

SOCIAL FUT
NICOLÁS COLLADO RODRÍGUEZ
2ºDAM



ÍNDICE:

1. Descripción y alcance del proyecto.	2
2. VALORACIÓN DE ALTERNATIVAS EXISTENTES EN EL MERCADO.	3
2.2. CeleBreak	3
2.2. PlayTomic	5
3. STACK TECNOLÓGICO ELEGIDO.	8
4. OBJETIVOS DEL PROYECTO.	9
5. REQUISITOS DEL SISTEMA.	10
5.1 FUNCIONALES	10
5.2 NO FUNCIONALES	10
5.3 INTERFAZ	11
6. CASOS DE USO.	12

1. Descripción y alcance del proyecto.

Soy Nicolás Collado Rodríguez estudiante de segundo año del grado superior Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM). Dicho grado lo curso en el IES Martínez Montañes, situado en Calle Fernández de Ribera, 17, 41005 Sevilla.

A lo largo del ciclo formativo he realizado diversas aplicaciones adquiriendo el conocimiento necesario para realizar este proyecto que comienzo tras haber superado las diferentes asignaturas del segundo año.

La idea del proyecto surge tras la necesidad de poder formar partidos con mi entorno rápidamente y la falta de personas para poder realizarlos, por lo que casi inmediatamente me di cuenta de que tenía las herramientas necesarias para poder solucionar dicho problema.

SocialFut consiste en una aplicación Android creada con el fin de ser la primera red social que da soporte a los equipos y jugadores de fútbol amateur. Esta aplicación intentará abordar las diferentes necesidades que son comunes dentro de esta comunidad, como la organización de partidos y la búsqueda de jugadores disponibles. Además también contará con funciones secundarias que mejorarán la experiencia de uso, esto se debe a la implementación de perfiles tanto de equipos como individuales, incluyendo chats para mejorar la comunicación entre los diversos usuarios.

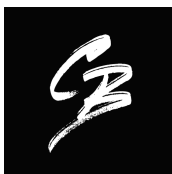
El alcance del proyecto incluye el diseño y desarrollo de las siguientes características principales:

- Perfiles de Usuario y Equipo: Los usuarios podrán crear perfiles individuales y de equipo si tienen el rol capitán, donde podrán mostrar información relevante sobre ellos mismos y su historial deportivo.
- Propuestas de Partidos: Los usuarios capitanes podrán lanzar propuestas de partidos y buscar equipos disponibles para unirse a ellos, facilitando así la organización de encuentros deportivos de manera más eficiente.
- Sistema de Chat: Se integrará un sistema de chat dentro de la aplicación que permitirá a los usuarios comunicarse entre sí para coordinar partidos, discutir estrategias y socializar dentro de la comunidad.
- Valoración de Usuarios: Se implementará un sistema de valoración donde los usuarios serán evaluados por otros jugadores, lo que generará una reputación dentro de la comunidad y se reflejará en estadísticas de rendimiento.

2. VALORACIÓN DE ALTERNATIVAS EXISTENTES EN EL MERCADO.

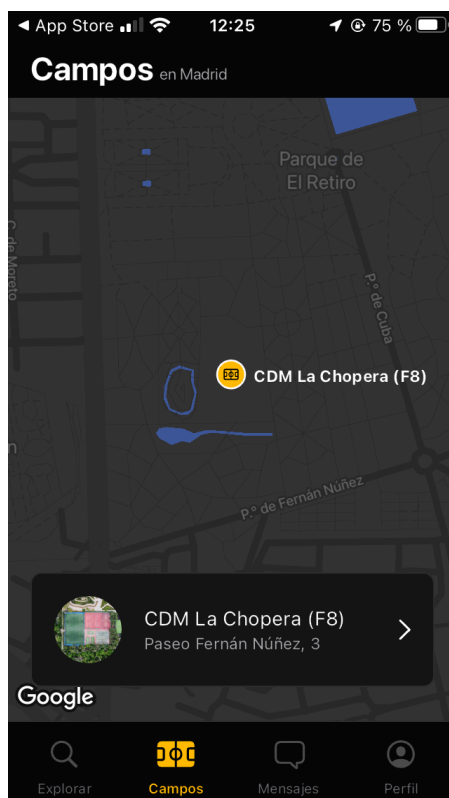
Tras una búsqueda en AppStore y GooglePlay vemos que existen algunas aplicaciones en el mercado “similares” a SocialFut, sin embargo ninguna aborda diversas funciones que SocialFut propone. Además las aplicaciones encontradas no tienen una interfaz que se considere intuitiva ni ofrecen el entretenimiento necesario para destacar entre el resto. Por lo que considero que tengo una oportunidad ideal para desarrollar la aplicación más completa, visual y atractiva para los usuarios amateur de fútbol.

