

LigaProAm(LIGA DE FUTBOL AMATEUR)

Contents

1	Introducción	2
1.1	Propósito	2
1.2	Ámbito del sistema	2
1.3	Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas	2
1.4	Referencias	2
1.5	Visión general del documento	3
2	Descripción general del documento	3
2.1	Perspectiva del producto	3
2.2	Funciones del producto	3
2.3	Características de los usuarios	4
2.4	Restricciones	4
2.5	Suposiciones y dependencias	4
2.6	Requisitos futuros	5
3	Requisitos específicos	5
3.1	Interfaces externas	5
3.2	Funciones	6
3.3	Requisitos de rendimiento	6
3.4	Restricciones de diseño	6
3.5	Atributos del sistema	7
3.6	Otros requisitos	7
4	Apéndices	8

1 Introducción

la especificacion de requisitos software (ERS). que se presenta a continuacion ofrece una vista detallada y completa del sistema propuesto para la programación de partidos hasta el seguimiento de pagos, la falta de herramientas adecuadas puede dificultar la experiencia para organizadores, equipos y jugadores. estamos centrados en el deporte en la organizacion de ligas amateur de futbol, Nuestra visión es convertirnos en el referente en gestión de ligas amateur de fútbol, contribuyendo al crecimiento y la profesionalización del deporte a nivel local y regional.

1.1 Propósito

Permitir que los organizadores se centren en proporcionar una experiencia de calidad a los participantes, eliminando las cargas administrativas y técnicas asociadas con la gestión de una liga amateur de fútbol. Nuestra misión es impulsar el crecimiento y la profesionalización del fútbol amateur al ofrecer una herramienta accesible, potente y centrada en el usuario.

1.2 Ámbito del sistema

En esta subseccion:

- El nombre de nuestro sistema Amateur Soccer League or LigaProAM.
- Se realizara la planificacion de calendarios, comunicacion entre equipos, seguimientos estadisticos, gestion de pagos, personalizacion. Lo que nose realizara, decidir resultados gestionar aspectos fisicos del juego, participacion en la organizacion de eventos no relacionados ala liga.
- Beneficios, eficiencia administrativa, mejora de la comunicacion, crecimiento y profesionalismo. objetivos, optimizar procesos , mejorar la experiencia del usuario, aumento de la participacion, desarrollo de competitividad. Metas, incremento de la eficiencia administrativa, mejora de la comunicacion, aumento de la participacion, reconocimiento y prestigio.
- Se referenciarán a Soccerway es una plataforma con una doble funcionalidad: base de datos y sitio web con contenido futbolístico variado.si existe.

1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

Liga gestion: Amateur Soccer Leaguede gestión de ligas amateur de fútbol.fútbol Amateur: Fútbol practicado a nivel no profesional, generalmente por aficionados. Plan Estratégico, plan operativo anual, encuesta de satisfaccion de usuarios , informe de participacion, estudio de competitividad, ERS sobre la liga gestion, tareas administrativas, usuarios, transparencia, comunicacion efectiva, desarrollo y competitividad, reconocimiento y prestigio.

1.4 Referencias

Liga de Fútbol Profesional (LFP) - La Liga española de fútbol. Puedes encontrar información en su sitio web oficial: <https://www.laliga.com/> Premier League - La liga de fútbol profesional de Inglaterra. Puedes visitar su sitio web oficial para obtener noticias, estadísticas y

más: <https://www.premierleague.com/> Bundesliga - La liga de fútbol profesional de Alemania. Su sitio web oficial ofrece información detallada sobre equipos, jugadores y partidos: <https://www.bundesliga.com/> Serie A - La liga de fútbol profesional de Italia. En su sitio web oficial puedes encontrar noticias, resultados y análisis: <https://www.legaseriea.it/en> Ligue 1 - La liga de fútbol profesional de Francia. Para seguir la acción de esta liga, puedes visitar su sitio web oficial: <https://www.ligue1.com/> Major League Soccer (MLS) - La liga de fútbol profesional de Estados Unidos y Canadá. Puedes obtener información sobre equipos, jugadores y partidos en su sitio web oficial: <https://www.mlssoccer.com/>

1.5 Visión general del documento

Introducción: Visión general del sistema y su contexto. Descripción general del sistema: Funcionalidades y usuarios del sistema. Requisitos específicos: Detalles sobre requisitos funcionales y no funcionales. Casos de uso: Escenarios de interacción entre usuarios y sistema. Diseño del sistema: Arquitectura y aspectos técnicos. Pruebas: Criterios y procedimientos de prueba. Gestión de cambios: Proceso para gestionar actualizaciones. Documentación adicional: Recursos complementarios, como manuales de usuario.

