



*Universidad Nacional Autónoma de México*  
*Facultad de Ciencias*  
*Ingeniería de Software*

19.02.24



## Información Básica

Nombre del sistema: PlayBit

Integrantes:

- Arriaga Santana Estela Monserrat
- Rosas Scull Julian
- Rodriguez Belmonte Lazaro
- Aguilar Rodríguez Leonardo

Enunciado del problema:

Se busca diseñar y desarrollar una plataforma integral que permita la creación y administración de eventos deportivos, videojuegos u otras actividades, además de proporcionar una funcionalidad completa para la gestión y administración de torneos en vivo asociados a la plataforma. El objetivo principal es crear una experiencia interactiva y atractiva para los usuarios en la gestión y participación de eventos.

Características Principales:

- Administración de Torneos:
  - Desarrollar un módulo completo para la planificación, creación y gestión de torneos en distintas categorías y modalidades.
  - Permitir la inscripción de participantes, la creación de brackets y la programación de horarios para los torneos.
  - Ejemplos?

## Casos de Uso:

La implementación de los casos de uso requeriría el desarrollo de funcionalidades específicas que permitan a los usuarios crear eventos, incluirse a estos o modificar las fechas. Para lograrlo, se utilizarían tecnologías como bases de datos para

almacenar perfiles y detalles de los creados, y sistemas de notificación en tiempo real, como correos electrónicos automatizados, para informar sobre eventos importantes o cambios en la plataforma. En cuanto a la gestión de usuarios y administradores, se desarrollarían interfaces de usuario intuitivas para realizar acciones como registrar y eliminar torneos. Todo ello se llevaría a cabo con una arquitectura escalable y segura, utilizando tecnologías frontend y backend modernas, bases de datos robustas y protocolos de comunicación eficientes para garantizar una experiencia óptima del usuario en la plataforma.

### Cronología

El cliente accede a la página de inicio, donde destaca un banner con los próximos torneos más importantes. Justo debajo se encuentran los torneos más próximos en fecha. En la parte inferior de la página, se presenta información básica sobre la plataforma y su funcionamiento. En la parte superior, se encuentran las opciones de explorar (otros torneos), registro e inicio de sesión.

Al seleccionar "Explorar", se accede a una página de búsqueda con diversos filtros, como el tipo de juego (sports, racing, pvp), región del torneo, tipo de enfrentamiento, juegos más populares, tamaño del torneo y estado (nuevo, en curso, completado). También hay una barra de búsqueda para buscar por nombre de torneo o nombre de usuario del organizador.

Al seleccionar un torneo, el cliente puede ver el banner del torneo con información clave, como el número de jugadores permitidos por equipo, la fecha, la región y el tipo de enfrentamiento. Más abajo se encuentran las directrices y el número de participantes inscritos. Para unirse al torneo o crear uno, se solicita iniciar sesión o registrarse.

En el proceso de registro, se solicita al cliente proporcionar su correo electrónico, un nombre de usuario y una contraseña. La misma información se requiere para iniciar sesión. Una vez iniciada la sesión, se añaden tres opciones al menú superior: administración de equipos, administración de torneos y clasificación global de jugadores.

Al acceder a un torneo, se le ofrece al cliente la opción de crear un nuevo equipo o unirse a uno existente, dependiendo de la modalidad del torneo. En la creación del equipo, se proporciona la opción de invitar a otros usuarios mediante correo electrónico o buscando su nombre de usuario.

Si el cliente desea crear su propio torneo, será guiado a través de un proceso estructurado para crear su propio torneo en la plataforma. Inicialmente, se le

solicitará que proporcione un título para el torneo. Posteriormente, se le presentarán opciones para seleccionar el tipo de juego o actividad que abarca el torneo, incluyendo desde videojuegos populares hasta juegos de mesa o competiciones deportivas.

Una vez que el cliente elija el tipo de juego, el sistema le proporcionará una plantilla con configuraciones predefinidas, incluyendo el número recomendado de jugadores, la organización de equipos y un enfoque competitivo típico para el torneo. Este formato se presenta con la posibilidad de realizar modificaciones según las preferencias del organizador.

Los organizadores tendrán la capacidad de seleccionar entre diferentes estilos de torneos, como eliminación directa, ligas con fase de grupos o eventos por etapas con desafíos temáticos. Esto permitirá adaptarse a las particularidades de cada modalidad de competición de manera flexible.

