



PROSPECT

Pilar Alejandra Rolon Chavez
Raúl Román Ramírez
Manuel Alejandro Rico Navarro
Miguel Romo Martínez
Arquitecturas de Software

ProSpect

1. Introducción

ProSpect es una plataforma diseñada para la gestión y descubrimiento de talento futbolístico. Permite a jugadores, entrenadores y reclutadores interactuar en un entorno digital, facilitando el análisis y la conexión entre talento y oportunidades.

2. Arquitectura del Proyecto

2.1. Patrón Arquitectónico

Actualmente, el proyecto se basa en una arquitectura **cliente** donde:

- **Frontend (Cliente):** Se encarga de la interfaz gráfica y la interacción del usuario.
- **Navegación:** Se han desarrollado páginas específicas para cada tipo de usuario (jugadores, entrenadores y reclutadores).
- **Interactividad:** Se utiliza JavaScript para mejorar la experiencia de usuario.

3. Tecnologías Utilizadas

3.1. Frontend

- **HTML, CSS y JavaScript:** Para la estructura, estilos e interactividad.
- **Diseño Responsivo:** Uso de CSS para adaptar la interfaz a diferentes dispositivos.

4. Funcionalidades Implementadas

- **Página de inicio:** Presenta el propósito de la plataforma y enlaces de navegación.
- **Inicio de sesión:** Formulario donde los usuarios seleccionan su perfil (jugador, entrenador, reclutador).
- **Panel del Jugador:** Muestra su perfil, estadísticas y una galería de videos.
- **Panel del Entrenador:** Vista de su equipo y métricas básicas de jugadores.
- **Panel del Reclutador:** Búsqueda y filtrado de jugadores destacados.

5. Próximos Pasos

- Implementar autenticación y gestión de usuarios.
- Desarrollo del backend para manejo de datos.
- Integración de subida y almacenamiento de videos.

- Mejorar interactividad con frameworks como React o Vue.

6. Conclusión

El prototipo actual de ProSpect establece la base visual y funcional de la plataforma. A medida que se avance en el desarrollo, se incorporarán más funcionalidades que permitan una mejor experiencia de usuario y gestión de talento futbolístico.