

Desarrollo de aplicación para el control, organización e información del futbol aficionado en la ciudad de Manizales

Alexander Orozco Zamora; Rubén D. Cárdenas (Asesor); Fabio A. López (L. Semillero)
UNIVERSIDAD DE CALDAS – Tecnología Informática

RESUMEN

El proyecto tiene como objetivo **desarrollar una aplicación que brinde la información de primera mano de todos los torneos del futbol aficionado en Manizales**, donde todos los integrantes (Deportistas aficionados, organizadores de torneo, dirigentes deportivos, patrocinadores del futbol aficionado, secretaria del deporte) que permiten el desarrollo del proyecto cumplan una función clara y específica, teniendo en cuenta hasta el detalle más mínimo posible. La metodología empleada corresponde a una **investigación experimental** con un **enfoque analítico y descriptivo** desarrollado en 4 fases: **Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación**. El **resultado esperado** es el desarrollo de un prototipo funcional que nos permita ver toda la información de los torneos de la ciudad de Manizales y toda su participación en la publicidad, promovida por medio de la Aplicación. **Se pretende comercializar la aplicación a todo el mercado futbolístico de la ciudad de Manizales, dando a conocer la App a nivel departamental**.
Palabras clave: Aplicación Móvil, Fútbol, Fútbol aficionado, Torneos deportivos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo Desarrollar una aplicación para el control, organización e información del futbol aficionado en la ciudad de Manizales?

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar una aplicación para el control, organización e información del futbol aficionado en la ciudad de Manizales

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Analizar los **requerimientos técnicos y operativos que requiere el sistema de información actual de cada uno de los torneos futbolísticos en la ciudad de Manizales.**
- Diseñar una aplicación para el futbol amateur que genere datos estadísticos, promueva publicidad y controle cada torneo de la ciudad de Manizales en tiempo real.
- Implementar **la aplicación diseñada, a través de**, lenguajes de programación como C#, JavaScript, base de datos en SQL server y utilizar un entorno de desarrollo integrado
- Evaluar la aplicación haciendo uso de una beta para analizar errores y visualizar el programa.

MATERIALES Y MÉTODOS

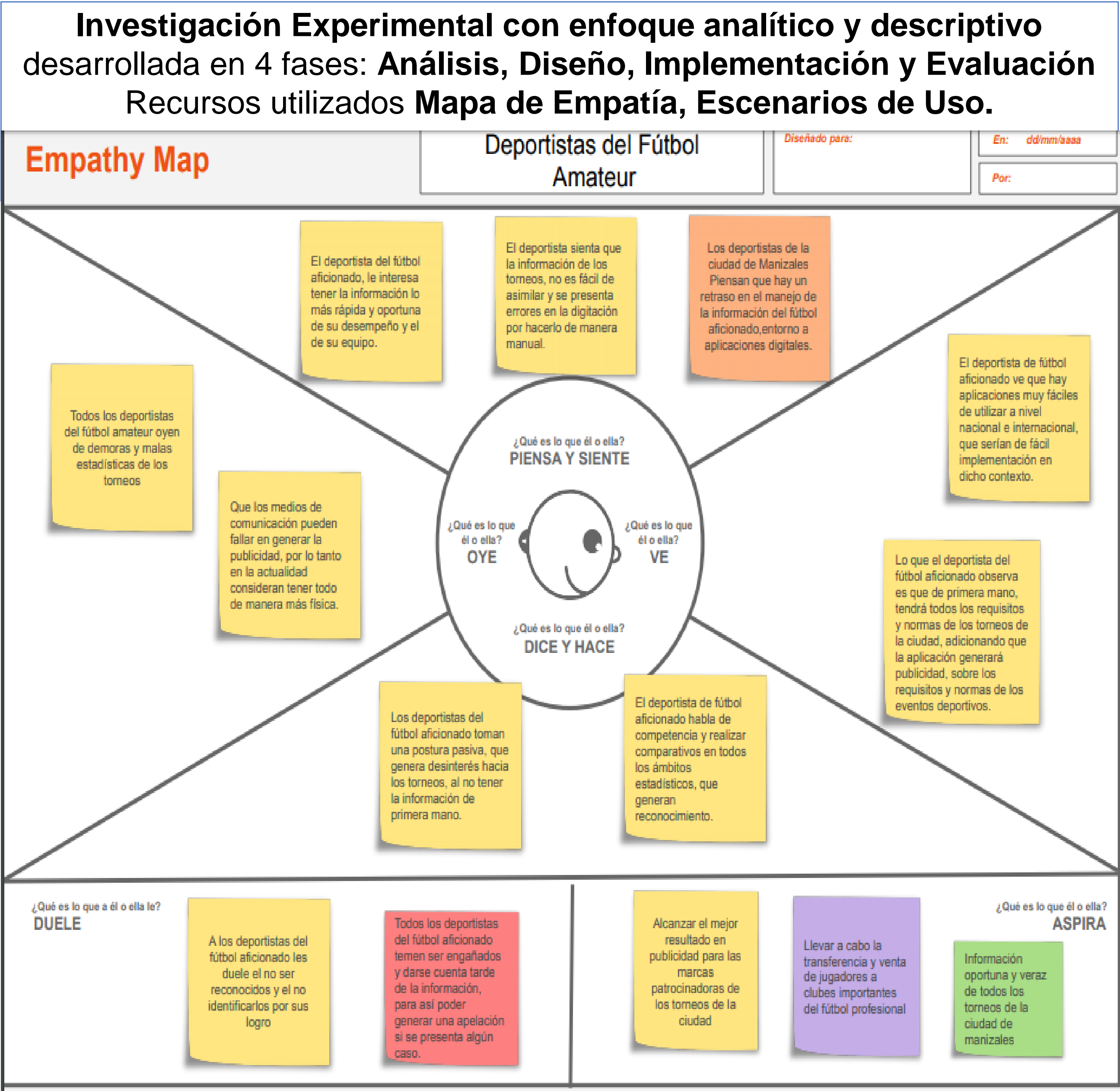


Fig. 1. Mapa de Empatía. Fuente (Propia)

Semillero de Investigación



Universidad de Caldas
www.ucaldas.edu.co
Calle 65 No. 26 - 10
Tel: (57) (6) 878 15 00
Manizales, Colombia
Vigilada Mineducación

RESULTADOS ESPERADOS

El Desarrollo de un prototipo funcional que nos permita ver toda la información de los torneos de la ciudad de Manizales y toda su participación en la publicidad, promovida por medio de la Aplicación.



Fig. 2. Escenarios de Uso Fuente (Propia)

REFERENCIAS

Gómez Arenas, E., Correa Sánchez, W., & Meza Feria, A. M. (2018). Comercialización de una aplicación móvil para dispositivos Android/iOS, enfocada en la recepción y gestión de canchas sintéticas en Bogotá y equipos de fútbol no profesionales.

Martínez Egido, A. (2017). Diseño de un portal web de una red social para aficionados al deporte (Doctoral dissertation).

Yauripoma Morocho, Jose Luis. Diseño de una aplicación móvil Android para la sociedad deportiva STAR Club Riobamba, orientada al marketing deportivo. BS thesis. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, 2018.

Carvajal Escobar, Kevin Hernando, and Luis Francisco Ricaurte Puentes. "Formulación de un plan de negocios para el desarrollo y comercialización de un aplicativo móvil encaminado a la gestión de reservas de canchas deportivas en el sector de Chapinero y Teusaquillo." (2017).

CONCLUSIÓN

Se pretende comercializar la aplicación a todo el mercado futbolístico de la ciudad de Manizales, dando a conocer la App a nivel departamental.