

CAPITULO I

**“Mejora del Proceso de
Seguimiento, Evaluación y
Resultados de torneos que
organiza la Asociación Tarijeña
de Raquetbol A.T.R.”**

I. CAPITULO I

I.1. Presentación del Proyecto

1.1.1 Título del Proyecto

Mejorar el proceso de seguimiento, evaluación y resultados de torneos que organiza la Asociación Tarijeña de Raquetbol A.T.R.

1.1.2 Carrera / Unidad

Ingeniería Informática.

1.1.3 Facultad

Ciencias y Tecnología.

1.1.4 Duración del Proyecto

10 meses.

1.1.5 Área/línea de investigación

Tecnologías de la Información y Comunicación – Desarrollo de Sistemas Informáticos – Sistemas de Gestión.

1.1.6 Responsable del proyecto

Carrera de Ingeniería Informática – Taller III.

1.1.7 Entidad asociada (s)

Asociación Tarijeña de Raquetbol (ATR).

1.2 Personal vinculado al proyecto

1.2.1 Director del proyecto

Carrasco	Vargas	Pablo Fernando	6107947 Lp
Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombre	C.I.
Estudiante	Ing. Informática	Ciencias y Tecnología	
Profesión	Carrera o Unidad	Facultad	
Teléf. Oficina	75131343	pablo6107@gamil.com pablocarrascovargas@hotmail.com	Firma
	Celular	Correo electrónico	

Tabla 1: Información del Director del Proyecto.

1.2.2 Participantes del equipo de trabajo

Nombre: Asociación Tarijeña de Raquetbol (ATR).			
Dirección: Palacio de los Deportes		Teléf. Oficina: 66-65432	
Nombre y Apellidos	Cargo	C.I.	Firma
Norka Villarando	Presidenta		

Tabla 2: Información del equipo del trabajo de la Asociación Tarijeña de Raquetbol (ATR).

1.2.3 Actividades previstas para los integrantes del equipo de investigación

Responsable	Actividades
Director	Como Jefe de Proyecto: ✓ Planificar y controlar el cronograma del proyecto. ✓ Asignar y gestionar recursos y prioridades a los distintos componentes y actividades del proyecto. ✓ Coordinar las iteraciones entre el equipo de trabajo y los usuarios del proyecto. ✓ Mantener al equipo del proyecto enfocado en los objetivos. ✓ Establecer un conjunto de prácticas que aseguren la calidad e integridad del proyecto. ✓ Supervisar el desarrollo del proyecto. Como Analista de Sistemas: ✓ Capturar la especificación y validación de requisitos interactuando con los usuarios. ✓ Elaborar el Análisis y Diseño del Sistema. Como Programador: ✓ Realizar la Programación del Sistema. ✓ Elaborar las pruebas funcionales del Sistema. Como Capacitador:

	✓ Formar al personal en el uso de las TIC para el manejo del producto final.
Asesor	✓ Asesoramiento en los aspectos tecnológicos para el desarrollo del Proyecto. ✓ Asesoramiento en el uso de las Metodologías de desarrollo. ✓ Evaluación del documento del proyecto.

Tabla 3: Actividades para los integrantes del equipo de investigación.

1.3 Descripción del Proyecto

1.3.1 Resumen ejecutivo del Proyecto

El proyecto busca mejorar la gestión de la Asociación Tarijeña de Raquetbol ATR, en el sentido de hacer un estudio para ver el estado en el que se encuentra la misma, también se busca una oportunidad de innovación haciendo una recopilación de conocimientos de parte de entrenadores y jugadores entendidos los que proporcionarían datos vitales para la parte técnica que consistirá en la programación de las distintas etapas de torneos organizados por la ATR y la Asociación Municipal de Raquetbol Cercado AMRC.

El otro aspecto importante de este proyecto consiste en el control de información generada en los torneos antes mencionados e información personal de cada jugador en este aspecto se busca centralizar esta información en una base de datos informática que contendrá a todos las entidades que interactúan con la ATR.

Basados en toda la información recolectada se procederá al desarrollo de un sistema informático basado en sistemas expertos, tomando en cuenta que la ATR requiere una herramienta que mejore la eficiencia y reduzca el tiempo del proceso de programación y elaboración de informes.

El proyecto cuenta con 3 componentes que lo que buscan es la sistematización de la información y son los siguientes:

El primer componente es el sistema tiene como meta generar reportes sobre los campeonatos y sus distintas etapas de esta forma permitirle a la directiva de la ATR tener la información de forma oportuna para la toma de decisiones, asimismo le permite tener toda la información para presentar los informes a la directiva para lo cual se procederá a la recopilación de información de distintos expertos conocidos que nos ayuden a comprender como se elabora un fixture de acuerdo a reglas establecidas que muchas veces no se cumplen y son necesarias para que este proceso sea lo más claro y legal hacia los jugadores de este deporte. También se estructurará una base de datos normalizada que contemple todos los componentes que pertenecen a la Asociación Tarijeña de Raquetbol, cada uno de estos estudiados y analizados para ver el comportamiento del mismo dentro de la asociación.

Con toda esta información se procederá a la programación de un sistema experto que facilite el proceso de programación de campeonatos dándoles a los usuarios una herramienta segura que les dé respuestas rápidas.

El segundo componente es la capacitación del personal de la ATR en el manejo del sistema informático, para que el manejo del mismo sea el correcto y no dar origen a un mal funcionamiento del sistema.

Por último el componente que consta de la instalación del sistema informático en la ATR, con el objetivo de que este sea explotado por la entidad.

1.3.2 Descripción, Fundamentación y Justificación del Proyecto

La Asociación Tarijeña de Raquetbol es una institución joven recientemente refundada hace 2 años para regirse a las leyes vigentes del

deporte que a grandes rasgos dice que toda asociación departamental deberá estar conformada por al menos 3 clubes los cuales están conformados por los jugadores afiliados estos, los clubes como pequeñas instituciones también cuentan con una directiva. En el caso de la ATR esta cuenta con 9 clubes y un aproximado de 140 jugadores además de ser una de las primeras asociaciones que cuenta con este tipo de organización y está en funcionamiento de acuerdo a la ley vigente del deporte.

Esta institución se maneja con el apoyo de personas desinteresadas que buscan realizar mejores gestiones en benéfico de esta disciplina ya que tales personas no reciben sueldo o alguna remuneración económica por el trabajo que realizan y la inversión de su tiempo.

Los registros son manejados en forma manual y todo es guardado en carpetas y registrados en papel estos datos los maneja solo la directiva actual y es común que este proceso sea echo por una sola persona (el presidente de la ATR) dado que el manejo se hace de esta manera es común recurrir a la memoria de esta persona para muchas consultas concernientes a aspectos varios como posición de ranking de los jugadores hasta listas de seleccionados dando esto un gran espacio al error de toma de decisiones y para dar datos exactos se recurre a la búsqueda manual en las carpetas antes mencionadas haciendo de esto un proceso moroso. Si por alguna razón la directiva no contara con los datos de otras gestiones de diferentes directivas esta información se puede perder con mucha facilidad.

Por otro lado las programaciones de los torneos también se realizan de forma manual pese a contar con una herramienta que ayuda de mucho en este caso pero tiene muchas falencias de seguridad sobre todo este proceso está reservado solo para personas que ya llevan mucho tiempo en

la institución y conocen el proceso de planificación de torneos pero en la mayoría de las veces no cuentan con una capacitación apropiada para realizar este trabajo además esta persona deberá tener conocimiento amplio de cada jugador que participe en el campeonato por motivos de categorizarlo esto resulta sencillo en las categorías altas por haber pocos jugadores en estas categorías pero muy difícil en las inferiores ya que pasa lo contrario son más jugadores y además nuevos.

Lo más complicado en la programación de los torneos es generar un rol de partidos en poco tiempo y con una mínima cantidad de correcciones los errores en este caso son por generados por jugadores que participan en más de una categoría esto no se puede evitar ya que tienen el derecho de participar en todas las categorías que estén habilitados en estos casos hay que tratar de darles un descanso entre partidos, el rol de partidos no deberá tener partidos repetidos o entre el mismo jugador y por último el rol deberá ser programado de forma imparcial sin favoritismos de ningún tipo.

Por tanto se propone abordar este proyecto con un sistema experto que este diseñado a partir de los requerimientos de la ATR creando un sistema a medida que pueda mejorar la eficiencia de su administración en beneficio de esta disciplina que a pesar de no ser muy popular está creciendo de manera acelerada en los últimos años además considerando el futuro de la misma ya que Bolivia está entre los primeros lugares a nivel mundial.

1.3.3 Objetivos

1.3.3.1 Objetivo General

El objetivo general de este trabajo es el siguiente:

“Mejorar el proceso de seguimiento, evaluación y resultados de torneos que organiza la Asociación Tarijeña de Raquetbol A.T.R.”

1.3.3.2 Objetivos Específicos

Son los siguientes:

- Análisis y desarrollo de un sistema que servirá como herramienta para la programación de las distintas etapas de los torneos que organiza la ATR y almacenara toda la información relacionada a esta actividad.
- La capacitación del sistema será para todas las personas interesadas en el manejo del mismo sobre todo a la dirigencia de la ATR y al comité técnico de esta institución.
- La instalación del sistema se ara siguiendo normas de seguridad y políticas internas de la ATR asegurando así su mejor uso, quedando reservados todas las opciones de configuración para el administrador del sistema.

1.3.4 Alcances y Limitaciones

El motor que impulsa el desarrollo del sistema es la evidencia de una creciente complicación y dificultad en la programación de campeonatos y la gestión de los jugadores que pertenecen a la ATR.

La situación de partida es una en la que no existe un sistema informático que automatice la programación de campeonatos y la gestión de una serie de tareas que se consideran esenciales a la hora de la comunicación bidireccional con los jugadores y la directiva de la ART.

El futuro sistema, deberá se capas de registrar las inscripciones de todos los jugadores en este momento deberá poder decir a que categoría corresponde cada jugador e impedir que sea inscrito en una categoría inferior, deberá ser capaz de generar un rol de partidos de con el mínimo de esfuerzo, sin errores y en el mínimo tiempo posible, deberá ser capaz de hacer el sembrado de grupos en cada categoría de forma dinámica es decir repartirá a los jugadores de

automáticamente de acuerdo al ranking de cada uno, pero si no lo tuviesen le asignara un puesto al azar, deberá ser capaz de generar cuadros de referencia donde se muestre las posiciones de clasificación por cada grupo, tomando en cuenta los partidos ganados y perdidos, las canchas ganadas y perdidas y los puntos realizados en cada cancha a favor o en contra, deberá ser capaz de generar las llaves de acuerdo a parámetros establecidos por la ATR, y por ultimo guardara las posiciones finales de cada jugador para poder asignar un puntaje que servirá para categorizarlos en el ranking correspondiente, en principio, no se encargará de la gestión de documentos, para lo cual se pueden utilizar otras aplicaciones, dado, además, el escaso volumen de documentos que es necesario manejar.

El tamaño de la Base de Conocimientos se puede estimar teniendo en cuenta que, actualmente la ATR cuenta con 3 Asociaciones Municipales, 9 clubes solo en la provincia cercado y 140 jugadores aproximadamente. El número de usuarios que tendrán acceso a la aplicación será bajo, del orden de 7-8 personas, sin contar el/los administradores. El modo de acceso será a través de una aplicación de escritorio, previa validación de usuario y contraseña.

No obstante, se pretende, en el medio plazo, realizar una integración con las BBDD de otras Asociaciones Departamentales, y así las cifras anteriores habría que multiplicarlas por un factor de 5 o mayor.

1.3.4.1 Alcances

El sistema a desarrollar por este trabajo estará orientado a cumplir con lo siguiente:

- Los usuarios podrán disponer de información detallada y clasificada de cada una de las funciones que se desarrolla en la institución.
- Será diseñado para funcionar en modo multiusuario.
- Se automatizara el registro de datos para la inscripción de asociaciones, clubes y jugadores.

- Se automatizara el registro de datos para la inscripción de jugadores.
- Se automatizara el registro de campeonatos.
- Se automatizara la habilitación de jugadores para su participación en el campeonato.
- Se automatizara la actualización de la ficha del jugador y el carnet de deportista del jugador.
- El administrador del sistema actualizara la base de datos de acuerdo a las funciones programadas por el presidente y el comité técnico.
- El sistema será desarrollado en un entorno gráfico, con interfaces amigables, con sistemas de menús y ayudas en línea.

1.3.4.2 Limitaciones

- No se contemplara la parte económica de la ATR, con respecto a inscripciones de los jugadores a campeonatos.
- Se considera solo la información técnica que tenga que ver con el campeonato oficial.
- El sistema que se plantea estará definido a las necesidades del Presidente y el Comité Técnico.
- El sistema no realizara la tarea de toma de decisiones, solo aportara con información necesaria para facilitar esta tarea.

1.3.5 Transferencia de resultado

1.3.5.1 Medios y estrategias para la transferencia de resultado

Se realizará un convenio entre la universidad y la Asociación Tarijeña de Raquetbol (A.T.R.) representada por su Presidente Norka Villarpando con el motivo de que el estudiante obtenga la información necesaria y oportuna para la realización de este proyecto, además de otros recursos que la A.T.R. pueda proporcionar para aminorar la carga económica del desarrollo del proyecto.

Asimismo en dicho convenio sea el Departamento de Informática y Sistemas de la Facultad de Ciencias y Tecnología de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho de Tarija por el Director Lic. Efraín

Torrejón Tejerina, la Ing. Silvana Paz Ramírez, se comprometen a realizar el seguimiento y control del proyecto al ceder el uso del sistema informático a la institución para la explotación del mismo.

Se realizaran cursos de capacitación para el personal de la Asociación Tarijeña de Raquetbol en el manejo del sistema informático.

Por último se realizara la implementación del sistema informático en la Asociación Tarijeña de Raquetbol.

1.3.5.2 Grupo beneficiario de los resultados

Los beneficiarios de los resultados son:

- ✓ Comité Técnico
- ✓ Jugadores

Beneficiarios: Asociaciones Municipales, Clubes y jugadores.

1.3.6 Cronograma de Actividades

Nº	Actividad	Nº días	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12
1	Recopilación de información	10	X											
2	Especificación de requerimientos	10	X									X		
3	Elaboración de los diagramas UML del Sistema.	20		X								X		
4	Diseño de la base de datos del Sistema.	15			X									
5	Diseño del Prototipo del Sistema.	20			X	X								
6	Programación del Sistema.	70				X	X	X	X	X				
7	Elaboración del Informe final sobre el Desarrollo del Sistema.	10								X	X			
8	Realización de pruebas.	10								X	X			
9	Definición de metodologías de enseñanza de los cursos de capacitación.	5								X				
10	Realizar la formación al personal en el uso del sistema	2								X				
11	Instalación de la base de datos.	1									X			
12	Instalación del sistema Informático.	1									X			
13	Especificación de requerimientos	16	X									X		

Tabla 4: Cronograma de Actividades

1.3.7 Marco Lógico del Proyecto

1.3.7.1 Cuadro de Involucrados del Proyecto

GRUPO	INTERESES	PROBLEMAS	RECURSOS Y MANDATOS
Presidencia	Gestión de Campeonatos (apoyo en material y canchas deportivas).	Ineficiencia en el manejo de tramites por falta de información	M. La disponibilidad de colaboración para la ejecución del proyecto.
Comité Técnico	Realización de Campeonatos (programación y elaboración de informes técnicos).	Retraso en la programación por inscripciones atrasadas y falta de automatización.	M. La disponibilidad de brindar información para apoyar el desarrollo del sistema.
Jugadores	Una organización rápida, sin errores y transparente	Retraso al momento de inscribirse y desconocimiento del reglamento interno.	M. La disponibilidad de información de los jugadores
Publico en Gral.	Ver partidos en la hora prevista	Espera por retrasos y postergaciones de partidos	

Tabla 5: Cuadro de involucrado del Proyecto

1.3.7.2 Árbol de Problemas

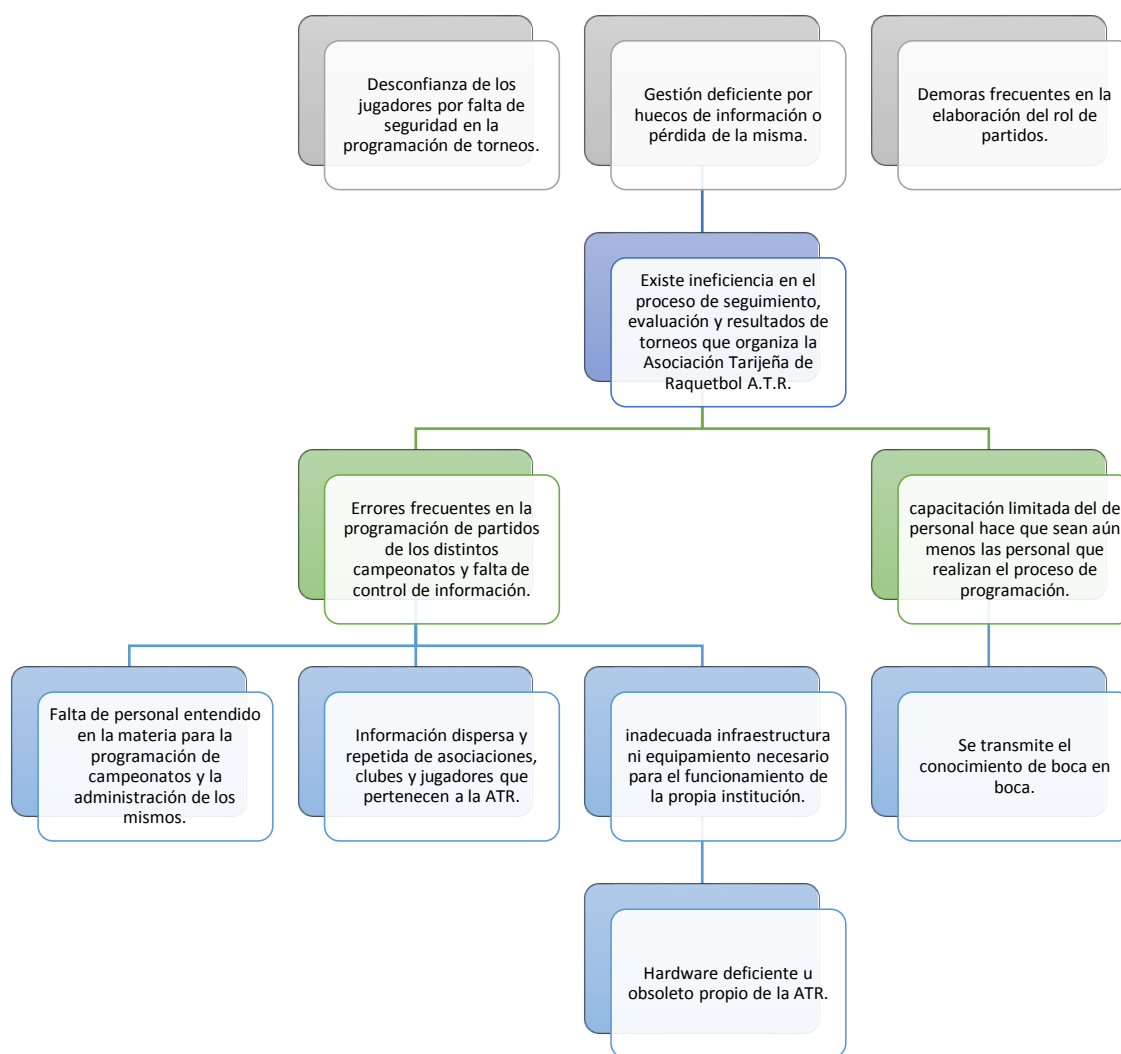


Figura 1: Árbol de Problemas.

1.3.7.3 Árbol de Objetivos

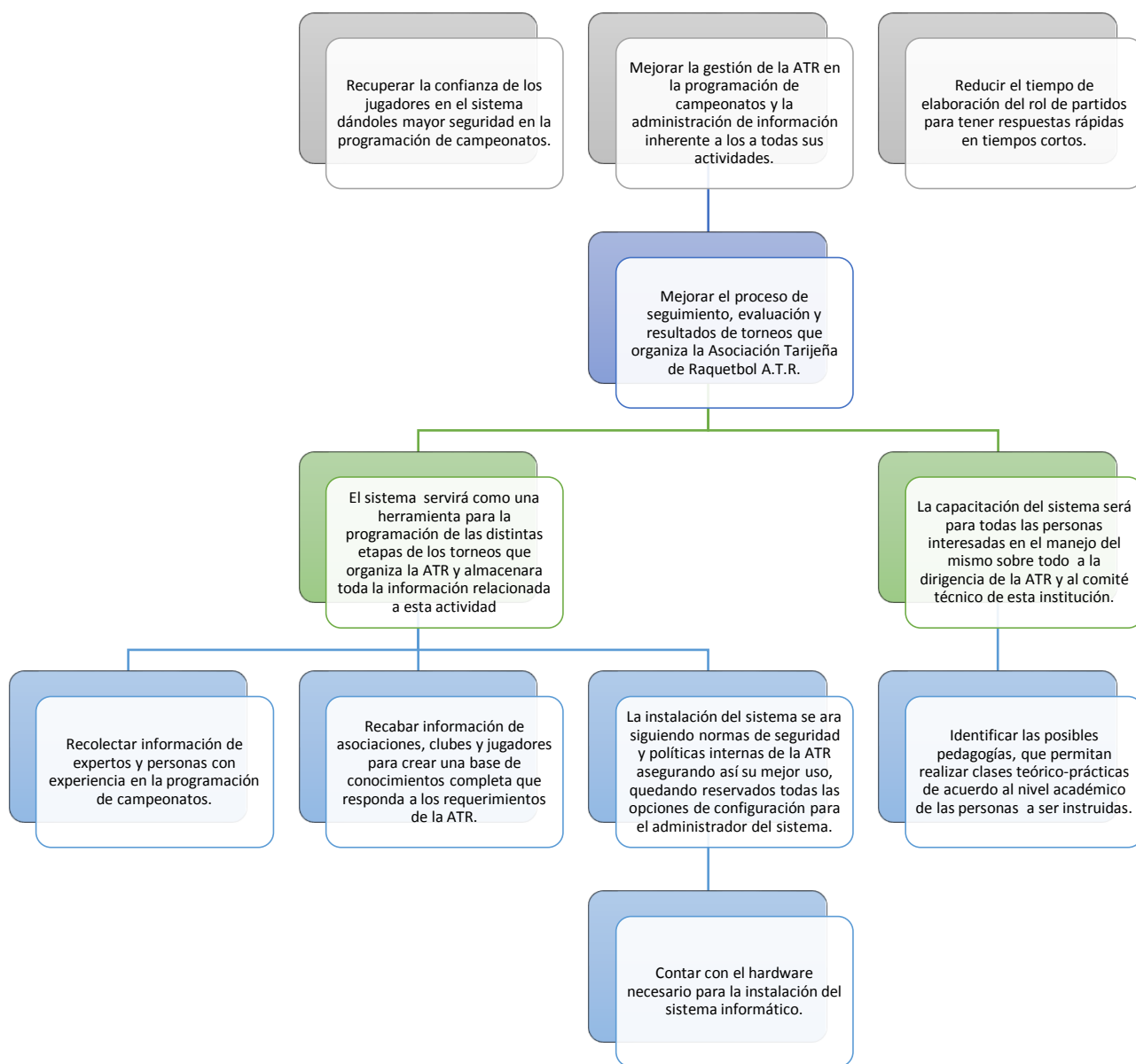


Figura 2: Árbol de Objetivos.

1.3.7.4 Matriz de Marco Lógico

Resumen Narrativo del Proyecto	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
<u>Fin</u> Mejorar la gestión de la ATR en la programación de campeonatos y la administración de información inherente a todas sus actividades.	✓ Después de 6 meses de finalizado el proyecto, la ATR administra de mejor manera toda la información inherente a los torneos que realice.	✓ El comité técnico aprueba la ejecución técnica de los campeonatos que se ejecutan. ✓ La directiva de la ATR da conformidad a la ejecución de actividades de acuerdo al cronograma.	✓ La ATR realiza el seguimiento y control de actividades en cronograma mediante el uso del sistema de apoyo a la programación de campeonatos.
<u>Objetivo General (Propósito)</u> Mejorar el proceso de seguimiento, evaluación y resultados de torneos que organiza la Asociación Tarijeña de Raquetbol A.T.R.	✓ Al final del 2014 se ha mejorado la eficiencia de la dirigencia de la ATR en los procesos de Administración y Programación de actividades de los torneos en un 50% comparando las actividades cumplidas a tiempo sobre todas las actividades que se realizaron, con relación al año base 2013.	✓ Se presentan informes escritos de la ejecución de las actividades por el comité técnico y se verifica la fecha de finalización de las actividades con lo establecido. ✓ Se realizan reportes de cada uno de los campeonatos y se compara con las que se cumplieron en el tiempo preestablecido y las que no lo han hecho.	✓ Se presentan los informes técnicos a la directiva de la ATR de las actividades realizadas. ✓ Los expertos introducen la información del avance de campeonatos al sistema para su control.

<u>Objetivos Específicos</u> (Componentes)			
1. El sistema servirá como una herramienta para la programación de las distintas etapas de los torneos que organiza la ATR y almacenara toda la información relacionada a esta actividad en base a la especificación de requerimientos de acuerdo a la norma IEEE 830. 2. La capacitación del sistema será para todas las personas interesadas en el manejo del mismo sobre todo a la dirigencia de la ATR y al comité técnico de esta institución.	1.1 A fines del mes de Febrero de 2014 se concluye en un 80% la etapa de análisis y diseño del Sistema. 1.2 A finales del mes de Marzo de 2014 se concluye con un 80% la etapa de construcción del sistema informático. 2.1 En fecha 14 de Abril se capacitó al presidente de la ATR en dos sesiones de una hora en la administración de sistema informático. 2.2 En fecha 25 de abril se capacito al menos un 80% del personal técnico de la ATR en dos sesiones de una hora en el uso del sistema informático.	1.1.1 Documento de Análisis y diseño del Proyecto presentado y aprobado por los Docentes de Taller III. 1.1.2 Ficha de presentación firmada por los docentes de la Taller III. 1.1.3 Carta de conformidad de la funcionalidad del Sistema firmada por el personal encargado de su administración. 2.1.1 Lista de asistencia a la capacitación de la directiva y del comité técnico de la ATR firmada.	✓ Predisposición por parte de la directiva y el comité técnico de la ATR para la facilitación de los datos correspondientes a la administración de las actividades que realizan. ✓ La capacitación se lleva a cabo en la fecha establecida en el calendario.

3. La instalación del sistema se ara siguiendo normas de seguridad y políticas internas de la ATR asegurando así su mejor uso, quedando reservados todas las opciones de configuración para el administrador del sistema.	3.1 En fecha 17 de Mayo se implementa el sistema informático con el 80% de jugadores registrados en el sistema, y la totalidad de información referida a sus asociaciones.	3.1.1 Carta de conformidad de la ATR con la instalación de la base de datos y el sistema informático.	✓ Se dispone el hardware necesario para la instalación del sistema informático.
<u>Actividades</u> C1. Sistema. 1. Especificación de requerimientos 2. Elaboración de los diagramas UML del Sistema. 3. Diseño de la base de datos del Sistema. 4. Diseño del Prototipo del Sistema. 5. Programación del Sistema. 6. Realización de pruebas. 7. Elaboración del Informe final sobre el Desarrollo del Sistema.	✓ Sistema Informático Total Bs. 990 ✓ 21100 Comunicación Bs. 150 ✓ 21400 Servicios Teléf. Bs. 340 ✓ 25600 Imprenta Bs. 400 ✓ 32100 Papel de Escritorio Bs. 100	C1.1 Factura de todos los servicios y bienes adquiridos o utilizados. C1.2 Documentos elaborados para los distintos diagramas.	✓ Se cuenta con la información que proporcionaron los expertos y la ATR de forma oportuna ✓ Sistema Informático desarrollado sin retrasos. ✓ Se cuenta con la disponibilidad de los recursos económicos.

C2. Capacitación. - Definición de metodologías de enseñanza y planificación del contenido temático de los cursos de capacitación. - Realizar la formación al personal en el uso del sistema C3. Implementación del sistema. - Instalación de la base de datos. - Instalación del sistema Informático.	✓ Capacitación al Personal Total Bs. 150 ✓ 31110 Refrigerios y Gastos Administrativos Bs. 150 ✓ Implementación del sistema Total Bs. 0		✓ Interés y disponibilidad del personal de la Fundación para ser capacitados en la fecha prevista. ✓ Se cuenta con la disponibilidad de los equipos informáticos para la instalación del sistema informático en la fecha prevista.
---	---	--	--

Tabla 6: Matriz de Marco Lógico

1.4 Presupuesto

ITEM	RUBROS	Aporte Universidad	Otro Aporte	TOTAL (Bs.)
10000	SERVICIOS PERSONALES			
	12000 Empleados no Permanentes			
	Sub total rubro			
20000	SERVICIOS NO PERSONALES			
	21000. Servicios Básicos	0	340	340
	22000. Servicios de transporte			
	23000. Alquileres			
	24000. Mantenimiento y reparación			
	25000. Servicios Profesionales y Comerciales	0	4000	4000
	Sub total rubro			4340
30000	MATERIALES Y SUMINISTROS			
	31000. Alimentos y Productos Forestales	0	60	60
	32000. Productos de Papel, Cartón e Impresos	0	150	150
	33000. Textiles y Vestuario.			
	34000. Productos Químicos, Combustibles y Lubricantes			
	39000. Productos Varios.			
	Sub total rubro			210
40000	ACTIVOS REALES			
	43000. Maquinaria y Equipo.			

	46000. Descripción de estudios y proyectos para inversión			
	49000. Otros Activos			
	Sub total rubro			
	TOTAL			4550
	TOTAL + 40% Incentivo			

Tabla 7: Resumen del presupuesto del proyecto.

1) GRUPO 10000. SERVICIOS PERSONALES

a) SUB GRUPO 12000. Empleados no Permanentes

Partida	Personal	Remuneración	Tiempo/meses	Total
12100	Personal Eventual			0
Total				0

Tabla 8: Tabla de empleados no permanentes.

2) GRUPO 20000. SERVICIOS NO PERSONALES

b) SUB GRUPO 21000. Descripción de los gastos de servicios básicos

Partida	Tipo de servicio básico *	Costo	Tiempo mes	Costo Total
21100	Comunicación	100	12 meses	100
21200	Energía Eléctrica	140	12 meses	140
21300	Agua			
21400	Servicios Telefónicos	100	12 meses	100
Total				340

Tabla 9: Tabla de servicios no personales.

c) SUB GRUPO 22000. Descripción de los gastos de viajes y transporte de personal

Partida	Personal	Lugar	Nº de viajes	Costo unitario*	Costo total
22100	Pasajes				0

Total			
--------------	--	--	--

Tabla 10: Tabla de Descripción de viajes y transporte de personal.

Partida	Personal	Lugar	Duración (días)	Costo unitario*	Costo total
22200	Viáticos				0
22300	Fletes y Almacenamientos				0
22600	Transporte de Personal				0
Total					0
Total sub grupo 22000					0

Tabla 11: Tabla de gastos de viáticos y transporte de personal.

d) SUB GRUPO 23000. Descripción de los gastos por concepto de alquileres de equipos y maquinarias

Partida	Alquiler de equipo y maquinaria	Costo unitario	Tiempo mes	Costo total
23100	Alquiler de Edificios			0
23200	Alquiler de Equipos y Maquinaria			0
23300	Alquiler de Tierras y Terrenos			0
Total				

Tabla 12: Tabla de gastos de alquileres de equipo y maquinaria.

e) SUB GRUPO 24000. Descripción mantenimiento y reparación

Partida	Mantenimiento y reparación de equipo y maquinaria	Costo unitario	Tiempo mes	Costo total
24100	Mantenimiento y Reparación de Edificios y Equipos			0
24300	Otros Gastos por Mantenimiento y Reparación			0
Total				

Tabla 13: Tabla de gastos de mantenimiento y reparación.

f) SUB GRUPO 25000. Descripción de los gastos en servicios profesionales y comerciales

Partida	Tipo de servicio profesional y comercial	Cantidad	Costo unitario	Tiempo Mes	Costo total
25200	Estudios e Investigaciones				0

25500	Publicidad				0
25600	Imprenta				0
25700	Capacitación de Personal				0
25800	Estudios e Investigaciones Para Proyectos de Inversión				0
Total					0

Tabla 14: Tabla de gastos de servicios profesionales y comerciales.

3) GRUPO 30000. MATERIALES Y SUMINISTROS

g) SUB GRUPO 31000. Descripción de los gastos Alimentos y Productos Agroforestales

Partida	Tipo de material *	Cantidad	Costo/Unitario	Total
31110	Refrigerios y Gastos Administrativos			60
31200	Alimento para Animales			0
31300	Productos Agroforestales y Pecuarios			0
Total				

Tabla 15: Tabla de gastos en alimentos y productos agroforestales.

h) SUB GRUPO 32000. Descripción del gasto de Productos de Papel, Cartón e Impresos

Partida	Tipo de material *	Cantidad	Costo/Unitario	Total
32100	Papel de Escritorio	3	30	90
32200	Productos de Artes Gráficas, Papel y Cartón			
32300	Libros y Revistas			
32400	Textos de Enseñanza	1	60	60
32500	Periódicos			
Total				150

Tabla 16: Tabla de gastos en papel, cartón e impresos.

i) SUB GRUPO 33000. Descripción del gasto en textiles y vestuario

Partida	Productos textiles y vestuarios	Cantidad	Costo/Unitario	Total
33100	Hilados y Telas			0
33200	Confecciones Textiles			0
33300	Prendas de vestir			0
33400	Calzados			0
Total				0

Tabla 17: Tabla gastos en textiles y vestuario.

j) SUB GRUPO 34000. Combustibles, Productos Químicos, Farmacéuticos y Otros

Partida	Combustibles, Productos Químicos, Farmacéuticos y Otros	Cantidad	Costo/Unitario	Total
34110	Combustibles y Lubricantes para Consumo			0
34200	Productos químicos y Farmacéuticos			0
34400	Productos de Cuero y Caucho			0
34500	Productos de Minerales no Metálicos y Plásticos			0
34600	Productos Metálicos			0
34700	Minerales			0
34800	Herramientas Menores			0
Total				0

Tabla 18: Tabla de gastos de productos químicos.

k) SUB GRUPO 39000. Descripción del gasto en productos varios

Partida	Productos de cuero y caucho	Cantidad	Costo/Unitario	Total
39100	Material de Limpieza			0
39400	Instrumental Menor Médico – Quirúrgico			0
39500	Útiles de Escritorio y de Oficina			0
39700	Útiles y Materiales Eléctricos			0
39800	Otros Repuestos y Accesorios			0

Total			0
--------------	--	--	---

Tabla 19: Tabla de gastos de productos varios.

4) GRUPO 40000. ACTIVOS REALES

l) SUB GRUPO 43000. Descripción del gasto de Maquinaria y Equipo

Partida	Tipos de productos	Cantidad	Costo/Unitario	Total
43100	Equipo de Oficina y Muebles			0
43200	Maquinaria y Equipo de Producción			0
43300	Equipos de Transporte, Tracción y Elevación			0
43400	Equipo Médico y de Laboratorio			0
43600	Equipo Educacional y Recreativo			0
43700	Otra Maquinaria y Equipo			0
Total				0

Tabla 20: Tabla de gastos de maquinaria y equipo.

m) SUB GRUPO 46000. Descripción de estudios y proyectos para inversión

Partida	Productos textiles y vestuarios	Cantidad	Costo/Unitario	Total
46100	Para Construcción de Bienes de Dominio Privado			0
Total				0

Tabla 21: Tabla de gastos de estudios y proyectos para la investigación.

n) SUB GRUPO 49000. Descripción del gasto de Otros Activos

Partida	Tipos de productos *	Cantidad	Costo/Unitario	Total
49100	Activos Intangibles			0
49200	Compra de Bienes Muebles Existentes (Usados)			0
49300	Semovientes y otros Animales			0
49900	Otros Activos			0

Tabla 22: Tabla de gastos de otros servicios.

1.5 Curriculum Vitae

1.5.1 Antecedentes personales

Carrasco Apellido Paterno	Vargas Apellido Materno	Pablo Fernando Nombre	6107947 Lp C.I.
30/Octubre/1984 Fecha de nacimiento	Masculino Sexo	Calle 25 de Mayo N° 0733 Dirección	
Tarija Ciudad	66-32948 Teléfono Domicilio	75131343 Celular	pablo6107@gamil.com pablocarrascovargas@hotmail.com Correo electrónico

Tabla 23: Tabla de información personal.

1.5.2 Antecedentes Académicos

Título obtenido	Universidad	País	Año
Participante de la CCBOL	Universidad Mayor de San Simón	Bolivia	2011
UNIVERSITARIO	UNIVERSIDAD AUTONOMA JUAN MISAEL SARACHO	BOLIVIA	2012

Tabla 24: Tabla de Antecedentes Académicos.

CAPITULO II

COMPONENTES

COMPONENTE 1:

“Sistema de información para la programación y administración de torneos que organiza la Asociación Tarijeña de Raquetbol A.T.R.”

PLAN DE DESARROLLO DE SOFTWARE

I. CAPITULO II

1.1 Asistente Inteligente para la Programación y Administración de torneos que organiza la Asociación Tarijeña de Raquetbol (ATR).

1.1.1 Marco Teórico

1.1.1.1 Introducción

Desde el surgimiento de la teoría de la organización, la función esencial de la información en las organizaciones se ha acentuado. Una organización es un sistema compuesto por tres elementos: personas, materiales e información. Los sistemas de información, por su parte, surgen como sistemas complejos y abiertos que interactúan con otros sistemas y subsistemas como parte de su actuación. Por los años 90, una de las concepciones más defendidas por la gestión de la información fue que las organizaciones son sistemas de información.

El uso de ciertos conceptos tomados de la teoría de sistemas y del campo de la informática llevó a un alto grado de desarrollo entre los sistemas de información. Aunque existen diversas definiciones, hechas desde diferentes enfoques, sobre los sistemas de información, en su gran mayoría tienen puntos en común. El análisis realizado sobre las definiciones más frecuentes efectuadas en la década de los años 90 revela que constituyen un conjunto integrado de procesos, elementos o componentes que –según las estrategias y necesidades de una organización– recopilan, elaboran y distribuyen la información necesaria.

Un sistema moderno de gestión de información exige la aplicación de nuevas tecnologías de información; sin embargo, la tecnología por sí sola no es suficiente para lograr una buena gestión de información. Son diversos los procesos que conforman los sistemas de gestión de información; ellos generan las entradas y salidas del sistema o de otros procesos relacionados; también pueden identificarse, controlarse, corregirse o actualizarse en la medida en que se producen las transformaciones del entorno y evoluciona la organización, como vía incuestionable para garantizar su calidad, eficiencia y mejora continua.

A modo de resumen de este antecedente de marco teórico, puede decirse que los sistemas de gestión de información, en su definición más general, se refieren al conjunto de todos los componentes necesarios que se interrelacionan, con el objetivo de tramitar y facilitar la información sobre el tema de interés para su consumo en cualquier medio, momento y lugar.

1.1.2 Marco Teórico

1.1.2.1 Objeto del estudio

1.1.2.2 Respecto a la institución

La Asociación Tarijeña de Raquetbol ATR, fue creada el 14 de julio de 1994, con la finalidad de incentivar el deporte de raquetbol en los niños, jóvenes y mayores.

Desde el momento de su creación de la ATR, no cuenta con infraestructura propia por lo que cada persona que asume la presidencia de la asociación usa obligatoriamente su domicilio como oficina de la asociación para la realización de reuniones.

Inicialmente esta asociación contaba con pocos clubes es, a medida que fue pasando los años se incrementó el número de clubes afiliados, así se vio la necesidad de crear nuevas asociaciones y categorías, actualmente cuenta con 3 asociaciones afiliadas y con una cantidad significativa de clubes que llegan a un número aproximado de 9 clubes pertenecientes a la asociación municipal cercado.

Debido al incremento de asociaciones y clubes, es que hoy por hoy se logró una mejor organización donde la presidencia de la asociación y la presidencia del comité técnico se constituyeron en el eje de la ATR, manejando toda la información técnica de los campeonatos oficiales organizados por la misma.

1.1.2.3 Respecto al Sistema

Actualmente esta institución consta de dos subsistemas en plataforma Excel para la programación manual, que son manejados por la Presidencia y el Comité Técnico.

Todos los que conforman la mesa directiva desde el Presidente hasta los Vocales ninguno de ellos reciben una remuneración alguna, todos trabajan ad honor por la pasión que tienen a este deporte es algo destacable y digno de reconocer de las personas de esta institución.

1.1.3 Organigrama de la Asociación Tarijeña de Raquetbol

Esta institución está organizada de la siguiente manera:

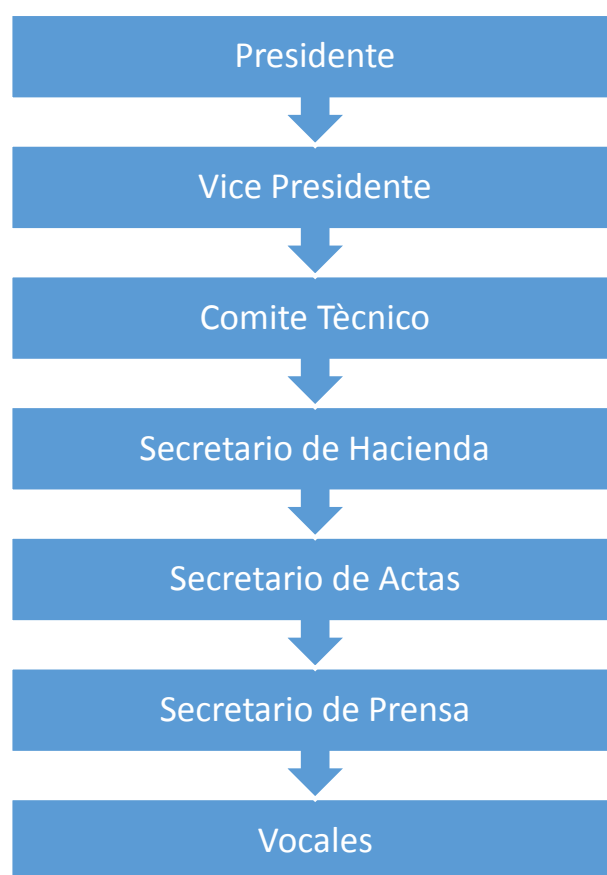


Figura 3: Organigrama.

1.1.4 Metodología de Trabajo

La metodología para la investigación sobre la problemática que afecta a la ATR será mediante entrevistas que se realizarán al personal clave de la institución.

Con esta información se procederá a realizar el análisis de requerimientos mediante aplicación la metodología RUP, debido a que es la más se acomoda a las necesidades del desarrollo del proyecto.

Se utilizara la notación UML para visualizar, especificar, construir y documentar el sistema de software a desarrollar.

Luego se realizará un modelo de datos basado en estándares, que nos permitan mantener la integridad de la información.

Para la programación del Sistema Informático se utilizarán patrones de diseño que nos permiten la reutilización de componentes y así obtener la estabilidad, escalabilidad y seguridad del sistema.

Se hará uso de herramientas multimedia en caso de ser necesario en el diseño de interfaces del Sistema Informático.

Se realizaran pruebas estandarizadas al Sistema Informático, con la finalidad de determinar que no se presenten errores al momento de la implementación.

Para la capacitación primero se identificarán las posibles pedagogías, que permitan realizar clases teórico-prácticas de acuerdo al nivel académico de las personas a ser instruidas, luego se procederá a formar grupos para esta actividad que será demostrativa por parte del expositor para un mayor entendimiento y asimilación del sistema.

El sistema deberá ser manejado por el usuario final después de 2 capacitaciones la primera para mostrar todo lo que puede hacer el sistema y la segunda para responder a dudas de usabilidad.

Para la implementación del sistema primero se escogerá el hardware que tenga todas las características para el funcionamiento de la base de datos, en este aspecto se solicitara recursos para equipamiento a las autoridades

departamentales o se buscara un equipo de algún miembro de la ATR con los requerimientos necesarios para un buen funcionamiento del sistema.

Luego se procederá a la instalación de la base de datos y seguidamente se procederá a la instalación del sistema con sus distintos módulos verificando el buen funcionamiento de cada uno de estos.

Por último se comprobará el funcionamiento correcto del sistema mediante la introducción de datos al mismo y la realización de reportes.

1.1.5 Metodología RUP (Rational Unifed Process)

El Proceso Unificado Racional, Rational Unified Process en inglés, y sus siglas RUP, es un proceso de desarrollo de software y junto con el Lenguaje Unificado de Modelado UML, constituye la metodología estándar más utilizada para el análisis, implementación y documentación de sistemas orientados a objetos.

El RUP no es un sistema con pasos firmemente establecidos, sino que trata de un conjunto de metodologías adaptables al contexto y necesidades de cada organización, donde el software es organizado como una colección de unidades atómicas llamados objetos, constituidos por datos y funciones, que interactúan entre sí

También se conoce por este nombre al software desarrollado por Rational, hoy propiedad de IBM, el cual incluye información entrelazada de diversos artefactos y descripciones de las diversas actividades. Está incluido en el Rational Method Composer (RMC), que permite la personalización de acuerdo a necesidades.

Originalmente se diseñó un proceso genérico y de dominio público, el Proceso Unificado, y una especificación más detallada, el Rational Unified Process, que se vendiera como producto independiente.

RUP se divide en 4 fases, dentro de las cuales se realizan varias iteraciones según el proyecto y en las que se hace mayor o menos esfuerzo en las distintas actividades.

En las iteraciones de cada fase se hacen diferentes esfuerzos en diferentes actividades:

- Fase de Inicio (Inspección y Concepción) Se hace un plan de fases, donde se identifican los principales casos de uso y se identifican los riesgos. Se concreta la idea, la visión del producto, como se enmarca en el negocio, el alcance del proyecto.
- Fase de Elaboración: se realiza el plan de proyecto, donde se completan los casos de uso y se mitigan los riesgos. Planificar las actividades necesarias y los recursos requeridos, especificando las características y el diseño de la arquitectura.
- Fase de Construcción: se basa en la elaboración de un producto totalmente operativo y en la elaboración del manual de usuario. Construir el producto, la arquitectura y los planes, hasta que el producto está listo para ser enviado a la comunidad de usuarios.
- Fase de Transición: se realiza la instalación del producto en el cliente y se procede al entrenamiento de los usuarios. Realizar la transición del producto a los usuarios, lo cual incluye: manufactura, envío, entrenamiento, soporte y mantenimiento del producto, hasta que el cliente quede satisfecho, por tanto en esta fase suelen ocurrir cambios.

Con estas fases se logra ejecutar un conjunto de mejores prácticas, como lo son:

- Desarrollar Software Iterativamente
- Modelar el software visualmente
- Gerenciar los Requerimientos
- Usar arquitecturas basadas en componentes
- Verificación continua de la calidad
- Gerenciar los cambios

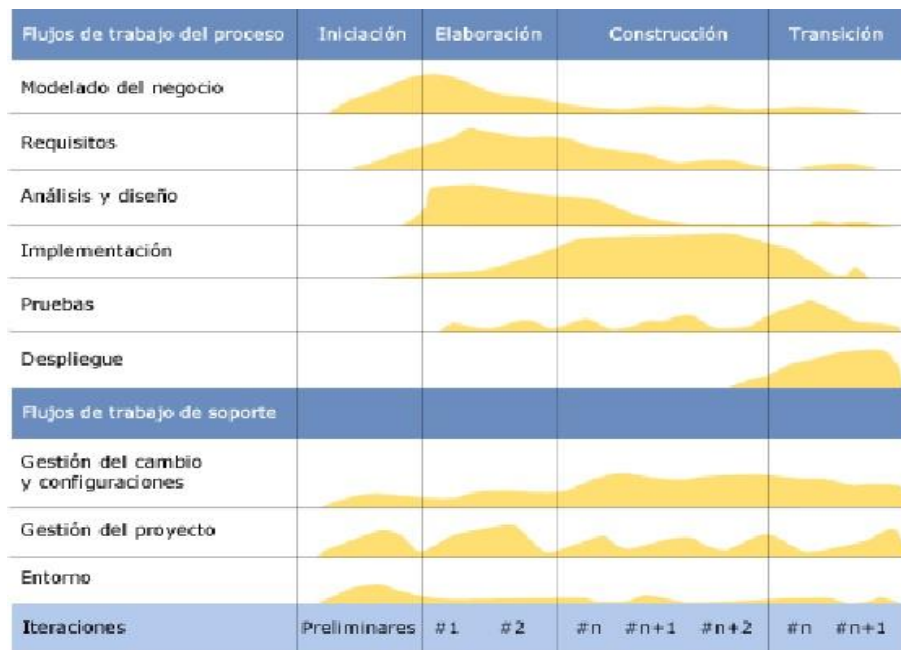


Figura 4: Etapas Metodología RUP

1.1.6 Herramientas de Construcción

Las herramientas utilizadas para la construcción del sistema son:

- NetBeans IDE 6.9.1.
- PostgreSQL 9.1.1.
- Enterprise Architect 2010

1.1.7 Entregables del Proyectos

A continuación se indican y describen cada uno de los artefactos que serán generados y utilizados por el proyecto y en que constituyen los entregables. Esta lista constituye la configuración de RUP desde la perspectiva de artefactos, que proponemos para este proyecto.

