

propuesta-Villegas-Matamoros

por Villegas Andy

Fecha de entrega: 11-nov-2019 11:43p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1212028057

Nombre del archivo: propuesta-Matamoros.docx (52.58K)

Total de palabras: 4760

Total de caracteres: 24232

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

La manera en que la tecnología informática ha evolucionado y el interés que tienen las empresas por alcanzar desempeños más efectivos, ha incrementado el uso de sistemas automatizados ya que estos permiten enfrentar la competitividad de manera más eficiente. Los encuentros deportivos toman un carácter específico cuando nos ponemos a comparar el rendimiento mediante la caracterización de los campeonatos, es aquí donde los resultados toman importancia cuando se cuantifican y se traducen en registros.

La mayoría de las ligas deportivas tienen como objetivos ser eficientes y competitivas; en su afán de lograr estos objetivos, no consideran una serie de factores que son muy importantes, piensan que gran parte de la solución está en fomentar y patrocinar el deporte y algunos siguen gestionando los partidos manualmente. (AGUAS R, 2012)

En las competiciones deportivas se encuentran las diferentes funciones, en la cual nos enfocaremos que son la organización y gestión deportiva.

El presente trabajo se encargará de ofrecer una alternativa de automatización a la forma como se ha venido realizando las diferentes competiciones, especialmente en los campeonatos deportivos para que la administración de los datos sea más efectiva.

1

1.1. Planteamiento del problema

En la actualidad la mayoría de las empresas están optando por soluciones informáticas, facilitando muchos trabajos rutinarios, o agilitando tareas para sus empleados, no solo esto, si no también poder construir una cultura tecnológica donde los problemas se disminuyan gracias al apoyarse en software, en el caso de la educación se manejan calificaciones y otros aspectos con software.

En la Universidad estatal de Milagro se realizan muchas actividades extracurriculares, como lo son las actividades deportivas en las cuales se forman equipos de las distintas facultades, la inscripción de todos los equipos, en este caso al momento de gestionar los partidos se suele llegar a demoras en la presentación de los horarios y cálculo de la tabla de posiciones ya que se suele realizar manualmente por personal de la universidad lo cual conlleva a esos atrasos al momento de presentar la información.

Uno de los problemas al realizar los cálculos y la gestión de forma manual, es que se suelen tener en documentos de Excel o en el peor de los casos en papel, en ambos casos esa información es muy accesible de manejar lo que lleva a una inconsistencia de los datos que están presentes, una forma de solucionarlo es apoyarse en un software que gestione y almacene esa información en una base de datos.

2

1.2. Objetivos

1.2.1.1. Objetivo General

Desarrollar un sistema web para la planificación de torneos de fútbol en la Universidad Estatal de Milagro.

1.2.1.2. Objetivos Específicos

- Desarrollar una aplicación web que permita el adecuado uso de la gestión deportiva para que las comisiones realicen su trabajo eficientemente.
- Definir una base de datos con seguridad de acceso para almacenar la información.
- Permitir que el sistema genere reportes estadísticos sobre los equipos, resultados y campeonatos para que se mantenga la transparencia de datos a lo largo de los campeonatos.

1.3. Justificación

En los últimos años se ha venido notando una gran mejora en el desarrollo de las TIC's esto ha permitido la evolución de equipos que son capaces de crear sistemas de información contribuyendo a la sociedad, educación y en el ámbito deportivo.

El desarrollo del presente proyecto, está orientado a mejorar el servicio que ofrece el club deportivo de futbol de la Universidad Estatal de Milagro, para controlar y administrar de una manera automatizada los procesos de verificación de fiabilidad de la información de los participantes y equipos en los torneos realizados en dicha institución, para de esta manera poder lograr la eficiencia en el manejo de los datos, por esto se propone desarrollar una aplicación para la planificación de torneos futbol, donde los encargados pueden subir y programar los campeonatos que se van a realizar, así también los equipos podrán inscribir a sus jugadores y poder realizar consultas de los resultados de los campeonatos realizados, el uso de este sistema permite que la información este actualizada, mejorando la atención al deportista para que de esta manera se esté acorde con el mundo deportivo, abarcando todos los aspectos materiales , tecnológicos y humanos necesarios para lograr el éxito, y pueda crear estrategias para que haya una mejora en la optimización de las actividades que realizan los deportistas.

