

# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

PROYECTO FINAL

## Documento de Estudio Inicial

30/05/2014

### PROYECTO

## Que Golazo!

Sistema de Gestión de Torneos de Fútbol



### DOCENTES

Ing. Zohil, Julio  
Ing. Liberatori, Marcelo  
Ing. Jaime, Natalia

### ALUMNOS

Allemand, Facundo leg. 58971  
Herrera, Antonio leg. 57824  
Pedrosa, Paula Melania leg. 58822  
Rojas Amaya, M. Florencia leg. 58577

GRUPO  
**N° 3**  
CURSO  
**5K2**



HISTORIAL DE VERSIONES			
VERSION	FECHA	RESPONSABLE	OBSERVACIÓN
1.0	29/04/2014	Allemand Facundo, Herrera Antonio, Pedrosa Paula, Rojas Amaya Florencia	Se crea la primera versión del Estudio inicial
1.1	03/05/2014	Allemand Facundo, Herrera Antonio, Pedrosa Paula, Rojas Amaya Florencia	Modificación del Documento
1.2	24/05/2014	Allemand Facundo	Corregidos alcances

**CONTENIDO**

Introducción .....	5
Objetivo del Proyecto .....	5
Desafío.....	5
Ámbito al que está dirigido.....	5
Metodología de Trabajo .....	5
Equipo de Trabajo.....	5
Meta Prevista.....	6
Problemas Detectado .....	6
Motivación.....	6
Viabilidad del Proyecto .....	6
Inversión y Resultados Económicos Esperados .....	7
Riesgos Identificados .....	7
Alcances del Producto .....	8
administración de campeonato .....	8
Administración de equipos .....	8
Administración de árbitros .....	8
Administración de jugadores .....	8
Administración de partidos.....	9
Control automático de Estadísticas .....	9
Administración del portal de noticias .....	9
Gestión de Usuarios.....	9
Gestión de La Seguridad .....	9
ASPECTOS METODOLÓGICOS Y DE PLANIFICACIÓN .....	9
Recursos necesarios .....	9
Recursos humanos.....	10
recursos tecnológicos .....	10
Recursos de software .....	10
TEMAS A INVESTIGAR .....	10
Nuevas tecnologías de programación web .....	10
Algoritmos de Fixture .....	10



ANTECEDENTES DE SISTEMAS SIMILARES: LOCALES Y / O INTERNACIONALES.....	10
PLANIFICACIÓN.....	11
ANEXOS.....	11
Proyecto de Investigación Complementario.....	12
Título.....	12
Área temática .....	12
Objetivo de la investigación.....	12
FUNDAMENTOS .....	12
RESULTADOS ESPERADOS .....	13
CV ANTONIO HERRERA .....	14
DATOS PERSONALES .....	14
ESTUDIOS REALIZADOS .....	14
APTITUDES PROFESIONALES.....	14
IDIOMAS .....	14
HERRAMIENTAS .....	15
EXPERIENCIA LABORAL .....	15
CV FACUNDO ALLEMAND .....	16
Datos Personales .....	16
OBJETIVO LABORAL .....	16
Formación Académica .....	16
Experiencia Laboral.....	16
Trabajos Realizados .....	1
Conocimientos Web .....	1
Conocimientos en Informática .....	1
CV PAULA MELANIA PEDROSA.....	2
Información Personal.....	2
Formación Académica .....	2
Experiencia Laboral.....	2
Idiomas .....	3
Actividades Académicas .....	3
Conocimientos Generales.....	3



CV FLORENCIA ROJAS AMAYA.....	4
Datos personales .....	4
Formación Académica .....	4
Actividades Académicas .....	4
Experiencia Laboral.....	4
Cursos Realizados .....	5
Otras Actividades .....	5



## INTRODUCCIÓN

El producto a desarrollar, consiste en un sistema destinado a la gestión de torneos de fútbol. El sistema tendrá la capacidad de adaptarse a las distintas necesidades que presenten las organizaciones que administren competencias de fútbol de cualquier dimensión.

## OBJETIVO DEL PROYECTO

El objetivo del proyecto es el desarrollo de un sistema web que permitirá la administración de múltiples Campeonatos de fútbol.

## DESAFÍO

Lograr que una única plataforma se pueda adaptar a la diversidad de torneos que existen en la actualidad, con las diferentes variantes que cada uno aplica, con algoritmos que generen fixtures por zonas, grupos, todos contra todos, clasificatorios, o combinación entre los anteriores, con más o menos nivel de detalle, con estadísticas de equipos, jugadores, fechas, árbitros, sanciones, etc. de acuerdo a cada organización lo requiera.

