

Bienvenido/a a *Plataforma Esports*, te presentamos nuestro Manual de uso.

Versión 1.0

Plataforma Esports es la solución para la organización de torneos en línea.

Facilita la creación, gestión y seguimiento de sus torneos.

Logre ser más productivo y masivo.

Las ventajas más destacadas de Plataforma Esports son:

- Automatización de procesos
- Ahorro de costes
- Historial de competencias
- Base de datos de jugadores
- Diseño e interfaz multiplataforma

¿Cual es nuestro objetivo?

Ofrecer a la joven industria de los esports herramientas de gestión y administración modernas para organizadores.

El usuario cuenta con un método de inscripción local y una plataforma donde puede elegir los juegos y torneos a jugar.

El jugador podrá darle seguimiento y será asesorado desde un panel únicamente diseñado para que el usuario pueda competir contra otro jugador de forma cómoda y rápida.

(en próximas versiones se puede agregar el inicio de sesión con facebook, instagram, google, steam, etc y una panel de contenido audiovisual)

El principal objetivo es impulsar la práctica, de las competencias en línea, para alcanzar torneos de diversos formatos con la capacidad de procesar mucha más cantidad de personas, dentro de un entorno cuidado para jugadores y organizadores.

Índice de contenido:

| | |
|--|-----------|
| 1 - ¿Cómo acceder a Plataforma Esport? | 2 |
| - 1.1 Dominio principal y subdominio | 3 |
| - 1.2 Cuentas de jugadores | 3-5 |
| - 1.3 Cuentas de organizadores | 5 |
| 2 - Interfaz de la aplicación | 7 |
| - 2.1 Primera impresión al acceder | 7 |
| - 2.1.2 Estructura de archivos en el sistema | 8 |
| - 2.2 Página inicial del proyecto del organizador | 9 |
| - 2.2.1 Panel de torneo para jugadores | 10 |
| - 2.2.2 Panel de configuración de usuario | 11 |
| - 2.2.3 Panel de organizador | 11 |
| 3 - Juegos y protocolos de competencia online | 11 |
| - 3.1 Optimizando procesos | 11 |
| - 3.2 Validación de datos controlada | 12 |
| - 3.2.1 Preparando el partido | 12 |
| - 3.2.2 Declaración de resultado | 12 |
| - 3.2.3 Protocolo de validación | 13 |
| - 3.3 Validación de datos automática | 14 |
| - 3.4 Soporte al jugador | 14 |
| 4 - Seguridad y compatibilidad | 14 |
| - 4.1 Seguridad del sistema | 14 |
| - 4.1.1 Seguridad del lado del usuario | 14 |
| - 4.1.2 Seguridad del servidor | 15 |
| - 4.2 Compatibilidad | 15 |

1 - ¿Cómo acceder a Plataforma Esport?

1.1 - Dominio principal y subdominio

Un subdominio es una forma de tener un sitio (web) relacionado como anexo a una web principal.

