



“UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA”

Facultad de Ingeniería

“Escuela Profesional de ingeniería de Sistemas”

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

“SOLUCIONES MÓVILES”

Docente: Ing. Patrick Cuadros Quiroga

Alumno:

LUPACA MAMANI RONAL DANIEL 2020067146

POMA MANCHEGO, RENE MANUEL 2017057491

AGUILAR PINTO, VICTOR ELEAZAR 2017057405

CHINO CONDE, OSWALDO JESUS 2017057434

TACNA-2023

Resumen

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.

Finalmente, con una propuesta de la estructura financiera alimentada con valores consultados con fuentes actuales, se concluye que la aplicación es viable y factible, para su utilidad en eventos deportivos como en eventos eSports.

Abstract

This project proposes the design of a mobile application for the management of sports tournaments of all disciplines, but at the same time not limited only to sports fields, also in video games known as eSports tournaments, this idea arose to satisfy a need that was shown in At the Olympic sporting event, the work was developed from a characterization of the target audience through the use of primary sources, specifically a survey of consumer intentions that is formulated from a review of the importance of various disciplines.

Subsequently, a technical study was developed that selected the requirements, methodology and available tools, which improve the quality of application development.

Finally, with a financial structure proposal fed with values consulted with current sources, it is concluded that the application is viable and feasible, due to its usefulness in sporting events such as eSports events.



INDICE

Introducción	2
1. Antecedentes o introducción	5
2. Título	5
3. Autores	5
4. Planteamiento del problema	5
4.1. Problema	5
4.2. Justificación	5
4.3. Alcance	5
5. Objetivos	5
5.1. General	5
5.2. Específicos	5
6. Desarrollo de la propuesta	5
6.1. Diagramas de Casos de Uso,	5
6.2. Diagrama de Clases,	5
6.3. Diagrama de Componentes	5
6.4. Arquitectura.	6
6.5. Diagrama de Base de Datos	6
7. Bibliografía	6
8. Anexos	6

1. Antecedentes o introducción

Este proyecto se enfoca en desarrollar una aplicación móvil para gestionar torneos deportivos y eSports. Surge debido a la necesidad de mejorar la eficiencia en la organización de eventos deportivos, como la programación de partidos y la comunicación entre participantes. La aplicación tiene como objetivo simplificar y agilizar estas tareas, mejorando la experiencia de los involucrados.

2. Título

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

3. Autores

Rene Manuel Poma Manchego	Analista de datos
Daniel Roldan Lupaca Mamani	Documentador
Victor Eleazar Aguilar Pinto	Programador
Chino Conde	Analista

4. Planteamiento del problema

4.1. Problema

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.

4.2. Justificación

Una aplicación móvil podría simplificar y agilizar la gestión de las ligas deportivas, mejorando la experiencia tanto para los administradores como para los participantes al proporcionar una plataforma que permita a los organizadores de la liga y a los equipos coordinar los horarios de los partidos de manera sencilla y eficiente. Esto incluiría funciones para verificar la disponibilidad de los campos de juego, asignar árbitros si es necesario y garantizar que los horarios de los partidos se comuniquen claramente a todos los involucrados. Al resolver este desafío, tu aplicación podría mejorar significativamente la gestión de las ligas deportivas y aumentar la satisfacción de los participantes.

4.3. Alcance

- Registro de Usuarios:
 - Crear cuentas de usuario para administradores de ligas, equipos y

- jugadores.
- Iniciar sesión y autenticación segura.
- Creación y Gestión de Ligas:
 - Permitir a los administradores de ligas crear nuevas ligas deportivas.
 - Configurar detalles de la liga, como nombre, deporte, reglas, fechas de inicio y finalización, y ubicación.
- Gestión de Equipos:
 - Permitir a los equipos registrarse en una liga.
 - Gestionar la información del equipo, incluyendo nombre, logotipo y lista de jugadores.
- Programación de Partidos:
 - Facilitar la programación de partidos, incluyendo la selección de fechas y horarios disponibles.
 - Asignar árbitros y campos de juego si es necesario.
- Seguimiento de Partidos:
 - Registrar los resultados de los partidos.
 - Llevar un registro de las tarjetas de juego y sanciones.
- Interfaz de Usuario Intuitiva:
 - Diseñar una interfaz de usuario atractiva y fácil de usar para todas las partes interesadas.
- Seguridad y Privacidad:
 - Garantizar la seguridad de los datos de los usuarios y la privacidad de la información personal.
- Pruebas y Depuración:
 - Realizar pruebas exhaustivas para identificar y solucionar errores antes del lanzamiento.

