FUTBOL PRO MANAGER

TFG DESARROLLO WEB

Bernardo Fernández López

Consultor: Gregorio Robles Martínez

Grado de Ingeniería Informática

ÍNDICE

01 INTRODUCCIÓN
Planteamiento inicial del proyecto

02 MOTIVACIÓN
Causas que promueven su desarrollo

03 TECNOLOGÍAS
Breve mención de las tecnologías utilizadas

04 EVALUACIÓN DE RIESGOS
Análisis escueto de los posibles riesgos

05 DISEÑO DE BD
Arquitectura de la base de datos

06 OBJETIVOS
Funcionalidades a desarrollar

ÍNDICE

07 **DISEÑO DE LA INTERFAZ**
Proceso para el desarrollo del diseño

08 **IMPLEMENTACIÓN**
Acercamiento a las secciones creadas

09 **DESPLIEGUE DE LA APP**
Descripción del proceso para la puesta en marcha

10 **DEMO**
Vídeo demostrativo con los resultados del proyecto

11 **CONCLUSIONES**
Breve reflexión post-desarrollo

12 **DESPEDIDA**
Espacio reservado para despedir la presentación

01 INTRODUCCIÓN

Planteamiento inicial del proyecto

FUTBOL PRO MANAGER

Conocimientos

Recopilar los conocimientos adquiridos a través de las asignaturas del grado y unificarla con las experiencias personales.

Idea

Analizar las áreas de trabajo y seleccionar una propuesta que permita aplicar estos conocimientos.

Planificación

Definir un alcance realista que se ajuste a la temporalidad del curso académico y más específicamente de esta área.

02 MOTIVACIÓN

Causas que promueven el desarrollo

FUTBOL PRO MANAGER

FÚTBOL

El fútbol es el deporte más consumido en nuestro país. Ya sea a través de la television, o bien, la radio analógica.

VIDEOJUEGOS

El auge de los videojuegos es cada vez más notable. Especialmente tras la aparición de los e-sports.

AFICIONES

Futbol Pro Manager pretende unir estas dos aficiones personales mediante la implementación de un juego que permite gestionar una plantilla de fútbol.

03 TECNOLOGÍAS

Breve mención de las tecnologías utilizadas

FUTBOL PRO MANAGER

Funcionalidad / Tipología	APOYO	BACK END	FRONT END	TESTS
SUITES				
PRINCIPALES	Ps Dw	MySQL M php		
OTROS			AJAX jQuery	

04 EV. DE RIESGOS

Análisis escueto de los posibles riesgos

FUTBOL PRO MANAGER

COMUNICACIÓN

Barreras comunicativas que impiden llevar un buen seguimiento (fallos email, desinterés comunicativo, etc.)

PLANIFICACIÓN

Mala definición de los tiempos asociados a cada objetivo (retardos o demasiada premura).

ALCANCE

Ser demasiado ambicioso, o bien, no adecuarse al nivel esperado.

ENTORNO DE TRABAJO

Problemáticas derivadas del software/hardware utilizado para elaborar el Proyecto.