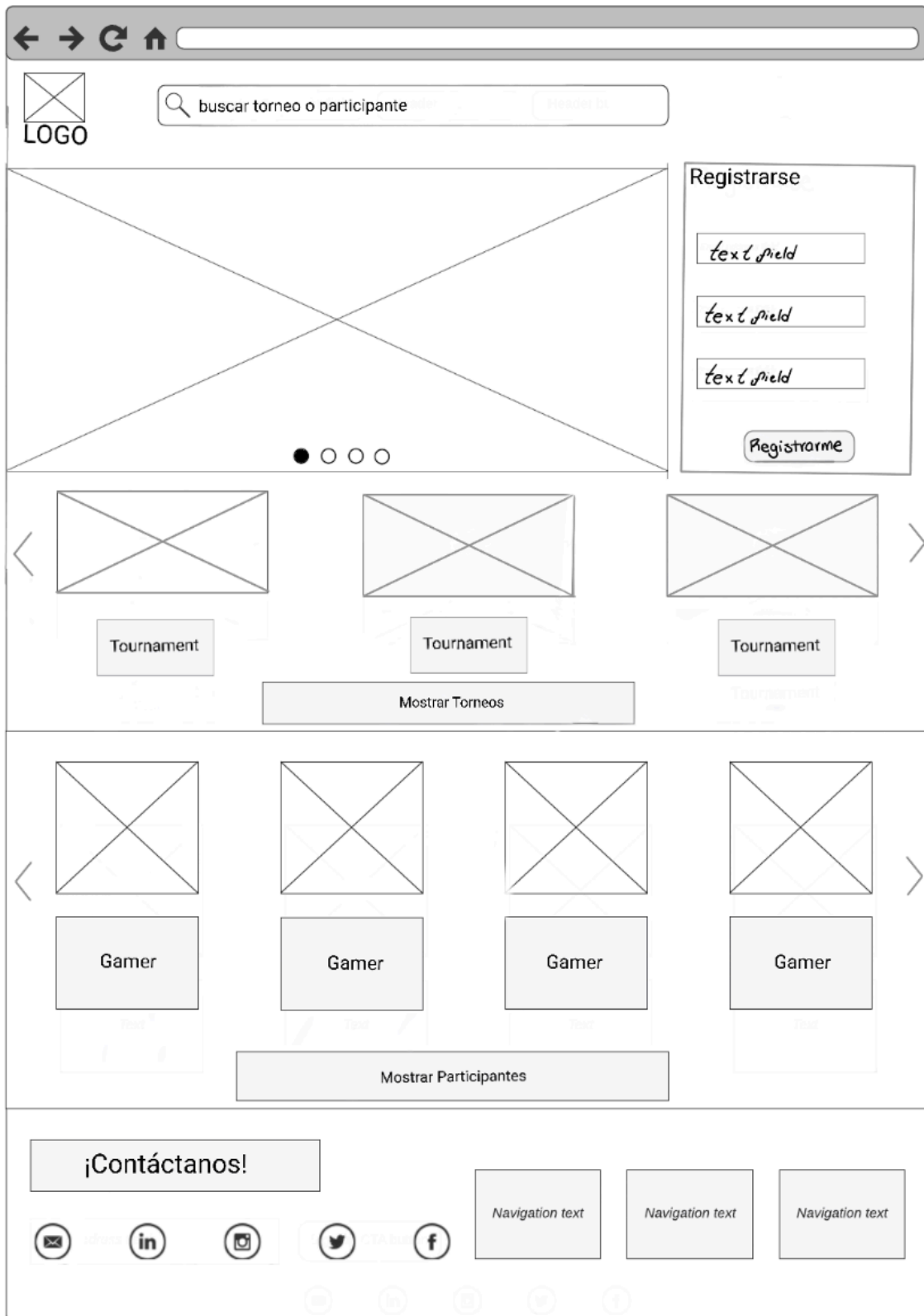
Se brindará al organizador la opción de establecer reglas específicas para el torneo, ya sean reglas fundamentales del juego, regulaciones específicas para juegos de mesa o normativas particulares para eventos deportivos.

Se ofrecerá la posibilidad de gestionar el calendario del torneo, permitiendo a los usuarios establecer fechas y horarios para las diversas etapas del evento.