Es preciso destacar que de acuerdo a la filosofía de RUP (y todo proceso iterativo e incremental), y todos los artefactos son objeto de modificaciones a lo largo del proceso de desarrollo, con lo cual, solo al término del proceso podríamos tener una versión definitiva y completa de cada uno de ellos, Sin embargo, el resultado de cada iteración y los hilos del proyecto están enfocados

a conseguir un cierto grado de completitud y estabilidad de los artefactos. Esto será indicado más adelante cuando se presenten los objetivos de cada iteración.

1) Plan de Desarrollo de Software

Es el presente documento.

2) Modelo de Casos de Uso del Negocio

Es un modelo de las funciones de negocio vistas desde la perspectiva de los actores externos (Agentes de registro, solicitantes finales, otros sistemas, etc.) que permite situar al sistema en el contexto organizacional haciendo énfasis en los objetivos en este ámbito. Este modelo se presenta con un Diagrama de Casos de Uso empleando estereotipos específicos para este modelo.

3) Modelo de Objetos del Negocio

Es un modelo que describe la realización de cada caso de uso del negocio, estableciendo los actores internos, la información que en términos generales manipulan y los flujos de trabajo (workflows) asociados al caso de uso del negocio. Para la representación de este modelo se utilizan Diagramas de Colaboración para mostrar actores externos, internos y las entidades que manipulan, un Diagrama de Clases para mostrar gráficamente las entidades del sistema y sus relaciones, y Diagramas de Actividad para mostrar los flujos de trabajo.

4) Glosario

Es un documento que define los principales términos usados en el proyecto. Permite establecer una terminología consensuada.

5) Modelo de Casos de Uso

El modelo de Casos de Uso presenta las funciones del sistema y los actores que lo utilizan. Se representan mediante Diagramas de Casos de Uso.

6) Especificaciones de Casos de Uso

Para los casos de uso que lo requieran (cuya funcionalidad no se evidente o que no baste con una simple descripción narrativa), se realiza una descripción detallada utilizando una plantilla de documento, donde se incluyen; precondiciones, post condiciones, flujo de eventos, requisitos no funcionales asociados. También, para casos de uso cuyo flujo de eventos sea complejo podrá adjuntarse una representación gráfica mediante un Diagrama de Actividad.

7) Visión

Este documento define la visión del producto desde la perspectiva del Cliente, especificando las necesidades y características del producto. Constituye una base de acuerdo en cuanto a los requisitos del sistema.

8) Especificaciones Adicionales

Este documento capturará todos los requisitos que no han sido incluidos como parte de los casos de uso y se refieren requisitos no-funcionales globales. Dichos requisitos incluyen: requisitos legales o normas, aplicación de estándares, requisitos de calidad del producto, tales como: confiabilidad, desempeño, etc., u otros requisitos de ambiente, tales como: sistema operativo, requisitos de compatibilidad, etc.

9) Diseño de Interfaces de Usuario

Se trata de prototipos que permiten al usuario hacerse una idea más o menos precisa de las interfaces que proveerá el sistema y así, conseguir retroalimentación de su parte respecto a los requisitos del sistema. Estos prototipos se realizarán como: dibujos a mano en papel, dibujos con alguna herramienta gráfica o prototipos ejecutables interactivos, siguiendo ese orden de acuerdo al avance del proyecto. Solo los de este último tipo serán entregados al final de la fase de elaboración, los otros serán desechados. Asimismo, este artefacto, será desechado en la fase

de construcción en la medida que el resultados de las iteración vayan desarrollando el producto final.

10) Modelo de Análisis y Diseño

Este modelo establece la realización de los casos de uso en clases y pasando desde una representación en términos de análisis (sin incluir aspectos de implementación) hacia una de diseño (incluyendo una orientación hacia el entorno de implementación), de acuerdo al avance del proyecto.

11) Modelo de Datos

Previendo que la persistencia de la información del sistema será soportada por una base de datos relacional, este modelo describe la representación lógica de los datos persistentes, de acuerdo con el enfoque para modelado relacional de datos. Para expresar este modelo se utiliza un Diagrama de Clases (donde se utiliza un profile UML para Modelado de Datos, para conseguir la representación de tablas, claves, etc.).

12) Modelo de Implementación

Este modelo es una colección de componentes y los subsistemas que los contienen. Estos componentes incluyen: ficheros ejecutables, ficheros de código fuente, y todo otro tipo de ficheros necesarios para la implantación y despliegue del sistema. (Este modelo es sólo una versión preliminar al final de la fase de Elaboración, posteriormente tiene bastante refinamiento).

13) Modelo de Despliegue

Este modelo muestra el despliegue la configuración de tipos de nodos del sistema, en los cuales se hará el despliegue de los componentes.

14) Casos de Prueba

Cada prueba es especificada mediante un documento que establece las condiciones de ejecución, las entradas de la prueba y los resultados esperados. Estos casos de prueba son aplicados como pruebas de

regresión en cada iteración. Cada caso de prueba llevará asociado un procedimiento de prueba con las instrucciones para realizar la prueba, y dependiendo del tipo de prueba dicho procedimiento podrá ser automatizable mediante un script de prueba.

15) Manual de Usuario

Este documento incluye las instrucciones para realizar el manejo de este producto.

16) Material de Apoyo al Usuario Final

Corresponde a un conjunto de documentos y facilidades de uso del sistema, incluyendo; Guías de usuario y otros necesarios.

17) Producto

Los ficheros del producto empaquetados y almacenados en un CD con los mecanismos apropiados para facilitar su instalación, el producto a partir de la primera iteración de la fase de construcción, es desarrollado incremental e iterativamente, obteniéndose una nueva reléase al final de cada iteración.

1.1.8 Modelo de Diagramas de Casos de Uso

El modelo de Casos de Uso presenta las funciones del sistema y los actores que hacen uso de ellas. Se presenta mediante Diagramas de Casos de Uso.

1.1.8.1 Introducción

El presente documento es un artefacto de la disciplina de Requisitos en la metodología RUP la cual estamos implementando.

1.1.8.1.1 Propósito

 Comprender la estructura y la dinámica del sistema desarrollado.

 Identificar el nivel de complejidad del sistema.

 Identificar posibles mejoras.

1.1.8.1.2 Alcance

Identificar y definir procesos del sistema según los objetivos de la organización.

Definir un caso de uso para cada proceso del sistema (el diagrama de caso de uso nos detalla el contexto y los límites de la organización).

1.1.8.2 Diagrama de casos de Uso

1.1.8.2.1 Casos de Uso General

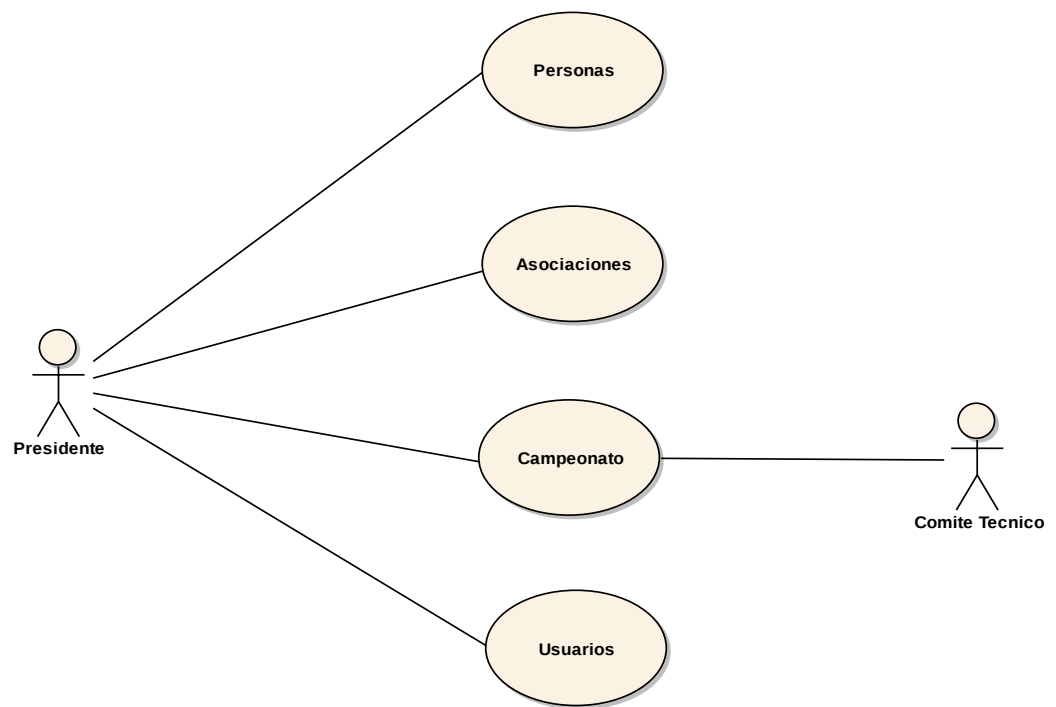


Figura 5. Casos de Uso General.

1.1.8.2.2 Casos de Uso Gestionar Personas

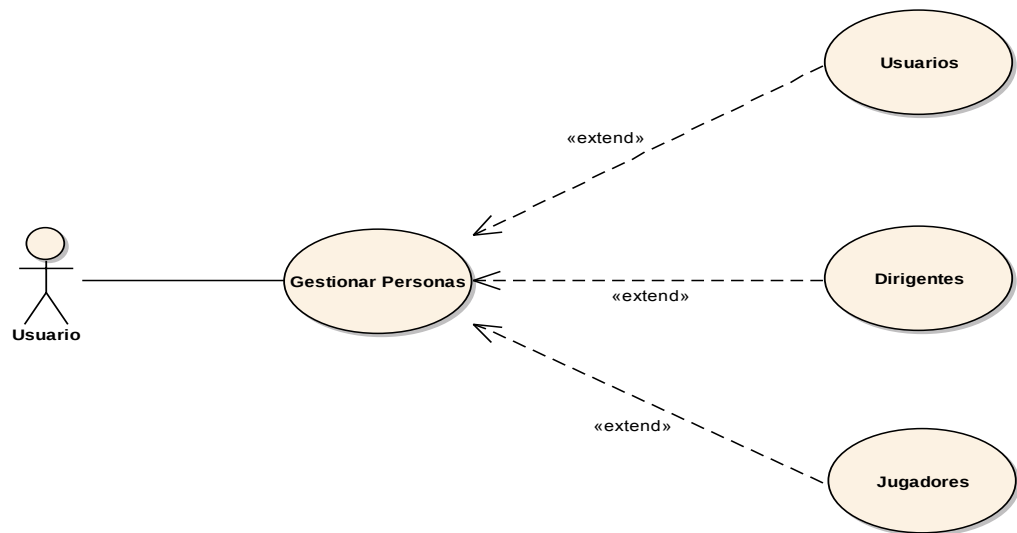


Figura 6. Casos de Uso Gestionar Personas.

1.1.8.2.2.1 Casos de Uso Usuarios

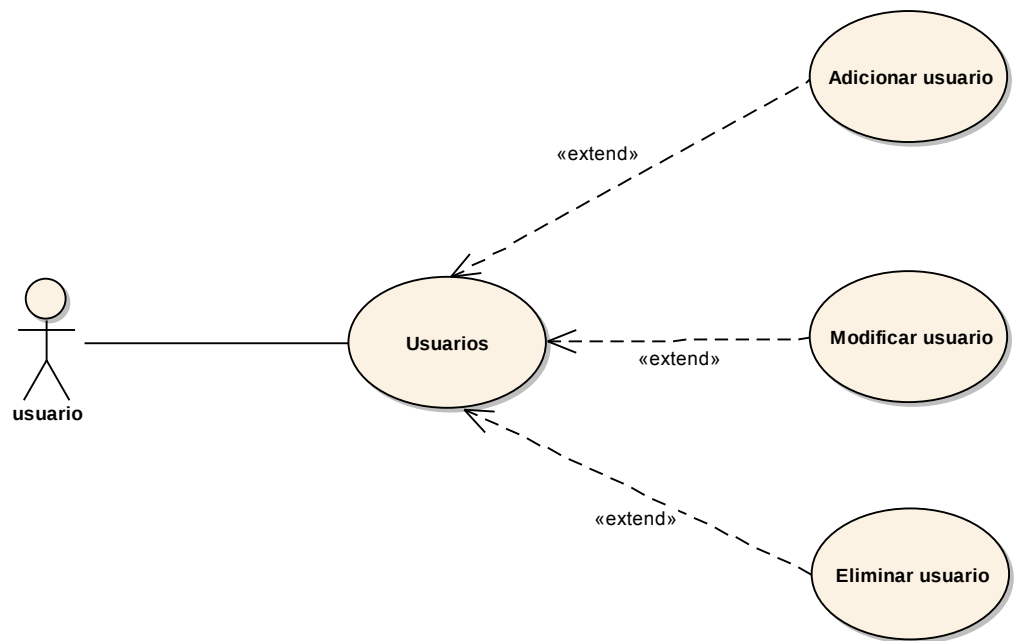


Figura 7. Casos de Uso Usuarios.

1.1.8.2.2.2 Casos de Uso Dirigentes

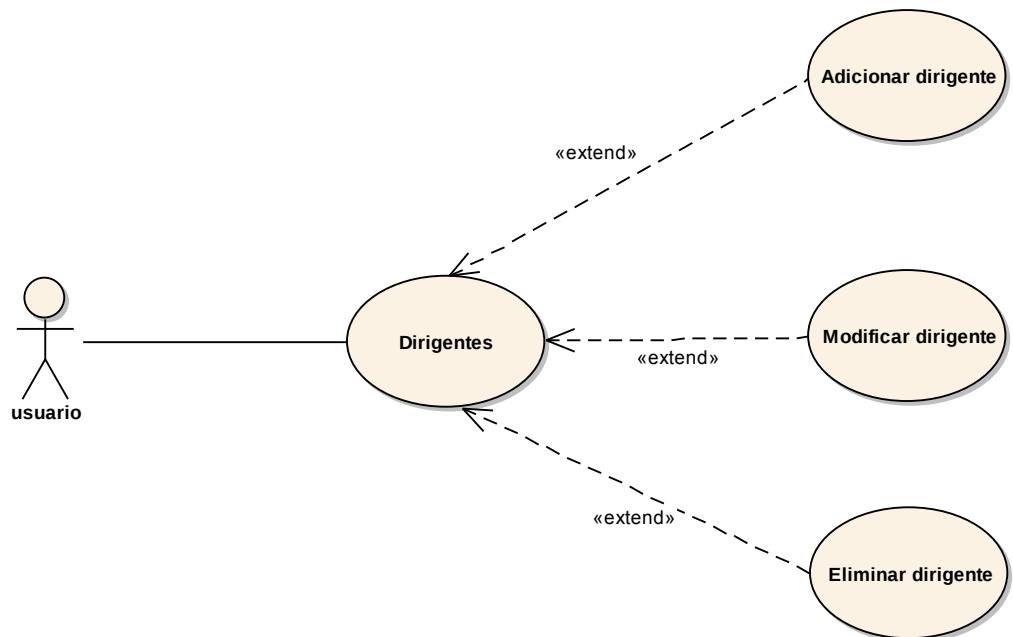


Figura 8. Casos de Uso Dirigentes.

1.1.8.2.2.3 Casos de Uso Jugadores

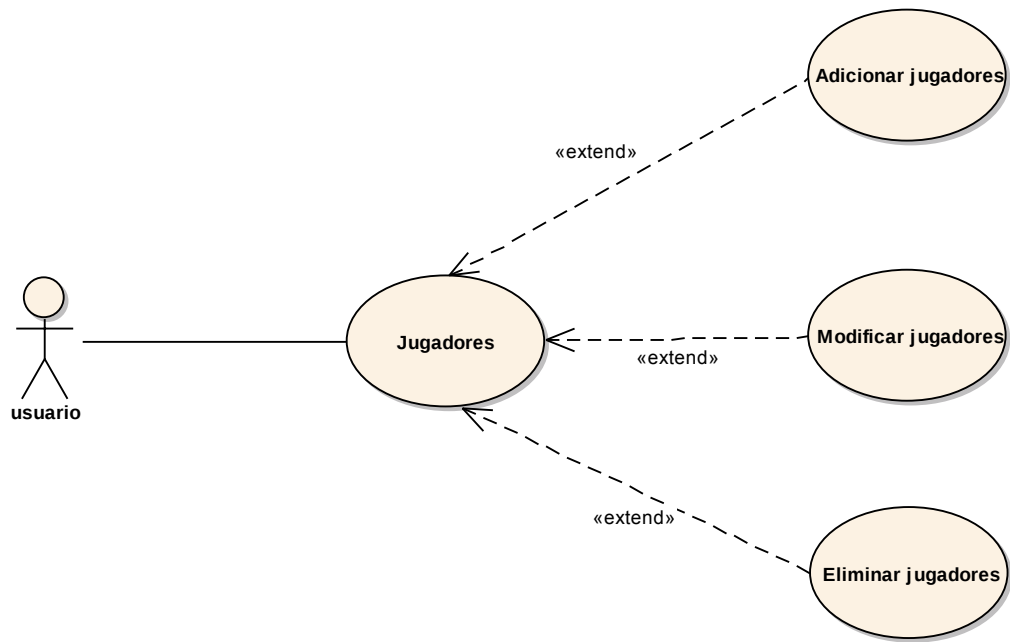


Figura 9. Casos de Uso Jugadores.

1.1.8.2.3 Casos de Uso Gestionar Asociaciones

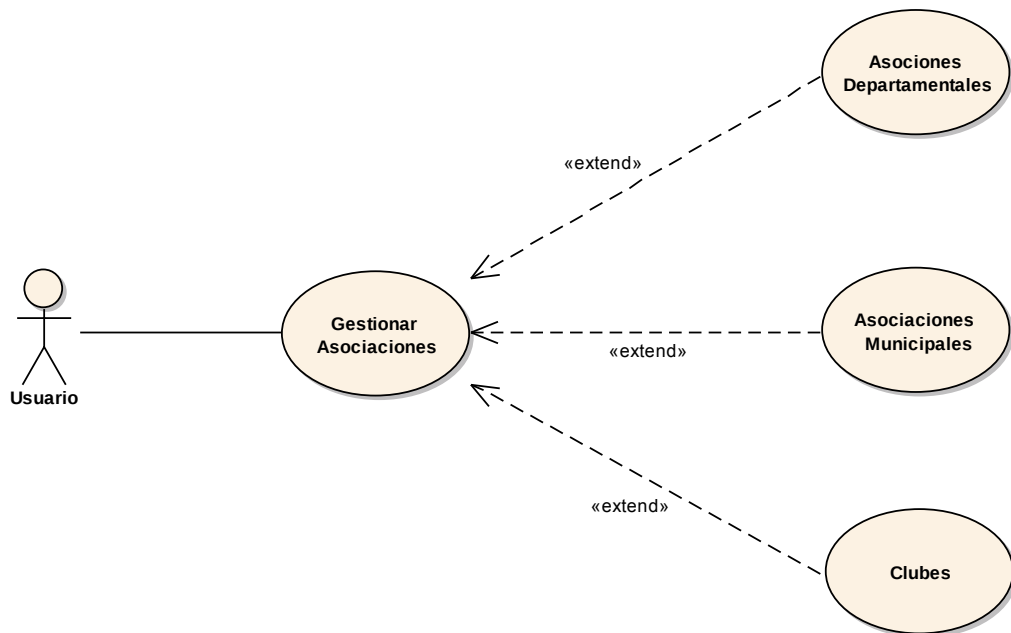


Figura 10. Casos de Uso Gestionar Asociaciones

1.1.8.2.3.1 Casos de Uso Asociaciones Departamentales

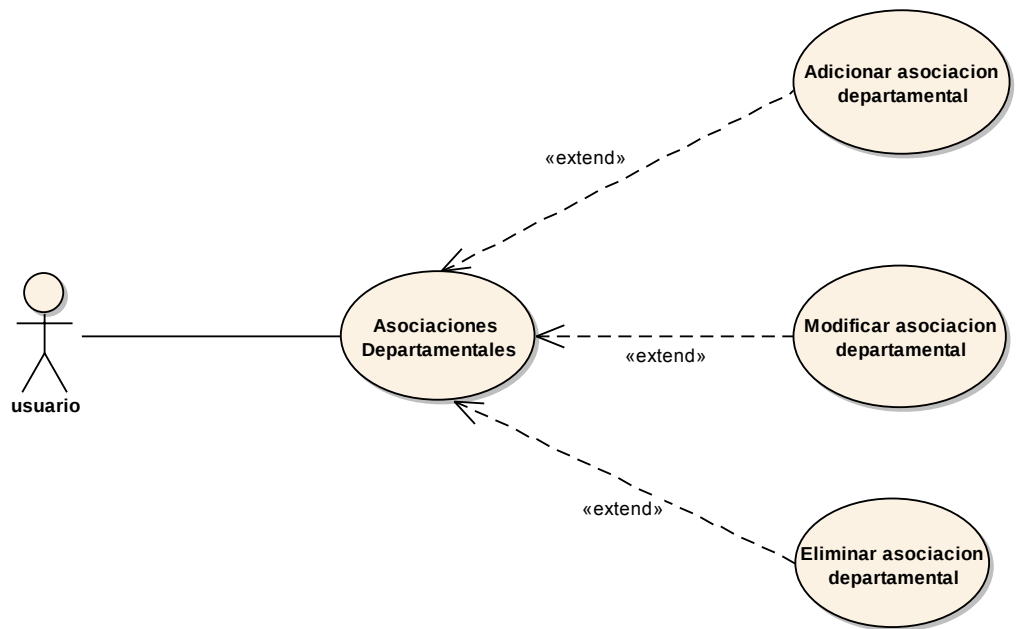


Figura 11. Casos de Uso Asociaciones Departamentales

1.1.8.2.3.2 Casos de Uso Asociaciones Municipales

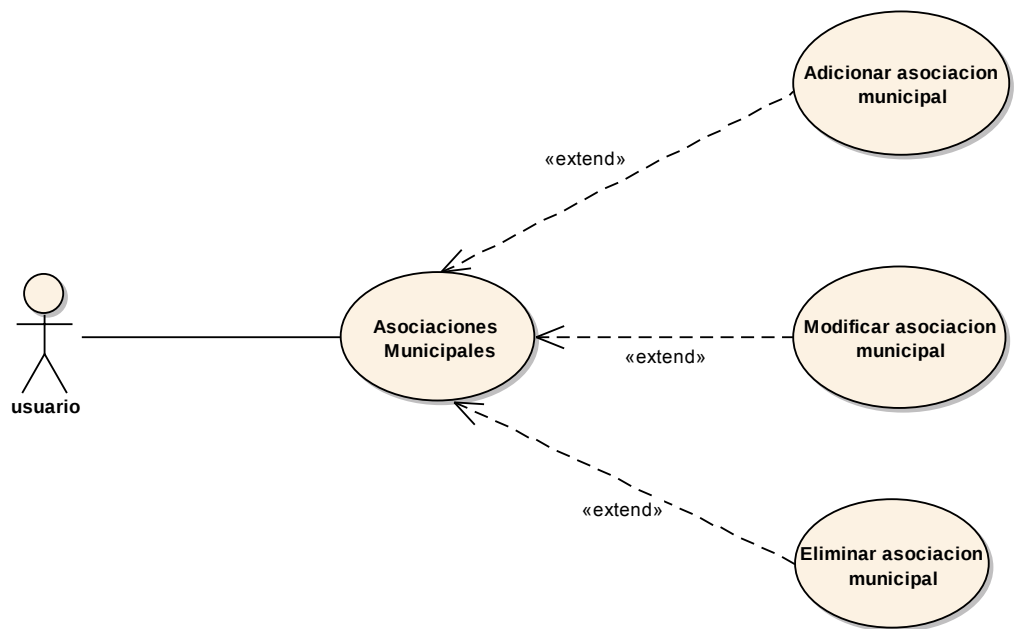


Figura 12. Casos de Uso Asociaciones Municipales

1.1.8.2.3.3 Casos de Uso Clubes

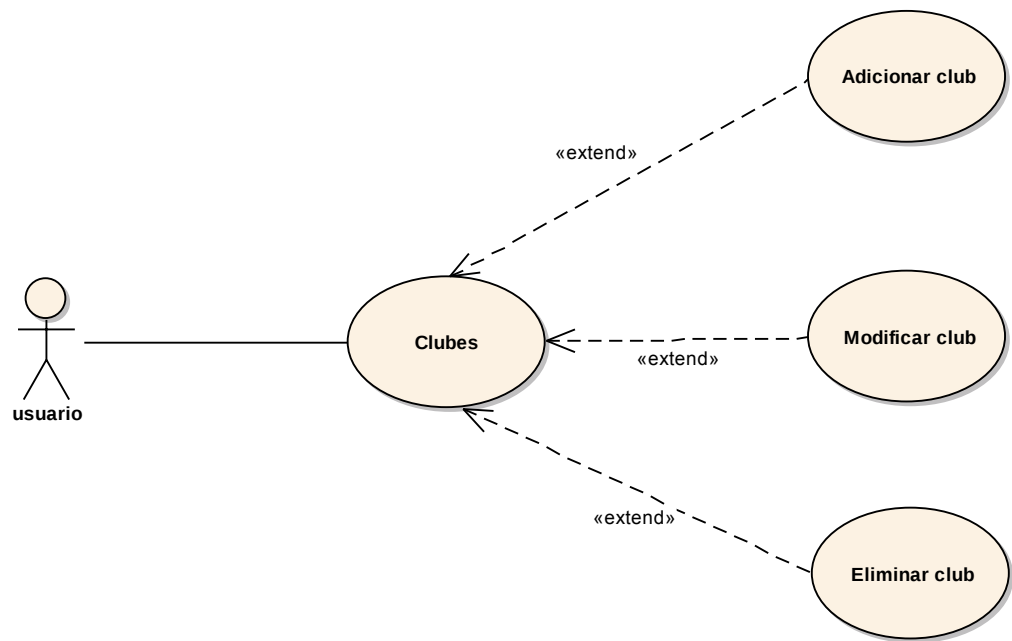


Figura 13. Casos de Uso Clubes

1.1.8.2.4 Casos de Uso Gestionar Campeonato

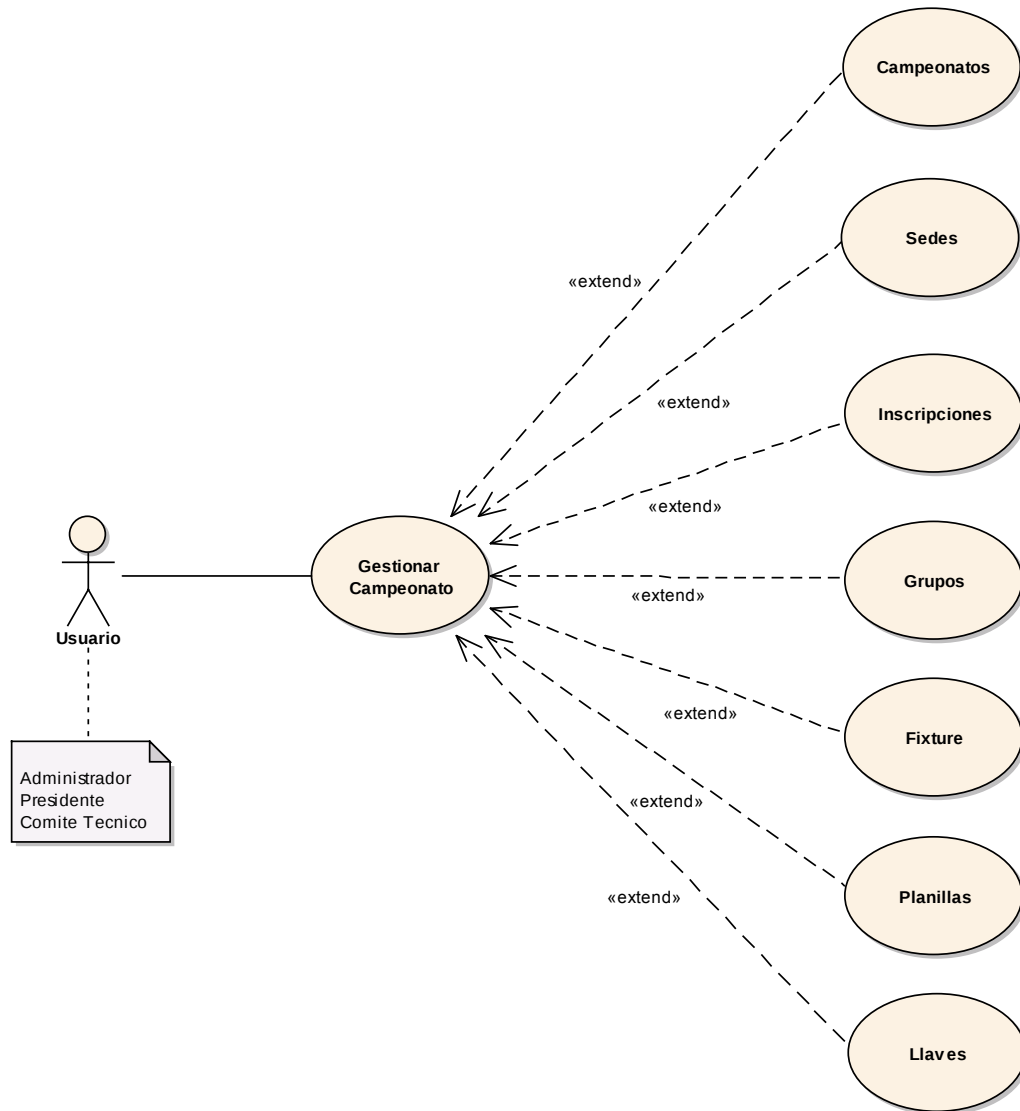


Figura 14. Casos de Uso Gestionar Campeonato.

1.1.8.2.4.1 Casos de Uso Campeonatos

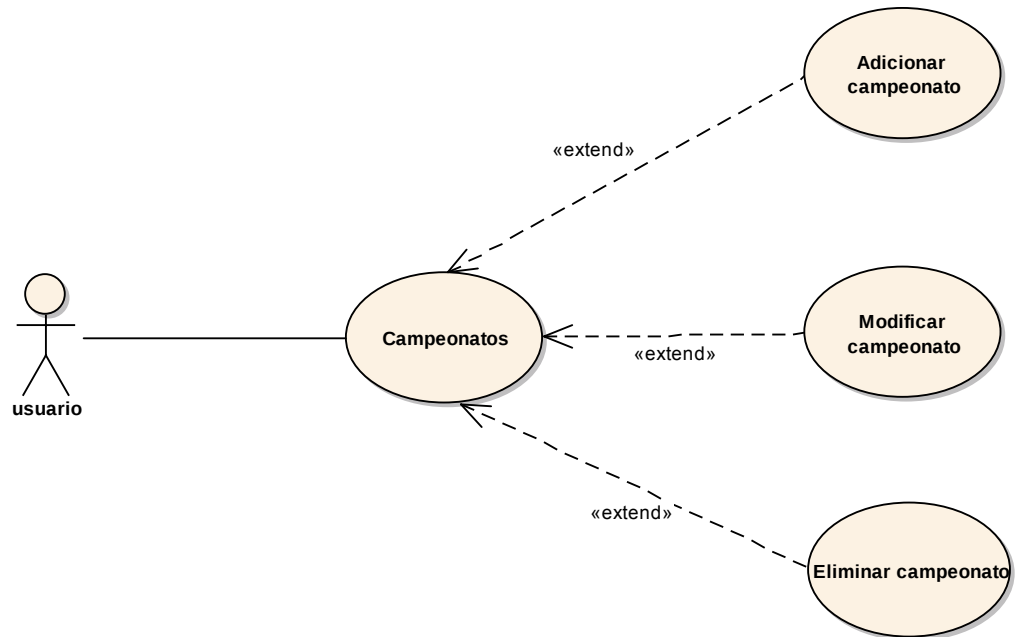


Figura 15. Casos de Uso campeonatos.

1.1.8.2.4.2 Casos de Uso Sedes

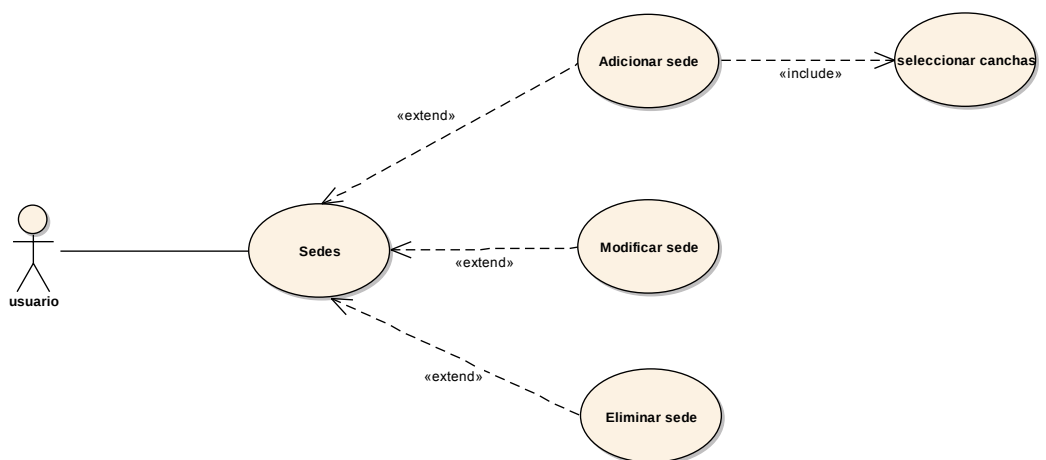


Figura 16. Casos de Uso sedes.

1.1.8.2.4.3 Casos de Usos Inscripciones

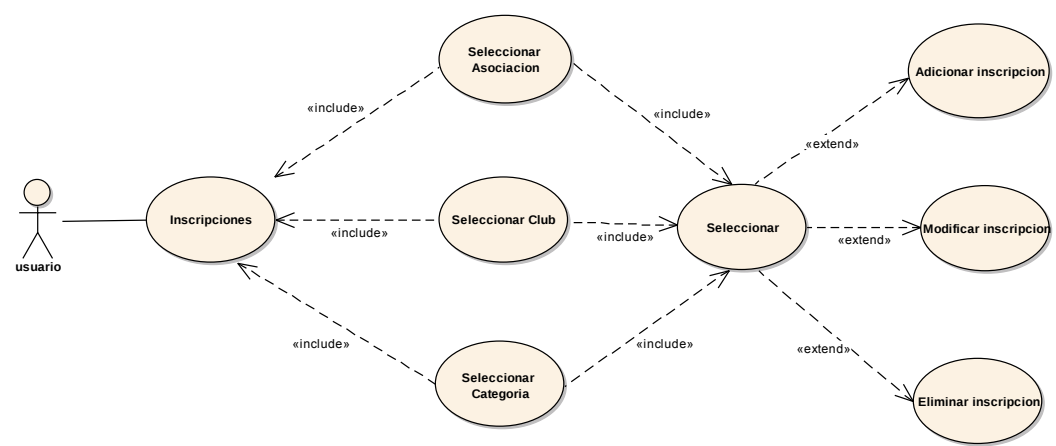


Figura 17. Casos de Uso Inscripciones.

1.1.8.2.4.4 Casos de Uso Grupos

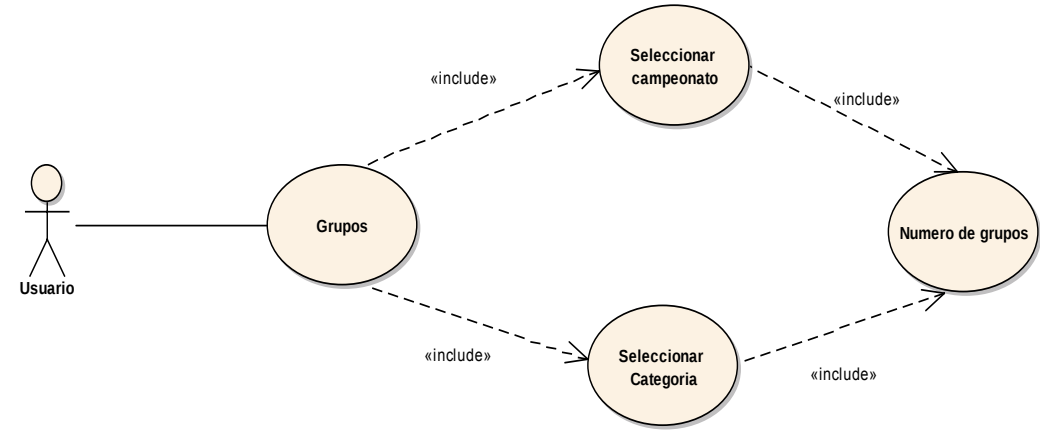


Figura 18. Casos de Uso Grupos.

1.1.8.2.4.5 Casos de Usos Fixture

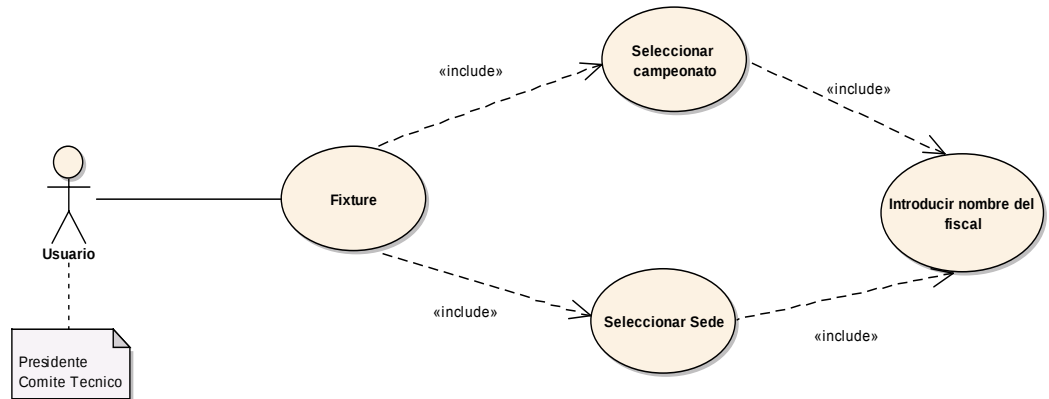


Figura 19. Casos de Uso Fixture.

1.1.8.2.4.6 Casos de Uso Planillas

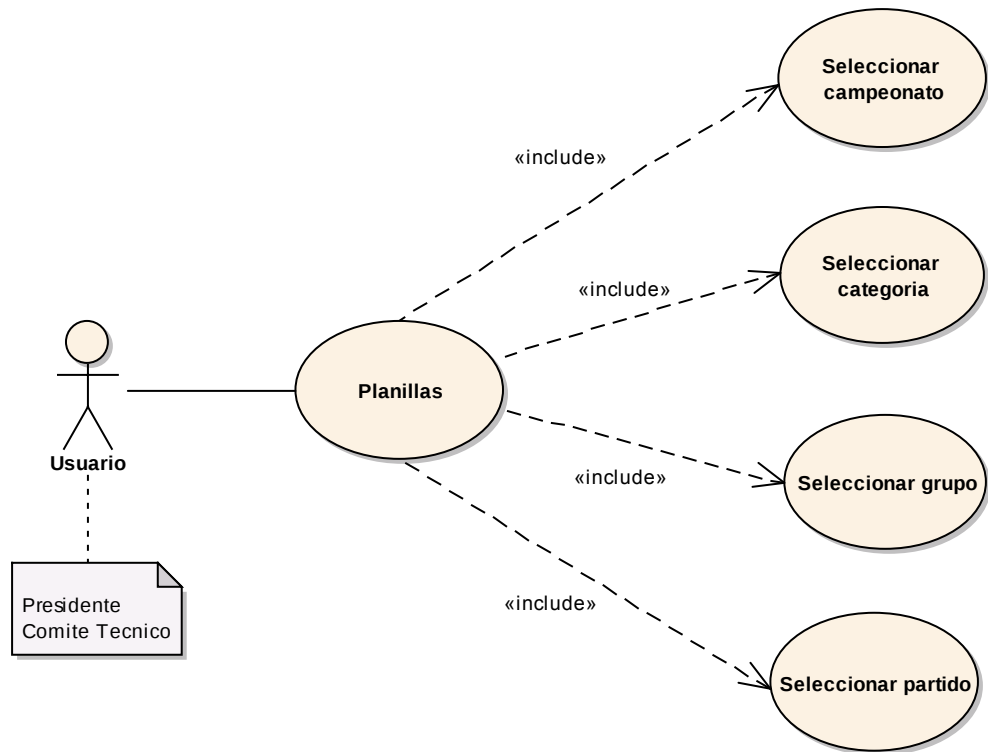


Figura20. Casos de Uso Planillas.

1.1.8.2.4.7 Casos de Uso Llaves

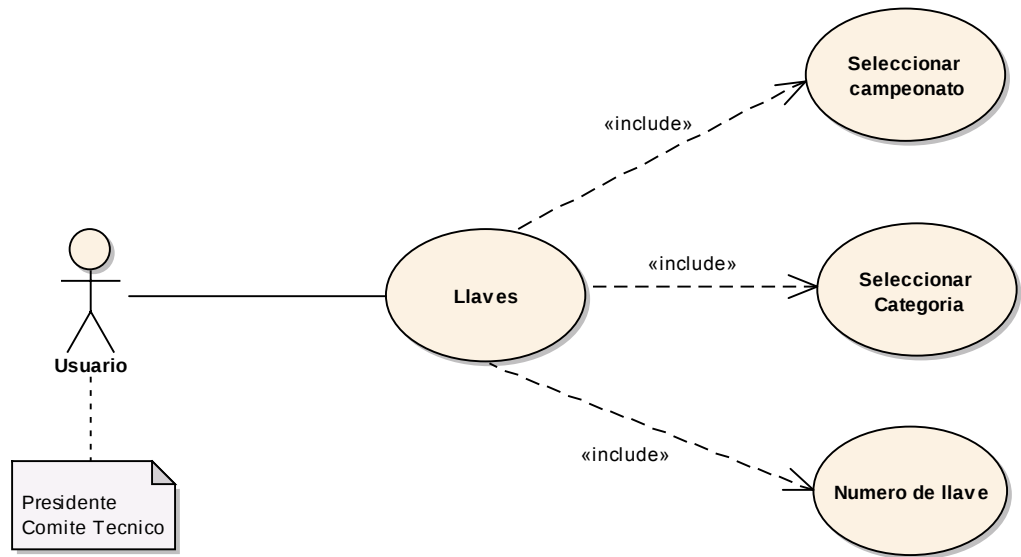


Figura 21. Casos de Uso Llaves.

1.1.8.2.5 Caso de Uso Gestionar Datos de Usuarios

1.1.8.2.5.1 Casos de Uso Roles

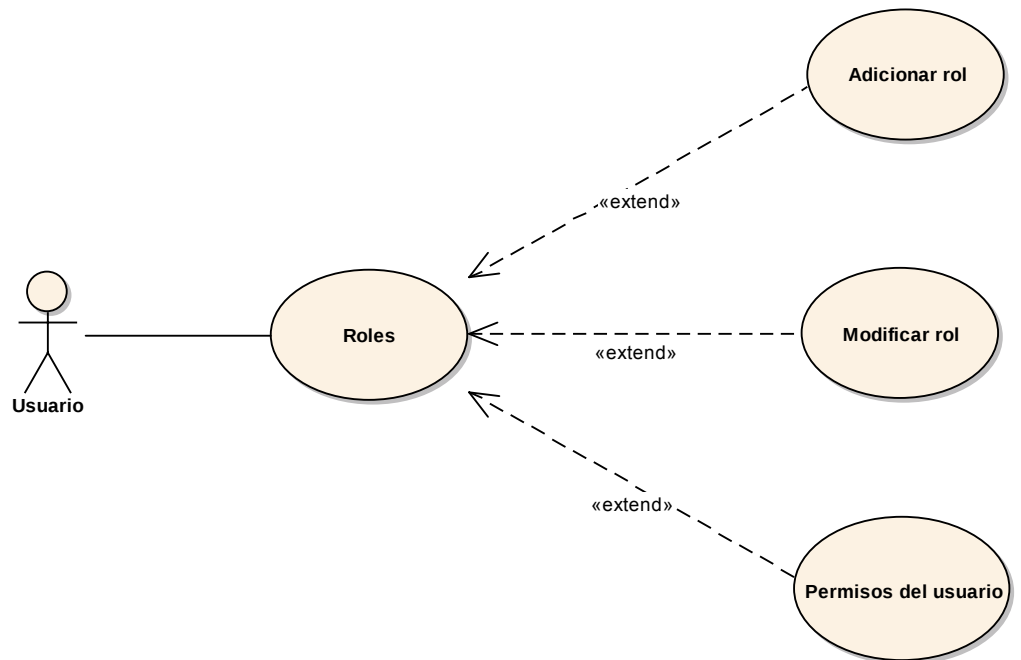


Figura 22. Casos de Uso Roles.

1.1.8.2.5.2 Casos de Uso Cargos

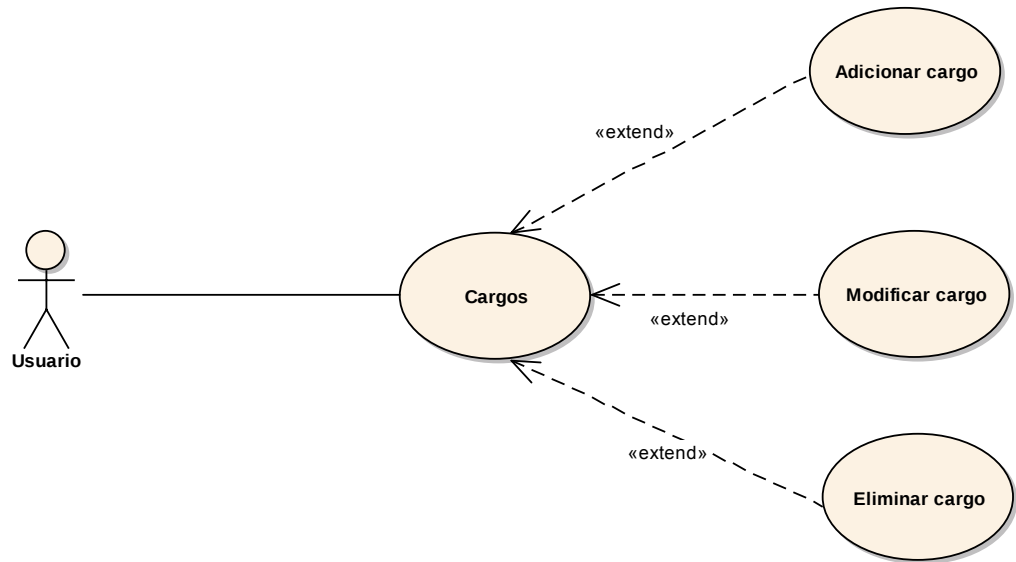


Figura 23. Casos de Uso Cargos.

