

MEMORIA FINAL DEL PROYECTO



SPORTIFY

Tu diario deportivo digital
Alumno: Manuel Gómez Martín

ÍNDICE

1. Introducción.....	4
2. Plan de Empresa.....	5
JUSTIFICACIÓN	5
NOMBRE y LOGO.....	5
PRODUCTO	5
MODELO DE NEGOCIO.....	5
CONSUMIDORES Y POSIBLES CLIENTES	5
COMPETENCIA.....	5
DAFO	6
PUBLICIDAD Y PROMOCIÓN	6
3. Descripción detallada del sistema y listado de historias de usuario.....	7
4. Modelado y diseño.....	10
4.1 Prototipado en Figma de la aplicación	10
4.2 Diagrama de clases del modelo de dominio de la API.....	10
5. Diseño	11
5.1 Diagrama de clases del diseño indicando: direccionalidad de las asociaciones, tipos y los tipos de datos a utilizar.	11
6. Implementación.....	11
6.1 Descripción de los diferentes paquetes y clases de cada aplicación.....	11

1. Introducción

Sportify nace de la necesidad de una plataforma digital que combine el periodismo deportivo con la participación activa del usuario. A través de funcionalidades como comentarios, likes, filtrado personalizado de contenido y sistema de roles, se ofrece una experiencia única tanto para consumidores como creadores de contenido deportivo.

2. Plan de Empresa

JUSTIFICACIÓN

- ¿Por qué este negocio?
A raíz del gusto por el deporte, aparece la idea de crear un diario Deportivo online e interactivo, para que todo el que quiera pueda compartir opiniones y diferentes noticias sobre cualquier tipo de deporte.
- ¿Existe competencia?
Sí, medios como Marca, AS, ESPN o apps como OneFootball. Lo que nos diferencia del resto es la interacción de cualquier usuario que quiera ser partícipe de este proyecto.
- ¿Por qué creo que se venderá?
Porque mezcla lo mejor del periodismo deportivo con lo mejor de las redes sociales.
- ¿Qué me diferencia?
Personalización, roles, interacción social y participación.
- ¿Qué hay de novedoso?
Sistema híbrido entre red social y diario, tecnología moderna y abierta.

NOMBRE y LOGO

- Nombre: SPORTIFY. Inspirado en 'Sport' y 'Spotify'. Transmite dinamismo y personalización.
- Justificación del logo: Circular, con tipografía moderna e inspiración en Spotify, pero con identidad deportiva clara.

PRODUCTO

- Lectura de noticias deportivas, interacción con comentarios y likes, gestión de cuenta y roles.
- Captura de interfaz o diseño (ver prototipo en el apartado 4.1).
- Necesidad cubierta: actualidad deportiva personalizada con participación.

MODELO DE NEGOCIO

- Freemium, publicidad, afiliación, suscripciones sin anuncios.

CONSUMIDORES Y POSIBLES CLIENTES

- Cualquier amante del deporte que quiera estar informado sobre todo lo relacionado con su deporte o equipo favorito.
- Zona inicial: España. Escalabilidad global.

COMPETENCIA

- Marca/AS/ESPN/OneFootball: ofrecen noticias pero sin interacción personalizada ni creación de contenido.
- Sportify: cubre ese hueco.

DAFO

- Debilidades: dependencia técnica, necesidad de contenido.
- Amenazas: copia del modelo por grandes empresas.
- Fortalezas: plataforma terminada, moderna y funcional.
- Oportunidades: nicho sin explotar, crecimiento como red temática.

PUBLICIDAD Y PROMOCIÓN

- Soportes: TikTok, Instagram, Google Ads, YouTube Shorts.
- Coste: inversión inicial de 300 € en redes sociales e influencers.

