



ESCUELA
POLITÉCNICA
NACIONAL

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS



IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA LAS LIGAS BARRIALES DE FÚTBOL DE QUITO

Wilmer Mauricio Jiménez Tituaña

MSc. Marcela Mosquera

11 de septiembre del 2024

Antecedentes

En la actualidad la gestión de las ligas barriales de Quito se lleva principalmente en documentos Excel o registros físicos.

Este proceso dificulta el acceso y la actualización eficiente de la información relacionada con los equipos, jugadores y torneos.

COMPONENTE FRONTEND PARA LA APLICACIÓN MÓVIL

Objetivo General

Desarrollar el componente frontend para aplicación móvil que permita la gestión de las ligas barriales de fútbol de la ciudad de Quito.

Alcance

Desarrollo del frontend para la aplicación móvil, con interfaces atractivas y funcionales, enfocadas en una experiencia de usuario óptima.

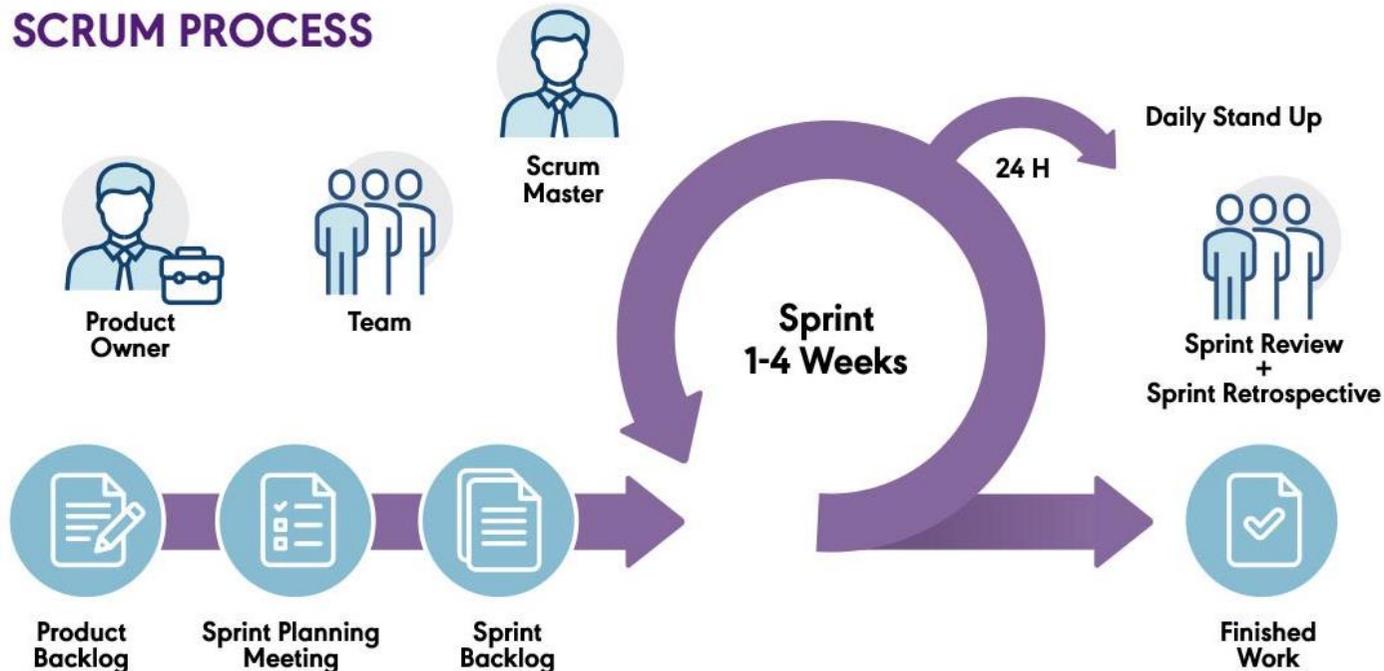
El resultado final incluirá una aplicación móvil, lista para su lanzamiento, con una interfaz táctil intuitiva y navegación clara. Además, incluirá una conexión eficiente con la base de datos desde el backend a través de un API para asegurar un rendimiento fluido y funcionalidad integral.

Herramientas Utilizadas

Herramienta	Versión	Uso
Android Studio	2023.1.1	Desarrollo del componente.
GitHub	Online	Creación del repositorio del componente.
GitKraken	9.11.1	Proporcionar una interfaz gráfica de Github.
Azure DevOps	Online	Administración del ciclo de vida del componente.
XAMPP	3.3.0	Conexión a la base de datos.

