





## **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. 23 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.....	10
Conclusión.....	11
Marco teórico.....	12
Marco técnico.....	13
Marco legal.....	14
Bibliografía.....	16



## **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; “la Organización Mundial de la Salud (OMS) recomienda 30 minutos de caminata diaria, de forma leve a leve-moderada Como medio de evitar el sedentarismo y la acumulación de factores de riesgo y/o de descompensación de enfermedades de salud y edad” (Armando. E, 2008, págs. 69-119). 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 con encuentros deportivos, en donde se facilite su acceso a todo tipo de población. Desde cierta perspectiva, se identifican dificultades, para promocionar dichos encuentros de manera masiva y efectiva, para alcanzar el mayor número de asistentes y promover el éxito de ciertos tipos de eventos deportivos.

A partir de este análisis, 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. “Un 10.52% indicó que no practica actividad físico-deportiva debido a la falta de instalaciones cercanas, en la que, al no tener un acceso rápido a ellas, deciden realizar otro tipo de actividad” (Tolano. E, Lopez. L y Veal. B, 2024, págs. 109'-120). 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 lo largo 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**

Aplicando la metodología ágil de trabajo (SCRUM) se orienta el proyecto a ciclos de trabajo más cortos con tareas específicas a cada uno de los miembros identificados en los STAKEHOLDERS.

Usar la programación orientada a objetos junto con JS (JavaScript) donde el código estará representado por calses, encapsulamiento y poliformismo.



Aplicar métodos de probabilidad y estadística que permita recopilar información para luego interpretar datos y tomar decisiones que permita el crecimiento del proyecto.

Orientar el proyecto al desarrollo incremental y encapsularlo en los principios básicos de desarrollo como DRY, KISS, YANGI, y SOLID.

Conectar la pagina web con la base de datos y guardar al menos dos registros en la base junto con procesos de almacenado.

### **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 tengan acceso de manera fácil y amigable tanto a subir eventos deportivos como inscribirse a ellos. Crearemos 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 amena 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 interesados 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, puesto que “por la falta de conocimiento e información acerca de que las actividades se pueden llevar a cabo de forma recreativa y por propia cuenta en diferentes lugares donde no genera costo, por ejemplo, parques, canchas y/o campos públicos, entre otros” (Tolano. E, Lopez. L y Veá. B, 2024, págs. 109’-120). 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 los populares torneos de golf que se celebra todos los lunes de cada semana. 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 necesidades del cliente.	Presentación los lunes de cada semana el desarrollo de la app/web
Juherles Bravo	Directo de Marketing	Fortalecer la imagen y reputación de la marca e incremento de ventas y alcance. Encargado de la interfaz grafica de la página web.	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.	Programación de reuniones semanales



		Comunicación directa con los distintos organizadores.	para visualizar el avance de los hitos.
Heyder Ramos	Ingeniero de datos	Encargado de optimizar la rendición de las bases de datos, calidad y seguridad de lo que se almacena. Es la persona que vincula la base de datos con la app web.	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.

## **Marcos**

### **Marco Teórico.**

#### Introducción:

El presente marco teórico busca explicar algunos conceptos frente al desarrollo de nuestro trabajo y expandir las ideas y teorías que existen alrededor de la tecnología como detonantes de bien sea una vida mas saludable y activa o una vida sedentaria. Buscamos explicar conceptos claves tales como: plataforma web, publico objetivo y expandir la poca desinformación que se tienen acerca de los clubes deportivos en la ciudad de Bogotá D.C., dado que, en nuestro escudriñamiento las personas creían que solo podían acceder un club de renombre como el club Serrezuela, si solo tenían una acción comprada dentro del club. Finalmente, identificar como las nuevas herramientas tecnológicas pueden promover e incentivar a las personas a tener una vida mas saludable por medio del deporte e integración con otras personas a fines.

#### Desarrollo:

“Así, el objetivo del estudio fue conocer la opinión y las formas de organización del evento en Galicia, por parte de los profesores responsables, para atender mejor aquellos aspectos necesarios y optimizar las próximas ediciones” Silva, R. (2018) págs. 107-125. En un trabajo de investigación llevado a cabo por la Universidad de Vigo, en España, se demostró que las

actividades físicas tienen un mayor acople y acogimiento cuando existe una mejor comunicación y promoción de eventos deportivos, cuanto se tienen un apoyo visual que motive e integre a los diferentes participantes a la actividad. Entonces, es aquí donde las nuevas tecnologías ofrecen ese recurso valioso para difundir el mensaje y de esta manera llegar más participantes (público objetivo). Esta es la capacidad que nos dan las nuevas tecnologías para motivar el deporte mientras se ayuda a una comunidad de emprendedores quienes quieren transformar la sociedad y comunidad por medio del deporte y actividad físico deportivas.