## ÁMBITO AL QUE ESTÁ DIRIGIDO

El producto a construir está dirigido a las instituciones u organizadores de eventos deportivos que se encarguen de la administración de torneos de fútbol. Algunas de estas organizaciones pueden ser empresas, canchas de fútbol, clubes, asociaciones de fútbol, entre otros, que necesiten publicar la información de su certamen.

No se pretende abarcar las necesidades de una única organización de manera particular, sino que se busca llevar a cabo la realización de un sistema web abierto al público en general que necesite un software para administrar un Campeonato de fútbol. Además se quiere que el sistema brinde información a los distintos interesados del Campeonato, como lo son las instituciones organizadoras, los equipos, jugadores y árbitros involucrados, como también el público en general.

## METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología con la que vamos a trabajar para llevar a cabo el desarrollo e implementación del proyecto será SCRUM. Tendrán lugar la realización de las distintas ceremonias que esta práctica propone, tales como Daily Meeting, Sprint Planning, Sprint Review y Sprint Retrospective. Además, se tomarán distintas métricas a lo largo de la puesta en marcha del software, como la velocidad del equipo de trabajo, la capacidad del mismo, porcentaje de defectos encontrados, etc. Se respetarán también los distintos roles y entregables que este marco de trabajo supone. El proceso que se realizará será iterativo e incremental.

## EQUIPO DE TRABAJO

Para la realización de este proyecto se ha seleccionado un equipo de trabajo que se encuentra en una situación académica similar.



Los integrantes y sus perfiles se muestran a continuación:

- Allemand Facundo, desarrollador web en C#,
- Herrera Antonio, desarrollador web en C#,
- Pedrosa Paula Melania, analista funcional y tester,
- Rojas Amaya Florencia, analista funcional y desarrolladora web en C#.

Los CV de los integrantes se adjunta en el Anexo.

## META PREVISTA

Con la realización e implementación de nuestro producto, tenemos como principal meta que los actuales torneos amateurs que tienen lugar en la Ciudad de Córdoba hagan uso de nuestro sistema, con la posibilidad de crecimiento a cualquier torneo oficial de fútbol de distintas envergaduras.

## PROBLEMAS DETECTADO

Actualmente existen numerosos campeonatos de fútbol que se administran de forma manual y utilizan medios de comunicación diversos, tales como Facebook, celulares, imágenes, etc. Los mismos, gestionan su información mediante el uso de herramientas como Excel o planillas manuales. Estos mecanismos no siempre resultan los apropiados o adecuados para una correcta administración y comunicación de la información a los involucrados del certamen de fútbol.

## MOTIVACIÓN

Ante la existencia de los problemas detectados existentes en este ámbito, nos motiva llevar a cabo el desarrollo de un sistema que brinde una solución a los mismos.

Nuestro producto no sólo permitirá facilitar la gestión del campeonato al administrador del mismo, sino también actuará como un medio de comunicación centralizado entre los organizadores del torneo y todos los involucrados de la competencia.

## VIABILIDAD DEL PROYECTO

Consideramos que nuestro proyecto se puede insertar en el mercado, ya que existe un mercado potencial no explotado en este ámbito. Conocemos la tecnología necesaria para desarrollarlo e implementarlo.

Además, estamos en un momento oportuno para poder llevar a cabo el desarrollo y puesta en marcha de nuestro sistema. Como pudimos identificar cuáles eran los problemas existentes en este ámbito de administración de campeonatos de fútbol, consideramos que existe una necesidad que no está satisfecha, es decir sabemos que se necesita pero no se encuentra contemplado. La cantidad de campeonatos de fútbol que tiene lugar en la ciudad de Córdoba es significativa, es decir, y los medios de administración son ineficientes, por lo tanto observamos que estamos frente a una oportunidad interesante para nosotros como desarrolladores.



## INVERSIÓN Y RESULTADOS ECONÓMICOS ESPERADOS

En cuanto a la inversión para llevar a cabo la implementación y puesta en marcha del proyecto, es mínima. Los costos de desarrollo, son nulos: utilizaremos la licencia de Visual Studio que nos provee la universidad, para SQL Server, utilizaremos la licencia Express que incluye 10 GB de almacenamiento por base de datos. Además, Tortoise y Rioux son gratuitos, Rioux permite 50 MB por repositorio.