3. Descripción detallada del sistema y listado de historias de usuario

LISTADO DE HISTORIA DE USUARIOS:

Title URL

HU-02 Registrar usuario <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/2>

HU-04 Editar usuario <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/4>

HU-05 Eliminar usuario <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/5>

HU-41 Página Home <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/82>

HU-06 Escribir noticia <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/6>

HU-07 Editar una noticia <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/7>

HU-08 Borrar noticia <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/8>

HU-09 Escribir un comentario <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/9>

HU-10 Editar un comentario <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/10>

HU-11 Eliminar un comentario <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/11>

HU-12 Dar me gusta <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/12>

HU-13 Quitar me gusta <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/13>

HU-14 Añadir un deporte <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/14>

HU-15 Eliminar un deporte <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/15>

HU-16 Crear una liga <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/16>

HU-17 Eliminar una liga <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/17>

HU-18 Crear equipo <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/18>

HU-19 Eliminar un equipo <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/19>

HU-21 Seguir a un equipo <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/21>

HU-22 Dejar de seguir equipo <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/22>

HU-23 Seguir liga <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/23>

HU-24 Dejar de seguir liga <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/24>

HU-25 Seguir deporte <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/25>

HU-26 Dejar de seguir deporte <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/26>

HU-27 Añadir deporte a noticia <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/27>

HU-28 Añadir liga a noticia <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/28>

HU-29 Añadir un equipo a una noticia <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/29>

HU-30 Mostrar favoritos <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/30>

HU-31 Ligas favoritas <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/31>

HU-32 Deportes favoritos <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/32>

HU-33 Ver likes <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/33>

HU-34 Ver comentarios <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/34>

HU-37 Subida de archivos <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/49>

HU-40 Login Angular <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/81>

HU-03 Iniciar Sesión <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/3>

HU-01 Conexion con postgres <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/1>

HU-39 DockerFile <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/79>

HU-35 Implementar seguridad <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/35>

HU-36 Documentar los métodos <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/45>

HU-38 Filtrados <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/64>

HU-42 Documentación <https://github.com/manuelgomez04/Sportify/issues/83>

DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL SISTEMA:

El programa se ejecuta en el puerto Localhost:8080

La documentación está realizada con swagger

Realiza diferentes tipos de operaciones con Noticias, Deportes, Ligas, Usuarios y Equipos

A la hora de ejecutar el programa habrá que escribir en la terminal el comando docker-compose up --build

Para poder arrancar el programa necesitas poner en el application-mail.properties tu correo y tu contraseña para que pueda compilar el programa

Funcionalidades

En función del tipo de usuario con el que inicies sesión

Registro: Los usuarios pueden registrarse como regulares, escritores o administradores. Inicio de sesión: Los usuarios pueden iniciar sesión y obtener un token JWT. Editar perfil: Los usuarios pueden actualizar su información personal. Eliminar cuenta: Los usuarios pueden eliminar su cuenta. Noticias

Crear noticia: Los escritores pueden publicar nuevas noticias. Obtener noticias: Los usuarios pueden ver una lista paginada de noticias. Editar noticia: Los escritores pueden modificar sus noticias. Eliminar noticia: Los escritores pueden eliminar sus noticias. Filtrar noticias: Los usuarios pueden filtrar noticias por el titular, una fecha de creación entre dos rangos, por el deporte, la liga y. Deportes

Crear deporte: Los administradores pueden agregar nuevos deportes. Eliminar deporte: Los administradores pueden eliminar deportes. Seguir deporte: Los usuarios pueden seguir deportes de su interés. Dejar de seguir deporte: Los usuarios pueden dejar de seguir deportes. Ligas

Crear liga: Los administradores pueden crear nuevas ligas asociadas a un deporte. Seguir liga: Los usuarios pueden seguir ligas. Dejar de seguir liga: Los usuarios pueden dejar de seguir ligas. Equipos

Crear equipo: Los administradores pueden agregar nuevos equipos. Seguir equipo: Los usuarios pueden seguir equipos. Dejar de seguir equipo: Los usuarios pueden dejar de seguir equipos. Comentarios

Agregar comentario: Los usuarios pueden comentar en las noticias. Editar comentario: Los usuarios pueden editar sus comentarios. Eliminar comentario: Los usuarios pueden eliminar sus comentarios, y los administradores pueden eliminar cualquier comentario. Likes Dar like: Los usuarios pueden dar like a las noticias. Eliminar like: Los usuarios pueden quitar su like de una noticia.

