



PLATAFORMA WEB INTELIGENTE PARA LA OPTIMIZACIÓN Y AUTOMATIZACIÓN DE LA GESTIÓN DE EVENTOS DEPORTIVOS DEPORTIVOS

Documento de requerimientos de software

10 de febrero de 2025



Kevin Tapia
Jhonyl Sucuy



Historial de versiones

Fecha	Versión	Autor	Organización	Descripción
29/10/2024	1.0	Kevin Tapia y Jhonyl Sucuy	FDPEN	Entrega inicial
10/01/2025	2.0	Kevin Tapia y Jhonyl Sucuy	FDPEN	Mejora de documento

Información del proyecto

Empresa / Organización	Federación Deportiva Provincial Estudiantil de Napo
Proyecto	Plataforma web inteligente para la federación estudiantil
Fecha de preparación	Martes 29 de octubre de 2024
Cliente	Federación Deportiva Provincial Estudiantil de Napo
Patrocinador principal	Kevin Tapia y Jhonyl Sucuy
Gerente / Líder de proyecto	Julio Roberto Santillan Castillo
Gerente / Líder de análisis de negocio y requerimientos	Kevin Tapia

1 Propósito

Este documento define las especificaciones del software Athly, una aplicación web diseñada para optimizar y automatizar la gestión de eventos deportivos de la Federación Deportiva Provincial Estudiantil de Napo. La plataforma permite administrar los eventos, gestionar la inscripción de estudiantes y registrar sus resultados.

2 Alcance del producto

Propósito general:

El objetivo principal de la plataforma destinada a la federación es optimizar la gestión de los eventos deportivos anuales que organiza. Esto se logrará mediante la mejora en la recolección de datos, la optimización de la comunicación con los participantes en el proceso, la reducción de los tiempos asociados a la gestión y la generación de procedimientos necesarios para la realización de dichos eventos, así como la facilitación del acceso a los resultados obtenidos.

Beneficios que brinda al área de negocio:

Al centralizar todas las operaciones relacionadas, se reducirá el tiempo y los recursos necesarios para la administración manual, así como el tiempo requerido para llevar a cabo los eventos. Esto permitirá a la federación enfocarse en otros procesos importantes, fuera del flujo de trabajo habitual. Asimismo, no solo los encargados se beneficiarán del sistema, sino también las partes involucradas en los procesos, ya que no tendrán que realizar trámites presenciales para la entrega o solicitud de documentos importantes; de este modo, se fomentará la transparencia del proceso, dado que la gestión de resultados será pública y no se limitará a un procedimiento interno de la federación.

Objetivos y metas:

- Incrementar la eficiencia operativa y reducir costos administrativos.
- Mejorar el registro y la organización de recursos.
- Generar calendarios de juegos de manera eficiente.
- Implementar análisis de rendimiento basado en inteligencia artificial.
- Aumentar la transparencia en la gestión de resultados deportivos.

3 Funcionalidades del producto

- Autenticación y gestión de roles mediante inicio de sesión con JWT.
- Recuperación y cambio de contraseña para los usuarios registrados.
- Gestión de accesos por parte del administrador, enviando los mismos vía correo electrónico.
- Registro de usuarios al aceptar una invitación y acceder al sistema.
- Administración de usuarios, permitiendo visualizar, buscar, editar y eliminar registros.
- Gestión de eventos deportivos.
- Creación de congresillos por evento.
- Creación de calendario por evento.

- Ingreso de resultados por evento por parte de los jueces.
- Ingreso de instituciones educativas y escenarios educativos participantes para un evento.
- Visualización de datos sobre la cantidad de inscripciones en los eventos.
- Inscripción de estudiantes en eventos, con carga de datos personales, foto y documentos requeridos.
- Generación y descarga de carnets para los estudiantes inscritos en un evento.
- Gestión de inscripciones, con opciones para visualizar, editar, eliminar, aceptar o rechazar solicitudes.