1.4. Marco Teórico

1.4.1. Antecedentes históricos

El futbol fue concebido a lo largo de la historia hace 3400 años cuando mesoamericanos jugaron el primer deporte en equipos haciendo uso de una pelota hecha de caucho, tiempo después los mayas adoptaron el mismo juego, para ellos la pelota representaba el sol esto significaba su poder y fertilidad.

Posteriormente en el Siglo IV A.C en china Fu- Hi gobernador e inventor, crea la primera pelota de cuero la cual era una masa esférica creada con raíces de plantas cubierta de cuero animal, esto les permitió a los chinos disfrutar de un juego que consistía en botar y

pasarse la pelota de mano en mano, este juego también fue adoptado por la India y Persia para sus épocas festivas.

En el siglo VIII A.C, el juego se extendió a Japón con el nombre de Kemari, este juego se destacaba en que nadie perdía ni ganaba solo lo hacían por diversión.

También los romanos y griegos hicieron uso de estos juegos de pelota para entrenamiento militar el cual se denominó “harpastum”, este consistía en llevar la pelota al otro extremo del campo usando la violencia, es quizás por esto que se decía que el fútbol era un deporte considerado solo para hombres.

Durante la edad media este deporte goza de popularidad entre las diferentes culturas. Esto se extiende hasta las islas británicas, lo que hoy se conoce como Gran Bretaña, en este lugar se lo adoptó como deporte nacional el cual fue modificado y reglamentado.

A comienzos del siglo XIX, este deporte fue conocido como el dribbling game, se caracterizaba por llevar la pelota solo con los pies. En 1863 se funda “The football Association” en Inglaterra, este nombre hace referencia al pie y a la pelota, es por esto que en otros lugares se lo conoce como balón pie. (Díaz, González, Toro Vega, Moreno, & sugerida Díaz Díaz, 2011)

En algunas partes de Gran Bretaña se lo conoce como soccer, esto es una abreviatura de la palabra association, ahí el uso de la palabra futbol o soccer dependía de la clase social, se dice que en estas épocas los colegios privados usaban soccer y los que estudiaban en escuelas públicas el futbol (Carrasco Saldias & González Gutiérrez, 2015).

La palabra futbol se generalizó y fue adoptada en todas las regiones del mundo, empezaron a crearse nuevos equipos y competiciones en cada país. En 1900 era común ver el futbol en Alemania, Portugal, España y sus alrededores (Bueno Álvarez & Mateo, 2010).

En 1904 se fundó la FIFA(Federación Internacional de Futbol Asociados), donde se empezaron a establecer reglas mundiales. Pasaron los años y en 1930 empezó el evento deportivo más importante del mundo, el cual se disputa la copa mundial de fútbol (Jacques Ramírez, 2011).

En el año 1937 y 1938 Santley Rous estableció y modernizó las reglas del juego las cuales habían sido creadas en 1886, después de esto Rous se convirtió en el presidente de la FIFA.

“En la segunda mitad del Siglo XX, el fútbol se volvió popular y atrajo nuevos miembros, para el Congreso de la FIFA del 2007 ya se contaba con 208 asociaciones en todo el mundo” (FIFA, 2017).

En 1996 Ecuador fue uno de los países que fue afiliado a la FIFA, con su organización más importante la federación ecuatoriana de fútbol fundada en 1995. Esta actualmente abarca un total de 68 clubes en las cuales se disputan torneos femeninos y masculinos (Jacques Ramírez, 2011).

Actualmente en Ecuador, el fútbol ha abarcado a muchas personas, no solo como espectadores de los partidos, sino que es practicado de manera amateur en distintos lugares como centros deportivos, universidades, canchas, clubes, etc.

