FITMATCH

# 

Roig Ancio, Miguel Ángel

2º CFDS

Tutor: Julian Javier

# Introducció

Actualment, les plataformes digitals han transformat la manera en què interactuem i organitzem les nostres activitats diàries. En particular, l'àmbit esportiu s'ha vist afavorit pel creixement d'aplicacions que faciliten la connexió entre persones amb interessos comuns. No obstant això, malgrat la creixent demanda d'espais i activitats esportives, segueix existint una barrera en l'organització d'esdeveniments on persones amb el mateix interès en practicar esport puguin unir-se de manera fàcil i eficaç. En aquest context, sorgeix la necessitat de desenvolupar solucions que simplifiquen aquesta connexió, promovent la participació activa i el benestar físic dels usuaris.

## Mòduls Implicats

En aquest apartat, es detallen els diferents mòduls implicats en el projecte:

1. Desenvolupament web en Entorn Servidor: La finalitat d'aquest mòdul és definir l'arquitectura del servidor de **FitMatch**, incloent aspectes com la seguretat, la gestió de connexions amb la base de dades i la interacció amb el client.
2. Desenvolupament web en Entorn Client: Aquest mòdul es dedica a la creació de la interfície d'usuari de **FitMatch**. S'encarrega d'estructurar l'aplicació per al client, afegint totes les funcionalitats necessàries per gestionar i mostrar la informació rebuda del servidor. Això inclou la visualització d'esdeveniments, la reserva de places, l'historial de partits i la interacció amb el sistema de pagaments.
3. Base de dades: Aquest mòdul és fonamental, ja que s'encarrega de desenvolupar l'estructura de dades de **FitMatch**.
4. Disseny d'Interfícies: En aquest mòdul s'apliquen els coneixements sobre disseny d'experiència d'usuari i disseny d'interfície d'usuari per crear una plataforma atractiva i fàcil d'usar. Inclou la creació de maquetes i prototips interactius que asseguren una navegació fluida, accessible i visualment atractiva.
5. Empresa i Iniciativa Emprenedora: Aquest mòdul té com a objectiu realitzar tota la gestió econòmica i empresarial del projecte. També s'analitza el pressupost necessari per al desenvolupament i manteniment de la plataforma, i es dissenyen possibles estratègies de monetització i màrqueting, buscant assegurar la viabilitat econòmica i el creixement a llarg termini del projecte.
6. Anglès: aquest mòdul juga un paper clau en la preparació i presentació del projecte en un context internacional. Permet elaborar documentació tècnica, presentacions i descripcions de la plataforma **FitMatch** en llengua anglesa, facilitant així la comunicació amb possibles col·laboradors, inversors o usuaris d'altres països.
7. Llenguatge de marques: aquest mòdul s'encarrega de definir l'estructura i organització dels continguts web utilitzant llenguatges com HTML i XML, així com l'ús de fulls d'estil com CSS per a donar format i coherència visual a tota la interfície.

## Tipus de Projecte

El projecte **FitMatch** és un projecte tècnic, centrat en el desenvolupament d'una plataforma web i mòbil per a la gestió d'esdeveniments esportius. Implica la creació d'un sistema eficient per a la creació d'esdeveniments, reserves i seguiment d'usuaris, garantint la seguretat i l'estabilitat de la plataforma.

Malgrat el seu enfocament tècnic, **FitMatch** també té un component administratiu, ja que s'ha de gestionar el model econòmic basat en comissions per reserves, planificar el pressupost per cobrir els costos de desenvolupament i manteniment, i dissenyar una estratègia per assegurar la viabilitat i el creixement sostenible del projecte.

## Descripció del Projecte

El projecte **FitMatch** és una plataforma digital per a la creació i gestió d'esdeveniments esportius. Els usuaris podran organitzar partits i activitats esportives, unir-se a esdeveniments propers i fer un seguiment de la seva participació mitjançant un historial personalitzat.

La plataforma disposa d'un sistema de pagament basat en comissions per cada reserva d'esdeveniment, similar a models com BlaBlaCar, on l'usuari paga per reservar una plaça i la plataforma es queda amb una petita comissió.

L'objectiu de **FitMatch** és proporcionar una solució flexible i accessible perquè les persones puguin practicar esports en grup de manera senzilla, connectant usuaris amb interessos similars i promovent l'activitat física en comunitat.