1.1.8.2.5.3 Casos de Uso Categorías

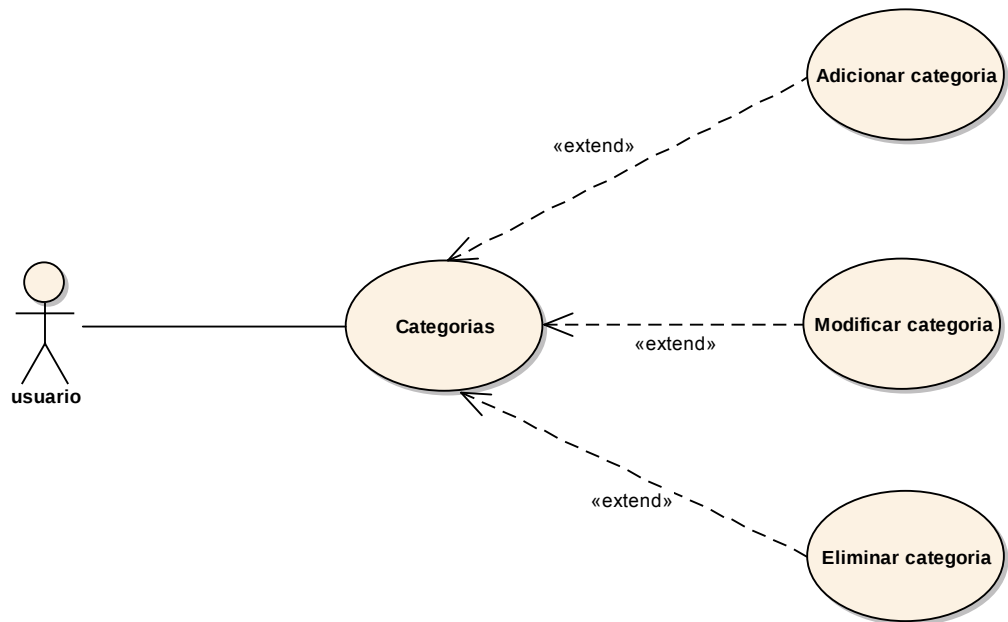


Figura 24. Casos de Uso Categorías.

1.1.9 Descripción de Casos de Uso

1.1.9.1 Casos de Uso Administrar Sistema.

Caso de Uso	Administrar Sistema
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: En este caso de uso hace referencia al control de acceso del usuario (Presidente de la Asociación) autorizado al manejo del sistema, teniendo que introducir el login y clave de acceso, el usuario que está autorizado para acceder al sistema consta de un respectivo rol (el cual es asignado a cada usuario), que puede ser Presidente de la Asociación en gestión.	
Propósito: Administrar Sistema mediante el cual podemos: 1.-Gestionar datos de Usuario 2.- Roles(lista de roles)	
Referencia Cruzada: 1.-Gestionar Usuario 2.- Roles	
Precondición : El personal autorizado debe Introducir login y clave de acceso.	
Flujo Principal: 1.-El Presidente de la Asociación introduce login y clave de acceso. 2.-Se verifica la existencia y el rol del usuario. 3.- Si existe, se muestra la pantalla del menú principal.	
Subflujo: Mensaje error: Login o Clave de acceso incorrectos (se da cuando no se encuentra el usuario registrado en el sistema o cuando los datos son incorrectos).	
Precondición: Tener asignado un login y clave de acceso al sistema.	

Tabla 25. Administrar Sistema.

2.1.9.2. Casos de Uso Gestionar Personas

2.1.9.2.1. Casos de Uso Usuarios

2.1.9.2.1.1. Casos de Uso Adicionar usuario

Caso de Uso	Adicionar Usuario
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción:	

Permite al administrador del sistema (Presidente) adicionar un nuevo usuario guardando todos sus datos personales (CI, nombre, Apellido_paterno, Apellido_materno, e_mail, teléfono) para así proceder a otorgarle un rol y login y clave respectivos.
Propósito: Es poder ingresar nuevos usuarios.
Flujo Principal: 1.- Selecciona Gestión Usuarios 2.-Se listan los usuarios 3.- Selecciona adicionar usuario 4.- Asignar roles 5.- Selecciona guardar
Subflujo: Mensaje: Usuario adicionado correctamente. Mensaje: Login y clave, ya existen.
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente (Administrador).

Tabla 26. Adicionar Usuario.

2.1.9.2.1.2. Casos de Uso Modificar usuario

Caso de Uso	Modificar Usuario
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Permite al administrador del sistema (Presidente) modificar los datos de los usuarios ya existentes en el sistema permitiéndole cambiar de rol pero menos login y clave ya que es datos son únicos.	
Propósito: Es poder modificar o actualizar datos nuevos de los usuarios.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona Gestión Usuarios 2.-Se listan los usuarios 3.- Selecciona modificar usuario 4.- Selecciona guardar (modificación) 5.- Selecciona volver (sin ninguna modificación)	

Subflujo: Mensaje: Usuario modificado correctamente. Mensaje: CI repetido. Mensaje: Login y clave ya existen.
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente (Administrador).

Tabla 27. Modificar Usuario.

2.1.9.2.1.3. Casos de uso Eliminar usuario

Caso de Uso	Eliminar Usuario
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Permite al administrador del sistema (Presidente) eliminar a los usuarios que ya no tienen acceso al sistema o que al adicionarlo le hayan puesto datos incorrectos.	
Propósito: Es borrar usuarios con datos incorrectos o usuarios que no hacen uso del sistema.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona GestiónUsuarios 2.-Se listan los usuarios 3.- Selecciona un usuario 4.- Selecciona eliminar	
Subflujo: Mensaje: Usuario eliminado.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente (Administrador).	

Tabla 28. Eliminar Usuario.

2.1.9.2.2. Casos de Uso Dirigentes

2.1.9.2.2.1. Casos de Uso Adicionar dirigente

Caso de Uso	Adicionar Dirigente
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción:	

Permite al Presidente adicionar un nuevo dirigente guardando todos sus datos personales (CI, nombre, Apellido_paterno, Apellido_materno, e_mail, teléfono).
Propósito: Es poder ingresar nuevos dirigentes.
Flujo Principal: 1.- Selecciona Dirigentes 2.- Selecciona adicionar dirigente 3.- Selecciona guardar
Subflujo: Mensaje: Adicionado correctamente. Mensaje: dirigente, ya existen.
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente

Tabla 29. Adicionar Dirigente.

2.1.9.2.2.2. Casos de Uso Modificar dirigente

Caso de Uso	Modificar Dirigente
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción:	Permite al Presidente modificar los datos de los dirigentes ya existentes en el sistema permitiéndole cambiar datos del mismo.
Propósito:	Es poder modificar o actualizar datos nuevos de los dirigentes.
Flujo Principal:	1.- Selecciona Dirigentes 2.-Se listan los dirigentes 3.- Selecciona un dirigente y luego clic en modificar 4.- Selecciona guardar 5.- Selecciona volver (sin ninguna modificación)
Subflujo:	Mensaje: Modificado correctamente. Mensaje: CI repetido.
Precondición :	Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente

Tabla 30. Modificar Dirigente.

2.1.9.2.2.3. Casos de uso Eliminar dirigente

Caso de Uso	Eliminar Dirigente
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Permite al administrador o Presidente del sistema eliminar a los dirigentes que ya no tienen ningún cargo en la asociación.	
Propósito: Es borrar dirigentes con datos incorrectos o dirigentes que no hacen uso del sistema.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona Dirigentes 2.-Se listan los dirigentes 3.- Selecciona un usuario 4.- Selecciona eliminar	
Subflujo: Mensaje: Eliminado.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente o Administrador.	

Tabla 31. Eliminar Dirigente.

2.1.9.2.3. Casos de Uso Jugadores

Caso de Uso	Jugadores
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente puede acceder a una lista general de todos los jugadores con sus respectivos nombres, apellidos, categorías y carnet de deportista.	
Propósito: Es mostrar los datos generales de los jugadores y verificar la caducidad del carnet de deportista.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Administrador.	

Flujo Principal: 1.- Seleccionar Jugadores 2.- Se lista una lista de jugadores 3.- Selecciona volver
--

Tabla 32. Jugadores.

2.1.9.2.3.1. Casos de Uso Adicionar jugador

Caso de Uso	Adicionar Jugador
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Permite al Presidente adicionar un nuevo jugador guardando todos sus datos personales (CI, nombre, Apellido_paterno, Apellido_materno, fecha_nac, carnet_deportista, categoria, e_mail, teléfono).	
Propósito: Es poder ingresar nuevos jugadores.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona Jugadores 2.-Se listan los jugadores 3.- Selecciona adicionar 4.- Ingresar datos del nuevo jugador 5.- Selecciona guardar	
Subflujo: Mensaje: Adicionado correctamente. Mensaje: jugador, ya existe.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente	

Tabla 33. Adicionar Jugador.

2.1.9.2.3.2. Casos de Uso Modificar jugador

Caso de Uso	Modificar Jugador
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Permite al Presidente modificar los datos de los jugadores ya existentes en el sistema permitiéndole cambiar datos del mismo.	

Propósito: Es poder modificar o actualizar datos nuevos de los jugadores.
Flujo Principal: 1.- Selecciona Jugadores 2.-Se listan los jugadores 3.- Selecciona un jugador y luego clic en modificar 4.- Selecciona guardar 5.- Selecciona volver (sin ninguna modificación)
Subflujo: Mensaje: Modificado correctamente. Mensaje: CI repetido.
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente

Tabla 34. Modificar Jugador.

2.1.9.2.3.3. Casos de uso Eliminar jugador

Caso de Uso	Eliminar Jugador
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Permite al Presidente del sistema eliminar a los jugadores que ya no son parte de la asociación.	
Propósito: Es borrar jugadores con datos incorrectos o jugadores que no hacen uso del sistema.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona Jugadores 2.-Se listan los jugadores 3.- Selecciona un jugador 4.- Selecciona eliminar	
Subflujo: Mensaje: Eliminado.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente	

Tabla 36. Eliminar Jugadores.

2.1.9.3. Casos de Uso Gestionar Asociaciones

Caso de Uso	Administrar Asociaciones
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: En este caso de uso el presidente realiza la administración de las asociaciones viendo una lista de asociaciones que están registrados en la base de datos y adiciona nuevas asociaciones además puede gestionar los clubes de la asociación y jugadores que conforman cada club, este le permite ver todos los clubes, adicionar, modificar o eliminar toda la información del club para esto se listan todos los clubes que están registrados en la base de datos de la Asociación, puede seleccionar un club y presionar el botón de la opción que desea ya sea modificar o eliminar el club, puede listar a los jugadores de todos los clubes para poder verificar la ficha personal y el carnet del jugador.	
Propósito: Administrar la Asociación mediante el cual podemos: 1.- Gestión Asociaciones 1.1.- Adicionar asociación 1.2.- Modificar asociación 1.3.- Eliminar asociación 2.- Gestión Clubes 2.1.- Adicionar club 2.2.- Modificar club 2.3.- Eliminar club 3.- Jugadores	
Referencia Cruzada: 1.- Gestión Asociaciones 2.- Gestión Clubes 3.- Jugadores	
Precondición : 1.- El Presidente esté dentro del sistema	
Flujo Principal: 1.-El Presidente Selecciona del menú principal administrar Asociación. 2.- El Presidente Selecciona Asociaciones 2.1.-Se listan los datos de la Asociación ya registrados. 2.2.-El Presidente puede seleccionar adicionar nueva asociación donde introduce sus datos (código de asociación, nombre, presidente, vicepresidente, delegado actual, fecha de fundación).	

2.3.- El Presidente puede Seleccionar modificar asociación (en el cual se puede modificar todos los campos menos el campo código de asociación). 2.4.- El Presidente puede Seleccionar eliminar asociación. 3.- El Presidente Selecciona gestión Clubes. 3.1.- Se listan los datos de Clubes ya registrados. 3.2.- El Presidente puede Seleccionar adicionar clubes donde se introduce los datos (código de club, nombre, presidente, vicepresidente, delegado actual, fecha de fundación y jugadores). 3.3.- El Presidente puede Seleccionar modificar club (en el cual se puede modificar todos los campos menos el campo código de club). 3.4.- El Presidente puede Seleccionar eliminar club. 4.- El Presidente Selecciona Jugadores. 4.1.- Se listan los datos de los jugadores ya registrados también se puede verificar carnet de deportista (en el cual se puede constatar la caducidad del mismo).
Subflujo: Mensaje: Se ha adicionado la Asociación. Mensaje: Se ha adicionado el Club. Mensaje: Se modificó la Asociación. Mensaje: Se modificó el club. Mensaje: Confirme si realmente desea eliminarla Asociación. Mensaje: Los datos de la Asociación fueron borrados correctamente. Mensaje: Confirme si realmente desea eliminar el Club. Mensaje: Los datos del Club fueron borrados correctamente.
Flujo de Excepción: Mensaje error: el código de asociación introducido ya se encuentra registrado (se da en el momento de registrar una asociación, si ingresa un código de asociación que ya existe registrado en la base de datos). Mensaje error: el código club introducido ya se encuentra registrado (se da en el momento de registrar un club, si ingresa un código club que ya existe registrado en la base de datos). Mensaje error: el nombre del club ya se encuentra registrado (se da en el caso de registro o modificación, cuando ingresa en el campo nombre un club que ya está registrado en la base de datos). Mensaje error: los campos marcados están vacíos o son erróneos (este mensaje se da cuando al realizar el registro existen algunos campos que están vacíos o están con datos que no corresponden a ese campo para su registro).

Tabla 37. Administrar Asociaciones.

2.1.9.3.1. Casos de Uso Asociaciones Departamentales

2.1.9.3.1.1. Casos de Uso Adicionar asociación departamental

Caso de Uso	Adicionar Asociación Departamental
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente puede adicionar una nueva Asociación Departamental.	
Propósito: Es de registrar todos los datos de la nueva Asociación para poder ser guardado en la base de datos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como presidente.	
Subflujo: Mensaje: Se ha adicionado correctamente..	
Flujo Principal: 1.- Selecciona Asociación Departamental 2.- Seleccionar adicionar 2.- Llena los datos 3.- Selecciona guardar	
Flujo de Excepción: Mensaje error: el código de asociación introducido ya se encuentra en la base de datos (se da en el caso cuando introducimos un código de asociación que ya existe en la base de datos).	

Tabla 38. Adicionar Asociación Departamental.

2.1.9.3.1.2. Casos de Uso Modificar asociación departamental

Caso de Uso	Modificar asociación departamental
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente modifica datos de las asociaciones departamentales registradas en el sistema.	
Propósito:	

Es modificar los datos registrados de la asociación departamental seleccionada para actualizar los datos guardados en la base de datos.
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Administrador.
Subflujo: Mensaje: Se modificó correctamente.
Flujo Principal: 1.- Selecciona modificar. 2.- Modifica los datos 3.- Selecciona guardar
Flujo de Excepción: Mensaje error: el código de asociación introducido ya se encuentra en la base de datos (se da en el caso cuando introducimos un código de asociación que ya existe en la base de datos).

Tabla 39. Modificar Asociación departamental.

2.1.9.3.1.3. Casos de uso Eliminar asociación departamental

Caso de Uso	Eliminar Asociación departamental
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción:	Caso de Uso en el cual el Presidente elimina una asociación departamental registrada en el sistema.
Propósito:	Es eliminar asociaciones con datos mal introducidos.
Precondición :	Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Administrador.
Subflujo:	Mensaje: Se eliminó correctamente.
Flujo Principal:	1.- Seleccionar asociación(a eliminar del listado). 2.- Seleccionar eliminar
Flujo de Excepción:	Mensaje error: el código de asociación introducido ya se encuentra en la base de datos (se da en el caso cuando introducimos un código de asociación que ya existe en la base de datos).

Tabla 40. Eliminar Asociación departamental.

2.1.9.3.2. Casos de Uso Asociaciones Municipales

2.1.9.3.2.1. Casos de Uso Adicionar asociación municipal

Caso de Uso	Adicionar Asociación Municipales
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente puede adicionar una nueva Asociación municipal.	
Propósito: Es de registrar todos los datos de la nueva Asociación municipal para poder ser guardado en la base de datos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como presidente.	
Subflujo: Mensaje: Se ha adicionado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona Asociación municipal 2.- Seleccionar adicionar 2.- Llena los datos 3.- Selecciona guardar	
Flujo de Excepción: Mensaje error: el código de asociación introducido ya se encuentra en la base de datos (se da en el caso cuando introducimos un código de asociación que ya existe en la base de datos).	

Tabla 41. Adicionar Asociación municipales

2.1.9.3.2.2. Casos de Uso Modificar asociación municipal

Caso de Uso	Modificar asociación Municipal
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente modifica datos de las asociaciones municipales registradas en el sistema.	
Propósito: Es modificar los datos registrados de la asociación municipal seleccionada para actualizar los datos guardados en la base de datos.	

Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Administrador.
Subflujo: Mensaje: Se modificó correctamente.
Flujo Principal: 1.- Selecciona modificar. 2.- Modifica los datos 3.- Selecciona guardar
Flujo de Excepción: Mensaje error: el código de asociación introducido ya se encuentra en la base de datos (se da en el caso cuando introducimos un código de asociación que ya existe en la base de datos).

Tabla 42. Modificar Asociación municipales.

2.1.9.3.2.3. Casos de uso Eliminar asociación municipal

Caso de Uso	Eliminar Asociación municipal
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente elimina una asociación municipal registrada en el sistema.	
Propósito: Es eliminar asociaciones con datos mal introducidos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Administrador.	
Subflujo: Mensaje: Se eliminó correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Seleccionar asociación(a eliminar del listado). 2.- Seleccionar eliminar	
Flujo de Excepción: Mensaje error: el código de asociación introducido ya se encuentra en la base de datos (se da en el caso cuando introducimos un código de asociación que ya existe en la base de datos).	

Tabla 43. Eliminar Asociación municipal.

2.1.9.3.3. Casos de Uso Clubes

2.1.9.3.3.1. Casos de Uso Adicionar club

Caso de Uso	Adicionar Club
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente puede registrar la adición de una nuevo Club que pertenezca a una asociación departamental y municipal.	
Propósito: Es de registrar datos del club con sus respectivos datos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente.	
Subflujo: Mensaje: Se ha adicionado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona adicionar Club. 2.- Llena los datos 4.- Asignar cargo a los dirigentes 3.- Selecciona guardar	
Flujo de Excepción: Mensaje error: el código de Club introducido ya se encuentra en la base de datos (se da en el caso cuando introducimos un código de Club que ya existe en la BD).	

Tabla 44. Adicionar Club.

2.1.9.3.3.2. Casos de Uso Modificar club

Caso de Uso	Modificar Club
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente modifica datos del club seleccionado permitiéndole también modificar a sus datos.	
Propósito: Es modificar los datos registrados del Club seleccionado para actualizar los datos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Administrador.	

Subflujo: Mensaje: Se modificó el Club.
Flujo Principal: 1.- Selecciona modificar Club. 2.- Modificar los datos 3.- Selecciona guardar
Flujo de Excepción: Mensaje error: el código de Club introducido ya se encuentra en la base de datos (se da en el caso cuando introducimos un código de Club que ya existe en la base de datos).

Tabla 45. Modificar Club.

2.1.9.3.3.3. Casos de uso Eliminar club

Caso de Uso	Eliminar Club
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente elimina un Club registrado en el sistema.	
Propósito: Es eliminar Clubes con datos mal introducidos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Administrador.	
Subflujo: Mensaje: Se eliminó el Club.	
Flujo Principal: 1.- Seleccionar Club(a eliminar del listado). 2.- Seleccionar eliminar	
Flujo de Excepción: Mensaje error: el código del Club introducido ya se encuentra en la base de datos (se da en el caso cuando introducimos un código de Club que ya existe en la base de datos).	

Tabla 46. Eliminar Club.

2.1.9.4. Casos de Uso Gestionar Campeonatos

Caso de Uso	Gestión de Campeonatos
Usuario:	Presidente y Comité Técnico
Tipo:	Primario y Secundario
Descripción:	

En este caso de uso el presidente y comité técnico (presidente) podrán adicionar, modificar y eliminar campeonatos al adicionar un nuevo campeonato se habilitan las inscripciones de jugadores a dicho campeonato.

Propósito:

Gestión de Campeonatos mediante el cual podemos:

- 1.- Gestión Campeonatos
 - 1.1.- Adicionar campeonato
 - 1.2.- Modificar campeonato
 - 1.3.- Eliminar campeonato
 - 1.4.- Realizar Inscripción
- 2.-Inscripciones
- 3.- Grupos
- 4.- Fixture
- 5.- Planilla
- 6.- Plantilla
- 7.- Llaves
- 8.- Ranking

Referencia Cruzada:

- 1.- Gestión Campeonatos

Precondición :

- 1.- El Presidente o Comité Técnico esté dentro del sistema

Flujo Principal:

1. El Presidente o Comité Técnico selecciona Gestionar Campeonatos.
2. El Presidente o Comité Técnico selecciona una opción
3. El Presidente o Comité Técnico selecciona Campeonatos (el cual se utiliza para administrar los campeonatos).
 - 3.1.-Se listan los campeonatos ya registrados.
 - 3.2.- El Presidente o Comité Técnico puede seleccionar adicionar nueva campeonato donde introduce sus datos (código de campeonato, fecha de inicio).
 - 3.3.- El Presidente o Comité Técnico puede Seleccionar modificar asociación (en el cual se puede modificar todos los campos menos el campo código de asociación).
 - 3.4.- El Presidente o Comité Técnico puede Seleccionar eliminar asociación.
 - 3.4.- El Presidente o Comité Técnico puede seleccionar realizar inscripción (este caso se da cuando el campeonato este abierto)
4. El Presidente o Comité Técnico selecciona Inscripción.
 - 4.1.- Se listan las inscripciones (registradas en el campeonatos abierto)

5. El Presidente o Comité Técnico selecciona Grupos (la cual genera automáticamente cuantos grupos quiere el usuario por categoría). 6. El Presidente o Comité Técnico selecciona Fixture (en el cual se asignan los horarios en que se jugara cada partido y la sede donde se llevaran a cabo). 6.1.- Selecciona imprimir 7. El Presidente o Comité Técnico selecciona Planilla(la cual es utilizada por el fiscal para el llenado de los datos finales al culminar un partido) 8. El usuario puede seleccionar Gestión de Plantilla (las cuales contienen los puntajes de los partidos, se hace una plantilla por cada grupo del campeonato al finalizar la primera etapa clasificatoria de grupos se evaluarán las plantillas para saber los puntajes totales y los puestos de calificación a la segunda etapa eliminatoria). 9. El Presidente o Comité Técnico selecciona Llaves (en el cual se generara el tamaño de las llaves para cada categoría y a la vez se generara un nuevo rol de partidos para la segunda etapa eliminatoria del campeonato). 10. El Presidente o Comité técnico selecciona Ranking (en el cual se asignara puntos a los jugadores dependiendo del lugar que obtuvieron en el campeonato).
Subflujo: Mensaje: Se ha adicionado el campeonato. Mensaje: Existe campeonato. Mensaje: El campeonato de modificó correctamente. Mensaje: Seleccione una categoría. Mensaje: Seleccione un grupo. Mensaje: Grupo ya fue programado
Flujo de Excepción: Mensaje error: el código de asociación introducido ya se encuentra registrado (se da en el momento de registrar una asociación, si ingresa un código de asociación que ya existe registrado en la base de datos). Mensaje error: el código club introducido ya se encuentra registrado (se da en el momento de registrar un club, si ingresa un código club que ya existe registrado en la base de datos). Mensaje error: el nombre del club ya se encuentra registrado (se da en el caso de registro o modificación, cuando ingresa en el campo nombre un club que ya está registrado en la base de datos). Mensaje error: los campos marcados están vacíos o son erróneos (este mensaje se da cuando al realizar el registro existen algunos campos que están vacíos o están con datos que no corresponden a ese campo para su registro).

Tabla 47. Gestión de Campeonatos.

2.1.9.4.1. Casos de Uso Sedes

2.1.9.4.1.1. Casos de Uso Adicionar sede

Caso de Uso	Adicionar Sede
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente puede registrar la una nueva sede.	
Propósito: Es de registrar datos de la sede con sus respectivos datos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente.	
Subflujo: Mensaje: Se ha adicionado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona adicionar sede. 2.- Llena los datos 3.- Selecciona guardar	
Flujo de Excepción: Mensaje error: el código de sede introducido ya se encuentra en la base de datos (se da en el caso cuando introducimos un código de Club que ya existe en la BD).	

Tabla 48. Adicionar Sede.

2.1.9.4.1.2. Casos de Uso Modificar sede

Caso de Uso	Modificar sede
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual se modifica datos de la sede seleccionada permitiéndole también modificar a sus datos.	
Propósito: Es modificar los datos registrados de a sede seleccionada para actualizar los datos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Administrador.	
Subflujo: Mensaje: Modificado correctamente.	

Flujo Principal: 1.- Selecciona modificar sede. 2.- Modificar los datos 3.- Selecciona guardar
--

Tabla 49. Modificar Sede.

2.1.9.4.1.3. Casos de uso Eliminar sede

Caso de Uso	Eliminar sede
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente elimina una sede registrada en el sistema.	
Propósito: Es eliminar sede con datos mal introducidos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Administrador.	
Subflujo: Mensaje: Eliminado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Seleccionar sede(a eliminar del listado). 2.- Seleccionar eliminar	

Tabla 50. Eliminar Sede.

2.1.9.4.2. Casos de Uso Campeonatos

2.1.9.4.2.1. Casos de Uso Adicionar campeonato

Caso de Uso	Adicionar campeonato
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente puede registrar un nuevo campeonato.	
Propósito: Es de registrar datos del campeonato con sus respectivos datos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente.	
Subflujo: Mensaje: Se ha adicionado correctamente.	

Flujo Principal: 1.- Selecciona adicionar campeonato. 2.- Llena los datos 3.- Selecciona guardar
--

Tabla 51. Adicionar Campeonato.

2.1.9.4.2.2. Casos de Uso Modificar campeonato

Caso de Uso	Modificar campeonato
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual se modifica datos del campeonato seleccionado permitiéndole también modificar a sus datos.	
Propósito: Es modificar los datos registrados del campeonato seleccionado para actualizar los datos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Administrador.	
Subflujo: Mensaje: Modificado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona modificar campeonato. 2.- Modificar los datos 3.- Selecciona guardar	

Tabla 52. Modificar Campeonato

2.1.9.4.2.3. Casos de uso Eliminar campeonato

Caso de Uso	Eliminar campeonato
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente elimina un campeonato registrado en el sistema.	
Propósito: Es eliminar campeonato con datos mal introducidos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Administrador.	

Subflujo: Mensaje: Eliminado correctamente.
Flujo Principal: 1.- Seleccionar campeonato(a eliminar del listado). 2.- Seleccionar eliminar

Tabla 53. Eliminar Campeonato.

2.1.9.4.3. Casos de Uso Grupos

Caso de Uso	Grupos
Usuario:	Presidente, Comité Técnico
Tipo:	Primario
Descripción:	Caso de Uso en el cual el usuario realiza los grupos del campeonato de cada categoría a jugarse.
Propósito:	Es de registrar datos de los partidos jugados en el campeonato.
Precondición :	Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente o Comité Técnico.
Subflujo:	Mensaje: Fue adicionado correctamente.
Flujo Principal:	1.- Selecciona grupos. 2.- Llena los datos 3.- Selecciona guardar

Tabla 54. Grupos

2.1.9.4.4. Casos de Uso Fixture

Caso de Uso	Fixture
Usuario:	Presidente, Comité Técnico
Tipo:	Primario
Descripción:	Caso de Uso en el cual el usuario realiza los partidos del campeonato de cada categoría a jugarse.
Propósito:	Es de registrar datos de cada partido jugado en el campeonato.
Precondición :	Estar dentro del Sistema

Estar Logeado como Presidente o Comité Técnico.
Subflujo: Mensaje: Fue adicionado correctamente.
Flujo Principal: 1.- Selecciona fixture. 2.- Llena los datos 3.- Selecciona guardar

Tabla 55. Fixture

2.1.9.4.5. Casos de Uso Planillas

Caso de Uso	Planillas
Usuario:	Presidente, Comité Técnico
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el usuario realiza el registro de datos de cada partido jugado en el campeonato de cada categoría.	
Propósito: Es de registrar datos de los partidos jugados en el campeonato con sus puntajes correspondientes.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente o Comité Técnico.	
Subflujo: Mensaje: Fue adicionado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona planillas. 2.- Llena los datos 3.- Selecciona guardar	

Tabla 56. Planillas.

2.1.9.4.6. Casos de uso Llaves

Caso de Uso	Planillas
Usuario:	Presidente, Comité Técnico
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el usuario realiza el registro de datos de cada partido jugado de la segunda fase del campeonato de cada categoría.	

Propósito: Es de registrar datos las posiciones de los jugadores en el campeonato con sus puntajes correspondientes.
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente o Comité Técnico.
Subflujo: Mensaje: Fue adicionado correctamente.
Flujo Principal: 1.- Selecciona llaves. 2.- Llena los datos 3.- Selecciona guardar

Tabla 57. Llaves.

2.1.9.5. Casos de Uso Gestionar Datos de Usuario

2.1.9.5.1. Casos de Uso Roles

Caso de Uso	Roles
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: El caso de uso hace referencia para el cual se crean tipo de roles para la Asociación, esta se caracteriza por asignar un grupo de privilegios que tendrá cada usuario dentro la Asociación.	
Propósito: Roles 1.-Asignar rol a usuario	
Precondición : 1.- El Presidente esté dentro del sistema	
Flujo Principal: 1.- Selecciona roles 2.-Se listan los roles 3.- Selecciona volver	

Tabla 58. Roles.

2.1.9.5.1.1. Casos de Uso Adicionar rol

Caso de Uso	Adicionar rol
Usuario:	Presidente

Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente puede registrar un nuevo rol que pertenezca a la asociación.	
Propósito: Es de registrar datos del rol con sus respectivos datos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente.	
Subflujo: Mensaje: Se ha adicionado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona adicionar campeonato. 2.- Llena los datos 3.- Selecciona guardar	

Tabla 59. Adicionar Roles.

2.1.9.5.1.2. Casos de Uso Modificar rol

Caso de Uso	Modificar rol
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: En el caso de uso de Modificar rol se explica el proceso de cómo se puede modificar desde el Módulo Presidente, Administrador.	
Propósito: Es modificar los datos de los ya registrados.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente.	
Subflujo: Mensaje: Modificado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona un rol de la lista 2.- Selecciona modificar 4.- Se modifica los datos 3.- Selecciona guardar	

Tabla 60. Modificar rol.

2.1.9.5.1.3. Casos de uso Eliminar rol

Caso de Uso	Eliminar rol
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente elimina un rol registrado en el sistema.	
Propósito: Es eliminar rol con datos mal introducidos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Administrador.	
Subflujo: Mensaje: Eliminado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Seleccionar rol(a eliminar del listado). 2.- Seleccionar eliminar	

Tabla 61. Eliminar rol.

2.1.9.5.2. Casos de Uso Cargos

2.1.9.5.2.1. Casos de Uso Adicionar cargo

Caso de Uso	Adicionar cargo
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente puede adición de un nuevo cargo.	
Propósito: Es de registrar datos de cargo con sus respectivos datos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente.	
Subflujo: Mensaje: Se ha adicionado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona adicionar cargo. 2.- Llena los datos 3.- Selecciona guardar	

Tabla 62. Adicionar cargo.

2.1.9.5.2.2. Casos de Uso Modificar cargo

Caso de Uso	Modificar cargo
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: En el caso de uso de Modificar cargo se explica el proceso de cómo se puede modificar desde el Módulo Presidente, Administrador.	
Propósito: Es modificar los datos de los ya registrados.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente.	
Subflujo: Mensaje: Modificado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona un cargo de la lista 2.- Selecciona modificar 4.- Se modifica los datos 3.- Selecciona guardar	

Tabla 63. Modificar cargo.

2.1.9.5.2.3. Casos de uso Eliminar cargo

Caso de Uso	Eliminar cargo
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente elimina un cargo registrado en el sistema.	
Propósito: Es eliminar cargo con datos mal introducidos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Administrador.	
Subflujo: Mensaje: Eliminado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Seleccionar cargo(a eliminar del listado). 2.- Seleccionar eliminar	

Tabla 64. Eliminar cargo.

2.1.9.6. Casos de Uso Categorías

2.1.9.6.1. Casos de Uso Adicionar categoría

Caso de Uso	Adicionar categoría
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente puede adición de una nueva categoría.	
Propósito: Es de registrar datos de cargo con sus respectivos datos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente.	
Subflujo: Mensaje: Se ha adicionado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona adicionar categoría. 2.- Llena los datos 3.- Selecciona guardar	

Tabla 65. Adicionar categoría.

2.1.9.6.2. Casos de Uso Modificar categoría

Caso de Uso	Modificar categoría
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: En el caso de uso de Modificar categoría se explica el proceso de cómo se puede modificar desde el Módulo Presidente, Administrador.	
Propósito: Es modificar los datos de las categorías ya registradas.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Presidente.	
Subflujo: Mensaje: Modificado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Selecciona un categoría de la lista 2.- Selecciona modificar	

4.- Se modifica los datos
3.- Selecciona guardar

Tabla 66. Modificar categoría.

2.1.9.6.3. Casos de uso Eliminar categoría

Caso de Uso	Eliminar categoría
Usuario:	Presidente
Tipo:	Primario
Descripción: Caso de Uso en el cual el Presidente elimina una categoría registrado en el sistema.	
Propósito: Es eliminar categoría con datos mal introducidos.	
Precondición : Estar dentro del Sistema Estar Logeado como Administrador.	
Subflujo: Mensaje: Eliminado correctamente.	
Flujo Principal: 1.- Seleccionar categoría (a eliminar del listado). 2.- Seleccionar eliminar	

Tabla 67. Eliminar categoría.

2.1.10. Modelo de Diagrama de Actividades

2.1.10.1 Introducción

- El diagrama de actividades es un artefacto de la disciplina análisis de sistemas en la metodología RUP la cual estamos implementando.
- Los diagramas de actividad se utilizan para modelar los aspectos dinámicos de un sistema, esto implica modelos de los pasos secuenciales de un proceso.

2.1.10.1.1 Propósito

- Comprender la estructura y la dinámica del sistema deseado.
- Identificar posibles mejoras en el sistema.

2.1.10.1.2 Alcance

- Describir los procesos del sistema y los clientes.
- Identificar y definir los procesos de los casos de uso según los objetivos de la organización.
- Definir un diagrama de actividad para cada caso de uso del sistema.

2.1.10.2. Diagrama de Actividades

2.1.10.2.1. Ingreso de usuarios al sistema

2.1.10.2.1.1. Validar usuario

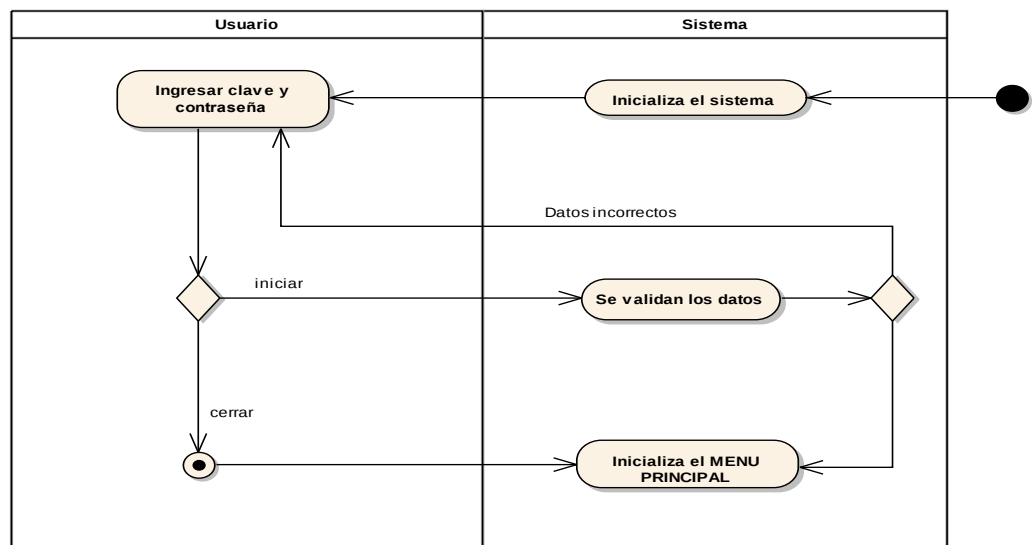


Figura 25. Diagramas de Actividades: Validar Usuario.

2.1.10.2.2. Diagrama de Actividades: Gestionar Personas

2.1.10.2.2.1. Diagrama de Actividades: Usuarios

2.1.10.2.2.1.1. Diagrama de Actividades: Adicionar usuarios

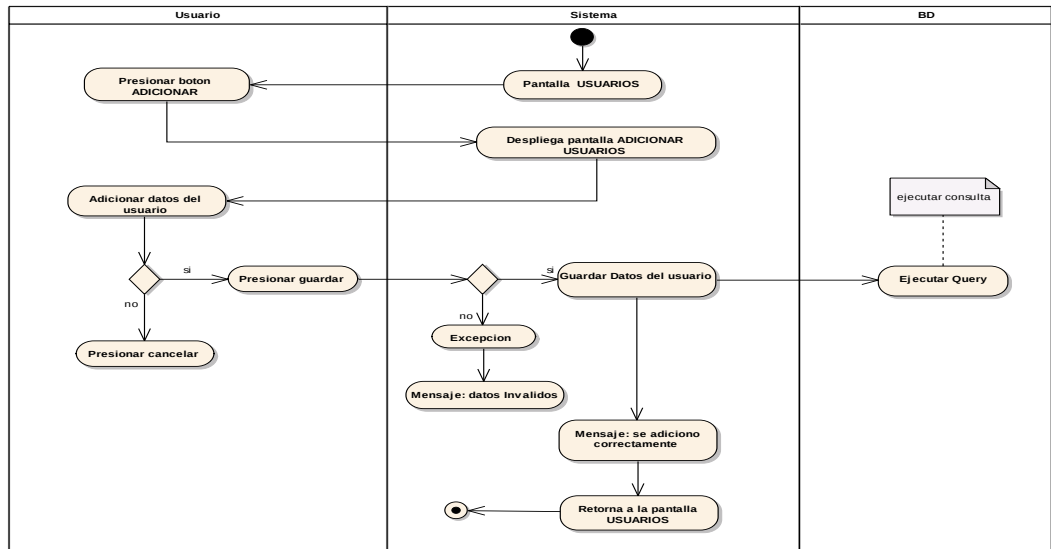


Figura 26. Diagramas de Actividades: Adicionar Usuario.

2.1.10.2.2.1.2 Diagrama de Actividades: Modificar usuarios

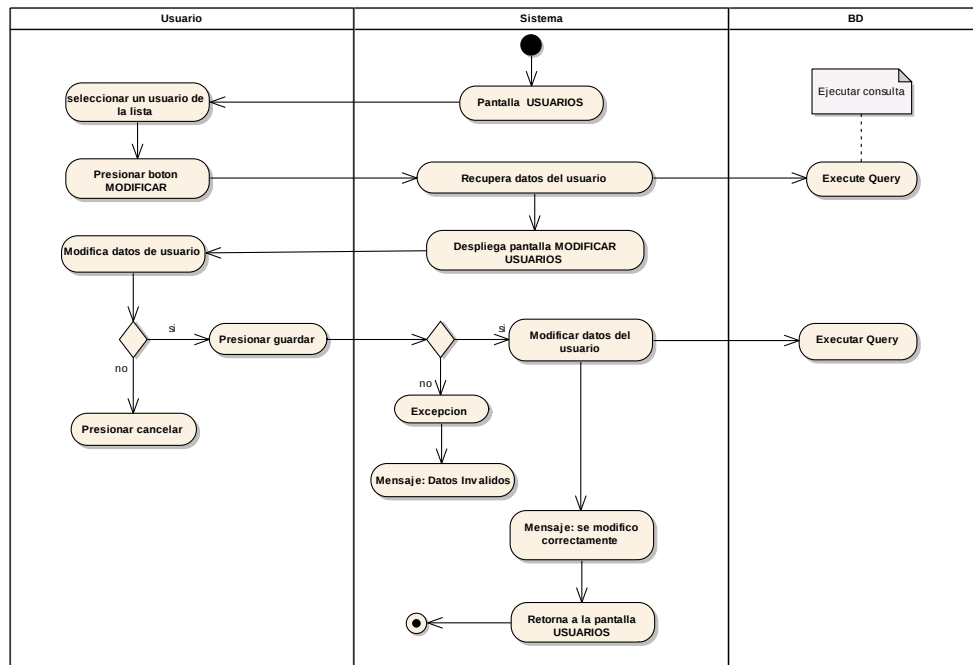


Figura 27. Diagramas de Actividades: Modificar Usuario.

2.1.10.2.2.1.3 Diagrama de Actividades: Eliminar usuarios

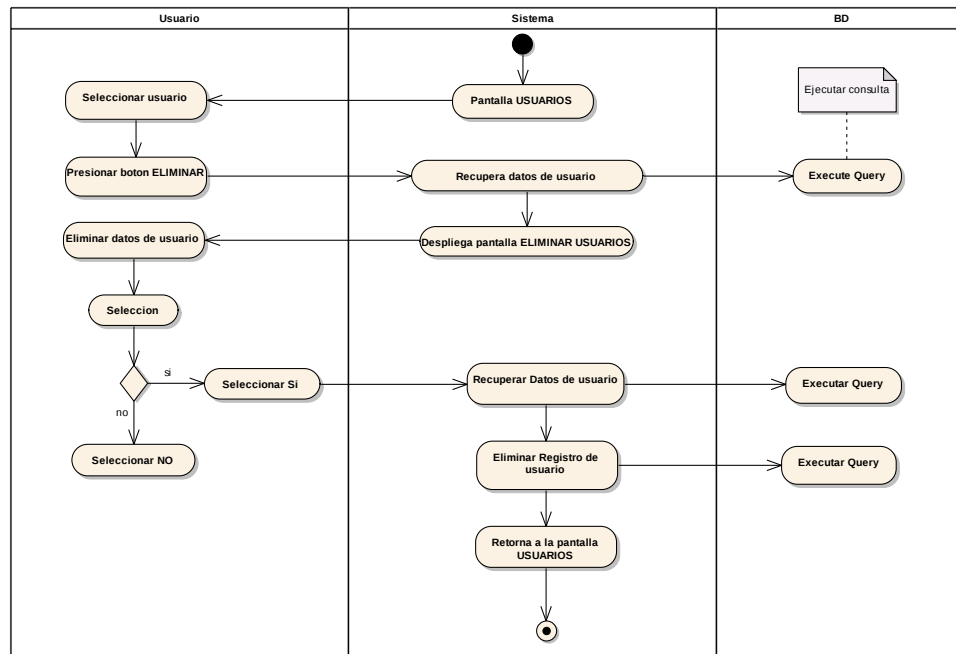


Figura 28. Diagramas de Actividades: Eliminar Usuario.

2.1.10.2.2.2. Diagrama de Actividades: Dirigentes

2.1.10.2.2.2.1. Diagrama de Actividades: Adicionar dirigentes

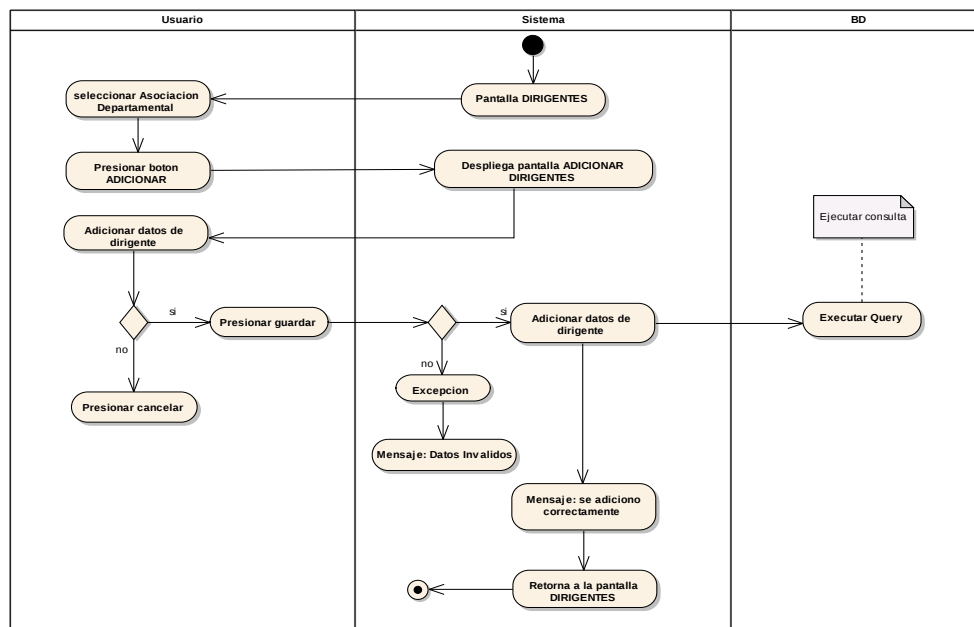


Figura 29. Diagramas de Actividades: Adicionar Dirigentes.

2.1.10.2.2.2.2. Diagrama de Actividades: Modificar dirigentes

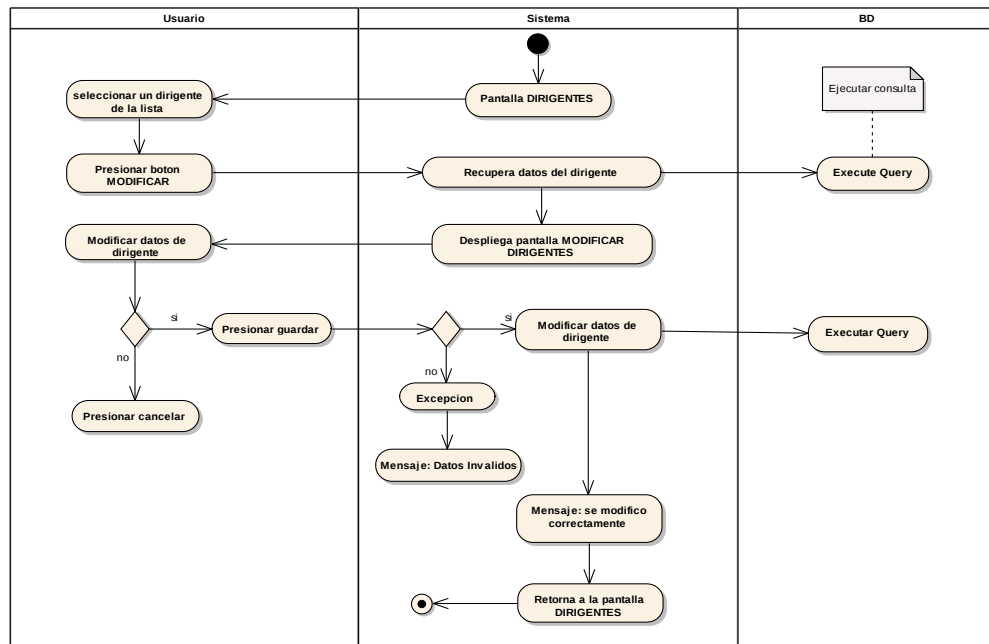


Figura 30. Diagramas de Actividades: Modificar Dirigentes.

2.1.10.2.2.3. Diagrama de Actividades: Eliminar dirigentes

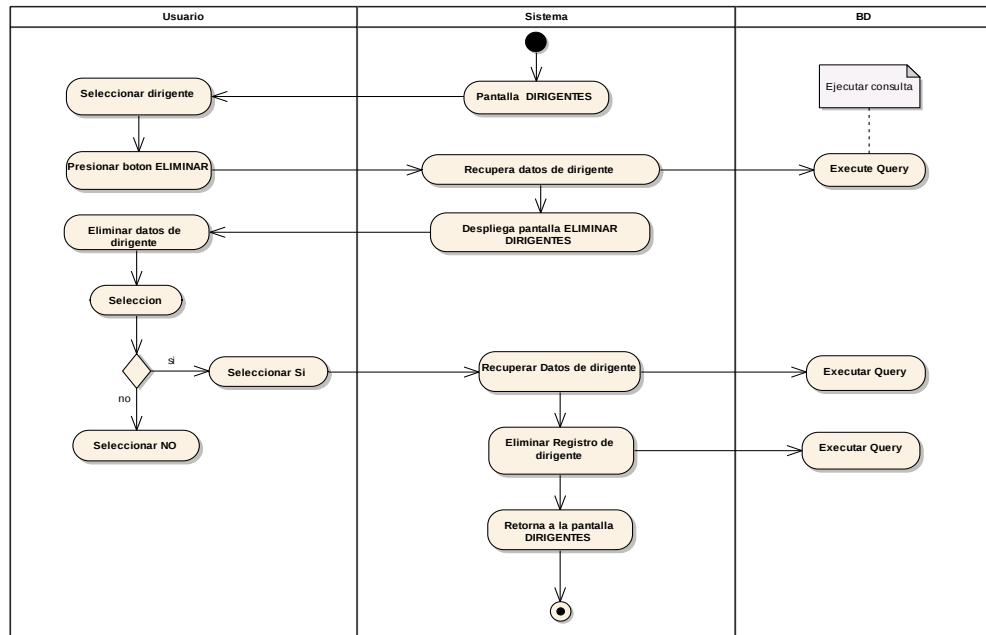


Figura 31. Diagramas de Actividades: Eliminar Dirigentes.