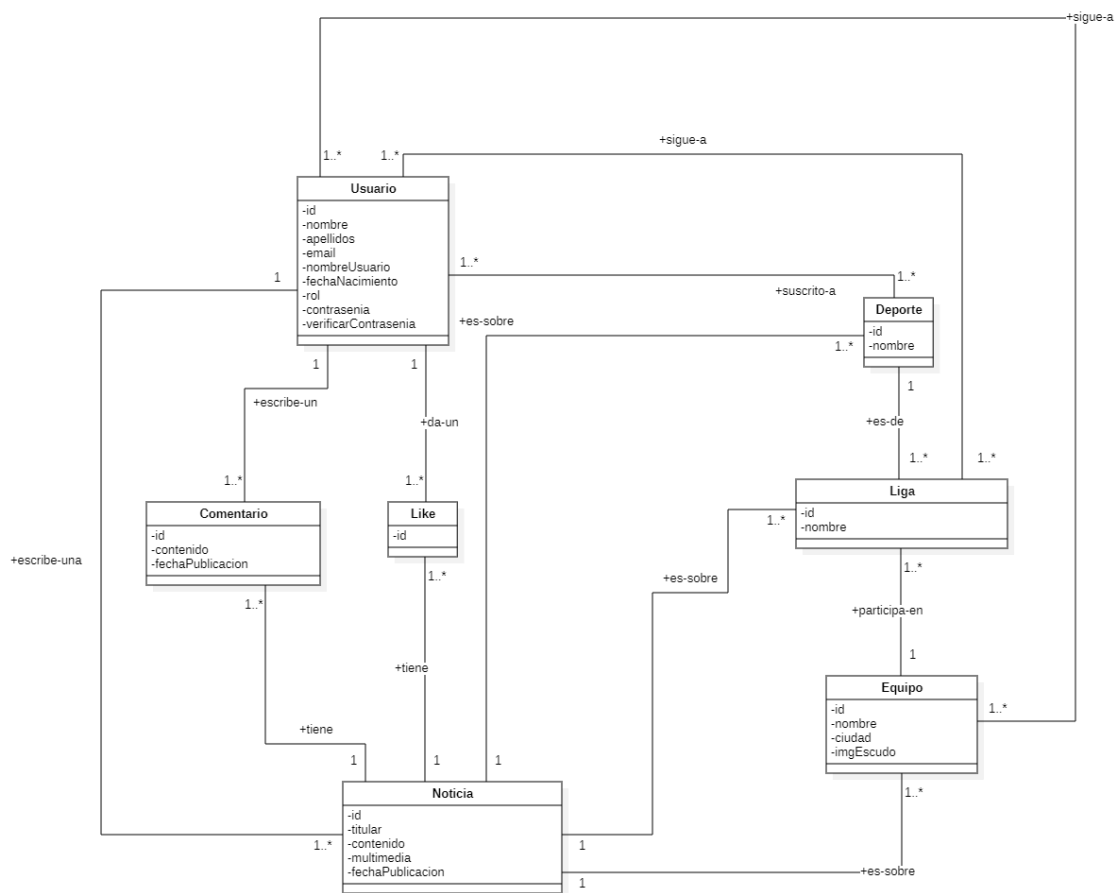
4. Modelado y diseño

4.1 Prototipado en Figma de la aplicación

Se ha diseñado la interfaz en Figma representando la experiencia de usuario tanto en versión web como móvil.

