

# BIOMETRIC SOCCER

#### **REALIZADO POR:**

Sergio Bohorquez / sbohorquezca@uninpahu.edu.co Dayana Garcia / Igarciaro@uninpahu.edu.co

Ingeniería de Software / Nocturna / sexto semestre

11 2024

# 1. INTRODUCCION

Development of a tool for football and information lovers, we implement easy-to-use and practical functions for our users

# 3. OBJETIVOS

- 1.-Implementar una plataforma tecnológica que permita la recopilación automática de datos biométricos durante los entrenamientos y partidos de fútbol amateur.
- 2. Analizar los datos recolectados para identificar patrones que puedan ayudar a mejorar el rendimiento de los jugadores.
- 3. Validar el sistema a través de pruebas piloto en equipos de fútbol amateur, evaluando su eficacia y aceptación entre los usuarios.

# **5. RESULTADOS OBTENIDOS**

Se desarrollo la interfaz de la pagina web con un diseño interactivo, logrando crear las funciones de login y almacenamiento de datos de los usuarios.

Se garantiza la seguridad de nuestros usuarios atraves de cookies



# 2. PANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el fútbol amateur, la falta de un sistema estructurado para controlar y registrar las estadísticas de los jugadores impide evaluar su rendimiento y evolución, a diferencia de los niveles profesionales donde este seguimiento es minucioso.



# 4. METODOLOGIA

La metodología elegida para el desarrollo de nuestro proyecto es Scrum, ya que, aunque es un marco ágil, se adapta perfectamente a un enfoque secuencial similar al modelo de cascada. Nuestro proyecto requiere seguir un proceso de etapas claramente definidas y secuenciales, lo que nos permite combinar lo mejor de ambos enfoques.

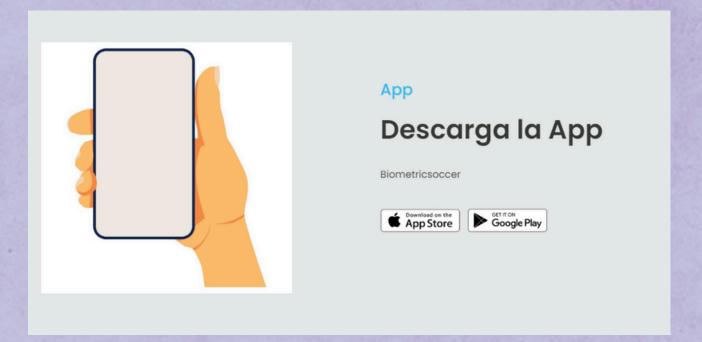
El desarrollo se estructura en tres fases principales: documental, diagnóstica y de diseño. Durante la fase documental, se recopila y organiza toda la información relevante del proyecto, incluyendo los requisitos del sistema, objetivos del usuario y detalles técnicos iniciales.

Esta fase asegura que todo el equipo tenga una visión clara y alineada del propósito y alcance del proyecto.

En la fase diagnóstica, el equipo se dedica a analizar la viabilidad técnica y funcional del proyecto, identificando posibles limitaciones o áreas de mejora. Aquí, se realizan pruebas preliminares y se obtienen datos clave para ajustar las expectativas y prever posibles obstáculos en las fases siguientes. Finalmente, en la fase de diseño, se trabaja en la creación de una arquitectura sólida y una interfaz intuitiva que cumpla con los requisitos identificados. Este diseño no solo abarca aspectos técnicos, sino también la experiencia del usuario, asegurando que el producto final sea funcional y fácil de usar.

## **ILUSTRACIONES**





Nombre:				
Equipo:				
Posición:				
Goles:				
Asistencias:		R		
Agregar Jugador				
Agregar Jugador Nombre	Equipo	Posición	Goles	Asistencias

## Conclusiones

Biometricsoccer es un proyecto ascendente el cual si se consiguen los objetivos propuestos, se habrá logrado una aplicación eficiente y funcional que potencia el rendimiento de los jugadores mediante el análisis de datos biométricos. El consentimiento adecuado para el tratamiento de datos garantizará el cumplimiento de la normativa y fomentará la confianza de los usuarios en el sistema. Es un proyecto el cual no es para nada facil pero que al pasar los semestres a ido aumentando su progreso y alcance.

#### REFERENCIAS

https://github.com/

https://blog.hubspot.es/marketing/met odologia-scrum

https://www.geovictoria.com/esco/blog/tecnologia/biometria-en-elfutbol-regreso-seguro-a-los-estadios-encolombia/

# **ANEXOS**

https://trello.com/b/PH8i6ziU/proyecto-piabiometrcsoccer

https://github.com/SergioBC3/Biometric\_Soccer