



Creación de una Aplicación Móvil para la Gestión de Cuadros de Liga Deportivos con .NET MAUI.



LUPACA MAMANI RONAL DANIEL	2020067146
POMA MANCHEGO, RENE MANUEL	2017057491
AGUILAR PINTO, VICTOR ELEAZAR	2017057405
CHINO CONDE, OSWALDO JESUS	2017057434

INTRODUCCIÓN



El presente proyecto propone el diseño de una aplicación móvil de gestión de torneos de deportes de todas las disciplinas , pero a su vez no limitándose solo en campos deportivos también en videojuegos conocidos como torneos eSports, esta idea surgió para satisfacer una necesidad que se mostró en el evento de olimpiadas deportivas, el trabajo se desarrolló partiendo de una caracterización del público objetivo mediante el uso de fuentes primarias, específicamente una encuesta de intenciones de consumo que es formulada partiendo de una revisión de la importancia de diversas disciplinas.

Posteriormente se desarrolló un estudio técnico que seleccionó los requerimientos, la metodología y las herramientas disponibles, que mejoran la calidad del desarrollo de la aplicación.

PROBLEMÁTICA



- Gestión ineficiente de horarios y programación de partidos: En muchas ligas deportivas, los organizadores, equipos y jugadores a menudo enfrentan problemas para coordinar y programar los partidos de manera eficiente.
- Esto puede dar lugar a conflictos de horarios, cancelaciones de último minuto y confusión general en cuanto a cuándo y dónde se llevarán a cabo los partidos. La falta de una herramienta eficaz para la programación de partidos puede afectar negativamente la experiencia de los participantes y seguidores de la liga.



ALCANCE



- Registro de Usuarios
- Creación y Gestión de Ligas
- Gestión de Equipos
- Programación de Partidos
- Seguimiento de Partidos
- Interfaz de Usuario Intuitiva
- Seguridad y Privacidad
- Pruebas y Depuración

OBJETIVOS



- GENERAL

Facilitar la organización y gestión eficiente de ligas deportivas (sports-eSports) , mejorando la experiencia de los administradores, equipos y jugadores, al proporcionar una plataforma integral para la programación de partidos, el seguimiento de resultados y la comunicación efectiva.

- ESPECÍFICOS

- Diseñar una interfaz de usuario intuitiva para la aplicación.
- Implementar un sistema de gestión de horarios y resultados de partidos.
- Integrar una base de datos para almacenar la información de las ligas deportivas.
- Facilitar la administración de equipos y jugadores.
- Probar y depurar la aplicación para garantizar su funcionamiento óptimo.