### Costos de Desarrollo

Visual Studio	0\$ - Licencias educativas
SQL Server	0\$ - Licencia Express
Tortoise	0\$
Rioux	0\$

En cuanto a los costos de testing y producción, utilizaremos Somee que constituye un hosting gratuito para ASP.Net. El mismo permite almacenar hasta 150 MB, que con eso nos alcanza para hacer pruebas. Permite almacenar 15MB para BD MSSQL 2012. El costo de un hosting con las características necesarias para poner en marcha el sistema, cuesta 8 dólares por mes.

### Costos de Testing - Producción

Hosting Gratuito para Pruebas	0\$
Hosting Inicial para Producción	U\$S8 por mes

En cuanto a los resultados económicos, se buscará en una primera instancia, una vez construido el producto, insertarlo en el mercado de forma libre y gratuita para lograr la promoción del mismo y captar a los potenciales clientes del sistema. Ya lograda la aceptación del software por parte de los usuarios, se buscará distinguir distintas membrecías que abarcarán diferentes funcionalidades. Aquellas membrecías que ofrezcan servicios más complejos, tendrán un costo adicional para aquellos usuarios que deseen administrar un campeonato y hacer uso de estos servicios diferenciales.

Mientras el sistema sea gratuito, la principal fuente de ingresos será el servicio de publicidad en la página web de nuestro producto a cualquier entidad interesada.

## RIESGOS IDENTIFICADOS

- Que el producto a desarrollar no se adapte a todas las necesidades de cada Campeonato de fútbol.
- Que el producto a desarrollar no tenga la aceptación esperada en el mercado.





- Que el producto a desarrollar no logre la masificación deseada.
- Fracaso del proyecto debido a la inexperiencia en la gestión de proyectos de esta envergadura.

## ALCANCES DEL PRODUCTO

Los principales alcances del sistema que se pretende desarrollar e implementar son los siguientes:

### ADMINISTRACIÓN DE CAMPEONATO

Los alcances del subsistema serán:

- Creación de un Campeonato según la necesidad de la organización para la definición de la competencia de fútbol. Se permitirá manipular distintos tipos de Campeonatos (por eliminatorias, todos contra todos, clasificación de grupos, tipo liga).
- Generación de un mini sitio web personalizable de acceso independiente para el nuevo Campeonato (con su logo propio e imagen corporativa).
- Modificar datos del Campeonato.
- Dar de Baja un Campeonato.
- Administración de tipos de canchas: fútbol 5, 7, 9, 11, césped natural, sintético, etc.
- Generación manual o automática de la Diagramación del Campeonato (Fixture).
- Administración de fechas: horarios, dónde se jugará cada partido.

### ADMINISTRACIÓN DE EQUIPOS

Los alcances del subsistema serán:

- Dar de alta equipos que participarán en un Campeonato. Se permitirá registrar información del equipo y de su/s delegado/s o responsable/s.
- Modificar datos del Equipo.
- Dar de Baja un Equipo.
- Consultar Equipos registrados para un Campeonato en particular.

### ADMINISTRACIÓN DE ÁRBITROS

Los alcances del subsistema serán:

- Dar de alta árbitros que participarán en un Campeonato.
- Modificar datos de un árbitro.
- Dar de baja un árbitro.
- Consultar árbitros involucrados en un torneo en particular.
- Asignación manual o automática de los árbitros a los partidos del Campeonato.

### ADMINISTRACIÓN DE JUGADORES

Los alcances del subsistema serán:

- Dar de alta a los jugadores que pertenecen a un equipo de un Campeonato.



- Modificar datos de un jugador.
- Dar de baja un jugador.
- Consultar Jugadores registrados para un Campeonato en particular

#### ADMINISTRACIÓN DE PARTIDOS

Los alcances de este subsistema serán:

- Registrar resultado de los partidos: cantidad de goles convertidos, tarjetas, tiempo de juego, cambios, sanciones.
- Registrar desempeño del árbitro en el partido.

#### CONTROL AUTOMÁTICO DE ESTADÍSTICAS

Los alcances de este subsistema serán:

- Generación de estadísticas por equipo: tabla de posiciones (partidos jugados, partidos ganados, partidos empatados, partidos perdidos, goles a favor, goles en contra, puntos obtenidos), resultados de local y de visitante.
- Consultar resultados por cada fecha.
- Generación de estadísticas por jugador: ranking de jugadores, goleadores, tarjetas rojas y amarillas obtenidas.