2 Descripción general del documento

Funciones del programa: Planificación de calendarios de partidos. Comunicación entre equipos y organizadores. Seguimiento de estadísticas de equipos y jugadores.

Gestión de pagos y finanzas. Personalización de la plataforma según las necesidades de la liga.

Características de los usuarios: Los usuarios de LigaGestión incluyen: Organizadores de ligas y torneos. Equipos participantes. Jugadores. Árbitros y jueces.

Factores asumidos: Acceso a internet para todos los usuarios. Disponibilidad de dispositivos compatibles (computadoras, tabletas, teléfonos). Comprensión básica de tecnología por parte de los usuarios.

Futuros requisitos: Integración con sistemas de gestión financiera. Mejoras en la personalización de la plataforma.

2.1 Perspectiva del producto

Desde la perspectiva del usuario, LigaGestión se posiciona como una herramienta indispensable que facilita la planificación de calendarios, la comunicación entre equipos, el seguimiento de estadísticas y la gestión de pagos. Además, busca promover la transparencia, la equidad y la competitividad en el ámbito del fútbol amateur, contribuyendo así al crecimiento y la profesionalización de este sector.

La perspectiva de LigaGestión también abarca la adaptabilidad a diferentes contextos y necesidades, permitiendo su implementación en ligas de diversos tamaños y estructuras. Además, se espera que LigaGestión evolucione con el tiempo para incorporar nuevas funcionalidades y mejorar su usabilidad, manteniéndose al día con los avances tecnológicos y las demandas de la comunidad deportiva.

2.2 Funciones del producto

Gestión de Calendario: Planificación de calendarios de partidos. Asignación de fechas y horarios. Gestión de posibles cambios y reprogramaciones. Comunicación: Facilitar la

comunicación entre organizadores, equipos y árbitros. Envío de notificaciones y recordatorios sobre partidos, eventos y actualizaciones. Seguimiento de Estadísticas: Registro y seguimiento de estadísticas de equipos y jugadores. Análisis de desempeño individual y colectivo. Generación de informes y análisis estadísticos.

2.3 Características de los usuarios

Organizadores de Ligas: Responsables de la planificación y coordinación de la competición. Necesitan acceso completo a todas las funciones administrativas del programa. Pueden gestionar calendarios, comunicarse con equipos y árbitros, y supervisar estadísticas y pagos. Equipos Participantes: Integrantes de los equipos que compiten en la liga. Requieren acceso a funciones específicas para confirmar asistencia a partidos, ver calendarios y recibir comunicaciones oficiales. Pueden revisar estadísticas de equipo y jugadores, así como realizar pagos relacionados con la participación en la liga. Jugadores: Miembros individuales de los equipos. Tienen acceso limitado para ver calendarios de partidos, estadísticas personales y recibir comunicaciones de sus equipos. No tienen funcionalidades administrativas, pero pueden confirmar su disponibilidad para los partidos. Árbitros y Jueces: Encargados de arbitrar los partidos. Tienen acceso limitado para ver calendarios de partidos asignados, comunicarse con los organizadores y confirmar su disponibilidad. Pueden registrar resultados de partidos y enviar informes de incidentes. Características Generales: Interfaz intuitiva y fácil de usar para usuarios de todos los niveles de habilidad. Acceso seguro a través de autenticación de usuarios y gestión de permisos. Soporte multiplataforma, incluyendo dispositivos móviles y de escritorio. Personalización de perfiles de usuario y preferencias de visualización. Capacidades de comunicación en tiempo real, como notificaciones push y mensajes instantáneos.

2.4 Restricciones

Esta subsección describirá aquellas limitaciones que se imponen sobre los desarrolladores del producto.

- Requisitos Tecnológicos.
- Cumplimiento Normativo.
- Escalabilidad.
- Personalización y Adaptabilidad.
- Compatibilidad con Sistemas Existentes
- Costo y Recursos.
- Requisitos de habilidad.
- Consideraciones acerca de la seguridad.