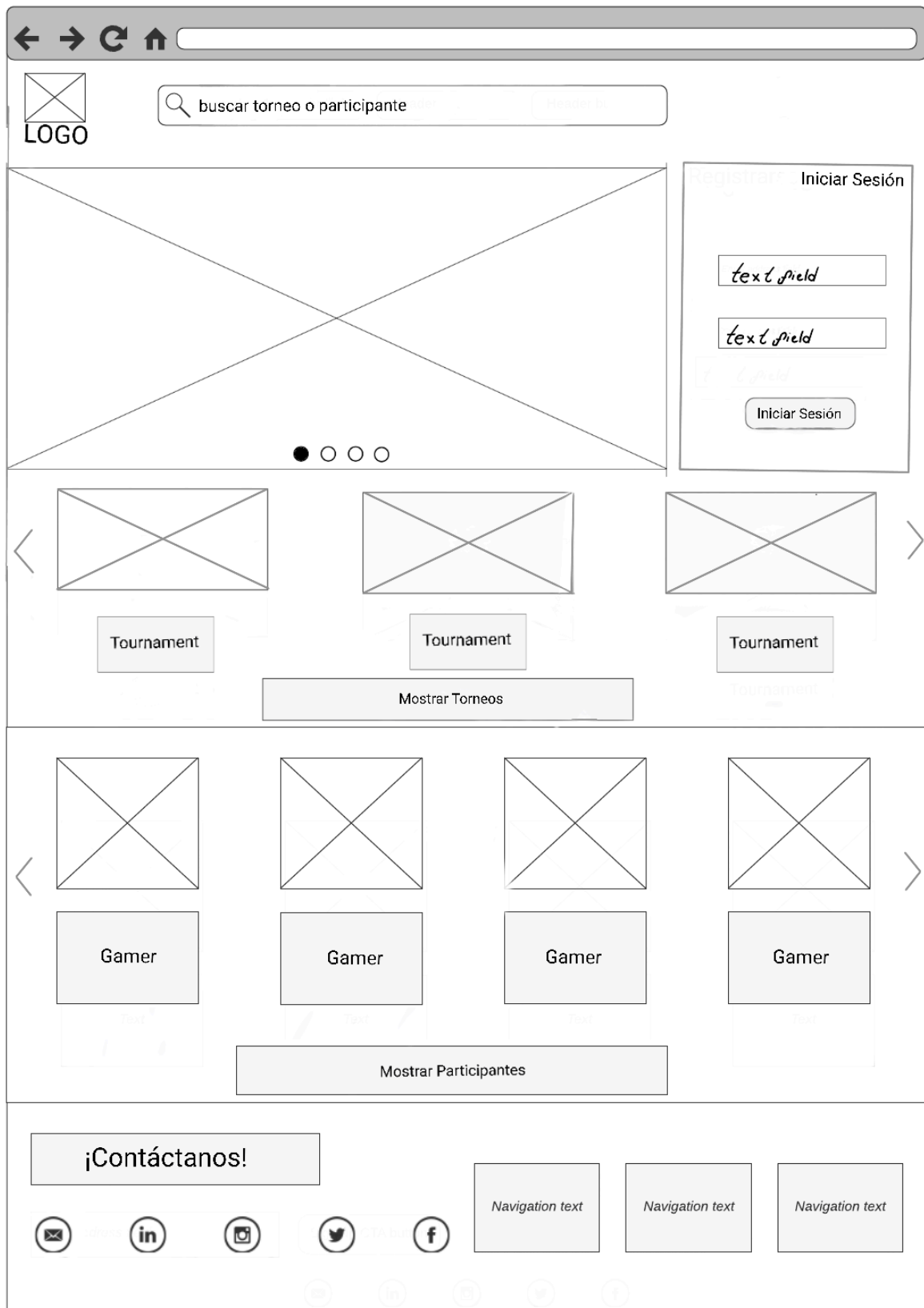
Como característica específica, se incorporará la posibilidad para el administrador de elegir si el torneo está destinado exclusivamente a novatos o si se permite la participación de jugadores con más experiencia,

En la página de usuario, el cliente puede visualizar sus equipos, juegos favoritos, cantidad de torneos ganados y hosteados, así como la opción de cerrar sesión.

