



GESTIÓ COMPETICIONS DE PÀDEL I TENIS

Àngel Pérez Fuster

UOC: Grau en Enginyeria Informàtica

Consultor: Oriol Martí Girona

Juny de 2015



1. INTRODUCCIÓ

GESTIÓ COMPETICIONS DE PÀDEL I TENIS

- Gestió de Competicions pàdel i tenis
- Fases d'Anàlisis i Disseny
- Back-office, per la gestió de la informació per part dels clubs
- Entorn Web. Internet.
- Identificació dels diferents mòduls.
- Finalitat, donar un millor servei als participants i facilitar la gestió al administradors dels clubs.



OBJECTIUS DEL TFG

- Planificació
- Anàlisi
- Disseny





2. PLANIFICACIÓ DEL PROJECTE.

PLANIFICACIÓ

Concepte	Data Començament	Data Entrega
PAC1: Pla de treball	26/02/2015	11/03/2015
PAC2: Anàlisis	12/03/2015	15/04/2015
PAC3: Disseny	16/04/2015	20/05/2015
Memòria + Presentació	21/05/2015	10/06/2015
Prototip	01/05/2015	08/06/2015





3. FASE 1: ANÀLISIS DEL PROJECTE

ENFOCAMENT I MÈTODE SEGUIT

- Entrevistes amb els usuaris claus.
- Recollida i documentació dels requisits del programari.
- Identificació i relació dels subsistemes.
- Especificació dels casos d'ús més rellevant de cada subsistema.
- Especificació de les classes d'anàlisi.
- Anàlisi de la interfície d'usuari.



IDENTIFICACIÓ DE REQUISITS

INDISPENSABLES

- Gestió Usuaris
- Gestió Participants
- Gestió Competicions

ADICIONALS

- Gestió Fòrums
- Gestió Publicitat
- Gestió Informació/Notícies
- Gestió Fotografies

Obtenir millor programari

- Pagament On-line
- Multi-Idioma
- Reserves de Pista
- Altres

A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of several vertical lines of varying shades of blue and a cluster of five circles of different sizes, also in shades of blue, arranged in a roughly triangular pattern.

FASE 2. DISSENY DEL PROJECTE

ENFOCAMENT I MÈTODE SEGUIT

- Referència Inicial: Documentació d'Anàlisi
- Disseny Arquitectònic
- Disseny Capa Presentació
- Disseny Capa Domini
- Disseny de la Persistència



ENTORN DE PROGRAMARI

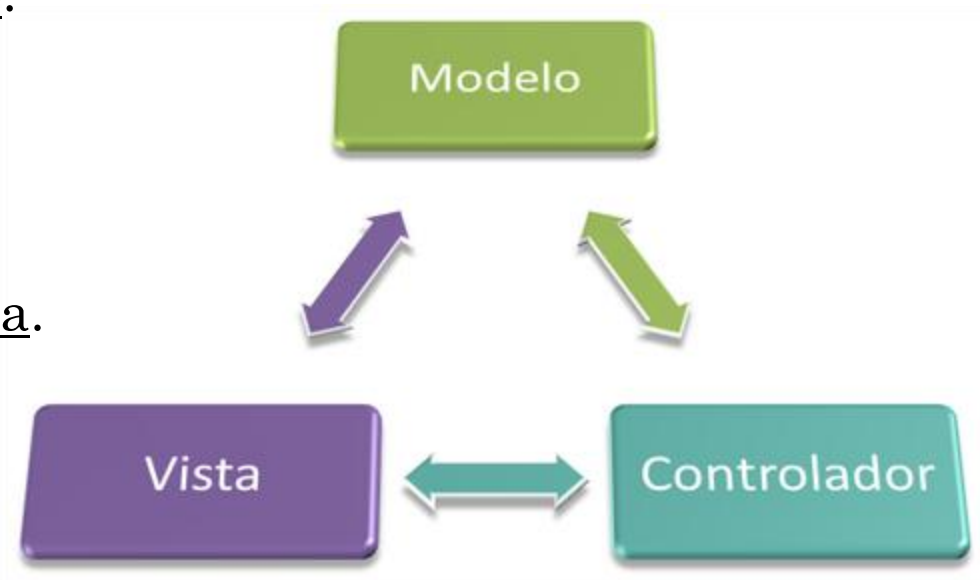
Programari	
Servidor	Hosting (Apache)
Llenguatge Programació	PHP, HTML, JavaScript
Base de Dades	MySql



DISSENY ARQUITECTÒNIC

Aplicarem el patró d'arquitectura en capes, fent servir la divisió en **tres** capes:

- Presentació.
- Domini.
- Persistència.