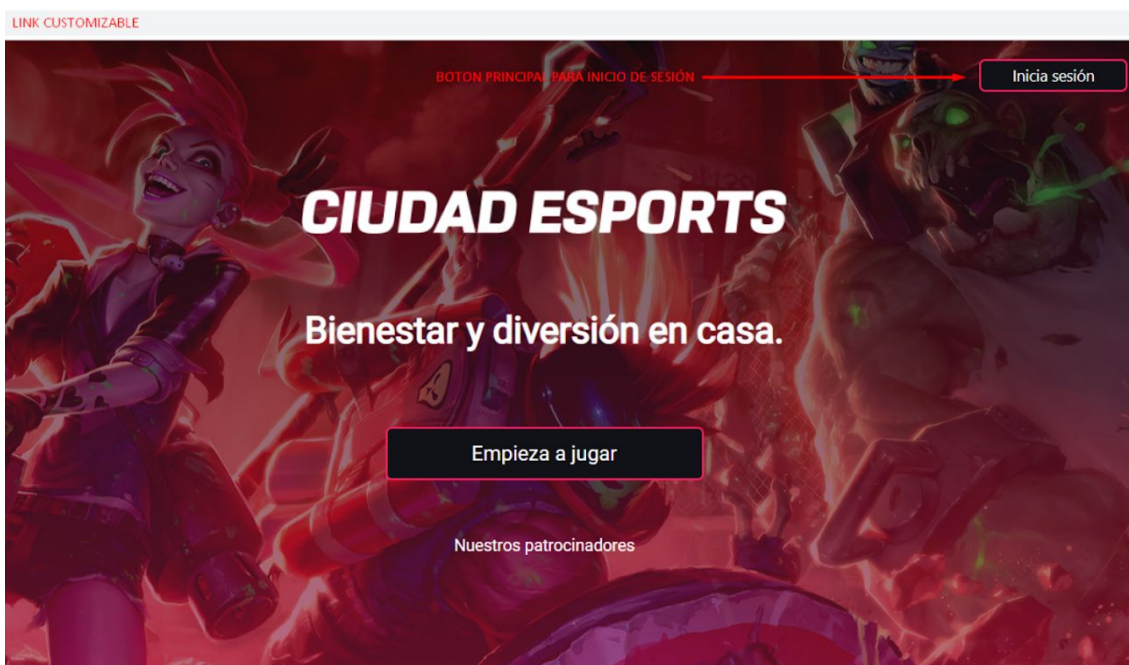
Los subdominios son del tipo: <http://subdominio.dominio.com>, éstos apuntan realmente a una carpeta del propio alojamiento que has contratado pero personalizando el dominio para mantener la identidad del organizador.

Ejemplo, de un dominio comun: <http://www.tudominio.com/torneo/>. Usted podrá utilizar Plataforma Esports como un subdominio; Ejemplo de un subdominio: <http://plataformaesports.tudominio.com/>.

1.2 - Cuentas de jugadores

Los jugadores pueden crear su cuenta desde la página inicial de cada proyecto, veamos el siguiente recorrido como ejemplo.

A- En la hoja inicial se encuentra el botón, de inicio de sesión



B- Aquí se puede iniciar sesión si ya tienes cuenta, puedes registrarte en el botón ubicado cerca del margen inferior y puedes recuperar la contraseña si se perdió.

The image shows a login modal window titled "Bienvenido" with a close button (X) in the top right corner. The modal has a dark blue background. It contains two input fields: "Correo Electrónico" with the value "zse87824@eoopy.com" and "Password" with masked characters ".....". Below the fields is a red "Ingresar" button. At the bottom, there is a horizontal line, followed by a link "¿No estas registrado aún? **Regístrate**" and another link "¿Olvidaste tu contraseña?". Red arrows point to the email field, the "Regístrate" link, and the "¿Olvidaste tu contraseña?" link.

Bienvenido

Correo Electrónico

zse87824@eoopy.com

Password

.....