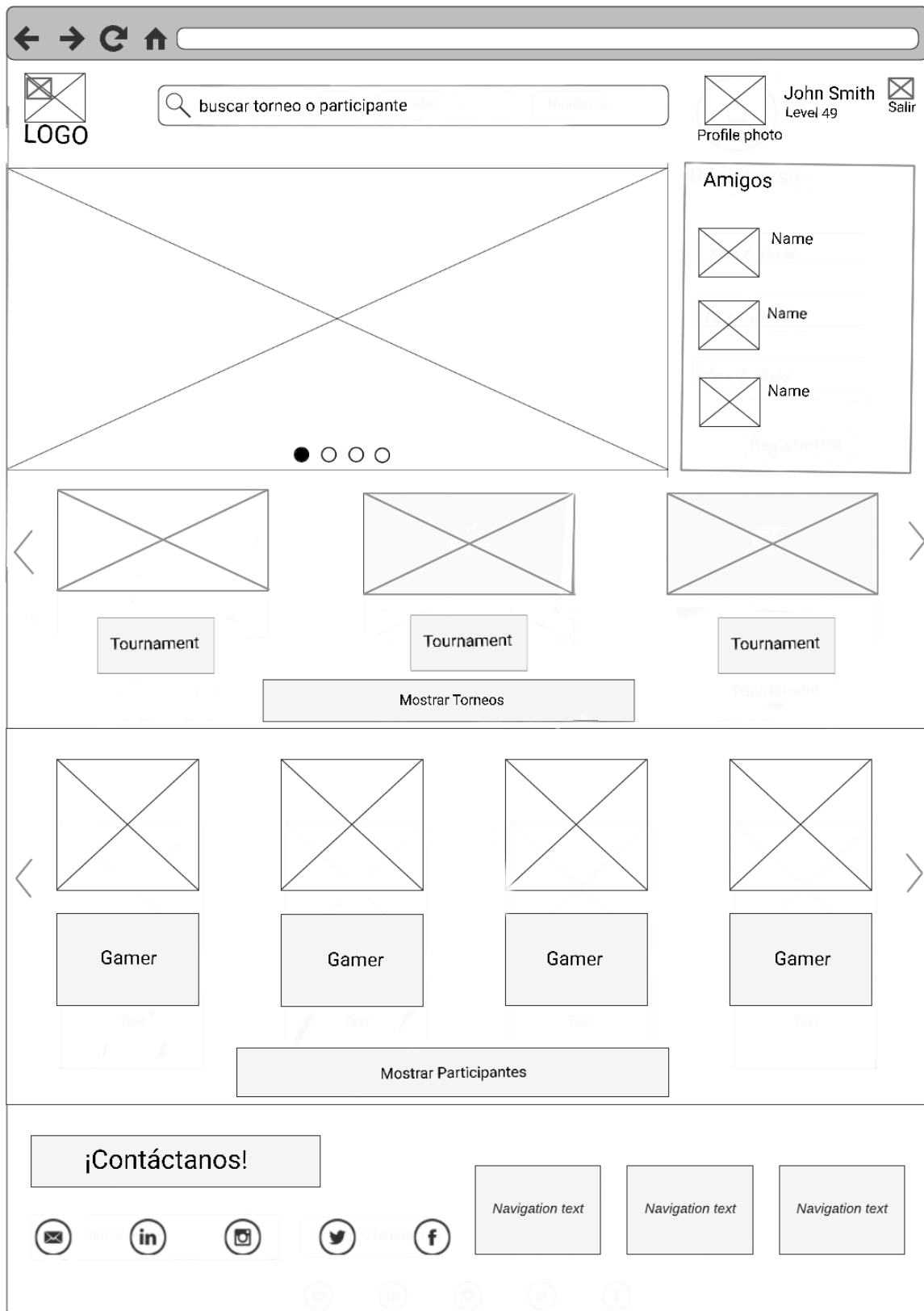
1. Wireframe Registrarse, Buscar Participante, Buscar Torneo, Ver Torneos, Ver Participantes, Contactar con sitio.



