

Presentación de Propuesta Inicial

Proyecto Final 5k2



Integrantes:

Allemand, Facundo leg. 58971

Herrera, Antonio leg. 57824

Pedrosa, Paula Melania leg. 58822

Rojas Amaya, M. Florencia leg. 58577

Docentes:

Ing. Zohil, Julio

Ing. Liberatori, Marcelo

Ing. Jaime, Natalia

Que Golazo!

Sistema de gestión de Campeonatos de Futbol

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| HISTORIAL DE VERSIONES | | | |
| VERSION | **FECHA** | **RESPONSABLE** | **OBSERVACION** |
| 1.0 | 11/04/2014 |  |  |
| 2.0 | 17/04/2014 |  |  |
| 3.0 | 17/04/2014 | Facu | Corrección de formato y otros |
|  |  |  |  |

ÍNDICE

[INTRODUCCIÓN 3](#_Toc385506764)

[OBJETIVO DEL PROYECTO 3](#_Toc385506765)

[ÁMBITO AL QUE ESTÁ DIRIGIDO 3](#_Toc385506766)

[META PREVISTA 3](#_Toc385506767)

[PROBLEMAS DETECTADOS 3](#_Toc385506768)

[MOTIVACIÓN 4](#_Toc385506769)

[VIABILIDAD DEL PROYECTO 4](#_Toc385506770)

[RIESGOS IDENTIFICADOS 4](#_Toc385506771)

[ALCANCES DEL PRODUCTO 4](#_Toc385506772)

[administración de campeonato 4](#_Toc385506773)

[Administración de equipos 5](#_Toc385506774)

[Administración de árbitros 5](#_Toc385506775)

[Administración de jugadores 5](#_Toc385506776)

[Administración de partidos 5](#_Toc385506777)

[Control automático de Estadísticas 5](#_Toc385506778)

[Administración del portal de noticias 6](#_Toc385506779)

[ASPECTOS METODOLÓGICOS y de PLANIFICACIÓN 6](#_Toc385506780)

[Recursos necesarios 6](#_Toc385506781)

[Recursos humanos 6](#_Toc385506782)

[recursos tecnológicos 6](#_Toc385506783)

[Recursos de software 6](#_Toc385506784)

[TEMAS A INVESTIGAR 7](#_Toc385506785)

[nuevas Tecnologías de programación web 7](#_Toc385506786)

[algoritmos de fixture 7](#_Toc385506787)

[ANTECEDENTES DE SISTEMAS SIMILARES: LOCALES Y / O INTERNACIONALES 7](#_Toc385506788)

# **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 futbol de cualquier dimensión.

# **OBJETIVO DEL PROYECTO**

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

# **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 instituciones 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 engeneral 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.

# **META PREVISTA**

Con la realización e implementación de nuestro producto, tenemos como meta principal 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 distintas envergaduras.

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 sofware 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.

# **PROBLEMAS DETECTADOS**

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.

# **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.
* 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.

## **Administración de partidos**

Los alcances de este subsistema serán:

* Registrar resultado de los partidos: cantidad de goles cometidos, tipos de goles, tarjetas, tiempo de juego y faltas cometidas por jugador.
* 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), tipo de goles convertidos, resultados de local y de visitante.
* Consulta de 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 noticas.
* Dar de baja noticias.

# **ASPECTOS METODOLÓGICOS y de PLANIFICACIÓN**

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 Retrospectiva. 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.

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

# **Recursos necesarios**

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

## **Recursos humanos**

Se requiere de personalque 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)***
* 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: ***Skipe, Teamviewer 9, Facebook***
* Respaldo de información: ***GoogleDrive***

# **TEMAS A INVESTIGAR**

## **nuevas Tecnologías de programación web**

El equipo de trabajo no cuenta con suficientes conocimientos en Ajax, JavaScrip y JQuery, las cuales son tecnologías ampliamente utilizadas en el desarrollo web. En consecuencia, los integrantes que llevarán a cabo la puesta en marcha del 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 con los que nos encontramos 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 un fixture, 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.

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

A continuación se describen algunas aplicaciones web similares al sistema que se buscar 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 desventaja principal 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**](http://www.webramientas.com/details_res.php?sbres_id=2064)**:** 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/>