2.2. CeleBreak



Celebreak es una aplicación móvil diseñada para conectar a personas interesadas en jugar partidos de fútbol en su área local. La aplicación en España solo puede ser usada en Madrid y Barcelona donde permite a los usuarios encontrar partidos cercanos, unirse a equipos existentes o crear sus propios equipos.

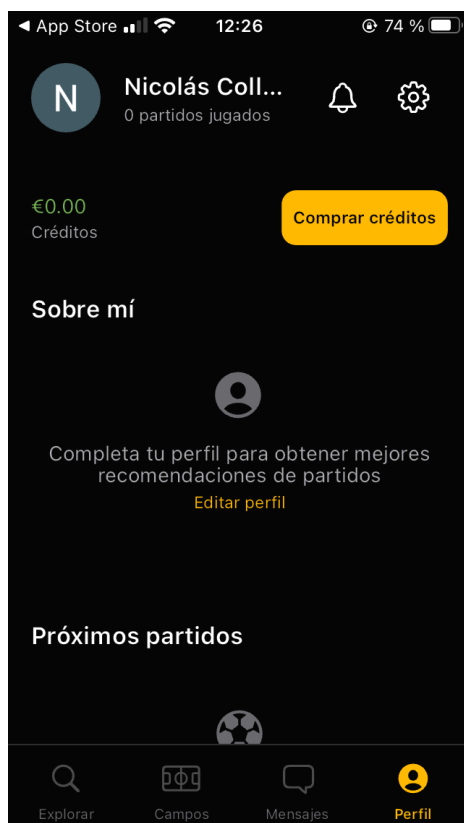
Esta aplicación cuenta con 3 funciones básicas:



Campos: como podemos observar el usuario dispone de un mapa con marcadores, donde observaremos los diferentes campos de fútbol para poder utilizar y los partidos que los usuarios publiquen.



Explorar: tiene la misma función que el apartado campos pero en esta ocasión los partidos aparecerán en forma de card views.



Perfil: si nos fijamos vemos que en el apartado perfil solo se muestran cosas muy básicas como la posición o tu nivel. Siendo nuestra app mucho más realista mostrando estadísticas.

**No he podido acceder a mensajes.

2.2. PlayTomic



Playtomic es una aplicación que simplifica el proceso de encontrar y reservar espacios deportivos, facilitando la práctica de actividades físicas y deportivas para sus usuarios. Se centra mayormente en usuarios que juegan al padel pero ofrece soporte a usuarios que realizan fútbol, tenis, etc.

Veamos las diferentes vistas de esta aplicación:



Perfil: observamos que esta aplicación es más una red social ya que cuenta con seguidores y seguidos. No solo se centra en poder buscar partidos sino que encontramos también publicaciones.

qqq

vodafone ES 12:28 73 %



Comunidad: Las publicaciones que realizamos las podrán ver e interactuar con ellas los demás usuarios.

vodafone ES 12:28 73 %



Descubrir: En este apartado tendremos la opción de poder unírnos a partidos de otros usuarios.

vodafone ES 12:27 73 %

 PLAYTOMIC



SACA EL MÁXIMO PARTIDO

Recibe notificaciones de pistas disponibles, dale más visibilidad a tus partidos y descubre tus estadísticas avanzadas >

Recuerda...



Edita tus preferenc...

Mejor mano, lado de la...



Encuentra tu partido perfecto



Jugar



Descubrir



Comunidad



Perfil

Jugar: Tiene una función similar que descubrir sin embargo en este apartado tendremos la posibilidad de buscar los partidos por zonas por ejemplo, reservar pistas, obtener clases, etc.

3. STACK TECNOLÓGICO ELEGIDO.

	Entorno de desarrollo integrado (IDE)	Lenguaje de programación	Base de datos (BD)
Tipo	Android Studio	Java	MySql
Logo			
Versión	Android Studio Iguana 2023.2.1	JDK-17	
Otros		Utilizaré java para desarrollar una API con Spring Boot (3.2.4), la cual será el backend de mi app.	

4. OBJETIVOS DEL PROYECTO.

SocialFut tiene como objetivos principales:

- Proporcionar a los usuarios una plataforma intuitiva para la organización eficiente de partidos de fútbol amateur.
- Promover la comunicación y la socialización entre los usuarios, facilitando la formación de equipos, la búsqueda de jugadores y la participación en retos y torneos.
- Ofrecer una aplicación con una interfaz de usuario atractiva, fluida y fácil de usar, que garantice una experiencia positiva para todos los usuarios.
- Estimular la competitividad entre equipos y jugadores, incentivando la participación en retos, torneos y eventos deportivos.

