Aplicación Android de la **Liga Iberdrola** con incorporación de **gamificación** y **streaming** en directo

Nombre Estudiante: Estíbaliz Torralbo Muñoz de León

Máster Universitario en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles.

Consultor: Eduard Martín Lineros

Profesor responsable de la asignatura: Carles Garrigues Olivella.

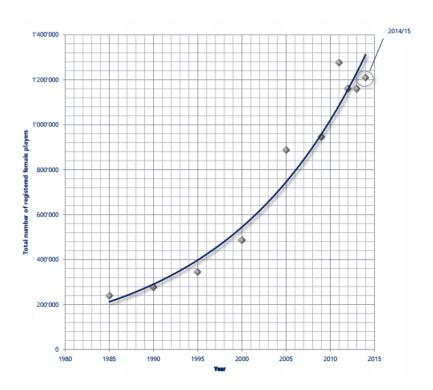
Fecha de entrega: 07/06/2017

El fútbol femenino está aquí, se ha asentado y no piensa moverse.

Ha llegado para quedarse y el futuro que le espera solo puede deparar más mujeres jugando al fútbol y más personas a su respaldo.

El fútbol femenino está aquí, se ha asentado y no piensa moverse.

Ha llegado para quedarse y el **futuro** que le espera solo puede deparar **más mujeres** jugando al fútbol y **más** personas a su **respaldo**.



Nª jugadoras registradas por año.



Pasillo a las campeonas de la Liga Iberdrola. 21/05/2017

- Objetivo.
- Planificación. Metodología Scrum.
- Análisis.
 - Diagramas de uso.
 - Diagrama UML de clases.
 - Diseño de la arquitectura.
- Prototipo.
- Streaming. Wowza Media System.
- Demo de la app.
- Conclusiones y líneas de futuro.

Objetivo

Aprovechar el tirón mediático que está viviendo el fútbol femenino en los últimos años y colaborar en la captación de más público con el desarrollo de una aplicación que aporta:

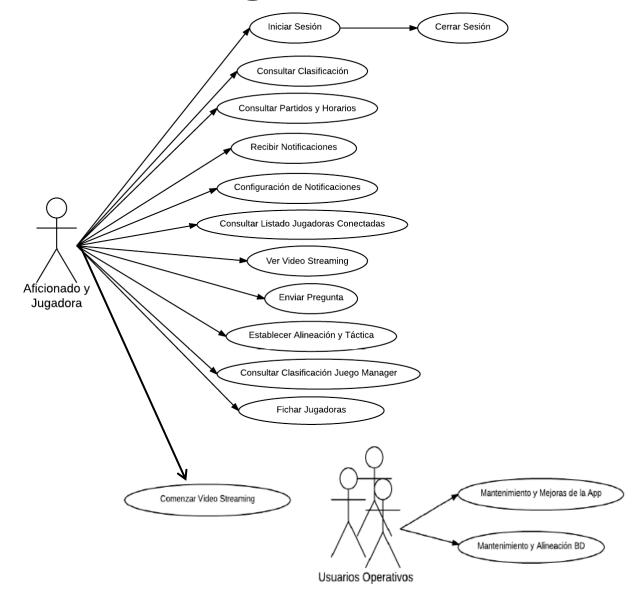
- ✓ Consulta de partidos, resultados y clasificación.
- ✓ **Comunicación** en tiempo real con las jugadoras y resto de usuarios.
- ✓ **Gestión** de tu propio equipo femenino.

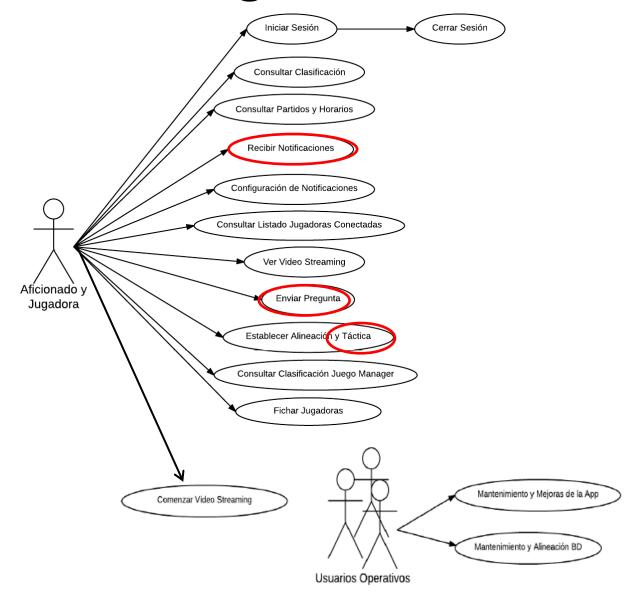
Planificación. Metodología Scrum.

