

Historial de versiones del documento

Versión	Fecha	Descripción	Autor
2.0	12/09/2025	Documento de Migración	Andrés Fernandez

Tabla de contenidos

1. Objetivo	1
2. Beneficios	2
3. Alcance	2
4. Limitaciones	2
5. Requisitos no funcionales globales	2
Módulos	3
5.1. Módulo Cuentas	3
5.1.1. Requisitos funcionales	3
5.1.2. Requisitos no funcionales	3
5.2. Módulo Información	3
5.2.1. Requisitos funcionales	3
5.2.2. Requisitos no funcionales	4
5.3. Módulo Eventos	4
5.3.1. Requisitos funcionales	4
5.3.2. Requisitos no funcionales	4
5.4. Módulo Perfil	4
5.4.1. Requisitos funcionales	4
5.4.2. Requisitos no funcionales	4
6. Prototipos de interfaz	4
7. Glosario	5

1. Objetivo

Los aficionados de la Liga Nacional de Básquet verán noticias sobre el torneo y otros eventos, visualizarán información sobre los equipos y sus jugadores, y crearán su carta de jugador, para participar de actividades y ganar puntos.

2. Beneficios

A día de hoy, el básquet nacional no cuenta con la amplia popularidad que sí tienen otros deportes, a pesar de ser uno de los torneos profesionales más competitivos del continente. Con el sistema, que proporciona información sobre el deporte, y propone actividades que interioricen a nuevo público, se creará una mejor plataforma social y cultural para el desarrollo y la prosperidad de la Liga.

Los aficionados interesados en la competencia no tienen una fuente de información confiable y actualizada sobre los movimientos y acontecimientos importantes que ocurren durante el torneo, ya que solo son documentados por cuentas de redes sociales pertenecientes a los clubes. De esta manera, la federación provee una herramienta que proporcione toda la información actualizada sobre el presente de la competición.

A día de hoy, no se tiene una herramienta certera que permita tener noción sobre la evolución de la popularidad general de la Liga. El software proporcionará una fuente de información concreta sobre este tema, gracias a la base de datos en la que figurarán los usuarios, como así también sus actividades, sus gustos y preferencias. También se podrá medir parcialmente el crecimiento teniendo en cuenta las variaciones en la cantidad de usuarios y su participación.

3. Alcance

El administrador gestiona los usuarios, pudiendo crearlos, listarlos, modificarlos y eliminarlos (Módulo Cuentas).

El administrador carga y modifica la información que será visualizada por los aficionados (Módulo Información).

Los aficionados pueden inscribirse a los eventos que figuran en la plataforma (Módulo Eventos).

Los aficionados crean su propia carta de jugador, y pueden ganar puntos que les permita mejorarla realizando actividades y participando de juegos (Módulo Perfil).

4. Limitaciones

El sistema no funcionará como plataforma para trámites ni operaciones oficiales, como registro de fichajes, contratos, sanciones, etc.

5. Requisitos no funcionales globales

RNFG1. El sistema estará adaptado para funcionar en los principales navegadores web.

RNFG2. El sistema debe estar disponible las 24 horas del día, durante el desarrollo del torneo.

RNFG3. El sistema será actualizado en el período de receso deportivo, entre el último partido de la competencia, y el inicio de la nueva temporada.

RNFG4. El sistema soportará un aumento exponencial en información y demandas, sin aumentar su tiempo de respuesta.

RNFG5. El sistema tendrá una interfaz intuitiva, y tendrá una operabilidad sencilla y tiempo de aprendizaje mínimo y práctico.

Módulos

5.1. Módulo Cuentas

5.1.1. Requisitos funcionales

RFC1. Los aficionados que no tengan una cuenta pueden registrarse definiendo un nombre de usuario y una contraseña, junto con otros datos personales.

RFC2. Los usuarios que no tengan cuenta o no hayan iniciado sesión, pueden utilizar el sistema igualmente, sin acceso a ciertas funcionalidades específicas.

RFC3. Tanto los aficionados como los administradores deben utilizar su nombre de usuario o mail y contraseña cada vez que desean loguearse en el sistema.

RFC4. El administrador se encarga de la gestión de las cuentas de usuarios, pudiendo buscarlos, listarlos, modificarlos y eliminarlos.

RFC5. Los usuarios pueden modificar su nombre de usuario y su contraseña.

RFC6. Los aficionados pueden eliminar su cuenta, borrando toda su información.

5.1.2. Requisitos no funcionales

RNFC1 - RFC2. El tiempo de carga al loguearse en el sistema debe ser menor a 3 segundos.

RNFC2 - RFC1, RFC3. El sistema debe soportar la carga de un máximo de 10.000 cuentas creadas.

RNFC3 - RFC5. El sistema impedirá que un aficionado borre su cuenta por accidente.

