

EVERIS

[FP DUAL] Desafío BBDD

CEIP Salesianos San Ignacio



Autores: Tomás Mota, Agustín Guerrero, Juan
Jesús Fernández, Francisco Javier Luna y Juanma
Jiménez

INDÍCE

1. TEMATICA DE NUESTRO PROYECTO:.....2

1.1. ¿QUÉ SON LOS SCOUTING?2

1.2. LA FIGURA DEL SCOUTER:3

2. EXPLICACIÓN DE LA BASE DE DATOS3

3. EXPLICACIÓN DE LA NORMALIZACIÓN APLICADA.....4

4. EJECUCIÓN DE SCRIPTS PARA NUESTRA BBDD:.....4

1. TEMATICA DE NUESTRO PROYECTO:

Nuestra temática para nuestro proyecto de Base de Datos será de **scouting de equipos de élite hacia futbolistas profesionales de alta categoría**. Desde nuestro punto de vista, un club profesional debería organizar sus equipos dotándoles de un estilo de juego propio, que estuviera asumido por todos los integrantes del fútbol base, ojeadores y encargados, cuya máxima expresión es el primer equipo.

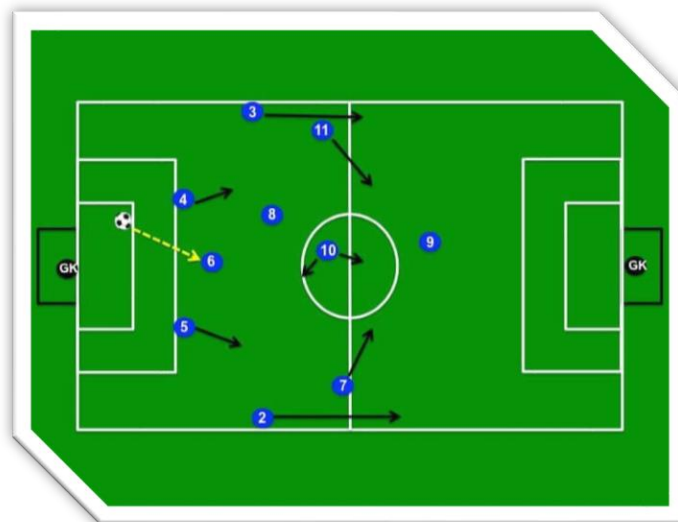
El primer paso en cualquier proyecto deportivo desarrollado por un club de fútbol es establecer el objetivo específico que se quiere alcanzar en un determinado periodo de tiempo. Un **objetivo** que depende principalmente del nivel del club. De esta forma, equipos del **máximo nivel (Real Madrid, FC Barcelona, Atlético de Madrid o Sevilla FC)** buscarán **conquistar títulos nacionales y europeos a corto plazo**, mientras que otros más **modestos (SD Huesca o CD Leganés)** intentarán **consolidarse en la máxima categoría del fútbol español**.

El **área deportiva** tiene que ser la **esencia** de cualquier **club de fútbol** para todos aquellos que piensen en cómo hacer un proyecto deportivo de fútbol, para esto se guiara de los **scouting**.

1.1. ¿QUÉ SON LOS SCOUTING?

El **scouting** se ha convertido en una herramienta imprescindible como herramienta de medición a la hora de valorar a un jugador o equipo. En este documento analizaremos a grandes jugadores realizando un breve informe de scouting sobre cada uno de ellos.

En nuestros días el fútbol es un deporte pero profesional en sus categorías, el incremento de recursos como de capacitación ayudados por la democratización de internet y de otras nuevas tecnologías están acercando a que prácticamente cualquier equipo pueda contar con de una preparación semiprofesional con escasos recursos, el deporte se está igualando sobre todo en las categorías de alto desempeño donde las diferencias son mínimas, de ahí que se hace vital poder contar con todos y cada uno de los recursos posibles para marcar las diferencias de ahí que el empleo del **Scouting** se hace indispensable.