DIAGRAMA DE CASOS DE USO

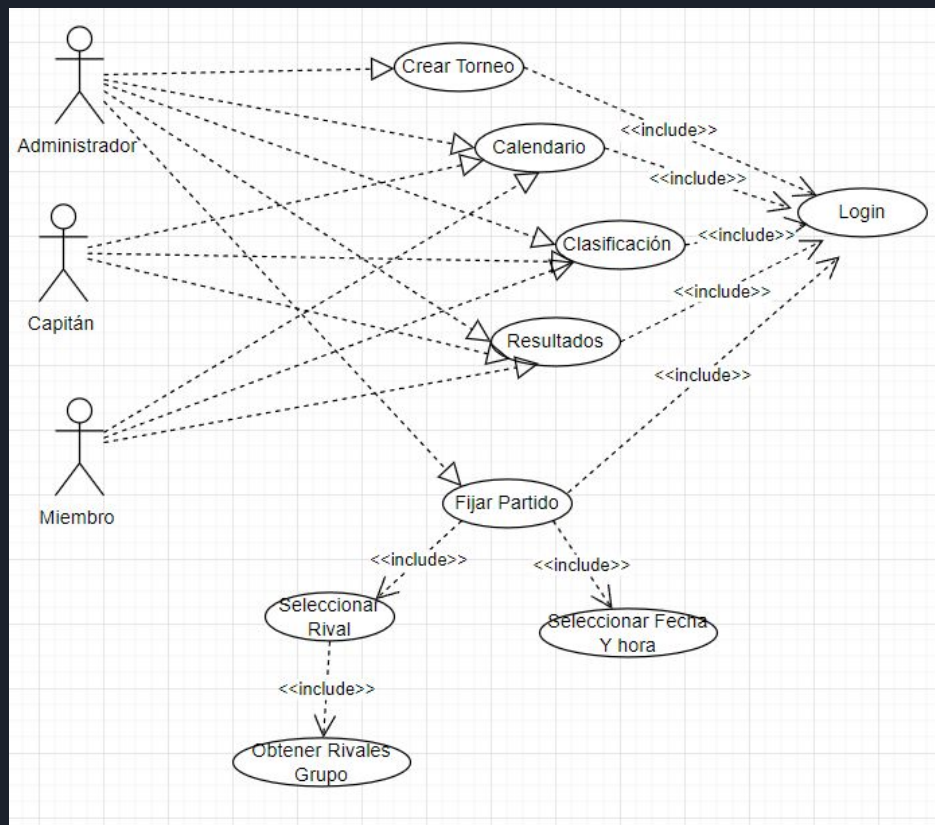


DIAGRAMA DE CLASES

