

# **Práctica 1:**

## **Identificación del Sistema de Información y Análisis de Requisitos**



**Andrea Ferradas**

**Jorge Hernández**

**Mario Clavero**

**Sistemas de Información 2024/2025**

## **Resumen**

Hemos decidido desarrollar un sistema que guarde la información de los partidos de baloncesto que se lleven a cabo a través de la Federación Aragonesa de Baloncesto. Se gestionará información de las competiciones, equipos y jugadores que participen.

### **¿Qué necesidad se quiere resolver?**

Se quiere plantear la solución para almacenar información sobre jugadores de baloncesto amateur, ya sean sobre sus partidos, su equipo y sus propias estadísticas. El propósito es facilitar el seguimiento del rendimiento y la visualización de los datos para jugadores y seguidores.

### **¿Cuál es el público objetivo al que va dirigido el sistema?**

El público al que va dirigida la aplicación serán los propios jugadores de baloncesto, para que puedan ver su progreso personal, estadísticas y próximos partidos; y personas relacionadas, ya sean entrenadores, para ver y planificar los siguientes partidos o público en general, para que familiares, amigos o aficionados puedan seguir las estadísticas de los jugadores y los resultados de sus equipos.

### **¿De dónde se obtendrá la información?**

La información se obtendrá de los propios partidos en los que se recopilará la información de cada jugador: puntos anotados, tiempo de juego, tiros libres, rebotes, robos, asistencias y pérdidas. Además, se almacenarán las estadísticas de cada partido (tiros de 2, triples, tiros libres, faltas; puntos por cuarto de cada equipo) y las de cada equipo (puntos a favor y puntos en contra) a lo largo de la temporada. Asimismo desde los calendarios oficiales de las ligas se obtendrá el listado de partidos de cada categoría.

### **¿Qué información se desea ofrecer?**

Se permitirá que los usuarios se identifiquen como jugadores para poder observar sus propias estadísticas y sus futuros partidos, con ubicación y fecha. Además, todos los usuarios podrán obtener las estadísticas de los equipos y jugadores, sobre sus puntos, rebotes, asistencia, tiempo en juego, los resultados de partidos y por ende las diferentes clasificaciones de los grupos, torneos o ligas.

### **¿Qué objetivos se desean cumplir?**

Deseamos poder cubrir las necesidades de un jugador de baloncesto no profesional pudiendo facilitarle el calendario y ofrecerle la satisfacción de ver sus resultados y estadísticas. De modo que toda esta información sea fácilmente accesible desde nuestro sistema.

## Funcionalidades del sistema

En la aplicación, los usuarios pueden registrarse como jugadores o como personas no jugadores. En el caso de que se registren como jugadores pueden consultar sus estadísticas propias y las de su equipo.

Tanto si se registran como jugadores o como personas no jugadores todos pueden consultar las estadísticas de cada uno de los jugadores o equipos de la aplicación. Al igual que pueden consultar las estadísticas, pueden consultar unos rankings que se formarán con los propios jugadores de cada categoría por diferentes tipos: tiros libres, triples, puntos totales, etc... Asimismo podrá obtener un listado de los próximos partidos a disputar, disponiendo del horario, rival y localización del encuentro. Además de poder consultar cómo va cada equipo en la competición.

Para que se pueda acceder de una manera más eficiente a la información, los usuarios poseerán un buscador para las competiciones, equipos y jugadores, y así agregarlas a favoritos. Cada usuario tendrá su apartado de favoritos en el que previamente habrá guardado las competiciones, equipos y jugadores que desee seguir.

Por último el administrador tendrá que registrarse con una clave propia para poder realizar todas sus funcionalidades características, entre ellas, añadir todos los datos de los partidos para que los usuarios puedan consultarlos posteriormente. Además será capaz de añadir, editar o eliminar categorías, equipos y jugadores.

## Perfiles de usuarios

En la aplicación habrá distintos tipos de usuarios: jugadores y público, además del administrador. Los jugadores tendrán como función característica la capacidad de consultar sus propias estadísticas y las de su equipo.

Después, el segundo perfil será el público (personas no jugadores), que al igual que los jugadores podrán consultar las estadísticas de todos los usuarios de la aplicación.

Por último, el administrador de la aplicación será el encargado de añadir todas las estadísticas de cada uno de los partidos y de cada uno de los usuarios.

## Entidades de información a gestionar de forma persistente

La información que se va a capturar será información sobre los partidos: los puntos de cada uno de los equipos, los tiempos jugados por cada uno de los jugadores, los puntos anotados por cada uno de ellos y de qué tipo son (tiro libre, triple o canasta de 2 puntos). Para, de esta forma, poder hacer los respectivos rankings y los resultados finales del partido, como la victoria o derrota, el marcador final y los puntos anotados en cada uno de los cuartos. Después, toda esa información estará disponible para que los usuarios puedan consultarla.

De cada uno de los equipos se obtendrá la información deportiva y técnica de cada uno de los jugadores, como su nombre, edad, posición y la categoría en la que juega, además, de los equipos se obtendrá el propio nombre, el entrenador, la ubicación donde se juegan los partidos para cada una de las categorías. Y de la Federación de Baloncesto se obtendrán las diferentes ligas o divisiones diferenciadas por las edades, como "Senior", "Alevín", "Junior" o "Cadete".

## Otros aspectos

El sistema se desarrollará teniendo en cuenta la inclusión, accesibilidad, atractivo visual y cumplimiento de normativas de privacidad y se pondrá especial atención en garantizar la accesibilidad y un diseño adaptado a diferentes tipos de usuarios.

El sistema garantizará un alto nivel de accesibilidad para que ningún usuario tenga dificultades al interactuar. Se seguirán estándares de accesibilidad web, como WCAG, para asegurar que personas con discapacidades visuales, auditivas, motoras o cognitivas puedan usarlo sin problemas. Para ello se implementarán medidas como: compatibilidad con lectores de pantalla para usuarios con discapacidad visual, uso de textos alternativos en imágenes, y navegación mediante teclas rápidas para quienes tengan dificultades motoras. De hecho el sistema también incluirá datos de ligas de baloncesto en silla de ruedas, por lo estas herramientas pueden a llegar a ser muy útiles.

El diseño visual de la plataforma será minimalista, priorizando una interfaz clara y fácil de usar que evite la sobrecarga de elementos visuales esto ayudará a una experiencia más fluida con una interfaz sencilla y bien organizada.

Para la tipografía, se seleccionará una fuente de letra sencilla, legible y clara para mejorar la lectura y el tamaño del texto será lo suficientemente grande como para evitar la fatiga visual y que la información sea comprensible. El color principal del sistema será un tono anaranjado haciendo referencia al color de las pelotas de baloncesto. Los colores secundario serán colores neutros: blanco, gris o negro, para mantener el enfoque minimalista y evitar distracciones.

Para almacenar y gestionar la información de los jugadores, se establecerá un proceso claro mediante una autorización. Los datos personales y deportivos serán recopilados principalmente de los equipos a los que pertenecen los jugadores. La autorización se gestionará tanto por medio de los clubes como de los jugadores.

Estas medidas garantizarán el respeto a la privacidad de los jugadores y el cumplimiento con la normativa vigente y se asegure la transparencia en el uso de los datos.

La captura de la información de los partidos se realizará de manera manual a través de la persona que realice el acta de cada partido, y después por el administrador que suba esa información a la base de datos de la aplicación.