

Joan Delgado Ampurdanès

Treball final de grau

Entitats esportives a la xarxa

PRESENTACIÓ

1. Motivació

La motivació per tal d'escollir aquest projecte ha estat la de resoldre una problemàtica que feia anys que arrossegava l'entitat esportiva a la que pertanyo. Per una banda la creació de la marca i la divulgació d'aquesta. Per altra banda resoldre el problema de comunicació/relació amb els socis de l'entitat. La gran quantitat de socis, la diversificació d'horaris i la manca d'infraestructures on reunir-se, feia impossible una àgil i eficaç comunicació.

Per aquest motiu vaig decidir de crear una marca amb la que tots els socis s'identifiquessin; desenvolupar una web on trobar tota la informació necessària (calendari esportiu, inscripcions a les competicions, notes informatives, espai de comunicació amb el soci, documentació, novetats,etc.) ; i finalment oferir al soci plataformes tecnològiques (Facebook, twitter, youtube,..) per tal de reemplaçar les carència d'infraestructura que te el club.

2. Característiques tècniques

En el moment de decidir amb quina tecnologia treballar, és va tenir en compte per una banda:

- que la tecnologia emprada fos codi font lliure i obert.
- que estigués recolzada per una comunitat de desenvolupadors molt potent i actius.
- la tecnologia havia de ser de qualitat contrastada i de llarg recorregut.

Una vegada definit el projecte i escollida la tecnologia, arribava el moment d'escollir l'eina per el desenvolupament del projecte.

Per la seva naturalesa divulgativa, la millor solució era la implementació d'un gestor de continguts que permetés de manera àgil i fàcil l'actualització de continguts.

Després de valorar diversos productes (wordpress, joomla, liferay) es va escollir Drupal 6.0 com a eina base per el desenvolupament del projecte.

La decisió per aquest gestor de continguts és per una banda la tecnologia que utilitza (PHP I MySQL), el background com a gestor de continguts, per la potent comunitat desenvolupadors i de suport que arrossega i finalment per la potencia i estabilitat que ofereix.

En contra topem amb una corba d'aprenentatge llarga i certament gens senzilla per entendre la filosofia estructural i de desenvolupament que te l'aplicació per poder-la personalitzar.

En el desenvolupament del projecte s'han utilitzat aplicacions tant en la vessant purament de planificació, gràfica i de programació.

Aplicacions:

- Suite de Adobe (Photoshop, Dreamweaver, Illustrator)
- Balsamiq Mockups (Wireframe)
- Microsoft Visio (site map)
- Microsoft Project (Diagrama de Gantt)

3. Desenvolupament del projecte

El desenvolupament del projecte ha estat còmode gràcies a les poques incidències i canvis de l'estructura. El motiu d'aquest baix índex de desviacions és degut a que tot el projecte l'ha desenvolupat un mateixa persona.

La gran majoria de desviacions dels projectes venen de valoracions i decisions d'altres.

El problema més destacable ha estat, una vegada definit i implementat l'aplicatiu, revisar i polir el missatge (continguts:text, fotografies, etc.).

Finalment, i gràcies a la manca d'incidències/desviacions del projecte inicial, s'ha pogut ampliar i implementar noves funcionalitats que el projecte inicial no contemplava o no concretava la seva possible implementació. El cas en qüestió ha estat la incorporació i posta en funcionament de la botiga virtual del club.

4. Visió final

Cal dir que el projecte era molt extens i calia dotar-l'ho d'uns determinats límits.

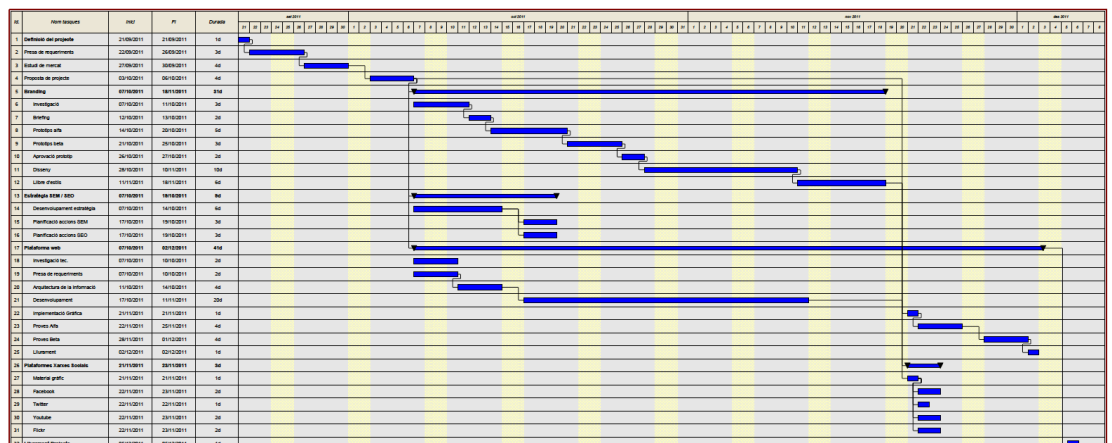
Aquests límits han deixat fora projectes que perfectament podrien ser treballs finals de grau:

- Estratègia SEM(search engine marketing) i SEO (search engine optimization)
- Llibre d'estils lingüístic
- Implementació de la AAA d'accessibilitat en un gestor de continguts
- Estudis sobre la utilització i efectivitat d'aquest tipus de plataformes en comunitats d'usuaris reduïdes.