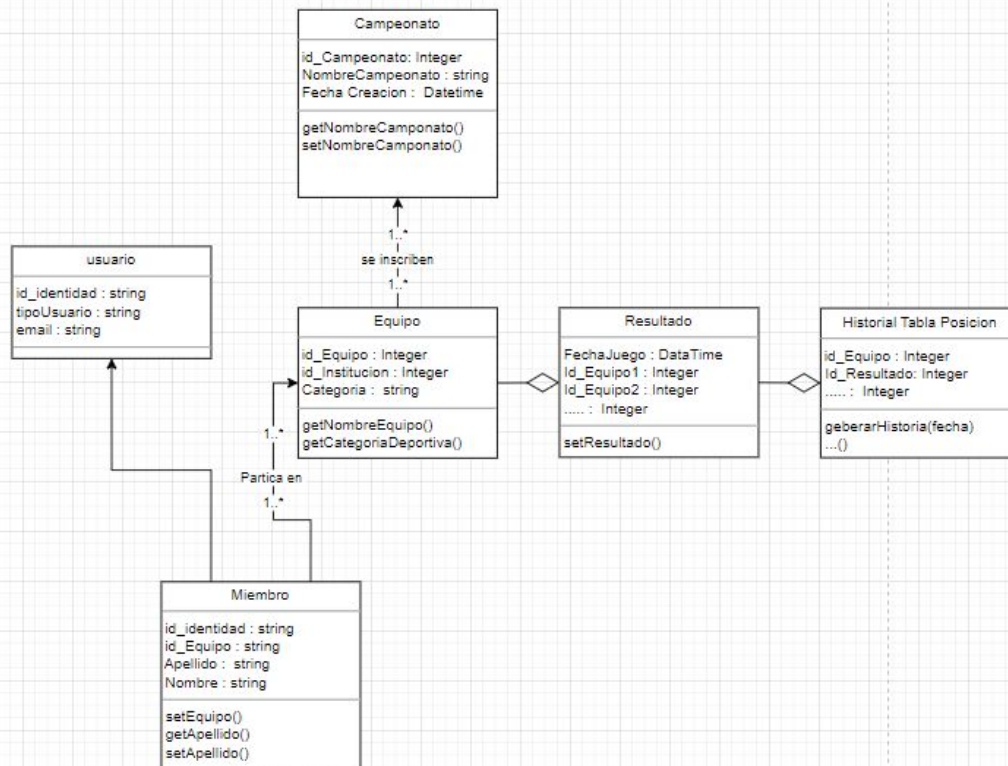
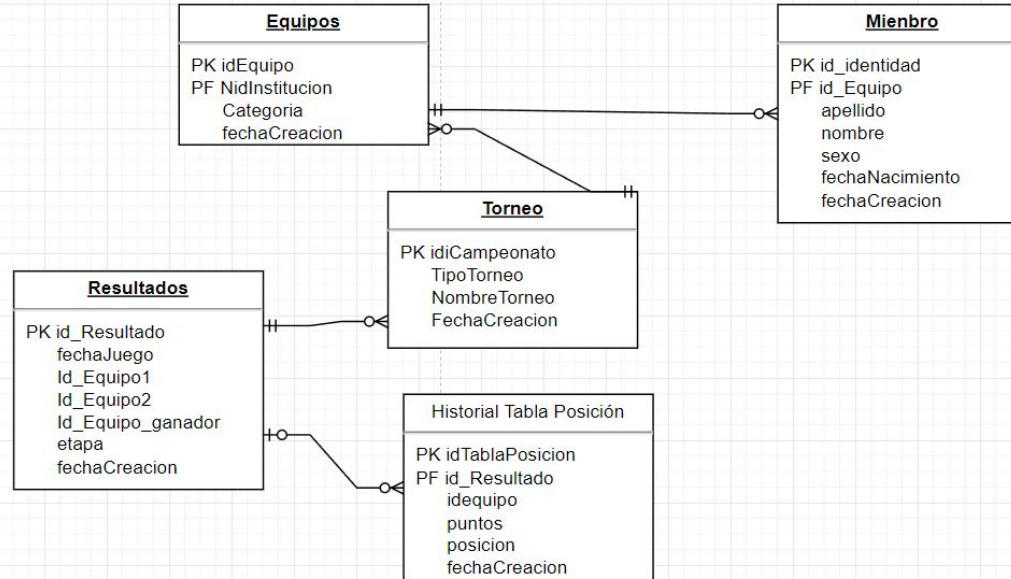
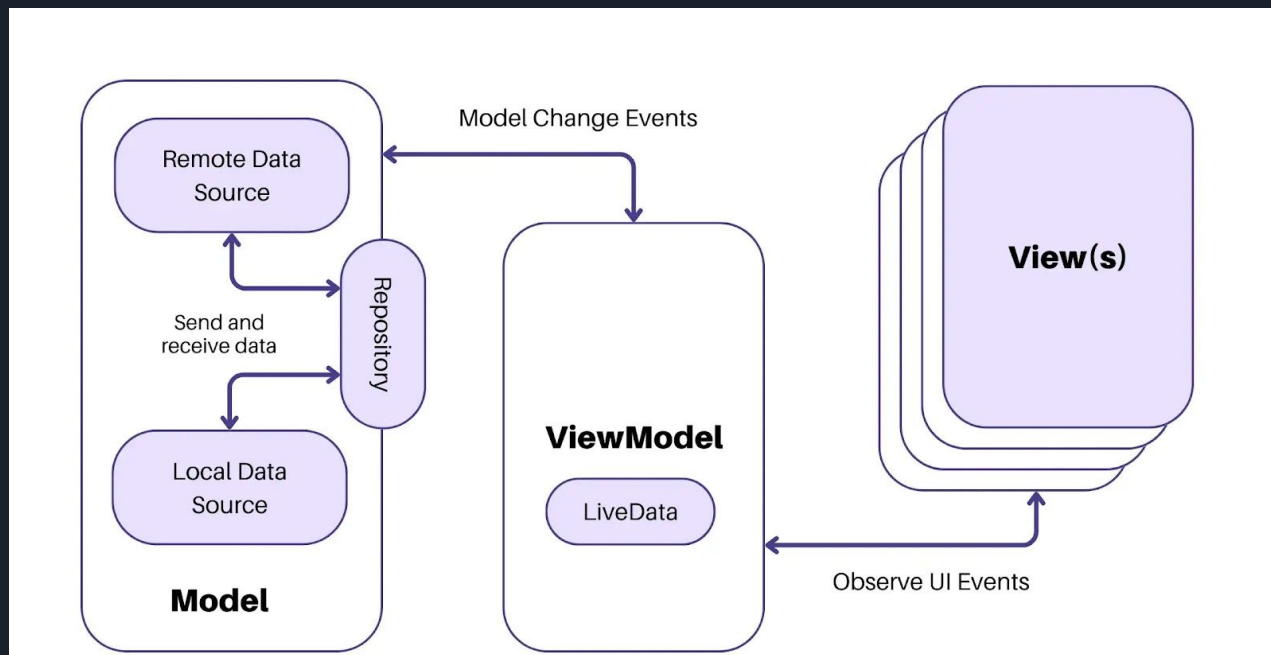