Metodología Scrum

- Fase de inicio
- Fase de planificación
- Fase de implementación
- Fase de revisión y retrospectiva
- Fase de Lanzamiento



Scrum [1]

[1] I. N. G. Caso, «SCRUM development process,» Universidad Tecnológica Nacional, Buenos Aires, Septiembre, 2004

Fase de inicio

Roles Scrum

Rol Scrum	Responsable
Product Owner	MSc. Marcela Mosquera
Scrum Master	MSc. Marcela Mosquera
Equipo de Desarrollo	Wilmer Mauricio Jiménez Tituaña, Segundo Cristhian Lemache Cayambe y Carlos Velásquez Zaldumbide

Fase de inicio

Historias épicas de usuario

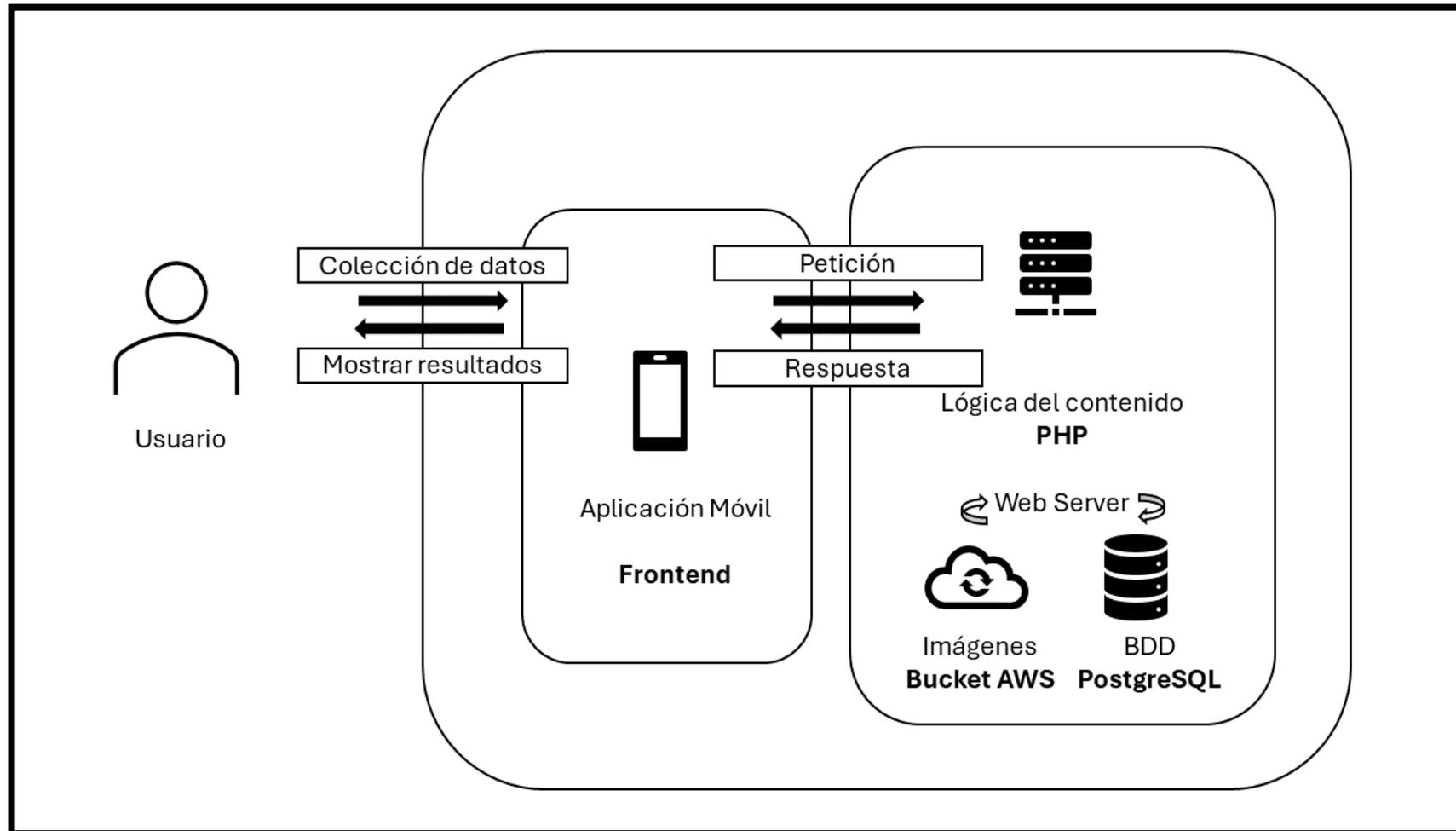
Código	Historia de Usuario
GU001	Gestión de usuarios
GP001	Gestión de partidos
PI001	Publicación de información