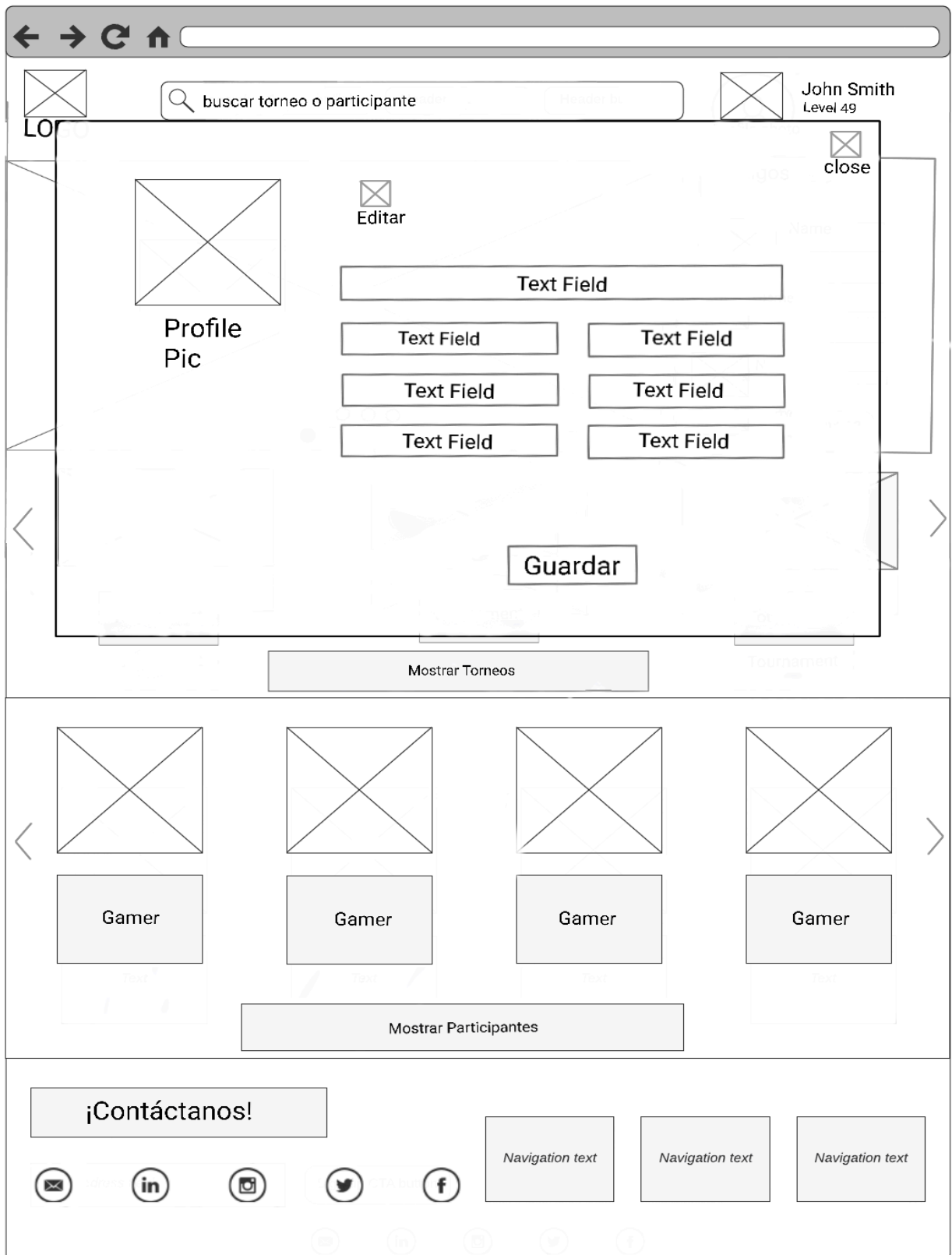
2. Wireframe Iniciar Sesión, Buscar Participante, Buscar Torneo, Ver Torneos, Ver Participantes, Contactar con sitio