2.1.10.2.2.3. Diagrama de Actividades: Jugadores

2.1.10.2.2.3.1. Diagrama de Actividades: Adicionar jugadores

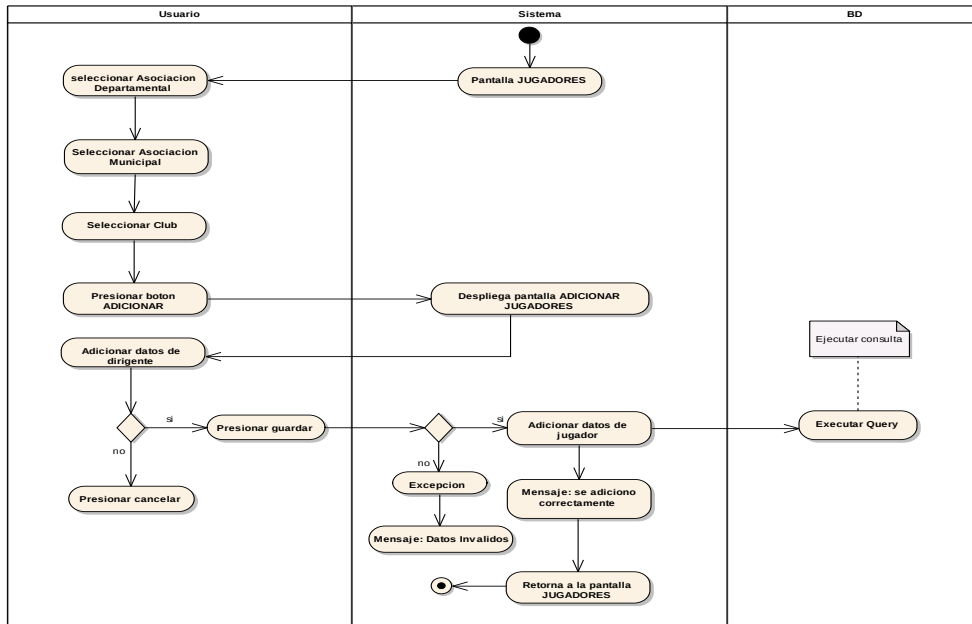


Figura 32. Diagramas de Actividades: Adicionar Jugadores.

2.1.10.2.2.3.2. Diagrama de Actividades: Modificar jugadores

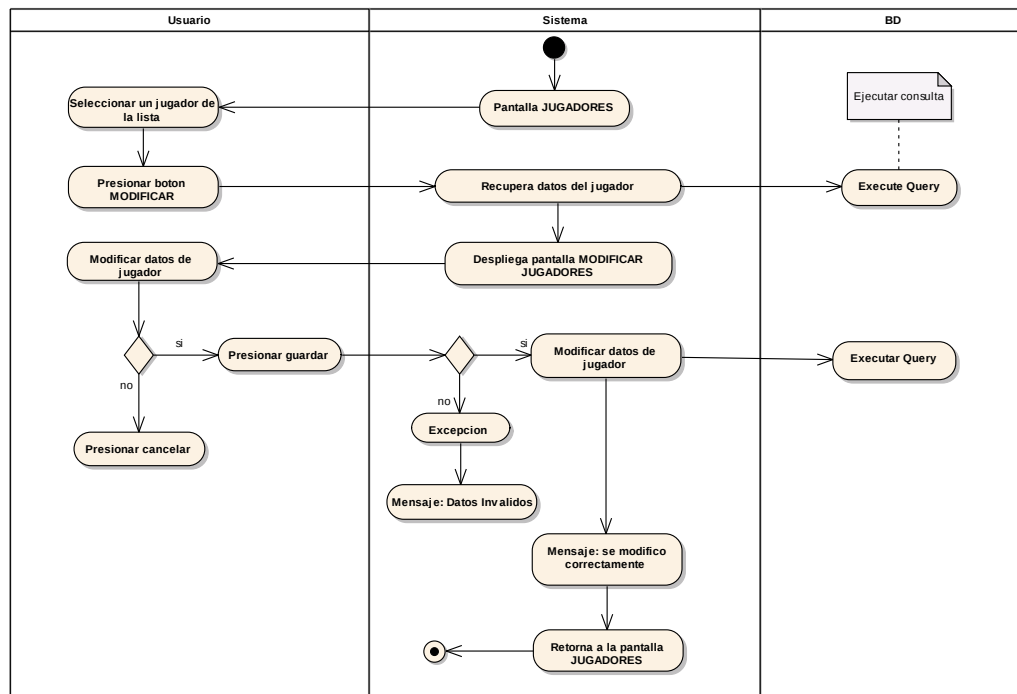


Figura 33. Diagramas de Actividades: Modificar Jugadores.

2.1.10.2.2.3.3. Diagrama de Actividades: Eliminar jugadores

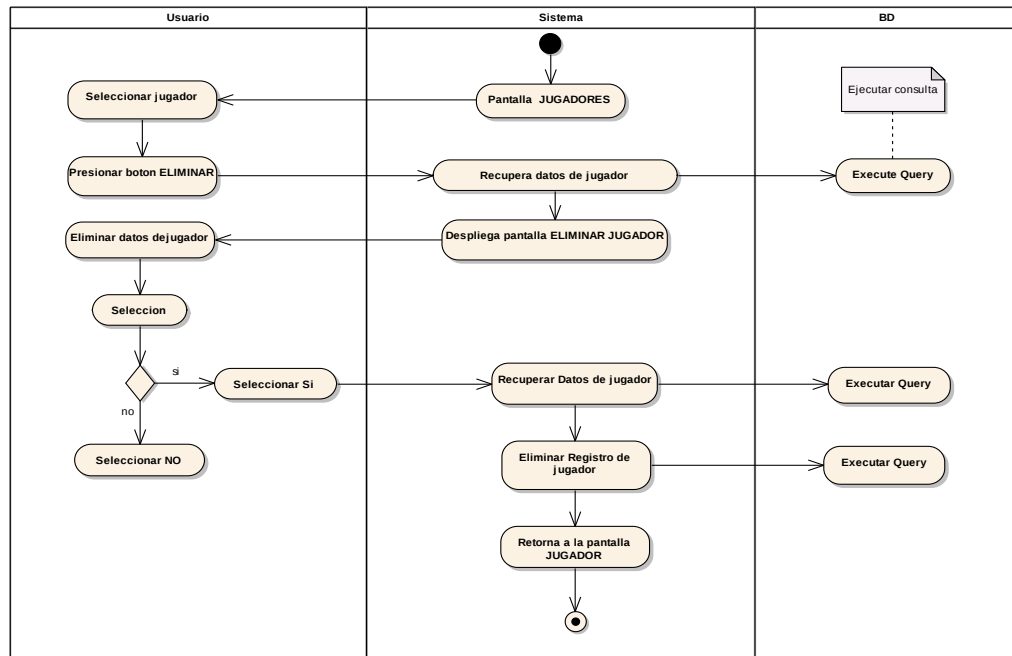


Figura 34. Diagramas de Actividades: Eliminar Jugadores.

2.1.10.2.3. Diagrama de Actividades: Gestionar Asociaciones

2.1.10.2.3.1. Diagrama de Actividades: Asociaciones Departamentales

2.1.10.2.3.1.1. Diagrama de Actividades: Adicionar asociaciones departamentales

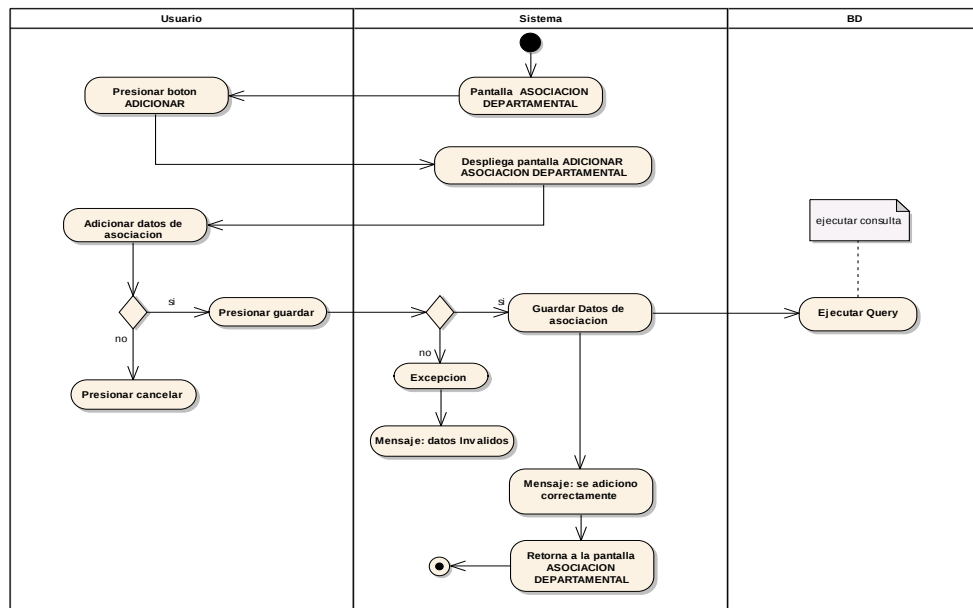


Figura 35. Diagramas de Actividades: Adicionar Asociación Departamental.

2.1.10.2.3.1.2. Diagrama de Actividades: Modificar asociaciones departamentales

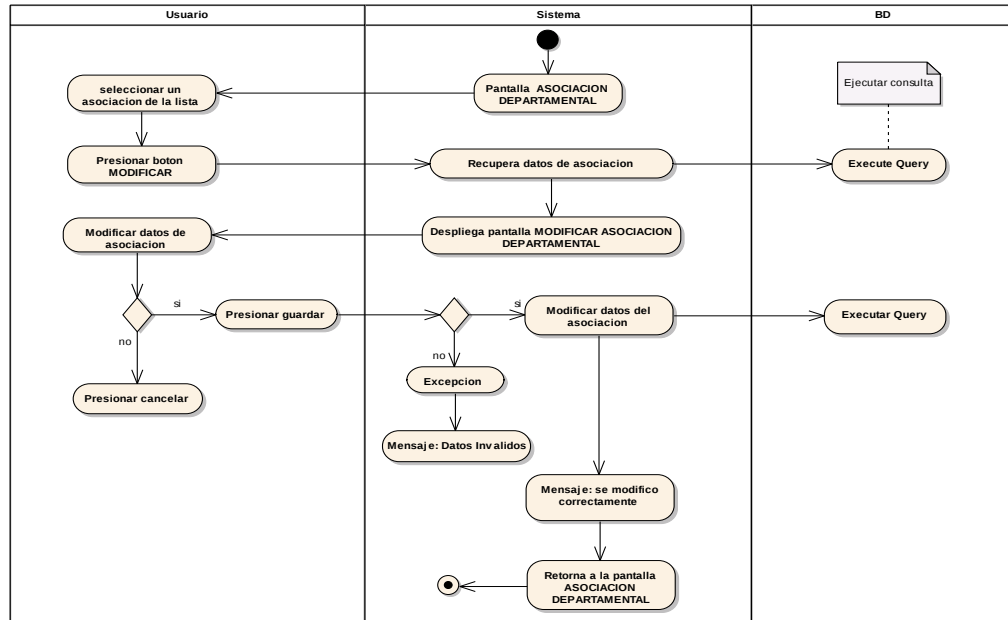


Figura 36. Diagramas de Actividades: Modificar Asociación Departamental.

2.1.10.2.3.1.3. Diagrama de Actividades: Eliminar asociaciones departamentales

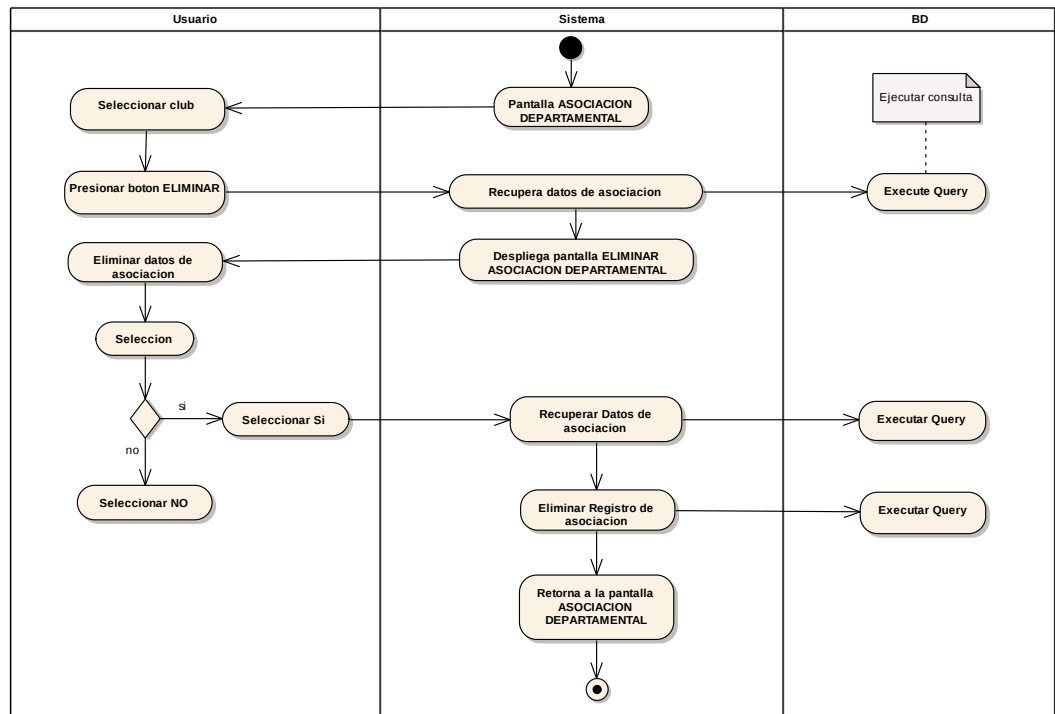


Figura 37. Diagramas de Actividades: Eliminar Asociación Departamental.

2.1.10.2.3.2. Diagrama de Actividades: Asociaciones Municipales

2.1.10.2.3.2.1. Diagrama de Actividades: Adicionar asociaciones municipales

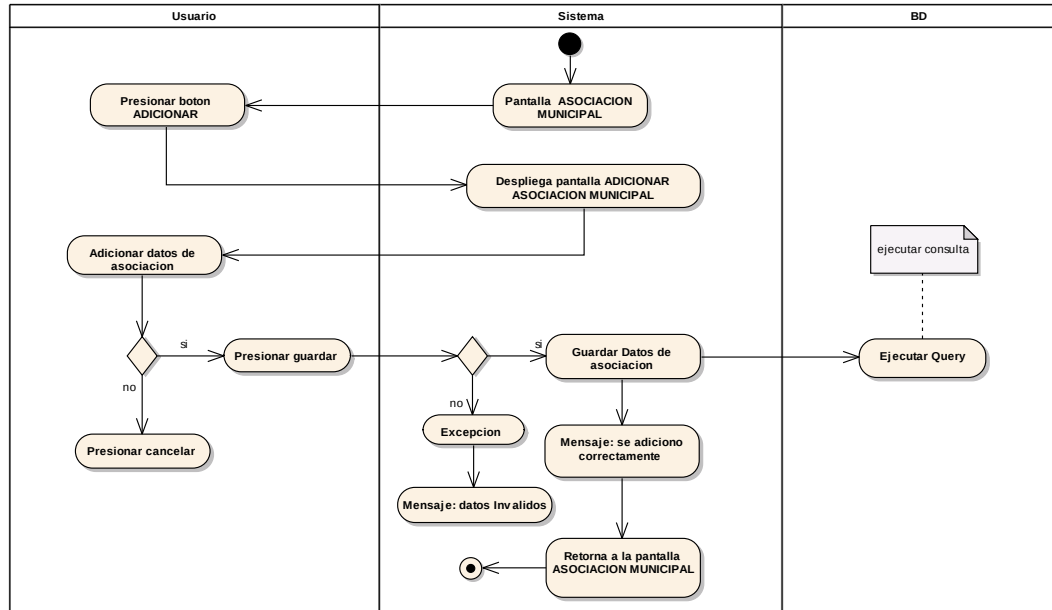


Figura 38. Diagramas de Actividades: Adicionar Asociación Municipal.

2.1.10.2.3.2.2. Diagrama de Actividades: Modificar asociaciones municipales

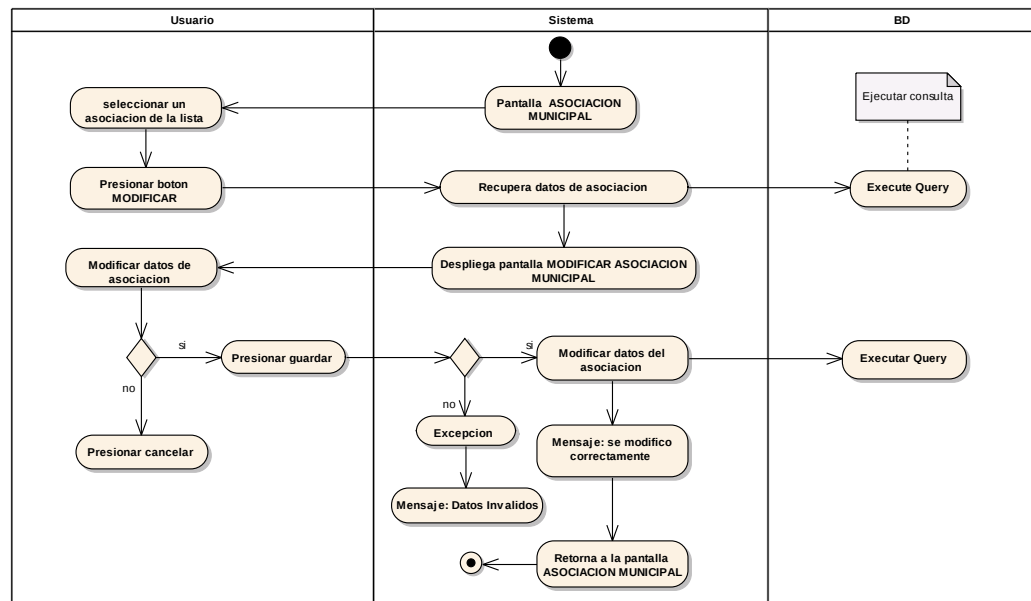


Figura 39. Diagramas de Actividades: Modificar Asociación Municipal.

2.1.10.2.3.2.3. Diagrama de Actividades: Eliminar asociaciones municipales

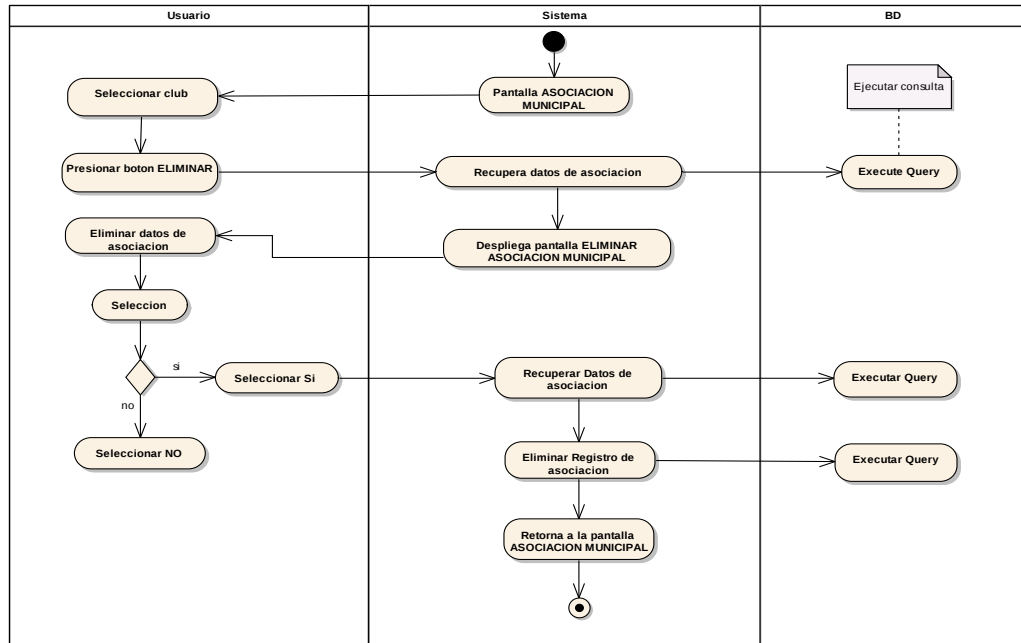


Figura 40. Diagramas de Actividades: Eliminar Asociación Municipal.

2.1.10.2.3.3. Diagrama de Actividades: Clubes

2.1.10.2.3.3.1. Diagrama de Actividades: Adicionar clubes

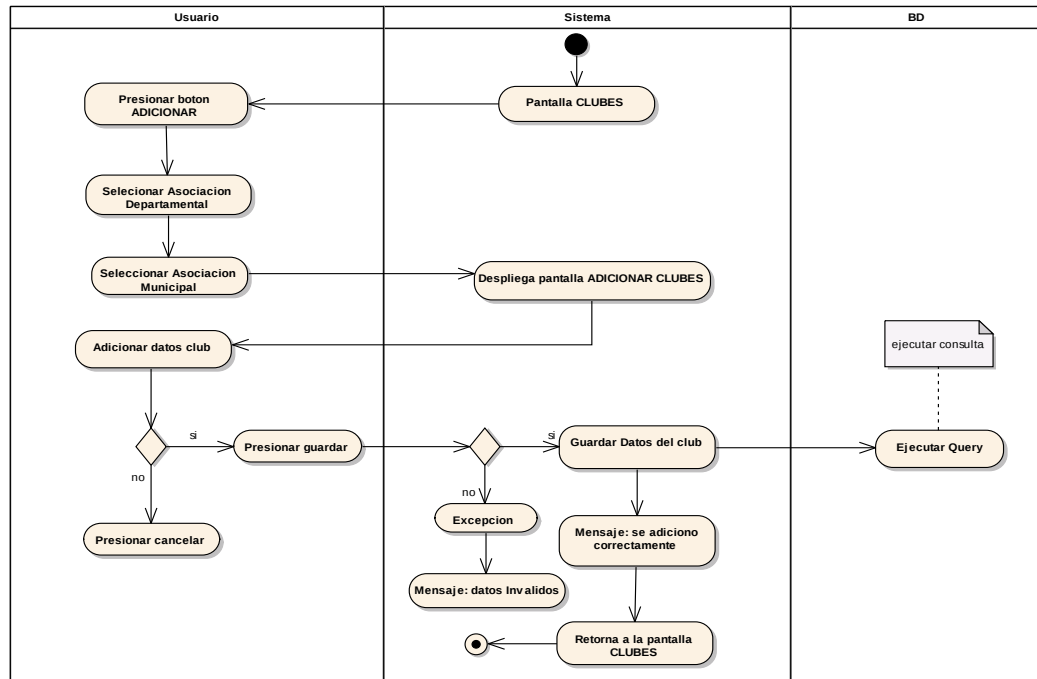


Figura 41. Diagramas de Actividades: Adicionar Clubes.

2.1.10.2.3.3.2. Diagrama de Actividades: Modificar clubes

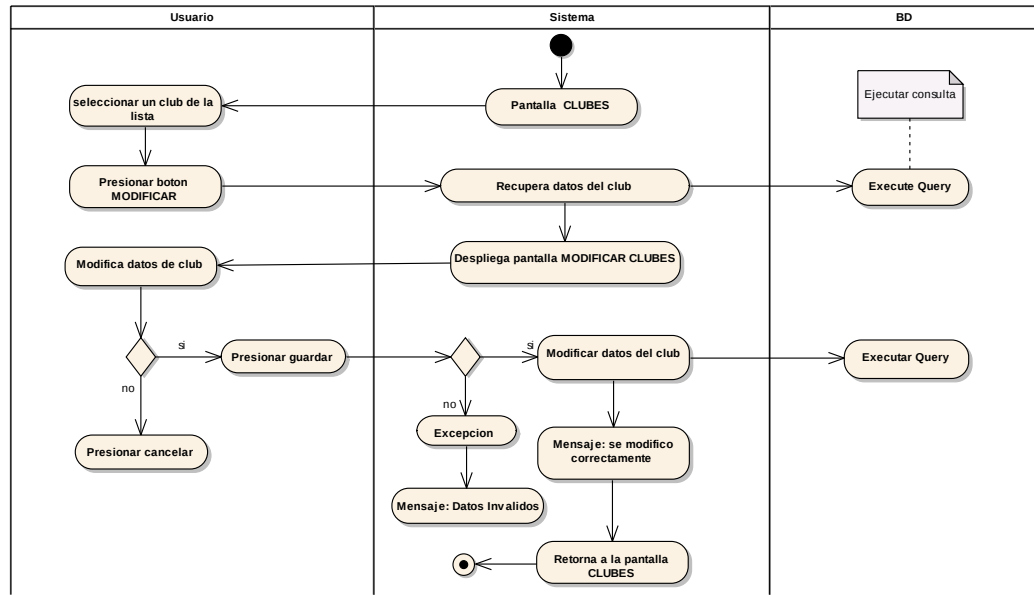


Figura 42. Diagramas de Actividades: Modificar Clubes

2.1.10.2.3.3.3. Diagrama de Actividades: Eliminar clubes

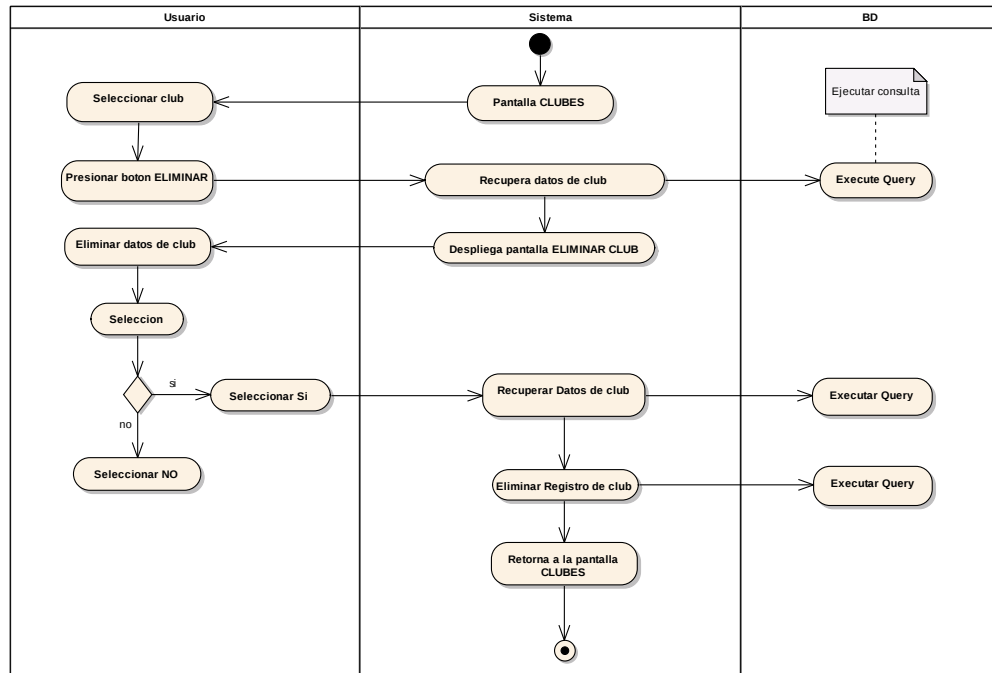


Figura 43. Diagramas de Actividades: Eliminar Clubes.

2.1.10.2.4. Diagrama de Actividades: Gestionar Campeonatos

2.1.10.2.4.1. Diagrama de Actividades: Sedes

2.1.10.2.4.1.1. Diagrama de Actividades: Adicionar sedes

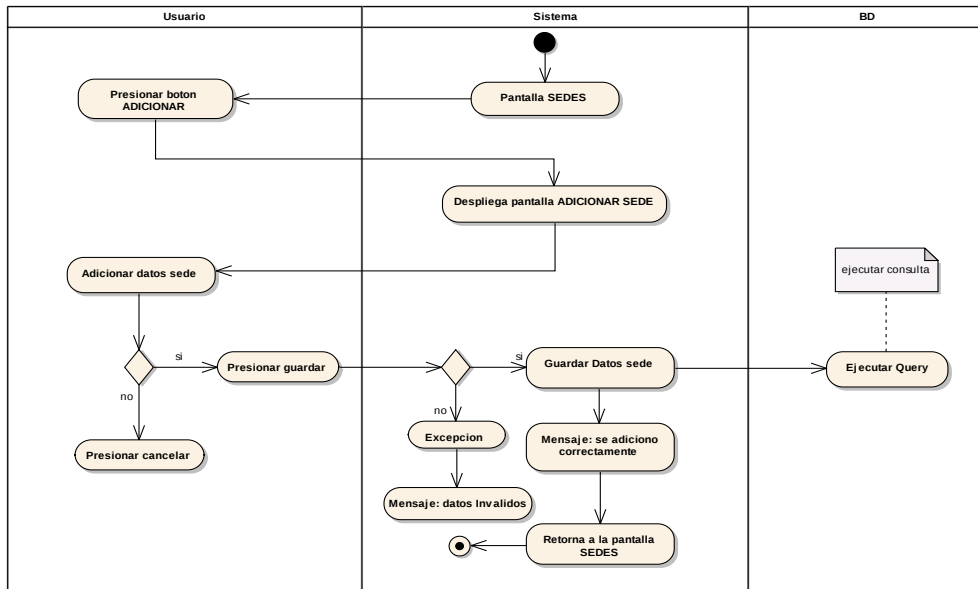


Figura 44. Diagramas de Actividades: Adicionar Sedes.

2.1.10.2.4.1.2. Diagrama de Actividades: Modificar sedes

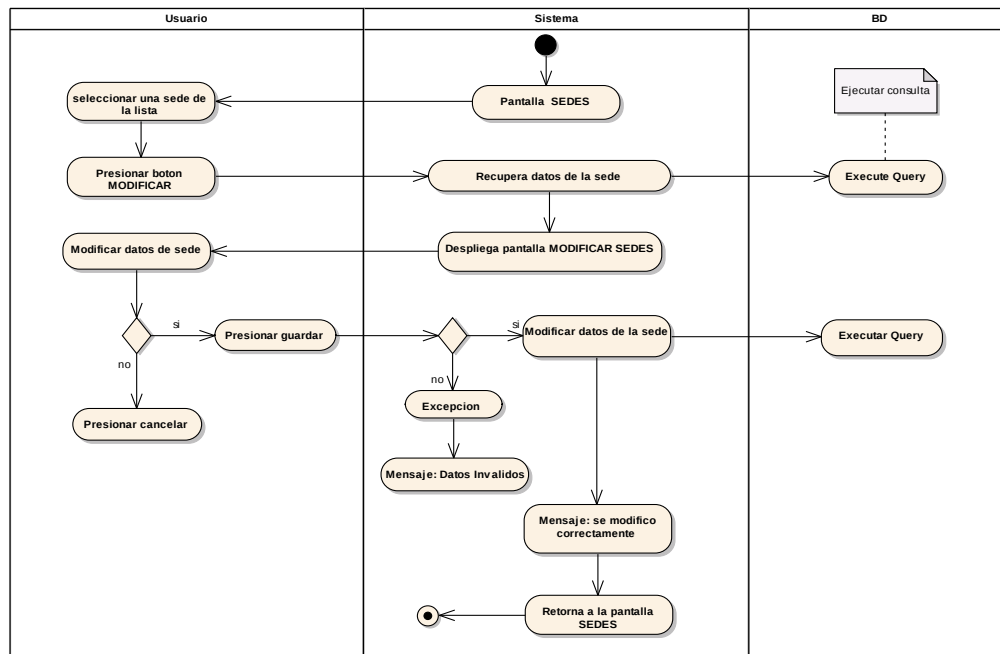


Figura 45. Diagramas de Actividades: Modificar Sedes.

2.1.10.2.4.1.3. Diagrama de Actividades: Eliminar sedes

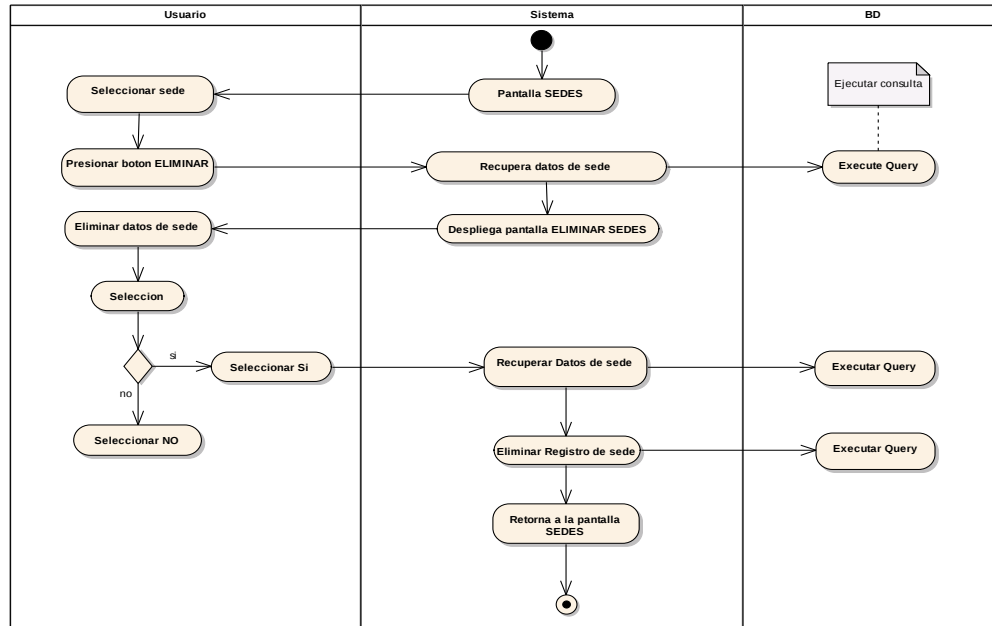


Figura 46. Diagramas de Actividades: Eliminar Sedes.

2.1.10.2.4.2. Diagrama de Actividades: Campeonatos

2.1.10.2.4.2.1. Diagrama de Actividades: Adicionar campeonato

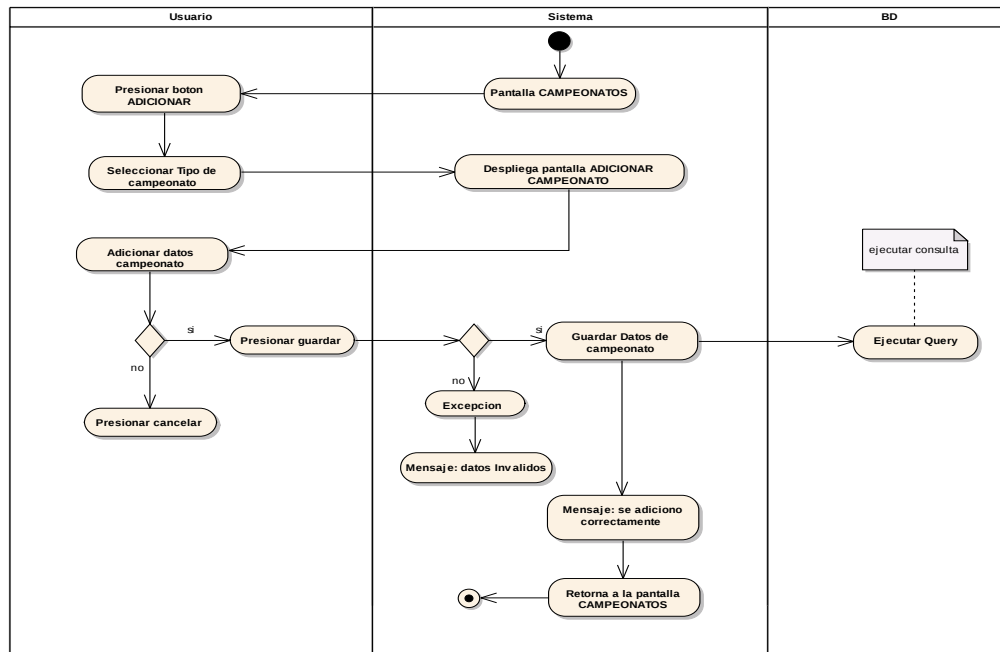


Figura 47. Diagramas de Actividades: Adicionar Campeonatos.

2.1.10.2.4.2.2. Diagrama de Actividades: Modificar campeonato

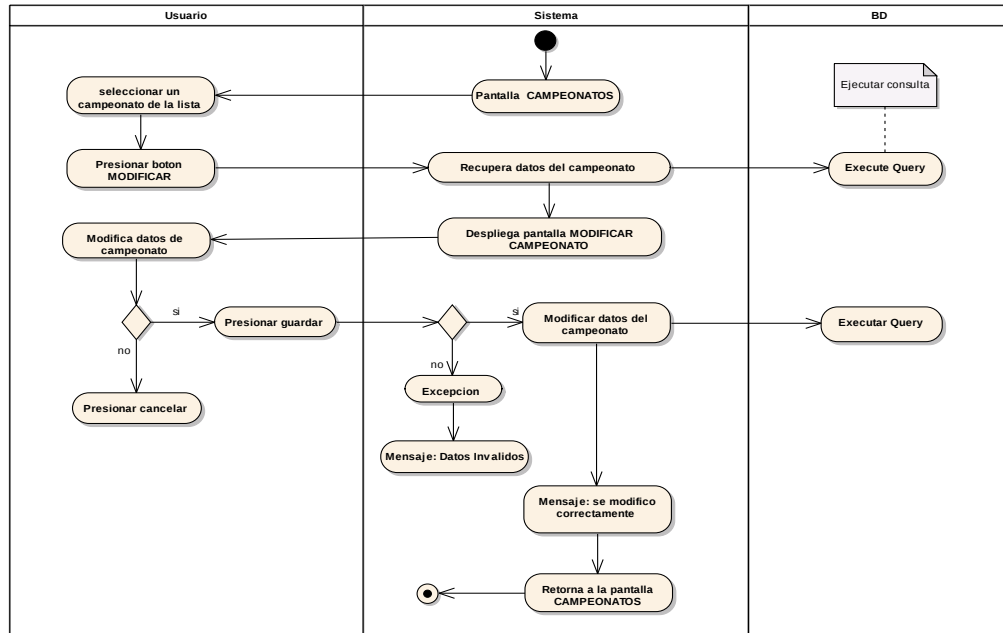


Figura 48. Diagramas de Actividades: Modificar Campeonatos.

2.1.10.2.4.2.3. Diagrama de Actividades: Eliminar campeonato

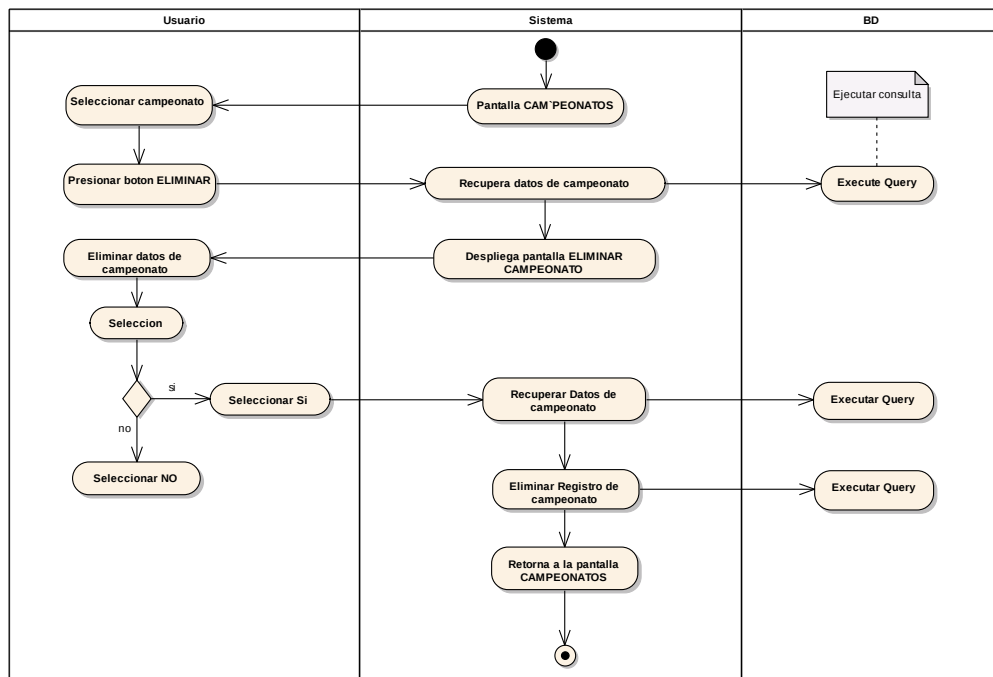


Figura 49. Diagramas de Actividades: Eliminar Campeonatos.

2.1.10.2.4.3. Diagrama de Actividades: Inscripciones

2.1.10.2.4.3.1. Diagrama de Actividades: Adicionar inscripciones

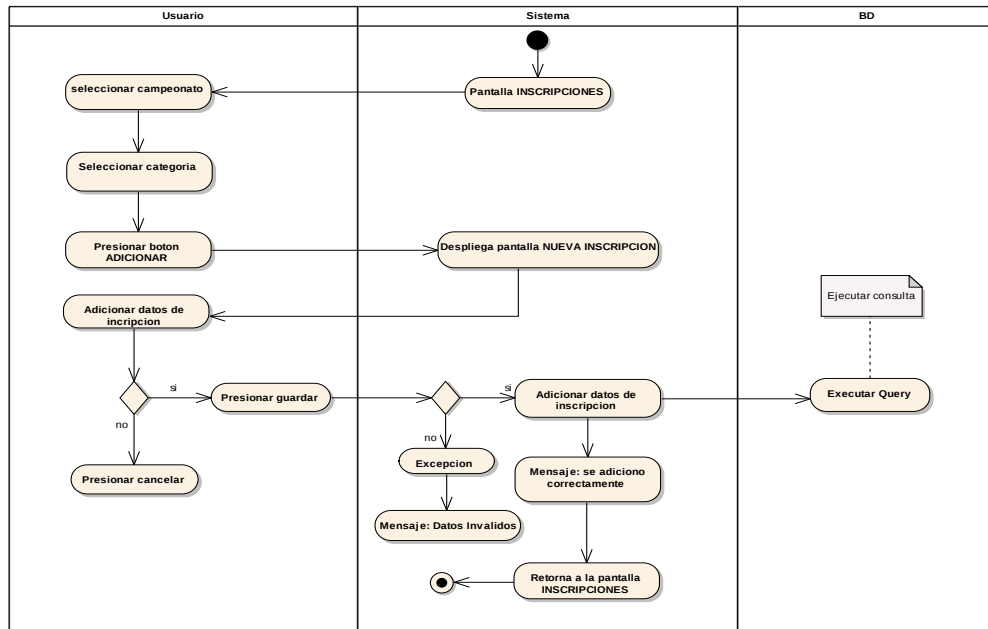


Figura 50. Diagramas de Actividades: Adicionar Inscripciones.

2.1.10.2.4.3.2. Diagrama de Actividades: Modificar inscripciones

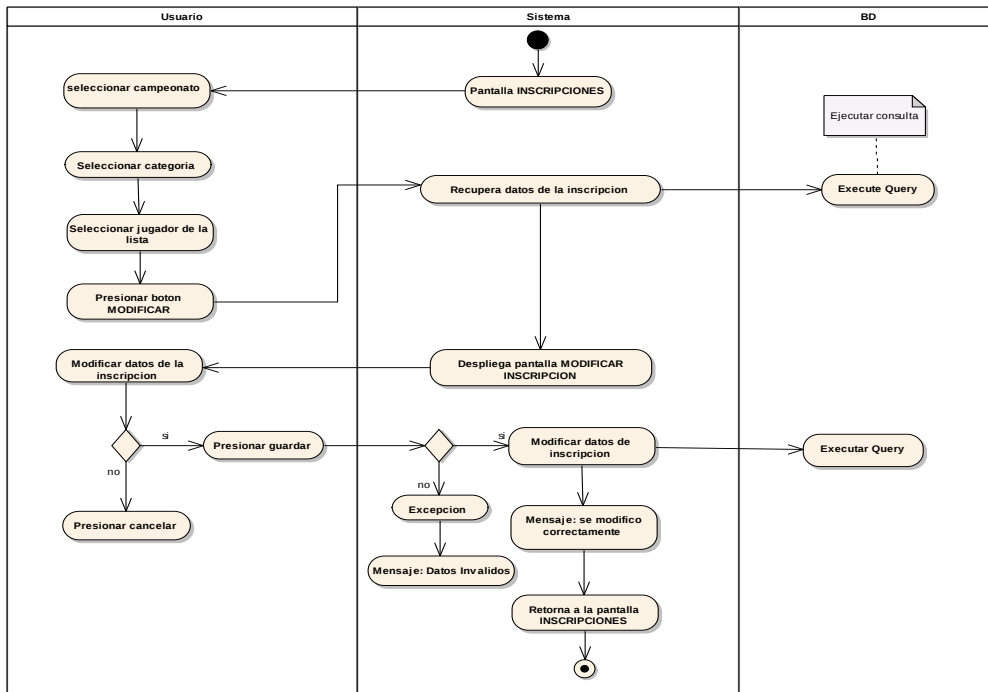


Figura 51. Diagramas de Actividades: Modificar Inscripciones.

2.1.10.2.4.3. Diagrama de Actividades: Eliminar inscripciones

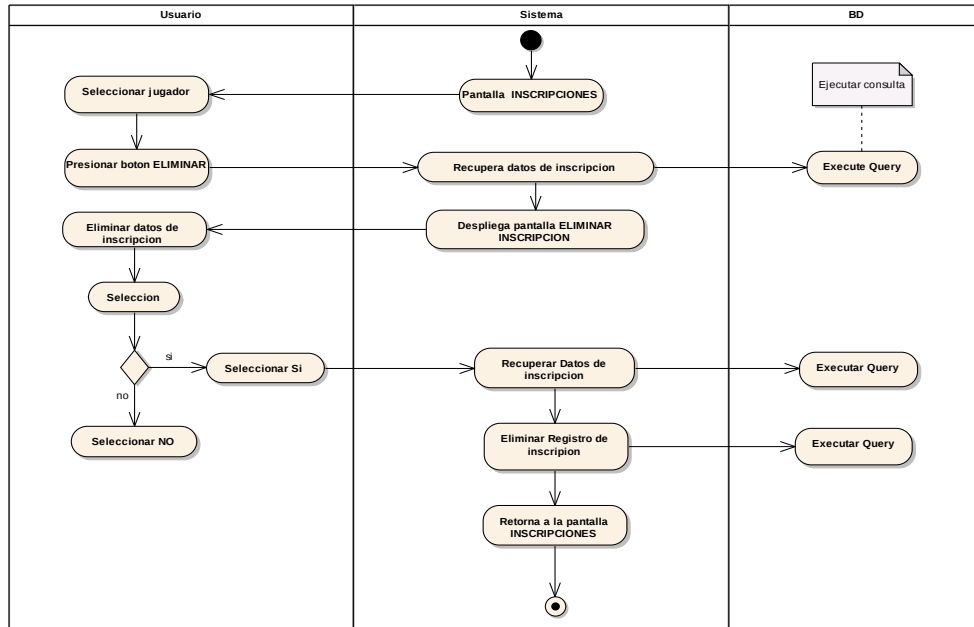


Figura 52. Diagramas de Actividades: Eliminar Inscripciones.

