



# BIOMETRIC SOCCER

**REALIZADO POR:**

**Sergio Bohorquez / sbohorquezca@uninpahu.edu.co**

**Dayana Garcia / lgarciaro@uninpahu.edu.co**

**Ingeniería de Software / Nocturna / sexto semestre**

**II 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



**Estadísticas de Jugadores de Fútbol**

Nombre:

Equipo:

Posición:

Goles:

Asistencias:

Nombre	Equipo	Posición	Goles	Asistencias
esteban	losdos	delantero	5	2



App

Descarga la App

Biometricsoccer

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

# 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/metodologia-scrum>

<https://www.geovictoria.com/es-co/blog/tecnologia/biometria-en-el-futbol-regreso-seguro-a-los-estadios-en-colombia/>

# ANEXOS

<https://trello.com/b/PH8i6ziU/proyecto-pia-biometrcsoccer>

[https://github.com/SergioBC3/Biometric\\_Soccer](https://github.com/SergioBC3/Biometric_Soccer)