5. REQUISITOS DEL SISTEMA.

5.1 FUNCIONALES

Los requisitos funcionales, como su nombre indica, describen las funciones del sistema que se va a diseñar. Es una descripción de lo que será el sistema y cómo funcionará para satisfacer las necesidades del usuario.

1. Registro de usuarios e inicio de sesión: permitir a los usuarios crear cuentas individuales y de equipo e iniciar posteriormente con ellas sesión.
2. Gestión de perfiles: posibilitar la edición y visualización de perfiles de usuario y equipo.
3. Propuestas de partidos: permitir a los usuarios capitanes crear y responder propuestas de partidos.
4. Sistema de chat: integrar un sistema de mensajería para la comunicación entre usuarios y equipos.
5. Valoración de usuarios: implementar un sistema de valoración para calificar a los diversos jugadores, dicha valoración se registrará en el perfil del usuario.

5.2 NO FUNCIONALES

Los requisitos no funcionales explican las limitaciones y restricciones del sistema a diseñar. Estos requisitos no tienen ningún impacto en la funcionalidad de la aplicación.

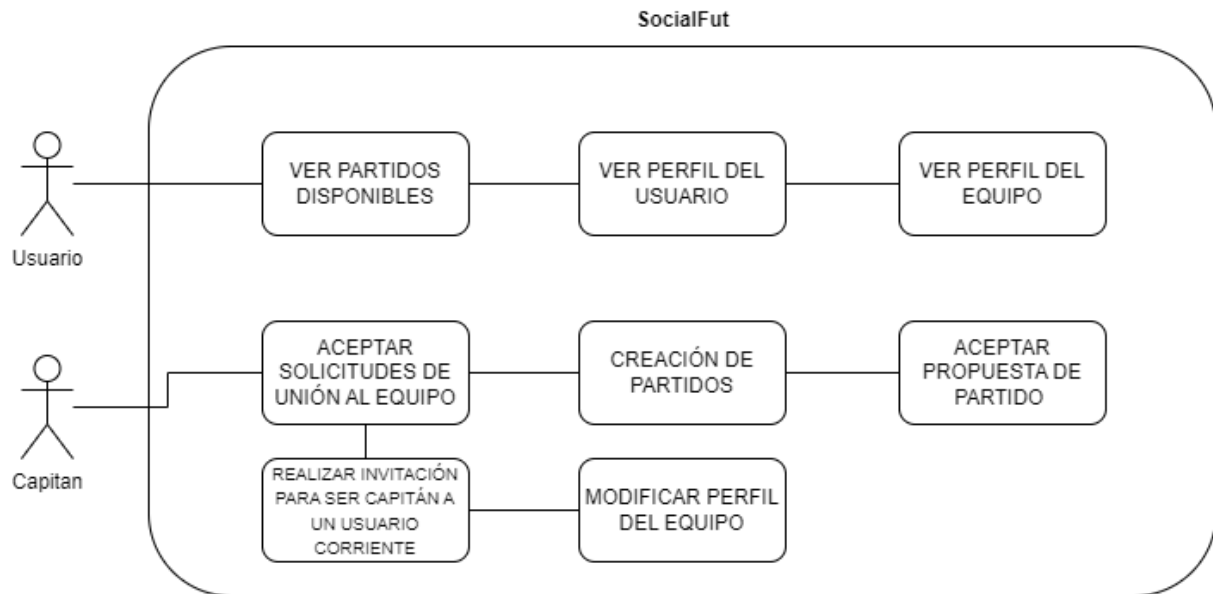
1. Rendimiento: garantizar un rendimiento óptimo de la aplicación incluso en condiciones de alta demanda de usuarios.
2. Seguridad: asegurar la protección de datos de usuarios y la integridad de la información almacenada.
3. Usabilidad: ofrecer una interfaz intuitiva y fácil de usar, con tiempos de carga mínimos y navegación clara.
4. Compatibilidad: asegurar la compatibilidad de la aplicación con una amplia variedad de dispositivos Android.

5.3 INTERFAZ

Es un medio a través del cual una persona puede controlar las diferentes funcionalidades del software. Lo ideal es que las interfaces de usuario sean fáciles de usar para que la interacción sea lo más instintiva e intuitiva posible.