2.1.10.2.4.4. Diagrama de Actividades: Grupos

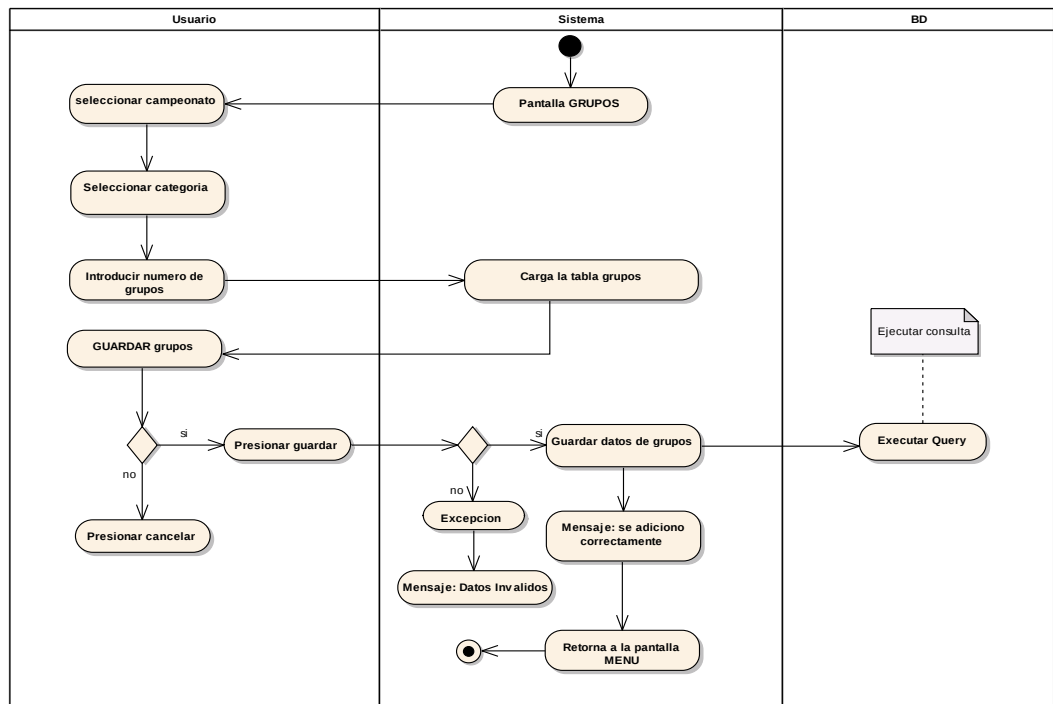


Figura 53. Diagramas de Actividades: Grupos

2.1.10.2.4.5. Diagrama de Actividades: Llaves

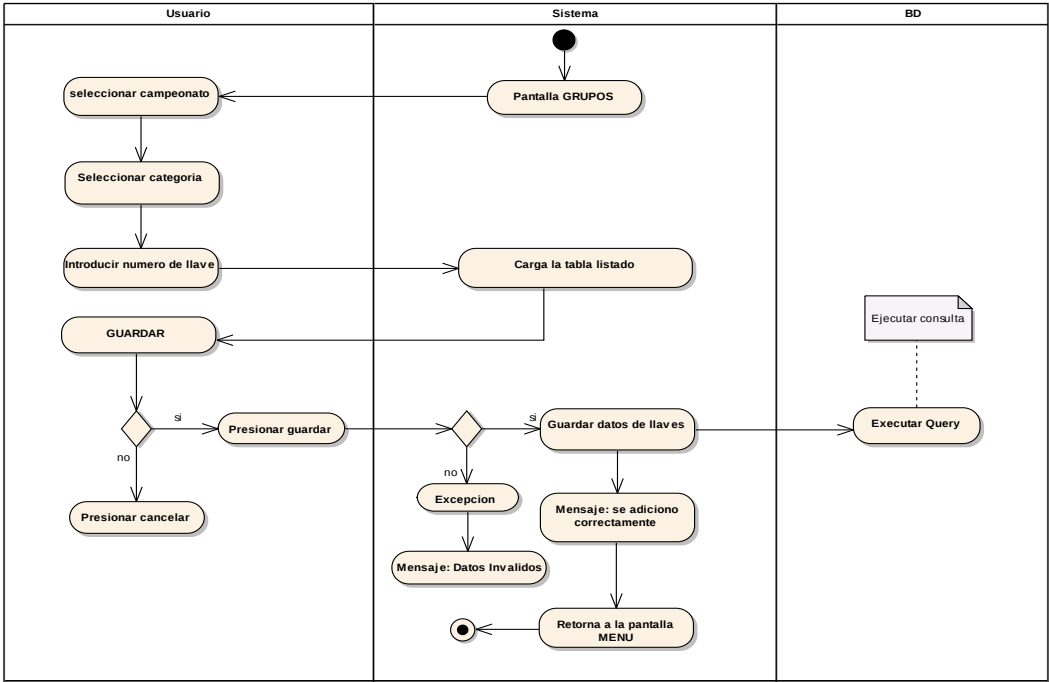


Figura 54. Diagramas de Actividades: Llaves

2.1.10.2.4.6. Diagrama de Actividades: Planillas

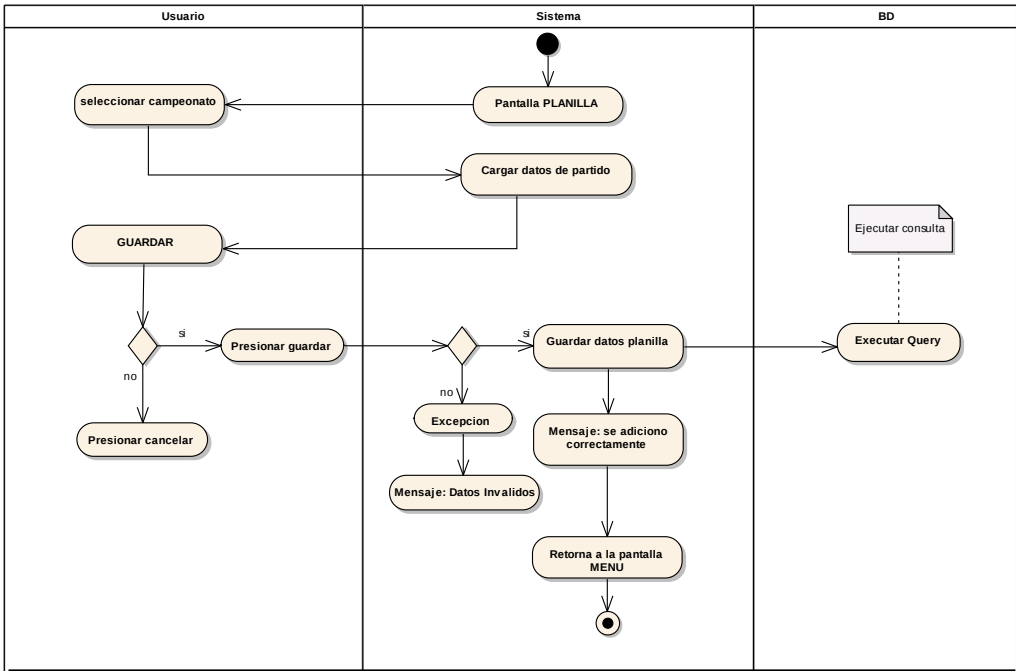


Figura 55. Diagramas de Actividades: Planillas

2.1.10.2.5. Diagrama de Actividades: Gestionar Datos de Usuarios

2.1.10.2.5.1. Diagrama de Actividades: Roles

2.1.10.2.5.1.1. Diagrama de Actividades: Adicionar rol

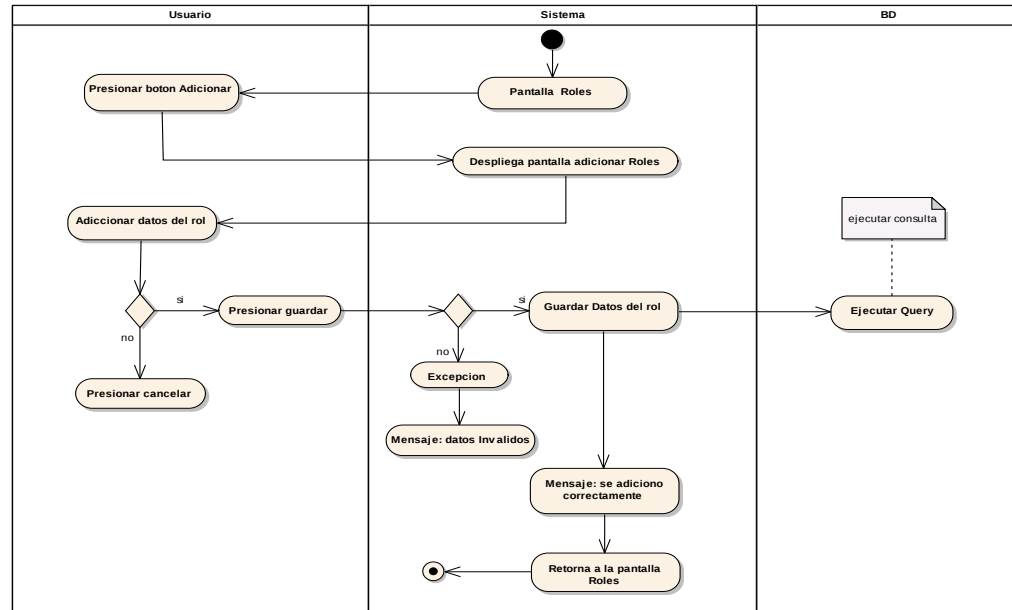


Figura 56. Diagramas de Actividades: Adicional Rol.

2.1.10.2.5.1.2. Diagrama de Actividades: Modificar rol

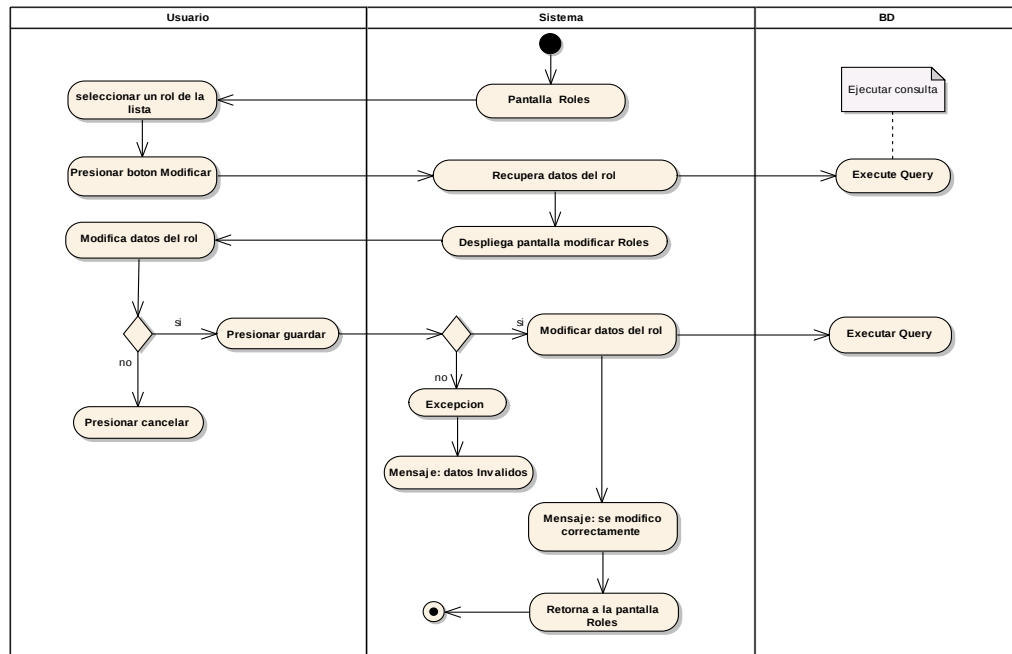


Figura 57. Diagramas de Actividades: Modificar Rol.

2.1.10.2.5.1.3. Diagrama de Actividades: Eliminar rol

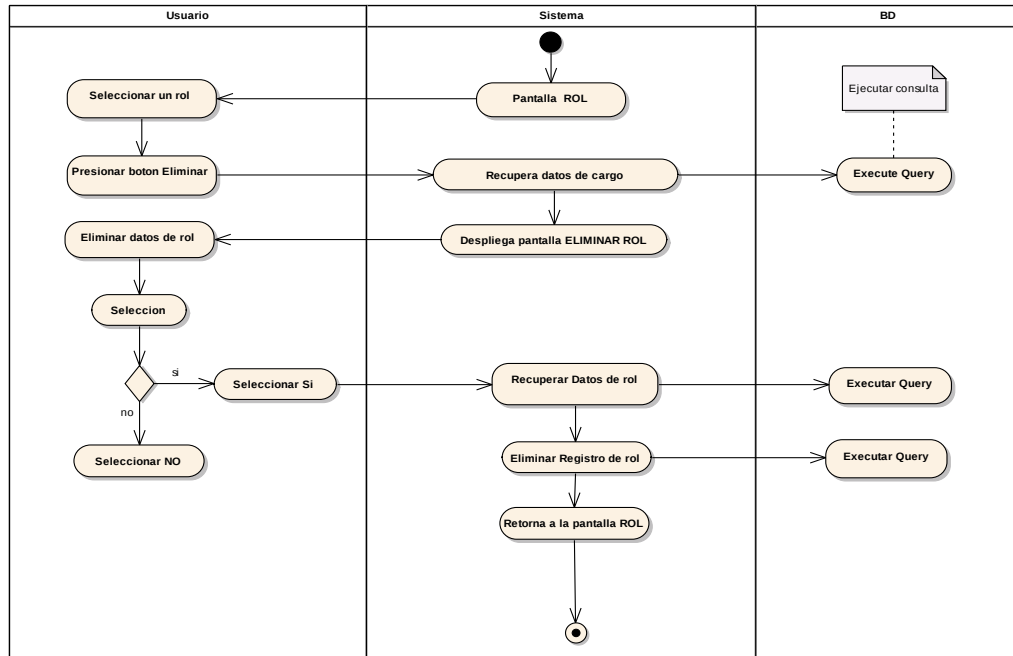


Figura 58. Diagramas de Actividades: Eliminar Rol.

2.1.10.2.5.2. Diagrama de Actividades: Cargos

2.1.10.2.5.2.1. Diagrama de Actividades: Adicionar cargo

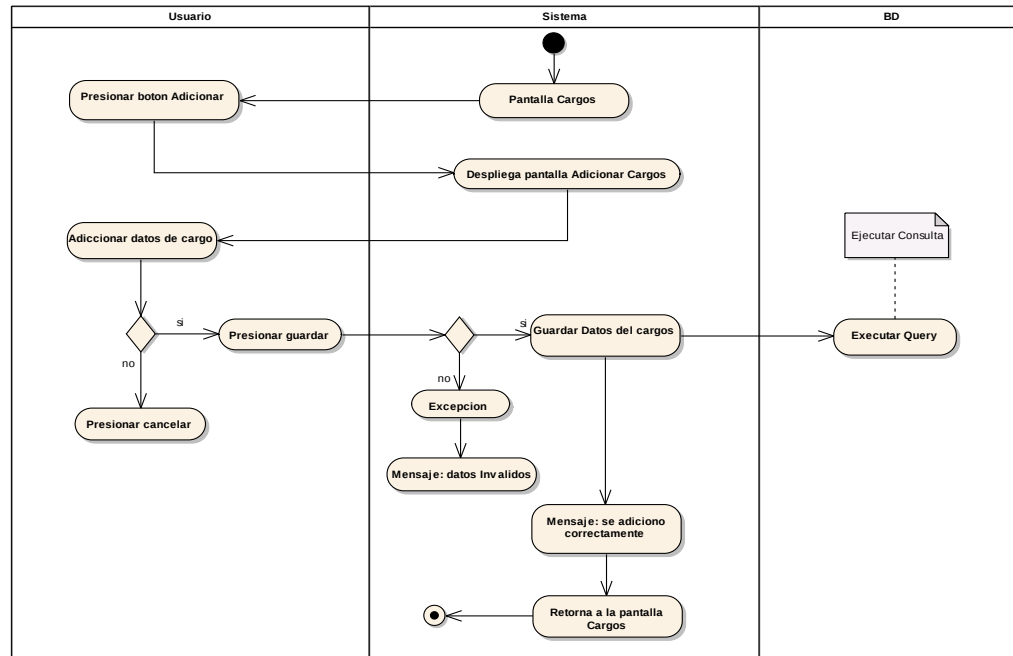


Figura 59. Diagramas de Actividades: Adicionar Cargos.

2.1.10.2.5.2.2. Diagrama de Actividades: Modificar cargo

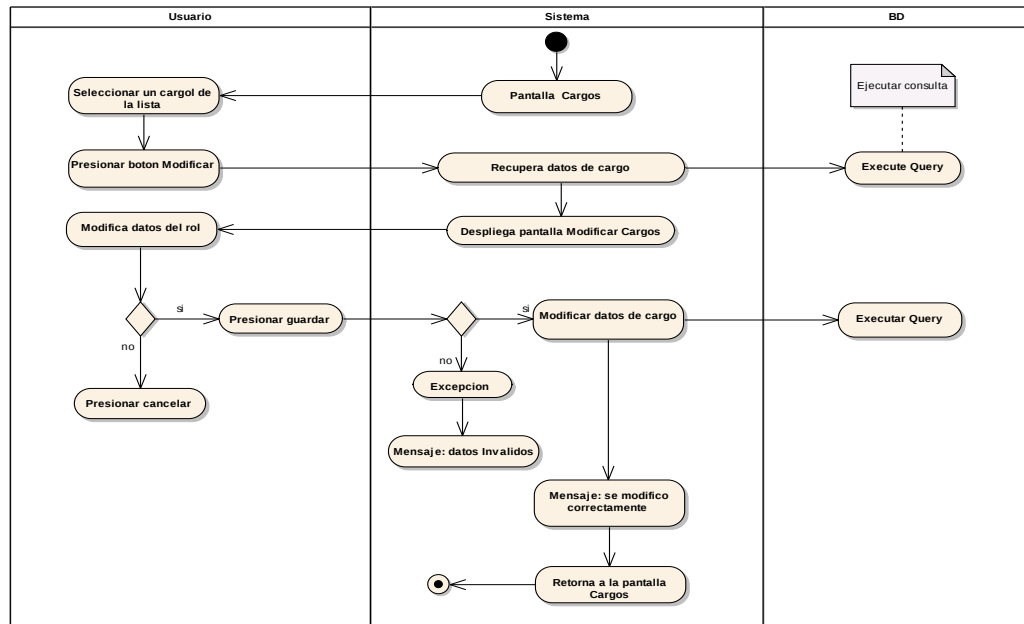


Figura 60. Diagramas de Actividades: Modificar Cargos.

2.1.10.2.5.2.3. Diagrama de Actividades: Eliminar cargo

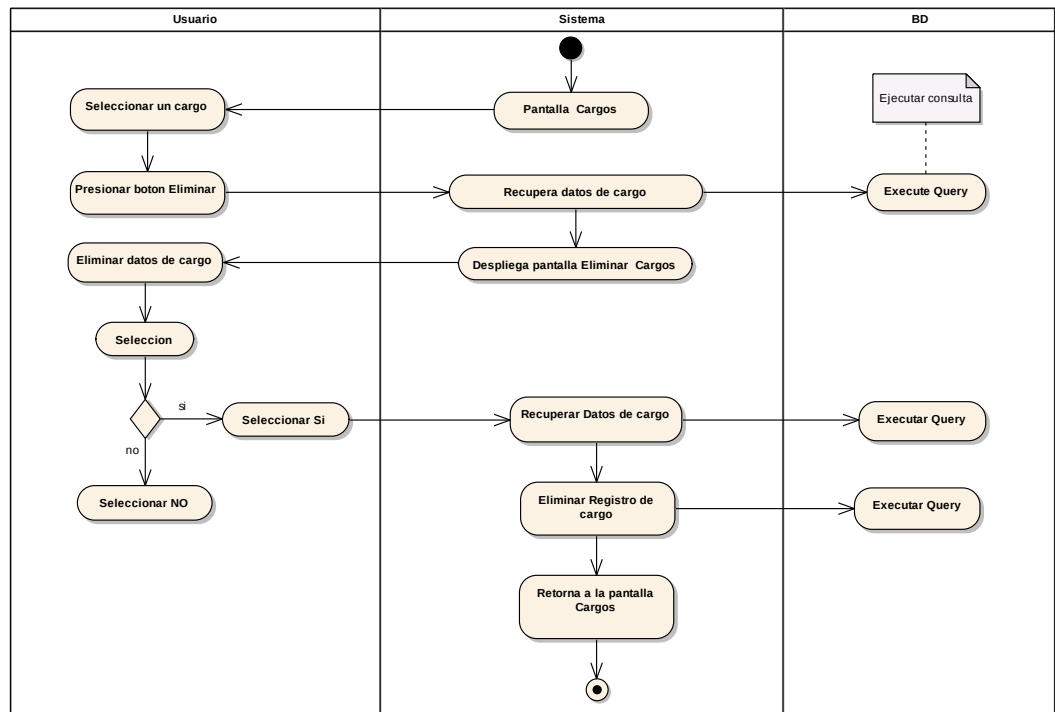


Figura 61. Diagramas de Actividades: Eliminar Cargos.

2.1.10.2.5.3. Diagrama de Actividades: Gestionar Categorías

2.1.10.2.5.3.1. Diagrama de Actividades: Adicionar categoría

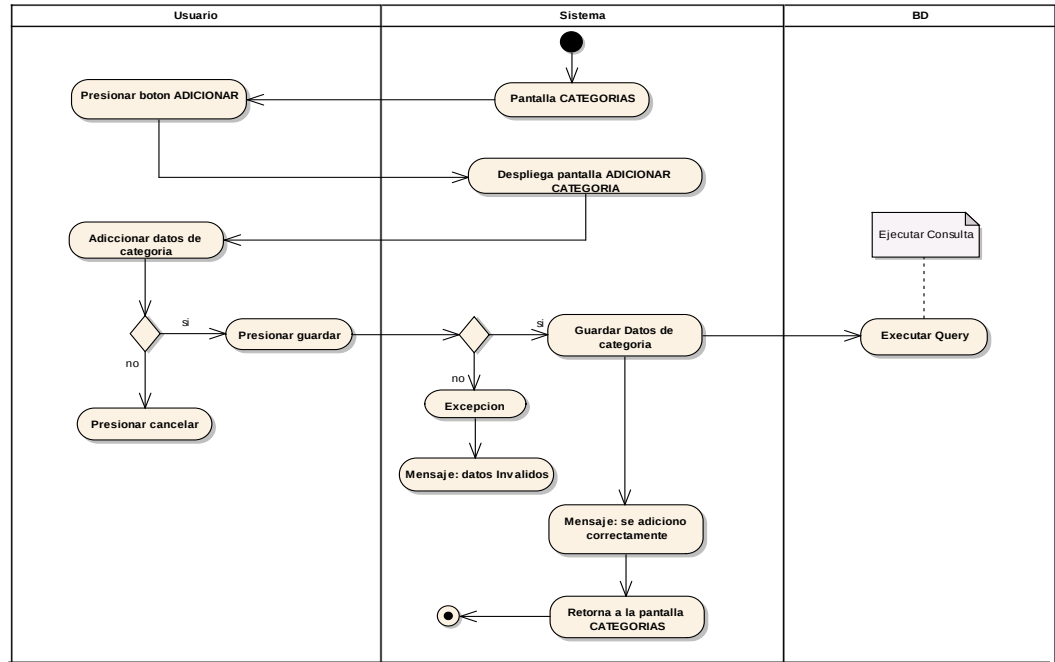


Figura 62. Diagramas de Actividades: Adicionar Categoría.

2.1.10.2.5.3.2. Diagrama de Actividades: Modificar categoría

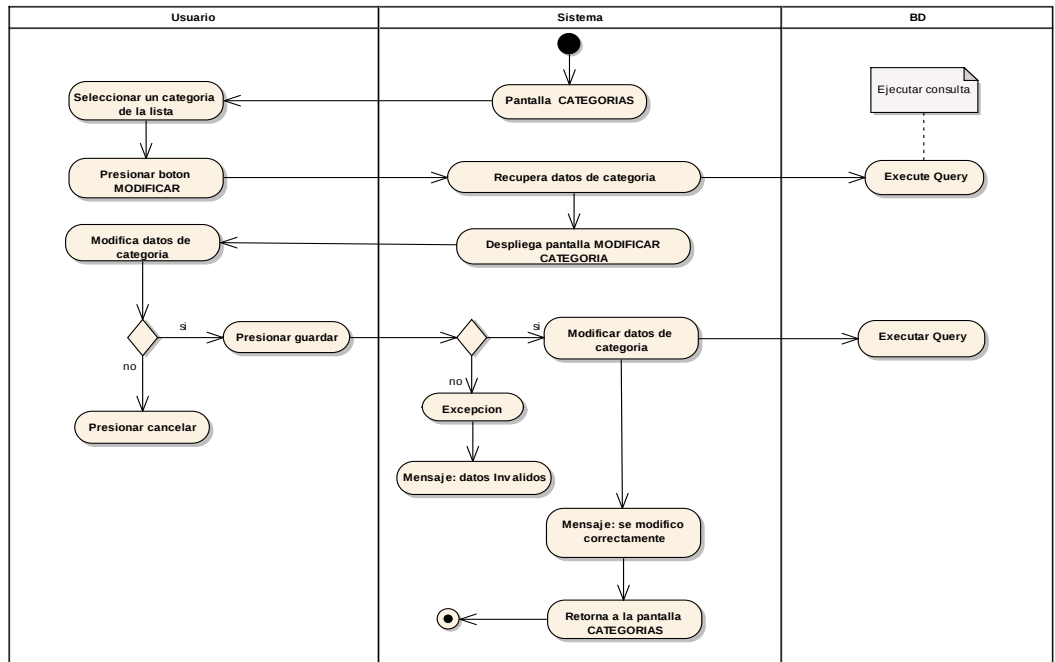


Figura 63. Diagramas de Actividades: Modificar Categoría.

2.1.10.2.5.3.3. Diagramas de Actividades: Eliminar categoría

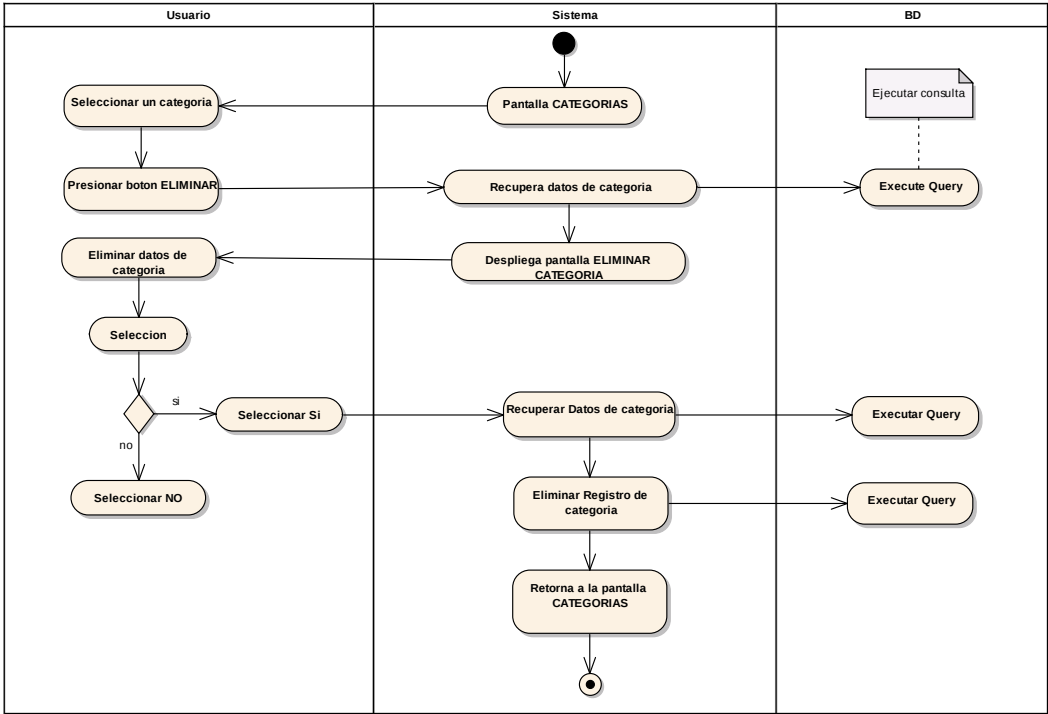


Figura 64. Diagramas de Actividades: Eliminar Categoría.

2.1.11 Modelo de Diagrama de Secuencias

2.1.11.1.Introducción

En un diagrama de secuencia se indicaran los módulos o clases que forman parte del programa y las llamadas que se hacen en cada uno de ellos para realizar una tarea determinada.

Se realizan diagramas de secuencia para definir acciones que se pueden realizar en la aplicación en cuestión.

El detalle que se muestre en el diagrama de secuencia debe estar en consonancia con los que se intenta mostrar o bien con la fase de desarrollo en la que este el proyecto, no es lo mismo un diagrama de secuencia que muestre la acción diferente a otra que es realmente

2.1.11.1.1. Propósito

- Comprender la dinámica, sistemas deseados para la organización.
- Identificar clases de análisis y diseño.
- Poder demostrar la secuencia en que se procesan los métodos.

2.1.11.1.2. Alcance

- Describir la dinámica del sistema en el tiempo de vida de las clases u objetos.
- Definir un diagrama de secuencia para cada caso de uso.
- Definir la función de cada método.