DIAGRAMA DE BASES DE DATOS



PATRÓN MVVM





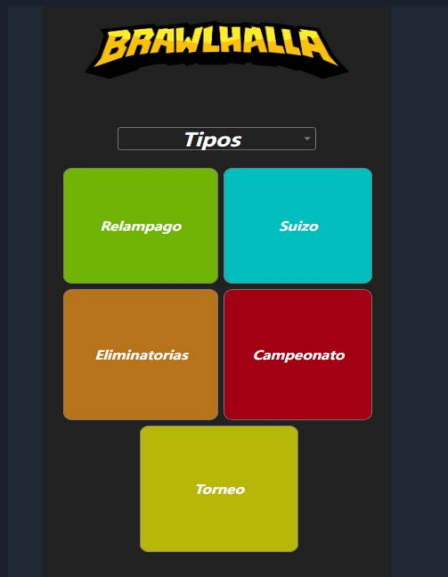
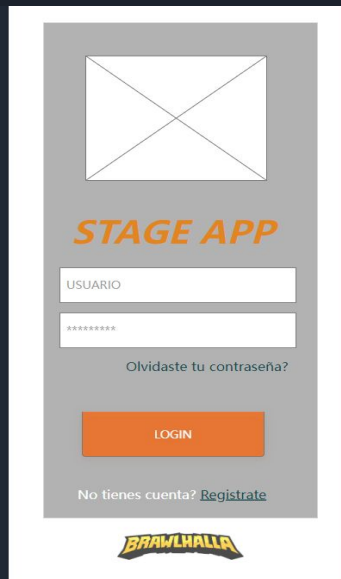
- ▼ Models
 - EquiposModels.cs
 - OrganizadoresModels.cs
 - TorneosModels.cs

- ▼ ViewModels
 - EquiposViewModels.cs
 - EquipoViewModels.cs
 - OrganizadoresViewModels.cs
 - OrganizadorViewModels.cs
 - TorneosViewModels.cs
 - TorneoViewModels.cs

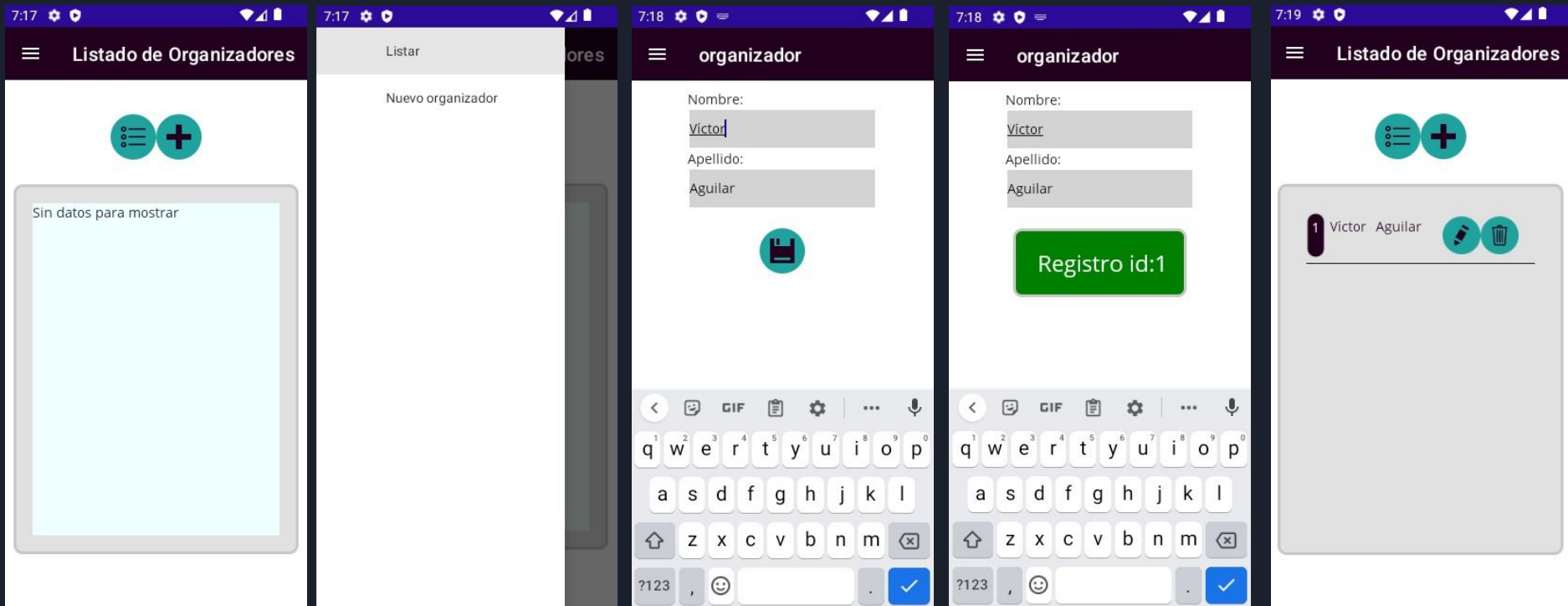
- ▼ Interfaces
 - IDialogService.cs
 - IEquipos.cs
 - IOrganizadores.cs
 - ITorneos.cs

Prototipos de diseño

version 1



versión 2





GRACIAS

