**SISTEMA WEB DE GESTIÓN PARA CAMPEONATOS DE ARTES MARCIALES**

**ANDRÉS IVÁN GONZÁLEZ GUERRERO**

**AMIR DANIEL SARMIENTO ABELLANEDA**

**DANIEL ANDRES GALVIS MARIN**

**ESTUDIANTES**

**FANNY CASADIEGO CHIQUILLO**

**DOCENTE**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA**

**FACULTAD DE INGENIERÍAS Y ARQUITECTURA**

**PROGRAMA INGENIERÍA DE SISTEMAS**

**DESARROLLO ORIENTADO A PLATAFORMAS**

**VILLA DEL ROSARIO**

**2025**

**OBJETIVOS**

**Objetivo General**

Diseñar e implementar un sitio web que facilite la gestión de campeonatos de artes marciales, permitiendo a los jueces de mesa registrar datos de competidores, con el fin de optimizar el proceso de veredicto y generar resultados precisos, almacenados de manera segura en la base de datos del sistema.

**Objetivos Específicos**

1. Analizar los requerimientos del sistema, identificando las necesidades de jueces y organizadores para definir el alcance del proyecto.
2. Diseñar la arquitectura del sitio web y la base de datos, estableciendo la estructura necesaria para el registro y consulta de la información.
3. Desarrollar los módulos principales, como registro de competidores, asignación de categorías y modalidades, ingreso de puntuaciones y generación de resultados.
4. validar el sistema web, asegurando un correcto funcionamiento en el proceso de registro, cálculo y veredicto.

**SECTOR IMPACTADO**

El proyecto impactará principalmente al **sector deportivo**, en el área de **artes marciales y organización de eventos deportivos**.

* En específico, se beneficiará la **gestión de campeonatos** (torneos locales, regionales, nacionales o internacionales).
* También aporta al sector **tecnológico aplicado al deporte**, ya que introduce herramientas digitales para optimizar procesos que normalmente se hacen de manera manual.

**TIPOS DE USUARIOS IMPACTADOS**

* **Usuarios que participan activamente en el sistema**

1. **Administrador del Torneo**
   * Configura categorías, modalidades y parámetros.
   * Asignan jueces y supervisan la operación.
   * Generan reportes y actas oficiales.
2. **Jueces**
   * Registran puntuaciones en tiempo real.
   * Validan resultados de rondas y combates.
   * Garantizan transparencia en el proceso.
3. **Titulares (Entrenadores)**
   * Registran a los competidores en el sistema.
   * Consultan estadísticas y reportes de sus atletas.
   * Analizan el rendimiento deportivo.

* **Usuarios impactados por el sistema (beneficiados indirectamente)**

1. **Competidores**
   * Visualizan resultados y posiciones en tiempo real.
   * Obtienen mayor transparencia y rapidez en la evaluación.
2. **Público Asistente**
   * Consulta resultados y clasificaciones de manera clara.
   * Sigue el desarrollo del campeonato sin depender de anuncios manuales.

**SITIOS WEB COMO COMPETENCIA**

**MartialComp**

Plataforma completa para organizar, gestionar competencias, miembros, clubes, jueces y más.

Fortalezas: herramientas robustas para clubes/federaciones, gestión de licencias, reportes, integración financiera, buena interfaz.

**Karatematch**

Enfocado en torneos de karate, registro de competidores, categorías, puntuaciones, divisiones.

**Kihapp**

Tiene registro, pagos, generación de cuadros (“brackets”), resultados, y bracketing automático. Soporte para diferentes formatos de torneo.

**TournamentTiger**

Permite que organizadores creen torneos, los participantes se registren, ver resultados, manejar scoring.

**MAC M – Martial Arts Championship Manager**

Solución más dirigida a organizadores profesionales de múltiples torneos, con manejo de categorías, generación automática de “bout charts” (cuadros de pelea), múltiples estadios o ring, reportes y administración de arenas.