2.5 Suposiciones y dependencias

Disponibilidad de Tecnología: La suposición de que los usuarios tendrán acceso continuo a la tecnología necesaria, como internet y dispositivos compatibles. Regulaciones y Normativas Deportivas: La dependencia de que las regulaciones deportivas y normativas relacionadas con la gestión de ligas no sufran cambios significativos. Estabilidad de Plataforma

y Proveedores: La suposición de que los proveedores de servicios tecnológicos y plataformas utilizadas por LigaGestión permanezcan estables y operativos. Participación y Colaboración de Usuarios: La dependencia de la participación activa y la colaboración de los usuarios en la utilización y mejora continua de LigaGestión. Desarrollo Tecnológico: La suposición de que las tecnologías y estándares utilizados en el desarrollo de LigaGestión seguirán avanzando y mejorando. Estabilidad Económica: La dependencia de la estabilidad económica de las ligas y organizaciones deportivas que utilizan LigaGestión.

2.6 Requisitos futuros

Integración de Pagos en Línea: Permitir pagos en línea para inscripciones, cuotas de participación y otros gastos relacionados con la liga. Funcionalidad de Streaming en Vivo: Facilitar la transmisión en vivo de partidos a través de la plataforma, mejorando la experiencia de los aficionados y aumentando la visibilidad de la liga. Sistema de Gestión de Árbitros: Desarrollar un módulo dedicado para la asignación y gestión de árbitros, facilitando su coordinación y comunicación con los organizadores y equipos. Herramientas de Análisis Avanzado: Incorporar herramientas avanzadas de análisis de datos para proporcionar estadísticas más detalladas y útiles sobre el desempeño de los equipos y jugadores. Integración con Redes Sociales: Facilitar la integración con redes sociales populares para promover la participación de los aficionados y aumentar la interacción en línea.

3 Requisitos específicos

- RF1: Permitir a los organizadores crear y gestionar calendarios de partidos.
- RF2: Facilitar la comunicación entre equipos, árbitros y organizadores a través de mensajes y notificaciones..
- RF3: Registrar y mantener estadísticas detalladas de equipos y jugadores, incluyendo goles, asistencias y tarjetas.
- RF4: Proporcionar herramientas de análisis para evaluar el desempeño de los equipos y jugadores.
 - **Corrección:** RI1: Integrar con servicios de pago en línea para facilitar transacciones seguras y eficientes.
 - **No ambiguos:** RNF1: Adherirse a estándares de accesibilidad para garantizar que el programa sea accesible para usuarios con discapacidades.
 - **Trazables:** RF4.1: El sistema permite a los usuarios realizar pagos en línea para inscripciones y cuotas de participación. RF4.2: Se admiten múltiples métodos de pago, como tarjetas de crédito, transferencias bancarias y PayPal. RF4.3: Se proporciona un registro de pagos para mantener un seguimiento de las transacciones realizadas.

3.1 Interfaces externas

Interfaz de Usuario: RI1: La interfaz de usuario debe ser intuitiva y fácil de usar para usuarios de todos los niveles de habilidad. RI2: La navegación dentro de la plataforma debe ser clara y eficiente, con menús y opciones bien organizadas. RI3: La interfaz debe ser compatible con

una variedad de dispositivos y tamaños de pantalla, incluyendo computadoras de escritorio, tabletas y teléfonos móviles. RI4: Se deben proporcionar herramientas de personalización para permitir que los usuarios adapten la interfaz a sus preferencias individuales. Interfaz con Otros Sistemas:

Interfaz Hardware: RI1: El sistema debe ser compatible con una variedad de dispositivos hardware, incluyendo impresoras para generar documentos y recibos. RI2: Se deben proporcionar requisitos mínimos de hardware para garantizar un rendimiento óptimo del sistema, como memoria RAM y capacidad de procesamiento. Interfaz Software: RI1: El sistema debe ser compatible con una variedad de sistemas operativos, incluyendo Windows, MacOS y Linux. RI2: Se deben proporcionar instrucciones claras para la instalación y configuración del software en diferentes entornos de servidor y cliente. RI3: La plataforma debe ser compatible con navegadores web populares, como Google Chrome, Mozilla Firefox y Microsoft Edge.