Hoy en día en los eventos deportivos de fútbol es necesario manejar un sistema web debido a las capacidades de tantos equipos que se enfrentan, y en su mayoría llevan un control manual al momento de manejar la información, por esto las ligas deportivas han optado por el uso de una aplicación web ya que ha ayudado a mejorar el manejo y control de la información de los participantes. (Flores Guevara, Ernesto & Vargas Veintimilla, 2008)

1.4.2. Antecedentes Referenciales

Para este proyecto técnico de investigación fue necesario consultar diferentes fuentes y trabajos relacionados a este estudio.

1
**Diseño E Implantación De Un Sistema Web Para La Gestión Y Control De
Campeonatos Deportivos De Las Disciplinas De Fútbol Y Básquet, Organizados Por
Fedelibal, Utilizando Un Modelo Matemático Para La Generación Del Calendario
De Enfrentamientos**

1
Autores: Castillo Duarte Pablo Fernando Figueroa Robles Lucía Margarita

Resumen

Esta investigación tiene objetivo principal poder crear un sistema web que permita tener una mejora en la **1** **administración de los torneos de fútbol y básquet**, la metodología de software que fue usada para la realización del aplicativo es la ICONIX, esta es basada en diagramas UML que permiten tener una verificación más eficaz para saber que se cumplen todos los requisitos pedidos para el sistema. Además de la utilización de las herramientas como lo es Java, Java Server y el IDE NetBeans, para la simplificación del tiempos y costos al momento de desarrollar el sistema. Realizaron algunas encuestas donde se comprobó la falta de conocimientos por estas herramientas tecnológicas en los diferentes establecimientos. Finalmente se comprobó que el funcionamiento del sistema fue realizado de manera eficiente y cumple con cada uno de los requisitos (CASTILLO DUARTE & FIGUEROA ROBLES, 2011).

1
Diseño e implantación de un sistema web para la gestión y control de campeonatos deportivos de las disciplinas de fútbol y básquet, utilizando un modelo matemático para la generación del calendario de enfrentamientos.

Autor: José Félix Sánchez Rosales

Resumen

Está enfocada principalmente en poder ayudar a la liga deportiva del ejército, con un sistema web que permita gestionar los campeonatos que se dan anualmente y está orientado a mejorar las actividades que se relacionan con el proceso de inscripción de los equipos de futbol, además de contar con publicaciones para que los participantes se enteren de las actividades que deben realizar (SÁNCHEZ ROSALES, 2016).

3
Sistema de Información Deportivo vía web para mejorar la Administración de la Información en la Liga Deportiva Distrital de Voleibol de Trujillo

3
Autores: Bach. Pacheco Torres Juan Francisco, Bach. Rodriguez Peña Milagros Janet

Resumen

Esta investigación Tuvo como finalidad **3** mejorar la administración de la información de la liga deportiva de voleibol de la ciudad de Trujillo, implementando una metodología XP enfocada hacia la mejora del usuario, el objetivo principal de este sistema era optimizar el tiempo de registros y consulta, para esto se realizó un estudio con 66 personas las cuales pertenecían a la liga deportiva en Trujillo, donde hicieron uso de entrevistas y encuestas y llegaron a la conclusión de que con la implementación de este

sistema hubo una mejora significativa en la administración de la Información (Pacheco Torres, Francisco, Rodríguez Peña, & Janet, 2017).

Aplicación Informática Para Llevar El Control Del Registro Técnico Y Metodológico De Los Deportistas De La Liga Deportiva Cantonal Del Cantón Jipijapa

Autor: Nora Tatiana Sornoza Ponce Tutor

Resumen

Esta tesis fue enfocada a investigar el proceso de registros técnicos de los deportistas usando metodologías, de esta manera poder automatizar y mejorar el gestionamiento de la información, para esto se utilizaron encuestas y entrevistas, en la cual se recopilaron todos los datos y se procedió a realizar el análisis correspondiente, en la cual se concluyó que era factible implementar un sistema informático que permita la automatización de los procesos de registro (SORNOZA PONCENORA, 2017).