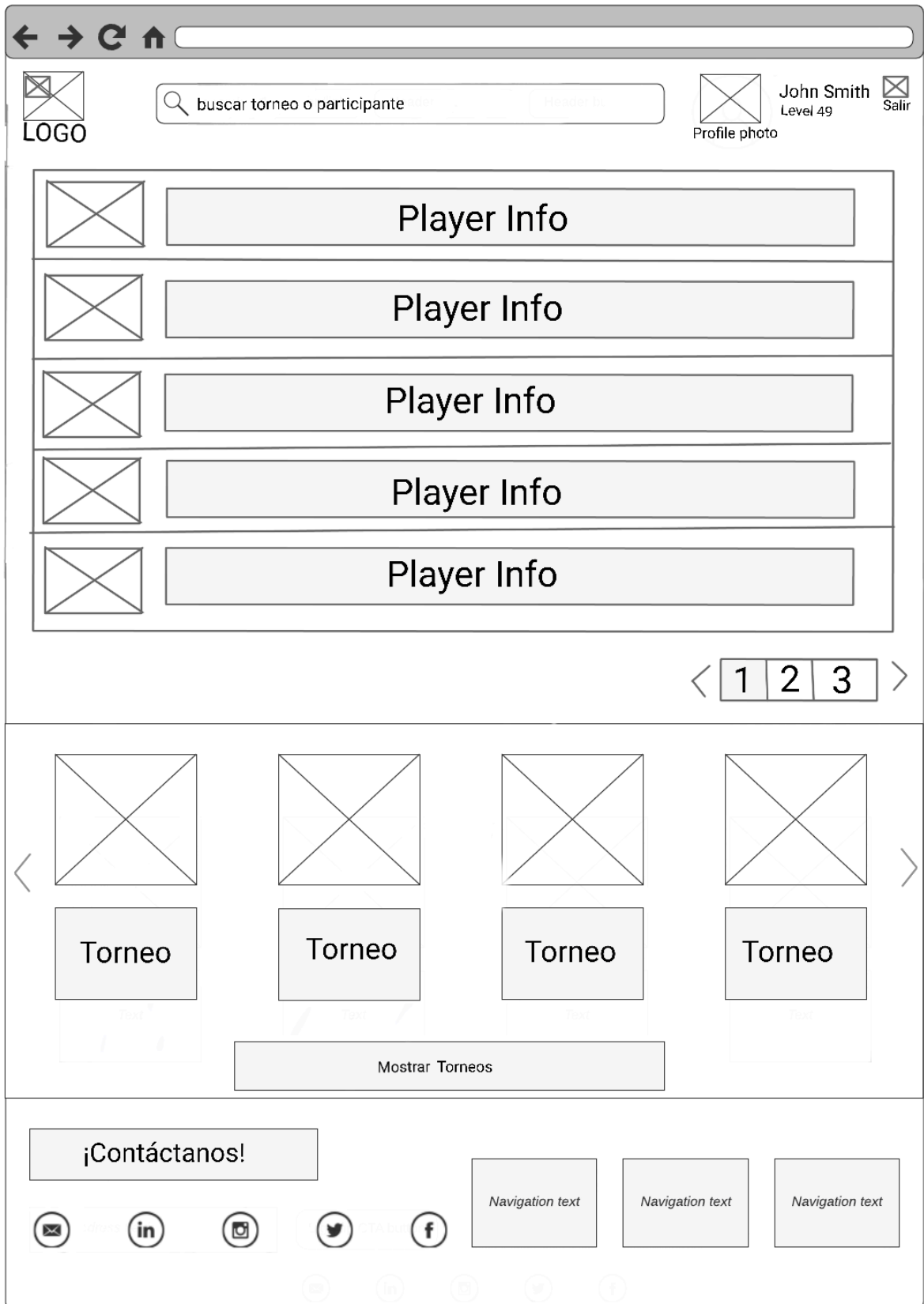
3. Wireframe Ver lista de amigos, Ver perfil, Buscar Participante, Buscar Torneo, Cerrar Sesión, Contactar con sitio.