5. Timeline del projecte

1- Definició I planificació del projecte

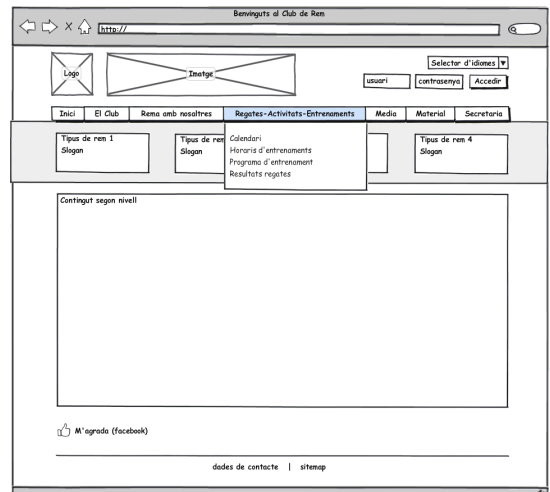
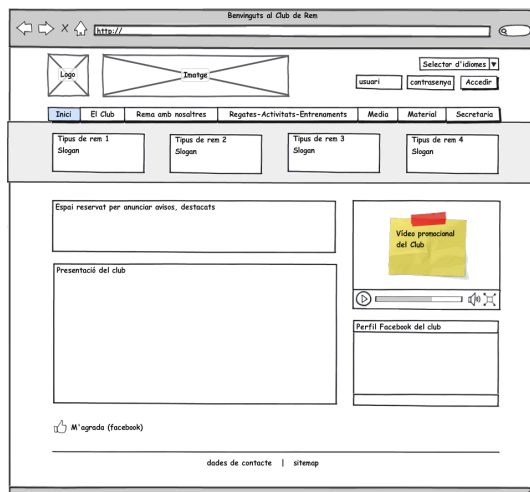
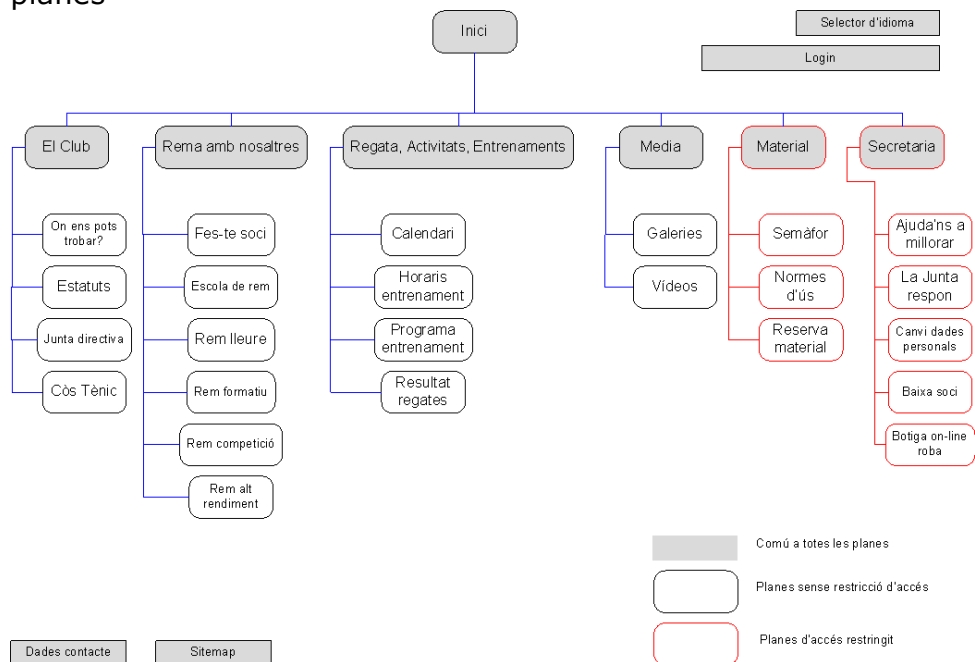
Diagrama de Gantt



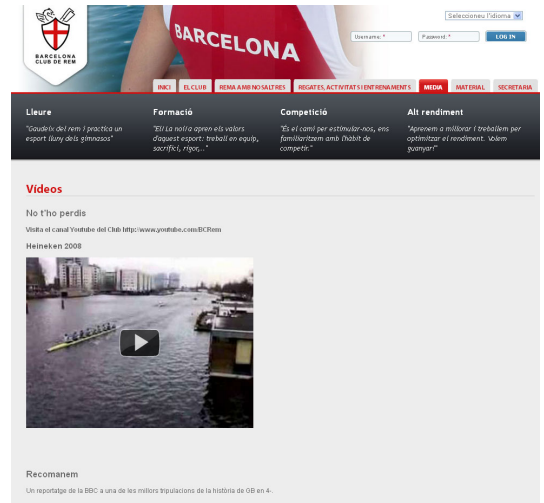
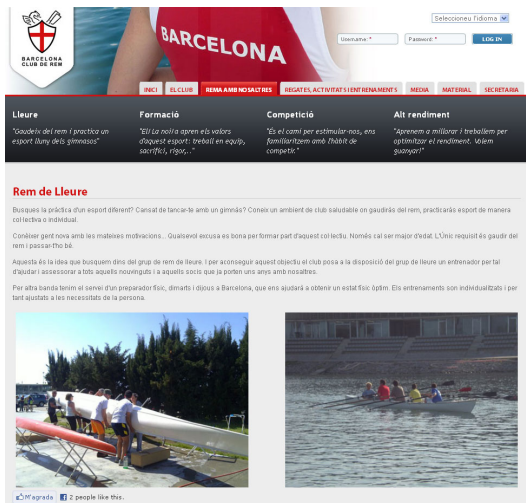
2- Creació de la marca



3- Definició de l'arquitectura de la Informació i l'estructura de les planes



4- Desenvolupament i implementació del disseny gràfic



5- Incorporació de les xarxes socials (Facebook, Twitter, Youtube, flickr)