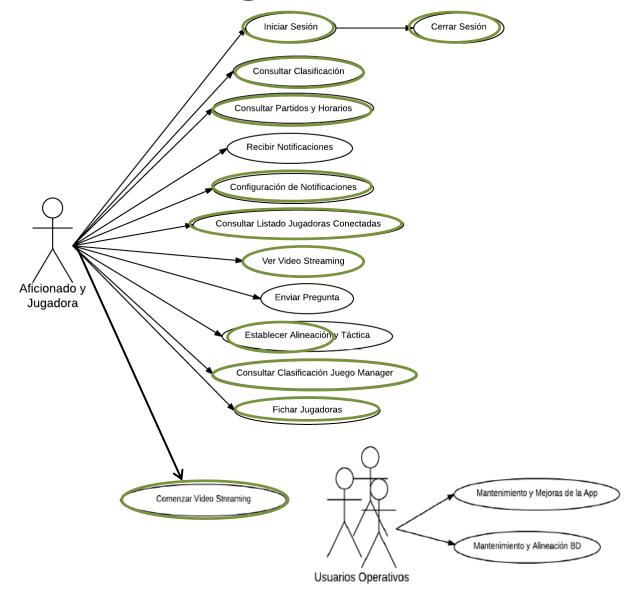
"Scrum es, recordemos, equilibrio inestable. O lo que es igual, el **balance entre límites y libertad**" (Alan Cyment, Sección de Visión)

Sprint 0	PEC 1
	Elaboración del Plan de Proyecto
Sprint 1	PEC 2
	Análisis, diseño y prototipo de la aplicación
Sprint 2	PEC 3
	Implementación de las funcionalidades definidas
Sprint 3	Entrega final
	Entrega de la memoria y presentación