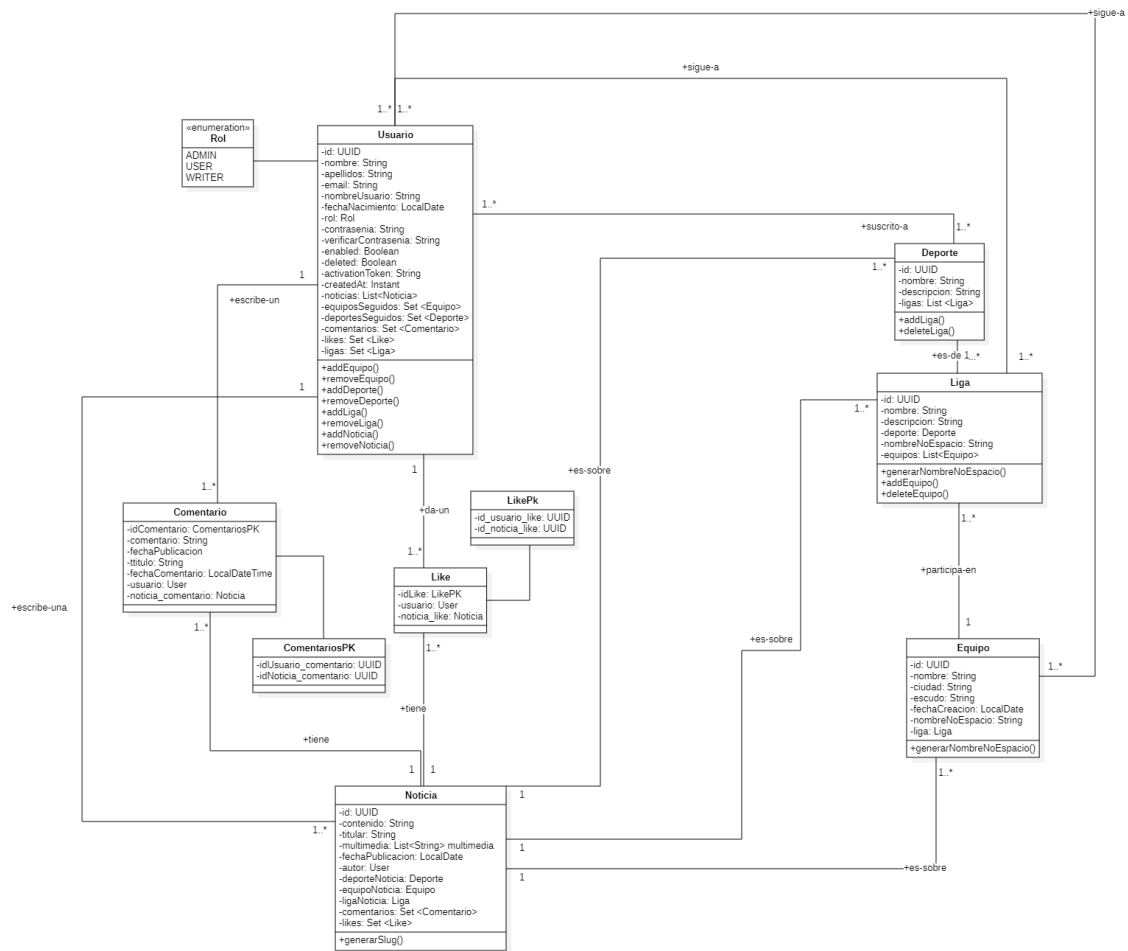
<https://www.figma.com/design/HknyihjQ9WE5PwS4aCbiAc/SportifyWeb?node-id=38-1452&t=WgpluGqkLTSESCfn-1>

4.2 Diagrama de clases del modelo de dominio de la API



5. Diseño

5.1 Diagrama de clases del diseño indicando: direccionalidad de las asociaciones, tipos y los tipos de datos a utilizar.



6. Implementación

6.1 Descripción de los diferentes paquetes y clases de cada aplicación.