4 Clases y características de usuarios

- **Administrador del sistema**
 - **Características:** Tiene el más alto nivel de privilegios dentro de la plataforma y es responsable de gestionar el flujo de trabajo de la federación.
 - **Funciones relevantes:**
 - Otorgar acceso a usuarios vía correo electrónico.
 - Gestionar usuarios dentro del sistema.
 - Gestionar inscripciones de los estudiantes.
 - Visualización y descarga de carnets de participantes.
- **Representante de institución**
 - **Características:** Usuarios que representan a cada colegio o institución educativa. Tienen permisos específicos para inscribir jugadores
 - **Funciones relevantes:**
 - Buscar y visualizar eventos disponibles.
 - Registro de estudiantes en eventos deportivos individuales o grupales.
- **Juez**
 - **Características:** Usuario responsable de registrar los resultados y estadísticas de los partidos.
 - **Funciones Relevantes:**
 - Registro de resultados de los partidos.
 - Registro de datos individuales de los estudiantes.

5 Entorno operativo

El entorno operativo para los usuarios debe ser accesible desde navegadores modernos como Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge y Safari, asegurando compatibilidad con HTML5, CSS3 y JavaScript. Permitiendo su uso en computadoras de escritorio y laptops con sistemas operativos como Windows y Linux.

Para una mejor experiencia de usuario, se recomienda un dispositivo con mínimo 4GB de RAM, procesador de al menos 1.6 GHz, y una conexión a internet estable.

6 Requerimientos funcionales

Acceso, gestión de usuarios y permisos

Descripción

Proceso mediante el cual el administrador gestiona la creación de usuarios para los roles como Representante de colegio, Administrador y Juez. Los usuarios recibirán un correo con un enlace y una contraseña generada que podrán cambiar al iniciar sesión.

Prioridad

Alta

Acciones iniciadoras

- a) El administrador inicia sesión en el sistema ingresando su correo electrónico y contraseña.
- b) El administrador ingresa en la sección de “Conceder accesos”.
- c) El administrador ingresa los correos y selecciona un rol.
- d) Al agregar cada usuario, los datos aparecen en una lista que permite visualizar, editar o eliminar entradas antes de confirmarlos.
- e) Tras revisar los datos, el administrador hace clic en "Enviar accesos". El sistema muestra una confirmación antes de enviar un correo a cada usuario con un enlace y una contraseña.
- f) El usuario recibe el correo, accede al sistema mediante el enlace proporcionado e inicia sesión usando la contraseña temporal.
- g) Al iniciar sesión, el sistema redirige al usuario a una pantalla de cambio de contraseña, donde debe ingresar y confirmar una nueva.
- h) Una vez ingresada la nueva contraseña, el sistema envía un código de verificación al correo del usuario, que debe ser ingresado en la plataforma para completar el proceso y acceder al sistema.

Requisitos funcionales

REQ-1	Descripción	El sistema debe contar con un botón de inicio de sesión visible en la interfaz de acceso, para que los roles permitidos puedan ingresar a la plataforma.
	Comportamiento esperado	Al cargar la página principal de la plataforma, el botón de "Inicio de Sesión" debe estar visible en la parte final de la página. Al hacer clic en el botón "Inicio de Sesión", el sistema debe redirigir al usuario a una pantalla o formulario de autenticación donde pueda ingresar su correo electrónico y contraseña para acceder a la plataforma.
	Condiciones de error	Si al hacer clic en el botón de inicio de sesión el sistema no puede cargar el formulario debe mostrar un mensaje indicando lo sucedido.

REQ-2	Descripción	El sistema debe validar el rol del usuario una vez que haya iniciado sesión, y en función de su rol, presentar la interfaz gráfica con las funcionalidades y opciones adecuadas a ese rol. Todo ello se debe gestionar mediante JWT, para, además garantizar la sesión iniciada por 7 días.
	Comportamiento esperado	Después de iniciar sesión, el usuario debe ser dirigido a la interfaz adecuada que le muestre solo las funciones pertinentes a su rol.
	Condiciones de error	Si el sistema no puede identificar correctamente el rol del usuario durante la autenticación, se deberá mostrar un mensaje de error y denegar el acceso a la plataforma.