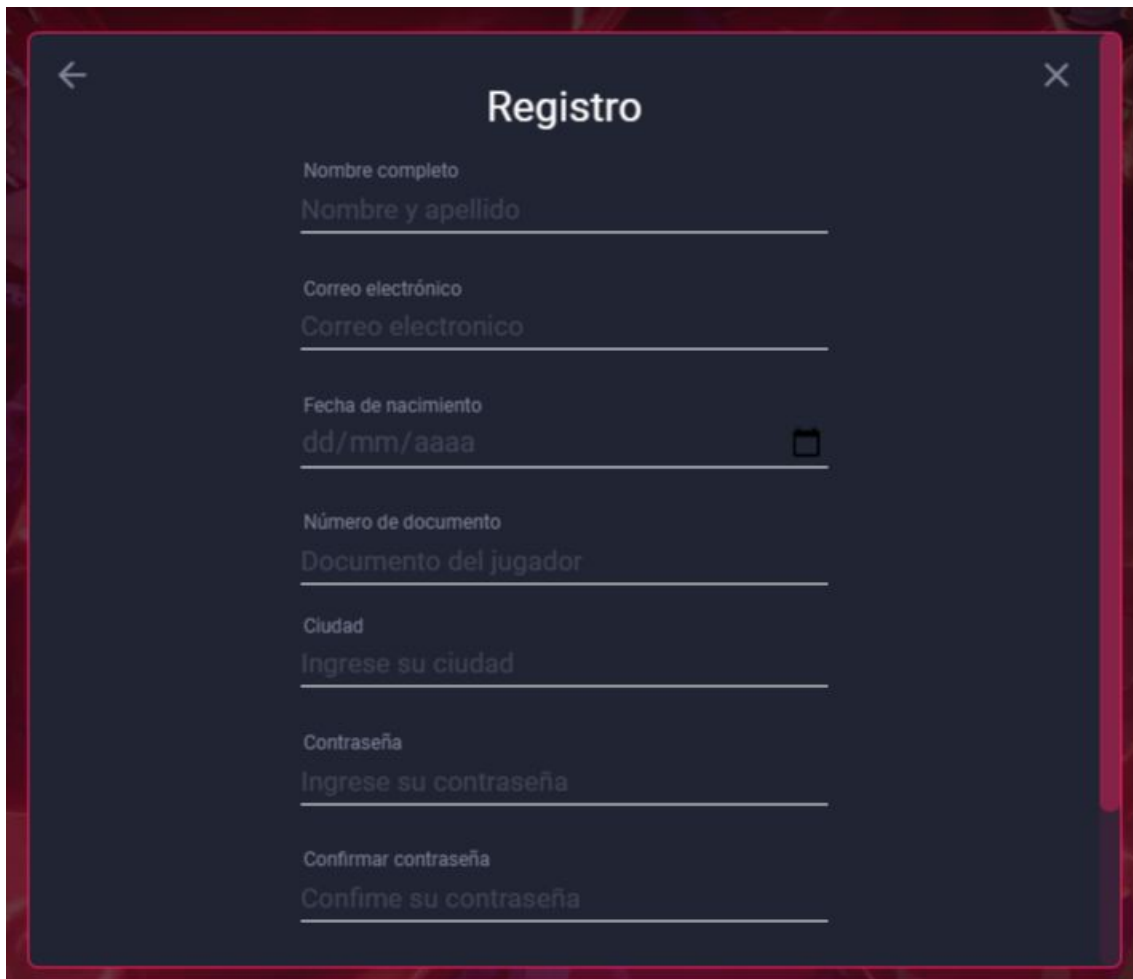
Ingresar

¿No estas registrado aún? **Regístrate**

¿Olvidaste tu contraseña?

C- La siguiente imagen corresponde al registro de la cuenta dentro de Plataforma Esports.

Una vez completado el registro un correo llegará a tu casilla de mail ingresada y en caso que hayas solicitado recuperar tu contraseña, se enviará al mail que se busca recuperar un link de recuperación.



The image shows a mobile application screen titled "Registro" (Registration). The screen has a dark blue background with white text and input fields. At the top left is a back arrow icon, and at the top right is a close 'X' icon. The form contains the following fields:

- Nombre completo**: Input field with placeholder text "Nombre y apellido".
- Correo electrónico**: Input field with placeholder text "Correo electronico".
- Fecha de nacimiento**: Input field with placeholder text "dd/mm/aaaa" and a calendar icon on the right.
- Número de documento**: Input field with placeholder text "Documento del jugador".
- Ciudad**: Input field with placeholder text "Ingresa su ciudad".
- Contraseña**: Input field with placeholder text "Ingresa su contraseña".
- Confirmar contraseña**: Input field with placeholder text "Confirme su contraseña".