5. Objetivos

5.1.General

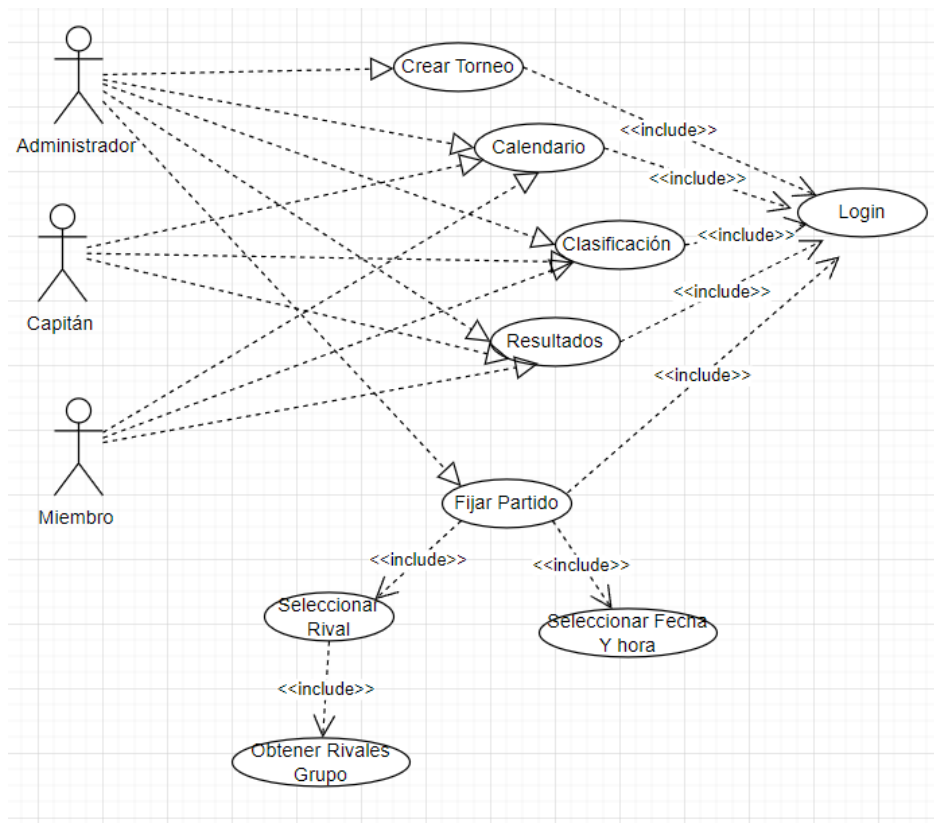
Facilitar la organización y gestión eficiente de ligas deportivas (sports-eSports) , mejorando la experiencia de los administradores, equipos y jugadores, al proporcionar una plataforma integral para la programación de partidos, el seguimiento de resultados y la comunicación efectiva.

