

# Conformación de grupos y definición del problema

Hito N° 0

**Equipo 135:**

Pablo Benario  
Emanuel Saavedra  
Benjamín Ureta

**Fecha:** 17 de Septiembre de 2025

## 1. Definición del grupo

El grupo será compuesto por Emanuel Saavedra, Pablo Benario y Benjamín Ureta. Todos pertenecientes a la sección 1 del curso CC5003.

## 2. Definición del problema

Valorant es uno de los eSports más importantes de los últimos años, habiendo formado una comunidad global interesada tanto de manera casual como de manera más seria en el aspecto competitivo. Estamos en el 5to Año de este eSports y, fuera de los partidos jugados por sus equipos favoritos, los espectadores no tienen otra forma más activa de interactuar con los partidos. No hay ninguna emoción respecto a otros equipos y resultados.

Es por eso que nuestra idea es desarrollar una página donde cada Usuario pueda formar su equipo de talentos profesionales y poder ser el Manager de su propio equipo, obteniendo recompensas por el buen resultado de sus jugadores (los cuales son un reflejo de sus partidos reales) y también de sus malos resultados.

El sitio web contará con una Vista para obtener jugadores aleatoriamente abriendo un sobre que tenga cartas (tipo pokemon TCG) las cuales describirán distintos jugadores reconocidos del competitivo de Valorant, otra vista será para gestionar y poder crear un equipo con las cartas obtenidas, otra para ver los puntos que ha obtenido cada usuario con su equipo diseñado dependiendo del desempeño de los jugadores y otra que compara su puntuación respecto de otros Usuarios. Se deberá redactar un set de reglas que determinen los puntajes a obtener según qué suceso, por ejemplo, si un jugador gana un partido saliendo MVP cuanto puntaje se ganaría, etc.

Finalmente habrá una vista para el perfil del usuario, que pueda ver su nombre, el total de cartas de su colección y el total de cartas disponibles. Además de poder personalizar su perfil con una imagen y poder seleccionar el logo de su equipo favorito.

Se usarán datos sacados de VLR (ya tenemos un dataset que abarca los 5 años del eSport)<sup>1</sup>.

Habrà una autenticación para guardar registro del inventario del usuario, su equipo formado y sus puntos.

---

<sup>1</sup>Dataset

Se planea crear tarjetas de jugadores con este formato usando estadísticas relevantes del Juego, tomando de referencia la siguiente imagen:

