MEMORIA FINAL DEL PROYECTO



SPORTIFY

Tu diario deportivo digital  
Alumno: Manuel Gómez Martín

ÍNDICE

[1. Introducción 5](#_Toc200457382)

[2. Plan de Empresa 6](#_Toc200457383)

[JUSTIFICACIÓN 6](#_Toc200457384)

[NOMBRE y LOGO 6](#_Toc200457385)

[PRODUCTO 6](#_Toc200457386)

[MODELO DE NEGOCIO 6](#_Toc200457387)

[CONSUMIDORES Y POSIBLES CLIENTES 6](#_Toc200457388)

[COMPETENCIA 6](#_Toc200457389)

[DAFO 6](#_Toc200457390)

[PUBLICIDAD Y PROMOCIÓN 7](#_Toc200457391)

[3. Descripción detallada del sistema y listado de historias de usuario 8](#_Toc200457392)

[4. Modelado y diseño 11](#_Toc200457393)

[4.1 Prototipado en Figma de la aplicación 11](#_Toc200457394)

[4.2 Diagrama de clases del modelo de dominio de la API 11](#_Toc200457395)

[5. Diseño 12](#_Toc200457396)

[5.1 Diagrama de clases del diseño indicando: direccionalidad de las asociaciones, tipos y los tipos de datos a utilizar. 12](#_Toc200457397)

[6. Implementación 12](#_Toc200457399)

[6.1 Descripción de los diferentes paquetes y clases de cada aplicación. (En esta memoria hay que hacer una explicación textual de cada uno de ellos; en la implementación hay que realizarlo usando comentarios; si se desea, se puede usar el estilo javadoc (clases del modelo de datos, las clases CRUD de los servicios web, ....). 12](#_Toc200457400)

# 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?

Hoy en día, el deporte mueve masas. Sin embargo, no existe una plataforma pensada como diario deportivo digital interactivo.

* ¿Existe competencia?

Sí, medios como Marca, AS, ESPN o apps como OneFootball. Pero ninguna permite interacción completa ni roles de escritor.

* ¿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

* Jóvenes de 16-40 años amantes del deporte, escritores amateurs, clubes o medios locales.
* 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.

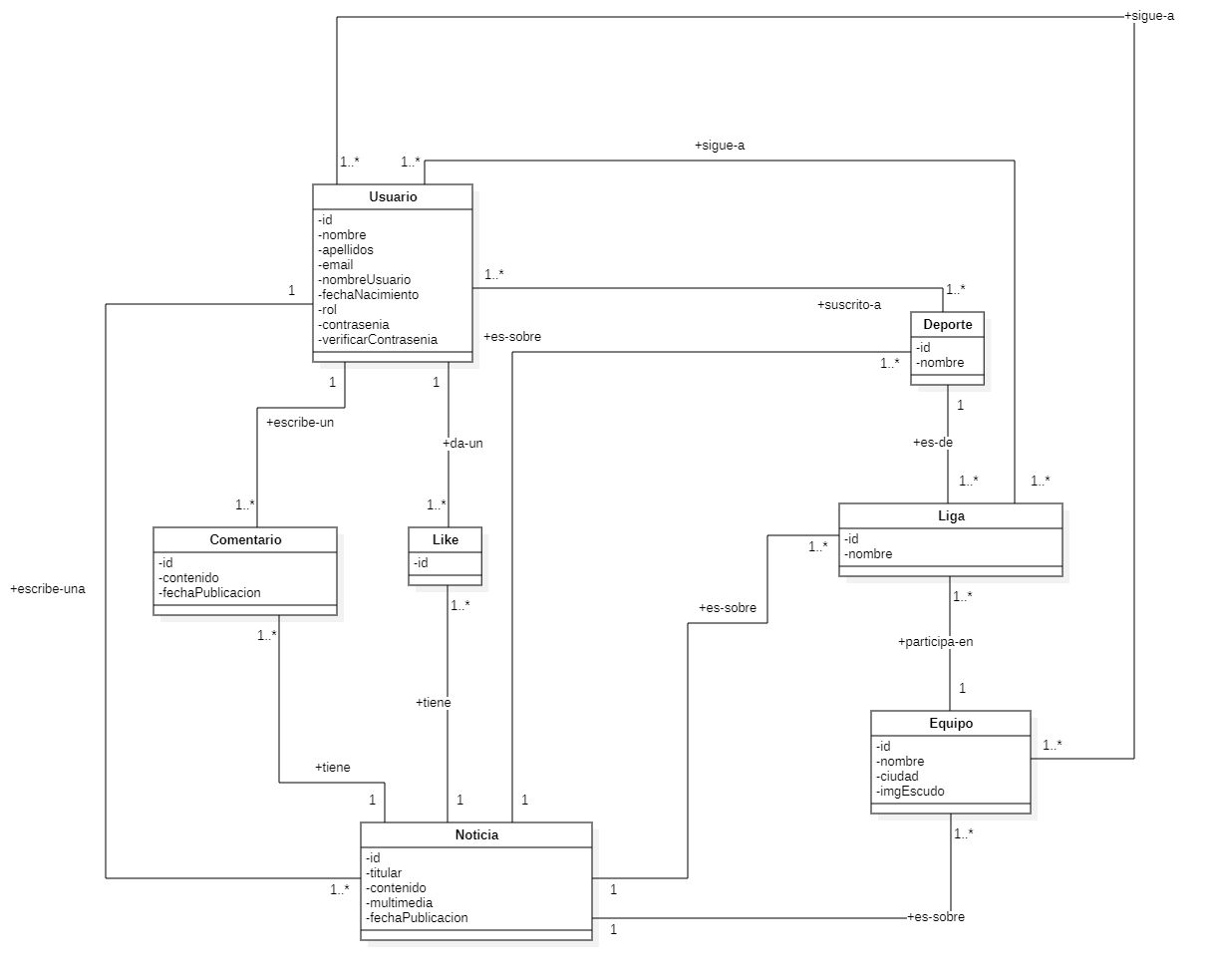
# 4. Modelado y diseño

## 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=WgpIuGqkLTSESCfn-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. (En esta memoria hay que hacer una explicación textual de cada uno de ellos; en la implementación hay que realizarlo usando comentarios; si se desea, se puede usar el estilo javadoc (clases del modelo de datos, las clases CRUD de los servicios web, ....).