sprint 3



Resultado Sprint 4



Resultado Sprint 5



Fedesot

Menu

Registrarse

Eliminar Registro

ID de Eventos

REGISTRO JUGADOR PARA UN EVENTO

Equipo :
Barcelona

Nombre :
Juan


Nº Camiseta :
22

Deporte :
Futbol

Posición:
Delantero



Resultado Sprint 7




Fedesot

Menu

Guardar Resultado


Tabla Posiciones

REGISTRAR PARTIDOS



4

VS



3

Emelec

Barcelona

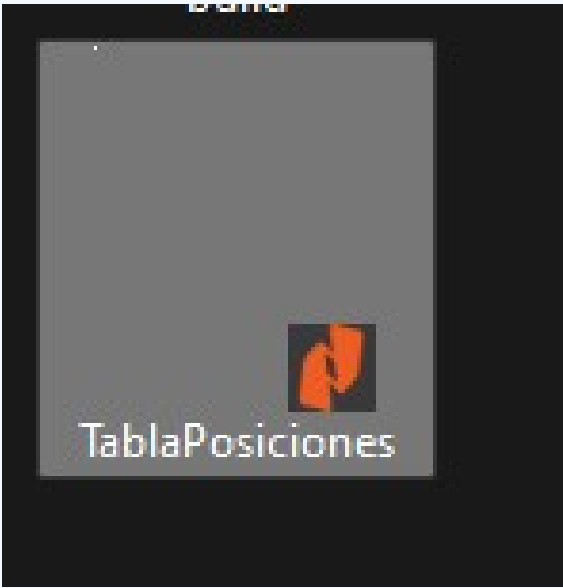
Resultado Sprint 8



Resultado Sprint 9



Reporte de PDF



CONCLUSIÓN



- En el presente proyecto se logró exitosamente desarrollar e implementar un software que ayuda a los eventos deportivos de fútbol donde dará a conocer los nombres de los equipos que fueron registrados dará a conocer lo que es el registro de jugador donde vamos a tener una competencia entre los diferentes equipos y saber cuál será el equipo ganador y se podrá generar una tabla de posiciones correspondiente a los equipos y conocer cuántos puntos tiene cada equipo el equipo mayor puntaje será campeón y el equipo que tenga menos puntos va a descender de categoría.
- Este sistema de eventos deportivos de fútbol nos ayuda mucho a mejorar el servicio técnico y promoverá los jóvenes y adultos a ser partícipe de estos eventos deportivos de fútbol ya que podrán competir con diferentes equipos y tener los resultados de esos equipos.

¡GRACIAS!