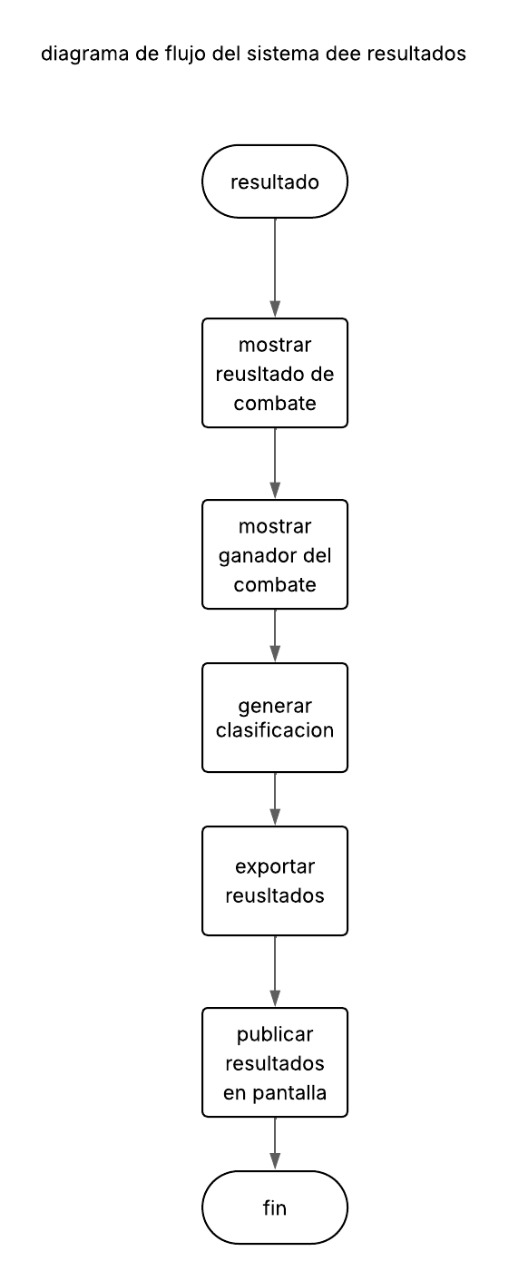
**Livecomp**

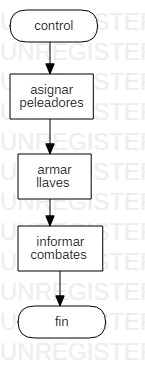
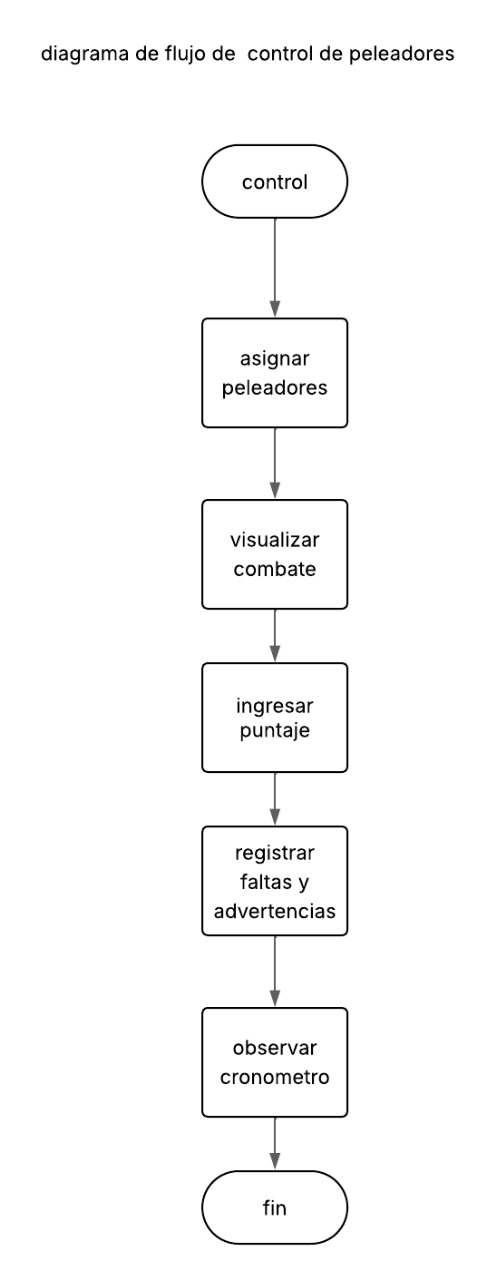
Un “hub” para organizadores, academias y federaciones; registra competencias, bracket, resultados, gestión de luchadores y academias.