1.2. LA FIGURA DEL SCOUTER:

En el staff la figura del técnico analista cada vez se hace más esencial y por este motivo es esencial que esta figura domine los principios de juego técnico-tácticos para efectuar sus estudios, no solo vale que grabe o bien anote lo que ve, asimismo debe conocer la metodología, el modelo de juego y la planificación del equipo para saber interpretarlo de la mejor forma para conseguir la información más precisa posible.



2. EXPLICACIÓN DE LA BASE DE DATOS

Nuestra base de datos se compone de un conjunto de cinco tablas relacionadas, "**TEAM**", "**STADIUM**", "**RATING**", "**PLAYER**" y "**MATCHMAKING**".

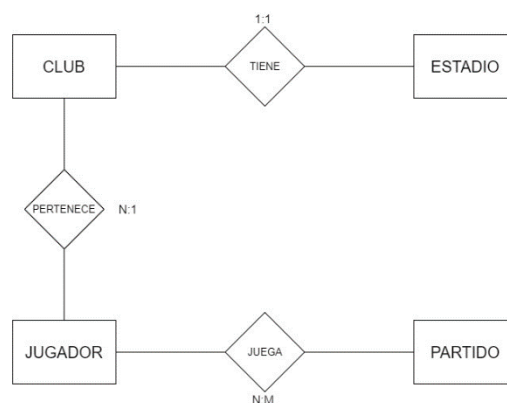
Con este conjunto de tablas pretendemos recopilar información relevante para un ojeador.

- **Relaciones:**

1-1 --> TEAM-STADIUM ==> Cada equipo de fútbol se compone de un único estadio de fútbol.

1-N --> TEAM-PLAYER ==> Un solo equipo de fútbol se compone de múltiples jugadores.

1-M --> MATCHMAKING-PLAYER (RATINGS) ==> Muchos jugadores van a competir en múltiples partidos.



- **Consultas:**

Mínimo 5 consultas simples.

Mínimo 3 consultas medias.

Mínimo 3 consultas complejas.

3. EXPLICACIÓN DE LA NORMALIZACIÓN APLICADA

1. Hemos usado una normalización 1FN, dado que, a todas las tablas poseer su propia clave primaria, no deberían de originarse campos repetidos.
2. Para llegar a la segunda forma normal, hemos modificado el conjunto de tablas iniciales para que toda columna depende de la clave primaria.
Usualmente se consigue creando tablas que separan y clasifican la información de forma más óptima.
3. La tercera forma de normalización se consigue quitando columnas que no hagan sinergia con el resto de columnas.

Un ejemplo sería dentro de la tabla de calificación del jugador, haber quitado la columna **SALARY** dado que carece de sentido en la valoración.



4. EJECUCIÓN DE SCRIPTS PARA NUESTRA BBDD:

URL DE LAS SCRIPTS DE EJECUCION PARA LA BASE DE DATOS:

<https://github.com/juanmajialf/DesafioBD>

- **PRIMER PASO:** Ejecutaremos el script para el borrado y creación de nuestro esquema.
NOMBRE DE LA SCRIPT: 1_SCRIPT_CDPSalesianos_CREATE_SCHEMA.sql
- **SEGUNDO PASO:** En este paso, ejecutaremos el script para el borrado y creación de tablas.
NOMBRE DE LA SCRIPT: 2_SCRIPT_CDPSalesianos_CREATE_SCHEMA.sql
- **TERCER PASO:** En este tercer paso, podremos insertar todos los datos necesarios en las tablas anteriormente creadas.
NOMBRE DE LA SCRIPT: 3_SCRIPT_CDPSalesianos_CREATE_SCHEMA.sql
- **TERCER PASO:** En este último paso, podremos consultar los datos que el Scooter necesita.
NOMBRE DE LA SCRIPT: 4_SCRIPT_CDPSalesianos_CREATE_SCHEMA.sql