# Memoria Explicativa

## Análisis

### Requisits

Aquest projecte ha estat sol·licitat per un grup de desenvolupadors amb l'objectiu de crear una aplicació que faciliti la gestió d'esdeveniments esportius, tant a través d'una versió web com d'una aplicació mòbil descarregable. La plataforma estarà dissenyada per a aquelles persones que volen organitzar partits o activitats esportives de manera fàcil i eficient. Els usuaris podran crear esdeveniments esportius, cercar partits a prop de la seva ubicació, unir-se a esdeveniments existents i realitzar un seguiment de les seves activitats mitjançant un historial personalitzat. Aquesta aplicació també permetrà als usuaris fer reserves de places per participar en partits, amb un sistema de pagament segur.

Quan l'usuari accedeix per primera vegada a la web o obri l'aplicació mòbil, es trobarà amb una pàgina d'inici intuïtiva que mostrarà una visió general dels esdeveniments disponibles i les funcionalitats que l'aplicació ofereix. A la versió web, la pàgina inicial proporciona una navegació clara per categories d'esports, llocs i dates, així com informació sobre com crear o unir-se a un esdeveniment. La versió mòbil tindria una interfície similar, però amb l'avantatge de ser més còmoda per accedir mentre es desplaça l'usuari.

Els usuaris registrats podran crear els seus propis partits o activitats esportives, especificant detalls com l'esport, la ubicació, la data i l'hora. Els usuaris també podran veure un historial amb els distints partits jugats per ells, amb el resultat i la data quan es va jugar.

El sistema de pagaments es gestionarà de manera segura per garantir que només els usuaris que hagin realitzat el pagament tingui la seva plaça reservada.

El projecte busca oferir una solució flexible i accessible per als amants de l'esport que volen practicar en grup, facilitant la connexió entre persones amb interessos comuns i promovent l'activitat física. Amb l'objectiu de facilitar l'usuari en qualsevol moment i lloc, el desenvolupament d'una versió mòbil i una aplicació web garantirà que els usuaris puguin organitzar i unir-se a esdeveniments esportius des de qualsevol dispositiu.

### Identitat visual

### Estudi de mercat

En analitzar el mercat, es va detectar que la majoria d'aplicacions esportives existents estan enfocades a esports concrets, com el pàdel o el futbol, i no ofereixen una solució general per a qualsevol tipus d'esport. **FitMatch** neix com una proposta innovadora que cobreix aquest buit, oferint una plataforma transversal on els usuaris poden crear, unir-se i gestionar partits de qualsevol disciplina esportiva, tot en un mateix lloc i de manera accessible.