Fase de Planificación y Estimación

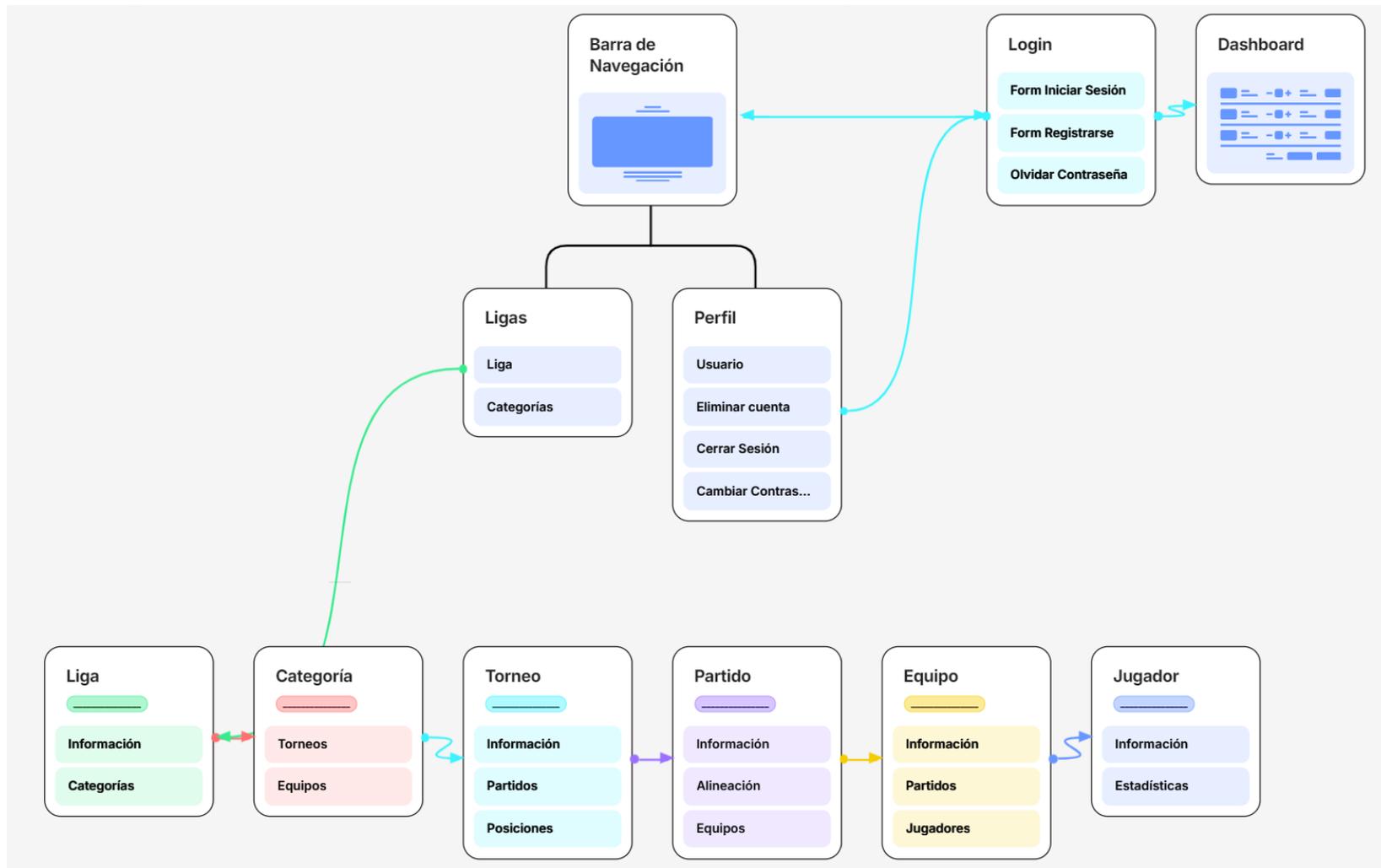
Gestión de Partidos (GP001)