#### Conclusión:

A modo de conclusión para el presente marco teórico, es entender que las nuevas tecnologías aplicadas correctamente pueden transformar la sociedad en la que estamos y puede ayudar a mejorar la economía de un sector (organizadores de eventos deportivos) mientras que al mismo tiempo gracias a esa organización se puede motivar a un mayor número de personas a desarrollar esas actividades deportivas que pueden conocer, pero no saben donde germinan.

#### **Marco Técnico.**

##### Introducción:

El foco de este marco técnico está diseñado para reunir y sustentar la herramientas y metodologías que se usaran para culminar nuestro proyecto integrador. De esta manera, lograr que SPORTANET se incursione y pertenezca a las micro, pequeñas y medianas empresas (MIPYME). El desarrollo, de una plataforma virtual web funcional, será nuestro objetivo transversal donde integraremos el lenguaje de programación Python y nuestras bases de datos estarán dominadas por MySql. El diagrama de Gantt será nuestro andamiaje a fines de llevar un control y calidad de los

hitos además de que nos dará una visual mas compleja de la triple restricción que proyecta el PMI (Project Management Institute).

Tecnologías y herramientas a usar:

- Lenguaje de programación: Nuestra web app estará desarrollada por el lenguaje de programación Python que integra varias librerías y frameworks y fácil escalabilidad que permite culminar proyectos grandes y complejos. Por otro lado, siendo estudiantes de primer semestre es el lenguaje de programación mas sencillo de aprender.
- Bases de datos: Para el tratamiento de datos y protección de los mismos incorporaremos a nuestro proyecto MySQL, puesto que es de código abierto, fácil de usar y tiene compatibilidad con distintos sistemas operativos.
- Diagramas: Para que el desarrollo de nuestro proyecto siga el curso estimado, utilizaremos el diagrama de Gantt, que nos permite ser más ágiles con la visualización de lo hitos y su cumplimiento. Además, tener un control más amplio de las tareas designadas a cada stakeholder.

Conclusión:

Para concluir lo expresado en el anterior marco técnico afirma que las metodologías y herramientas usadas son los cimientos para que SPORTANET transforme la manera actual con la que se publican los eventos deportivos y satisfacer las necesidades actuales de cientos de usuario y promotores de eventos deportivos.

**Marco legal:**

Introducción:

A través del marco legal vamos a incluir políticas colombianas que busque garantizar y hacer regir la normativa colombiana actual vigente. Incluir políticas de protección de datos siempre disponibles a un “click” dentro de nuestra página web.

#### Políticas:

Siempre orientados a la satisfacción del cliente y justicia del mismo incluiremos las siguientes políticas dentro nuestra app/web:

- “Ley 1581 de 2012, la cual regula la recolección y el tratamiento de datos personales efectuado por entidades públicas o privadas” Gobierno de Colombia, 2012.
- Para la creación de reservas “on hold” incluiremos la siguiente ley que es a fines de la anterior, pero más centralizada a lo financiero. Congreso de la república de (2008). Ley 1266 de 2008 “Se dictan las disposiciones y se regula el manejo contenido en las bases de datos personales, en especial, financiera, crediticia y comercial”.
- Siempre pesando en políticas que protejan a nuestros consumidores establecemos dentro de nuestro sitio web la ley 1480 (ley de protección al consumidor). “Esta ley tiene como objetivos proteger, promover y garantizar la efectividad y el libre ejercicio de los derechos de los consumidores, así como amparar el respeto a su dignidad y a sus intereses económicos” Gobierno de Colombia, 2011.

#### 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 donde se desarrollen actividades lúdicas deportivas al alcance de un “click”. Además de una amplia y con una estricta política de protección de datos.

## **Bibliografía**

Armando, E. (2008) *Medicina y Ciencias del Deporte y Actividad Física*. Ergon, 1(4). 69-119.

Tolano. E, Lopez. L y Vea. B. (2024) *Motivos e Intereses hacia la Practica Físico-deportiva de Estudiantes Universitarios*. Revisa Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, 13(2). 109-120.

Gobierno de Colombia (2012). Política de tratamiento de datos personales. Mineducación, ley 1581 de 2012. [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-353715\\_recurso\\_3.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-353715_recurso_3.pdf)

Gobierno de Colombia (2008). Política de tratamiento de datos personales. Mineducación, ley 1266 de 2008. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=34488>

Gobierno de Colombia (2011). Política Estatuto del Consumidor. Mineducacion, ley 1480 de 2011. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=44306>