#### ADMINISTRACIÓN DEL PORTAL DE NOTICIAS

Los alcances de este subsistema serán:

- Generación de un portal de noticias que cada torneo podrá administrar.
- Cargar noticias del torneo.
- Modificar noticias.
- Dar de Baja Noticias.

#### GESTIÓN DE USUARIOS

Los alcances de este subsistema serán:

- ABMC de usuarios

#### GESTIÓN DE LA SEGURIDAD

Los alcances de este subsistema serán:

- Administración de múltiples perfiles

### ASPECTOS METODOLÓGICOS Y DE PLANIFICACIÓN

#### RECURSOS NECESARIOS

Los recursos que son necesarios para llevar a cabo este proyecto son:



## RECURSOS HUMANOS

Se requiere personal que cuente con conocimientos en metodologías de desarrollo de sistemas, programación web con tecnología .Net y SQL Server.

## RECURSOS TECNOLÓGICOS

- 4 equipos con Sistema Operativo Windows 7 o superior
- Hosting para alojar el proyecto
- Hosting IIS para alojar el sistema y la Base de Datos

## RECURSOS DE SOFTWARE

Las Herramientas de software que se utilizarán a lo largo del proyecto son:

- Lenguaje de Programación: **C# (Framework .net)**.
- IDE de Desarrollo: **Visual Studio 2012**
- Base de Datos: **SQL Server 2012 y SQL Management Studio**.
- Herramienta de versionado: **Tortoise SVN y Ankh SVN**.
- Diseño de Interfaces de Usuario: **Divshot y Bootstrap**.
- Soporte para la comunicación: **Skype, Teamviewer 9, Facebook, WhatsApp**.
- Respaldo de información: **GoogleDrive**.

## TEMAS A INVESTIGAR

### NUEVAS TECNOLOGÍAS DE PROGRAMACIÓN WEB

El equipo de trabajo no cuenta con suficientes conocimientos en Ajax, JavaScript y JQuery, las cuales son tecnologías ampliamente utilizadas en el desarrollo web. En consecuencia, los integrantes que llevarán a cabo la puesta en marcha de este proyecto, se capacitarán en estos temas a lo largo de su implementación para poder hacer uso de estas tecnologías.

### ALGORITMOS DE FIXTURE

Uno de los inconvenientes presentados es que existen muchos problemas a la hora de diseñar un fixture, ya que se deben satisfacer distintos requisitos y condiciones dentro de un torneo. Existen muchos algoritmos para la generación de la diagramación de Campeonatos de fútbol, nuestro desafío será encontrar y/o diseñar e implementar aquellos que sean los más eficientes y se adapten de mejor manera a las distintas necesidades de nuestros potenciales clientes.

Para este tema a investigar, se realizará un proyecto de investigación complementario que se especifica en el Anexo.

### ANTECEDENTES DE SISTEMAS SIMILARES: LOCALES Y / O INTERNACIONALES

A continuación se describen algunas aplicaciones web similares al sistema que se busca desarrollar.



- **Tornealia.com:** Esta aplicación abarca un módulo web que permite la organización de ligas, torneos, ranking y campeonatos de pádel, tenis, squash, golf, entre otros. Permite la recepción web de inscripciones a campeonatos y realizar el seguimiento de los mismos. Su principal desventaja es que al abarcar torneos de variados deportes, sus funcionalidades son demasiado genéricas en algunos casos, además de ser un servicio pago, que sólo ofrece versión gratuita cuando se trata de campeonatos a beneficio.

**Página Web:** [www.tornealia.com/gestion\\_de\\_torneos](http://www.tornealia.com/gestion_de_torneos)

- **Konkuri:** Es un sistema que permite manejar una liga y compartir los resultados online. Permite la creación gratuita de un campeonato, pero exige un pago una vez que uno desea activar el mismo. Tiene un costo aproximado de 1 euro por participante. Permite crear torneos de distintos deportes, por lo que no abarca grandes posibilidades de personalizar un campeonato. Toda la interfaz gráfica del sistema se encuentra en inglés.

**Página Web:** [www.konkuri.com](http://www.konkuri.com)

- **LigaPrivada:** Es una web que permite crear y gestionar de manera gratuita ligas deportivas, campeonatos deportivos o de cualquier otro tipo. El sistema realiza el sorteo del calendario y la generación de clasificación. La interfaz que sugiere es poco amigable e intuitiva. Sólo permite gestionar el nombre de los equipos. No abarca una funcionalidad más detallada para la gestión de un campeonato.