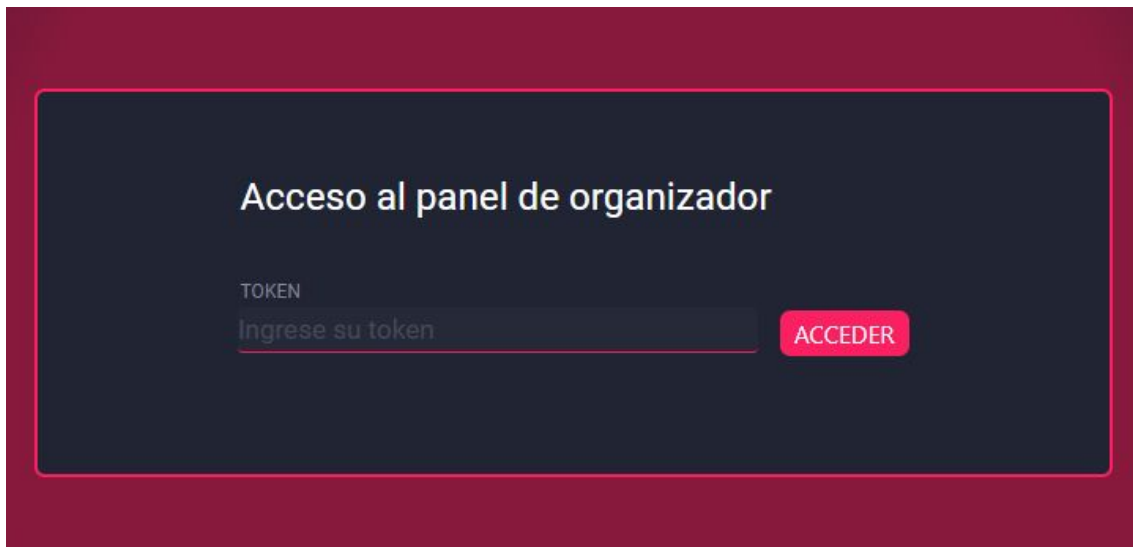
D- Una vez finalizado el registro llegará al email ingresado un código, que el usuario deberá ingresar para finalizar el registro.



E- El usuario deberá colocar el código recibido a su mail en el campo de validación, si es correcto su cuenta será creada con sus datos validados.

1.3 - Cuentas de organizadores

Los organizadores que sean parte de los proyectos recibirán un **token**, que podrán ingresar en el acceso al panel de organizadores. Los datos de los juegos los proyectos o los niveles de acceso son configurados por los administradores de la plataforma previamente, generando así un acceso **simplificado y dirigido** para los organizadores una vez ingresado el token.



The image shows a login interface for the organizer panel. It features a dark blue background with a white title 'Acceso al panel de organizador'. Below the title is a label 'TOKEN' and a text input field containing the placeholder 'Ingrese su token'. To the right of the input field is a red button with the text 'ACCEDER' in white capital letters.

2 - Interfaz de la aplicación

2.1 - Primera impresión al acceder

En el dominio www.plataformaesports.com, encontrara una descripción general sobre la aplicación junto con la posibilidad de entrar en contacto con el gestor de la plataforma y la descarga de este manual de uso.

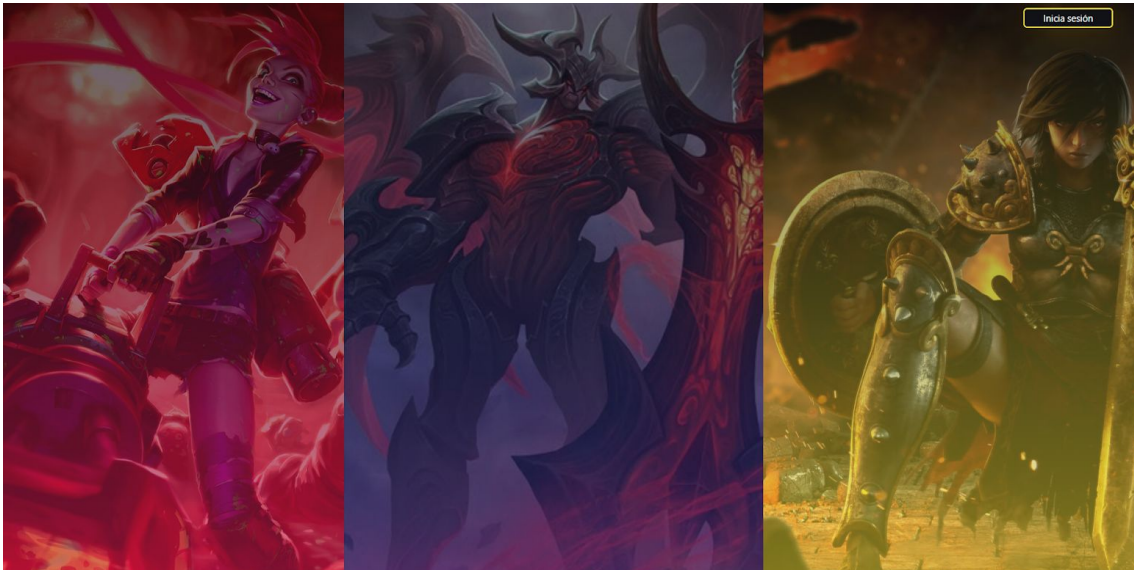


2.1.2 - Estructura de archivos en el sistema

La estructura de los archivos permite llevar distintos proyectos de forma simultánea ordenada y segmentada, distintas organizaciones pueden tener su identidad propia dentro de la plataforma.