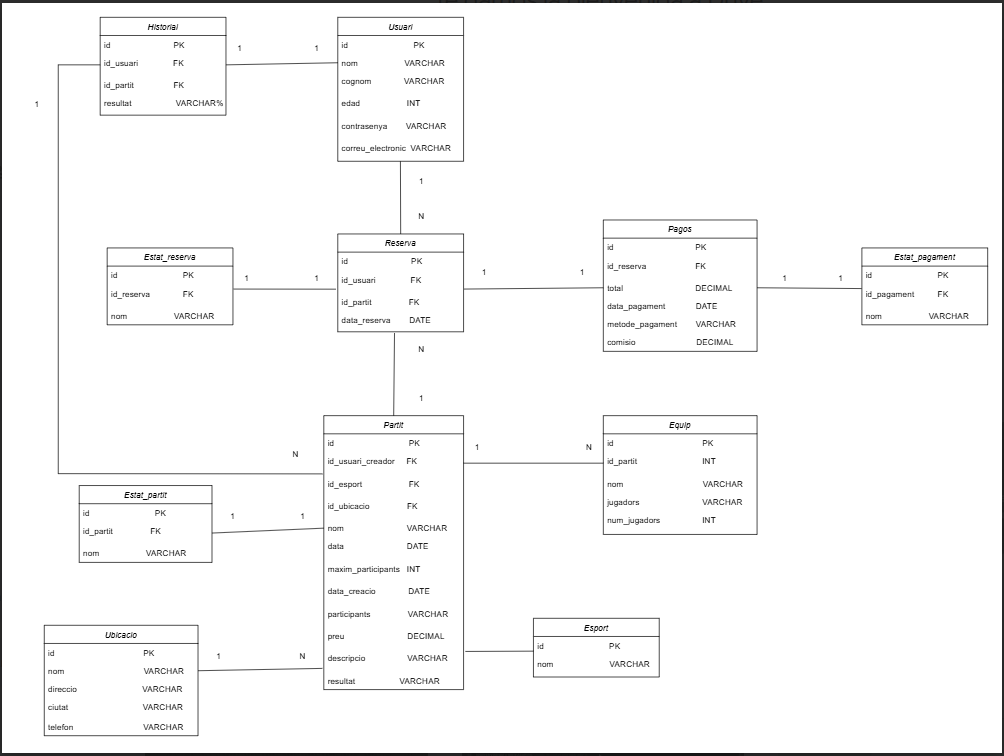
### Planificació personal

### Software

* PostMan: ens permetrà fer proves de les peticions i respostes de l'API, comprovant que la comunicació entre el client i el servidor funcione correctament abans d'implementar-les definitivament.
* GitHub: ens permetrà gestionar el control de versions del projecte i portar un seguiment dels canvis realitzats en el codi, millorant l'organització del desenvolupament.
* VisualStudio Code: ens permetrà escriure i editar el codi font de manera eficient gràcies a les seves funcionalitats i extensions, tant per al desenvolupament en entorn servidor com en entorn client.
* Balsamiq: ens permetrà dissenyar prototips i maquetes de la interfície d'usuari de forma ràpida i intuïtiva, assegurant-nos que l'estructura visual de l'aplicació siga clara abans de passar al desenvolupament.
* Trello: ens permetrà organitzar les tasques del projecte mitjançant taulers i targetes, facilitant el seguiment de les fases del desenvolupament i el repartiment de responsabilitats.
* Clockify: ens permetrà registrar el temps dedicat a cada tasca, cosa que ajudarà a millorar la gestió del temps i a analitzar la productivitat durant el procés de desenvolupament.

## Disseny del sistema

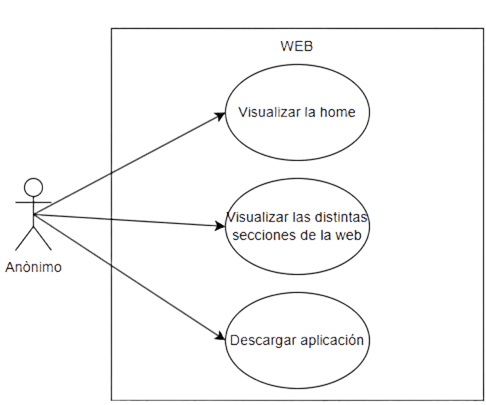
### Diagrama de clases



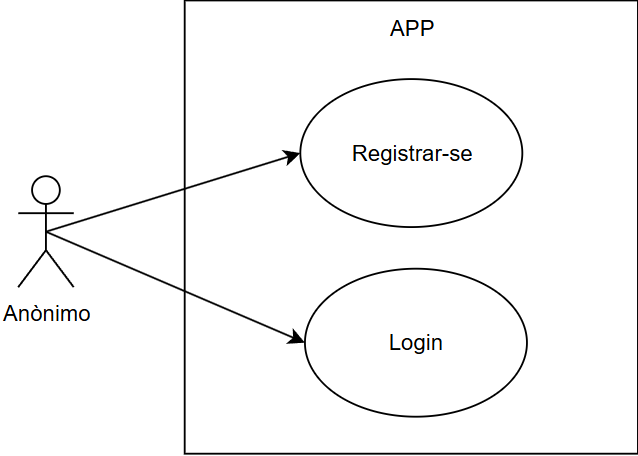
### Mapa Web

### Casos d’ús

| Cas d’ús 1 | Descripció |
| --- | --- |
| Un usuari anònim entra a la pàgina web de **FitMatch**. | Aquest usuari, pot accedir a totes les seccions de la pàgina web i descarregar l'aplicació. |



| Cas d’us 2 | Descripció |
| --- | --- |
| Un usuari anònim entra a la app | L’usuari pot registrar-se o iniciar sessió si ja està registrat. |



## 

| Cas d’ús 3 | Descripció |
| --- | --- |
| Un usuari ja registrat, accedeix a la app | L’usuari podrà utilitzar totes les funcionalitats de l’aplicació. |

## 

## Prototip

## 