



Universidad de Concepción

*Ingeniería Civil Informática*



*Docente a cargo:* **Marcela Varas**

# Proyecto: Hito 0

*Modelado Conceptual*

## **Grupo 13**

- ❖ Joaquín Sebastián Ávalos Panes  
(2021413898)
- ❖ Matías López Jara  
(2021770259)
- ❖ Matías Medina De La Peña  
(2021409637)
- ❖ líder: Raúl Zapata Villalobos  
(2019900803)
  
- ❖ Horario de reunión:  
martes 15:00 – 16:00

## Introducción

En el emocionante universo de los deportes electrónicos (e-sports), la administración de datos se ha convertido en un elemento esencial para el éxito de cualquier competición. Los e-sports han experimentado un impresionante aumento en popularidad en los últimos años, atrayendo a jugadores y seguidores de todo el mundo. A medida que este mercado se expande, la necesidad de contar con una base de datos eficaz y bien organizada se vuelve cada vez más crucial. La base de datos se diseñará con el objetivo de mejorar la gestión de la información, desde el registro de jugadores y equipos hasta el seguimiento en tiempo real de resultados y estadísticas. Además de poder expandirse a plataformas digitales para así ir teniendo control o buscar información de forma intuitiva.

## descripción de la organización

Nuestra base de datos de deportes electrónicos (E-Sports) es una plataforma robusta y completa diseñada para gestionar y almacenar de manera eficiente toda la información relevante relacionada con torneos, partidas, equipos y jugadores en el emocionante mundo de los deportes electrónicos.

### Características Principales:

- **Gestión de Torneos:** La base de datos permite el registro y seguimiento de diversos torneos de e-sports, incluyendo detalles como fechas, y tipo de juegos.
- **Datos de Partidas:** Registra datos específicos de cada partida, como equipos involucrados, resultados, duración, mapas utilizados y eventos clave dentro del juego.
- **Información de Equipos y Jugadores:** Ofrece perfiles detallados de equipos y jugadores, incluyendo estadísticas de desempeño, historiales de partidas y logros destacados.
- **Estadísticas y Análisis:** Proporciona herramientas de análisis poderosas para visualizar y comparar estadísticas de equipos y jugadores, permitiendo un seguimiento preciso del rendimiento y la evolución a lo largo del tiempo.
- **Historial de Torneos:** Permite el acceso a un historial completo de torneos anteriores, facilitando la investigación y el análisis histórico.
- **Interfaz Intuitiva:** Ofrece una interfaz de usuario intuitiva y fácil de usar, que permite a los usuarios buscar, filtrar y acceder a la información de manera rápida y eficiente.
- **Actualización en Tiempo Real:** Proporciona actualizaciones en tiempo real durante los torneos, permitiendo a los usuarios seguir los eventos mientras ocurren.
- **API y Exportación de Datos:** Facilita la integración con otras aplicaciones y la exportación de datos para análisis externos.

## Descripción de los datos a manejar

Nuestra base de datos central tendrá como función principal la administración y resguardo de datos e información relacionada con los torneos de deportes electrónicos. Esta base de datos no solo almacenará, sino que también gestionará de manera integral datos esenciales, tales como estadísticas detalladas de cada partida, información relevante sobre los equipos y jugadores involucrados, así como la duración precisa de cada encuentro.

Para asegurar un registro completo y exhaustivo, la base de datos se encargará de recopilar y organizar datos en tiempo real durante los eventos de deportes electrónicos. Esto permitirá a los usuarios acceder a análisis detallados, seguimientos históricos y comparativas entre equipos y jugadores, lo que a su vez facilitará la toma de decisiones estratégicas y el seguimiento del rendimiento en el mundo de los e-sports. Además, la incorporación de la duración de las partidas permitirá comprender mejor la dinámica de los torneos y brindar información adicional para la evaluación de estrategias y tácticas empleadas por los competidores. En resumen, nuestra base de datos es un recurso integral que impulsará la investigación, el análisis y el disfrute de los deportes electrónicos.

Nombre Equipo	Nombre jugador	Carrera
BaltiLoLkas	Rafael Enrique Rosales Knoke	Bioingeniería
BaltiLoLkas	Juan Ignacio Ceballos Mellado	Bioingeniería
BaltiLoLkas	TOMÁS EDUARDO LECAROS RODRÍGUEZ	Bioingeniería
BaltiLoLkas	ESTEBAN ALBERTO PINO LAGOS	Bioingeniería

Matricula	OPGG	SN	Discord
2023048020	<a href="https://www.op.gg/summoners/las/Rafitax14">https://www.op.gg/summoners/las/Rafitax14</a>	Rafitax14	Paladin Hellguardian#4182
2023432890	<a href="https://www.op.gg/summoners/las/NachoBv">https://www.op.gg/summoners/las/NachoBv</a>	NachoBv	Don Masturbas#3735
2023423513	<a href="https://www.op.gg/summoners/las/Ril%C3%B8">https://www.op.gg/summoners/las/Ril%C3%B8</a>	Rilø	Rilø#3296
2023439665	<a href="http://www.op.gg/summoners/las/Esteweñncito">www.op.gg/summoners/las/Esteweñncito</a>	Esteweñncito	Estebitan#8763