4. Wireframe Ver Detalle de Perfil, Editar Perfil.

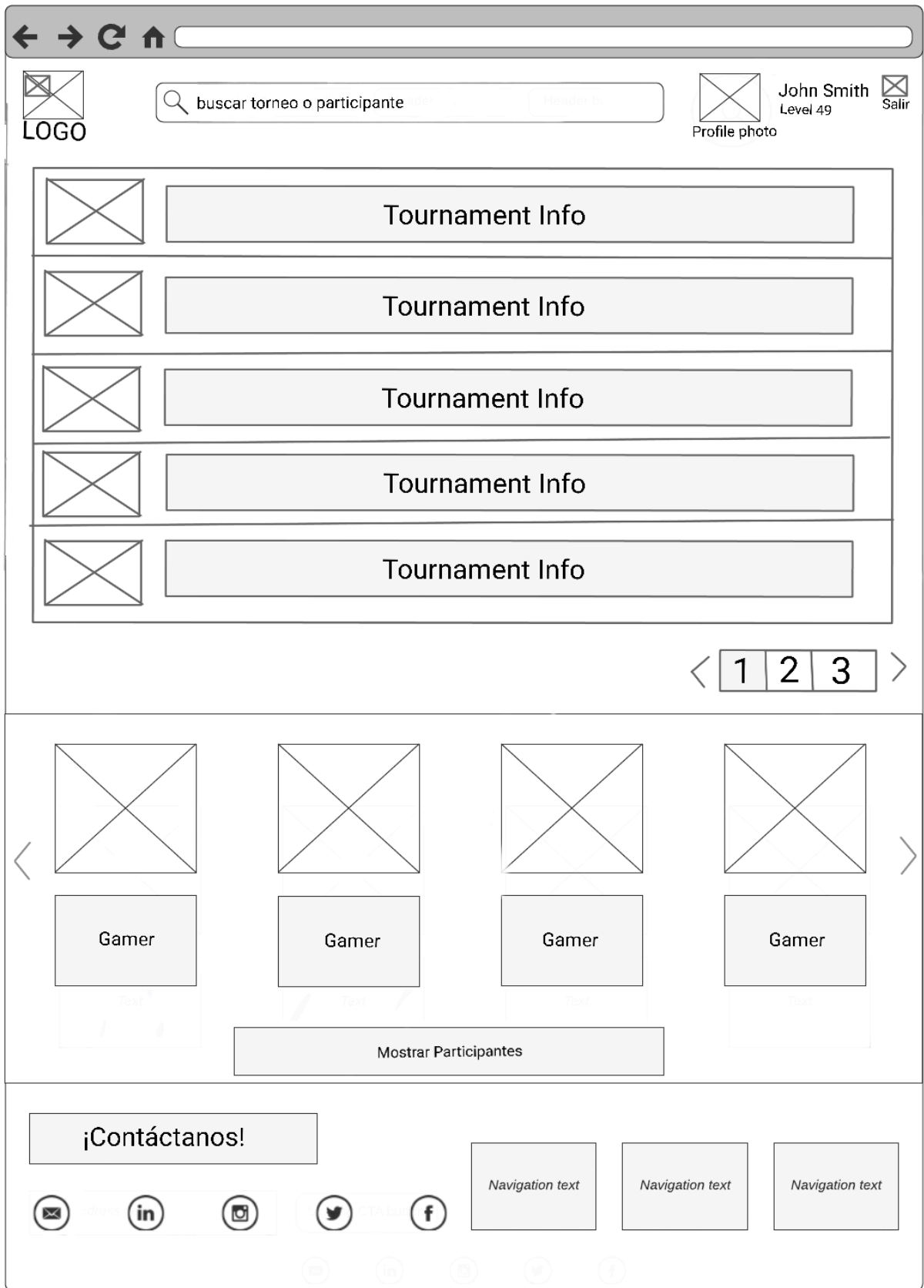


## 5. Wireframe Ver Participantes

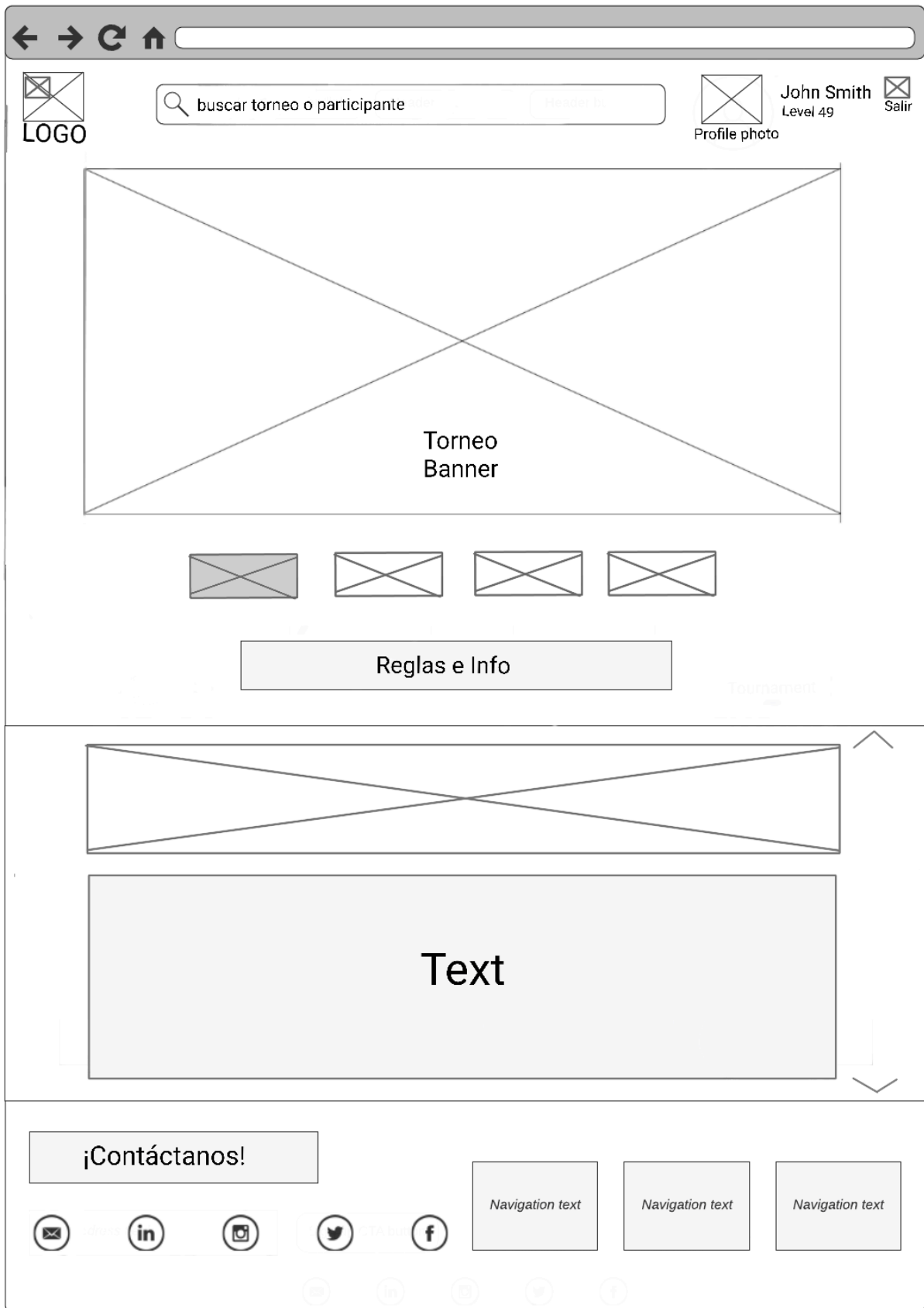