REQ-3	Descripción	El sistema debe permitir al usuario que inicia sesión por primera vez ingresar los datos de perfil como nombre, apellido, número de teléfono y foto. Seguido a ello solicitar un cambio de contraseña.
	Comportamiento esperado	El sistema debe aceptar los datos ingresados y reflejarlos en el dashboard de ingreso.
	Condiciones de error	Si falta algún campo, el formato es inválido o no cumple con los requisitos, se debe mostrar un mensaje de retroalimentación debajo del campo correspondiente, indicando el error específico para facilitar el correcto ingreso de los datos.

REQ-4	Descripción	El sistema debe permitir enviar accesos al aplicativo, para ello, se debe permitir ingresar el correo, seleccionar un rol y permitir agregar a una lista temporal. Los mismos se deben mostrar y debe poseer opciones de editar y eliminar los registros antes de enviar los accesos.
	Comportamiento esperado	Los datos ingresados deben aparecer en una tabla que permita al administrador ver, editar o eliminar usuarios antes de enviarlos. Si los usuarios ya han sido enviados, todos los registros deben de desaparecer de la lista.
	Condiciones de error	Si se intenta eliminar un usuario, el sistema debe solicitar confirmación antes de proceder.

REQ-5	Descripción	Si el administrador confirma el envío, el sistema debe enviar un correo electrónico a cada usuario con un enlace de acceso y una contraseña generada.
	Comportamiento esperado	Un correo debe ser enviado a cada usuario con la información de acceso.
	Condiciones de error	Si el correo no se envía, el sistema debe registrar un error y notificar al administrador de que el envío ha fallado.

REQ-6	Descripción	El sistema debe permitir el cambio de contraseña en caso de olvido. Para ello, se en el login debe mostrar un enlace al cambio de contraseña, dentro del mismo el formulario debe solicitar una contraseña generada enviada por correo, la nueva contraseña y su confirmación, y validar que ambas coincidan.
-------	-------------	---

	Comportamiento esperado	El sistema debe aceptar la nueva contraseña y confirmar que coincide con la confirmación ingresada.
	Condiciones de error	Si las contraseñas no coinciden, se debe mostrar un mensaje indicando que deben ser iguales en la parte baja del campo de validación de coincidencia.

Gestión de instituciones educativas y escenarios deportivos

Descripción

Este módulo permite al administrador o administrador gestionar los escenarios deportivos y las instituciones educativas que participaran en los futuros eventos.

Prioridad

Alta

Acciones iniciadoras

- El administrador selecciona la opción Instituciones Educativas o Escenarios Deportivos.
- Dentro podrá ingresar, editar o eliminar las instituciones o escenarios deportivos.
- Una vez finalizado el congresillo, el administrador accede al sistema y selecciona la opción de Carga de reglamento.

REQ-7	Descripción	El administrador debe poder ingresar, editar y eliminar los escenarios deportivos para los torneos.
	Comportamiento esperado	El administrador ingresa, edita y elimina los escenarios para el sistema que sean utilizados más tarde.
	Condiciones de error	Si el escenario ingresado contiene datos incorrectos o vacíos, el sistema muestra un mensaje de error solicitando corrección.

REQ-8	Descripción	El administrador debe poder ingresar, editar y eliminar los escenarios deportivos para los torneos.
	Comportamiento esperado	El administrador ingresa, edita y elimina los escenarios para el sistema que sean utilizado más tarde.
	Condiciones de error	Si el escenario ingresado contiene datos incorrectos o vacíos, el sistema muestra un mensaje de error solicitando corrección.

Carga de reglamento y programación de congresillo

Descripción

Este módulo permite al administrador programar un congresillo deportivo, especificando la fecha, hora y lugar del evento. Una vez finalizado el congresillo, el sistema facilita la carga del reglamento discutido y aprobado durante el

mismo. Además, asegura que los representantes de las instituciones sean notificados de manera oportuna sobre la programación del congresillo y la disponibilidad del reglamento oficial.