05 DISEÑO DE BD

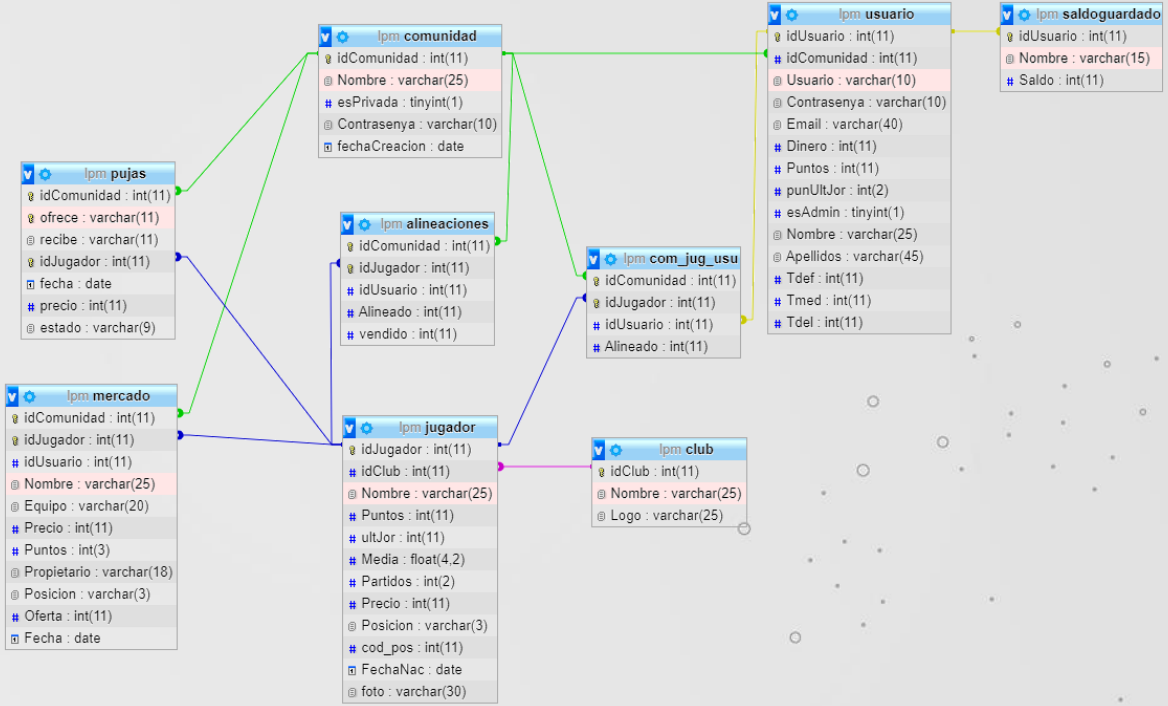
Arquitectura de la base de datos

FUTBOL PRO MANAGER

Moldear la realidad

Analizar el propósito

Materializar



06 OBJETIVOS

Funcionalidades a desarrollar

FUTBOL PRO MANAGER

REGISTRO

Posibilitar un sistema de registro/identificación de usuarios

COMUNIDADES

Facilitar la creación de espacios privados para competir

GESTIÓN PLANTILLA

Gestión del usuario sobre sus jugadores (alinear, fichar, vender, etc.)

MERCADO DE FICHAJES

Crear un espacio para negociar por jugadores

CONTACTO

Punto de encuentro entre la comunidad y el desarrollador

ADMINISTRACIÓN

Un lugar desde donde aplicar la lógica del juego.

07

INTERFAZ

Proceso para el desarrollo del diseño

FUTBOL PRO MANAGER

1. Análisis y búsqueda en el mercado
2. Selección de gama cromática
3. Diseño del logo de la app
4. Diseño de un encabezado para la web
5. Bocetaje

08 IMPLEMENTACIÓN

Acercamiento a las secciones creadas

FUTBOL PRO MANAGER

Vista de la sección para gestionar la plantilla.

La implementación de la idea se sirve de las tecnologías mencionadas anteriormente para cumplir con los objetivos clave y cuyo resultado se resuelve en las siguientes secciones de la Web App:

- ✓ Registro
- ✓ Alineación
- ✓ Clasificación
- ✓ Normas
- ✓ Mercado
- ✓ Estadísticas
- ✓ Contacto
- ✓ Panel de administración
- ✓ Términos y Condiciones

09 DESPLIEGUE

Descripción del proceso para la puesta en marcha

FUTBOL PRO MANAGER

PRESTACIONES REQUERIDAS

- Hosting + Dominio.
- Funcionalidad sobre disco SSD.
- Extensión del dominio reconocida (.com, .es, etc.).
- Posibilidad de programar tareas (ejecución de scripts).
- Compatibilidad con los lenguajes utilizados.
- Certificado SSL incluido para lograr una conexión segura.
- Amplio almacenamiento.
- Buena transferencia de datos.
- Soporte técnico.
- Accesos FTP.

MIGRACIÓN LOCAL - SERVIDOR

- Instalación del certificado SSL.
- Configuración de favicon.
- Configuración de la base de datos.
- Exportación de los datos.
- Configuración del servidor en Dreamweaver.
- Adaptación del código.
- Modificación del Widget ‘Resultados de los partidos’.
- Formulario de contacto.
- Programación de tareas (cron).
- Forzar redirección automática de http a https.

10

DEMO

Vídeo demostrativo con los resultados del proyecto

FUTBOL PRO MANAGER

DEMOSTRACIÓN

*A continuación se iniciará un video que recorrerá las distintas secciones de Futbol Pro Manager para lograr una mejor comprensión del desarrollo.

Solamente para el vídeo de presentación

11 CONCLUSIONES

Breve reflexión post-desarrollo

FUTBOL PRO MANAGER

- Capacidad de utilizar conocimientos técnicos adquiridos en el grado junto a sus tecnologías asociadas para lograr una aplicación funcional y desplegada en un entorno real.
- Uso de conocimientos más relacionados con la gestión de proyectos (planificación, evaluar riesgos, etc.).
- Acercamiento a la metodología Scrum.
- Mejoras en la gestión del estrés derivado de la relevancia académica del proyecto y la restricción temporal.
- Satisfacción personal.
- Futuras mejoras:
  - Responsive
  - Redes Sociales
  - Fichas de clubs/jugadores
  - Chat para usuarios
  - Más personalización

GRACIAS

https://www.futbolpromanager.es

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**.

Please keep this slide for attribution.