5.2.Específicos

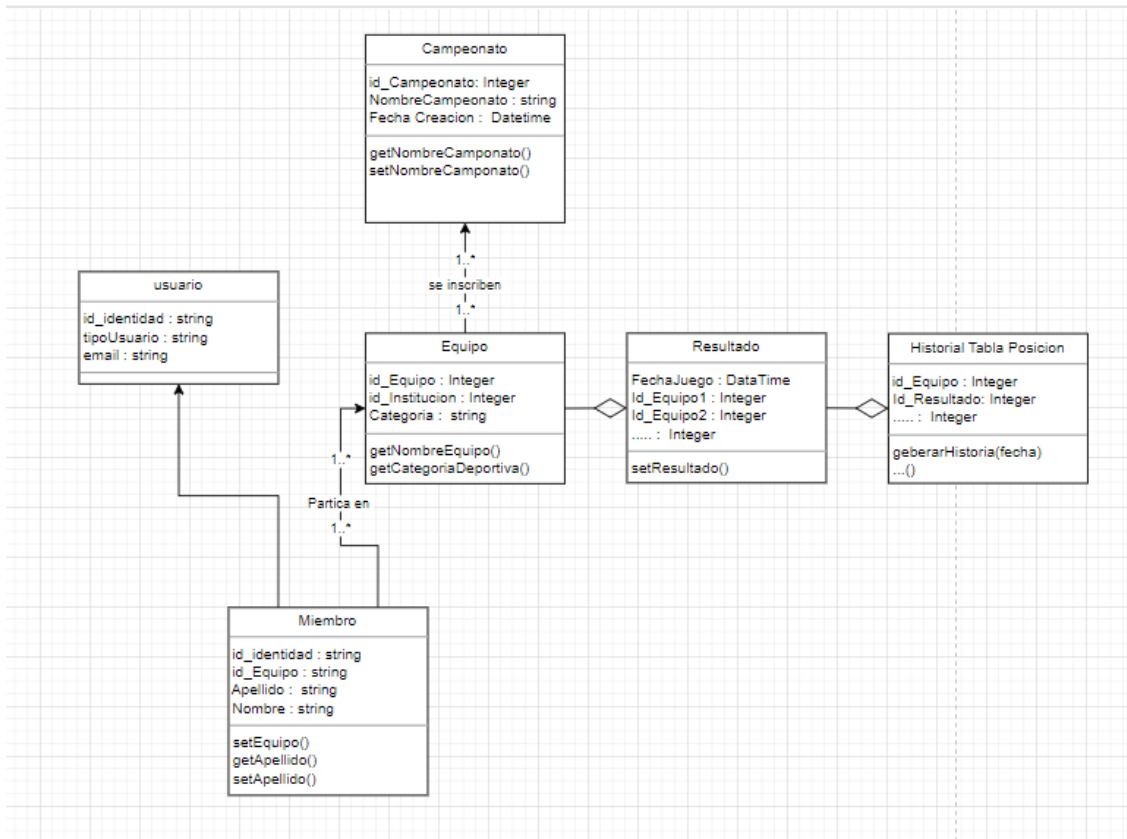
1. Diseñar una interfaz de usuario intuitiva para la aplicación.
2. Implementar un sistema de gestión de horarios y resultados de partidos.
3. Integrar una base de datos para almacenar la información de las ligas deportivas.
4. Facilitar la administración de equipos y jugadores.
5. Probar y depurar la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