Prioridad

Media

Acciones iniciadoras

- d) Administrador o administrador selecciona la opción Programación de congresillo.
- e) Ingresa los detalles del congresillo: fecha, hora y lugar.
- f) Una vez finalizado el congresillo, el administrador accede al sistema y selecciona la opción de Carga de reglamento.

Requisitos funcionales

REQ-9	Descripción	El sistema debe permitir al administrador programar congresillos ingresando detalles como fecha, hora y lugar.
	Comportamiento esperado	El administrador puede registrar un congresillo con todos los datos necesarios, para el evento específico.
	Condiciones de error	Si los datos están incompletos o no válidos, el sistema debe mostrar un mensaje de error y no permitir el registro.

REQ-10	Descripción	El sistema debe enviar notificaciones automáticas por correo a los representantes de las instituciones al programar un congresillo.
	Comportamiento esperado	El sistema envía notificaciones por correo a todos los representantes con los detalles del congresillo.
	Condiciones de error	Si no se envían las notificaciones al correo, el sistema debe registrar un error y notificar al administrador.

REQ-11	Descripción	El sistema debe permitir cargar un reglamento en formato PDF o Word solo después de que el congresillo haya finalizado.
	Comportamiento esperado	El administrador puede cargar el reglamento una vez terminado el congresillo.
	Condiciones de error	Si se intenta cargar el reglamento antes de tiempo, el sistema debe bloquear la acción e informar al administrador.

REQ-12	Descripción	El sistema debe notificar por correo automáticamente a las instituciones cuando el reglamento esté disponible para consulta.
--------	-------------	--

	Comportamiento esperado	Los representantes reciben una notificación con un enlace para acceder al reglamento.
	Condiciones de error	Si la notificación no se envía, el sistema debe registrar un error y notificar al administrador sobre el fallo.

Inscripción de jugadores por institución

Descripción

El módulo permite la inscripción de jugadores por institución para los eventos deportivos organizados. Las inscripciones estarán habilitadas únicamente cuando el administrador del sistema lo disponga, activando esta funcionalidad para una categoría y deporte específicos.

Durante el proceso de inscripción, los representantes ingresan los nombres y apellidos del jugador, además de cargar los documentos obligatorios (documentos de identidad, foto tamaño carnet, autorización de los padres y certificación de matrícula).

El administrador revisa los documentos cargados en formato PDF y durante la revisión, el administrador puede:

1. Aprobar la inscripción del jugador.
2. Rechazar para corrección: Habilitar nuevamente el formulario para que el representante envíe la corrección.

Los representantes pueden consultar en todo momento el estado de las inscripciones, así como las fechas para cada etapa del proceso.

Prioridad

Alta

Acciones iniciadoras

- a) El administrador habilita las inscripciones para un torneo, seleccionando la categoría y deporte correspondiente, y define la fecha límite para cierre de inscripciones.
- b) Los representantes ingresan los nombres, apellidos y cargan documentos requeridos.
- c) El administrador visualiza los documentos cargados, modifica los campos del jugador en caso de que lo requiera y aprueba la inscripción.
- d) El administrador rechaza al jugador con una justificación enviada.
- e) Los representantes visualizan el estado de cada jugador registrado.
- f) El sistema cierra automáticamente las inscripciones en la fecha indicada.

Requisitos funcionales

REQ-13	Descripción	El sistema debe mostrar a los representantes las fechas límite de inscripción y finalización de eventos.
	Comportamiento esperado	Los representantes visualizan claramente las fechas clave desde su interfaz de inscripción.

	Condiciones de error	Si las fechas no se muestran correctamente, el sistema deberá mostrar fechas por defecto.
--	----------------------	---

REQ-14	Descripción	El sistema debe permitir a los representantes registrar jugadores ingresando nombres, apellidos, cédula, genero, fecha de nacimiento, tipo de sangre y carga de documentos requeridos (documentos de identidad, foto tamaño carnet, autorización de los padres y certificación de matrícula).
	Comportamiento esperado	Los datos se registran correctamente en el sistema y quedan disponibles para revisión.
	Condiciones de error	Si un algún dato o documento en formato incorrecto, el sistema muestra un mensaje al representante antes de cargarlo.

