

|  |
| --- |
| E-SPORTS HUB |
|  |
| DANIEL RIVERA GIL  *Técnico Superior en Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma*  Curso 2024/2025  TUTOR: Miguel Rojo Revenga |

|  |
| --- |
| Resumen El presente trabajo de fin de grado (TFG) tiene como objetivo el desarrollo de una Aplicación de Seguimiento de Torneos de eSports, enfocada en la gestión y visualización de competiciones en tiempo real. La plataforma permitirá a jugadores, equipos y fanáticos de juegos como *League of Legends* inscribirse en torneos, seguir los resultados y acceder a clasificaciones actualizadas. Indice de contenidosIndice de tablasIntroducción En la actualidad, los eSports han experimentado un crecimiento exponencial, consolidándose como una de las principales formas de entretenimiento digital.  Este proyecto tiene como objetivo desarrollar una **Aplicación de Seguimiento de Torneos de eSports**, proporcionando una herramienta integral para jugadores, equipos y fanáticos que deseen mantenerse informados y participar en competiciones de manera organizada.  La aplicación permitirá a los jugadores registrarse, unirse a equipos o formar nuevos, y seleccionar su rol dentro del juego. A través de un **calendario interactivo**, los usuarios podrán inscribirse en torneos y seguir las partidas en tiempo real. Se integrará un **sistema de transmisión en vivo** mediante plataformas como **Twitch y YouTube**, permitiendo el acceso directo a los encuentros.  Otra característica clave es el **seguimiento en tiempo real**, con actualizaciones de resultados y estadísticas de los torneos. Además, se implementará un **sistema de clasificación y rankings**, que posicionará a los jugadores y equipos según su desempeño.  Para mejorar la experiencia del usuario, se incluirá un sistema de **notificaciones personalizadas**, alertando sobre nuevos torneos, cambios en horarios y partidos de equipos favoritos. La aplicación se desarrollará en **Android Studio con Java**, utilizando **Firebase** como base de datos en la nube para garantizar una gestión eficiente y escalable de la información.  Justificación del proyecto Objetivos  * Permitir el registro de jugadores y equipos, diferenciando entre administradores y jugadores. * Facilitar la creación y gestión de equipos. * Implementar un calendario interactivo que muestre torneos y partidas programadas. * Permitir la inscripción de jugadores y equipos en torneos. * Ofrecer transmisión en vivo de partidas mediante la integración con Twitch y YouTube. * Desarrollar un sistema de clasificación y rankings de equipos y jugadores. * Permitir la búsqueda de equipos por parte de jugadores sin equipo, mostrando equipos incompletos. * Implementar un sistema de notificaciones push para informar sobre partidos, resultados y actualizaciones relevantes.  Desarrollo del proyectoReferenciasAnexos |