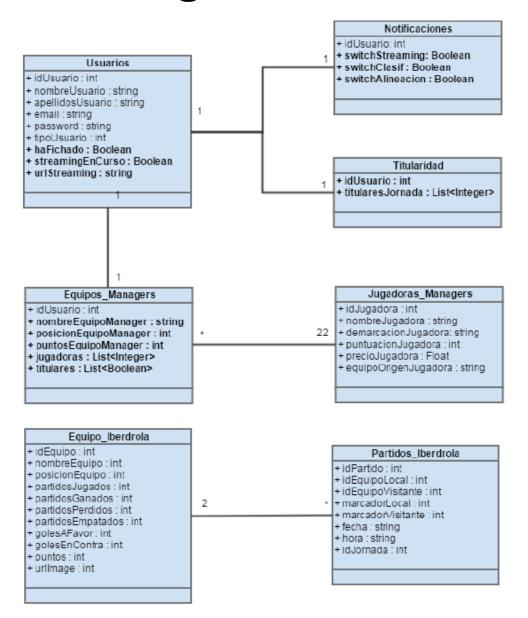




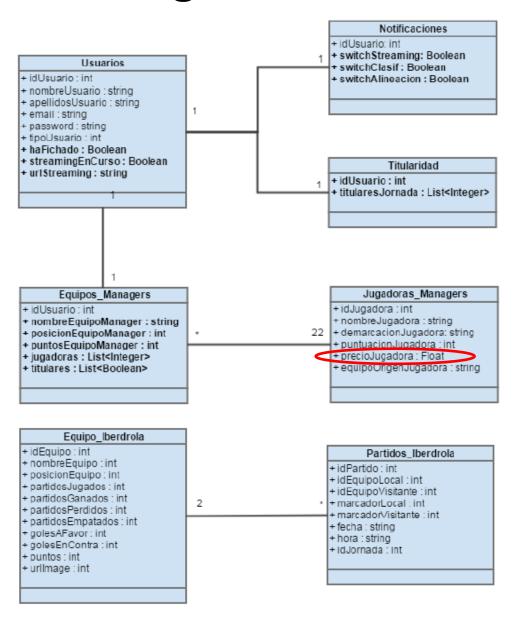




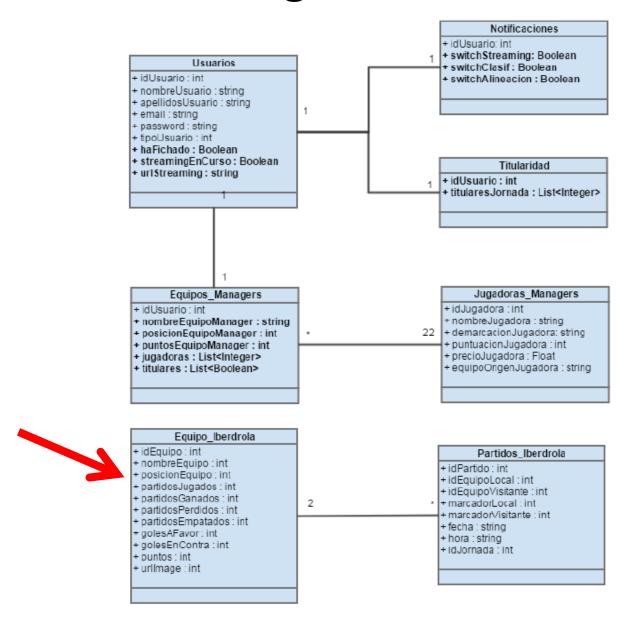
Análisis. Diagrama UML de clases.



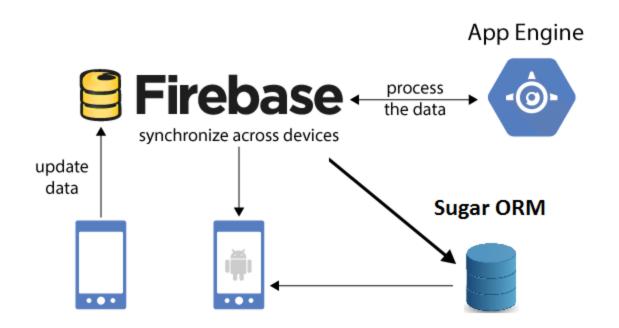
Análisis. Diagrama UML de clases.



Análisis. Diagrama UML de clases.



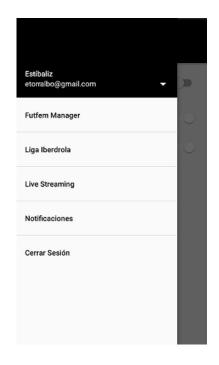
Análisis. Diseño de la arquitectura.



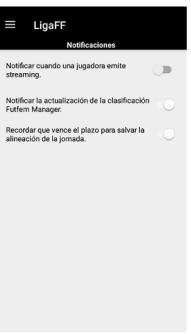


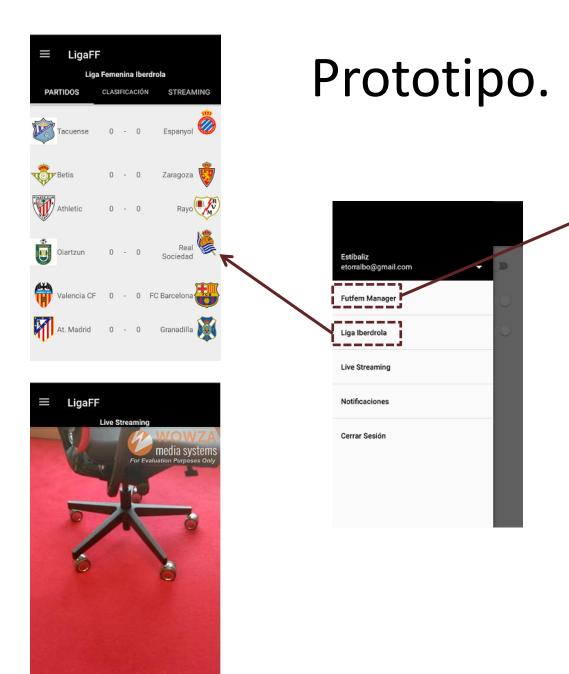


Prototipo.