REQ-15	Descripción	El sistema debe permitir al administrador revisar los documentos de cada jugador cargados en formato PDF antes de aprobar la inscripción.
	Comportamiento esperado	El administrador visualiza correctamente los datos y documentos. Una vez completada esta tarea, puede aprobar o rechazar al jugador.
	Condiciones de error	Si los documentos no se pueden visualizar correctamente, el sistema notifica al administrador del error.

REQ-16	Descripción	El sistema debe permitir a los representantes editar los documentos de jugadores rechazados para corrección.
	Comportamiento esperado	Los representantes editan y actualizan correctamente la información solicitada.
	Condiciones de error	Si los datos o documentos no se actualizan correctamente, el sistema notifica al representante del error.

REQ-17	Descripción	El sistema debe permitir a los representantes consultar en todo momento el estado de cada jugador inscrito.
	Comportamiento esperado	Los representantes visualizan el estado de cada inscripción.
	Condiciones de error	Si el estado no se actualiza correctamente, el sistema registra el error y notifica al representante.

REQ-18	Descripción	El sistema debe cerrar automáticamente las inscripciones y la edición de
--------	-------------	--

		correcciones en la fecha límite definida por el administrador.
	Comportamiento esperado	Las inscripciones y correcciones quedan bloqueadas automáticamente en la fecha límite.
	Condiciones de error	Si el sistema no cierra las inscripciones correctamente, notifica al administrador del error.

Generación de calendario y encuentros para los torneos

Descripción

Este módulo permite al administrador de la Federación Deportiva Estudiantil de Napo gestionar el calendario y los encuentros de los torneos deportivos. Una vez cerrado el periodo de inscripciones, el administrador podrá definir las fechas de inicio y fin del torneo, los escenarios deportivos disponibles y los horarios en los que se pueden realizar los partidos. El sistema generará aleatoriamente los enfrentamientos entre las instituciones educativas inscritas, asignando los partidos dentro del rango horario definido y los escenarios disponibles. Además, el sistema guardará los escenarios deportivos previamente ingresados para que el administrador pueda seleccionarlos en futuros calendarios, evitando tener que ingresar los mismos escenarios repetidamente.

Prioridad

Alta

Acciones iniciadoras

- El administrador ingresa al módulo una vez finalice el plazo de inscripciones.
- Define la fecha de inicio y fin del torneo.
- Ingresa los escenarios deportivos disponibles para ese torneo.
- El sistema guarda automáticamente los escenarios ingresados para futuros calendarios.
- En futuros calendarios, el administrador podrá seleccionar los escenarios previamente ingresados en vez de tener que ingresar los mismos datos nuevamente.
- El administrador define el rango horario (de qué hora a qué hora) en el cual se podrán realizar los encuentros durante cada día.
- El sistema toma las instituciones inscritas y genera aleatoriamente los enfrentamientos entre ellas dentro de los horarios y escenarios establecidos.

Requisitos funcionales

REQ-19	Descripción	El sistema debe permitir al administrador ingresar las fechas de inicio y fin del torneo.
	Comportamiento esperado	El administrador podrá ingresar las fechas de inicio y fin del torneo. El sistema validará que la fecha de inicio no sea posterior a la fecha de fin.
	Condiciones de error	Si el administrador ingresa una fecha de inicio posterior a la fecha de fin, el sistema

		muestra un mensaje de error indicando que las fechas no son válidas.
--	--	--

REQ-20	Descripción	El sistema debe permitir que el administrador seleccione los escenarios deportivos para el evento.
	Comportamiento esperado	Cuando el administrador necesite crear un calendario, podrá seleccionar los escenarios que el crea necesarios.
	Condiciones de error	Si no existen escenarios previamente guardados, el sistema muestra un mensaje indicando que no hay escenarios disponibles para seleccionar.