Los usuarios podrán acceder a los links que los organizadores promocionen, sin relacionar necesariamente un proyecto con otro. Lo mismo pasa con los organizadores u operadores de los torneos, el acceso es ordenado y segmentado.

Nuestra estructura de archivos permite la personalización de cada proyecto de acuerdo al gusto del organizador o los colores representativos de su marca, a continuación un ejemplo de cómo se podría ver personalizado su proyecto, dentro de Plataforma Esports.



×

Bienvenido

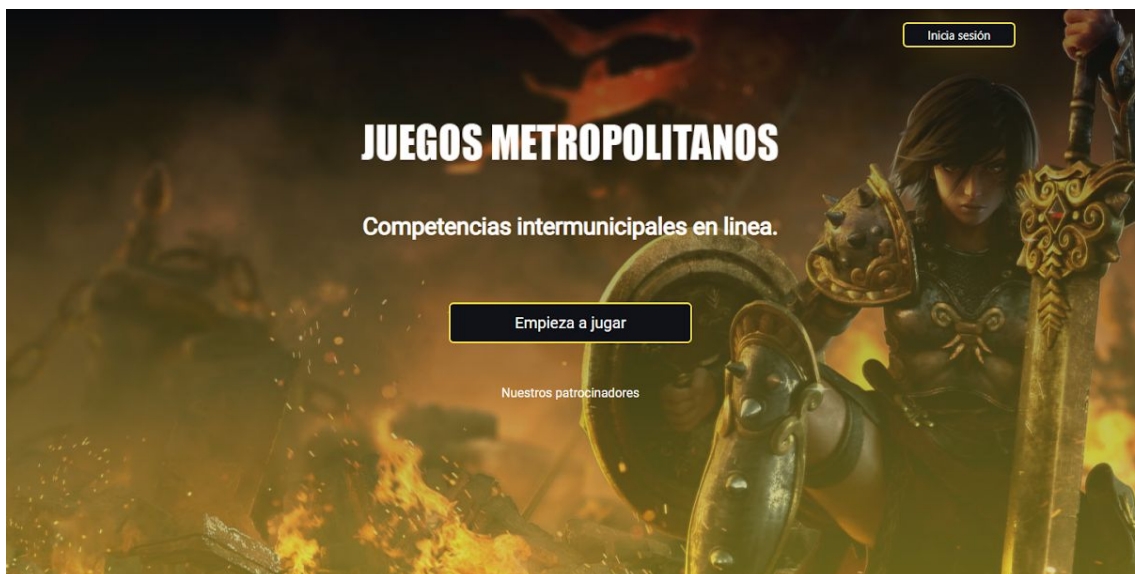
Correo Electrónico

Ingrese su correo electrónico

Password

Ingresa su password

2.2 - Página inicial del proyecto del organizador

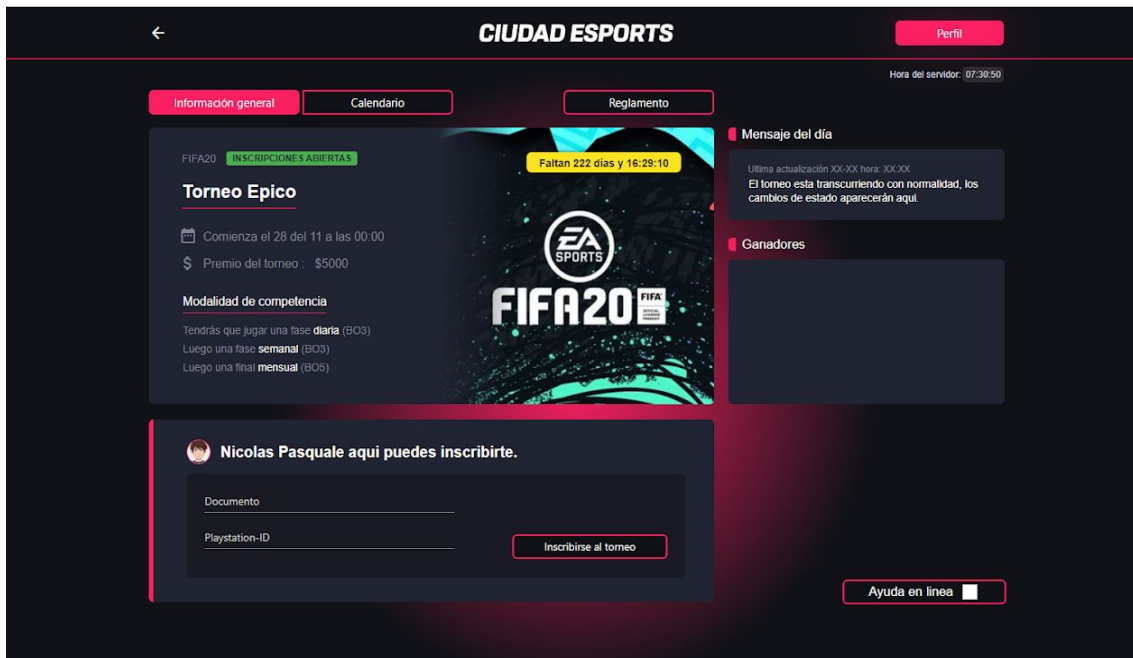


Los organizadores pueden tener su página de inicio personalizada que podrán compartir. Aquí es donde comienza el recorrido del usuario que entra por primera vez y a continuación verá el menú desplegable cuando el usuario pulsa “*Empezar a jugar*”. Solo podrá pasar al panel del torneo aquellos que hayan **iniciado sesión**.



2.2.1 - Panel de torneo para jugadores