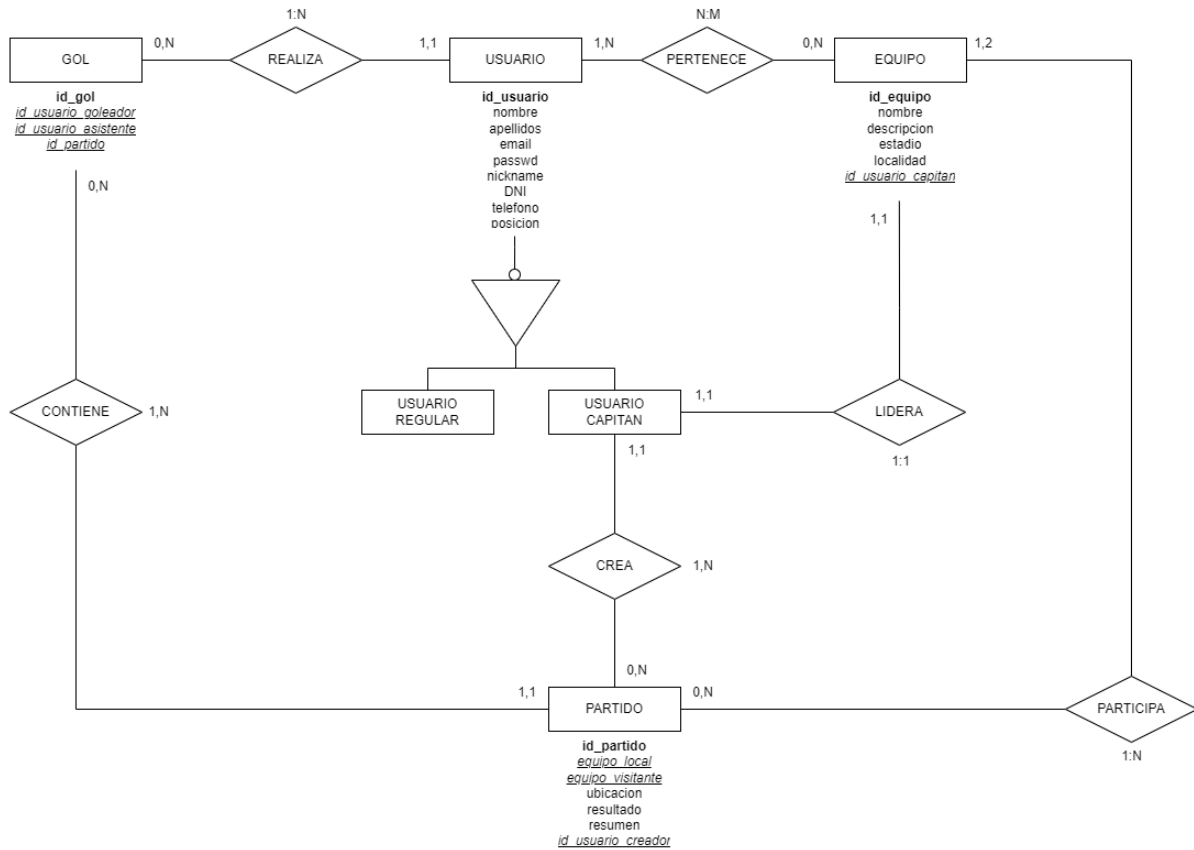
1. Registro/Login: Interfaz para crear nuevas cuentas de usuario o iniciar sesión en cuentas existentes.
2. Perfil de usuario/Equipo: Sección donde se mostrará la información personal y detalles del equipo.
3. Propuestas de partidos: Sección para crear y responder a propuestas de partidos.
4. Chat: Funcionalidad de chat integrada para comunicarse con otros usuarios y equipos.
5. Valoración de usuarios: Interfaz para calificar y ver las valoraciones de otros jugadores y equipos.

6. CASOS DE USO.



7. BASE DE DATOS.

7.1 MODELO ENTIDAD RELACIONAL



7.2 MODELO RELACIONAL

USUARIO (**id_usuario**, nombre, apellidos, email, password, telefono, posicion)

- PK: id_usuario

USUARIO_REGULAR

- PK: id_usuario
- FK: id_usuario -> USUARIO

USUARIO_CAPITAN

- PK: id_usuario
- FK: id_usuario -> USUARIO

EQUIPO (**id_equipo**, nombre, descripcion, estadio, localidad, id_usuario_capitan)

- PK: id_equipo
- FK: id_usuario_capitan -> USUARIO_CAPITAN

PARTIDO (**id_partido**, equipo_local, equipo_visitante, ubicacion, resultado, resumen, usuario_creador)

- PK: id_partido
- FK: equipo_local → EQUIPO
equipo_visitante → EQUIPO
usuario_creador → USUARIO_CAPITAN

GOL (**id_gol**, id_asistente, id_usuario_goleador, id_partido)

- PK: id_gol
- FK: id_asistente → USUARIO
id_usuario_goleador → USUARIO
id_partido → PARTIDO

7.3 GRAFO RELACIONAL