2.1.11.2. Diagramas de Secuencias

2.1.11.2.1. Diagrama de Secuencia: Ingreso al Sistema

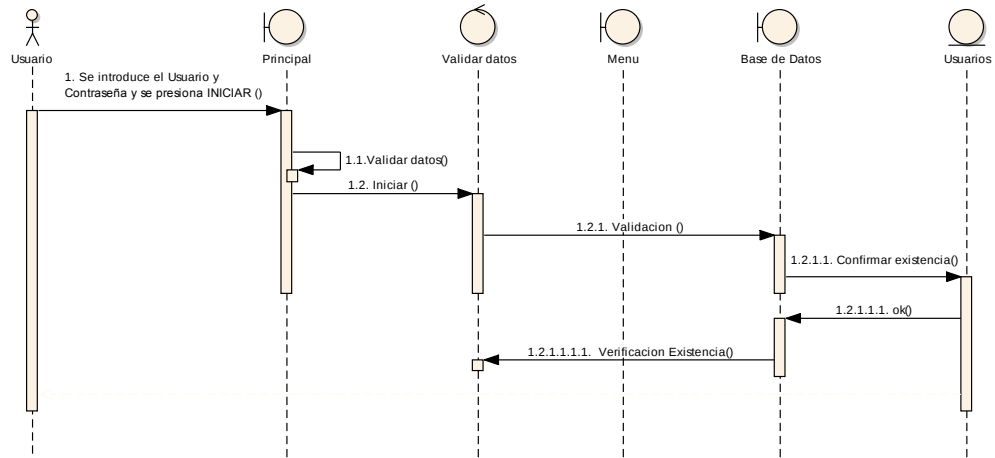


Figura 65: Diagrama de Secuencia: Ingreso al Sistema

2.1.11.2.2. Diagrama de Secuencia: Gestionar personas

2.1.11.2.2.1. Diagrama de Secuencia: Usuarios

2.1.11.2.2.1.1. Diagramas de Secuencia: Adicionar usuario

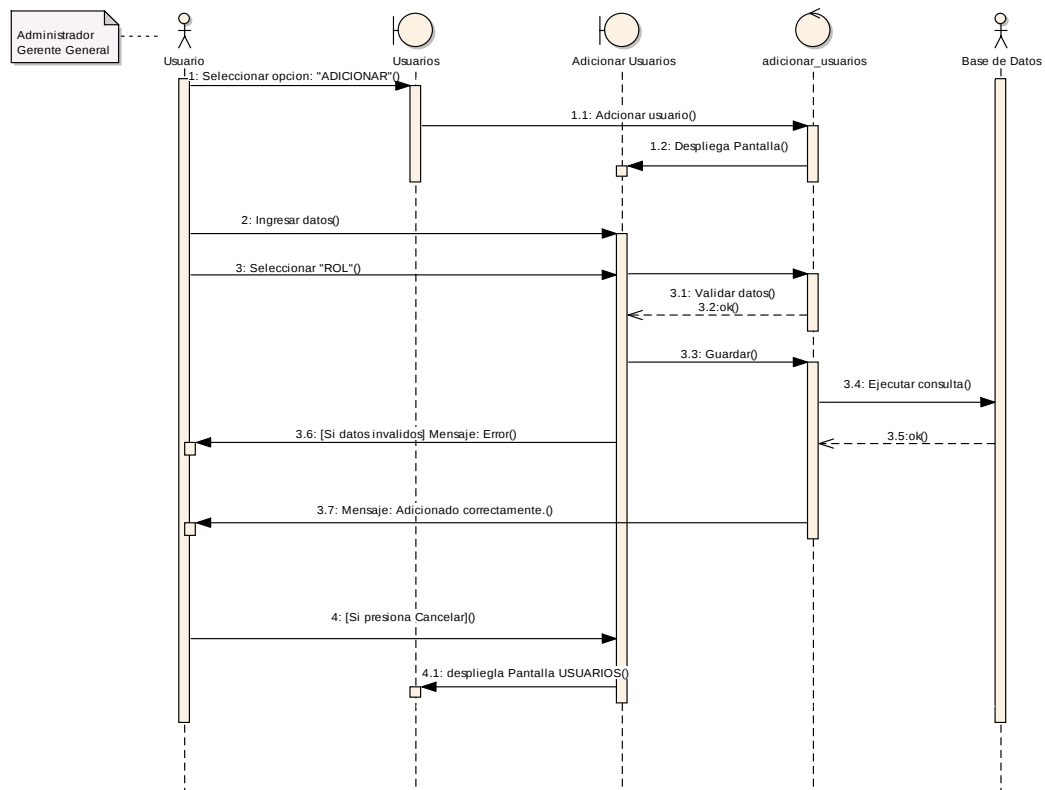


Figura 66: Diagramas de Secuencia: Adicionar usuario

2.1.11.2.2.1.2. Diagrama de Secuencias: Modificar usuario

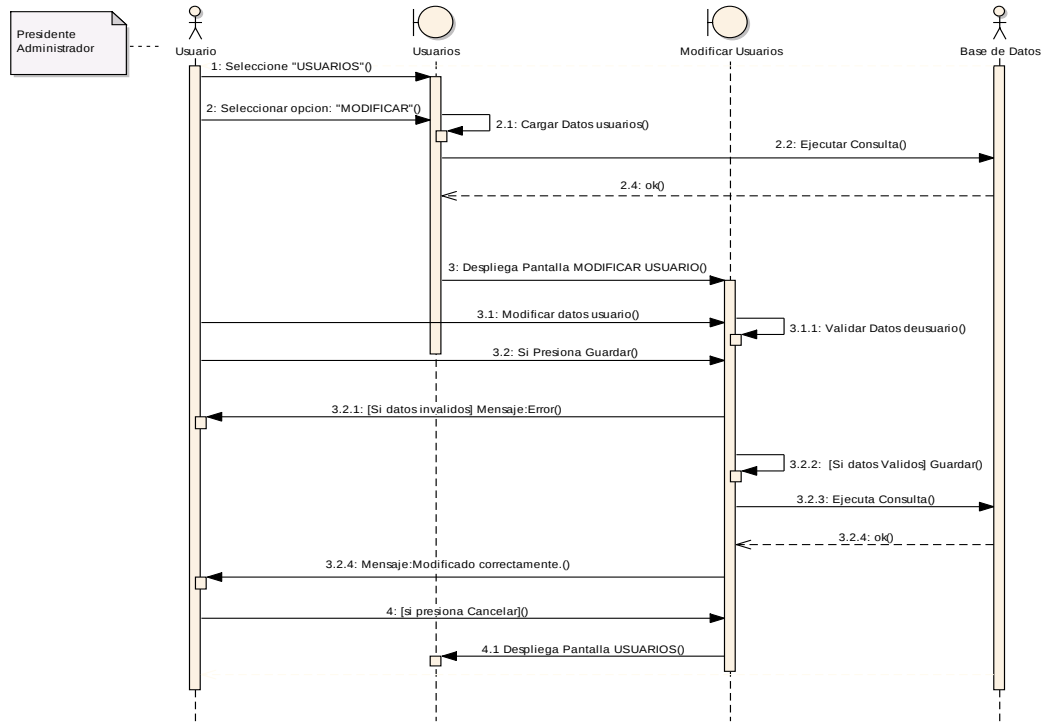


Figura 67: Diagrama de Secuencias: Modificar usuario

2.1.11.2.2.1.3. Diagrama de Secuencias: Eliminar usuario

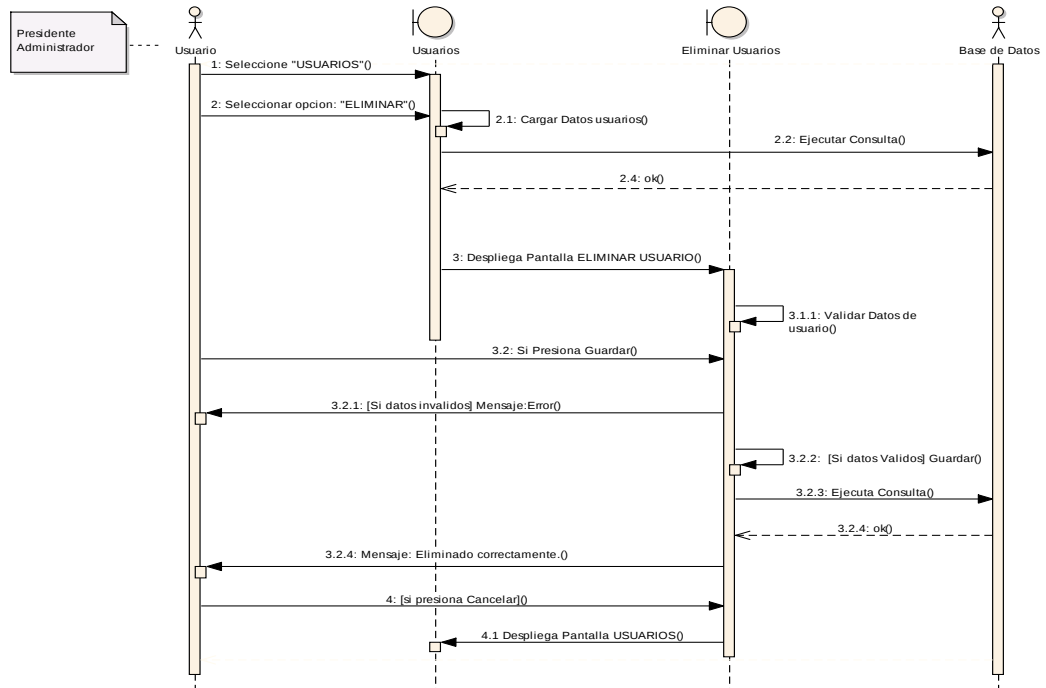


Figura 68: Diagrama de Secuencias: Eliminar usuario

2.1.11.2.2.2. Diagrama de Secuencias: Dirigentes

2.1.11.2.2.2.1. Diagrama de Secuencias: Adicionar dirigente

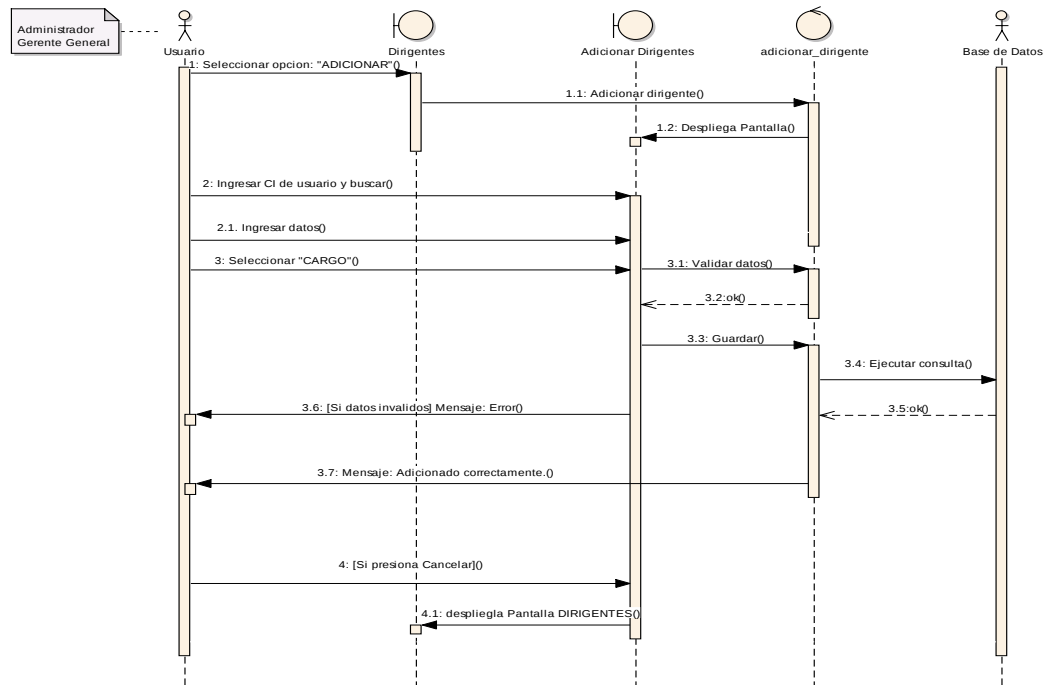


Figura 69: Diagrama de Secuencias: Adicionar dirigente

2.1.11.2.2.2.2. Diagrama de Secuencia: Modificar dirigente

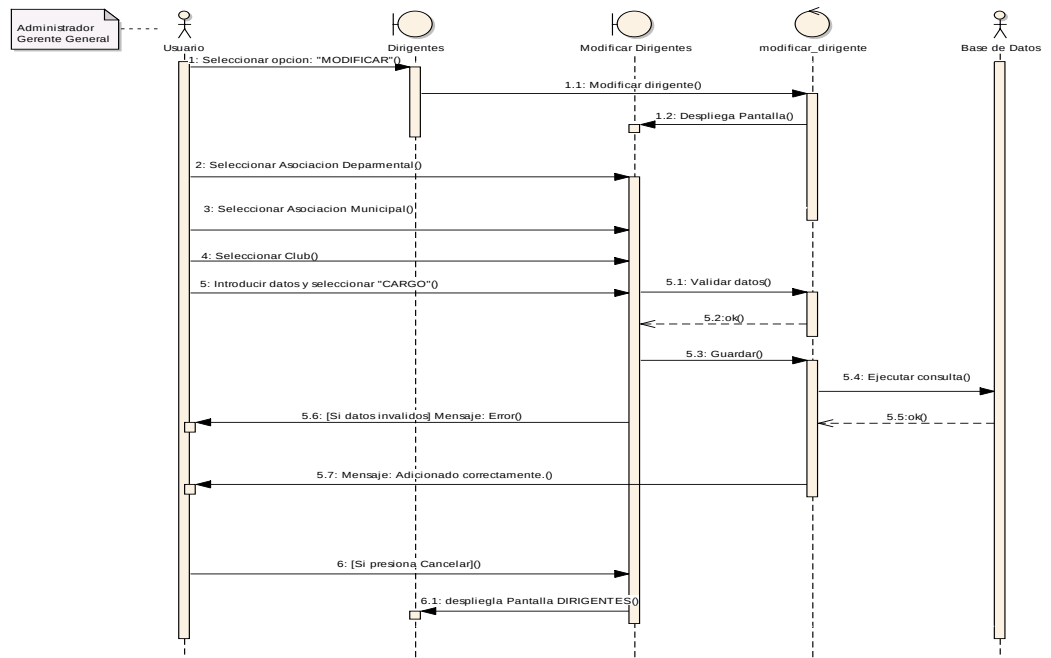


Figura 70: Diagrama de Secuencias: Modificar dirigente

2.1.11.2.2.3. Diagrama de Secuencia: Eliminar dirigente

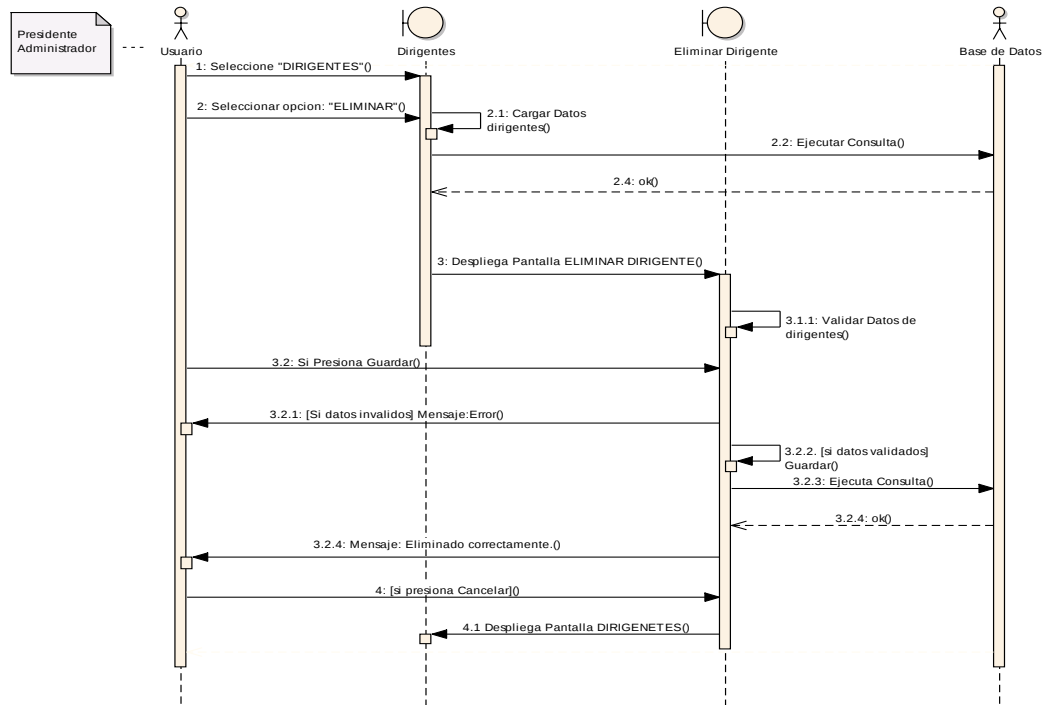


Figura 71: Diagrama de Secuencias: Eliminar dirigente

2.1.11.2.2.3. Diagrama de Secuencias: Jugadores

2.1.11.2.2.3.1. Diagrama de Secuencias: Adicionar jugador

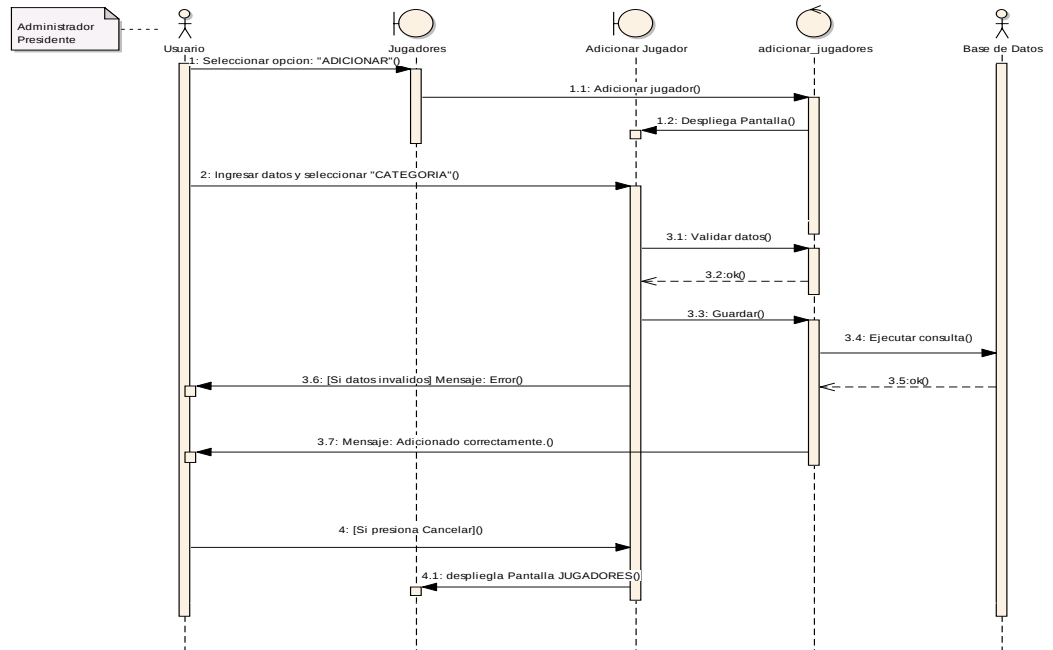


Figura 72: Diagrama de Secuencias: Adicionar jugador

2.1.11.2.2.3.2. Diagrama de Secuencias: Modificar jugador

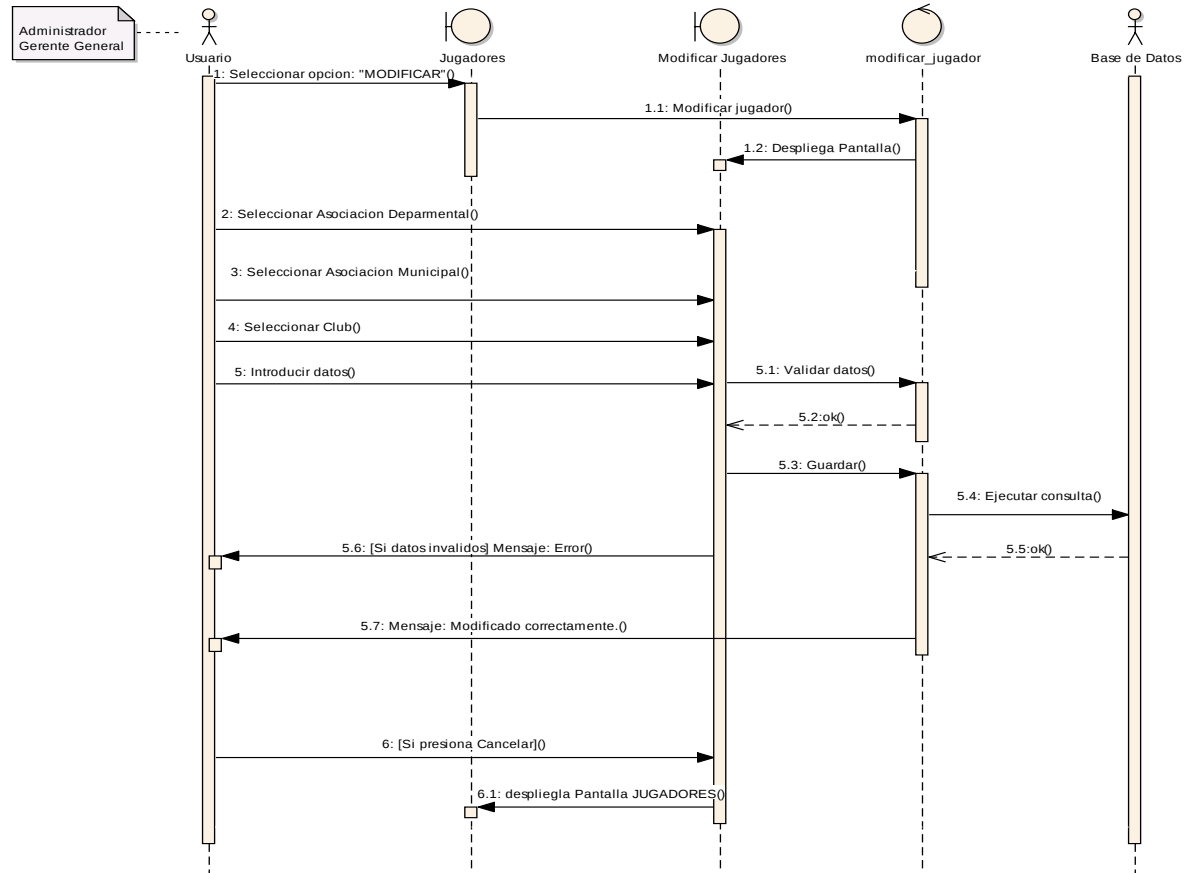


Figura 73: Diagrama de Secuencias: Modificar jugador

2.1.11.2.2.3.3. Diagrama de Secuencias: Eliminar jugador

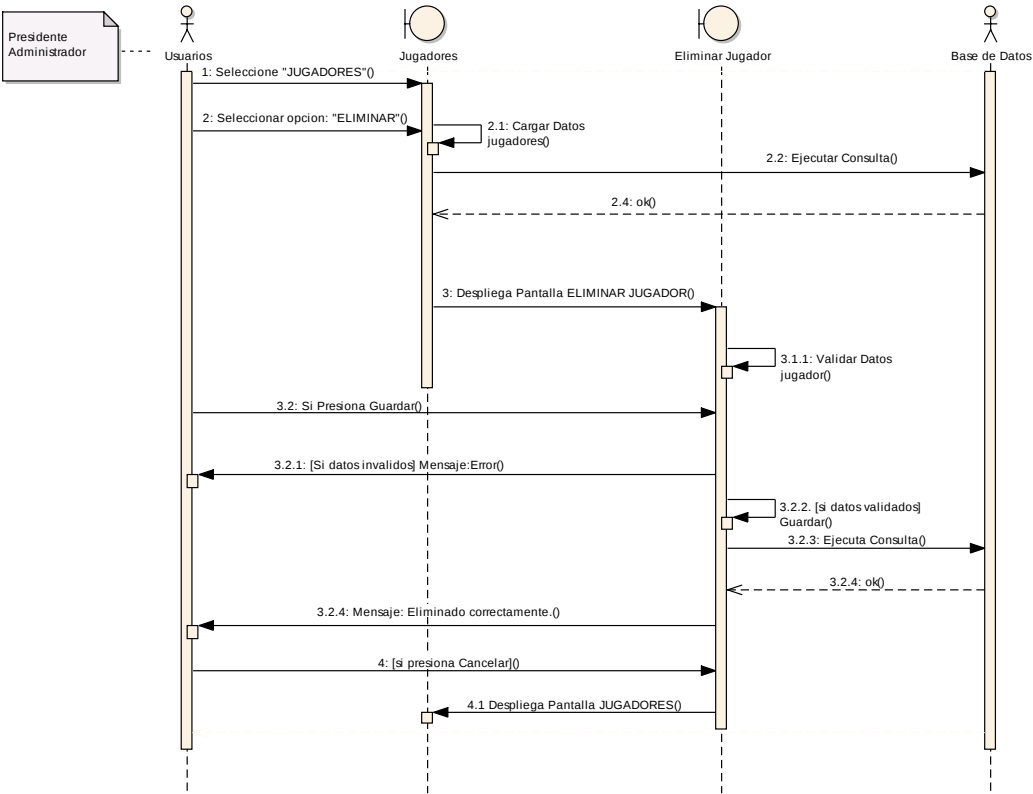


Figura 74: Diagrama de Secuencias: Eliminar dirigente

2.1.11.2.3. Diagrama de Secuencias: Gestionar Asociaciones

2.1.11.2.3.1. Diagrama de Secuencias: Asociaciones Departamentales

2.1.11.2.3.1.1. Diagrama de Secuencias: Adicionar asociación departamental

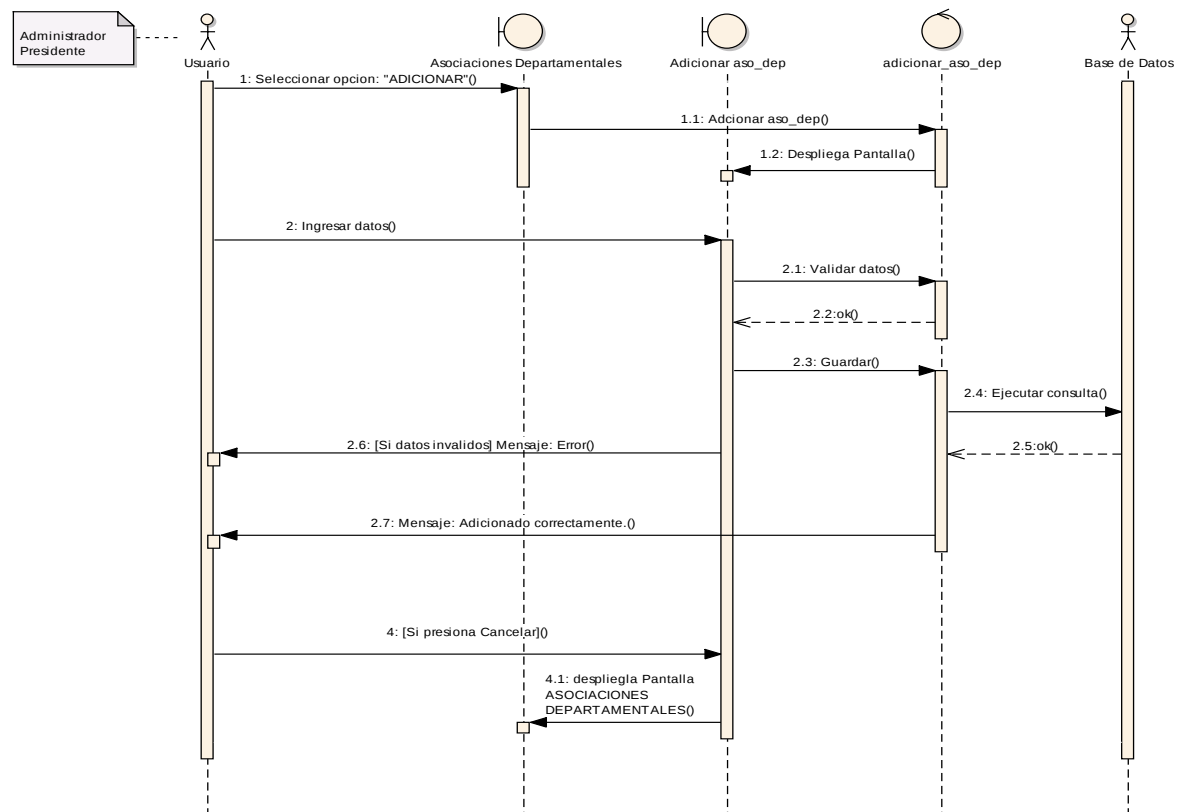


Figura 75: Diagrama de Secuencias: Adicionar asociación departamental

2.1.11.2.3.1.2. Diagrama de Secuencias: Modificar asociación departamental

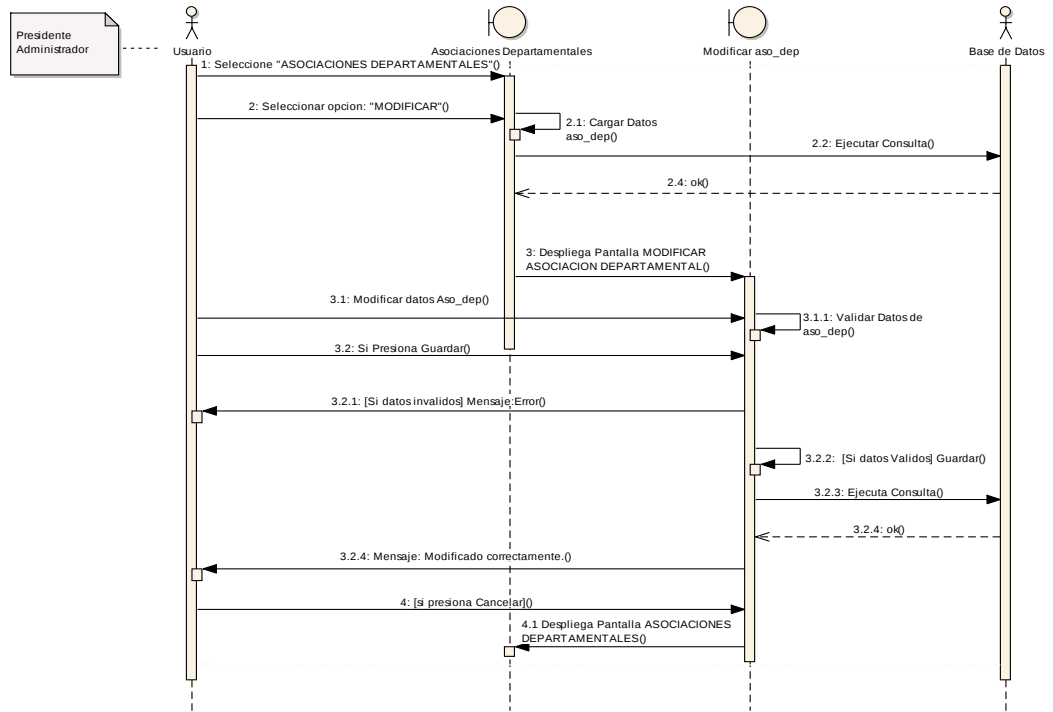


Figura 76: Diagrama de Secuencias: Modificar asociación departamental

2.1.11.2.3.1.3. Diagrama de Secuencias: Eliminar asociación departamental

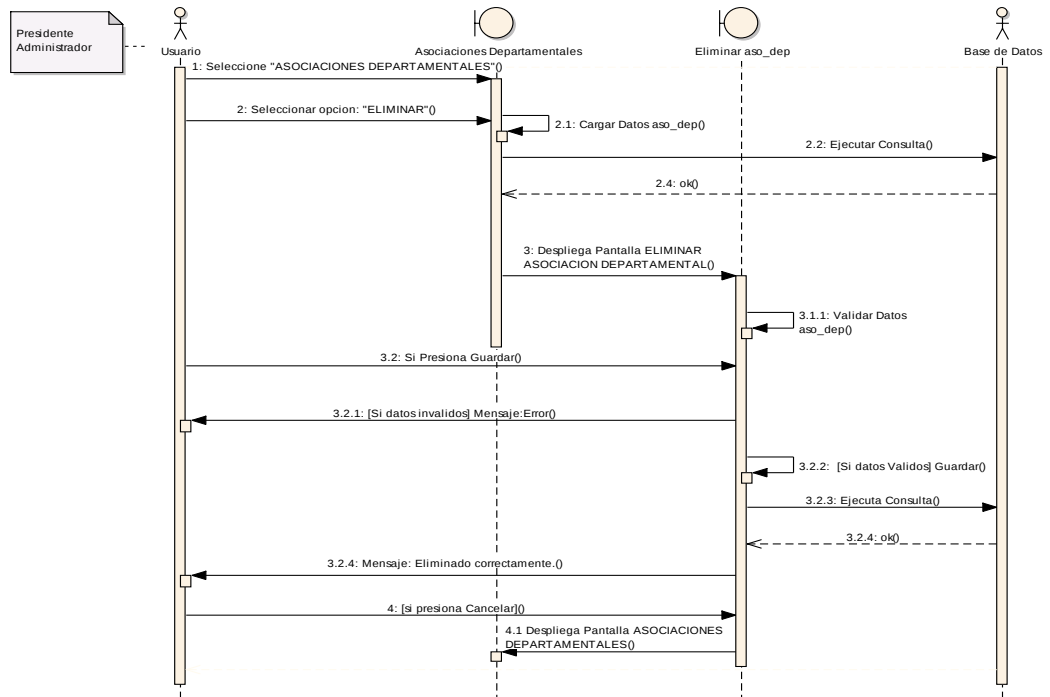


Figura 77: Diagrama de Secuencias: Eliminar asociación departamental

2.1.11.2.3.2. Diagrama de Secuencias: Asociaciones Municipales

2.1.11.2.3.2.1. Diagrama de Secuencias: Adicionar asociaciones municipales

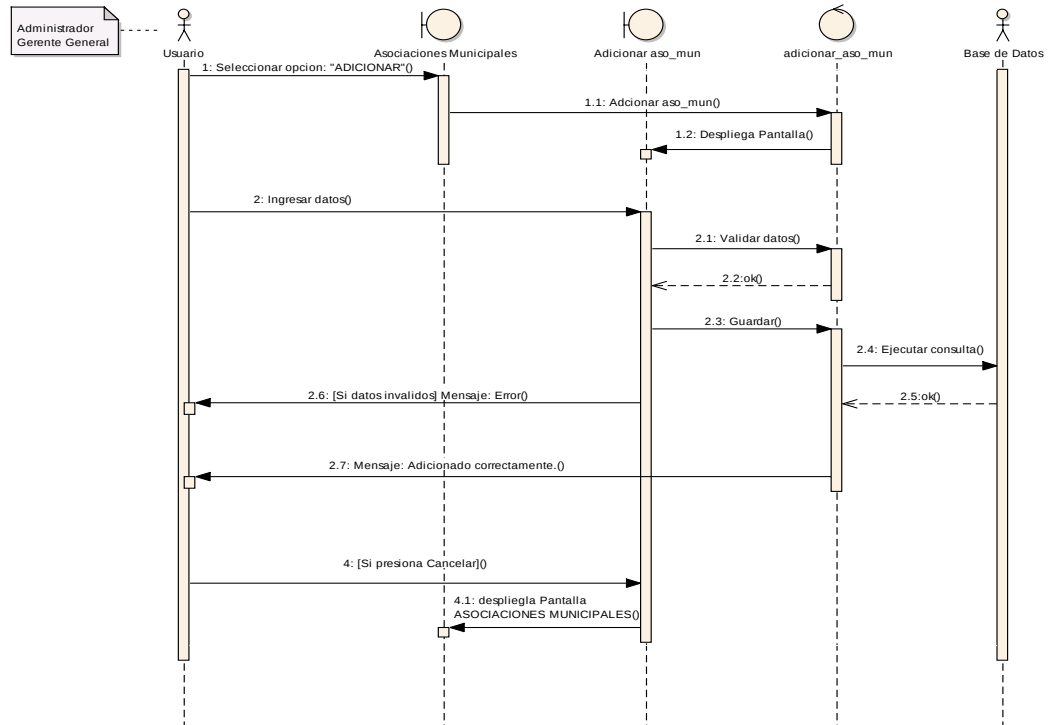


Figura 78: Diagrama de Secuencias: Adicionar asociación municipal

2.1.11.2.3.2.2. Diagrama de Secuencias: Modificar asociaciones municipales

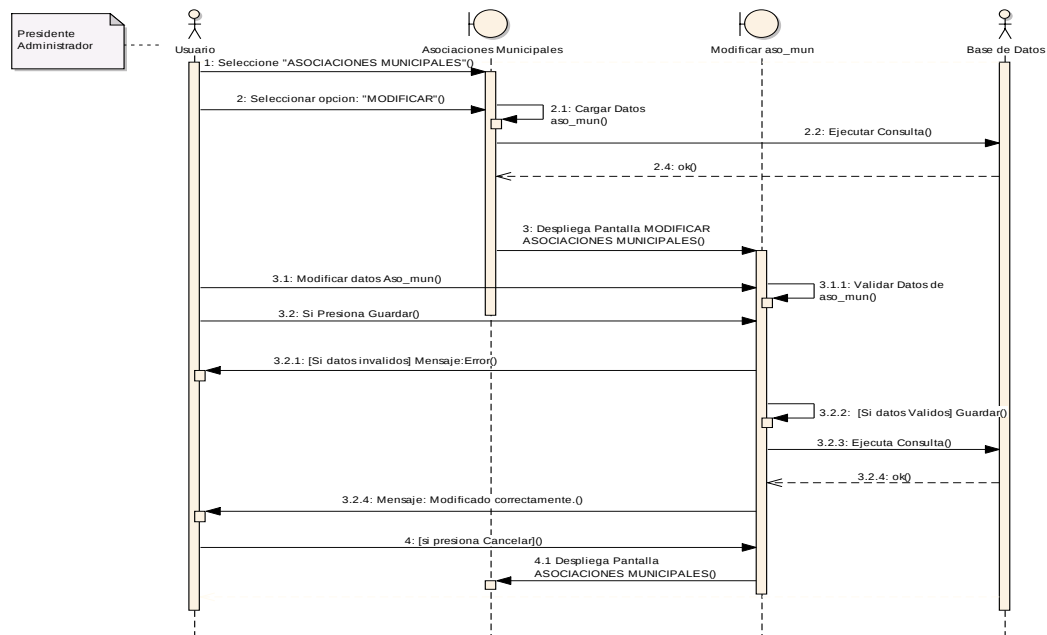


Figura 79: Diagrama de Secuencias: Modificar asociación municipal

2.1.11.2.3.3. Diagrama de secuencias: Eliminar asociaciones municipales

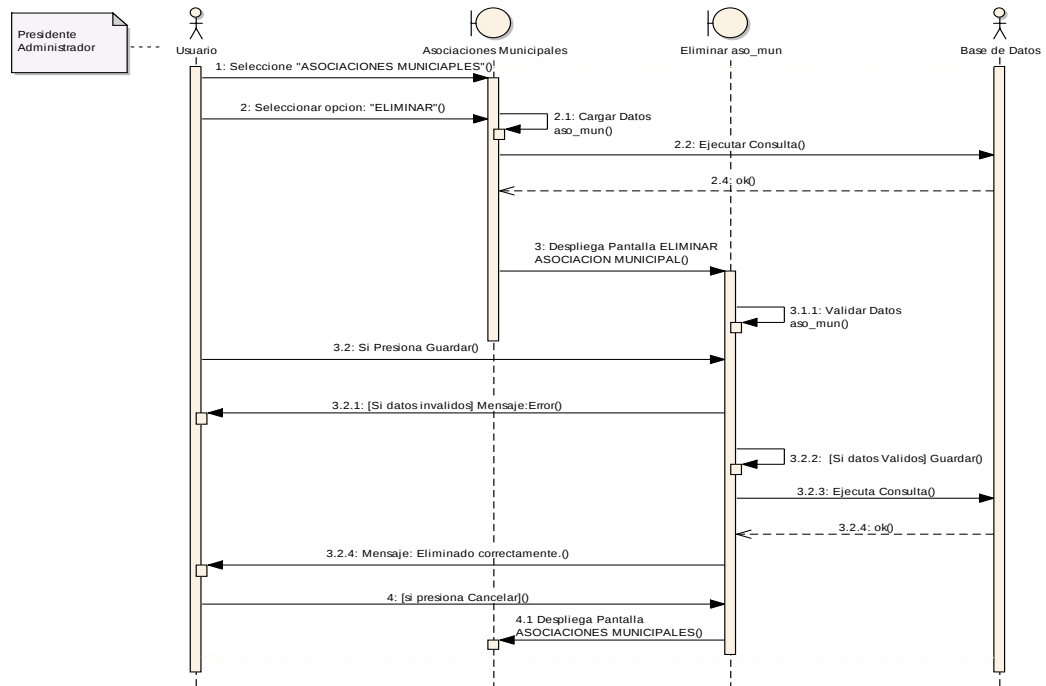


Figura 80: Diagrama de Secuencias: Eliminar asociación municipal

2.1.11.2.3.3. Diagrama de Secuencias: Clubes

2.1.11.2.3.3.1. Diagrama de Secuencias: Adicionar club

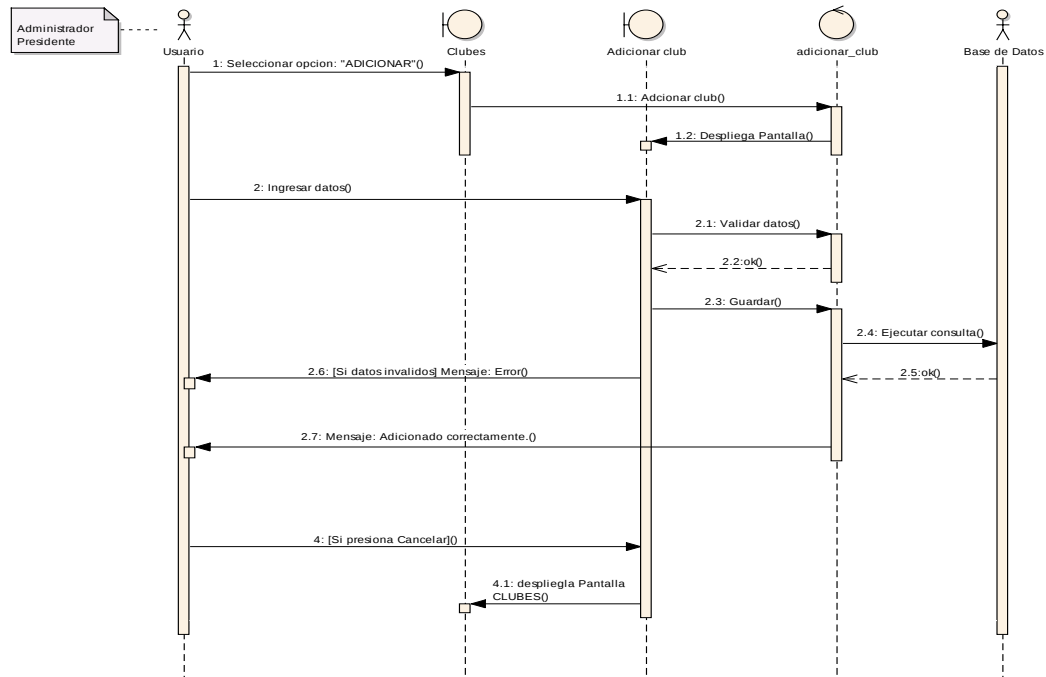


Figura 81: Diagrama de Secuencias: Adicionar club

2.1.11.2.3.3.2. Diagrama de Secuencias: Modificar club

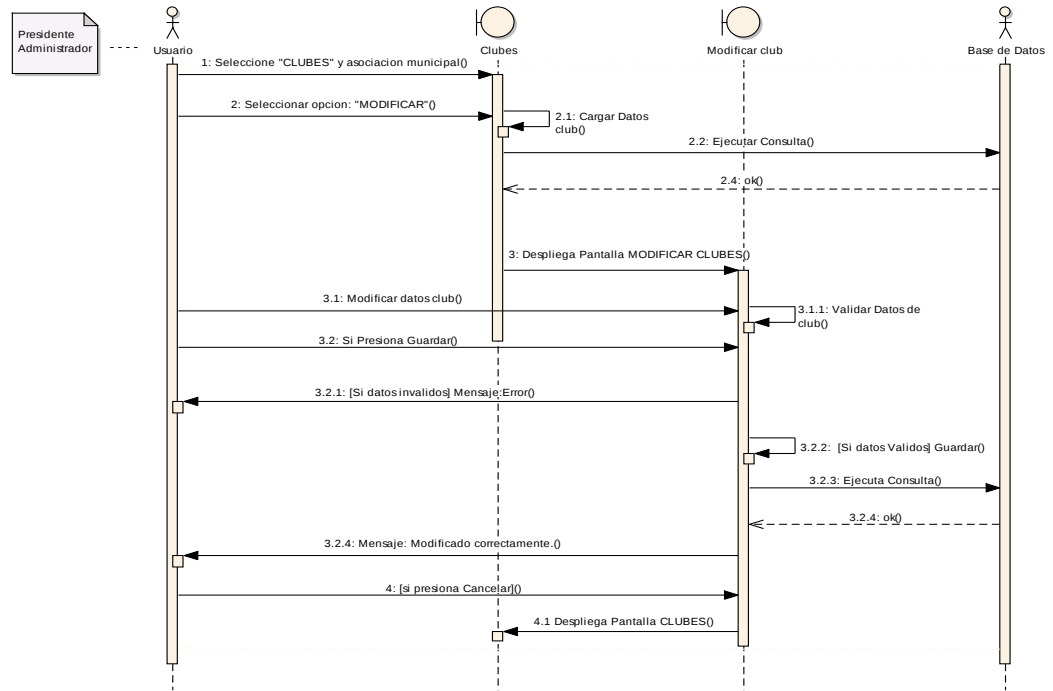


Figura 82: Diagrama de Secuencias: Modificar club

2.1.11.2.3.3.3. Diagrama de secuencias: Eliminar club

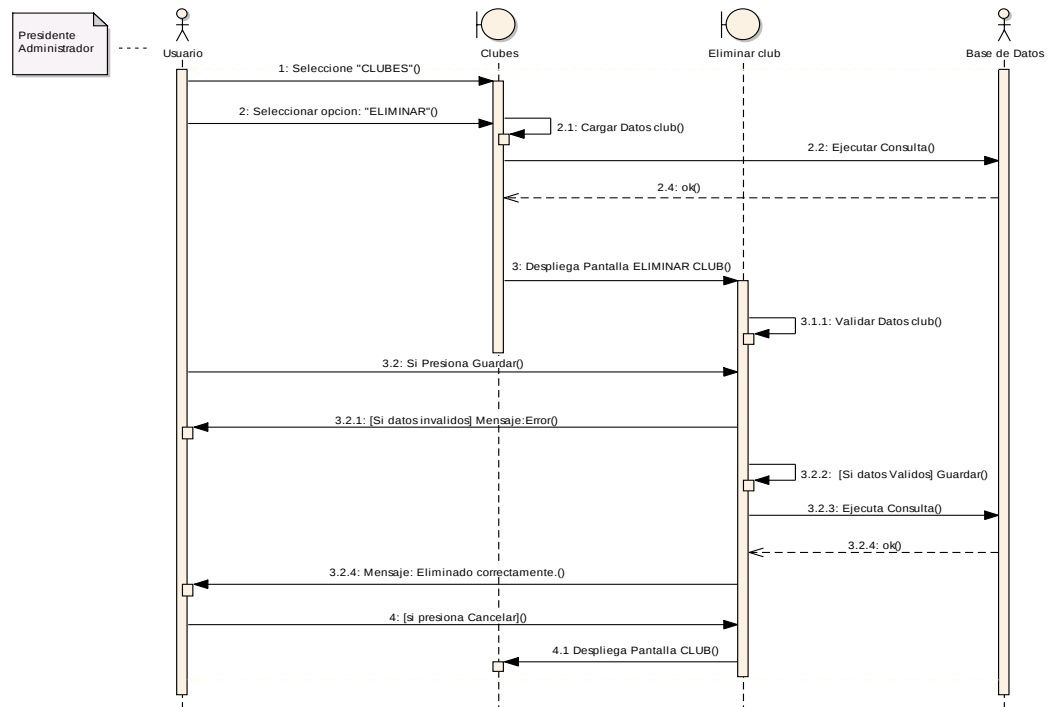


Figura 83: Diagrama de Secuencias: Eliminar club

2.1.11.2.4. Diagrama de Secuencias: Gestionar Campeonato

2.1.11.2.4.1. Diagrama de Secuencias: Sedes

2.1.11.2.4.1.1. Diagrama de Secuencias: Adicionar sedes

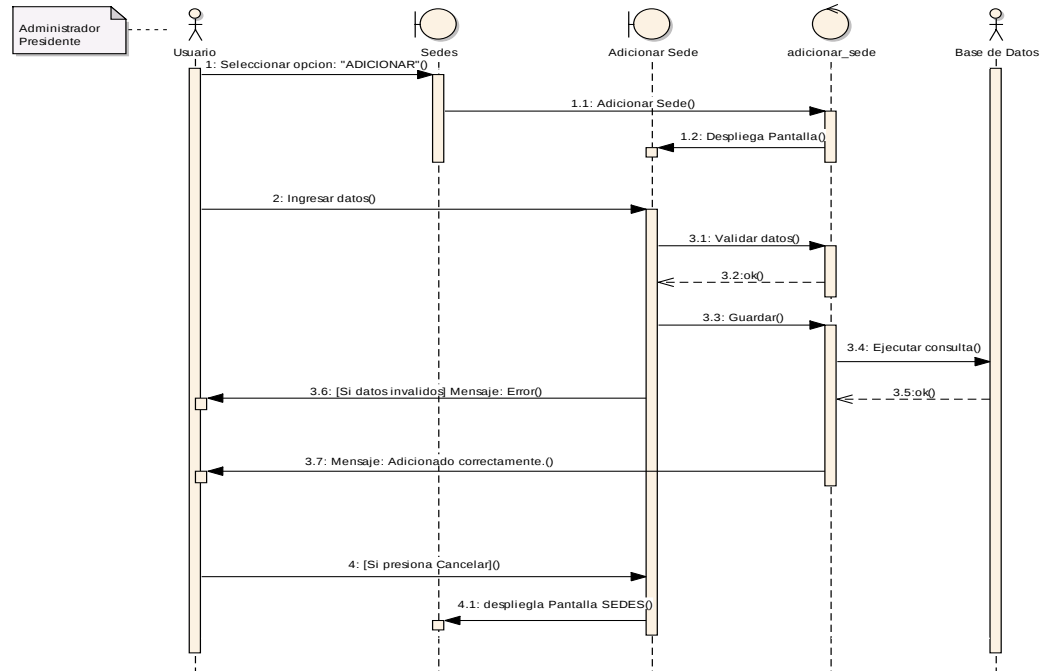


Figura 84: Diagrama de Secuencias: Adicionar sedes

2.1.11.2.4.1.2. Diagrama de Secuencias: Modificar sedes

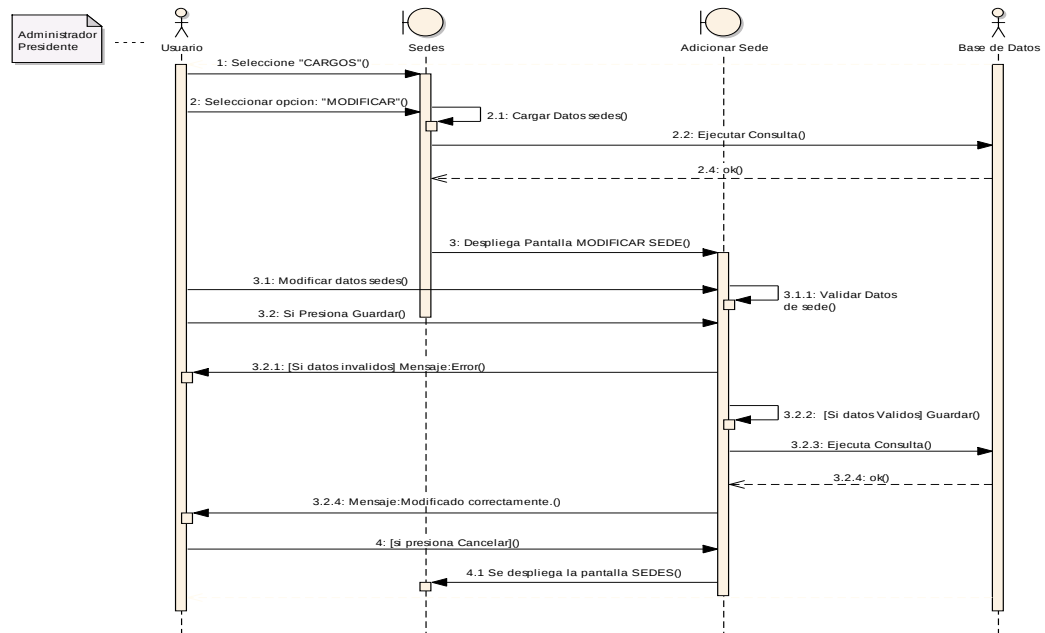


Figura 85: Diagrama de Secuencias: Modificar sedes

2.1.11.2.4.1.3. Diagrama de Secuencias: Eliminar sedes

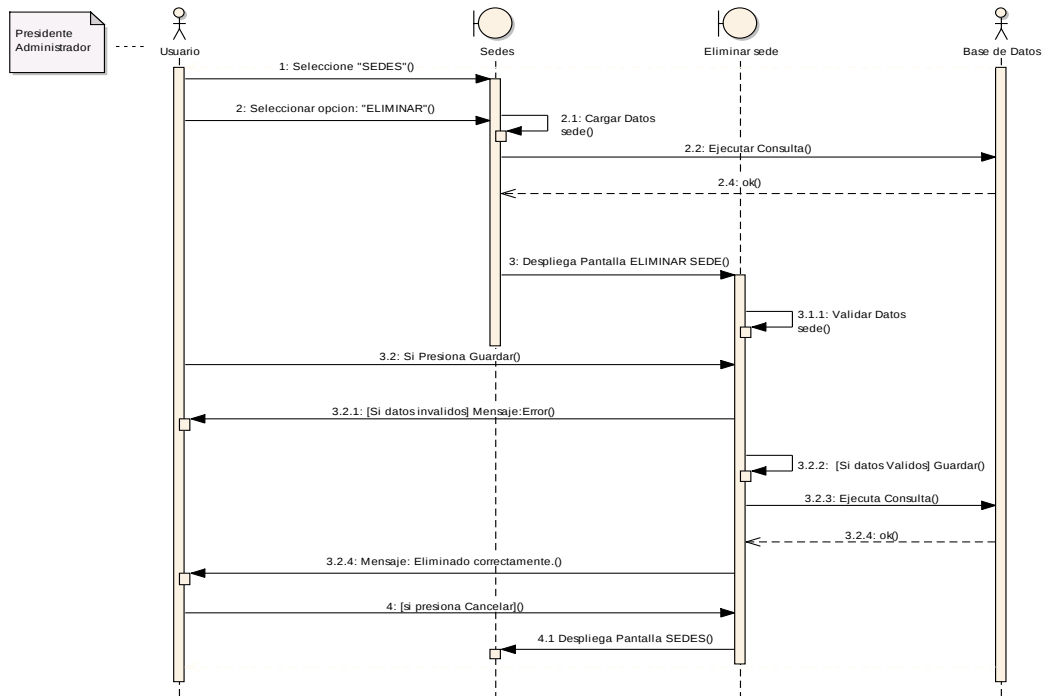


Figura 86: Diagrama de Secuencias: Eliminar sedes

2.1.11.2.4.2. Diagrama de Secuencias: Campeonatos

2.1.11.2.4.2.1. Diagrama de Secuencias: Adicionar campeonato

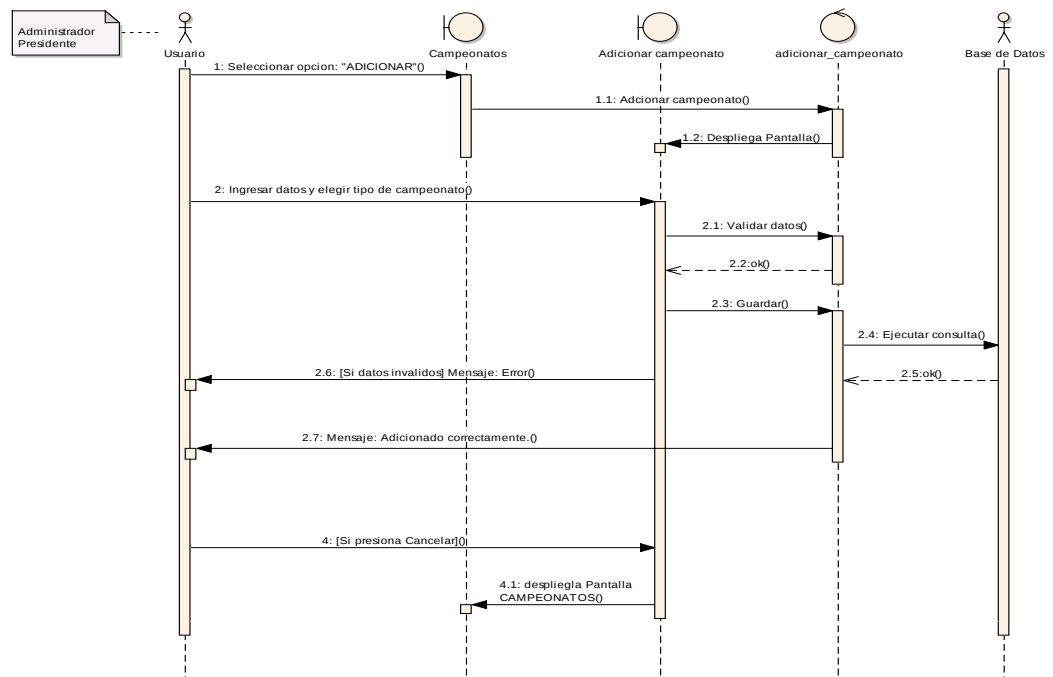


Figura 87: Diagrama de Secuencias: Adicionar campeonato

2.1.11.2.4.2.2. Diagrama de Secuencias: Modificar campeonato

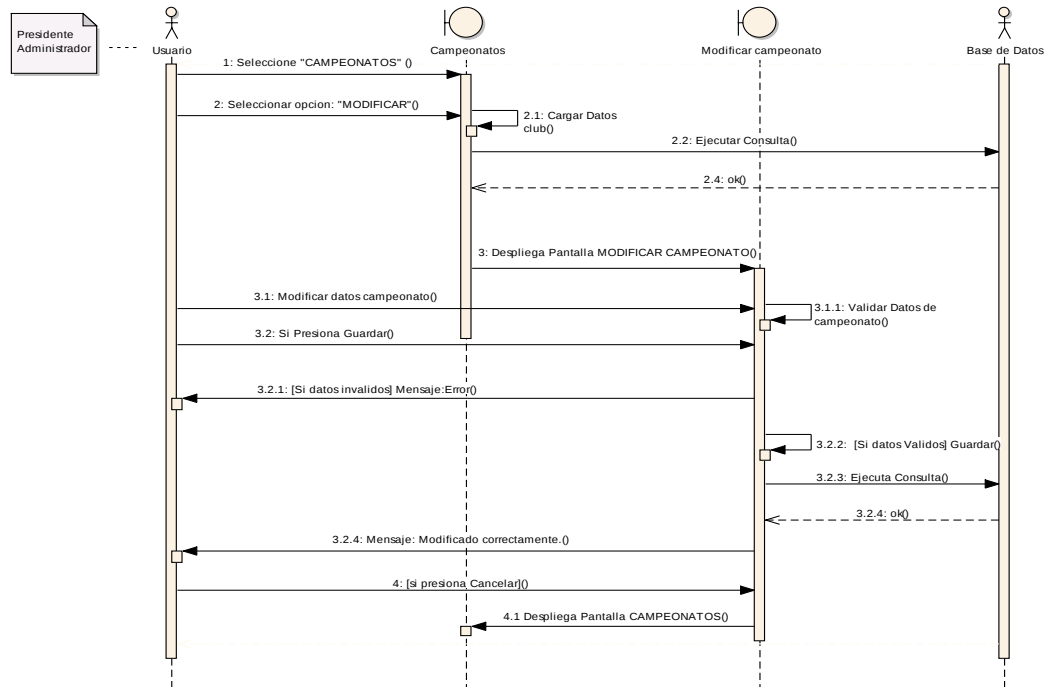


Figura 88: Diagrama de Secuencias: Modificar campeonato

2.1.11.2.4.2.3. Diagrama de Secuencias: Eliminar campeonato

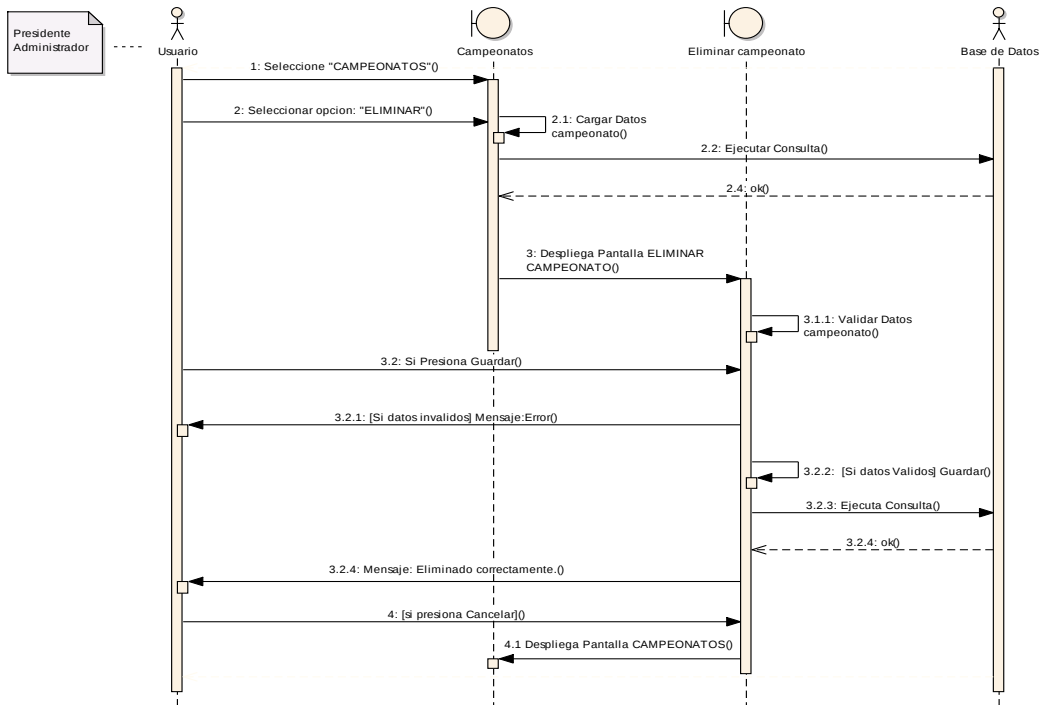


Figura 89: Diagrama de Secuencias: Eliminar campeonato

2.1.11.2.4.3. Diagrama de Secuencias: Inscripciones

2.1.11.2.4.3.1. Diagrama de Secuencias: Adicionar inscripción

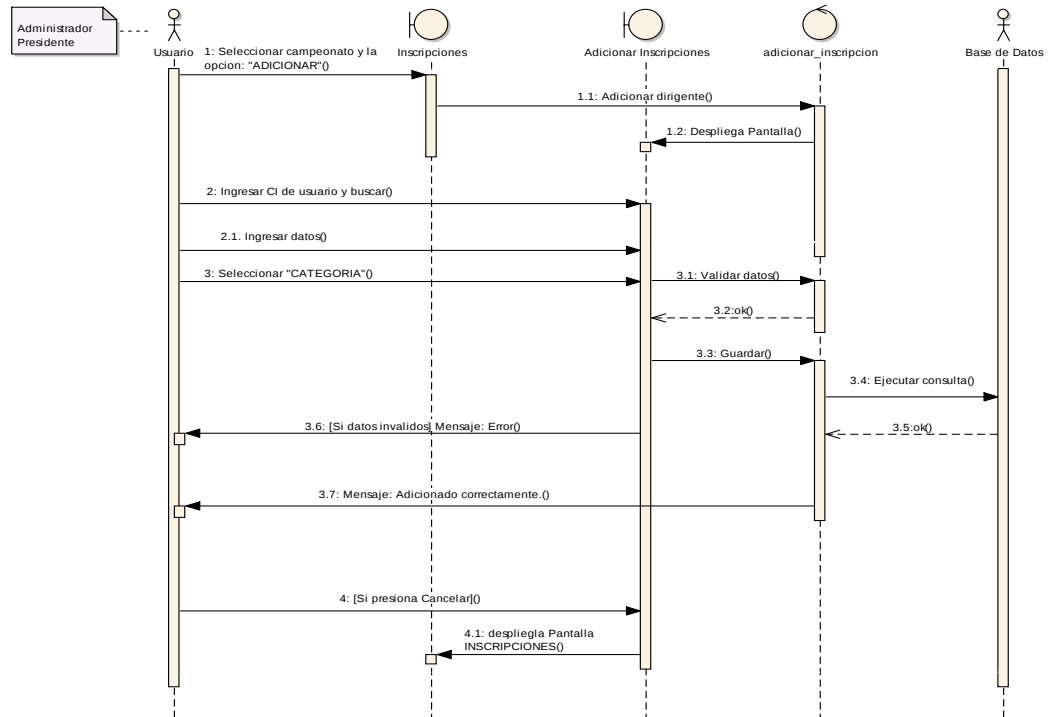


Figura 90: Diagrama de Secuencias: Adicionar inscripción

2.1.11.2.4.3.2. Diagrama de Secuencias: Modificar inscripción

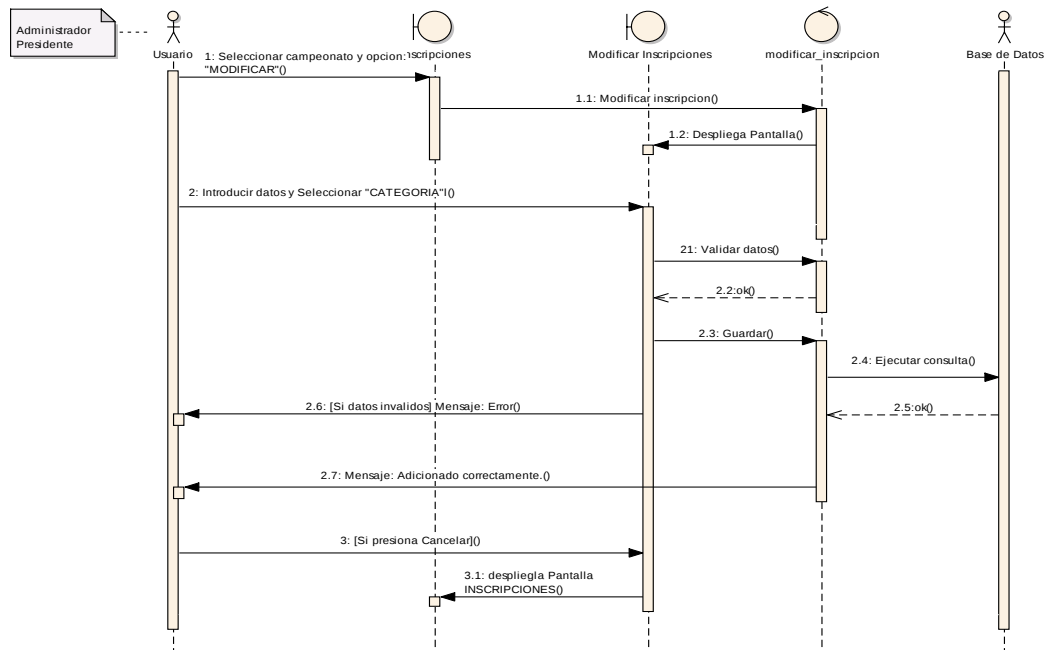


Figura 91: Diagrama de Secuencias: Modificar inscripción

2.1.11.2.4.4. Diagrama de Secuencias: Grupos

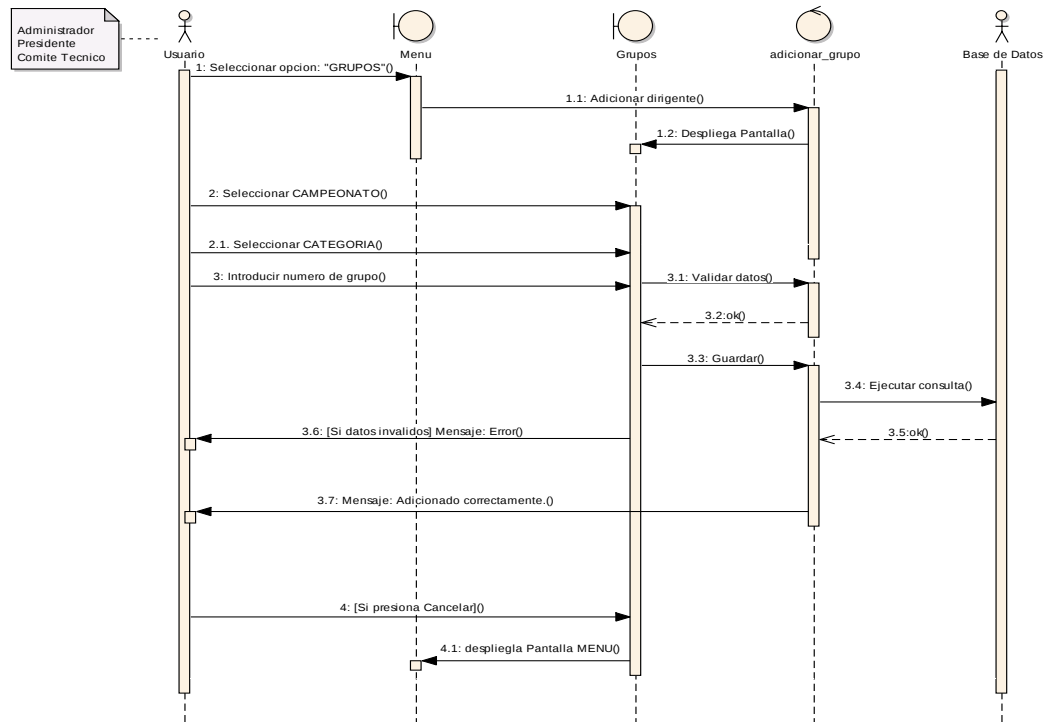


Figura 92: Diagrama de Secuencias: Grupos

2.1.11.2.4.5. Diagrama de Secuencias: Fixture

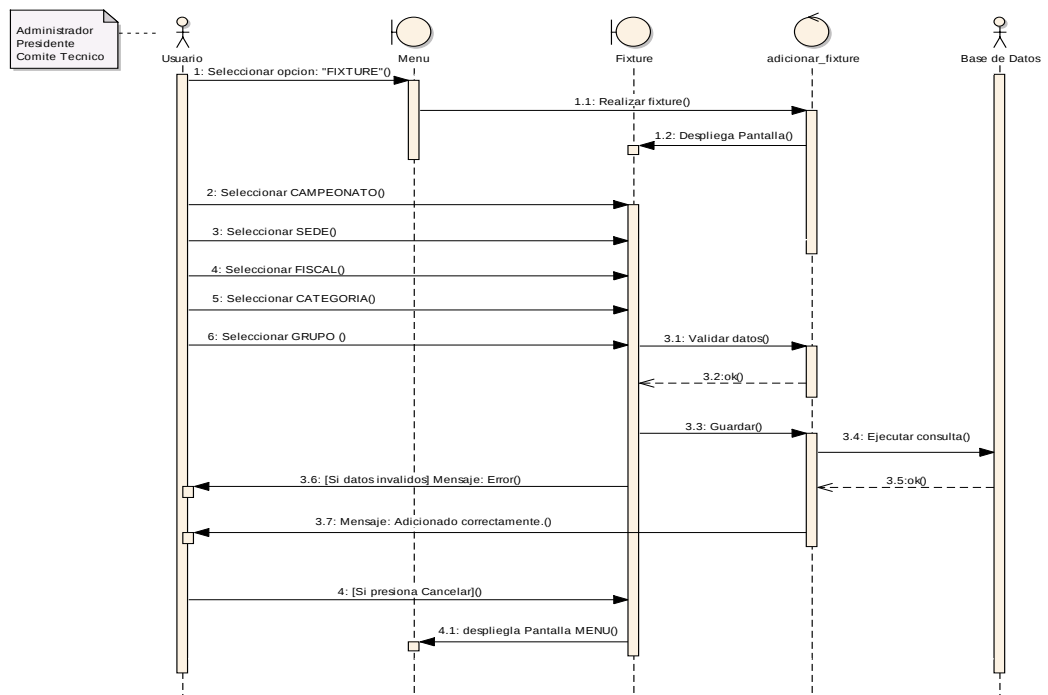


Figura 93: Diagrama de Secuencias: Fixture

2.1.11.2.4.6. Diagrama de Secuencias: Planillas