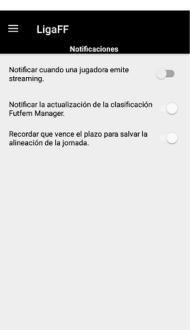


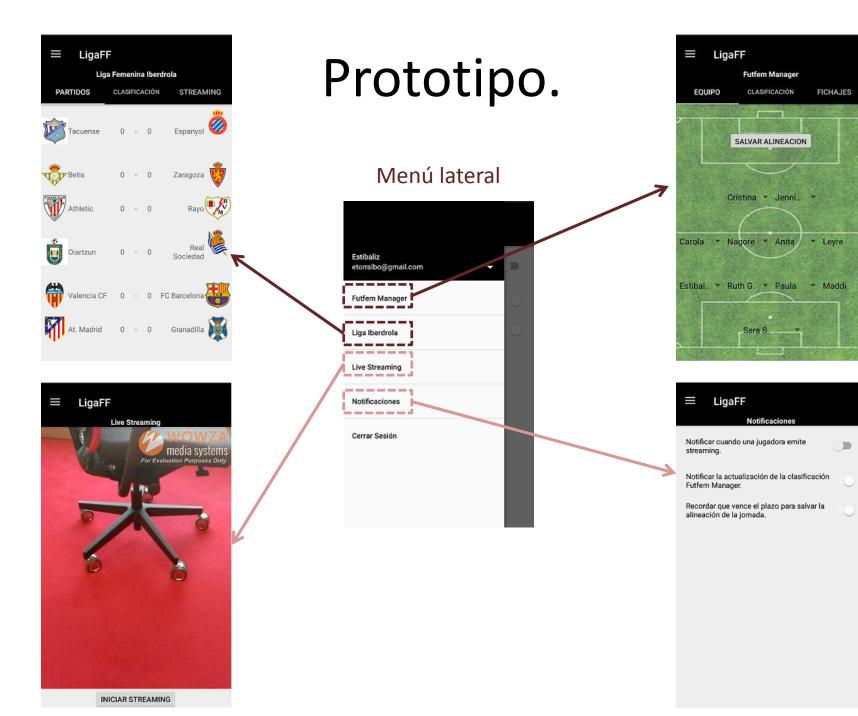




INICIAR STREAMING



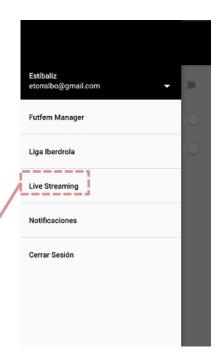




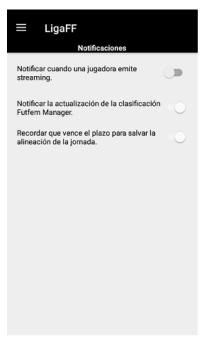




Prototipo.







Streaming. Wowza Media System.

1.- ¿Qué es Wowza Media System?

Es un **software** de servidor unificado desarrollado por Wowza Media Systems que se utiliza **para** la **transmisión** a través de redes IP públicas y privadas en dispositivos conectados a la red.

2.- ¿Qué servicios ofrece?

- a) Wowza Streaming Cloud (servicio en la nube).
- b) Wowza Streaming Engine (software utilizado en el desarrollo de este proyecto).

Streaming. Wowza Media System.

1.- ¿Qué es Wowza Media System?

Es un **software** de servidor unificado desarrollado por Wowza Media Systems que se utiliza **para** la **transmisión** a través de redes IP públicas y privadas en dispositivos conectados a la red.

2.- ¿Qué servicios ofrece?

- a) Wowza Streaming Cloud (servicio en la nube).
- b) Wowza Streaming Engine (software utilizado en el desarrollo de este proyecto).



Demo de la app.

Conclusiones

- A nivel de desarrollo:

Ampliación de mis **conocimientos** en:

- > Transmisión de videos en directo.
- > Desarrollo de aplicaciones Android.
- A nivel de gestión de proyectos:
 - > Importancia de una buena **planificación**.
 - > Elección adecuada del tema.
 - > Marcar **retos** individuales.

Líneas de futuro.

- Incorporar algunas funcionalidades que, por falta de tiempo, no se han culminado:
 - > teclado en el streaming,
 - > recibir notificaciones, etc.
- Añadir nuevas funcionalidades:
 - >comunidades privadas,
 - ➤ sistema de **pujas** para los fichajes, etc.

Gracias.