

SOCIAL FUT
NICOLÁS COLLADO RODRÍGUEZ
2ºDAM

ÍNDICE:

JUSTIFICACIÓN	2
DESCRIPCIÓN.	3
ALCANCE.	4
VALORACIÓN DE ALTERNATIVAS EXISTENTES EN EL MERCADO.	5
STACK TECNOLÓGICO ELEGIDO.	6
OBJETIVOS DEL PROYECTO.	7
REQUISITOS DEL SISTEMA.	8
CASOS DE USO.	10

JUSTIFICACIÓN

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.

DESCRIPCIÓN.

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 entres los diversos usuarios.

ALCANCE.

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.

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.

STACK TECNOLÓGICO ELEGIDO.

El stack tecnológico elegido para el desarrollo de la aplicación incluye:

- IDE: Android Studio.
- Lenguaje de Programación: Flutter o Java. Se utilizará Flutter preferiblemente debido a su capacidad para desarrollar aplicaciones multiplataforma de manera eficiente. Sin embargo, en caso de limitaciones de tiempo relacionadas con la Formación en Centros de Trabajo (FCT), se optará por Java.
- Base de Datos: Firebase. Se utilizará Firebase para gestionar la base de datos en tiempo real, la autenticación de usuarios, el almacenamiento de archivos y la integración de funciones en la nube.

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.

REQUISITOS DEL SISTEMA.

- **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.
- **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.
- **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.

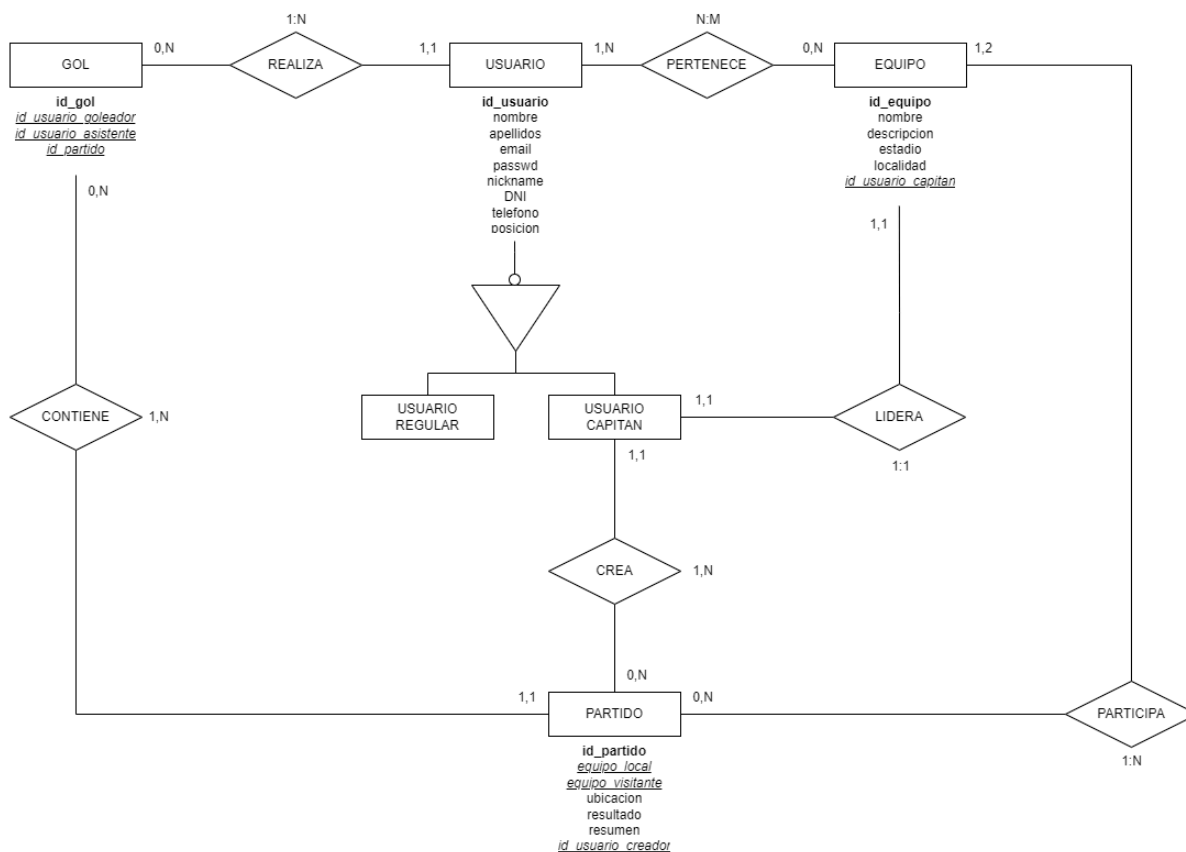
CASOS DE USO.

Un caso de uso es la descripción de una acción o actividad que realiza la aplicación, en el caso de SocialFut:

1. Registro de usuario: Un usuario nuevo crea una cuenta individual proporcionando información personal y de contacto.
2. Iniciar sesión: Un usuario registrado accede a su cuenta proporcionando su nombre de usuario y contraseña.
3. Creación de perfil de equipo: El administrador de un equipo, en el caso de SocialFut será el capitán, crea un perfil de equipo ingresando detalles como nombre, historia y jugadores.
4. Propuesta de partido: Un usuario capitán crea una propuesta de partido especificando la fecha, hora y lugar, e invita a otros equipos a unirse.
5. Chat entre usuarios: Los usuarios participantes en un partido o miembros de un mismo equipo utilizan la funcionalidad de chat para coordinar detalles y comunicarse entre sí.
6. Valoración de usuarios/equipos: Después de un partido, los jugadores implicados pueden valorar a los demás usuarios y equipos en función de su rendimiento y comportamiento.

BASE DE DATOS.

MODELO ENTIDAD RELACIONAL



MODELO RELACIONAL

USUARIO (**id_usuario**, nombre, apellidos, email, passwd, nickname, DNI, 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

GRAFO RELACIONAL

