(Portada)

“Fútbol para Todos”



Integrantes:

Rivarola Lucas  
Rolandi Cristian  
Tolosa Kevin

Docentes:

Castañeda Fernando

Materias:  
Metodología de Sistemas I y Laboratorio VI

Universidad Tecnológica Nacional

Mar del Plata

(Índice)

1. Introducción…………………………………………………………….

1.1 Propósito………………………………………….…………………..

1. Descripción general del sistema……………………….

2.1 Perspectiva del producto……………….………………

2.2 Objetivos del sistema……………………………………..

2.3 Herramientas utilizadas…………………….…………..

3.Mapa de impacto……………………………………………………….

3.1 Meta……………….……………..………………………………………

3.2 Actores principales………………………………………….

3.3 Impacto que provoca……………………………………..

3.4 Entregables…………………….………….……………………..

1. Introducción

Este documento detalla los requisitos de software para un sistema de información de fútbol dirigido a aficionados. El objetivo es proporcionar una plataforma donde los usuarios puedan acceder a noticias, estadísticas, y datos históricos sobre equipos, además de participar en discusiones con otros aficionados. Esta se desarrollará basándose en metodologías ágiles o scrum mejor dicho. En el presente documento se abordará toda la documentación necesaria para la exposición detallada de los requisitos del software desarrollado, para su completo entendimiento y comprensión. El mismo consta de varias secciones que se explicarán al detalle para un conocimiento claro del propósito y uso de la página web.

1.1 Propósito

El propósito del proyecto "Fútbol para Todos" es desarrollar una plataforma integral que permita a los aficionados al fútbol acceder a noticias, estadísticas, resultados y datos sobre equipos. Esta plataforma busca crear una comunidad activa donde los usuarios puedan interactuar, compartir opiniones, y disfrutar de un acceso centralizado a información clave relacionada con el fútbol, fomentando así la participación y el conocimiento del deporte.

1. Descripción general del sistema

2.1 Perspectiva del producto

El sistema estará integrado con diversas APIs de fútbol que proporcionarán noticias, resultados en tiempo real, datos sobre equipos y sus jugadores. La plataforma será independiente, pero depende de las siguientes APIs para obtener los datos:

2.2 Objetivos del sistema

-Mantener a los usuarios informados con las últimas noticias de fútbol.

-Facilitar el acceso a resultados y clasificaciones.

-Ofrecer datos históricos y actuales sobre equipos.

-Fomentar la interacción entre usuarios mediante un foro de discusiones.

2.3 Herramientas utilizadas

El sistema será desarrollado utilizando una serie de herramientas y tecnologías que nos va a permitir construir una web eficiente y funcional. A continuación se describen las principales herramientas empleadas:

**-Front-end**: Para la creación de la interfaz de usuario, se utilizará **Angular**, un framework de JavaScript que facilita el desarrollo de una web dinámica, modular y escalable. Angular es ideal para gestionar la estructura del proyecto y ofrecer una experiencia de usuario fluida y organizada.

**-Simulación de datos**: Los datos del sistema serán gestionados mediante **JSON Server**, que permitirá simular una base de datos durante todo el ciclo de desarrollo. Esta herramienta facilita la creación y gestión de datos mediante archivos JSON, ofreciendo una manera sencilla y eficiente de manejar información sin necesidad de configurar una base de datos completa.

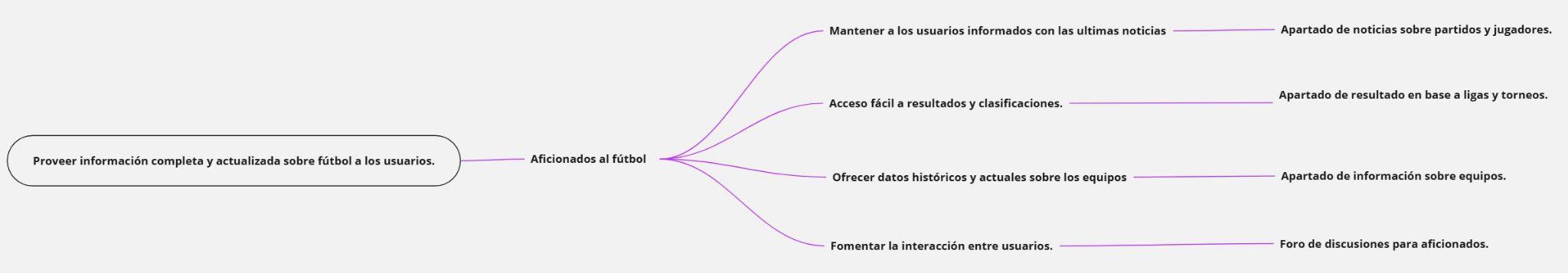
**APIs:** Para acceder a datos y estadísticas de fútbol, el sistema utilizará la Highlightly **Football API**, que ofrece información actualizada sobre equipos, partidos y otros aspectos relevantes que se integrarán al sistema. Además, para la sección de noticias, se emplea la API **Football News**, que permite realizar hasta 10 consultas diarias, y la API **Football-Data.org** para obtener información adicional sobre los equipos de fútbol.