DISSENY CAPA PRESENTACIÓ

- Interfície gràfica, consistent en el disseny de les pantalles, l'aspecte gràfic, botons, menús, ...
 - Una interfície que respongui a les necessitats del usuaris
 - Facilitat de aprenentatge
 - Alt nivell de retenció
 - Rapidesa a l'hora de realitzar una tasca
- Controladors de Pantalla
 - Rebre la petició de l'usuari
 - Invocar les operacions adequades de la capa de domini
 - Determinarà la següent pantalla que es mostrarà



DISSENY CAPA DOMINI

Diagrama Estàtic

- Diagrama UML de Classes del model de negoci de cada subsistema.
 - Identificació Classes Controladores
 - Identificació Classes Entitats
 - Identificació Atributs
 - Identificació Mètodes a desenvolupar.

Diagrama de Seqüència

- Casos d'us més importants
 - Validar Usuaris
 - Donar d'alta
 - Modificar
 - Esborrar
 - Creació de Ranking
 - Assignació Quotes
 - Generar Partits



DISSENY DE LA PERSISTÈNCIA

- Gestor de la Base de Dades
 - MySql
- Emmagatzemen de Imatges i Fitxers
- Definir: Entitats i Atributs





PROTOTIP

PROTOTIP

- Desenvolupament de la Validació d'Usuaris de Gestió.
- Desenvolupament Subsistema Informació/Notícia.
 - Llista Notícies
 - Donar d'alta una Noticia
 - Modificar/Consultar una Noticia.
 - Esborrar una Noticia
- Test del sistema





VIABILITAT ECONÒMICA

OBSERVACIONS

Hem de tenir present:

- No es un programari a mida per un únic club
- Pot ésser utilitzat per molts de clubs
- No interessa vendre el programari
- Intentar que el club destini entre un 3-5% del que factura per la competició, al servei WEB



Què oferim al possibles clients:

- Facilitat de Gestió. Un entorn WEB i Publicitat.
- Valor afegit i MILLOR SERVEI per els participants
- Preu: Menys d'1 € per Participant.

VIABILITAT

Cost Desenvolupament

- Capital Humà
- Maquinari
- Programari
- Hosting
- Domini

Rendibilitat

- Competicions
 - Participants
- Rang de preus, segons nombre de participants:
 - 0-25: 1€ Participant/Competició
 - 26-60: 0,90€
 - Més de 60: 0,70€.

EXEMPLE

Cost Desenvolupament				
Capital Humà				
	1 Enginyer Informàtic	0€		
	1 Enginyer Informàtic	0€		
Maquinari				
	2 Ordinadors Portàtils	1.500€		
Programari				
	Programari Lliure	0€		
Comercialització				
	Allotjament (per cada 5 clubs)	80€		
	Compra Domini (1 cop)	20€		
	Total	1.600€		
Retorn Econòmic (5 clubs)				
Facturació Clubs	250 participants x 30€ (Mensual)		7.500€	90.000€ /ANY
Facturació Aplicació Gestió	250 participants x 0,70€(Mensual)		189€	2.268€ /ANY





CONCLUSIONS

CONCLUSIONS

- Sensacions molt positives per la feina feta, per la idea proposada i possibilitats de negoci.
- Importància de seguir una metodologia de gestió de projecte:
 - Ajuda a l'èxit i al assoliment de les fites programades.
 - Evita refer i repetir les mateixes tasques.
- He aconseguit assolit els objectius del TFG, bàsicament, el conegut con a Back-office.
- En cas de voler dur a la pràctica, queda molta feina a fer, principalment el Front-office.
- Aconseguit un producte amb una alta escalabilitat, i possibilitat d'incorporar nous requeriments.
- Necessitat de esperit emprenedor per a dur a terme aquest tipus de projecte.