**DIAGRAMAS DE FLUJO**

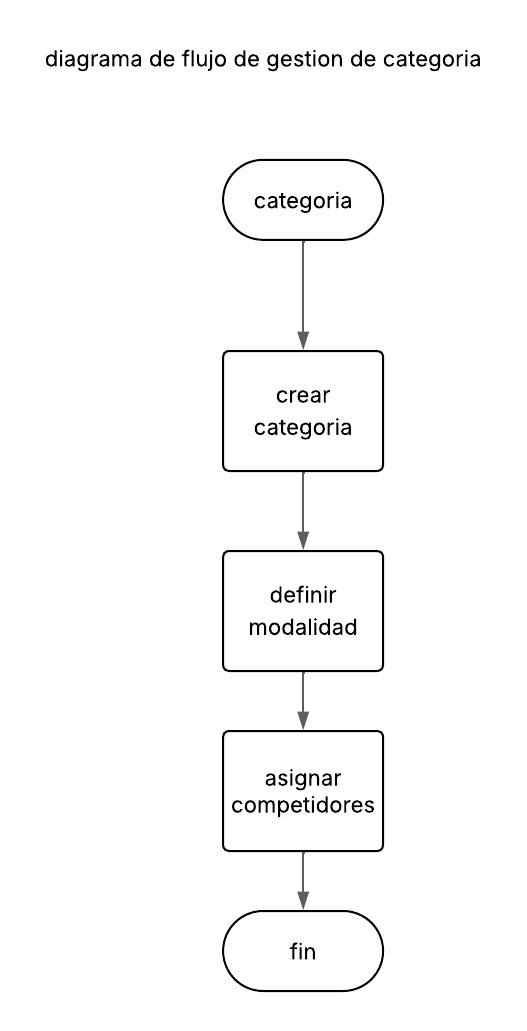
Diagrama

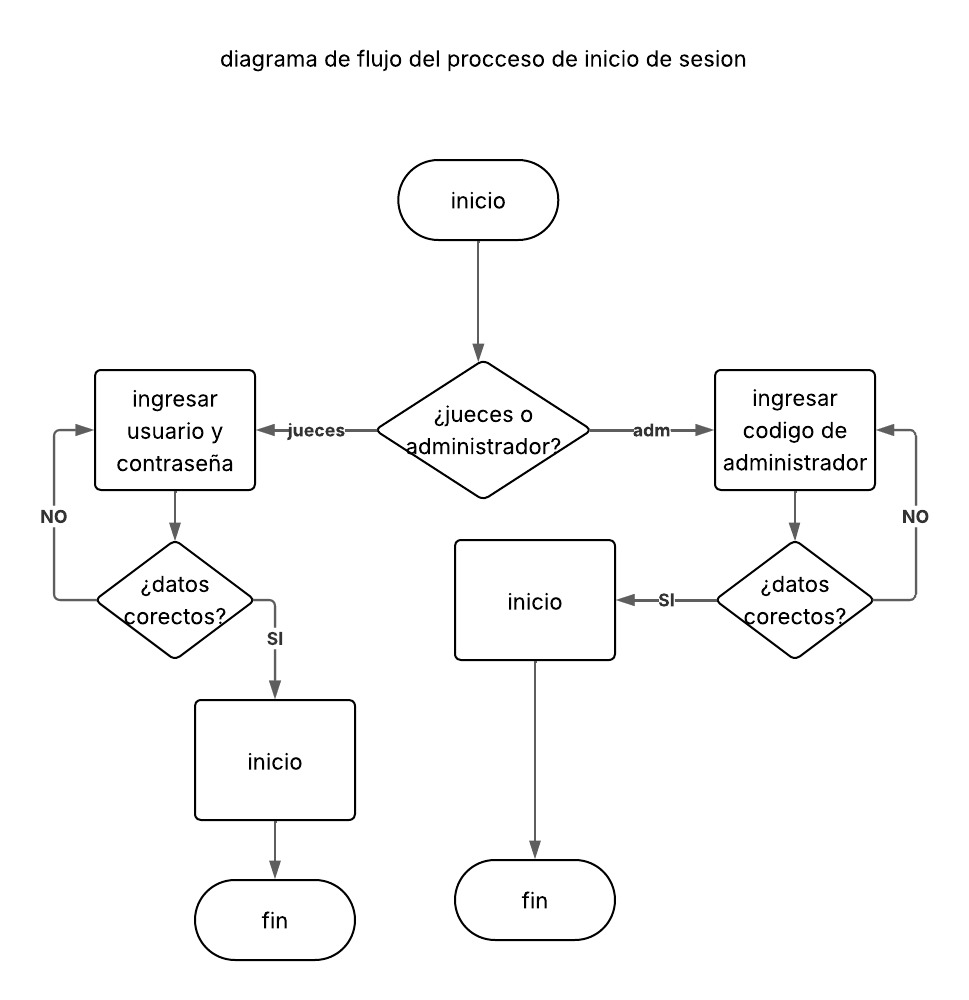
El contenido generado por IA puede ser incorrecto.



