**DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO**

El Software de Gestión de Partidos es una herramienta diseñada específicamente para satisfacer las necesidades de la Liga Caldense de Fútbol. Su objetivo principal es facilitar la administración y organización de los partidos de fútbol de la liga, permitiendo una interacción directa entre los múltiples usuarios del sistema y las personas involucradas en la entidad. Además, se ofrece una experiencia interactiva y en línea para acceder a los diversos servicios que se ofrecen.

**Características principales del software:**

*Gestión de Partidos:* El software permitirá a la liga programar los partidos de manera eficiente, tanto para toda la temporada como para jornadas específicas. Los administradores tendrán la flexibilidad de realizar cambios en los horarios o fechas si es necesario, y se podrán registrar los resultados de los partidos en tiempo real.

*Registro de Equipos y Jugadores:* El sistema contendrá una base de datos completa con información detallada de todos los equipos participantes y sus jugadores. Esto incluirá datos personales, estadísticas relevantes y actualizaciones constantes para mantener la información al día.

*Notificaciones y Comunicaciones:* El sistema enviará notificaciones automáticas a los equipos, árbitros y otros involucrados sobre la programación de partidos, cambios en los horarios, resultados, sanciones y cualquier otra información relevante. Esto garantizará una comunicación rápida y efectiva.

*Control de Sanciones y Tarjetas:* El software llevará un registro detallado de las sanciones y tarjetas aplicadas a jugadores y equipos. Esta función ayudará a mantener un ambiente deportivo justo y disciplinado.

*Gestión de Clasificación y Estadísticas:* A través del software, los usuarios podrán consultar en tiempo real la clasificación de los equipos según los resultados de los partidos. Además, se proporcionarán estadísticas detalladas de goles, asistencias y otras métricas relevantes para análisis y seguimiento.

*Registro de Instalaciones Deportivas:* La plataforma permitirá la inclusión de información sobre las instalaciones donde se llevarán a cabo los partidos. Se proporcionarán detalles de ubicación, capacidad y otros aspectos relevantes para una mejor organización.

*Acceso en Línea:* El software estará disponible en línea, lo que permitirá a los usuarios acceder y utilizar el sistema desde cualquier lugar con conexión a Internet. Esto aumentará la comodidad y la eficiencia en la gestión de los partidos.

*Seguridad y Roles de Usuarios:* Se implementarán mecanismos de seguridad avanzados para proteger la información confidencial de la liga. Asimismo, se asignan diferentes niveles de acceso y roles a los usuarios según sus responsabilidades, garantizando la privacidad y la integridad de los datos.

*Generación de Reportes:* El software ofrecerá la posibilidad de generar reportes y estadísticas personalizadas, lo que permitirá una mejor toma de decisiones y un análisis más profundo para la directiva de la liga.

**OBJETIVO**

Desarrollar un software integral y eficiente que satisfaga las necesidades de gestión, organización y seguimiento de la Liga Caldense de Fútbol, con el fin de facilitar la administración de equipos, jugadores, partidos, comunicación, optimizando la experiencia tanto para los organizadores como para los participantes y seguidores de la Liga.

**OBJETIVOS ESPECIFICOS**

*Gestión de Equipos y Jugadores:*

Crear un sistema que permita registrar y administrar información detallada sobre los equipos participantes, incluyendo nombres, logotipos y colores representativos.

Facilitar la inscripción y gestión de jugadores, incluyendo datos personales, posición en el campo, historial y estadísticas individuales.

*Programación y Calendario:*

Diseñar un módulo para generar el calendario de partidos de la temporada, teniendo en cuenta los factores como fechas, horarios, sedes y posibles enfrentamientos equilibrados.

Permitir la visualización del calendario en línea, con actualizaciones en tiempo real y la capacidad de notificar cambios a equipos y jugadores.

*Registro y Seguimiento de Partidos:*

Desarrollar una herramienta para registrar los resultados de los partidos, incluyendo goles, tarjetas y sustituciones.

Proporcionar una plataforma para que los árbitros ingresen información durante los partidos y para que los equipos revisen los detalles después de los encuentros.

*Estadísticas y Clasificaciones:*

Implementar un sistema de estadísticas que permita hacer un seguimiento detallado del rendimiento de equipos y jugadores en términos de goles, asistencias, tarjetas, entre otros.

Calcular y mostrar de manera automática las clasificaciones de la liga en función de los resultados de los partidos y los criterios establecidos.

*Comunicación y Notificaciones:*

Integrar una plataforma de comunicación interna para que los equipos, jugadores y árbitros puedan intercambiar información relevante, como cambios de horario, anuncios importantes, etc.

Configurar notificaciones automáticas vía correo electrónico o mensajes de texto para mantener a todos los involucrados informados sobre las actualizaciones y eventos importantes.

*Acceso y Seguridad:*

Desarrollar un sistema de autenticación y autorización seguro que garantice que solo las personas autorizadas tengan acceso a funciones específicas del software.

Establecer niveles de acceso diferenciados para administradores, equipos, jugadores y público en general, según sus necesidades y roles.

*Interfaz Intuitiva y Usabilidad:*

Diseñar una interfaz de usuario amigable e intuitiva que sea fácil de navegar para usuarios con diferentes niveles de habilidad tecnológica.

Realizar pruebas de usabilidad para identificar posibles obstáculos y realizar mejoras continuas en la experiencia del usuario.

*Respaldo y mantenimiento:*

Implementar un sistema de respaldo regular de datos para evitar pérdidas accidentales de información.

Establecer un plan de mantenimiento para garantizar que el software funcione sin problemas, abordando cualquier problema técnico que pueda surgir.

Personalización y Escalabilidad:

Diseñar el software de manera modular para permitir futuras actualizaciones y adiciones de funciones según las necesidades cambiantes de la liga.

Ofrecer opciones de personalización para que la liga pueda adaptar el software a su imagen y necesidades específicas.

*Capacitación y Soporte:*

Proporcionar capacitación y documentación clara para los usuarios, incluyendo administradores de la liga y equipos, para garantizar un uso efectivo del software.

Establecer un sistema de soporte técnico eficiente para abordar cualquier problema o pregunta que puedan tener los usuarios.