**Página Web:** <http://www.ligaprivada.es/>

## PLANIFICACIÓN

El plazo estimado para llevar a cabo la implementación de este proyecto será 12 meses de duración. Se pretende poner en marcha el sistema de gestión de Campeonatos de fútbol, Que Golazo, en el ambiente de producción en mayo de 2015 como plazo máximo.

Se adjunta a este documento la WBS, junto con la planificación correspondiente.

## ANEXOS

A continuación se anexa la presentación del proyecto de investigación complementario y los Curriculums Vitae de los integrantes del proyecto.



## PROYECTO DE INVESTIGACIÓN COMPLEMENTARIO

### TÍTULO

Algoritmos de generación de Fixture.

### ÁREA TEMÁTICA

Algoritmos de resolución de modelos matemáticos. Programación Lineal. Cátedras relacionadas: Investigación Operativa- Inteligencia Artificial.

### OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

El objetivo de esta investigación es encontrar el/los algoritmos más eficientes que permitan la generación del fixture de un Campeonato de fútbol. Si bien existen muchos algoritmos sencillos para la generación de fixture “todos contra todos”, muchas veces estos no satisfacen las necesidades de los Campeonatos en los que su diagramación está determinada por el cumplimiento o no de una serie de condiciones. Dichos requisitos dependen del torneo en particular del que se trate. En caso de no encontrar los algoritmos que se adapten a las necesidades del sistema que se piensa implementar, se buscará diseñar un algoritmo propio que resuelva el problema planteado.

### FUNDAMENTOS

Para un mismo torneo existen muchas formas de armar un fixture. Lo que queremos lograr, es llevar a cabo el desarrollo de una diagramación que se adecue a las distintas necesidades que posean cada uno de los organizadores de torneos de fútbol. Por lo tanto, para que el fixture pueda cumplir con sus expectativas, es necesario que contemple distintas precondiciones que deberían tenerse en cuenta desde el primer momento. Por ejemplo, para un torneo en particular, la disposición de sus fechas puede tener una relevancia distinta, ya que muchas veces existen partidos que son más atractivos que otros y se desea que tengan lugar en una fecha en particular. Es decir, por ejemplo, para la AFA, una precondición en el armado de su fixture sería que River y Boca no se enfrenten en las primeras fechas del Campeonato, sino en la mitad del torneo en adelante, ya que el atractivo del encuentro aumenta en esas instancias por la tabla de posiciones y la finalización del certamen. Otra condición podría ser que no se jueguen dos partidos igual de atractivos la misma fecha. En los torneos amateurs también existen muchas veces condiciones que se deben cumplir. En el caso que se trate de partidos ida y vuelta, se tiene que considerar que en el partido de vuelta el equipo local y visitante deben estar invertidos con respecto a la fecha de ida. Además, se puede considerar el hecho que un equipo no juegue dos fechas seguidas como local.

Para un mismo Campeonato, se pueden obtener muchos fixtures diferentes, pero puede que estos no tengan el mismo valor para el organizador. Por esta razón, se busca poder dar soporte a todos los tipos distintos de diagramaciones y a todas las posibilidades de generación de las mismas para que el cliente pueda elegir la óptima.

Armar el fixture adecuado y deseado para cada torneo dependerá de la eficiencia del algoritmo, y allí radica nuestro desafío.

Estos algoritmos deberán estar basados en modelos matemáticos que permitan resolver problemas de satisfacción de restricciones (modelos no relajados).



**Problemas de satisfacción de restricciones** (CSPs) por sus siglas en Inglés, son problemas matemáticos definidos como un conjunto de objetos tal que su estado debe satisfacer un número de restricciones o limitaciones. CSPs representa las entidades de un problema como una colección homogénea finita de restricciones sobre variables, las que son resueltas por métodos de satisfacción de restricciones. CSPs son el tema de una intensa investigación en Inteligencia Artificial e Investigación de operaciones, dado que la generalidad en su formulación provee un principio básico para analizar y resolver problemas de distintos tipos. CSPs a menudo muestran gran complejidad, requiriendo una combinación de métodos heurísticos y búsqueda combinatoria para ser resueltos en un tiempo razonable.<sup>1</sup>

## RESULTADOS ESPERADOS

Lo esperado consiste en encontrar los algoritmos más adecuados para dar solución al problema planteado. Estos algoritmos deberán estar disponibles en una librería en C#. En caso de encontrar la codificación del algoritmo en otro lenguaje de programación, se buscará trasladarlo al lenguaje necesario. En caso de no encontrar ningún algoritmo de generación para una diagramación en particular con ciertas precondiciones, nuestro desafío consistirá en el desarrollo de nuestros propios algoritmos de diagramación de fixture para poder tratar las principales necesidades de nuestros clientes. En el caso, que no se pueda generar un fixture que adapte completamente a todos los requisitos del organizador, se le ofrecerá en última instancia, la posibilidad de generarlo de forma manual.