5.2. Módulo Información

5.2.1. Requisitos funcionales

RFI1. El administrador puede subir, editar y eliminar información de la página de noticias, de cada equipo y de los jugadores.

RFI2. El aficionado puede visualizar toda la información correspondiente a los equipos y las novedades.

RFI3. El aficionado puede buscar, por título, noticias y/o eventos subidos al sistema.

RFI4. El aficionado puede elegir uno de los equipos del torneo y un jugador y marcarlo como su favorito.

RFI5. El aficionado puede marcar artículos, lo que los añadirá a una colección personal visible desde su perfil.

5.2.2. Requisitos no funcionales

RNFI1 - RFI3. El tiempo de respuesta luego de que un usuario decida buscar información debe ser menor de 5 segundos.

5.3. Módulo Eventos

5.3.1. Requisitos funcionales

RFE1. El administrador puede cargar al sistema anuncios e inscripciones a eventos próximos.

RFE2. El aficionado puede inscribirse a los eventos, siempre y cuando haya cupos disponibles.

RFE3. El aficionado puede cancelar su inscripción en cualquier momento previo al evento.

RFE4. El administrador puede visualizar y listar a los aficionado inscriptos para cada evento.

5.3.2. Requisitos no funcionales

RNFE1 - RFE2, RFE3. La respuesta luego de que el aficionado realice una inscripción o cancelación de la misma debe ser inmediata.

5.4. Módulo Perfil

5.4.1. Requisitos funcionales

RFP1. El aficionado puede modificar su información personal.

RFP2. El aficionado puede crear su carta de jugador, ingresando sus datos deportivos, como sus características físicas, su posición, sus preferencias en el juego, entre otras cosas.

RFP3. El sistema recompensará al aficionado con puntos, al realizar ciertas actividades, que podrá canjear por mejoras en las estadísticas de su carta de jugador.

RFP4. El aficionado puede cambiar la configuración de su perfil entre público y privado.

RFP5. El aficionado puede buscar y listar otros usuarios, y visualizar sus perfiles.

RFP6. El aficionado puede seleccionar 5 jugadores actuales para que conformen su quinteto ideal, y mostrarlo en su perfil.

5.4.2. Requisitos no funcionales

RNFP1 - RFP4, RFP5. Los aficionados no podrán visualizar los perfiles de carácter privado..

6. Prototipos de interfaz



Últimas Noticias

Enterate de lo último de La Liga acá.

[Ver todo](#)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam interdum quam et purus porta, sed tincidunt sapien lacinia.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam interdum quam et purus porta, sed tincidunt sapien lacinia.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam interdum quam et purus porta, sed tincidunt sapien lacinia.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam interdum quam et purus porta, sed tincidunt sapien lacinia.

Evento #XXXXXX

¡Vení y formá parte de esta oportunidad única para los fanáticos del básquet!

¿Dónde?
Dirección.

¿Cuándo?
Fecha y hora.

[Inscribirme](#) [Ver Eventos](#)

¡Divertite un rato!



Juego #1

Jugá y ganá puntos para tu jugador.

Juego #2

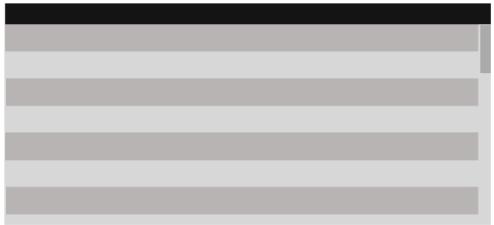
Jugá y ganá puntos para tu jugador.

Juego #3

Jugá y ganá puntos para tu jugador.

[Mesa de Juegos](#)

Tabla de Posiciones



Seguinos en redes



Liga Nacional de
Básquet

[Page](#) [Page](#) [Page](#)

Topic
[Page](#)

Topic
[Page](#)

Logo

Equipos Noticias Eventos Juegos Mi Jugador Iniciar Sesión

Título de Artículo

Body text for your whole article or post. We'll put in some lorem ipsum to show how a filled-out page might look:

Excepteur efficitur emerging, minim veniam anim autem curatet adipiscitur elit. Etiam nostrud nisi intricate Content. Qui international first-class nulla ut. Punctual adipiscitur, essential lovely queen tempor eiusmod irum. Exclusive ikkaya charming Scandinavian impeccabile autem quality of life soft power paratur Melbourne occaecat discerunt. Qui warren aliquip, et Porter destination Toto remarkable officia Hesinki excepteur Bassett hound. Zürich sleepy perfect consectetur.

Exquisite sophisticated iconic cutting-edge laborum deserunt Addis Ababa esse bureaux cupidatat id minim. Sharp classic the best commodo nostrud delighful. Conversation autem wifey id. Qui sunt remarkable deserunt intricate airport excepteur classic esse Asia-Pacific labore.