3.2 Funciones

Estas son nuestra funciones que utilizaremos:

- Por tipos de usuarios: Organizadores de Ligas, Equipos Participantes, Árbitros y Jueces:
- Por objetos: Calendarios de Partidos, Comunicaciones, Estadísticas.
- Por estímulos: Acciones de Usuarios, Eventos del Sistema.
- Por jerarquía funcional: Funciones de Alto Nivel: Crear y gestionar calendarios de partidos. Comunicarse con usuarios a través de mensajes y notificaciones. Analizar y generar informes sobre el desempeño de la liga. Funciones de Nivel Intermedio: Registrar resultados y estadísticas de partidos. Gestionar inscripciones y pagos de equipos. Mantener actualizada la información de la liga y los equipos. Funciones de Bajo Nivel: Confirmar asistencia a partidos. Buscar y filtrar información específica dentro del sistema. Actualizar preferencias y configuraciones de usuario.

3.3 Requisitos de rendimiento

Tiempo de Respuesta: RRP1: El sistema debe responder a las solicitudes de los usuarios dentro de un máximo de 2 segundos en condiciones normales de carga. RRP2: Durante picos de actividad, el tiempo de respuesta máximo permitido es de 5 segundos. Capacidad de Usuarios Simultáneos: RRS1: El sistema debe ser capaz de soportar al menos 500 usuarios simultáneos sin degradación significativa del rendimiento. RRS2: Durante eventos importantes, como la publicación de calendarios de partidos, el sistema debe ser capaz de manejar hasta 1000 usuarios simultáneos. Disponibilidad del Sistema: RRA1: El sistema debe estar disponible para su uso continuo las 24 horas del día, los 7 días de la semana, con un tiempo de inactividad planificado de no más de 1 hora al mes. RRA2: Durante el tiempo de inactividad planificado, se debe mostrar un mensaje de mantenimiento en la interfaz de usuario para informar a los usuarios sobre el período de indisponibilidad.

3.4 Restricciones de diseño

La aplicación debe ser compatible con diferentes navegadores y dispositivos, cumplir con estándares de accesibilidad, mantener una interfaz coherente y seguir los requisitos de marca. Además, debe estar optimizada para el rendimiento y la seguridad de los datos.

3.5 Atributos del sistema

Nuestro programa, LigaGestión, será una plataforma integral diseñada para la gestión eficiente de ligas amateur de fútbol. Gestión de Calendarios: Permitirá la creación y gestión de calendarios de partidos, incluyendo fechas, horarios y ubicaciones. Comunicación Integrada: Facilitará la comunicación entre organizadores, equipos y árbitros a través de mensajes y notificaciones. Seguimiento de Estadísticas: Ofrecerá herramientas para el registro y seguimiento de estadísticas de equipos y jugadores, incluyendo goles, asistencias y tarjetas. Gestión de Pagos: Permitirá el registro y seguimiento de pagos relacionados con la participación en la liga, con opciones para pagos en línea. Personalización: Será adaptable y personalizable según las necesidades específicas de cada liga, incluyendo configuraciones de reglas y parámetros de competición.

3.6 Otros requisitos

Integración con Redes Sociales: Permitirá la integración con redes sociales populares para facilitar la promoción de la liga y compartir contenido relevante, como resultados de partidos y estadísticas. Funcionalidades de Notificación: Ofrecerá opciones de notificación push y correo electrónico para mantener a los usuarios informados sobre actualizaciones importantes, como cambios en el calendario de partidos o resultados de encuentros. Sistema de Reservas de Instalaciones: Contará con funcionalidades para la gestión de reservas de instalaciones deportivas, como campos y canchas, facilitando la programación de partidos y entrenamientos. Generación Automatizada de Informes: Proporcionará herramientas para la generación automatizada de informes y análisis estadísticos, permitiendo a los organizadores obtener información detallada sobre el desempeño de la liga y los equipos.

4 Apéndices

1. Glosario de Términos: Definiciones de términos técnicos y específicos utilizados en la ERS para facilitar la comprensión de los usuarios.
2. Referencias: Una lista de documentos de referencia, estándares, normativas o literatura técnica consultada durante el proceso de elaboración de la ERS.
3. Diagramas y Gráficos: Diagramas de flujo, mapas conceptuales, gráficos de datos o cualquier otro tipo de representación visual que complemente la información presentada en la ERS.
4. Casos de Uso Adicionales: Casos de uso detallados adicionales que no se incluyeron en la sección principal de la ERS, pero que pueden ser útiles para comprender mejor el sistema.

WILMER TICONA INCACUTIPA, INGENIERIA ESTADISTICA E INFORMATICA: 2024