REQ-21	Descripción	El administrador debe ingresar la fecha de inicio de los encuentros.
	Comportamiento esperado	El administrador podrá definir un rango de horas (por ejemplo, de 9:00 AM a 6:00 PM), y el sistema validará que los horarios sean válidos.
	Condiciones de error	Si el rango horario ingresado es inválido (por ejemplo, si la hora de inicio es posterior a la hora de fin), el sistema muestra un mensaje de error.

REQ-22	Descripción	El sistema debe generar aleatoriamente los enfrentamientos entre las instituciones inscritas, respetando los horarios y escenarios.
	Comportamiento esperado	El sistema asignará aleatoriamente los enfrentamientos entre las instituciones inscritas y asignará los partidos a los escenarios, horarios definidos y el juez encargado.
	Condiciones de error	Si no hay suficientes instituciones inscritas o escenarios disponibles, el sistema mostrará un mensaje indicando que no se pueden generar los enfrentamientos.

REQ-23	Descripción	El sistema debe permitir al administrador visualizar el calendario con los partidos y enfrentamientos generados.
	Comportamiento esperado	El administrador podrá ver el calendario con los partidos asignados a los diferentes escenarios y horarios, mostrando todos los enfrentamientos.
	Condiciones de error	Si el sistema no puede generar o visualizar el calendario por un error, el administrador recibirá un mensaje de error indicando que no se puede cargar el calendario.

Carga de resultados de encuentros

Descripción

Este módulo permite a los jueces de los partidos cargar los resultados de los encuentros deportivos. Los resultados deben ser ingresados de acuerdo con la plantilla específica del deporte correspondiente, y el sistema permitirá cargar también el documento físico que sirva como evidencia del resultado. Además, en caso de que el administrador necesite editar los resultados, solo él podrá hacerlo, pero debe notificarse a las instituciones involucradas. Estas instituciones deberán votar si están de acuerdo con la modificación, y la interfaz mostrará la razón de la edición antes de la votación.

Prioridad

Alta

Acciones iniciadoras

- El juez del partido ingresa al sistema después de finalizar el encuentro para cargar los resultados.
- El sistema solicita la plantilla correspondiente según el deporte para ingresar los resultados.
- El juez sube el documento físico que sirvió como evidencia del encuentro.
- El administrador, si es necesario, podrá editar los resultados, y el sistema enviará una notificación a las instituciones involucradas.
- Las instituciones deberán votar si están de acuerdo con la modificación propuesta por el administrador.
- Si la mayoría está de acuerdo, la edición se lleva a cabo; si no, los resultados originales se mantienen.

Requisitos funcionales

REQ-24	Descripción	El sistema permite a los jueces cargar los resultados de los encuentros.
	Comportamiento esperado	El juez puede ingresar los resultados del partido según la plantilla del deporte y adjuntar el documento físico de evidencia.
	Condiciones de error	Si los resultados no son ingresados correctamente (datos vacíos o incorrectos), el sistema muestra un mensaje de error.

REQ-25	Descripción	El sistema debe almacenar el documento físico como evidencia.
	Comportamiento esperado	El documento físico (ej., acta de partido) se carga y almacena en el sistema para ser consultado en cualquier momento.
	Condiciones de error	Si el archivo cargado es incorrecto o no se puede procesar, el sistema muestra un mensaje de error.

Inteligencia artificial para la selección de jugadores

Descripción

Este módulo integra una inteligencia artificial (IA) capaz de analizar diversos parámetros y datos de los jugadores para seleccionar a los mejores de cada deporte o categoría. La IA utiliza criterios definidos por el administrador o los jueces, como desempeño en los partidos, estadísticas acumuladas, habilidades específicas, y otros indicadores relevantes. Los resultados de la selección deben ser claros, trazables y justificados para garantizar transparencia en el proceso.

Prioridad

Alta

Acciones iniciadoras

- g) Carga de datos:
 - (i) El equipo técnico ingresa datos relevantes de los jugadores tras cada partido.
 - (ii) El sistema recoge estadísticas históricas de los jugadores.
- h) Definición de criterios:
 - (i) El administrador o jueces establecen los criterios de evaluación para cada torneo o categoría.
 - (ii) Los criterios pueden ser ajustados según el tipo de deporte o torneo.
- i) Análisis por la IA:
 - (i) La IA procesa los datos recolectados, aplica los criterios establecidos y genera una lista de los mejores jugadores.
 - (ii) Se incluye una justificación detallada de la selección, mostrando cómo se ponderaron los datos.
- j) Validación de resultados:
 - (i) El administrador puede revisar y aprobar o ajustar la selección propuesta por la IA, siempre con justificación.