**-Diseño de la interfaz**: Se emplea **Bootstrap** para facilitar el desarrollo de una interfaz moderna y atractiva, que garantice una buena experiencia de usuario. Bootstrap permitirá crear componentes visuales estandarizados, asegurando coherencia en el diseño de la web.

**-Animaciones**: Con el fin de mejorar la interactividad y dinamismo de la web, se integrará **Animate.css**, una biblioteca que ofrece una variedad de animaciones predefinidas que se pueden aplicar fácilmente a los elementos de la interfaz.

1. Mapa de impacto

Este mapa ilustra cómo la plataforma **"Fútbol para Todos"** busca impactar positivamente en los aficionados al fútbol, a través de cuatro funcionalidades clave. Cada una de ellas tiene un objetivo claro y está directamente relacionada con las necesidades y expectativas de los usuarios.

[](https://drive.google.com/file/d/1HGF_JA3KMjXKRAYj6WIddRBimjD1f8CY/view?usp=drive_link)

3.1 Meta del Mapa de Impacto

La meta principal es proveer información completa y actualizada sobre fútbol a los usuarios. El sistema busca centralizar y organizar noticias, resultados, estadísticas y debates relacionados con el fútbol para satisfacer las necesidades de los aficionados. Además, se facilita la interacción entre usuarios para crear una comunidad activa de seguidores.

3.2 Actores principales

**-Aficionados al fútbol**: Son los usuarios principales del sistema y el foco de impacto. Todo el sistema está diseñado para mejorar su experiencia en la plataforma, proporcionando acceso a información clave de fútbol.

3.3 Impacto que Provoca

El sistema impacta de diferentes maneras en los aficionados al fútbol:

* **Mantener a los usuarios informados con las últimas noticias**: A los aficionados les interesa conocer en tiempo real las novedades sobre partidos, jugadores y eventos relevantes del fútbol. El impacto es mantenerlos actualizados de manera continua.
* **Acceso fácil a resultados y clasificaciones**: Los usuarios tienen un acceso rápido y directo a las clasificaciones de ligas y torneos, lo que les permite seguir el rendimiento de los equipos y competiciones con facilidad.
* **Ofrecer datos históricos y actuales sobre los equipos**: Los usuarios tienen acceso a información histórica y actual sobre equipos, lo que aumenta su conocimiento y disfrute del fútbol en general.
* **Fomentar la interacción entre usuarios**: El sistema fomenta la creación de una comunidad, donde los aficionados pueden intercambiar opiniones, generar debates, y participar en discusiones sobre sus temas de interés.

3.4 Entregables

El sistema ofrece varios entregables que satisfacen las necesidades de los aficionados:

* **Apartado de noticias sobre partidos y jugadores**: Proporciona a los usuarios un flujo constante de noticias y novedades sobre el mundo del fútbol.
* **Apartado de resultados y clasificaciones**: Muestra los resultados en tiempo real y las clasificaciones actualizadas de las principales ligas y torneos.
* **Apartado de información sobre equipos**: Ofrece una visión completa de los equipos, incluyendo las ligas actuales en las que juegan, así como información sobre su director técnico, jugadores, entre otros.
* **Foro de discusiones para aficionados**: Espacio dedicado a la interacción entre los usuarios, donde pueden debatir sobre los temas más importantes del fútbol y compartir sus puntos de vista.