**Nombre:**

**Proyecto Final (titulo)**

**Materia:**

**Profesor:** Hildeberto Tovar Moreno

**UACM**

**ÍNDICE**

**[Planificación](#_Toc99369546)** [2](#_Toc99369546)

[**Definición del problema** 3](#_Toc99369547)

[**Objetivo** 3](#_Toc99369548)

[**Justificación** 3](#_Toc99369549)

[**Técnicas de levantamiento de requerimientos** 3](#_Toc99369550)

[**Observación** 3](#_Toc99369551)

[**Análisis** 3](#_Toc99369552)

[**Análisis de requerimientos** 3](#_Toc99369553)

[**Diagramas UML** 3](#_Toc99369554)

[**Estudio de Factibilidades** 5](#_Toc99369555)

[**Factibilidad Técnica** 5](#_Toc99369556)

[**Factibilidad Operativa** 5](#_Toc99369557)

[**Factibilidad Financiera** 6](#_Toc99369558)

[**Diseño Interfaces tempranas** 6](#_Toc99369559)

[**Diseño de bases de datos** 8](#_Toc99369560)

[**Diseño de prototipo de aplicación** 8](#_Toc99369561)

[**Uso de la metodología** 9](#_Toc99369562)

[**Cronograma** 9](#_Toc99369563)

[**Prototipo y presentación** 10](#_Toc99369564)

[**Compilación y Ejecución del software** 10](#_Toc99369565)

[**GitHub** 11](#_Toc99369566)

[**Implementación JIRA** 11](#_Toc99369567)

[**SCRUM** 11](#_Toc99369568)

[**Fortalezas** 11](#_Toc99369569)

[**Oportunidades** 11](#_Toc99369570)

[**Pruebas** 11](#_Toc99369571)

# **Planificación**

El administrador del software utilizará el sistema para inscripción de equipos y jugadores de fútbol del torneo, desde el comienzo de la primera fecha del torneo para cada equipo, hasta la fase final. Se deberá permitir a los administradores del Torneo Olimpus, administrar el torneo en lo que se refiere a dar de alta, editar o eliminar a los equipos participantes, los equipos que se inscriban al torneo y los jugadores de cada equipo. También deberá ser posible consultar y actualizar los equipos y sus jugadores.

**Selección de empresa:** Olimpus 7 **Área:** Administrativa **Selección de módulos:** - Módulo de gestión de equipos y jugadores en un CRUD - Módulo de Login para jugadores y administradores - Módulo para gestión de equipos

## **Definición del problema**

No disponen de sistemas de almacenamiento de datos que sean capaces de dar a la empresa aquello que necesitan y demandan (la falta de control de los equipos y jugadores). Llevan los registros a través de Excel.

## **Objetivo**

Elaborar una herramienta que será diseñada exclusivamente para Olimpus Fútbol para el torneo Olimpus, y no dependerá de otros sistemas y/o plataformas para ser ejecutado.

## **Justificación**

Se definirá el alcance del sistema de software, indicando los requerimientos funcionales y casos de uso que serán implementados.

## **Técnicas de levantamiento de requerimientos**

**Observación**

Se observa que Olimpus Fútbol llevaba la administración de los equipos y sus jugadores de forma manual o utilizando algunas ayudas de informática, como el uso de hojas de cálculo. Como el torneo ha venido creciendo en cuanto a número de equipos participantes y sus seguidores, se ha planteado la necesidad de contar con un sistema automatizado que permita la administración de inscripciones de forma ágil y adicionalmente garantice la integridad de la información registrada en el sistema.

# **Análisis**

**Análisis de requerimientos**

* El sistema deberá permitir la administración de los equipos participantes.
* El sistema deberá permitir la administración de los jugadores.
* El sistema deberá permitir la consulta de los equipos y los jugadores.

## **Diagramas UML**

Diagrama de Casos de Uso para la gestión de equipos de fútbol.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Diagrama UML de acceso a sistema para usuario administrador y usuario jugador.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Diagrama de clases UML dónde se identifican todos los componentes principales.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

## **Estudio de Factibilidades**

### **Factibilidad Técnica**

**Desarrollar una aplicación WEB para la gestión de equipos y jugadores en tiempo real para 3,000 usuarios**

**- Hardware equipo de trabajo – implementación** Las características mínimas del Servidor:

2 Procesadores Pentium IV de 2.8 GHz Chipset Intel Memoria RAM de 1 GB Disco duro de 80GB y 7,200 rpm **- Software equipo de trabajo - Implementar** Servidor Linux CentOS IDS y Firewall Servidor Linux Ubuntu **- Hardware equipo de trabajo – Desarrollar** RAM 8 GB o posterior Almacenamiento 100 GB Procesamiento i3, i5, i7 o AMD 10 generación 3.0 Ghz Tarjeta de red Fast Ethernet 10/100 Mbps **- Software equipo de trabajo – desarrollo** Framework Materialize Base de datos ORACLE clúster 21 c Framework Bootstrap Framework Typescript Red hat enterprice Linux Java/JDBC

### **Factibilidad Operativa**

3,000 capacitados? SI NO Tiempo de usabilidad (1 hr) 18 a 45 años DNC plan de detección de capacitación curso de 5 horas presencial u online

### **Factibilidad Financiera**

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

# **Diseño Interfaces tempranas**

Diseño de ventana para acceso a sistema para usuario administrador y usuario jugador

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Diseño de ventana para usuario administrador para la gestión de equipos y jugadores de fútbol

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Diseño de ventana para usuario jugador para el registrar y consultar equipos y jugadores de fútbol

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

# **Diseño de bases de datos**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

# **Diseño de prototipo de aplicación**



Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

# **Uso de la metodología**

## **Cronograma**

Gráfico, Gráfico en cascada

Descripción generada automáticamente

# **Prototipo y presentación**

## **Compilación y Ejecución del software**

Captura de compilación de acceso a jugador/administración

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Compilación y ejecución del software de administración.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente

# **GitHub**

https://github.com/RafaGalMa/ProyectoFinal\_IS

Captura de pantalla de un videojuego

Descripción generada automáticamente

# **Implementación JIRA**

## **SCRUM**

Buena administración de software libre (instalación y seguridades).

Sistema de respaldo de datos.

## **Fortalezas**

Otros competidores para este servicio.

Falta de recursos económicos en el rubro.

## **Oportunidades**

El futbol es practicado por personas de diferentes estratos y es un deporte masivo que atrae multitudes.

Permitir integración con otro software de la empresa.

## **Pruebas**

Bajo posicionamiento de marca

**Conclusión Final general de la materia y proyecto**