## Referencias

<sup>1</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Problema\\_de\\_satisfacci%C3%B3n\\_de\\_restricciones](http://es.wikipedia.org/wiki/Problema_de_satisfacci%C3%B3n_de_restricciones)



## CV ANTONIO HERRERA

### DATOS PERSONALES

**Nombre:** Antonio Herrera

**Fecha Nacimiento:** 23 de Marzo de 1990

**DNI N°:** 35.106.968

**Lugar de Nacimiento:** Salta Capital

**Domicilio:** Pasaje Hilario Fernández 42 – 1° A – Torre 2

**Correo Electrónico:** antonioherrera990@gmail.com

**Teléfono:** 351 –155308546

**Otro Contacto:** 351-155597888 -Carla Herrera (Hermana)

**Estado Civil:** Soltero

**Hijos:** No.

### ESTUDIOS REALIZADOS

**2010 – 2014**

**Universidad Tecnológica Nacional (FRC):**

Estudiante de Ingeniería en Sistemas de Información (5° Año). - 31 materias aprobadas – Promedio: 8.48

**2007**

**Colegio:** Dr. Miguel Araoz (Gestión Empresarial) – Salta

**2002 – 2006**

**Colegio:** Escuela Nacional de Educación Técnica N° 5138 Alberto Einstein (Técnico electrónico) – Salta

### APTITUDES PROFESIONALES

**JAVA:** Dominio medio del lenguaje, conocimiento de los entornos NetBeans y Eclipse.

**.NET:** Dominio de **C#** y **VB**, aplicaciones web.

**SQL:** Dominio de **SQLServer** y **MySQL**, conocimientos medios en **consultas SQL**.

**UML:** Creación e interpretación de modelos.

### IDIOMAS

**Inglés:** Dominio medio del lenguaje. Capacidad para interpretar textos y conversaciones.



## HERRAMIENTAS

- Dominio de Máquinas Virtuales (VirtualBox).
- Conocimientos sobre configuración de Redes.
- Dominio Básico de Crystal Reports 11.
- Dominio de Enterprise Architect (Modelado UML)

## EXPERIENCIA LABORAL

### 2014

Organizador del campeonato amateur de basquetbol denominado “Estrellas Blancas” que se desarrolla en el club General Paz Juniors (Emprendimiento personal).

### 2011

Representante de atención al cliente en Allus Global BPO Center, asistencia técnica a clientes de Speedy (Telefónica), solución de problemas en línea.





## CV FACUNDO ALLEMAND

## DATOS PERSONALES

- 22 años, Argentina, Soltero.
- DNI 36142871
- Fecha de nacimiento: 23.12.1991
- Lugar de nacimiento: Argentina
- Hidalgo Palacios 7542 (5147)
- Córdoba Capital, Argentina
- Tel. (0351) 153160567 / (03543) 442067
- [fallemand@outlook.com.ar](mailto:fallemand@outlook.com.ar)

## OBJETIVO LABORAL

**Sectores buscados:** Programación-Desarrollo.

**Objetivo Laboral:** Aumentar mis conocimientos, perfeccionar mis habilidades, progresar en trabajo en equipo.

**Disponibilidad:** Part-time

## FORMACIÓN ACADÉMICA

07.2011 - 09.2011 | **Capacitación IT.** Rama: Diseño Gráfico.  
**Photoshop & Illustrator**, Graduado, Curso Presencial. Carga Horaria: 40 horas.

06.2010 - 11.2010 | **Capacitación IT.** Rama: Programación.  
**PHP con MySQL & AJAX**, Graduado, Curso Presencial. Carga Horaria: 60 horas.

03.2010 - Presente | **Universidad Tecnológica Nacional (UTN).**  
**Ingeniería en Sistemas**, En curso (5to año). Promedio: 9.04. Materias aprobadas: 30. Total Materias: 40.

03.2004 - 12.2009 | **Colegio Juan Mantovani.** Bachiller.  
**Bachiller orientado en Ciencias Naturales**, Graduado, Secundario. Promedio: 8.69.