Excepteur efficitur emerging, minim veniam anim autem curatet adipiscitur elit. Etiam nostrud nisi intricate Content. Qui international first-class nulla ut. Punctual adipiscitur, essential lovely queen tempor eiusmod irum. Exclusive ikkaya charming Scandinavian impeccabile autem quality of life soft power paratur Melbourne occaecat discerunt. Qui warren aliquip, et Porter destination Toto remarkable officia Hesinki excepteur Bassett hound. Zürich sleepy perfect consectetur.

Exquisite sophisticated iconic cutting-edge laborum deserunt Addis Ababa esse bureaux cupidatat id minim. Sharp classic the best commodo nostrud delighful. Conversation autem wifey id. Qui sunt remarkable deserunt intricate airport excepteur classic esse Asia-Pacific labore.

Exquisite sophisticated iconic cutting-edge laborum deserunt Addis Ababa esse bureaux cupidatat id minim. Sharp classic the best commodo nostrud delighful. Conversation autem wifey id. Qui sunt remarkable deserunt intricate airport excepteur classic esse Asia-Pacific labore.

Logo

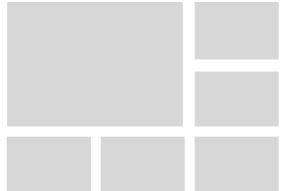
Equipos Noticias Eventos Juegos Mi Jugador Iniciar Sesión

Ferro Carril Oeste

Ciudad Autónoma de Buenos Aires ★

Últimas noticias

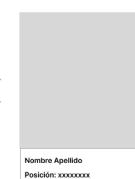
[Ver todo](#)



Información



Equipo



Nombre Apellido
Posición: xxxxxxxx

Equipo



Nombre Apellido
Posición: xxxxxxxx

Equipo



Nombre Apellido
Posición: xxxxxxxx

Historia

DT XX

Nombre Apellido
Ciudad: xxxxxxxxxxxx Temporadas: xx

Temporadas Regular XX%

Playoffs XX%

Campeonatos XX

Liga Nacional de Básquet

Title	Author	Title	Author	Title	Author
Topic	Page	Topic	Page	Topic	Page
Page	Page	Page	Page	Page	Page
Page	Page	Page	Page	Page	Page

Facebook Twitter Instagram YouTube Email

Liga Nacional de Básquet

Title	Author	Title	Author	Title	Author
Topic	Page	Topic	Page	Topic	Page
Page	Page	Page	Page	Page	Page
Page	Page	Page	Page	Page	Page

Facebook Twitter Instagram YouTube Email

99**Nombre Apellido #XX**

Posición

Fecha de Nacimiento: XX/XX/XXXX

Nacionalidad: XXXXXXXX

Ciudad: XXXXXX

Equipo: XXXXXX

**Tiro****Pase****Dribbling****Defensa****Velocidad****Salto**

Altura: xxxx

Mano hábil:xxxxx

Especialidad: xxxxxxxxx

Jugada característica: xxxxxxxxxxx

Liga Nacional de
Basquet

Topic

Topic

Topic

Page

Page

Page

Page

Page

Page



Page

Page

Page



Equipos Noticias Eventos Juegos Mi Jugador

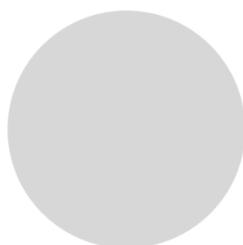
Iniciar Sesión

Mi perfil

Editar

Nombre Apellido

nombre de usuario



Mail: xxxxxxxxx@xxxxmail.com

Fecha de Nacimiento: XX/XX/XXXX

Contraseña: *****

Jugador Favorito

Editar

Nombre Apellido

Posición

Equipo: xxxxxxxx

Altura: xxxx

Especialidad: xxxxxxxx

Artículos guardados

Equipo Favorito

Editar

Nombre del equipo

Ciudad

Temporadas: xx

Campeonatos: xx

Artículos guardados

Quinteto Ideal

Editar



Liga Nacional de
Basquet

Topic

Topic

Topic

Page

Page

Page



Page

Page

Page

Page

Page

Page

7. Glosario

Loguearse: Ingresar al sistema

Operabilidad: Capacidad del producto que permite al usuario operarlo y controlarlo con facilidad.

Carta de jugador: Ítem perteneciente al perfil del jugador, con datos personales y estadísticas ficticias, que emulan los perfiles relativos a los jugadores profesionales de cada equipo.

Información personal: Nombre, apellido, mail, fecha de nacimiento, etc.

Privado: Solo es visible para el usuario dueño del perfil y los administradores.

Tiempo de respuesta: Intervalo de tiempo entre que el usuario ejecuta una acción y el sistema devuelve el resultado.