Requisitos funcionales

REQ-26	Descripción	El encargado del rendimiento debe poder cargar la información de rendimiento de los deportistas del evento.
	Comportamiento esperado	Los jueces cargan información estadística de cada jugador después de cada encuentro o torneo.
	Condiciones de error	Si los datos no se ingresan correctamente o están incompletos, el sistema muestra un mensaje de error.

REQ-27	Descripción	La IA analiza los datos y selecciona a los mejores jugadores según los criterios definidos.
	Comportamiento esperado	La IA evalúa los datos utilizando algoritmos de selección y presenta una lista de los jugadores destacados.
	Condiciones de error	Si la IA no tiene suficientes datos para realizar el análisis, muestra un mensaje solicitando más información.

REQ-28	Descripción	El sistema presenta una justificación detallada de los resultados generados por la IA.
	Comportamiento esperado	Los usuarios pueden ver cómo se ponderaron los datos para justificar la selección realizada por la IA.
	Condiciones de error	Si la justificación no está disponible, el sistema alerta que el análisis no se completó correctamente.

Reglas de negocio

- La sesión debe durar activa un máximo de 7 días.
- La carga de imágenes no debe ser mayor a 5 MG.
- La carga de archivos no debe ser mayor a 10 MG.
- Los tipos de imágenes permitidos son png y jpeg.
- Los tipos de archivos permitidos son pdf.
- Mínimo de equipos participantes para un evento deportivo 6 equipos.
- Un evento solo puede ser editado hasta que empiece el evento.
- Un congresillo puede ser editado hasta que empiece el congresillo.
- El calendario puede ser generado una vez acabe la fase de inscripciones.

Requerimientos de interfaces externas

Organización de pantalla:

- Encabezado: Todas las pantallas deben incluir un encabezado con el logotipo de la federación y un menú de navegación para las áreas disponibles según el rol del usuario.
- Panel lateral o barra de navegación: Una barra de navegación lateral para los módulos principales del sistema, con accesos directos y visualización clara de las secciones.
- Contenido principal: Área central donde se muestra la información relevante o los formularios de cada módulo.
- Pie de página: Incluir información de contacto y enlaces rápidos (términos y condiciones, política de privacidad).

Estándares de botones y controles:

- Estilo de botones: Todos los botones deben tener un diseño consistente, con colores que indiquen su acción (por ejemplo, verde para confirmar, rojo para cancelar).
- Botón de acción primaria: En cada pantalla, debe haber un botón de acción principal que esté destacado (ej., "Guardar" o "Enviar").
- Estandarización de nombres de botones: Los nombres de botones deben ser consistentes en todas las pantallas, como "Agregar Usuario", "Editar", "Eliminar", "Guardar Cambios".
- Indicadores de carga y retroalimentación: Cuando una acción está en proceso, mostrar indicadores de carga y mensajes de éxito o error para informar al usuario.

Requerimientos no funcionales

1. NF-1: Tiempo de Respuesta: El sistema debe responder a cada solicitud del usuario en un tiempo menor a 3 segundos para las acciones de consulta y carga de páginas, con un tiempo máximo de 5 segundos para operaciones más complejas

2. NF-2: Control de Acceso: El sistema debe implementar un sistema de roles y permisos, de forma que cada usuario tenga acceso únicamente a las funciones correspondientes a su rol.
3. NF-3: Interfaz Intuitiva: La interfaz de usuario debe ser fácil de usar y entender, permitiendo que los usuarios puedan navegar y usar el sistema sin dificultad.
4. NF-4: Compatibilidad en dispositivos: El sistema debe funcionar correctamente en dispositivos de escritorio y laptops.