## 6. Wireframe Ver Torneos

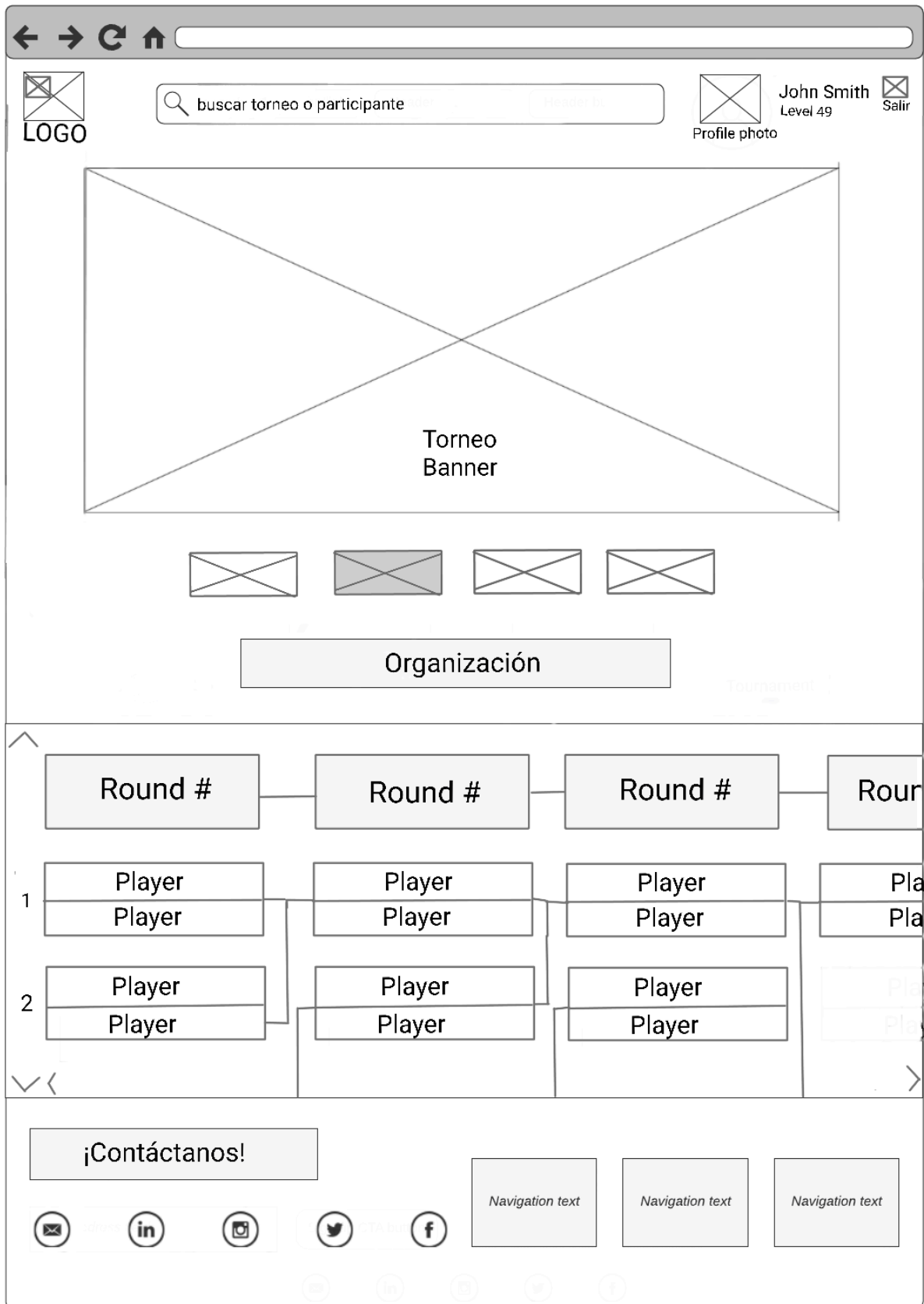




7. Wireframe Detalle Torneo 1



8. Wireframe Detalle Torneo 2



## 9. Wireframe Detalle Torneo 3