Gestión y características administrativas de las ligas deportivas del departamento de Antioquia 2000-2010

Autor: Nora Tatiana Sornoza Ponce Tutor

Resumen

El artículo realizado por Zapata, Zapata, & Gómez (2010), fue dedicado a las ligas deportivas de Colombia, para esto presentaron un estudio con 40 ligas deportiva en la ciudad de Antioquia en Colombia, donde hicieron uso de entrevistas y encuestas, en la cual analizaron sus fortalezas y debilidades de la empresa y llegaron a la conclusión de

que había un desorden administrativo y falta de herramientas tecnológicas que le permita mejorar la administración de la información.

Después de haber realizado el estudio correspondiente, en este proyecto pretendemos realizar una innovación en la Universidad estatal de Milagro con la finalidad de tener un control adecuado cuando se realicen los eventos internos deportivos, este sistema va a ser más simple, ya que otros sistemas son muy complejos al momento de organizar los campeonatos también se va a eliminar la parte manual en el que radica los encuentros de los equipos en cada competición.

1.5. Marco conceptual

Liga deportiva

Es una entidad deportiva privada que están integradas por los clubes deportivos y asociaciones anónimas, para patrocinar y fomentar el deporte en la sociedad, dentro de un mismo ámbito territorial, para esto se impulsarán programas de interés público y social (Blatter, 2016).

Playoffs

Es un sistema de torneos en que el perdedor queda eliminado directamente de la competencia, mientras que el equipo ganador podrá avanzar a la siguiente fase. En este sistema se juegan rondas en la cual se va eliminando la mitad de los participantes hasta que quede un solo equipo el cual será nombrado el campeón de la competencia. No obstante, existen algunas anomalías, por ejemplo, si hay un participante que es eliminado,

este puede seguir compitiendo, ya sea que regrese a la eliminación o dispute algún encuentro (Gasparetto & Barajas, 2016).

Ambiente web

Es un entorno de desarrollo el cual nos permite ejecutar programas de manera web, esto también se lo considera una interfaz gráfica para el usuario (Molina Ríos, Loja Mora, Zea Ordóñez, & Loaiza Sojos, 2016).

Python

Lo inventó un holandés que se llama Guido Van Rossum la idea la concibió a finales de los años 80 y la implementó a comienzos de los 90. Es un lenguaje de programación de alto nivel, de gramática sencilla y clara cuya filosofía hace hincapié a una sintaxis que nos favorece como un código legible. También es un programa orientado objetos el cual es de código abierto (Molina Ríos, Loja Mora, Zea Ordóñez, & Loaiza Sojos, 2016).

Django

Es un framework pensado para ser de tipo web, está escrito en Python, su filosofía más importante es DRY (don't repeat yourself), es decir no te repitas, lo que quiere decir es que hagas el trabajo una sola vez y reutilízalo como puedas, esta es la manera más correcta de trabajar con este framework. También pueden ser usados para procesos de desarrollo de aplicación (Herrera Petit, 2014).

5 Base de datos

Es donde se almacenan un conjunto de datos organizados para un propósito en específico, también puede ser denominada una colección de datos relacionados ordenadas de tal manera en que los datos puedan ser consultados, actualizados y eliminados. Una base de datos puede corresponder a un cierto número de información o archivos almacenados en un dispositivo (Zalamea, 2015).

ORM

Significa mapeo relacional de objetos, es un modelo de programación en el cual las tablas de las bases de datos se convierten en entidades (Holovaty & Kaplan Moss, 2015).

Algoritmo de planificación Round Robin

Este algoritmo es el proceso de planificación más sencillo, donde se seleccionan todos los elementos en un grupo de forma imparcial y ordenada de manera racional, empezando con el elemento principal hasta alcanzar al último de la lista. El nombre de este algoritmo se basa en la frase que es muy conocida en la cual cada persona toma una parte de algo y lo parte en cantidades iguales.