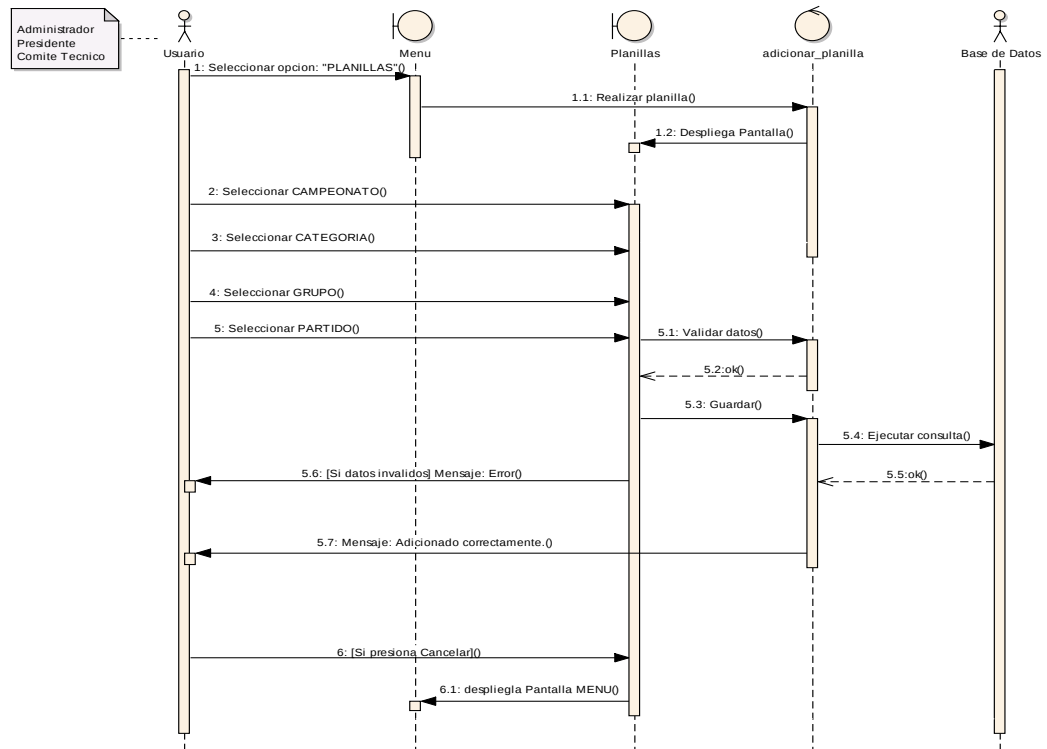


Figura 94: Diagrama de Secuencias: Planillas

2.1.11.2.4.7. Diagrama de Secuencias: Llaves

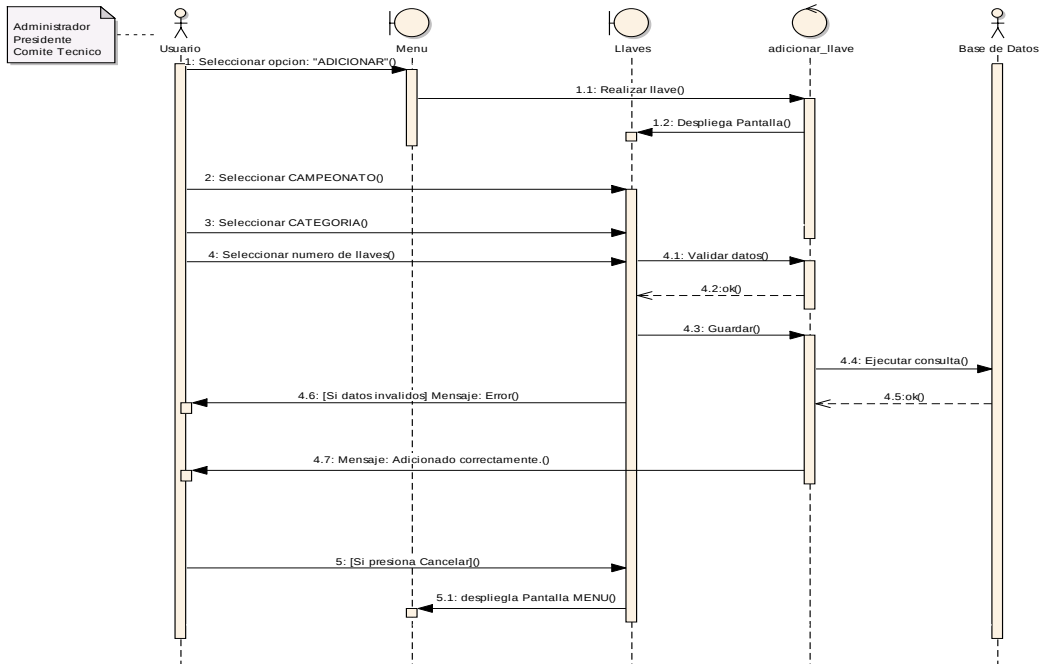


Figura 95: Diagrama de Secuencias: Llaves

2.1.11.2.5. Diagrama de Secuencias: Datos de usuario

2.1.11.2.5.1. Diagrama de Secuencias: Roles

2.1.11.2.5.1.1. Diagrama de Secuencias: Adicionar rol

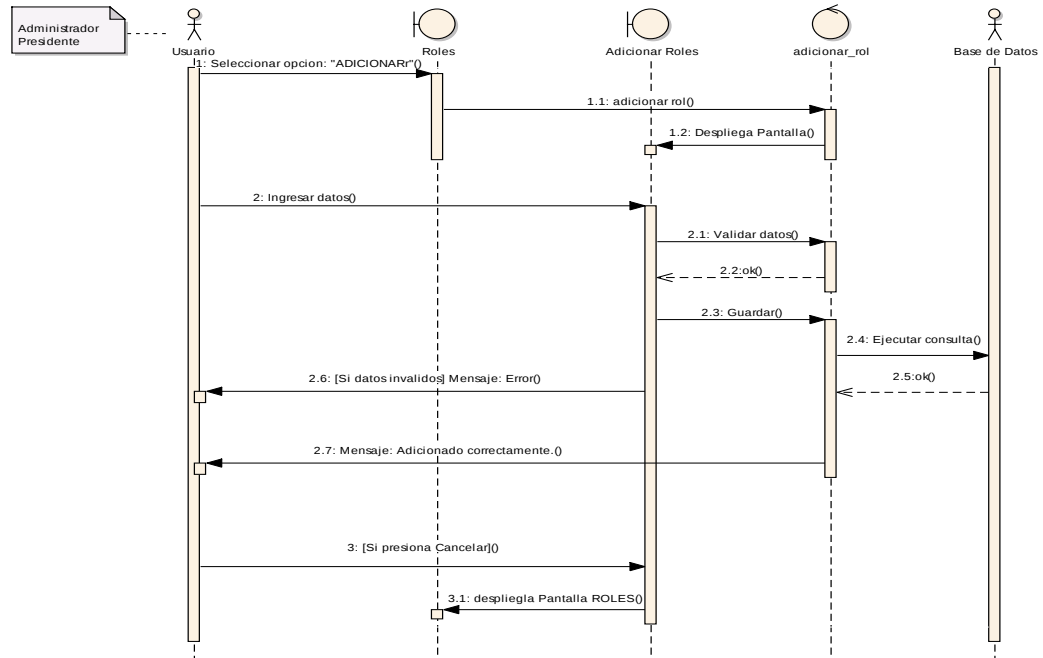


Figura 96: Diagrama de Secuencias: Adicionar rol

2.1.11.2.5.1.2. Diagrama de Secuencias: Modificar rol

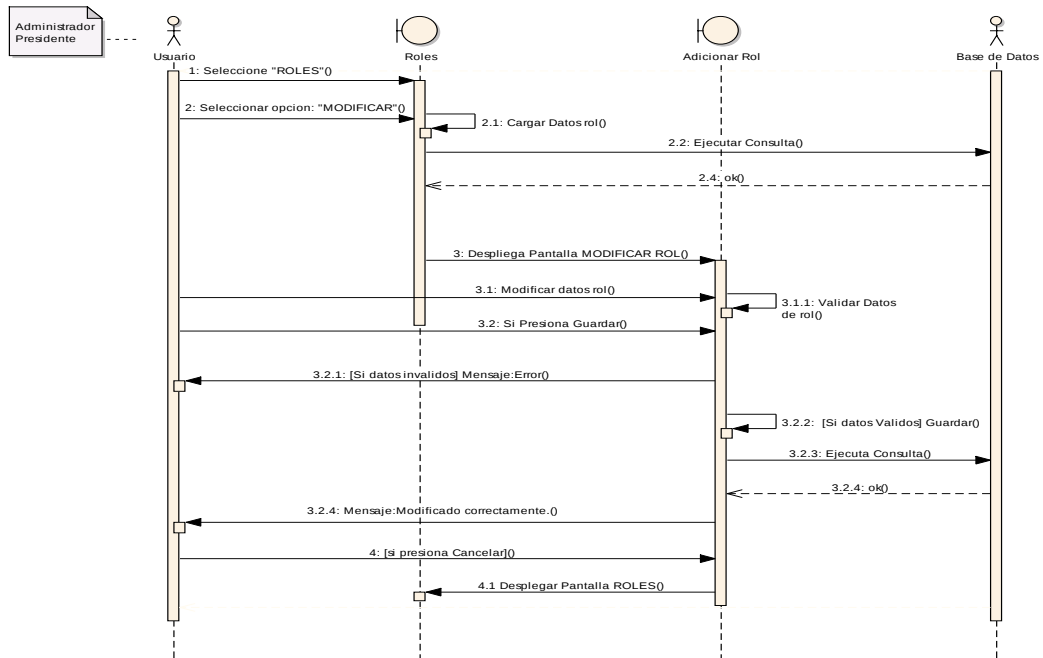


Figura 97: Diagrama de Secuencias: Modificar rol

2.1.11.2.5.1.3. Diagrama de Secuencias: Eliminar rol

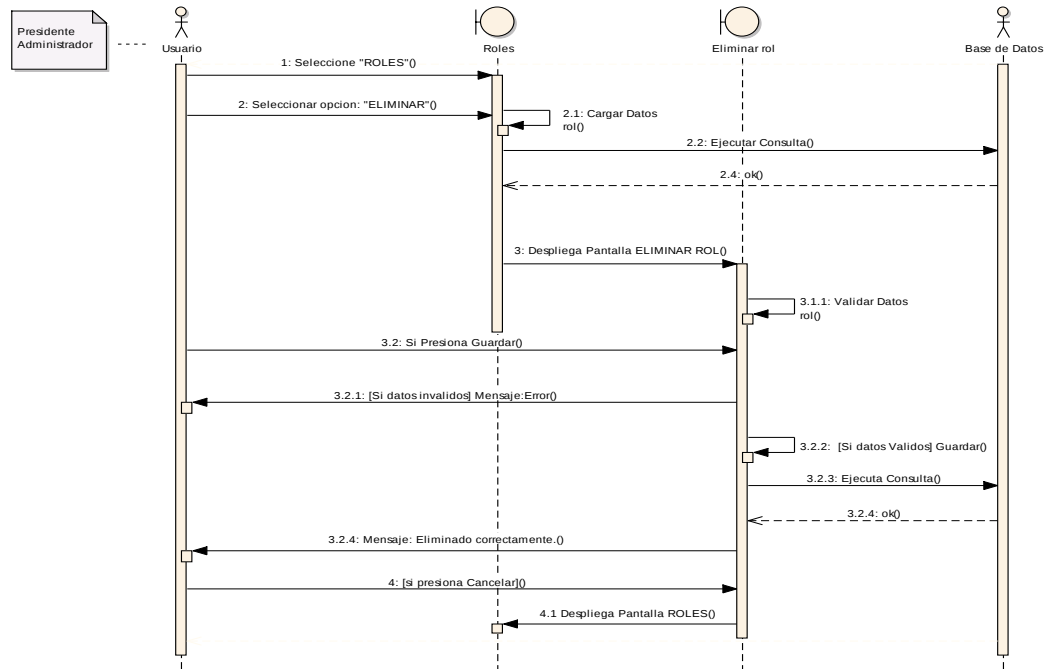


Figura 98: Diagrama de Secuencias: Eliminar rol

2.1.11.2.5.2. Diagrama de Secuencias: Cargos

2.1.11.2.5.2.1. Diagrama de Secuencias: Adicionar cargo

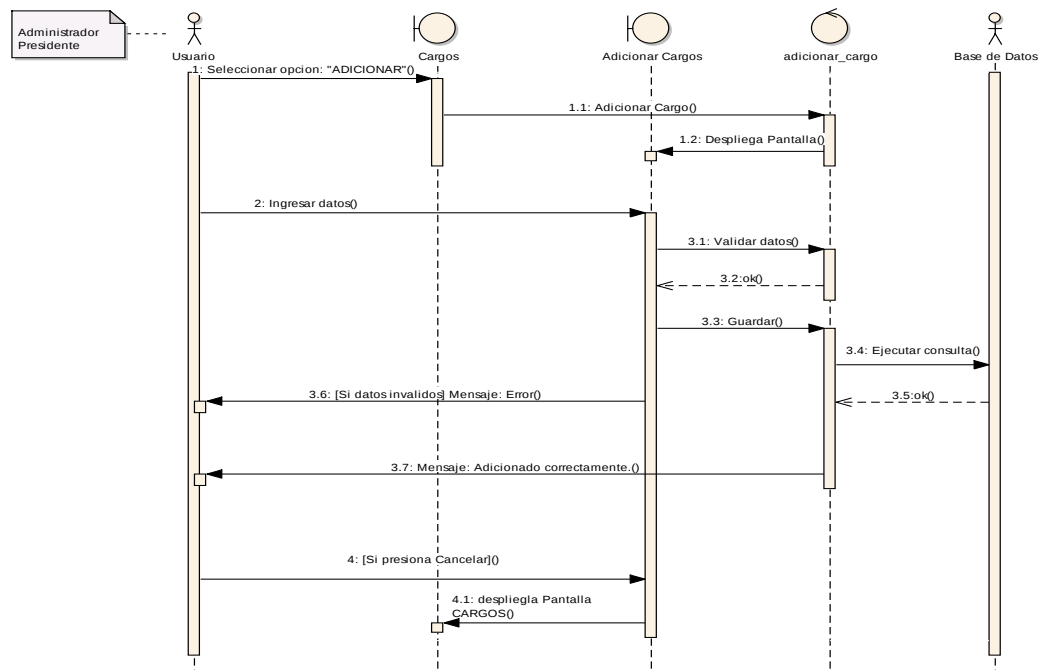


Figura 99: Diagrama de Secuencias: Adicionar cargo

2.1.11.2.5.2.2. Diagrama de Secuencias: Modificar cargo

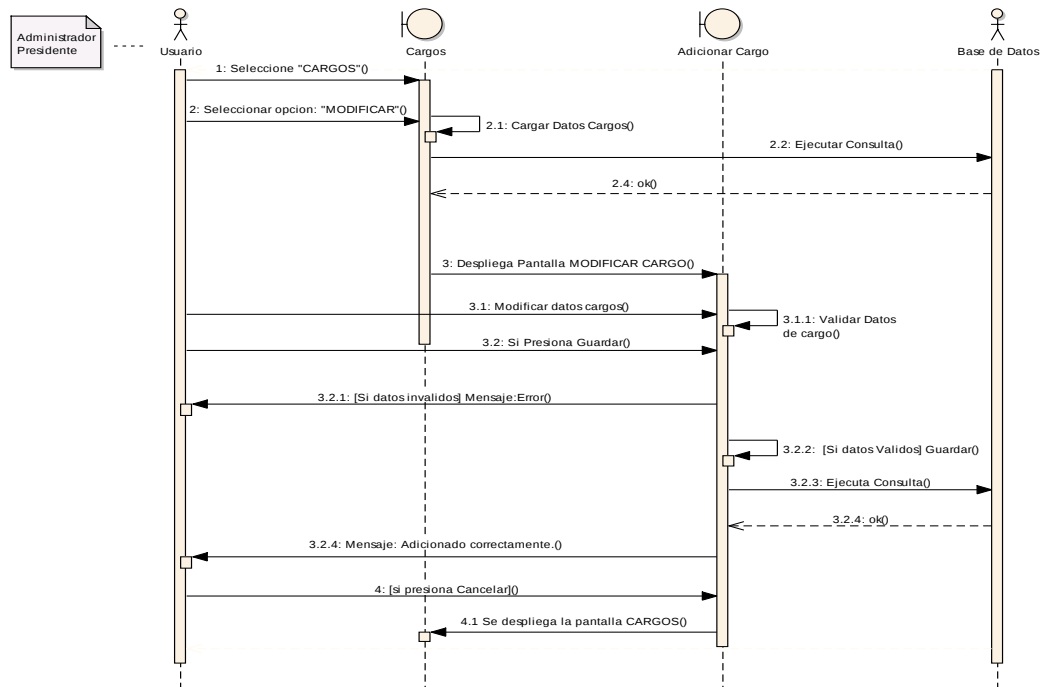


Figura 100: Diagrama de Secuencias: Modificar cargo

2.1.11.2.5.2.3. Diagrama de Secuencias: Eliminar cargo

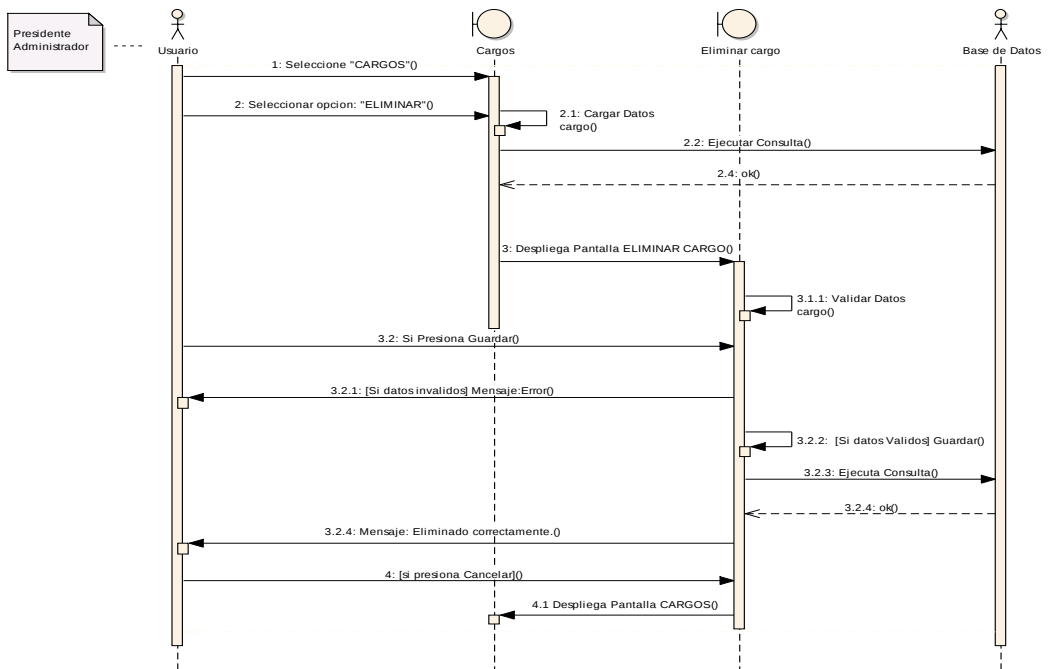


Figura 101: Diagrama de Secuencias: Eliminar cargo

2.1.11.2.5.3. Diagrama de Secuencias: Categorías

2.1.11.2.5.3.1. Diagrama de Secuencias: Adicionar categoría

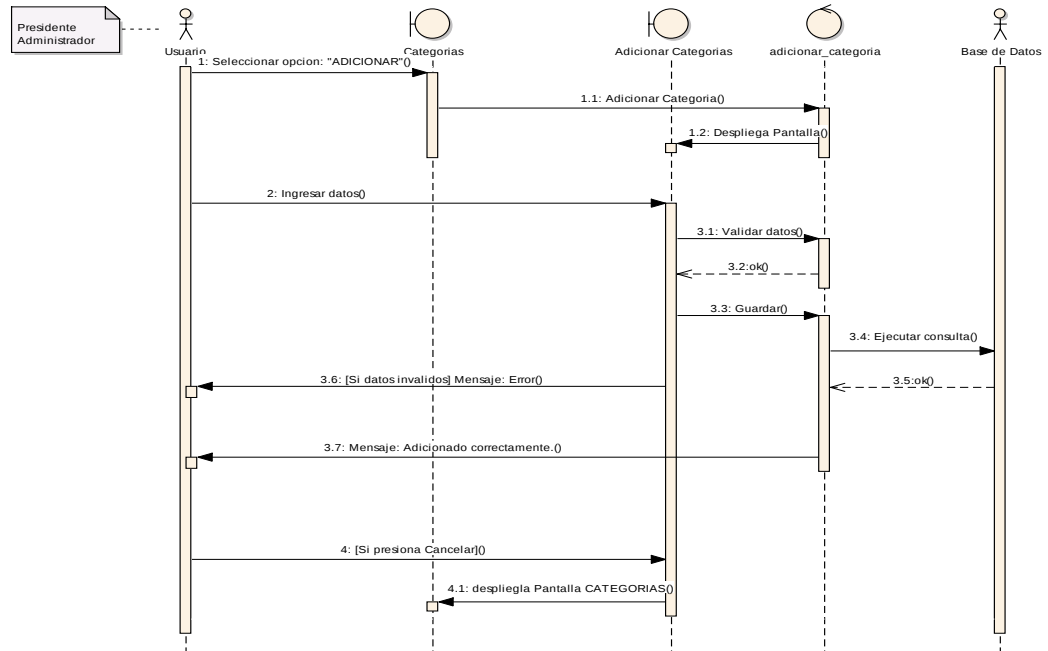


Figura 102: Diagrama de Secuencias: Adicionar categoría

2.1.11.2.5.3.2. Diagrama de Secuencias: Modificar categoría

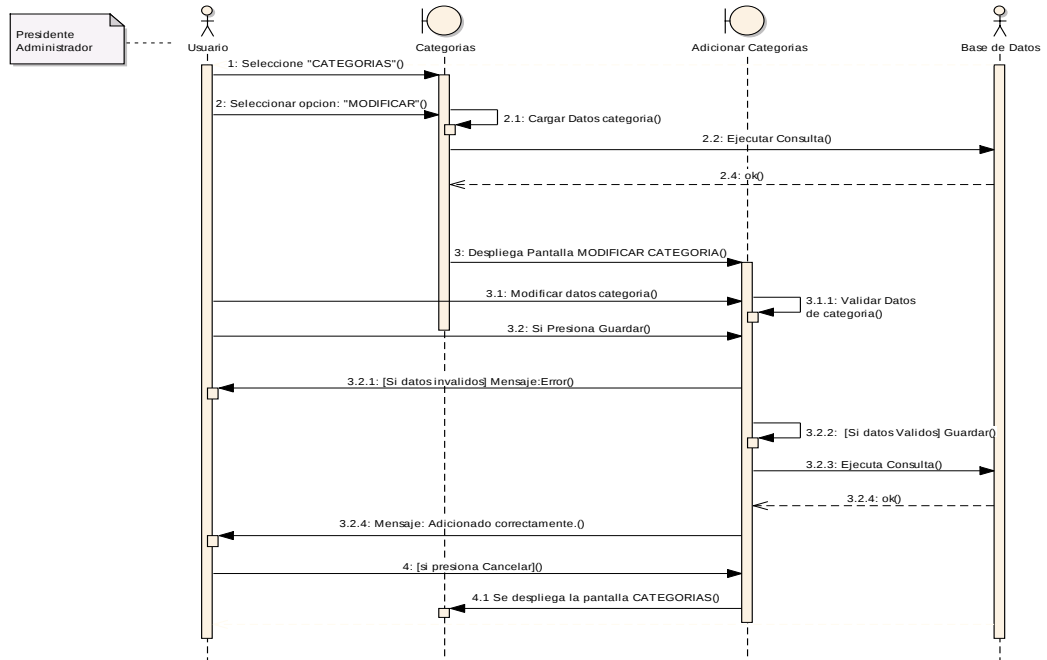


Figura 103: Diagrama de Secuencias: Modificar categoría

2.1.11.2.5.3.3. Diagrama de Secuencias: Eliminar categoría

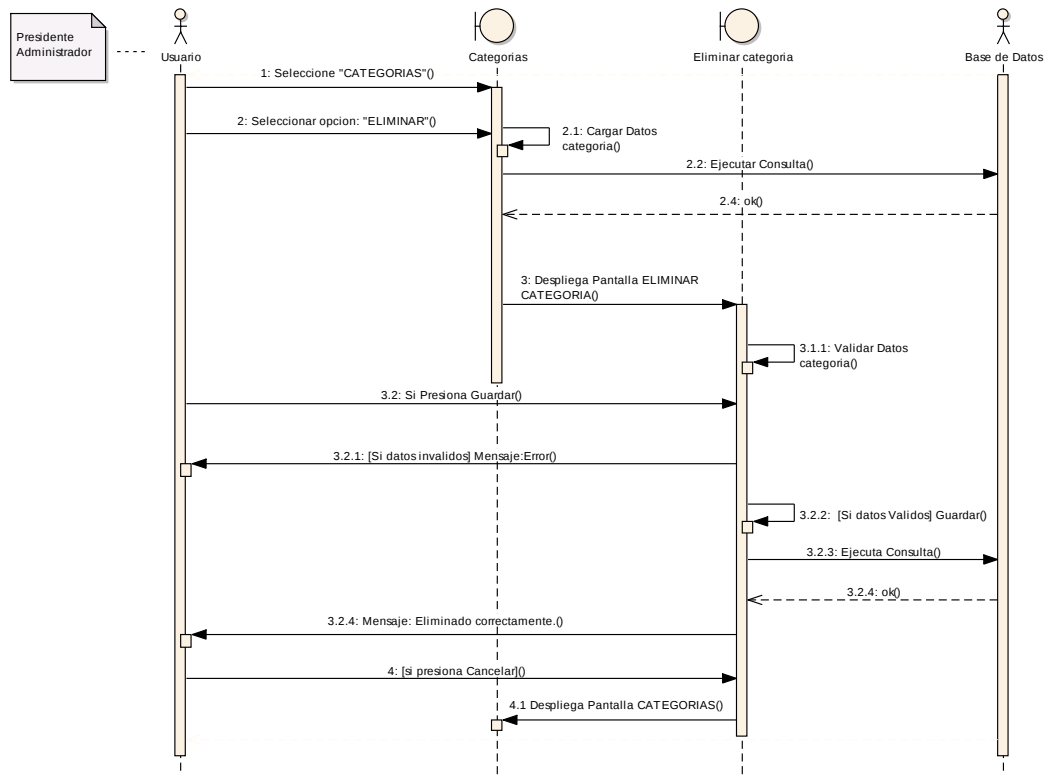


Figura 104: Diagrama de Secuencias: Eliminar categoría

2.1.12. Diseño de Interfaces de Usuarios

2.1.12.1.Introducción

Se trata de prototipos que permiten al usuario tener una idea sobre las interfaces que proveerá el sistema.

2.1.12.1.1. Propósito

Presentar los prototipos de pantallas para que el usuario tenga una idea de la interfaz que se presentaran en el sistema.

2.1.12.1.2. Alcance

Mostrar los Prototipos de pantallas, sujeto a modificaciones a lo largo del desarrollo del sistema.

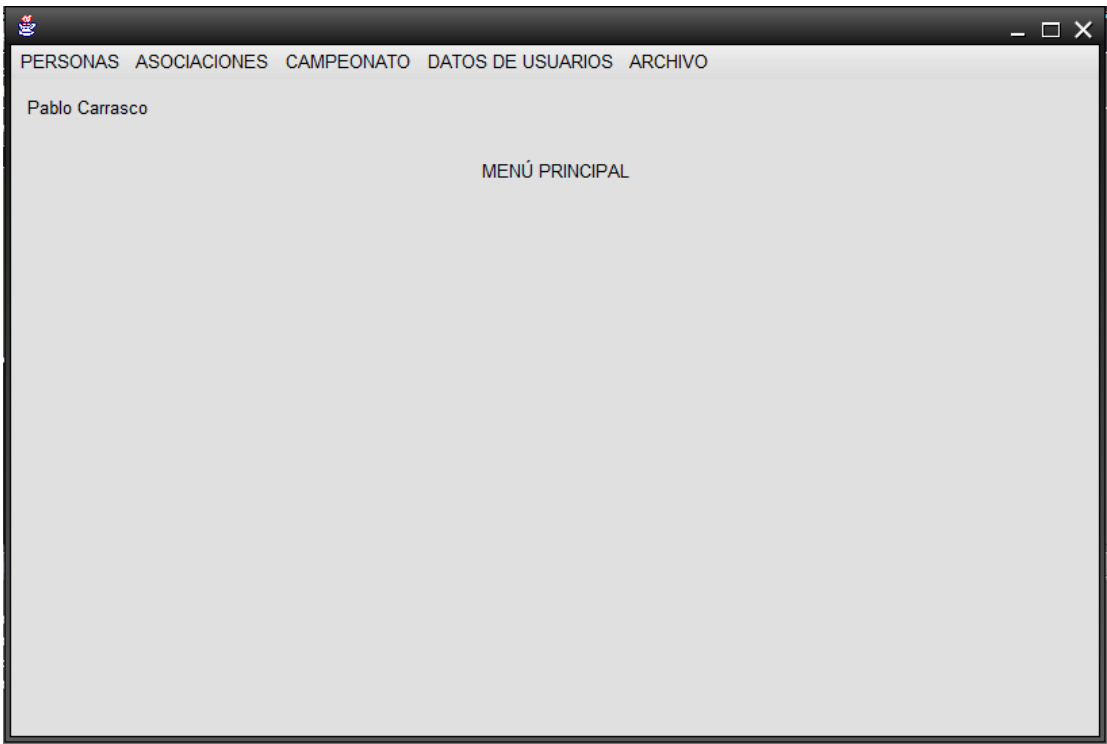
2.1.12.2.Prototipo de Pantallas

2.1.12.2.1. Ingreso de Usuario al Sistema

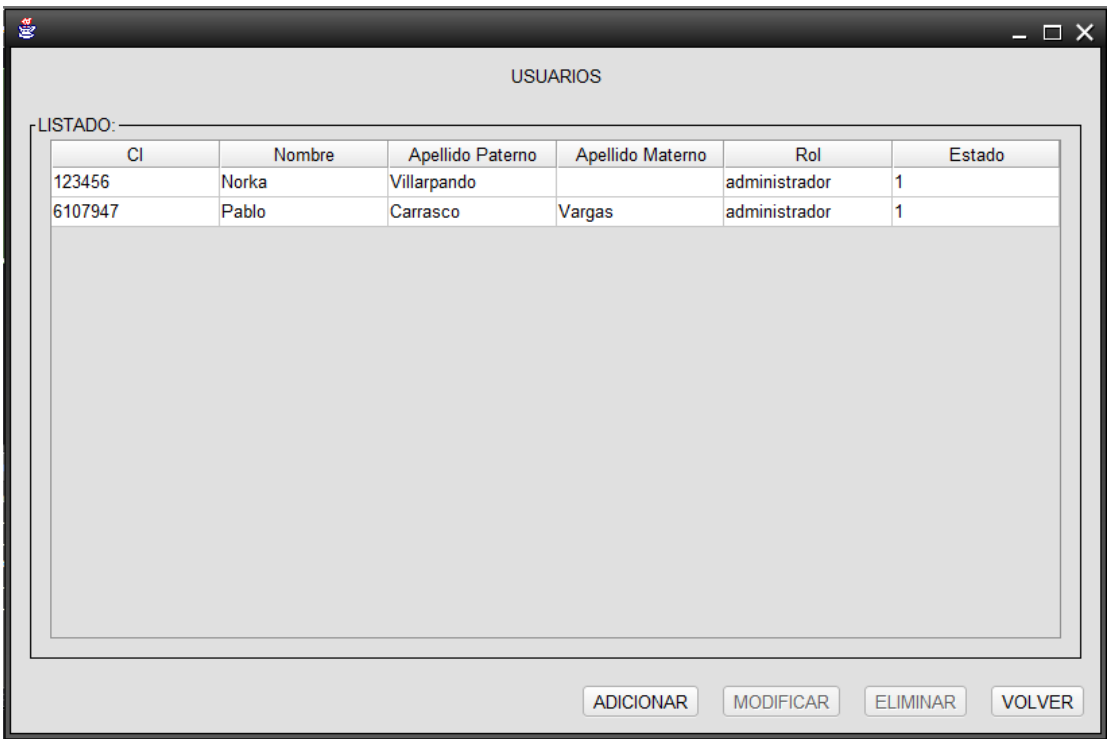


The image shows a screenshot of a graphical user interface window. The window has a title bar with a small icon on the left and standard minimize, maximize, and close buttons on the right. The title of the window is "ASOCIACION TARJEÑA DE RAQUETBOL". The main area of the window is light gray. In the center, there is a smaller, slightly darker gray rectangular box containing the login form. The form is titled "INGRESO:" and includes two text input fields: "USUARIO:" and "CONTRASEÑA:". Below these fields are two buttons: "ACEPTAR" and "SALIR".

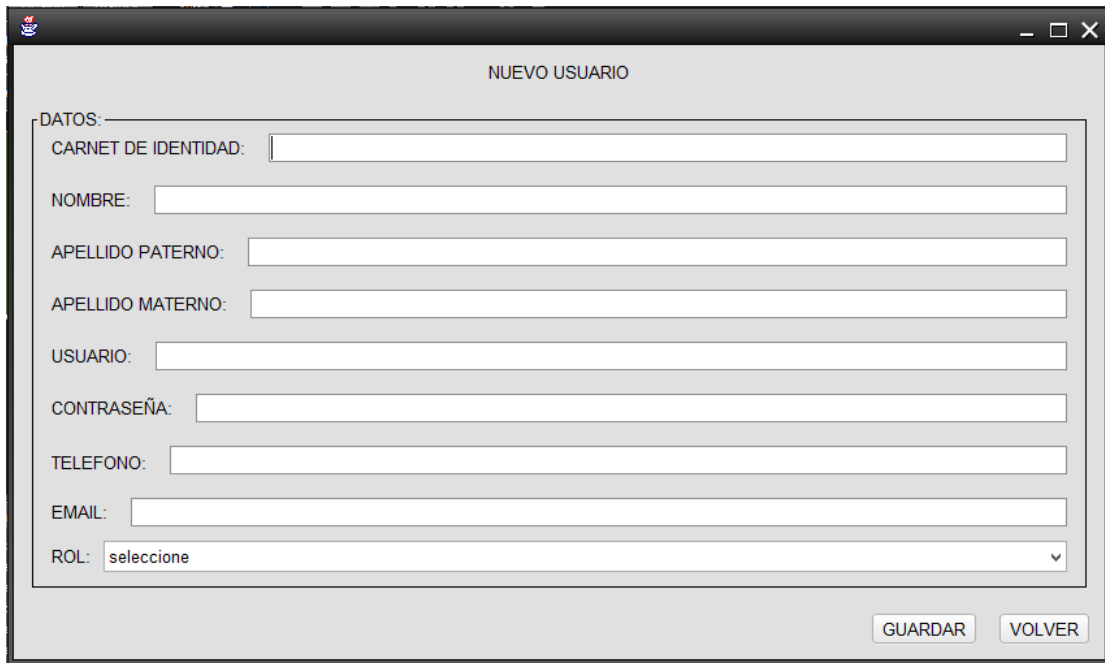
2.1.12.2.2. Pantalla Menú Principal



2.1.12.2.3. Pantalla Usuarios

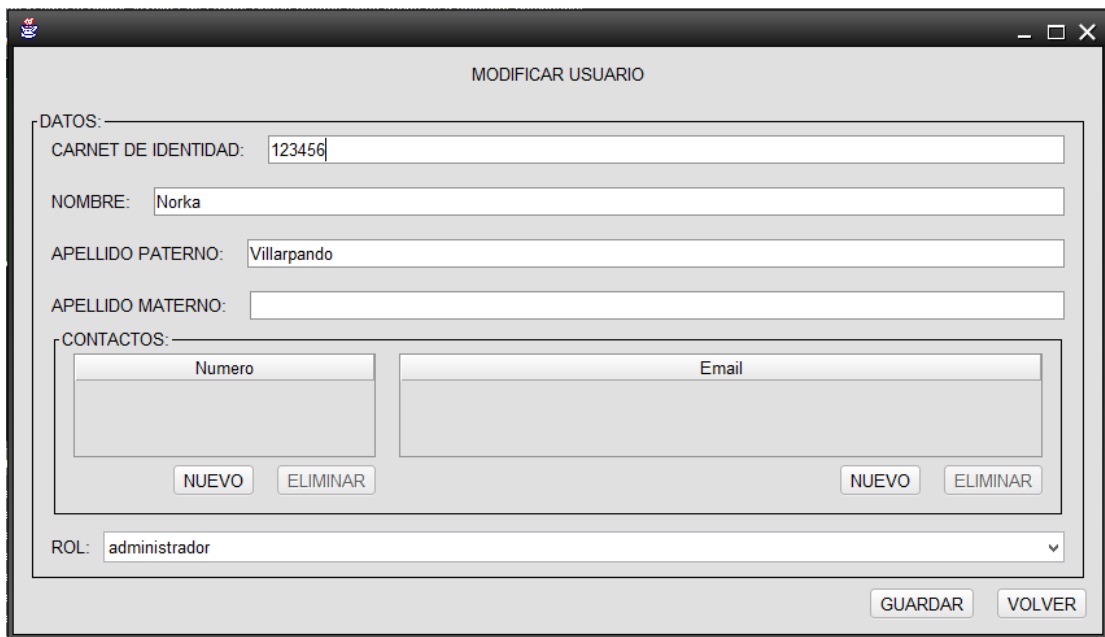


2.1.12.2.4. Pantalla Adicionar usuario



The screenshot shows a web application window titled "NUEVO USUARIO". It contains a form with the following fields: "DATOS:" (header), "CARNET DE IDENTIDAD:", "NOMBRE:", "APELLIDO PATERNO:", "APELLIDO MATERNO:", "USUARIO:", "CONTRASEÑA:", "TELEFONO:", "EMAIL:", and "ROL:" (a dropdown menu with "seleccione" selected). At the bottom right, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.5. Pantalla Modificar usuario



The screenshot shows a web application window titled "MODIFICAR USUARIO". It contains a form with the following fields: "DATOS:" (header), "CARNET DE IDENTIDAD:" (with value "123456"), "NOMBRE:" (with value "Norka"), "APELLIDO PATERNO:" (with value "Villarpando"), and "APELLIDO MATERNO:". Below these is a "CONTACTOS:" section with two sub-sections: "Numero" and "Email". Each sub-section has a "NUEVO" button and an "ELIMINAR" button. At the bottom, there is a "ROL:" dropdown menu with "administrador" selected. At the bottom right, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.6. Pantalla Eliminar usuario

ELIMINAR USUARIO

DATOS:

CARNET DE IDENTIDAD: DATO

NOMBRE: DATO

APELLIDO PATERNO: DATO

APELLIDO MATERNO: DATO

TELEFONO: DATO

EMAIL: DATO

ROL: DATO

ELIMINAR VOLVER

2.1.12.2.7. Pantalla Dirigentes

DIRIGENTES

ASOCIACION DEPARTAMENTAL: seleccione

ASOCIACION MUNICIPAL: seleccione

CLUB: seleccione

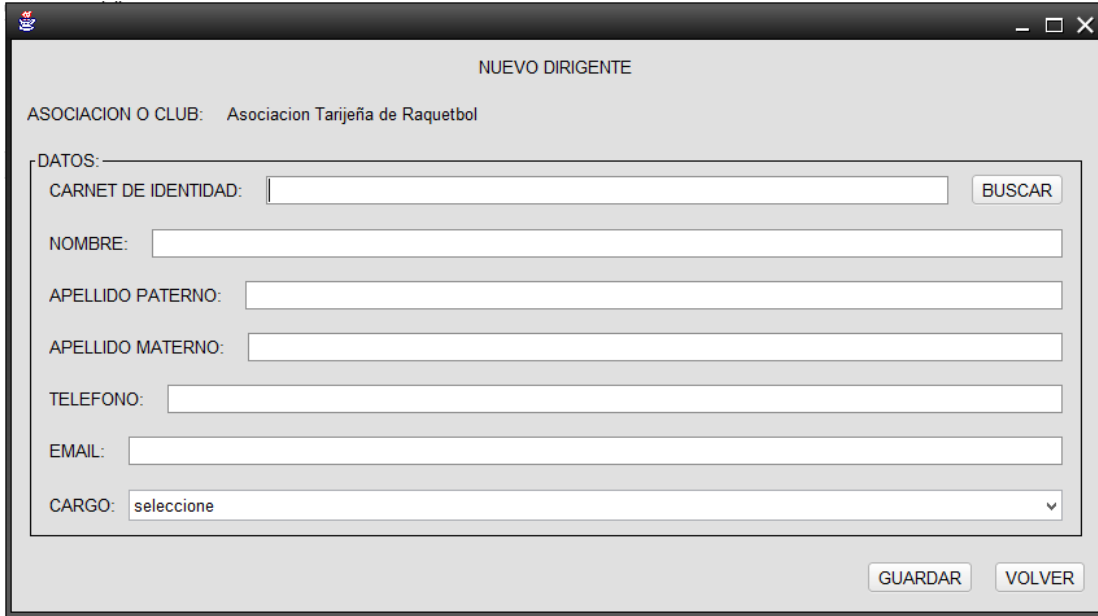
NOMBRE: BUSCAR

LISTADO:

CI	Nombre	Apellido Paterno	Apellido Materno	Cargo	Estado
----	--------	------------------	------------------	-------	--------

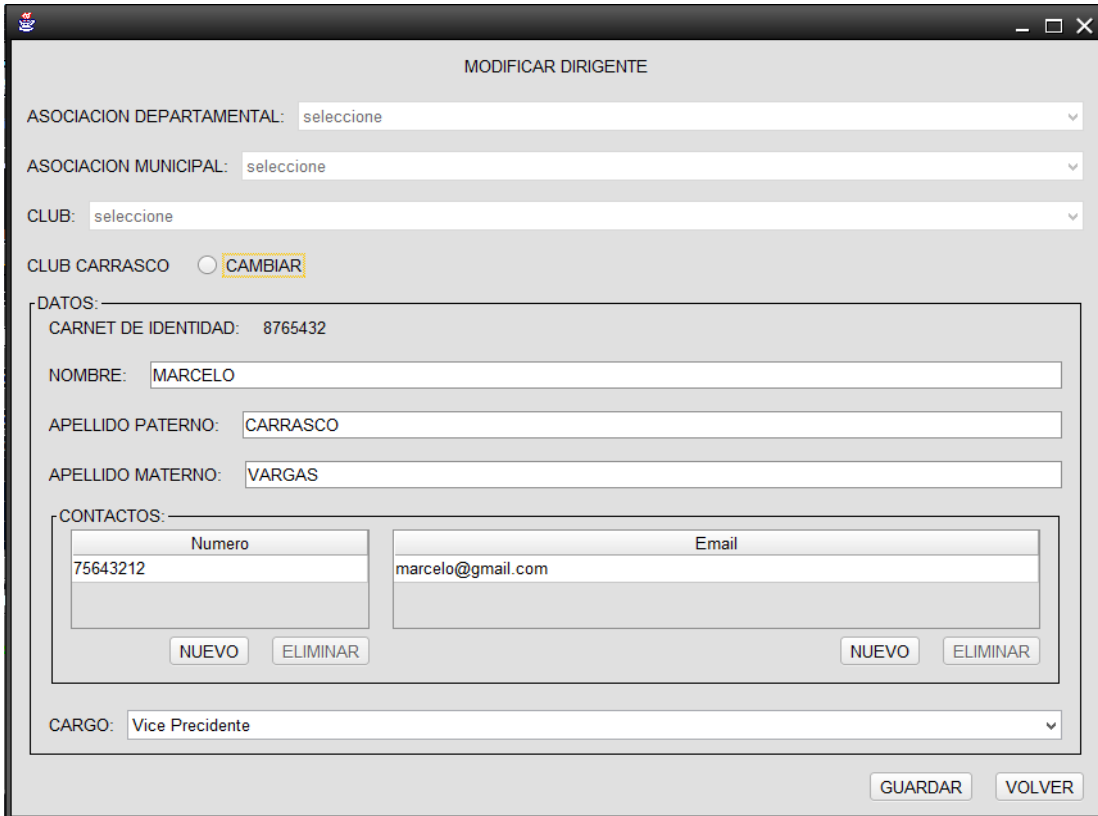
ADICIONAR MODIFICAR ELIMINAR VOLVER

2.1.12.2.8. Pantalla Adicionar dirigente



The screenshot shows a web application window titled "NUEVO DIRIGENTE". At the top, it says "ASOCIACION O CLUB: Asociacion Tarijeña de Raquetbol". Below this is a section labeled "DATOS:" containing several input fields: "CARNET DE IDENTIDAD:" with a text box and a "BUSCAR" button; "NOMBRE:" with a text box; "APELLIDO PATERNO:" with a text box; "APELLIDO MATERNO:" with a text box; "TELEFONO:" with a text box; "EMAIL:" with a text box; and "CARGO:" with a dropdown menu showing "seleccione". At the bottom right of the form are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.9. Pantalla Modificar dirigente