CÓDIGO	HISTORIA DE USUARIO	PRIORIDAD	ESTIMACIÓN
GP001-1	Registrar resultados	Alta	5
GP001-2	Comprobar registro de estadísticas de jugadores	Alta	3
GP001-3	Registrar estadísticas de jugadores	Alta	8
GP001-4	Registrar alineación	Media	5
GP001-5	Registrar informes de sanciones	Media	3

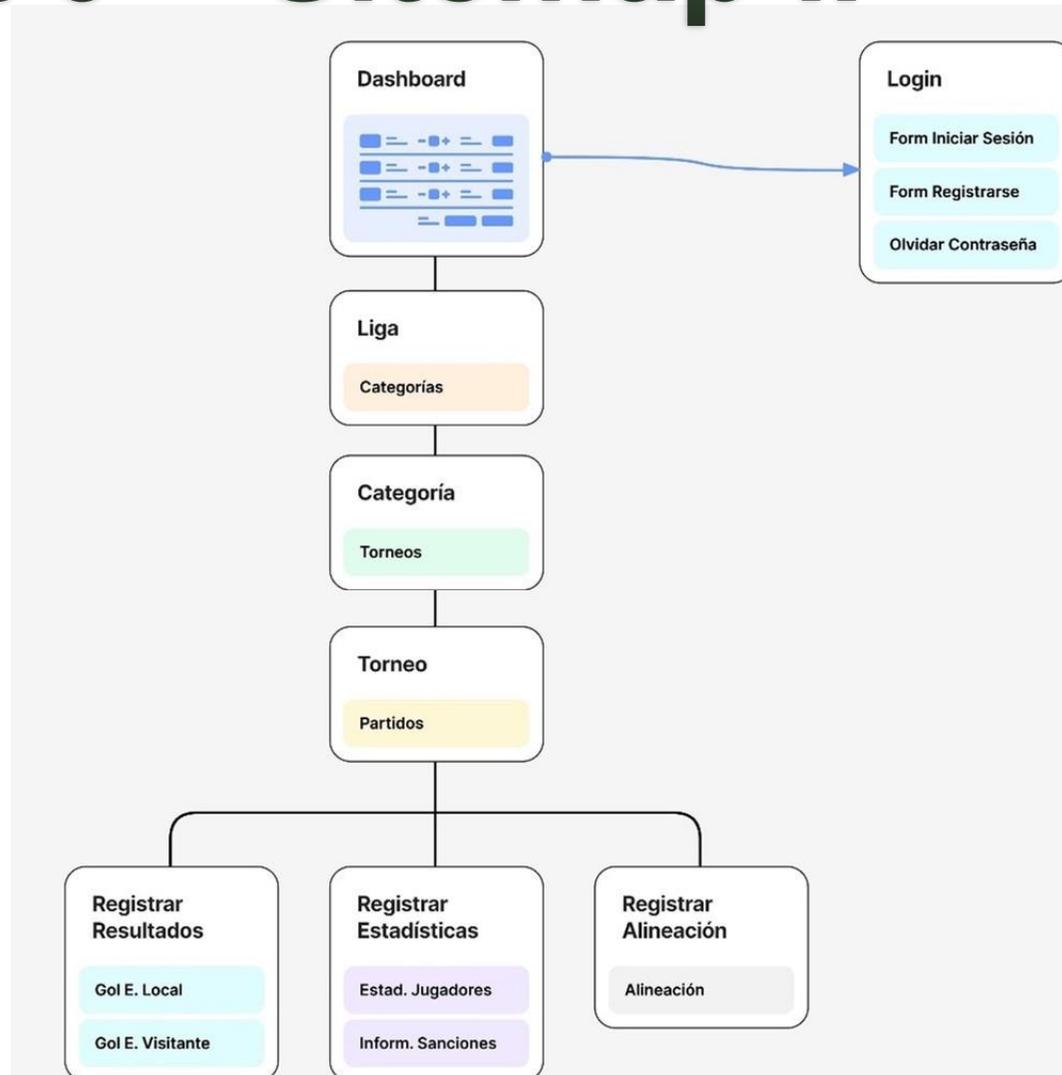
Sprint 0 – Arquitectura



Sprint 0 – Sitemap I



Sprint 0 – Sitemap II



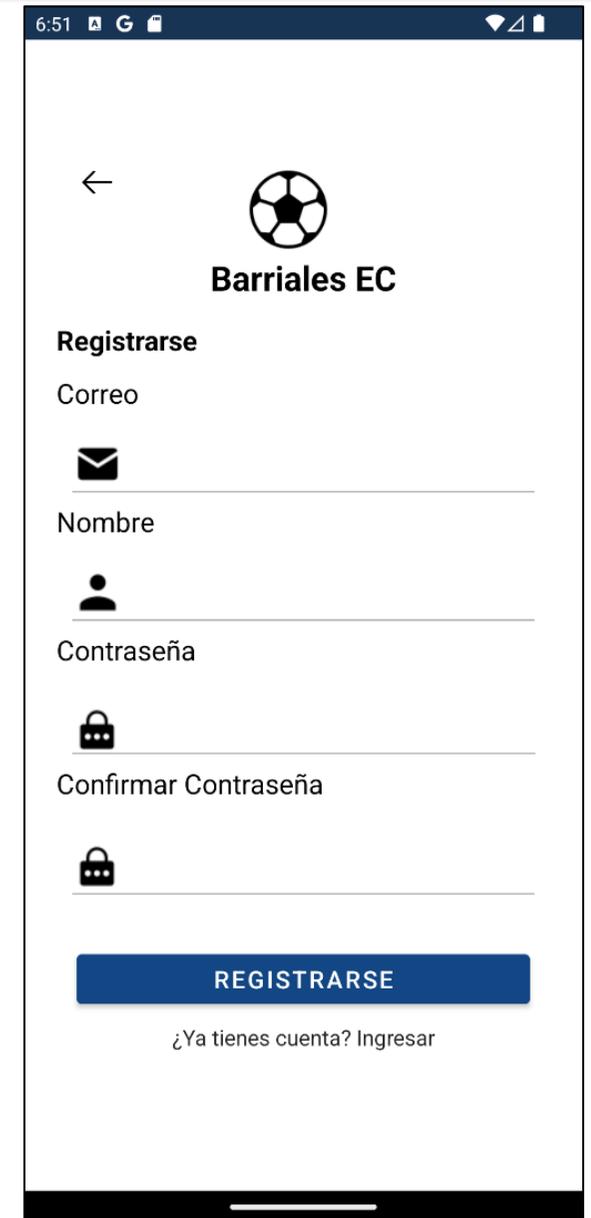
Fase de Implementación

Sprint	Objetivo
Sprint 1	Registro e inicio de sesión de usuarios, acceso de administradores a su liga y visualización de categorías y equipos.
Sprint 2	Visualización de ligas, torneos, equipos de categoría, jugadores, posiciones.
Sprint 3	Registros de resultados, estadísticas e informes y visualización de partidos y estadísticas de jugadores.
Sprint 4	Registro y visualización de alineaciones, además de funciones adicionales como recuperación de contraseña y eliminación de cuenta.

Sprint 1 – Registrar Usuario

Como nuevo usuario quiero registrarme como usuario de la aplicación móvil para acceder a la información de todas las ligas.