En un sistema computacional este algoritmo permite ejecutar diferentes procesos de manera simultánea, utilizando el CPU de manera equitativa limitado a un pequeño periodo el cual es denominado Quantum (Jacques Ramírez, 2011).

Fixture futbol

Son tablas que permiten emparejar los equipos de futbol en torneos usando el sistema todos contra todos (Barone, While, Hughes, & Hingston, 2006)

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de esta aplicación web, fue necesario el uso de la metodología Extreme Programming o XP (programación extrema), esta metodología consiste en el desarrollo del software de manera ágil, y está enfocada en la adaptación y satisfacción para el cliente, también está basada en la realimentación entre el cliente y el programador, está basada en la realimentación entre el cliente y el programador, orientada a diseñar lo más simple, realizar la codificación y pruebas en el desarrollo, para que el programador se adapte a los cambios que se vayan a realizar de una manera más sencilla (Bahit, 2012).

Esta metodología consta de 4 fases las cuales se puede observar en la figura 1

A continuación, se describirá cada uno de los pasos que se realizó para el desarrollo de la aplicación mediante las fases de la metodología a implementar.

Fase 1: Planeación

- En esta fase se estableció una reunión con el cliente donde se hizo levantamiento de la información para poder obtener los requerimientos que se necesitan para que el aplicativo tenga un buen funcionamiento, también se

estimaron los tiempos de duración del proyecto, se concretó y detalló la ejecución de nuestro sistema.

- Una vez realizado eso se procedió a analizar el requerimiento de la información en el cual a medida que se iba avanzando con el desarrollo del aplicativo se coordinó la parte funcional de la página principal del sistema.
- Se elaboró un plan estratégico el cual permitió explorar alternativas y hacer énfasis en las decisiones que se tomaron.

Fase 2: ² Diseño

- En esta etapa se estableció un diseño simple pero funcional que cumpla con el tiempo de entrega del aplicativo, para esto se hizo del lenguaje html y bootstrap 3
- Se realizó el modelamiento de la base de datos lo cual permitió estructurar los campos de las tablas de una manera organizada y poder facilitar el acceso a la información requerida.
- Se elaboró un glosario de términos que permitan la optimización de código, métodos y clases de manera organizada para que al momento de querer modificar se pueda hacer de manera más fácil sin necesidad de realizar grandes cambios.

- Se diseñó la aplicación Web y se definieron los roles de los usuarios y las tareas que se van a desarrollar.
- Si el cliente no estaba conforme con algo se realizaron los cambios pertinentes, para mejorar el diseño de las pantallas.
- Luego de la revisión y mejora del diseño de las pantallas que se verificó con el cliente, se procedió con la siguiente etapa de la metodología.

Fase 4: Codificación

- Se aplicó la programación web, usando el framework de Django con el lenguaje de programación Python y la conexión con la base de datos en PostgreSQL.
- Se hizo migraciones de la base de datos al sistema
- Se procedió aplicar las seguridades correspondientes al acceso del sistema para controlar la información del usuario.
- Se validaron la existencia de usuario y los permisos.
- La realización de las vistas fue realizada de manera genérica, ya que estas son más sencillas y más rápida al momento de programar.

- la programación se realizó en parejas ya que la metodología recomienda esto para que se trabaje de manera más rápida y se pueda terminar en el tiempo indicado por el cliente
- Se crearon los diferentes módulos y mantenimientos del sistema.

Fase 5 : Pruebas

- Se verificó la integración de todos los módulos del sistema
- Se realizó pruebas unitarias las cuales permitió cumplir los objetivos, además de automatizar los procesos al momento de validar los datos, de la misma manera la realización de pruebas de aceptación permitiendo corregir errores que aparezcan en el aplicativo.
- Una vez realizada las pruebas unitarias , lo siguiente es la prueba de aceptación en la cual el cliente revisó el aplicativo verificando que cada una de las pantallas cumplan con su funcionamiento una vez aceptado por el cliente, el sistema se da por culminado.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)

Hoy en día las ligas deportivas hacen uso de las herramientas tecnológicas debido a que esto les ayuda a ir innovando constantemente y les permite mejorar el desempeño del ámbito deportivo.