6. Desarrollo de la propuesta

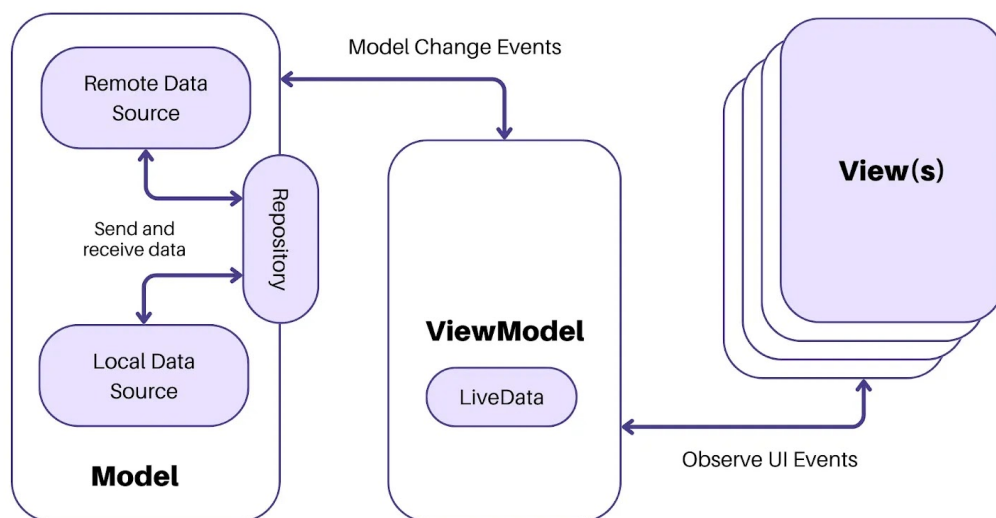
6.1. Diagramas de Casos de Uso



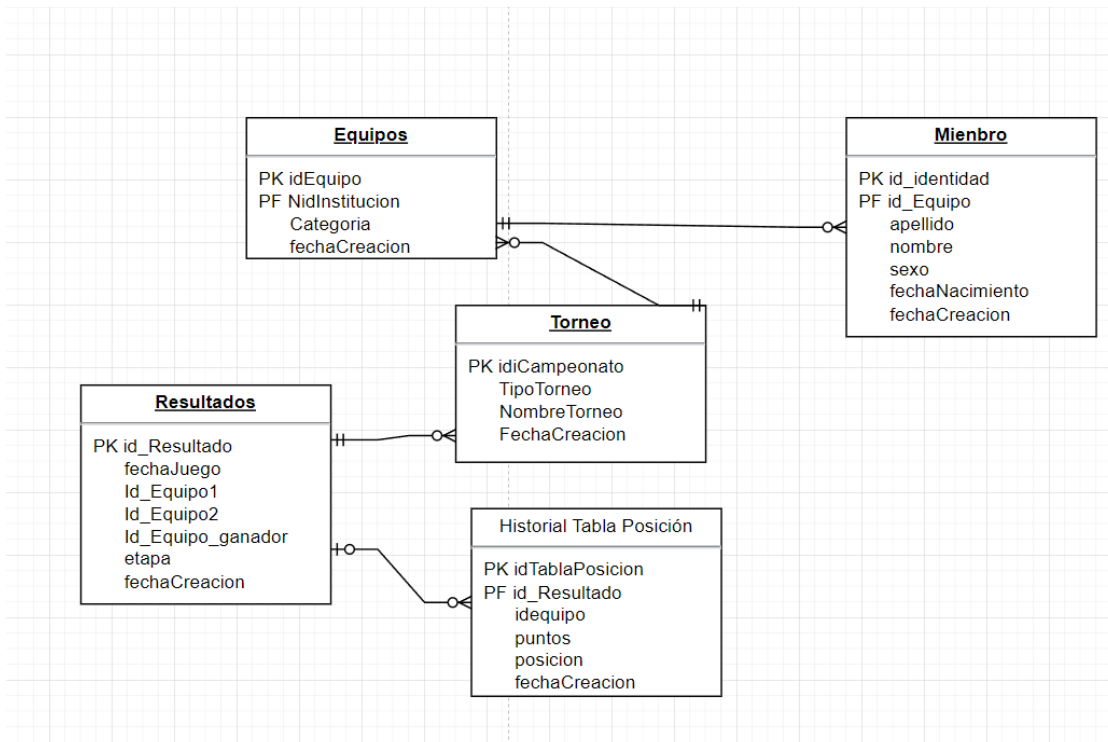
6.2. Diagrama de Clases



6.3.Arquitectura.



6.4.Diagrama de Base de Datos



7. Bibliografía

- ¿Qué es .NET MAUI? - .NET MAUI. (s/f). Microsoft.com. Recuperado el 7 de octubre de 2023, de <https://learn.microsoft.com/es-es/dotnet/maui/what-is-maui>
- v-trmyl. (s/f). *Enlazar bibliotecas nativas para .NET MAUI*. Microsoft.com. Recuperado el 9 de octubre de 2023, de <https://learn.microsoft.com/es-es/events/dotnetconf-focus-on-maui/bringing-native-libraries-for-dotnet-maui>
- v-trmyl. (s/f). *Enlazar bibliotecas nativas para .NET MAUI*. Microsoft.com. Recuperado el 9 de octubre de 2023, de <https://learn.microsoft.com/es-es/events/dotnetconf-focus-on-maui/bringing-native-libraries-for-dotnet-maui>
- Universidad Israel. (2021, octubre 11). MAUI .Net. *UISRAEL*. <https://www.uisrael.edu.ec/maui-net/>

