

## Match Meeting

Cristian Rivera Franco, Daniel Steven Muñoz Culma, Nicolas Rivera Gil

Universidad San Buenaventura de Bogotá

Facultad de Tecnología en Desarrollo de Software

Bogotá D.C, Colombia

14/11/2024

## Índice

1. Introducción.
2. Propósito y justificación.
3. Objetivo general.
4. Objetivos específicos
5. Pregunta problema
6. Alcance
7. Stakeholders
8. Recursos
9. Marco teórico
  - Caracterización

## 1. Introducción

Nuestra aplicación facilitara a un grupo de usuarios que estén interesados en el ámbito futbolístico, y estén en cualquier parte de la ciudad de Bogotá para encuentros de partidos entre equipos de fútbol 5, 11 y microfútbol creados previamente por la aplicación, dado que desde la aplicación podremos crear nuestro propio equipo de fútbol y estar listos para una búsqueda en una zona establecida a través de GPS, anteriormente debemos realizar un registro en la aplicación, en la que tendremos que colocar nuestros datos personales y un escaneo facial para una mayor seguridad entre los usuarios que la usen, esto provocara mayor confiabilidad a la hora de empezar un búsqueda, una vez encontrados los 2 usuarios con sus respectivos equipos, podrán interactuar a través de un chat, en la establecerán una fecha, una hora y un lugar para jugar, además de eso, se podrá establecer una apuesta entre los dos equipos en la que las dos partes deben estar de acuerdo con el monto colocado, esto generar un depósito para que los dos usuarios ingresen el dinero al app y se guarde hasta que se juegue el partido, cuando termine el partido el equipo ganador a través de un botón enviara una notificación al equipo perdedor y este deberá aceptar el marcador por lo tanto al equipo ganador se le desembolsara el dinero de la apuesta, si el equipo perdedor está en desacuerdo con la apuesta y entrega del dinero se le realizara el respectivo reembolso a las dos partes, al final del encuentro se podrá colocar una calificación entre los dos equipos, además de colocar comentarios del encuentro y se podrá establecer una revancha entre los dos equipos, la aplicación automáticamente generara un historial entre equipos donde se podrán ver los resultados anteriores.

## 2. PROPOSITO Y JUSTIFICACIÓN

Uno de los problemas más recurrentes para jugar partidos de futbol es que no hay con quien concretar uno, por lo tanto, queremos generar una aplicación que nos permita coordinar partidos encontrando personas para acordarlos, queremos buscar con esta app generar una experiencia más organizada e intuitiva para el usuario.

### 3. OBJETIVO GENERAL

Este proyecto se enfoca en la facilidad de encuentros de partidos mediante una aplicación móvil en donde mediante el GPS haremos búsqueda de personas con el mismo interés.

### 4. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- 1). Generar una aplicación a través de un desarrollo utilizando Python como lenguaje.
- 2). Desarrollar una base de datos solida en la que podamos implementar los datos de las personas para un registro seguro.
- 3). Implementar reconocimiento facial para dar una mayor confiabilidad para el usuario.
- 4). Generar una estadística para crear nuestro proyecto.
- 5). Utilizar la función de GPS para zonas cercanas desde el celular o computador.
- 6). Generar promoción al deporte e incentivar a las personas.

### 5. PREGUNTA PROBLEMA

¿Te ha pasado que quieres jugar un partido de futbol, pero todas las canchas están llenas o no hay gente?

## 6. ALCANCE DEL PROYECTO

Nuestro alcance de este proyecto es acabar el desarrollo de una aplicación donde se organizarán encuentros y partidos de futbol, microfutbol en donde la automatización y la gestión de fecha y hora y ubicación del encuentro sea muy fácil y didáctica de comprender además de comenzar en la misma app para ir implementando nuevos logos y diseños para los equipos como implementar más zonas en donde se puedan buscar los partidos.

## 7. STAKEHOLDERS

Líder: Cristian Rivera.

Desarrollador: Nicolas Rivera.

Base de datos: Nicolás Rivera.

Comunicador del proyecto: Cristian Rivera.

Ilustrador: Nicolas Rivera.

## 8. RECURSOS

A continuación, vamos a nombrar los recursos que se usaran para el proyecto:

1.Diseño del logo del proyecto mediante una página web o app.

2.integrar GPS dentro de la app

3. Servidor hosting para alojar app
4. Base de datos en MySQL, tiene bastante escalabilidad, fácil de usar y relacional.
5. Se usará Visual Studio Code, fácil de usar y de conectar con GitHub.
6. Usaremos Python como lenguaje principal Backend.

## 9. MARCO TEORICO

Se genera una aplicación en la por localización generamos encuentros de partidos de futbol, en donde se podrá crear juegos con otras personas, una fecha, una hora de manera informal, se tendrá la posibilidad de generar apuestas para definir estos partidos, todo se creará por medio de Python, el proyecto se enfocará en el uso del GPS, reconocimiento facial y una API para apuestas en el cual podrán generar una recolección de dinero donde quedara el monto en la aplicación y al final el dinero será distribuido para el equipo ganador, esto generará posibilidad de incentivar el deporte y la relación entre personas.

