

**Proyecto**

# **IMPACTO E.S**

# **Integrantes del proyecto**

- 
- A large, stylized red arrow pointing to the left, located on the left side of the slide.
- 1) Juan Sebastián Rojas Loaiza.**
  - 2) Carlos Rodríguez Tique.**
  - 3) Johan Stiven Bernal Pereira.**
- 
- A large, stylized red arrow pointing to the right, located on the right side of the slide.

# Objetivo General

**Diseñar y desarrollar un aplicativo que permita a la escuela de microfútbol “Impacto F.S” gestionar de manera eficiente los horarios de entrenamiento por categorías, facilitar la inscripción de equipos a torneos y la visualización de un catálogo virtual de productos deportivos para los usuarios.**

# Objetivos Específicos

- 1. Implementar un módulo de categorías de la escuela para tener un orden de información.**
- 2. Diseñar un catálogo virtual para la tienda que permita a los usuarios visualizar productos deportivos de la escuela.**
- 3. Implementar un módulo de gestión de usuarios en caso de alguna actualización de datos .**
- 4. Desarrollar un modulo de gestion de los diferentes equipos para que puedan inscribirse y participar en los torneos realizados por la escuela.**
- 5. Diseñar una interfaz cómoda y de uso fácil.**

## logotipo torneo



## logotipo escuela



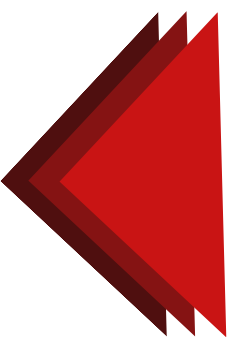
# Planteamiento del Problema

**Actualmente, la escuela “Impacto F.S” de microfútbol ubicada en villa catalina en el barrio chucua suba enfrenta dificultades para organizar de manera eficiente los horarios de entrenamiento por categorías, la inscripción y gestión de torneos, así como la difusión de productos o implementos deportivos. Esto genera desorden, pérdida de información y limita la comunicación con alumnos y equipos.**

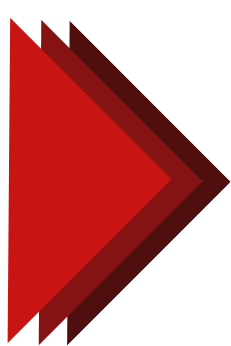
# Pregunta problema

**¿Cómo puede un profesor de una escuela de microfútbol optimizar la organización de entrenamientos, la inscripción a torneos y la visualización de productos deportivos en una escuela de microfútbol?**

# Alcance del proyecto

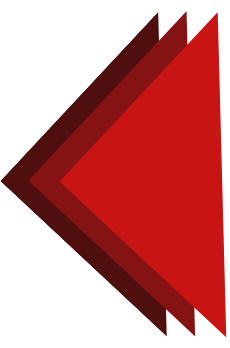
A large, stylized red arrow pointing to the left, positioned on the left side of the text block.

**El aplicativo estará dirigido a una escuela de microfútbol, con el propósito de optimizar la gestión de sus actividades. El sistema permitirá facilitar la asignación de horarios de entrenamiento a los estudiantes, la organización y control de torneos, así como disponer de un catálogo virtual de productos para visualización de los usuarios.**

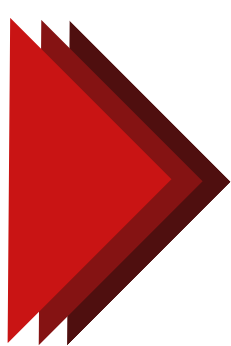
A large, stylized red arrow pointing to the right, positioned on the right side of the text block.



# Justificación



**El aplicativo busca optimizar la gestión de las actividades de una escuela de microfútbol, facilitando la asignación de horarios de sus entrenamientos, la organización de torneos y la difusión de productos, mejorando así la eficiencia y el acceso a la información los cuales se encuentran limitados a causa de la poca visibilidad de informacion y la poca comunicacion.**





# ¡Gracias!