



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS EXACTAS E INGENIERIAS
DIVISIÓN DE ELECTRONICA Y COMPUTACIÓN
COORDINACIÓN DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

Formato de Registro de Proyectos Modulares

Thu Feb 28 2019 13:42:20 GMT-0500 (EST)

Título del Proyecto Modular :

Soccer Field Manager

Área de Participación: Desarrollo Tecnológico

Proyecto Modular: Módulo I - "Arquitectura y Programación de Sistemas", Módulo II - "Sistemas Inteligentes", Módulo III - "Sistemas Distribuidos"

Integrantes del Proyecto:

Nombre del Alumno	Código	Carrera	Correo electrónico
Diego Alejandro Arevalo Garcia	215901713	INCO	diego.arevalo@alumnos.udg.mx
Cesar Alexis Gutierrez Gonzalez	211664946	INCO	cesar.gutierrez@alumnos.udg.mx
Jacob Nuño Gomez	212533594	INCO	jacob.nuno@alumnos.udg.mx

Asesor(es) del Proyecto:

Nombre Profesor	Código	Departamento	Correo electrónico
Felipe Sención Echauri	2818892	Computación	felipe.sechauri@academicos.udg.mx
2do Asesor externo:			

Firma
Diego Alejandro Arevalo Garcia

Vo. Bo.
Felipe Sención Echauri

Guadalajara, Jalisco.



RESUMEN DEL PROYECTO

Thu Feb 28 2019 13:42:20 GMT-0500 (EST)

RESUMEN

El proyecto consiste en desarrollar una aplicación web para la administración de canchas de fútbol. La idea nació de una necesidad que encontramos en unidades deportivas al momento de participar en torneos organizados por los administrativos de dichas unidades así que planteamos la idea de automatizar gran parte de las actividades que realizan todos los integrantes del torneo desde los deportistas o Jugadores hasta el dueño de las unidades pasando por todos los administrativos que puede haber en la misma.

Esto con el fin de que la información recaudada en la aplicación sea transparente para todos los participantes ya los jugadores podrán ir viendo cómo va su equipo, cuantas goles o tarjetas lleva entre otras cosas, otro punto importante a destacar es que se va ahorrar demasiado tiempo al momento de hacer el torneo ya que solo se tendrá que dar de alta a los jugadores y equipos respectivamente para poder generar automáticamente los cruces o los partidos de todos los equipos de acuerdo a su liga, unidad, cancha.

Se reducirán errores de colisión al momento de disputar los partidos además se tiene planeado aplicar un sistema inteligente para optimizar de mayor manera los horarios de cada partidos y no afecte los horarios de los jugadores.

Estas solo son algunas de las ventajas que nos da la aplicación, además de adaptarse a una nueva forma de disfrutar el deporte

JUSTIFICACIÓN

Módulo I	Para abarcar este módulo lo que vamos a realizar es un programación en javascript por medio de API'S ya que es una forma de hacer las cosas más eficiente y también una mejor forma de darle mantenimiento al del mismo, para la parte del frontend vamos a utilizar de igual manera javascript pero con un framework diferente el cual es Vue.js
Módulo II	Para abarcar este módulo lo que vamos hacer es con toda la información obtenida de los usuarios haremos proyecciones de cuáles serán resultados de los jugadores de acuerdo a sus habilidades, una vez obteniendo esos datos, los utilizaremos para generar el torneo de una forma más eficiente respetando las habilidades de cada equipo y se darán sugerencias para saber en qué liga pueden destacar más para que esta suba de nivel y por último y no menos importante con un calendario ya establecido con un algoritmo de optimización nos dará la mejor manera de acomodar los partidos de acuerdo a la liga, cancha o unidad para evitar los tiempos muertos en cada una de ellas.
Módulo III	Para abarcar este módulo lo que haremos es usar un host para subir la aplicación de una manera gratuita. En este solo estará la aplicación en su backend y Frontend, este se va conectar a otro servidor que contiene la base datos entonces toda la información de todas las ligas van a estar en un solo lugar por lo que se podrá acceder a tus diferentes unidades desde la misma aplicación, Creemos que tener una base de datos en diferente servidor podemos hacer que el sistema no dependa completamente de un solo servidor y el sistema sea un poco más eficiente.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS EXACTAS E INGENIERIAS
DIVISIÓN DE ELECTRONICA Y COMPUTACIÓN
COORDINACIÓN DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

--	--

ACTIVIDADES

La tarea para Diego Alejandro Arevalo es encargarse de toda la parte lógica del sistema por lo que hará gran parte del BackEnd del sistema, creación de la base de datos y además subir el proyecto a sus respectivos servidores. Cabe mencionar que él se encargará de la creación de los diagramas y parte de la documentación

La tarea por parte de Jacob Nuño es la creación de los componentes visuales, diseño y conexiones con el backEnd para crear un entorno seguro y amigable con el usuario. Cabe mencionar que él hará gran parte de la maquetación del sistema y la documentación por parte del FrontEnd y por último

La Tarea de Cesar Alexis Gutierrez es poder apoyar a los dos para que la idea quede mejor plasmada, además de que implementará la forma de mejorar los procesos y crear la API para el algoritmo de evolutivo del sistema el cual ya mencione en las preguntas anteriores