La Universidad Estatal de Milagro en la actualidad no consta de estas herramientas tecnológicas adecuadas en lo que es el ámbito deportivo, ya que no llevan un correcto control y manejo de la información por este motivo se planteó el desarrollo de un software que permita gestionar los partidos de fútbol desde sus inicios contando con la inscripción de los equipos, y consultas como equipo o jugador con más goles, tabla de posiciones, modo por eliminatoria y ligas, distribución de los encuentros de manera automática, etc.

Para esto se hizo uso de algunas herramientas, entre las cuales está Python que es un lenguaje de programación que permite realizar sistemas de una manera más rápida y sencilla, utilizando su IDE JetBrains Pycharm y Django el cual es un framework utilizado para la realización de sitios web, para la realización del sistema, en este programa se usó una etiqueta llamada crispyform que permite controlar el comportamiento de representación de los formularios de Django de una manera muy elegante (Holovaty & Kaplan Moss, 2015).

Otra herramienta utilizada es PostgreSQL el cual ² permite gestionar la base de datos y poder usarla junto con Python el cual utiliza ORM para tener acceso a la base de datos y poder traer toda la información al sistema.

Y por último tenemos a Bootstrap, esta biblioteca permite tener una mejora en la parte del diseño ya que cuenta con plantillas, formularios, botones, diferentes tipos de letras, etc.

En la tabla 1 se puede observar algunas de estas librerías de lado del servidor que fueron requeridas para el sistema.

También en la tabla 2 se tiene librerías de lado del cliente, el cual es de importancia para poder dar una buena interfaz al sistema.

En la tabla 3 se tiene algunos de la arquitectura del sistema que se necesita tener instalados en el computador.

Uno de los principales beneficios que tiene el crear una aplicación web para la planificación de torneos de futbol es la optimización de recursos y tiempo, además de la automatización de procesos al momento de las inscripciones de los equipos, la realización de calendarios de los partidos, esto ¹ evitará que jugadores no compitan en diferentes equipos en un mismo torneo.

También de poder brindarles a los participantes la fiabilidad del manejo de la información para que se den de una manera correcta al momento de desarrollarse los campeonatos de forma eficiente y segura.

Esta aplicación web presenta una interfaz elegante ,amigable y de fácil acceso, la persona encargada de administrar el sistema podrá ingresar la información de los participantes y de las competiciones que se realizaran.

A continuación, se detalla el funcionamiento del aplicativo web en el siguiente manual de usuario.

1. Al ingresar a la aplicación web nos saldrá el formulario de ingreso al sistema donde tendremos que colocar las credenciales que fueron dadas por el administrador del sitio.
2. Al dar clic en inicio aparecerá aquí información de primera mano sobre los encuentros en curso, próximos y los recién jugados. En los cuales se muestra, el nombre de los equipos sus goles, la fecha, el nombre del torneo a donde pertenecen y un link directo al encuentro.
3. En la siguiente pantalla de mantenimiento se muestran los equipos con sus logos las acciones básicas y un estado el cual nos muestra si el equipo está en un torneo o no, esto está hecho para que no puedan modificar los jugadores mientras están en un torneo.

4. Luego tenemos la parte de la creación de equipos aquí al darle click a nuevo equipo se asigna la información del equipo como su nombre y logo para guardarlo.
5. En la lista de los equipos en la parte de acciones al darle clic en jugadores se encuentra el modal donde se administra los jugadores que posee ese equipo, el modal solo estará disponible mientras el equipo no se encuentre en un torneo ya que no se podrán modificar los jugadores que posee cada equipo.
6. El mantenimiento de los jugadores nos lista todos los jugadores que están disponibles, como datos principales vemos sus nombres, apellidos foto y número de cédula , además de tener las acciones para eliminar y editar.
7. Al dar clic en aparecerá el siguiente formulario, el cual tiene la función de asignar los datos a un nuevo jugador tales como apellidos, nombres, cédula y opcionalmente una foto para representar al jugador.
8. Listado de los torneos creados donde al crearse se pueden agregar equipos, una vez creado se pueden ver los equipos participantes y accesos a la jornada correspondientes y clasificación.
9. El modal donde se muestran los equipos que participan en el torneo este modal es visible cuando el torneo ya comenzó o terminó mientras el torneo no comience no estará disponible y al contrario se mostrará un modal donde se agregarán los equipos.

