

Proyecto

IMPACTO E.S

Integrantes del proyecto

- 
- 1) Juan Sebastián Rojas Loaiza.**
 - 2) Carlos Rodríguez Tique.**
 - 3) Johan Stiven Bernal Pereira.**
- 

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



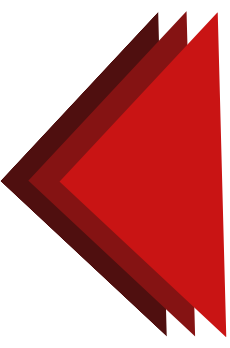
Planteamiento del Problema

Actualmente, la escuela “Impacto E.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.

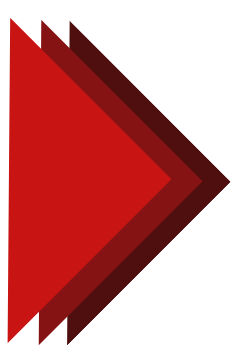
Pregunta problema

¿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?

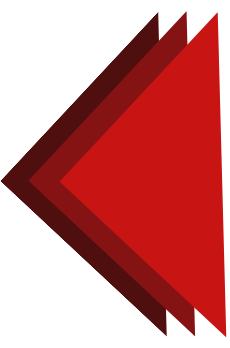
Alcance del proyecto



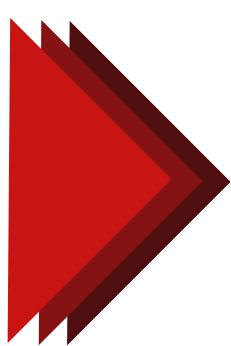
El aplicativo estará dirigido a una escuela de microfútbol, con el propósito de optimizar la gestión de sus actividades. El sistema permitirá facilitar la asignación de horarios de entrenamiento a los estudiantes, la organización y control de torneos, así como disponer de un catálogo virtual de productos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



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!