Una vez los jugadores estén registrados y con su sesión iniciada, podrán acceder al panel de torneo de su juego preferido. Este se ve así. (Adopta el color que el organizador haya elegido).



Este panel cumple tres grandes funciones:

- Darle al usuario acceso a la información detallada del torneo.
- Darle un panel donde el usuario pueda encontrarse con el rival y seguir el desarrollo del torneo en tiempo real.
- Darle soporte en línea al usuario para ayudarlo a competir.

Cada torneo, tiene un único y singular panel, es decir si el usuario quiere participar en más de un torneo a la vez, podrá recorrer los distintos torneos en los que está inscripto accediendo a un panel único por cada torneo, que contiene la información y el seguimiento del mismo.

Para lograr la coordinación de los usuarios, la aplicación utiliza capturadores de fecha y hora que analiza e interpreta de forma global, mostrándole a cada usuario en su huso horario local cuando es el siguiente enfrentamiento y contra quien.

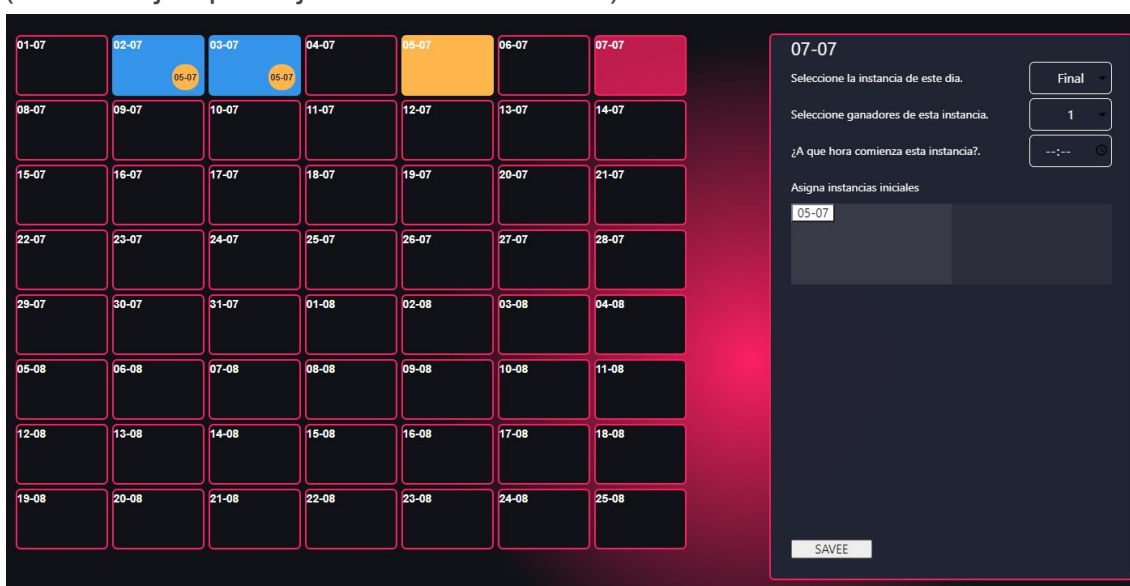
2.2.2 - Panel de configuración de usuario. (Jugadores)

