



El futuro digital
es de todos

MinTIC

«Misión
TIC 2022»

Reto



Universidad de Caldas



Reto Ciclo 3, Desarrollo de software

Gestión de escenarios deportivos

Objetivo

Desarrollar un sistema de información en ambiente Web, utilizando .Net Core, visual studio code, sqlserver y la metodología ágil Scrum para la gestión del ciclo de vida del proyecto.

Descripción del Reto

La secretaria del deporte de su departamento, necesita un sistema de información por medio del cual pueda realizar el seguimiento de los diferentes torneos deportivos que realiza en cada uno de sus municipios. Se debe tener acceso a la información detallada de cada uno de los deportistas, equipos, entrenadores y patrocinadores. Los equipos deben ser registrados con su información general para poder llevar un control de los mismos; los patrocinadores puede ser personas naturales o jurídicas y de ellos también se debe llevar un control, no hay límite en la cantidad de equipos que cada patrocinador puede apoyar.

La administración general se debe realizar por torneos, en los cuales se deben inscribir los equipos. Los torneos se manejan por categorías, los equipos pueden participar en varios torneos.

Es importante tener en cuenta que para una buena gestión de los torneos se debe tener una clara información de los escenarios deportivos, las actividades que se pueden realizar en cada uno de ellos, así como la capacidad de espectadores para cada actividad.

Los árbitros, jueces o réferis deben ser colegiados, para de esta manera buscar la transparencia durante la realización de cada juego y/o competencia, se debe tener acceso a la información detallada de cada árbitro, juez o réferi y de sus respectivos colegios de instrucción



Modo de entrega

- Semanalmente se deben exponer los avances en el desarrollo del proyecto, con base en la planeación de cada uno de los sprints
- Si se presentan retrasos en la ejecución de las actividades propuestas, se deben exponer los motivos a manera de gestión de impedimentos, con base en los principios normativos de Scrum
- Al finalizar cada sprint deben quedar artefactos de software completamente terminados. (las primeras 2 semanas puede ser modelos y/o documentos)
- A mediados de la semana 7 el proyecto debe estar terminado, el resto del tiempo se utilizará para ajuste básicos.