**Inglés.** Nivel oral Intermedio. Nivel escrito Intermedio. Nivel de lectura Avanzado.

**Certificaciones:** Curso Intensivo de Ingles - Nivel 4 - Facultad de Lenguas UNC

Duolingo: Curso Online de Ingles. Finalizado en 2013

## EXPERIENCIA LABORAL

**Grido Villa Mercedes** | 12/2013 – 2/2014

Sistema de pedidos online - .NET C# - Bootstrap - gridovm.com

**Desarrollo Web Freelance** | 04.2011 - 04.2013

Webs desarrolladas: [www.aocc.org.ar](http://www.aocc.org.ar) - [www.fundaciontci.org.ar](http://www.fundaciontci.org.ar) – [www.windowswolf.com](http://www.windowswolf.com)

**La Nueva Bodega S.R.L.** | 03.2010 - 11.2011 | Argentina. Comercio.  
Junior, Instalación de Sistema. Instalación de red. Adquisición de equipos. Mantenimiento de equipos.

**www.WindowsWolf.com** | 05.2009 - 11.2011 | Argentina. Sitio Web.  
Desarrollo web, Administrador de VPS (WHM, CPanel, Klox), Registro de Dominios

**TRABAJOS REALIZADOS**

**Grido Villa Mercedes** | 2014

Sistema de pedidos online - .NET C# - Bootstrap - [gridovm.com](http://gridovm.com)

**RRselección** | 2013 – Aplicación Académica

Sistema de Reclutamiento de Personal - .NET C# - [rrseleccion.somee.com](http://rrseleccion.somee.com)

**BuscaStud** | 2013 - Aplicación Académica

Sistema de Clasificados STUD para perros - .NET C# - [buscastud.somee.com](http://buscastud.somee.com)

**Otros** | Wordpress – Diseño – SMF | 2013

Fundación TCI - [fundaciontci.org.ar](http://fundaciontci.org.ar) - Fundación AOCC – [aocc.org.ar](http://aocc.org.ar)

**CONOCIMIENTOS WEB**

**CSS2 + HTML4.0 + Maquetación.** Conocimientos adquiridos en Internet y libros. Nivel intermedio.

**Bootstrap** Maquetación web mediante Bootstrap

**Administración de Servidores:** Administración de VPS, Paneles Kloxo, WHM, CPanel

**Administración de Dominios:** Registro, Modificación DNS, Altas DNS, Registros MX

**CONOCIMIENTOS EN INFORMÁTICA**

**Base de Datos.**  
MySQL - SQL Server – Intermedio.

**Herramientas Gráficas.**  
Photoshop & Illustrator - Intermedio

**Programación.**

.NET C# - Intermedio-Avanzado

PHP – Intermedio – Desactualizado

Java – Intermedio – Desactualizado

Visual Basic – Intermedio – Desactualizado

**Redes.**

Gestión y armado de redes, Instalación redes WiFi, Routers. – Intermedio

SSH – Putty – Administración Remota

**Sistemas Operativos.**  
Windows XP, Seven - Avanzado

Linux (Ubuntu, CentOS) - Básico

**Mantenimiento de Equipos.** Formateos, Virus, BackUp, Manejo de particiones. Mantenimiento en general. Instalación de sistemas operativos.



## CV PAULA MELANIA PEDROSA

### INFORMACIÓN PERSONAL

**Estado Civil:** Soltera

**Nacionalidad:** Argentina

**Domicilio:** La Entente 25522 Bº Rosedal – Córdoba Capital C.P: 5010

**DNI:** 36.233.465

**Fecha de Nacimiento:** 30 de Marzo de 1992

**Lugar de Nacimiento:** Córdoba Capital – Prov. de Córdoba

**Cel.:** 0351 – 152015399

**Dirección de e-mail:** paupedrosa30@gmail.com

**Hijos:** No

### FORMACIÓN ACADÉMICA

- **De Grado**

**Desde 2010 – Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Córdoba**

Ingeniería en Sistemas de Información (en curso)

Actualmente, cursando materias de Quinto año de la Carrera.

Materias aprobadas: 30 - Total Materias: 40

Promedio Actual: 9

- **Secundario**

**2004 – 2009 - Colegio Nuestra Señora de Fátima**

Título Obtenido: Bachiller Orientado en Ciencias Naturales con especialidad en Salud y Ambiente

Honores: Abanderada

Logros: Promedio 9.65

### EXPERIENCIA LABORAL

- **Mc Donald's:** Noviembre 2009 a Marzo 2012.

Funciones: Atención al Público, Ventas, Gestión de Calidad y Marketing.