Los usuarios registrados cuentan con un panel de configuración donde podrán modificar datos de perfil, recorrer historiales de competencias, conocer su reputación acceder a estadísticas, acceder a los paneles de torneo registrados.

2.2.3 - Panel de organizador

Una vez que el organizador es autenticado con su token será redireccionado de forma automática al panel correspondiente. Cada juego tiene un panel único, si el organizador u operador deseara utilizar el panel de otro juego deberá dirigirse a dicho juego desde el menú.

(Foto de ejemplo sujeta a modificaciones)



3 - Juegos y protocolos de competencia online

3.1 - Optimizando procesos

En este punto el organizador configuró en su panel, el **tipo de eliminación** del torneo, los **días y formato** de la competencia y los **horarios oficiales** de los partidos o los grupos.

Desde aquí hay dos caminos para desarrollar el torneo, el **método de validación controlada**, u obteniendo los datos de los partidos a través de la **api rest oficial del desarrollador** (explicado más adelante en el punto 3.3).

3.2 - Validación de datos controlada (método con fotos)

Para aquellos juegos que su desarrollador no disponga de un api rest, existe un sistema mediante fotos.

En la actualidad la gran mayoría de los juegos tienen un momento durante la competencia donde capturar una imagen precisa con los resultados del enfrentamiento, gracias a este detalle la *Plataforma Esports* cuenta con un sistema de desarrollo de torneo con validación controlada por organizadores, mediante fotos.

3.2.1 - Preparando el partido

Los jugadores deberán realizar un “Check-In”, Quince minutos antes del partido, esta la primer instancia de comprobación, donde se verifica la disposición del jugador para jugar. Si el “Check-In” es realizado con éxito empieza a correr el tiempo del **turno** establecido por el organizador para jugar el enfrentamiento en cuestión. (ej: Fifa - Pes 1:30 hs).

Casos de usuario :

1. El sistema recibe el “Check-In” positivo de ambos usuarios.
 - En este caso el sistema asume que ambos jugadores están listos para jugar y empieza a correr el tiempo del turno.
2. El sistema recibe el “Check-In” de un solo usuario.
 - En este caso el sistema entiende que uno de los jugadores no logró presentarse a tiempo y le da la victoria a aquel que comprobó su estado.
3. El sistema no recibe “Check-In” de usuarios.
 - En este caso el sistema entiende que ambos jugadores tuvieron problemas, por lo cual desclasifica a ambos y genera una notificación para el organizador.

3.2.2 - Declaración del resultado

Para minimizar la cantidad de fotos a comprobar durante la competencia, **solo el ganador sube la foto** con los resultados. Esta es la única regla que debe saber respetar el jugador.

El sistema comprende que el usuario que subió la imagen, es el ganador, sumando los puntos correspondientes.

En los formatos tipo liga donde pueda existir empate, el jugador tendrá la opción de declarar el empate.

