



Sportanet

Daniel Gustavo Montañez Hurtado

Danilo Jose Cantor Muñoz

Heyder Ivan Ramos Rodriguez

Juherles Jesus Bravo Renia.

Faculta de Ingeniería, Universidad San Buenaventura

TECNOLOGIA EN DESARROLLO DE SOFTWARE SNIES:103282

Jairo Armando Salcedo

Bogotá D.C. 28 de octubre 2024.



Índice

Introducción.....	4
Propósito y justificación.....	5
Objetivo del proyecto.....	6
Objetivo general.....	7
Objetivos específicos.....	7
Pregunta problema.....	8
Idea del proyecto.....	8
Alcance del proyecto.....	9
Stakeholders.....	9
Conclusión.....	11

Introducción

En los últimos años mucho se ha hablado sobre el crecimiento e importancia del deporte en la sociedad actual. El deporte denomina un estilo de vida atlético y saludable; pasando de ser una necesidad de ocio a ser una de las recomendaciones médicas más dadas a lo largo del mundo. Por lo anterior y debido al incremento del sedentarismo causado en su gran mayoría por las nuevas tecnologías y sistemas de automatización que han traído consigo, aumento de enfermedades crónicas como lo son, la hipertensión arterial, la obesidad, entre otras. Volviendo a la sociedad cada vez más inerte, pasiva y con hábitos de vida sedentarios.

Es así, como el deporte, se integra como una necesidad vital para el crecimiento y desarrollo del ser humano. Siendo un medio para construir ambientes lúdicos, mejorar los hábitos saludables y el uso del tiempo libre. Dicho lo anterior se deberían generar más espacios de encuentros deportivos, en donde se facilite su acceso a todo tipo de población. Esto debido a que se identifican dificultades, para promocionar dichos encuentros de manera masiva y efectiva, para alcanzar el mayor número de asistentes y promover el éxito de estos tipos de eventos deportivos.



Desde esta perspectiva, el objetivo de nuestro proyecto integrador es incorporar estas nuevas herramientas tecnológicas como un agente potenciador de eventos deportivos, demostrando como el buen uso de las tecnologías puede contribuir a buenas prácticas saludables. Con lo anterior se quiere resolver la necesidad de los organizadores de eventos deportivos de promover espacios accesibles para la promoción de sus eventos. Por medio de una plataforma virtual que permita a los usuarios encontrar y participar en estos eventos de manera sencilla, con información precisa y actualizada, mejorando así la experiencia del usuario y la visibilidad de los eventos deportivos.

Propósito y Justificación

El propósito de este trabajo es desarrollar una plataforma web integral que facilite la programación, promoción y administración de eventos deportivos, así como la gestión de entradas y espacios de manera eficiente. La plataforma pretende potenciar el acceso a encuentros deportivos usando tecnologías modernas, mejorando la visibilidad y alcance de estos eventos. Además, busca proporcionar una herramienta que permita a los usuarios una comunicación directa y fluida, optimizando la experiencia del usuario desde la planificación hasta la participación en los eventos. A través de este proyecto, se pretende demostrar cómo la tecnología puede ser un aliado clave en la promoción de un estilo de vida saludable, al facilitar el acceso a actividades deportivas y, con ello, contribuir al bienestar de la sociedad.

La falta de plataformas eficientes y accesibles que conecten directamente a los organizadores con el público limita el alcance y el éxito de muchos eventos deportivos, impidiendo que estos logren un impacto positivo en la comunidad. Este proyecto busca llenar ese

vacío, proporcionando una solución tecnológica que no solo optimice la administración y promoción de encuentros deportivos, sino que también facilite a los usuarios el acceso a estos eventos, promoviendo así un estilo de vida más activo y saludable. Con esta plataforma, se espera contribuir a la creación de una sociedad más dinámica, donde el deporte sea accesible y promovido de manera efectiva, favoreciendo el bienestar general y la cohesión social.

Objetivos del proyecto

Proporcionar una plataforma similar a un periódico digital, con los anuncios que se encontrarían en un periódico tradicional físico, para que las entidades deportivas puedan promocionarse

Brindar una plataforma para que cada entidad deportiva posea una tienda online para la compra de sus productos por parte de sus miembros y/o personas interesadas.

Otorgar acceso a un sistema de membresías para cada entidad deportiva, donde incluya los beneficios e información de cada tipo de membresía (Ej: duración, accesos especiales, implementos garantizados, etc.).

Planificación y promoción de eventos especiales por parte de las entidades deportivas, y, participación y/o asistencia a los mismos por parte de los miembros y/o interesados (dar información como la fecha, hora y sitio).

Abrir un espacio comunitario digital para la integración de nuevos posibles miembros en el ámbito deportivo

Objetivo general

Desarrollar una web app que permita a los organizadores de eventos deportivos programar, promocionar y gestionar sus eventos de manera eficiente, con un espacio que permita la comunicación directa y el uso de los usuarios.

Objetivos Específicos

Definir los pasos y recursos necesarios para el desarrollo de una web app aplicando las normas del PMI, y gestionando la triple restricción (alcance, tiempo y costo) mediante un documento que describa la planificación, ejecución y control del proyecto.