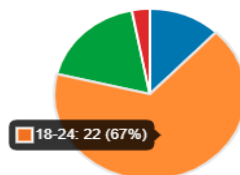
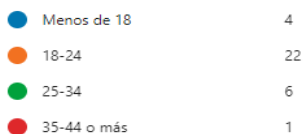
- CARACTERIZACIÓN
  - ANALISIS DE DATOS ENCUESTA

Se realiza una encuesta a través de la plataforma Microsoft Forms, se comparte a varios usuarios los cuales llenan el formulario y realizamos una estadística con los datos recibidos, el formulario nos permite ver una serie de graficas con porcentajes de las preguntas formuladas en la encuesta, esta se ha realizado para tener un conocimiento de los aspectos más relevantes de ella, saber cuál es el género que mayor tendría posicionamiento para su uso.

En la primera pregunta podemos observar que la mayoría personas son personas de edad entre 18 hasta 24 con un porcentaje de 67%.

1. ¿Cuál es tu edad? (0 punto)

[Más detalles](#)

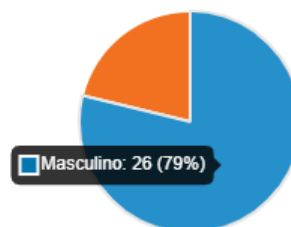
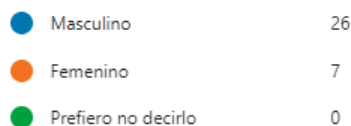


Basándonos en la segunda pregunta el 79% de las personas que realizaron la encuesta son de género masculino.

2. ¿Cuál es tu género? (0 punto)

[Más detalles](#)

[Información](#)



En la tercera pregunta Podemos evidenciar que el 38% de las personas que contestaron la encuesta son de la localidad de Fontibón.

¿En qué barrio de Bogotá resides? (0 punto)

[Más detalles](#)

[Información](#)

30  
Respuestas

Respuestas más recientes

"Zona Franca"

"Zona franca"

[Actualizar](#)

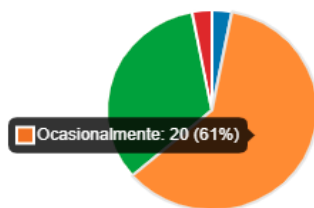
encuestados (38%) respondieron **Fontibon** para esta pregunta.

El 61% de los encuestados juegan fútbol de manera ocasional, quiere decir que la aplicación podría ser usada frecuentemente.

#### 4. ¿Con qué frecuencia juegas fútbol? (0 punto)

[Más detalles](#)

Nunca	1
Ocasionalmente	20
Semanalmente	11
Varias veces a la semana	1

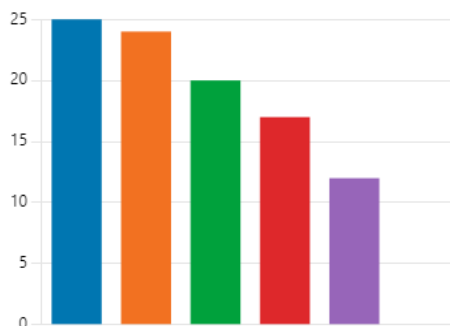


El 70% de las personas que han votado estarían de acuerdo con crear un equipo en nuestra aplicación, lo cual nos da a saber que la mayoría de las personas que voto juega fútbol

#### ¿Qué características consideras más importantes en la aplicación? (0 punto)

[Más detalles](#)

Registro seguro (escaneo facial)	25
Opción de chat entre usuarios	24
Sistema de apuestas	20
Historial de partidos	17
Calificación y comentarios	12
Otras (especificar)	0



Gracias a la encuesta podemos revisar los aspectos más relevantes que tendría la aplicación con una mayor votación al registro seguro, (escaneo facial), esto nos permitirá saber que el apartado de seguridad para esta aplicación es muy importante, ya que la población prefiere seguridad antes que cualquier otro aspecto.



¿Qué tan importante es para ti la seguridad (escaneo facial, verificación de usuarios) al usar (0 punto) la aplicación?

[Más detalles](#)

Muy importante	15
Importante	15
Neutral	3
Poco importante	0
Nada importante	0



El registro seguro para los usuarios fue uno de los aspectos más relevantes en la anterior pregunta, los usuarios los marcan como uno de los módulos más importantes que debe tener el desarrollo con un porcentaje de 90 % entre importante y muy importante.

Calificando de 1 a 5, siendo 1 poco atractivo y 5 muy atractivo, ¿Qué tan atractivo ves una (0 punto) aplicación para encuentros en tiempo real para partidos de fútbol?

[Más detalles](#)

5	19
4	10
3	2
2	1
1	0



El 59% de las personas que ha votado, nos permiten saber que la aplicación es muy atractiva para ser desarrollada.

- CONCLUSION ANALISIS DE DATOS

En conclusión, con la encuesta evidenciamos varios datos importantes para realizar la app ya que nos dieron a saber que uno de los apartados más relevantes es el escaneo facial para mayor seguridad, además de realizar la pregunta de si realmente le gustaría utilizar la app o no y los resultados fueron muy buenos ya que el 70% de los que participaron en la encuesta usarían la app.

- Como recomendación hacia el usuario no es viable que la app sea usada por personas menores de 18 años, ya que no podemos tener un umbral de seguridad para todas las personas y con más razón para menores de edad, a la hora de realizar apuestas se debe tener cuidado con la ambición de las otras personas.