- **Rosa Clara:** Enero 2014 a Febrero 2014

Funciones: Atención al Público, Ventas.



## IDIOMAS

- **Inglés:** Nivel Intermedio

Certificación: Curso de Inglés - Nivel 2 - Facultad de Lenguas, Universidad Nacional Córdoba

## ACTIVIDADES ACADÉMICAS

- **Investigación en Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Córdoba**

Participación en Proyecto de Investigación: “Aplicación de Software Colaborativos o Groupware empleando Metodología Ágil SCRUM en Sistemas y Organizaciones”

Tipo de Beca: Investigación

(Actualmente)

## CONOCIMIENTOS GENERALES

- Desarrollo de Software
- Especificación de Requerimientos
- U.M.L (Lenguaje de Modelado Unificado)
- P.U.D (Proceso Unificado de Desarrollo)
- Ingeniería de Software
- Metodologías Ágiles de desarrollo de Software
- Programación en JAVA, C#, VisualBasic.NET, Web
- Base de Datos en Microsoft SQL Server
- Normalización de Base de Datos



## CV FLORENCIA ROJAS AMAYA

### DATOS PERSONALES

**DNI:** 35915880

**Lugar y fecha de nacimiento:** 05/08/1991 Villa Mercedes (San Luis, Arg.)

**Estado civil:** Soltero

**Dirección:** Bv. Illia 329 3ro "b" - B° Nueva Córdoba

**Localidad:** Córdoba Capital

**Teléfono:** 3512093940

**Correo electrónico:** [florenciarojasamaya@gmail.com](mailto:florenciarojasamaya@gmail.com)

### FORMACIÓN ACADÉMICA

- **De Grado**

**Desde 2010 - Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Córdoba**

Cursando 5to año de la carrera de Ingeniería en Sistemas de Información.

Materias Aprobadas: 33

Promedio Actual: 8.64

- **Secundaria**

**2004-2009 - Instituto Nuestra Señora del Carmen - Villa Mercedes(San Luis)**

Título Obtenido: Educación Secundaria Modalidad Humanidades y Ciencias Sociales

Promedio obtenido: 9,73

### ACTIVIDADES ACADÉMICAS

- **Desde 2013 Ayudante ad honorem Cátedra Diseño de Sistemas en Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Córdoba**
- **Desde 2013 Participante en Proyecto de Investigación en Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Córdoba**

Título del proyecto: Aplicación de Software colaborativos o groupware empleando metodología SCRUM en Sistemas y Organizaciones.

Area de conocimiento: Ciencia y Tecnología - Información y Documentación

### EXPERIENCIA LABORAL

- **Desde 2014 Analista funcional para Kinetic S.A.**

Tarea realizada: Especificadora de Requerimientos



## CURSOS REALIZADOS

- **2014** Curso de verano "Complemento industrial a la academia del Software"

INTI (Instituto Nacional de Tecnología Industrial) - Córdoba

Duración: 2 meses

- **2013** Curso de Alemán - Nivel A1.1 - Goethe Institut – Córdoba

Duración: 4 meses

- **2013** Capacitación Emprendedor 5 Estrellas Para Windows 8 y Windows Phone-Microsoft-Certificado Estrella de Plata

Duración: 1 mes

Conocimientos adquiridos: HTML, Windows 8

- **2013** Capacitación Emprendedor 5 Estrellas Para Windows 8 y Windows Phone-Microsoft-Certificado Estrella de Bronce

Duración: 1 mes

Conocimientos adquiridos: HTML, Windows 8

- **2011-2012** Curso de Inglés-Nivel Intermedio (4º Nivel)

Universidad Nacional de Córdoba- Facultad de Lenguas (Departamento Cultural)

- **2008-2009** Curso Intensivo de Inglés

Instituto W. S. Churchill de Cultura Inglesa (Villa Mercedes, San Luis)

## OTRAS ACTIVIDADES

- **Desde 2013** - Miembro de la Asociación AVEIT(Asociación Vocacional de Estudiantes e Ingenieros Tecnológicos) – Grupo de trabajo en Gestión Social y Ambiental
- **2012** - Voluntaria en las 5tas Jornadas Latinoamericanas de Metodologías Ágiles - Córdoba
- **Desde 2012** - Voluntariado de ayuda a gente en situación de calle-Grupo Parroquial Corazones Solidarios
- **Desde 2010** - Voluntariado de apoyo Escolar Primario y Secundario -Programa de asistencia a mujeres en situación de riesgo (Convento Hermanas Adoratrices)-Grupo Parroquial Corazones Solidarios