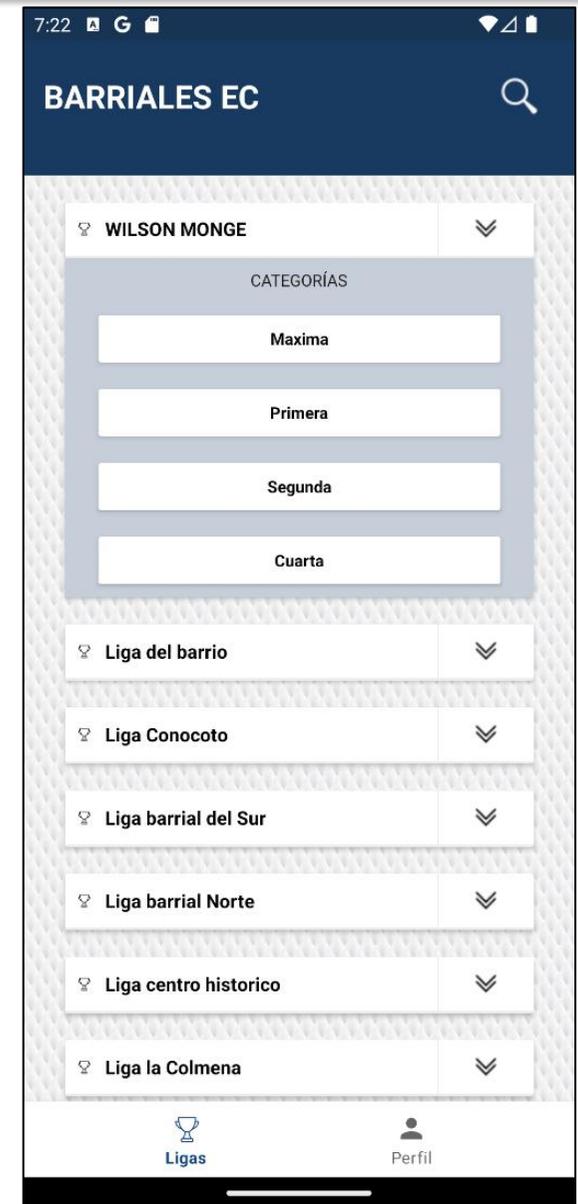
Sprint 1 – Registrar Usuario

A screenshot of a mobile application registration screen. The screen has a white background with a dark blue header bar at the top. The header bar contains the time '6:51', a signal strength icon, a Wi-Fi icon, and a battery icon. Below the header, there is a back arrow icon on the left and a soccer ball icon on the right. The text 'Barriales EC' is centered below the soccer ball icon. The main content area is titled 'Registrarse' and contains four input fields: 'Correo' with an envelope icon, 'Nombre' with a person icon, 'Contraseña' with a padlock icon, and 'Confirmar Contraseña' with a padlock icon. At the bottom, there is a blue button labeled 'REGISTRARSE' and a link that says '¿Ya tienes cuenta? Ingresar'.

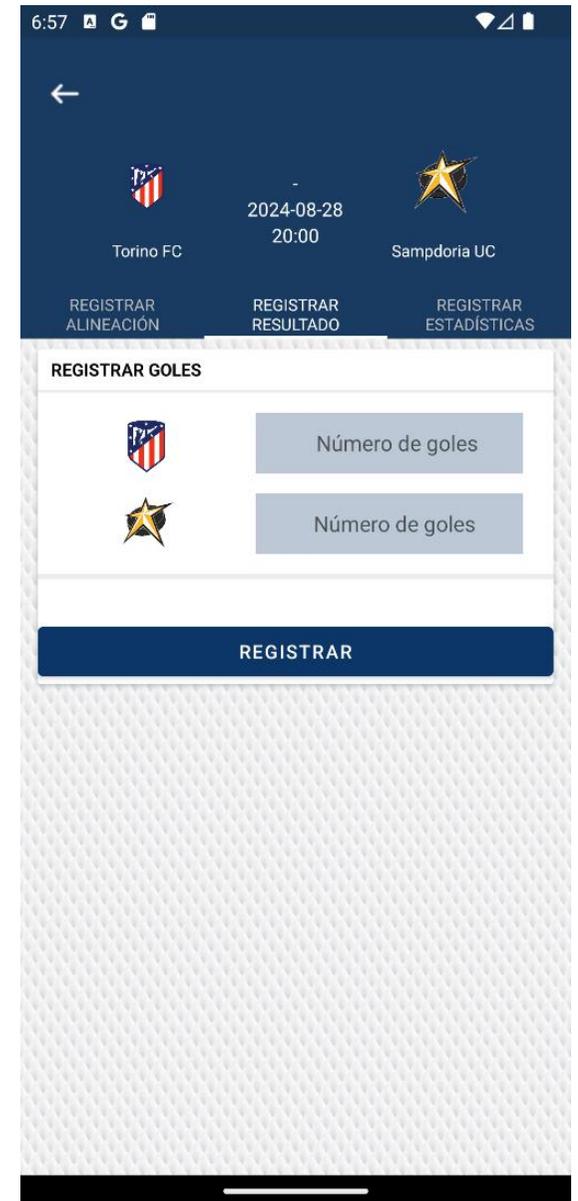
Fase de revisión y retrospectiva

- Las diversas historias de usuarios se completaron satisfactoriamente.
- Dificultad con el manejo del envío y respuesta del backend.
- Mejorar tiempo de respuestas del backend.

Sprint 2 – Mostrar Ligas



Sprint 3 – Registro Resultado



Sprint 4 – Registro Alineación



Conclusiones

Se lograron todos los objetivos del proyecto, mejorando la experiencia de usuario.

Se indentificaron y desarrollaron las funcionalidades esenciales de la aplicación.

En conclusión, el diseño optimizado y la integración de datos a tiempo real garantizan una buena experiencia, confirmada por un puntaje de usabilidad de 83,5.

Recomendaciones

Realizar evaluaciones periódicas de usabilidad para mantener la satisfacción del usuario con nuevas actualizaciones y funcionalidades.

Adoptar un proceso de integración continua y despliegue continuo para actualizaciones rápidas, usando herramientas de automatización para pruebas y despliegues.

¡Gracias por su atención!