Casos de usuario :

1. El sistema recibe ambas declaraciones de empate.
 - En este caso el sistema entiende que hubo empate y asigna automáticamente el puntaje a ambos jugadores.
2. El sistema recibe solo una declaración de empate.
 - En este caso el sistema entiende que hubo un problema en la declaración de resultados notificando al organizador y brindando información del grupo, el enfrentamiento y los jugadores involucrados.
3. El sistema recibe una sola imagen al finalizar el turno.
 - En este caso el sistema entiende que el usuario que envió la foto es el ganador y le asigna los puntos correspondientes.
4. El sistema recibe dos imágenes al finalizar el turno.
 - En este caso el sistema entiende que hay un error en la declaración de resultados y notifica a un organizador brindando ambas imágenes y la información del grupo, el enfrentamiento y los jugadores involucrados.
5. El sistema no recibe imágenes ni notificaciones de empate.
 - En este caso el sistema entiende que hay un error en la declaración del resultado y notifica a un organizador, brindando información del grupo, de el enfrentamiento y los jugadores involucrados.

3.2.3 - Protocolo de validación

A la media hora de haber terminado el turno (2 horas más tardes de haber realizado el “Check-In” con éxito) el sistema dejará de recibir declaraciones de resultados y evaluará los datos obtenidos de acuerdo a los posibles casos de usuario, anteriormente detallados y ejecutando las acciones

descritas para cada enfrentamiento en cada grupo. Este ciclo se repite para cada turno configurado en el día. En caso que el enfrentamiento termine antes, el sistema reconoce cuando los datos son correctos y da por finalizado el ciclo.

3.3 - Validación de datos automática

Gracias a las tecnologías de nuestro sistema relacionadas al manejo de datos en el gigantesco conjunto de información en internet, existe la posibilidad de acceder a datos abiertos que pueden tener los distintos desarrolladores de videojuego, con los cuales podemos interpretar, evaluar y guardar los resultados de los distintos enfrentamientos entre los jugadores, a esta moderna práctica se la llama **API REST**. (Aquí un ejemplo: [api, de la popular empresa Riot Games. https://developer.riotgames.com/](https://developer.riotgames.com/))

3.4 - Soporte al jugador

En caso de existir una problemática en el rango temporal del turno asignado al horario oficial del enfrentamiento, es decir en una ventana máxima de *2:15 hs, el usuario podrá generar un reclamo (Vía mail, o dentro de la App a definir) el cual deberá venir acompañado con las pruebas necesarias para que un tribunal de disciplina correspondiente u operador a cargo evalúe y resuelva dicho reclamo.

Pasado el tiempo del ciclo total el jugador no podrá efectuar reclamo alguno.

En caso que un jugador suba una imagen de forma anticipada, o falsificada el otro jugador recibe una notificación al mail y mediante el panel del torneo con la imagen recibida, por que si no es fiel a la realidad el jugador damnificado pueda hacer un reclamo dentro del tiempo estimado.

** Ej Ciclo: 0:15 hs Check-In + 1:30 hs turno + 0:30 hs carga de resultados.*

4 - Seguridad y compatibilidad

4.1 - Seguridad del sistema

La seguridad en la plataforma utiliza **certificados SSL**, logrando que el flujo de información en internet sea más seguro.

Pero las medidas de seguridad no terminan aquí, hay medidas aplicadas a la navegación de **usuarios** y a los **datos enviados al servidor**.

4.1.1 - Seguridad del lado del usuario

Dentro de la estructura programada, no hay datos accesibles de índole personal o sensibles al sistema.

Aquellos datos que se manejan desde los archivos temporales de internet y la información del usuario almacenada en las “cookies” del navegador, poseen **encriptación MD5** (véase la nota al final del capítulo).

4.1.2 - Seguridad del servidor

Nuestro servicio de alojamiento cumple con estándares de seguridad detallados en la ISO 270001.

(Mas informacion en: <https://www.heroku.com/policy/security>)

Además, la información al guardada en la base de datos, se **encripta con MD5**.

****Nota:** El algoritmo MD5 es considerado en la web de los métodos más eficientes para cifrar la información ya que, la codificación MD5 es capaz de generar huellas en los archivos para asegurarse de que no hayan cambios en estos mientras transitan por la red.*

4.2 - Compatibilidad

En sí la plataforma cumple los estándares de una “*Progressive Web App*”, en resumen, las aplicaciones web progresivas son una evolución natural de las aplicaciones web que difumina la barrera entre la web y las programas nativos, pudiendo realizar tareas que generalmente solo las programas nativos podían llevar a cabo con un sistema operativo específico.

Además nuestro stack **MERN**, nos permite compilar el programa para distintos sistemas como Android, IOS o Windows.