10. En el formulario de liga se ponen los datos básicos como número de equipos y número de jugadores sumado a esto tenemos la posibilidad de agregarle un rango de fechas en donde se situará el torneo y los días que se jugará, para que el sistema automáticamente los calcule.
11. En la siguiente pantalla se observan la clasificación de los equipos de un torneo el cual se puede seleccionar o acceder directo por url, está la opción de imprimir un pdf o enviarlo por correo.
12. Al dar clic en el icono se despliega formulario modal con una caja de texto donde se pone el correo destinatario al que será entregado el pdf con la clasificación.
13. Al darle clic aquí se encuentran las jornadas por cada torneo donde se muestran la fecha de inicio y fin, y el estado de cada jornada, adicional a esto las opciones donde se detalla los partidos y se marcan el inicio y el fin de la jornada y al seleccionar este icono se tiene acceso directo a los encuentros de la jornada.
14. Al dar clic a ver partidos nos muestran los partidos de esa jornada y sus resultados parciales o finales dependiendo del estado del partido.
15. Se muestran los encuentros por jornada, la fecha y hora a la que se jugó con sus respectivos goles y una acción para visualizar los detalles.

16. Al dar clic en el icono muestra los detalles del partido como amonestaciones y goles, donde se observa el minuto y el jugador que los hace.

17. Al darle clic en suspensos, va a aparecer un listado de los encuentros que han sido suspendidos, detallando la fecha, hora, equipos locales y visitante, además de contar con una acción para administrar los goles y amonestaciones.

18. Al dar clic en el icono aparecerá el siguiente formulario donde se registra los goles de los equipos y las tarjetas el conteo a tabla se realiza cuando el encuentro cambie el estado ha finalizado.

19. Al darle clic en administración de goles va a parecer un modal el cual va a permitir anotar los goles que han sido realizados, para esto se deberá seleccionar al jugador, el quipo, tiempo, los minutos y el tipo de gol que ha realizado el jugador.

20. Al darle clic en administración de tarjetas nos va a parecer un modal el cual nos va a permitir anotar las tarjetas y faltas que han cometido los jugadores, para esto se deberá seleccionar al jugador, el quipo, tiempo, los minutos y el tipo de falta que ha realizado el jugador, además se podrá ingresar una observación.

CONCLUSIONES

- Mediante el siguiente proyecto se contribuye a la gestión de las ligas deportivas de la Universidad estatal de Milagro, facilitando la administración de la información mediante el desarrollo web. El sistema permite que haya transparencia a lo largo de los campeonatos debido a que la aplicación genera reportes estadísticos de forma automática luego de cada encuentro.
- Cabe recalcar que con la implementación de este aplicativo en la Universidad Estatal de Milagro los organizadores de estos eventos deportivos pueden tener una mejora en la optimización de recursos y tiempo, además de la automatización de procesos al momento de la inscripción de los campeonatos de fútbol.

RECOMENDACIONES

- Que el administrador del sistema realice respaldos de la base de datos de manera constante para que de esta forma pueda evitar que la información se pierda.
- Implementar el sistema realizado, en la Universidad estatal de Milagro .
- Revisar los manuales de funcionamiento de la aplicación por cualquier duda que se tenga al momento de manejar los procesos del sistema.

propuesta-Villegas-Matamoros

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

docplayer.es

Fuente de Internet

2%

2

Submitted to Universidad Estatal de Milagro

Trabajo del estudiante

1%

3

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

Submitted to Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid

Trabajo del estudiante

<1%

5

www.udca.edu.co

Fuente de Internet

<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 20 words

Excluir bibliografía

Activo