Diseñar y desarrollar mediante la programación una web app que permita la gestión de eventos deportivos, otorgando la posibilidad de generar formularios para la creación de perfiles tanto para usuarios y organizadores, junto a las demás funcionalidades de la app que también serán realizadas con lenguaje de programación

Implementar algoritmos de cálculo para la gestión y análisis de estadísticas deportivas, como el número de participantes en eventos y la disponibilidad de entradas.

Diseñar una base de datos que almacene la información de los eventos, organizadores, usuarios y sus preferencias de manera segura y eficiente.

Utilizar técnicas como la descomposición, el reconocimiento de patrones y la abstracción para diseñar y optimizar el flujo de trabajo para la programación y administración del software.



Pregunta Problema

¿Cómo programar, publicitar, administrar la disponibilidad de entradas y espacios de encuentros deportivos en un portal web; mediante una aplicación que permita la comunicación directa de usuarios y la disponibilidad de estos espacios?

Idea del proyecto

La idea de este proyecto es construir una plataforma web que se convierta en el corazón de la gestión y promoción de eventos deportivos. Imagina un espacio en línea donde organizadores y participantes se encuentren de manera fácil y amigable. Queremos crear una plataforma intuitiva que no solo sea sencilla de usar, sino que también haga que la experiencia de buscar, registrarse y participar en eventos deportivos sea agradable y accesible para todos.

En esta plataforma, los organizadores podrán planificar y manejar sus eventos de manera eficiente. Podrán ingresar todos los detalles necesarios como la fecha, hora y lugar del evento, y hacer que esta información esté disponible para todos los interesados. También implementaremos un sistema de venta de entradas en línea, para que los usuarios puedan comprar y gestionar sus boletos sin complicaciones.

Además, queremos que cada entidad deportiva tenga su propio espacio en la plataforma, donde pueda vender productos y ofrecer membresías con beneficios exclusivos. También proporcionaremos herramientas para destacar eventos importantes, enviar notificaciones y hacer recomendaciones personalizadas a los usuarios.

Y no nos olvidemos de la comunidad: la plataforma contará con un espacio donde los usuarios puedan conectar, compartir sus experiencias y formar nuevas amistades en el ámbito deportivo. En definitiva, nuestra meta es cambiar la forma en que se organizan y promueven los eventos

deportivos, haciendo que sea más fácil para todos participar y disfrutar de un estilo de vida activo y saludable.

Alcance del proyecto

Inicialmente este proyecto se implementará e iniciará en el Club Rincón de Cajicá. Gestiona el registro de jugadores para el famoso torneo de golf que se celebra todos los lunes. Nuestro público objetivo cuenta principalmente con dispositivos electrónicos y acceso a internet, por lo que esto no será una limitación.

Luego de lograr el primer objetivo y mejorar la experiencia y comunicación entre los participantes y los administradores del torneo antes mencionado, planeamos ampliar nuestro alcance a los clubes y los organizadores organizan otros eventos deportivos locales en Bogotá.

Encontramos nuestro mayor problema del alcance cuando en pleno siglo XXI, todavía hay personas sin acceso a internet y/o dispositivos inteligentes, lo que es una limitante notoria, en entornos rurales y/o zonas alejadas de las zonas urbanas.

Stakeholders

Cuadro 1: información stakeholders:

Nombre	Rol del proyecto	Expectativas	Comunicación
Danilo Cantor	Programador	Funcionalidad de la app/web, la calidad el código cumplirá y satisface las	Presentación los lunes de cada semana el desarrollo de la app/web

		necesidades del cliente.	
Juherles Bravo	Director de Marketing	Fortalecer la imagen y reputación de la marca e incremento de ventas y alcance.	Comunicación directa con el líder del proyecto con las nuevas ideas a implementar.
Daniel Montañez	Líder del proyecto	Motivación del equipo y resolución de problemas. Comunicación directa con los distintos organizadores.	Programación de reuniones semanales para visualizar el avance de los hitos.
Heyder Ramos	Ingeniero de datos	Encargado de optimizar la rendición de las bases, calidad y seguridad de los mismas.	Involucra al resto de los “stakeholders” y consolida reuniones quincenales para dar retroalimentaciones constructivas con base al análisis de datos.

Organizadores de eventos	Publicitar eventos.	Encargados de reunir la mayor cantidad de participantes allegados a los distintos eventos.	Promocionar sus eventos por medio de nuestra app/web.
Participantes y asistentes.	Inscripción a los eventos publicados	Participar en el deporte de su interés.	Disfrutar de la interfaz que promocionamos.

Conclusión

La facilidad para publicar eventos deportivos irá creciendo con el tiempo y satisfará las necesidades de una sociedad que cada día se desarrolla más rápidamente, así como la necesidad de gestionar y difundir espacios deportivos culturales en beneficio de nuestra salud.

Como se mencionó anteriormente, el objetivo final de este proyecto es contribuir directamente a la comunidad, una plataforma que apoya a diversas empresas y organizadores de eventos deportivos para llegar a una audiencia más amplia, fácil de publicar y organizar espacios para dichas reuniones. Además de una amplia y estricta política de protección de datos.

