



facultade de
informática
da coruña



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

PROYECTO FIN DE CARRERA
Enxeñería Informática

ALUMNO/A: Pablo Castro Valiño

NIF: 33553583X

TELÉFONO:

EMAIL: pablo.castro1@udc.es

DIRECTOR/A: Santiago Saavedra López

EMAIL: ssaavedral@vacmatch.com

Entidad a la que pertenece (departamento de la UDC / empresa): VACMATCH

TUTOR/A: Fernando Bellas Permuy

Entidad a la que pertenece (departamento de la UDC / empresa): Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones

TÍTULO DEL PROYECTO:

Aplicación web e móbil para a xestión electrónica de actas deportivas.

Aplicación web y móvil para la gestión electrónica de actas deportivas.

Mobile and web application for electronic management from game reports in sport.

Firmado:

El Director/a/es del proyecto

El Tutor/a

El Alumno/a

Tipo

Proyecto clásico de Ingeniería

BREVE DESCRIPCIÓN

A xestión de competicións deportivas atópase enormemente atrasada tecnolóxicamente e a maior parte das federacións, asociacións deportivas e ligas municipais continúan realizando todos os seus trámites de forma manual e en papel.

É por iso que se decidiu atacar esta problemática integrando o proxecto proposto dentro dun proxecto de xestión integral de competicións deportivas, tratando de facilitar o traballo que os árbitros deben realizar coa creación das actas dos encontros.

Actualmente deben recoller as actas en papel na federación e unha vez no campo ou no pavillón, cubrilas cos datos de tódolos xogadores dos equipos correspondentes.

Estes datos atópanse tamén en papel, nunhas fichas que identifican a cada xogador e que é habitual que se esquezan ou se perdan.

Durante o encontro, un segundo árbitro cubre as estadísticas dos xogadores para finalmente asinar a acta e transportala de novo a federación.

Alí débense revisar tódalas actas da xornada, comprobar que os xogadores non debían cumprir sanción e trasladar de novo os datos a unha aplicación de xestión ou a unha folla de cálculo para finalmente publicala na páxina web ou en moitos casos, en un boletín en papel.

Este proxecto busca converter as fichas e as actas dos encontros a un formato electrónico co fin de permitir que o árbitro poida dispor dos datos dos xogadores directamente nunha aplicación mobil e na que cubrir a acta do partido, posibilitando dispor dos resultados actualizados en tempo real e reducindo enormemente o traballo da federación.

OBJETIVOS CONCRETOS

Búscase facilitar a labor arbitral así como a do administrador da federación polo que o sistema permitirá aos árbitros descargar os partidos que teñan asignados co obxectivo de que dispoñan, sen necesidade de ter conexión a internet no pavillón, da información de cada xogador.

A aplicación permitirá realizar ditas actas tanto en tempo real como de forma offline e sincronizará a información unha vez se dispoña de conexión a internet.

Da mesma maneira permitirá a creación dun acta manual para cubrir no caso de non dispor de conexión para obter a información das fichas dos xogadores.

Implantarase tamén un mecanismo de firmado para as actas que permita aos equipos mostrar a súa conformidade co escrito nela.

Finalmente o sistema permitirá consultar os resultados dos encontros así como as actas, de forma pública.

MATERIAL Y MEDIOS NECESARIOS

- Unha tablet e un teléfono mobil para facer probas nun dispositivo real.
- Equipo de desenvolvemento.
- Máquinas virtuais para crear un entorno de probas e de produción.
- Software de integración continua para o desenvolvemento.
- Software para xestión de proxectos.
- Repositorio git no que publicar o proxecto.

FASES PRINCIPALES DEL TRABAJO

- Planificación do traballo a realizar.
- Investigación sobre os beneficios das diferentes tecnoloxías existentes.
- Familiarización coas tecnoloxías seleccionadas.
- Deseño das interfaces gráficas.
- Desenvolvemento dun prototipo.
- Análise do prototipo con usuarios reais.
- Redeseño do proxecto segundo a información obtida dos usuarios.
- Desenvolvemento do proxecto.
- Realización de probas de laboratorio sobre a aplicación.
- Realización de probas de campo con usuarios reais sobre a aplicación.
- Elaboración da memoria.

MÉTODO DE TRABAJO

O modelo de traballo basearase no Lean Startup, centrando o desenvolvemento no cliente e realizando reunións con usuarios reais co fin de realizar melloras durante a implementación.

O desenvolvemento basearase en metodoloxías áxiles, apoiándose en diversas iteracións e acadando obxectivos incrementais, partido dun Mínimo Producto Viable e mantendo en todo momento un proxecto funcional.

Tamén se fará fincapé no correcto testado da aplicación co fin de manter a fiabilidade xa que é un proxecto que pretende ser continuado dentro dun entorno empresarial e polo tanto debe manterse correctamente.

SR. PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE ANTEPROYECTOS DE Enxeñería Informática