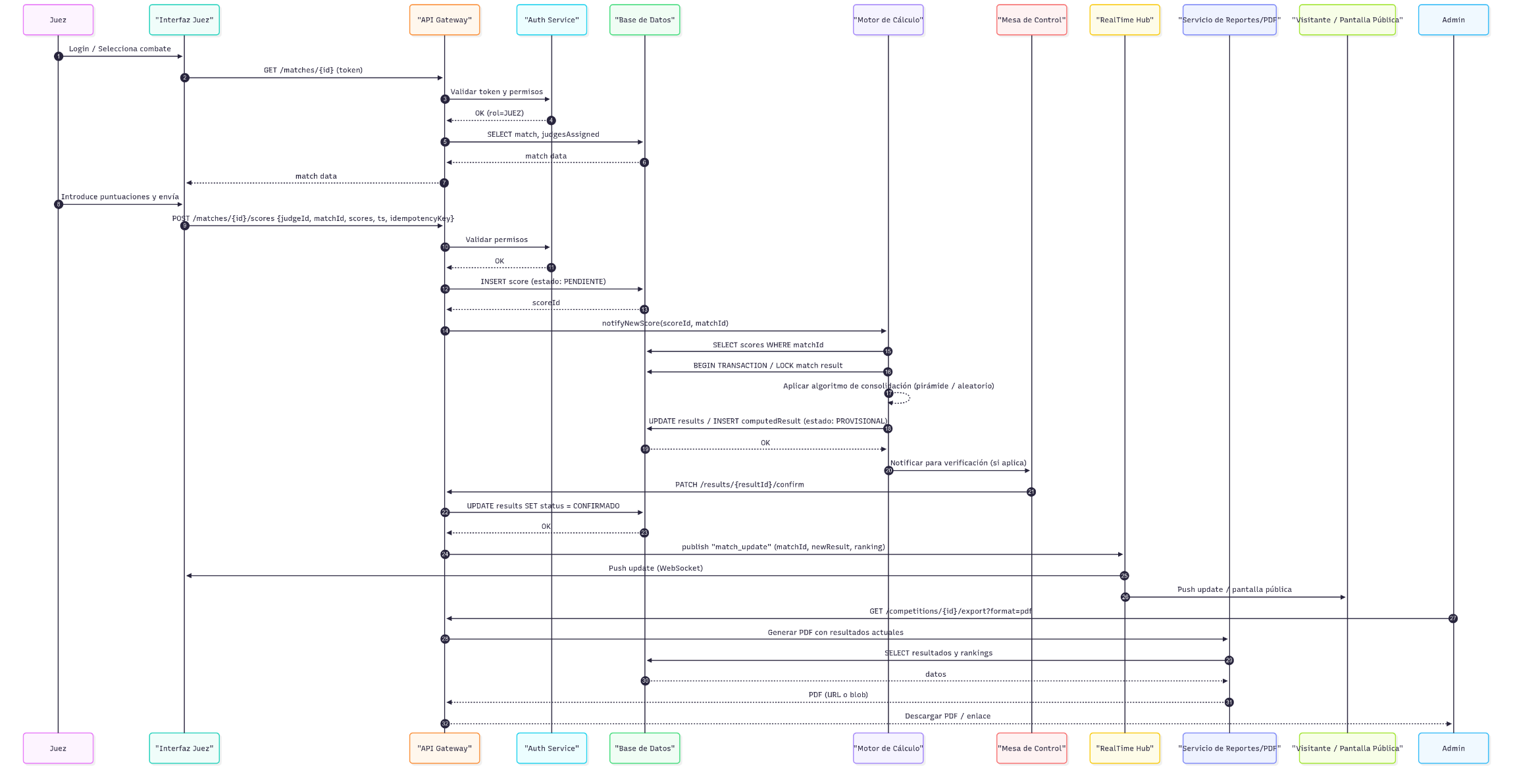


Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.



**DIAGRAMA DE ITERACIÓN**



Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.**Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.DIAGRAMAS DE CASOS DE USO**

Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.