The screenshot shows a web application window titled "MODIFICAR DIRIGENTE". It contains several dropdown menus: "ASOCIACION DEPARTAMENTAL:" (showing "seleccione"), "ASOCIACION MUNICIPAL:" (showing "seleccione"), and "CLUB:" (showing "seleccione"). Below these is a section for "CLUB CARRASCO" with a radio button and a "CAMBIAR" button. The "DATOS:" section includes "CARNET DE IDENTIDAD:" (filled with "8765432"), "NOMBRE:" (filled with "MARCELO"), "APELLIDO PATERNO:" (filled with "CARRASCO"), and "APELLIDO MATERNO:" (filled with "VARGAS"). There is a "CONTACTOS:" section with two tables. The first table has columns "Numero" and "Email", with the first row containing "75643212" and "marcelo@gmail.com". Below each table are "NUEVO" and "ELIMINAR" buttons. At the bottom, there is a "CARGO:" dropdown menu showing "Vice Presidente" and two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.10. Pantalla Eliminar dirigentes

ELIMINAR DIRIGENTE

ASOCIACION O CLUB: CLUB CARRASCO

DATOS:

CARNET DE IDENTIDAD: 8765432

NOMBRE: MARCELO

APELLIDO PATERNO: CARRASCO

APELLIDO MATERNO: VARGAS

CONTACTOS:

Numero	Email
75643212	marcelo@gmail.com

CARGO: DATO

ELIMINAR VOLVER

2.1.12.2.11. Pantalla Jugadores

JUGADORES

ASOCIACION DEPARTAMENTAL: seleccione

ASOCIACION MUNICIPAL: seleccione

CLUB: seleccione

NOMBRE:

BUSCAR

LISTADO:

CI	Nombre	Apellido Paterno	Apellido Materno	Fecha de Nacimi...	Categoria	Carnet de Deport...
----	--------	------------------	------------------	--------------------	-----------	---------------------

ADICIONAR MODIFICAR ELIMINAR VOLVER

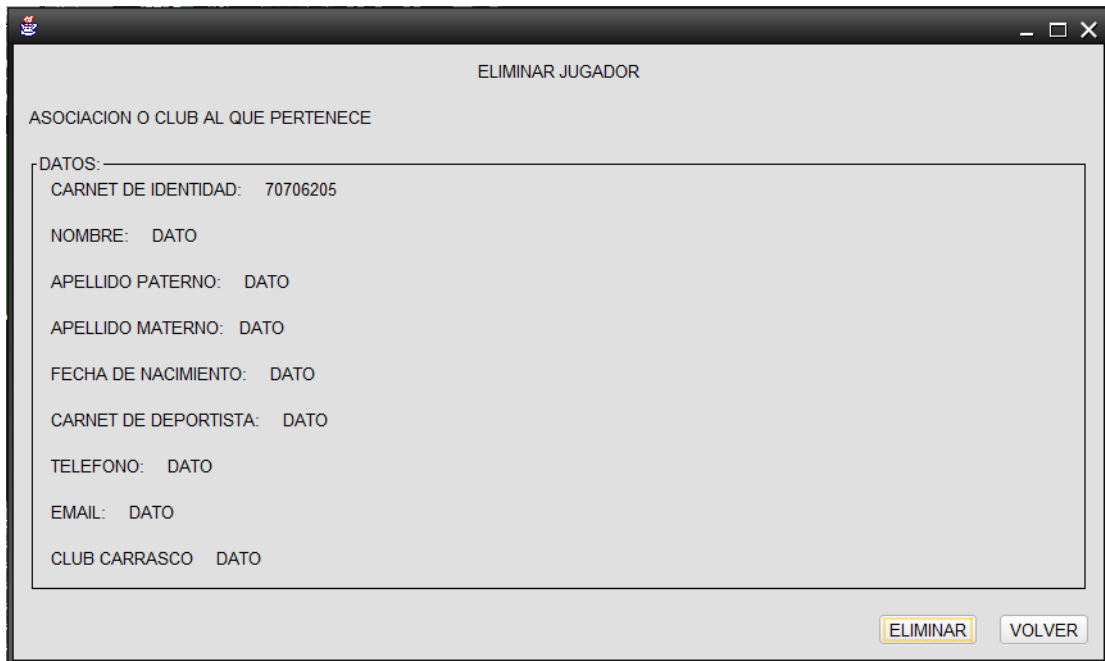
2.1.12.2.12. Pantalla Adicionar jugador

The screenshot shows a web application window titled "NUEVO JUGADOR". At the top, it displays "CLUB: CLUB CARRASCO" and "FECHA ACTUAL: 05-abr-2014". Below this is a section labeled "DATOS:" containing several input fields: "CARNET DE IDENTIDAD:", "NOMBRE:", "APELLIDO PATERNO:", "APELLIDO MATERNO:", "FECHA DE NACIMIENTO:", "CARNET DE DEPORTISTA:", "FECHA DE EMICION:", "TELEFONO:", "EMAIL:", and a "CATEGORIA:" dropdown menu currently showing "seleccione". At the bottom right of the form are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.13. Pantalla Modificar jugador

The screenshot shows a web application window titled "MODIFICAR JUGADOR". It features several dropdown menus for "ASOCIACION DEPARTAMENTAL:", "ASOCIACION MUNICIPAL:", and "CLUB:", all currently set to "seleccione". Below these is a section for "CLUB CARRASCO" with a radio button labeled "CAMBIAR". The "FECHA ACTUAL:" is shown as an empty field. The "DATOS:" section contains pre-filled fields: "CARNET DE IDENTIDAD: 70706205", "NOMBRE: JOSE", "APELLIDO PATERNO: CARRASCO", "APELLIDO MATERNO:", "FECHA DE NACIMIENTO: 09-mar-1965", "CARNET DE DEPORTISTA: 70706205", and "FECHA DE EMICION:". Below the "DATOS:" section is a "CONTACTOS:" section with two columns: "Numero" (containing "70706205") and "Email" (containing "jose@gmail.com"). Each column has "NUEVO" and "ELIMINAR" buttons. At the bottom, there is a "CATEGORIA:" dropdown menu showing "SENIORS+45" and two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.14. Pantalla Eliminar jugador



ELIMINAR JUGADOR

ASOCIACION O CLUB AL QUE PERTENECE

DATOS:

CARNET DE IDENTIDAD: 70706205

NOMBRE: DATO

APELLIDO PATERNO: DATO

APELLIDO MATERNO: DATO

FECHA DE NACIMIENTO: DATO

CARNET DE DEPORTISTA: DATO

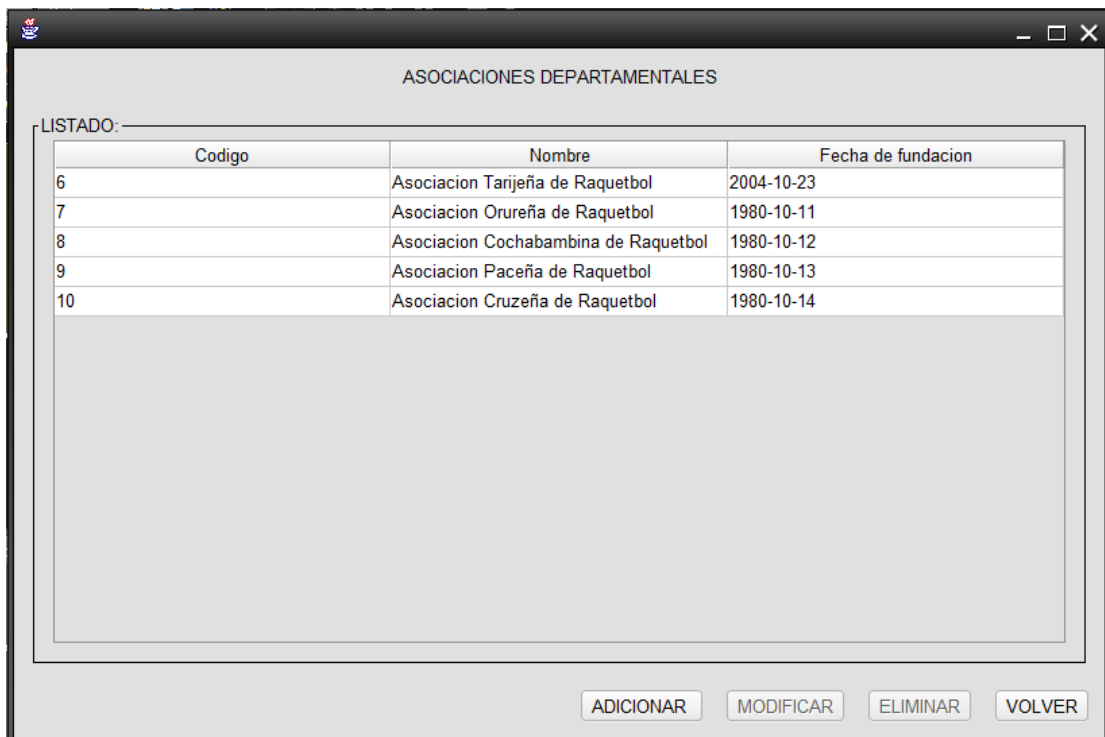
TELEFONO: DATO

EMAIL: DATO

CLUB CARRASCO DATO

ELIMINAR VOLVER

2.1.12.2.15. Pantalla Asociaciones Departamentales



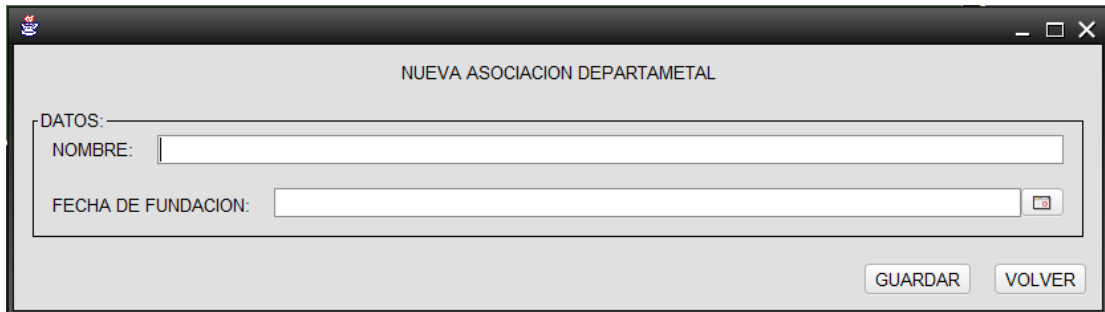
ASOCIACIONES DEPARTAMENTALES

LISTADO:

Codigo	Nombre	Fecha de fundacion
6	Asociacion Tarijeña de Raquetbol	2004-10-23
7	Asociacion Orureña de Raquetbol	1980-10-11
8	Asociacion Cochabambina de Raquetbol	1980-10-12
9	Asociacion Paceña de Raquetbol	1980-10-13
10	Asociacion Cruzeña de Raquetbol	1980-10-14

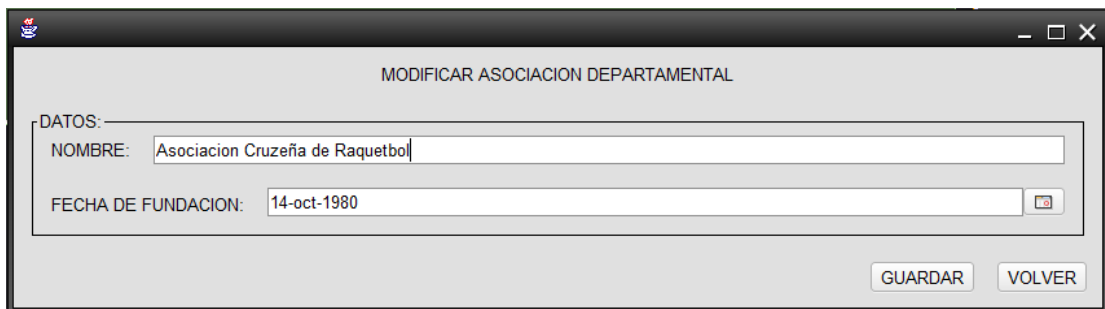
ADICIONAR MODIFICAR ELIMINAR VOLVER

2.1.12.2.16. Pantalla Adicionar Asociación Departamental



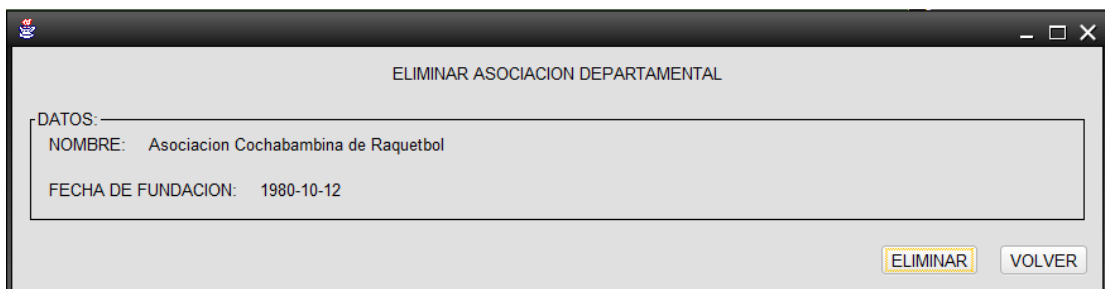
A screenshot of a software window titled "NUEVA ASOCIACION DEPARTAMENTAL". The window has a standard Windows-style title bar with a logo on the left and minimize, maximize, and close buttons on the right. The main content area is light gray. At the top, the title "NUEVA ASOCIACION DEPARTAMENTAL" is centered. Below it, the label "DATOS:" is followed by a horizontal line. Under this line, there are two input fields: "NOMBRE:" followed by a long empty text box, and "FECHA DE FUNDACION:" followed by a date picker control showing a calendar icon. At the bottom right of the window, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.17. Pantalla Modificar Asociación Departamental



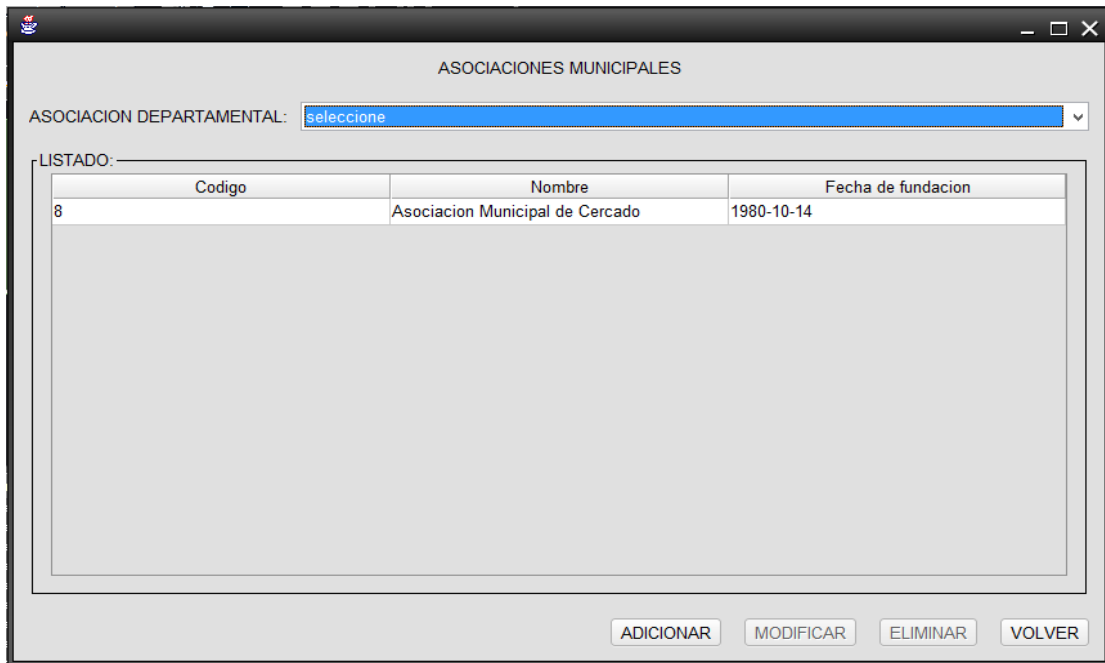
A screenshot of a software window titled "MODIFICAR ASOCIACION DEPARTAMENTAL". The window has a standard Windows-style title bar with a logo on the left and minimize, maximize, and close buttons on the right. The main content area is light gray. At the top, the title "MODIFICAR ASOCIACION DEPARTAMENTAL" is centered. Below it, the label "DATOS:" is followed by a horizontal line. Under this line, there are two input fields: "NOMBRE:" followed by a text box containing the text "Asociacion Cruzeña de Raquetbol", and "FECHA DE FUNDACION:" followed by a date picker control showing the date "14-oct-1980". At the bottom right of the window, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.18. Pantalla Eliminar Asociación Departamental



A screenshot of a software window titled "ELIMINAR ASOCIACION DEPARTAMENTAL". The window has a standard Windows-style title bar with a logo on the left and minimize, maximize, and close buttons on the right. The main content area is light gray. At the top, the title "ELIMINAR ASOCIACION DEPARTAMENTAL" is centered. Below it, the label "DATOS:" is followed by a horizontal line. Under this line, there are two input fields: "NOMBRE:" followed by a text box containing the text "Asociacion Cochabambina de Raquetbol", and "FECHA DE FUNDACION:" followed by a text box containing the date "1980-10-12". At the bottom right of the window, there are two buttons: "ELIMINAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.19. Pantalla Asociaciones Municipales



ASOCIACIONES MUNICIPALES

ASOCIACION DEPARTAMENTAL:

LISTADO:

Codigo	Nombre	Fecha de fundacion
8	Asociacion Municipal de Cercado	1980-10-14

ADICIONAR MODIFICAR ELIMINAR VOLVER

2.1.12.2.20. Pantalla Modificar Asociación Municipal



MODIFICAR ASOCIACION MUNICIPAL

ASOCIACIÓN DEPARTAMENTAL: Asociacion Tarjeña de Raquetbol

DATOS:

NOMBRE:

FECHA DE FUNDACION:

GUARDAR VOLVER

2.1.12.2.21. Pantalla Eliminar Asociación Municipal



ELIMINAR ASOCIACION MUNICIPAL

ASOCIACION DEPARTAMENTAL: Asociacion Tarjeña de Raquetbol

DATOS:

NOMBRE: Asociacion Municipal de Cercado

FECHA DE FUNDACION: 1980-10-14

ELIMINAR VOLVER

2.1.12.2.22. Pantalla Clubes

The screenshot shows a window titled "CLUBES". At the top, there are two dropdown menus: "ASOCIACION DEPARTAMENTAL:" with the value "seleccione" and "ASOCIACION MUNICIPAL:" with the value "seleccione". Below these is a section labeled "LISTADO:" containing a table with three columns: "Codigo", "Nombre", and "Fecha de fundacion". The table is currently empty. At the bottom right of the window are four buttons: "ADICIONAR", "MODIFICAR", "ELIMINAR", and "VOLVER".

Codigo	Nombre	Fecha de fundacion
--------	--------	--------------------

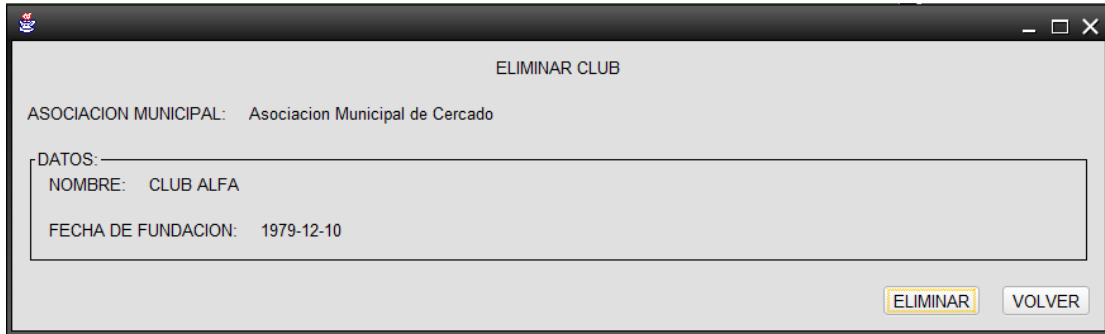
2.1.12.2.23. Pantalla Adicionar Clubes

The screenshot shows a window titled "NUEVO CLUB". It has a dropdown menu for "ASOCIACION MUNICIPAL:" with the value "Asociacion Municipal de Cercado". Below this is a section labeled "DATOS:" containing two input fields: "NOMBRE:" and "FECHA DE FUNDACION:". The "FECHA DE FUNDACION:" field has a calendar icon. At the bottom right are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.24. Pantalla Modificar Clubes

The screenshot shows a window titled "MODIFICAR CLUB". It has a dropdown menu for "ASOCIACION MUNICIPAL:" with the value "Asociacion Municipal de Cercado". Below this is a section labeled "DATOS:" containing two input fields: "NOMBRE:" with the value "CLUB CARRASCO" and "FECHA DE FUNDACION:" with the value "31-mar-2010". The "FECHA DE FUNDACION:" field has a calendar icon. At the bottom right are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.25. Pantalla Eliminar Clubes



ELIMINAR CLUB

ASOCIACION MUNICIPAL: Asociacion Municipal de Cercado

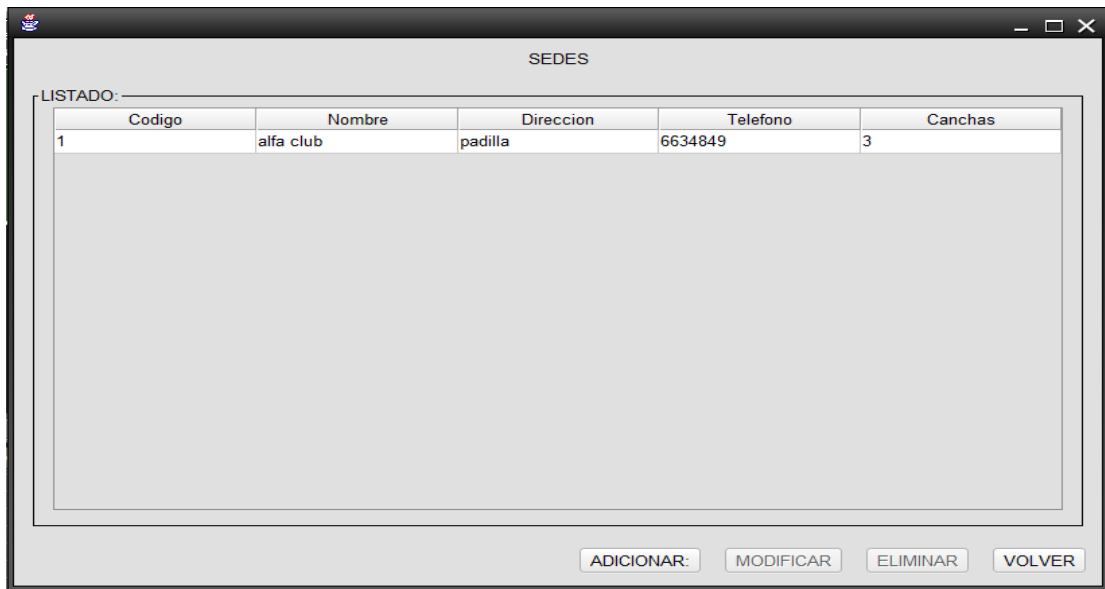
DATOS:

NOMBRE: CLUB ALFA

FECHA DE FUNDACION: 1979-12-10

ELIMINAR VOLVER

2.1.12.2.26. Pantalla Sedes



SEDES

LISTADO:

Codigo	Nombre	Direccion	Telefono	Canchas
1	alfa club	padilla	6634849	3

ADICIONAR: MODIFICAR ELIMINAR VOLVER

2.1.12.2.27. Pantalla Adicionar sede



NUEVA SEDE

DATOS:

NOMBRE:

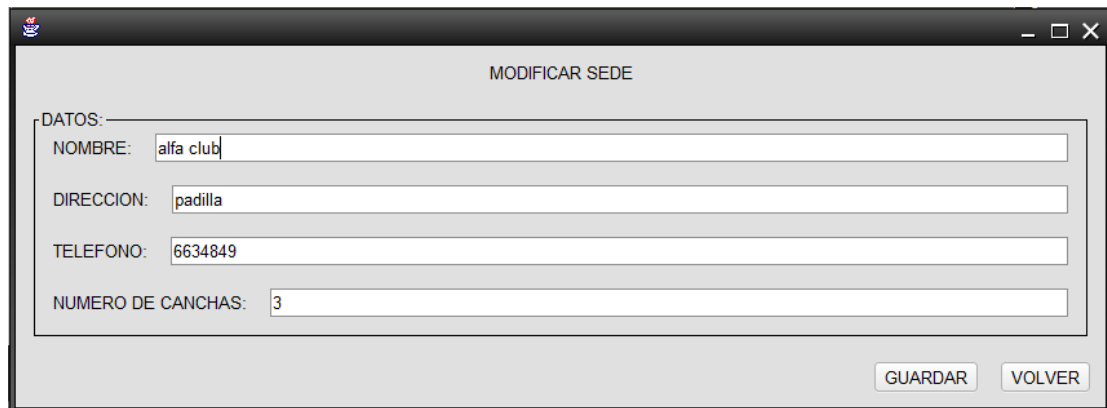
DIRECCION:

TELEFONO:

NUMERO DE CANCHAS:

GUARDAR VOLVER

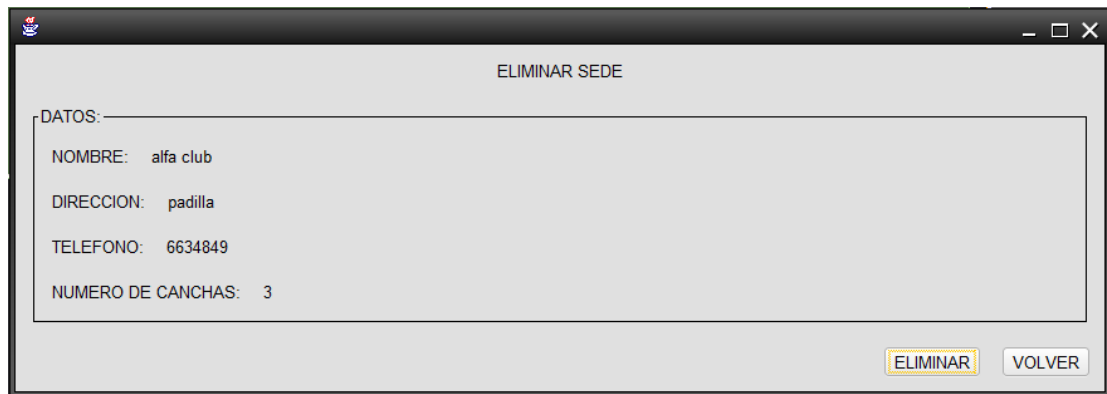
2.1.12.2.28. Pantalla Modificar sede



A screenshot of a software window titled "MODIFICAR SEDE". The window has a standard Windows-style title bar with a small icon on the left and minimize, maximize, and close buttons on the right. The main content area is light gray and contains a section labeled "DATOS:" followed by four text input fields. The first field is labeled "NOMBRE:" and contains the text "alfa club". The second field is labeled "DIRECCION:" and contains the text "padilla". The third field is labeled "TELEFONO:" and contains the text "6634849". The fourth field is labeled "NUMERO DE CANCHAS:" and contains the text "3". At the bottom right of the window, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

MODIFICAR SEDE	
DATOS:	
NOMBRE:	alfa club
DIRECCION:	padilla
TELEFONO:	6634849
NUMERO DE CANCHAS:	3
GUARDAR VOLVER	

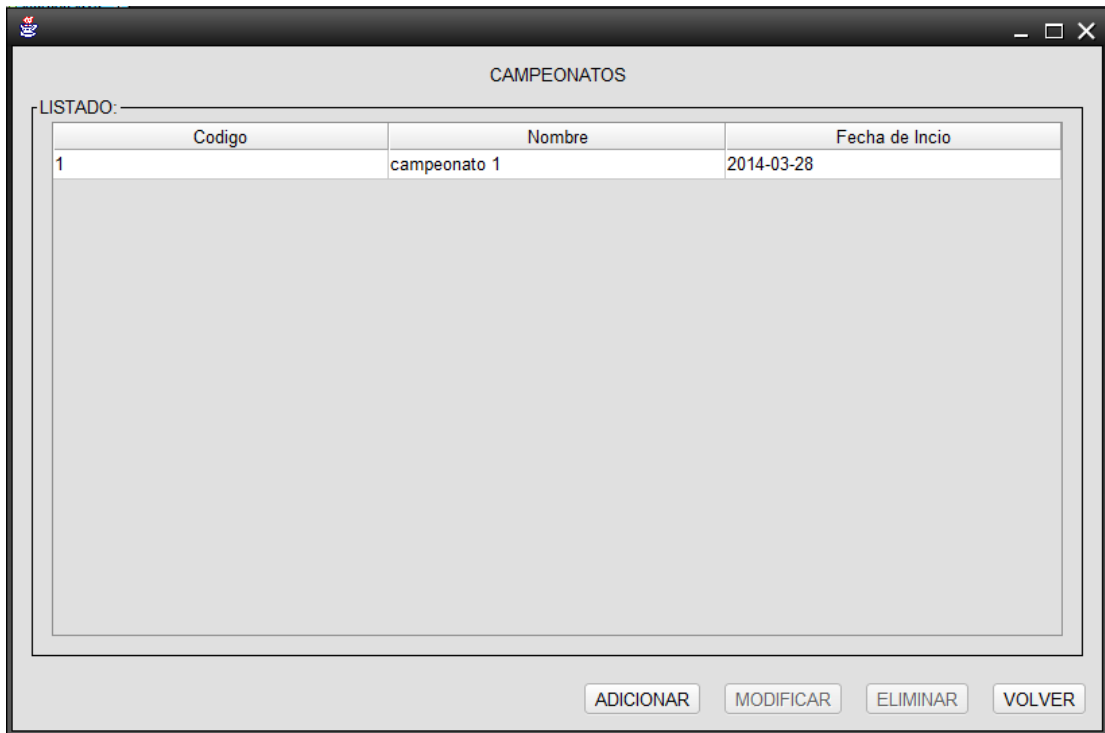
2.1.12.2.29. Pantalla Eliminar sede



A screenshot of a software window titled "ELIMINAR SEDE". The window has a standard Windows-style title bar with a small icon on the left and minimize, maximize, and close buttons on the right. The main content area is light gray and contains a section labeled "DATOS:" followed by four text labels. The first label is "NOMBRE:" followed by the text "alfa club". The second label is "DIRECCION:" followed by the text "padilla". The third label is "TELEFONO:" followed by the text "6634849". The fourth label is "NUMERO DE CANCHAS:" followed by the text "3". At the bottom right of the window, there are two buttons: "ELIMINAR" and "VOLVER".

ELIMINAR SEDE	
DATOS:	
NOMBRE:	alfa club
DIRECCION:	padilla
TELEFONO:	6634849
NUMERO DE CANCHAS:	3
ELIMINAR VOLVER	

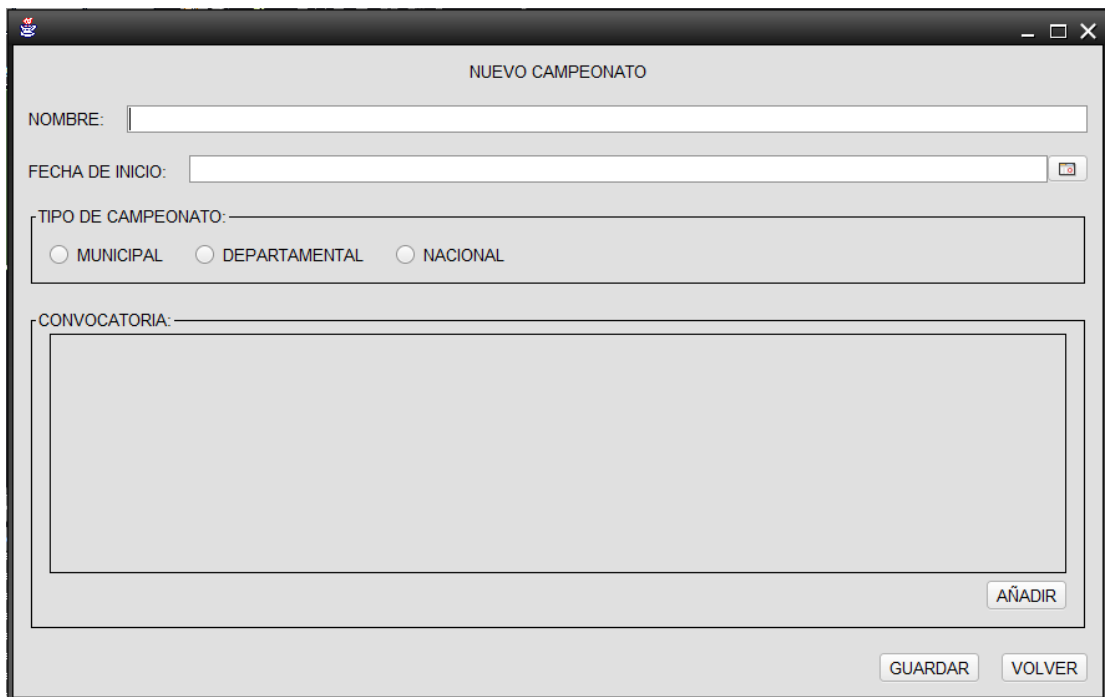
2.1.12.2.30. Pantalla Campeonatos



The screenshot shows a window titled "CAMPEONATOS". Inside, there is a section labeled "LISTADO:" containing a table with three columns: "Codigo", "Nombre", and "Fecha de Inicio". The table has one row with the values "1", "campeonato 1", and "2014-03-28". Below the table is a large empty rectangular area. At the bottom of the window, there are four buttons: "ADICIONAR", "MODIFICAR", "ELIMINAR", and "VOLVER".

Codigo	Nombre	Fecha de Inicio
1	campeonato 1	2014-03-28

2.1.12.2.31. Pantalla Adicionar campeonato



The screenshot shows a window titled "NUEVO CAMPEONATO". It contains several input fields: "NOMBRE:" with a text box, "FECHA DE INICIO:" with a date picker, and "TIPO DE CAMPEONATO:" with three radio buttons labeled "MUNICIPAL", "DEPARTAMENTAL", and "NACIONAL". Below these is a section labeled "CONVOCATORIA:" with a large text area. At the bottom right of the text area is a button labeled "AÑADIR". At the very bottom of the window are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.32. Pantalla Modificar campeonato

MODIFICAR CAMPEONATO

DATOS:

NOMBRE:

FECHA DE INICIO:

GUARDAR Volver

2.1.12.2.33. Pantalla Eliminar campeonato

ELIMINAR CAMPEONATO

DATOS:

NOMBRE:

FECHA DE INICIO:

ELIMINAR Volver

2.1.12.2.34. Pantalla Inscripciones

INSCRIPCIONES

SELECCIONE EL CAMPEONATO:

SELECCIONE LA CATEGORIA:

LISTADO:

Codigo	Fecha	Monto	Nombre	A. Paterno	A. Materno	Categoria
--------	-------	-------	--------	------------	------------	-----------

ADICIONAR MODIFICAR ELIMINAR Volver

2.1.12.2.35. Pantalla Adicionar inscripción

NUEVA INSCRIPCION

CAMPEONATO: campeonato 1

FECHA:

DATOS:

CI JUGADOR:

NOMBRE: NOMBRE DE JUGADOR

CATEGORIA: NOMBRE DE CATEGORIA

CATEGORIA:

MONTO:

2.1.12.2.36. Pantalla Modificar inscripción

MODIFICAR INSCRIPCION

CAMPEONATO: SELECCIONADO

FECHA:

DATOS:

CARNET DE IDENTIDAD: NUMERO

NOMBRE: NOMBRE DE JUGADOR

CATEGORIA:

MONTO:

2.1.12.2.37. Pantalla Grupos

GRUPOS

CAMPEONATO: campeonato 1

CATEGORIA: VA

NUMERO DE GRUPOS:

JUGADORES:

Codigo	Jugador
2	JAVIER FERNA...
3	JAVIER ROJAS
4	MARIO MENDO...
5	ALEX ANTONIO ...
6	DANNY FERNA...
7	BERNARDO AR...
8	WILLAM CAVER...
9	JOSE CARRAS...
10	RODRIGO CAR...

GRUPOS:

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

2.1.12.2.38. Pantalla Fixture

FIXTURE

CAMPEONATO:seleccione

FECHA:

SEDE:seleccione

FISCAL:seleccione

CATERGORIA:seleccione

GRUPO:seleccione

ROL DE PARTIDOS:

Codigo	Jugador 1	Vs	Codigo	Jugador 2	Hora
--------	-----------	----	--------	-----------	------

SUBIR

BAJAR

IMPRIMIR

GUARDAR

VOLVER

2.1.12.2.39. Pantalla Fixture lista

FIXTURE

CAMPRONATO:

SEDE:

FISCAL: NOMBRE COMPLETO DEL FISCAL

LISTADO:

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4
---------	---------	---------	---------

SUBIR

BAJAR

IMPRIMIR

VOLVER

2.1.12.2.40. Pantalla Planillas

PLANILLA

CAMPEONATO: seleccione

DATOS:

CATEGORIA: seleccione GRUPO: seleccione

PARTIDO: seleccione

DATOS DE PARTIDO:

☐ PARTIDO JUGADO ☐ WO JUGADOR1 ☐ WO JUGADOR 2 ☐ WO AMBOS

JUGADOR 1:

NOMBRE: JUGADOR 1

PUNTOS CANCHA 1:

PUNTOS CANCHA 2:

PUNTOS CANCHA 3:

JUGADOR 2:

NOMBRE: JUGADOR 2

PUNTOS CANCHA 1:

PUNTOS CANCHA 2:

PUNTOS CANCHA 3:

PUESTOS GUARDAR VOLVER

2.1.12.2.41. Pantalla Planillas (posiciones)

POSICIONES

CAMPEONATO: seleccione

CATEGORIA: seleccione

GRUPO: seleccione

LISTADO:

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

VOLVER

2.1.12.2.42. Pantalla Llaves

LLAVES

CAMPEONATO: seleccione

CATEGORIA: seleccione LLAVES DE: 2

LISTADO:

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

LISTADO:

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

GUARDAR VOLVER

2.1.12.2.43. Pantalla Roles

ROLES

LISTADO:

Codigo	Nombre	Descripcion
7	administrador	control total
8	Precidente Departamental	Usuario con permiso limitado, no puede ...
9	Precidente Municipal	Usuario con permiso limitado, con acces...
10	Secretaria	Usuario con permisos restringidos, no te...
11	Fiscal	Usuario con permisos limitados en el m...
12	Precidente Comite Tecnico	Usuario con permisos especiales en el ...

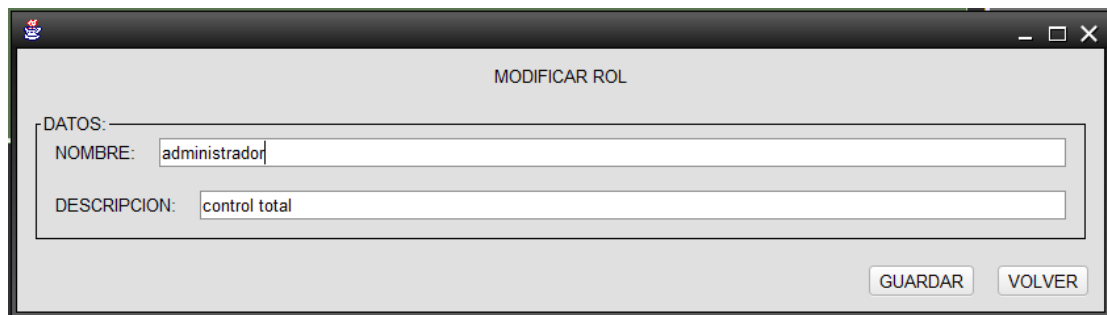
ADICIONAR MODIFICAR ELIMINAR VOLVER

2.1.12.2.44. Pantalla Adicionar rol



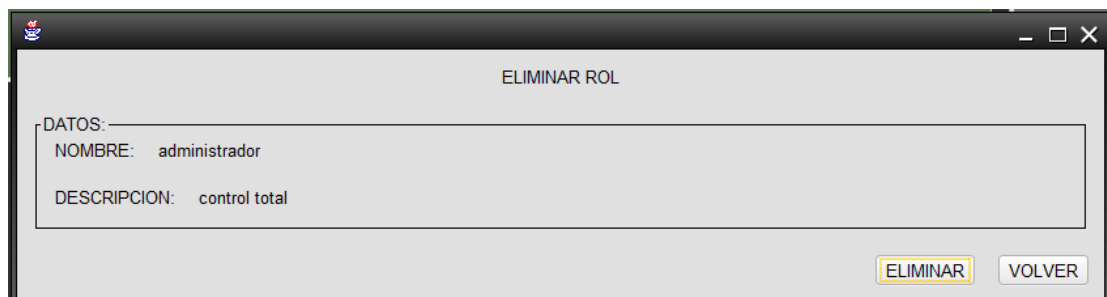
A screenshot of a web application window titled "NUEVO ROL". The window has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. Inside the window, there is a section labeled "DATOS:" containing two input fields: "NOMBRE:" and "DESCRIPCION:". Both fields are currently empty. At the bottom right of the window, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.45. Pantalla Modificar rol



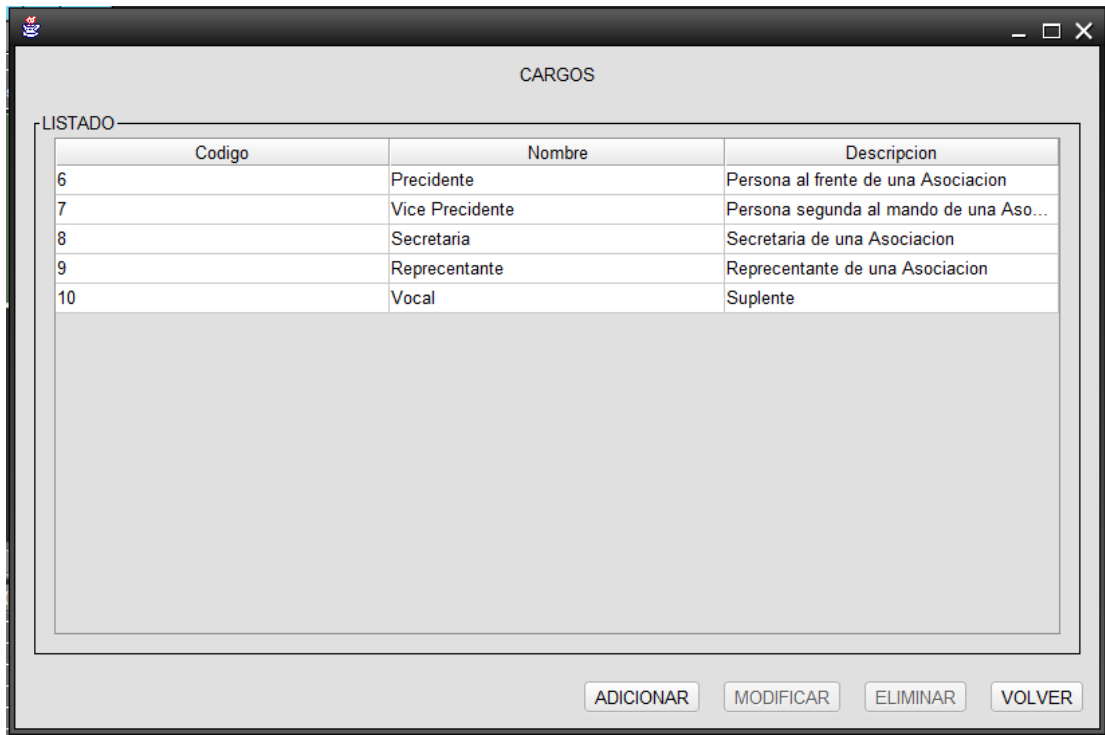
A screenshot of a web application window titled "MODIFICAR ROL". The window has a standard Windows-style title bar. Inside, there is a section labeled "DATOS:" with two input fields. The "NOMBRE:" field contains the text "administrador" and the "DESCRIPCION:" field contains the text "control total". At the bottom right, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.46. Pantalla Eliminar rol



A screenshot of a web application window titled "ELIMINAR ROL". The window has a standard Windows-style title bar. Inside, there is a section labeled "DATOS:" with two input fields. The "NOMBRE:" field contains the text "administrador" and the "DESCRIPCION:" field contains the text "control total". At the bottom right, there are two buttons: "ELIMINAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.47. Pantalla Cargos



The screenshot shows a window titled "CARGOS" with a list of roles. The list is titled "LISTADO" and contains five rows of data. The columns are "Codigo", "Nombre", and "Descripcion". Below the list, there are four buttons: "ADICIONAR", "MODIFICAR", "ELIMINAR", and "VOLVER".

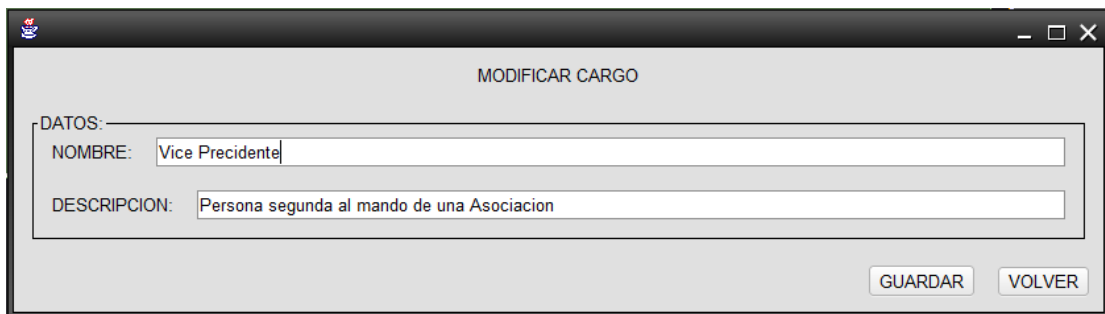
Codigo	Nombre	Descripcion
6	Precidente	Persona al frente de una Asociacion
7	Vice Precidente	Persona segunda al mando de una Aso...
8	Secretaria	Secretaria de una Asociacion
9	Reprecentante	Reprecentante de una Asociacion
10	Vocal	Suplente

2.1.12.2.48. Pantalla Adicionar cargo



The screenshot shows a window titled "NUEVO CARGO" for adding a new role. It has two input fields: "NOMBRE:" and "DESCRIPCION:". Below the fields, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.49. Pantalla Modificar cargo



The screenshot shows a window titled "MODIFICAR CARGO" for editing an existing role. It has two input fields: "NOMBRE:" and "DESCRIPCION:". The "NOMBRE:" field contains the text "Vice Precidente" and the "DESCRIPCION:" field contains the text "Persona segunda al mando de una Asociacion". Below the fields, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

2.1.12.2.50. Pantalla Eliminar cargo



ELIMINAR CARGO

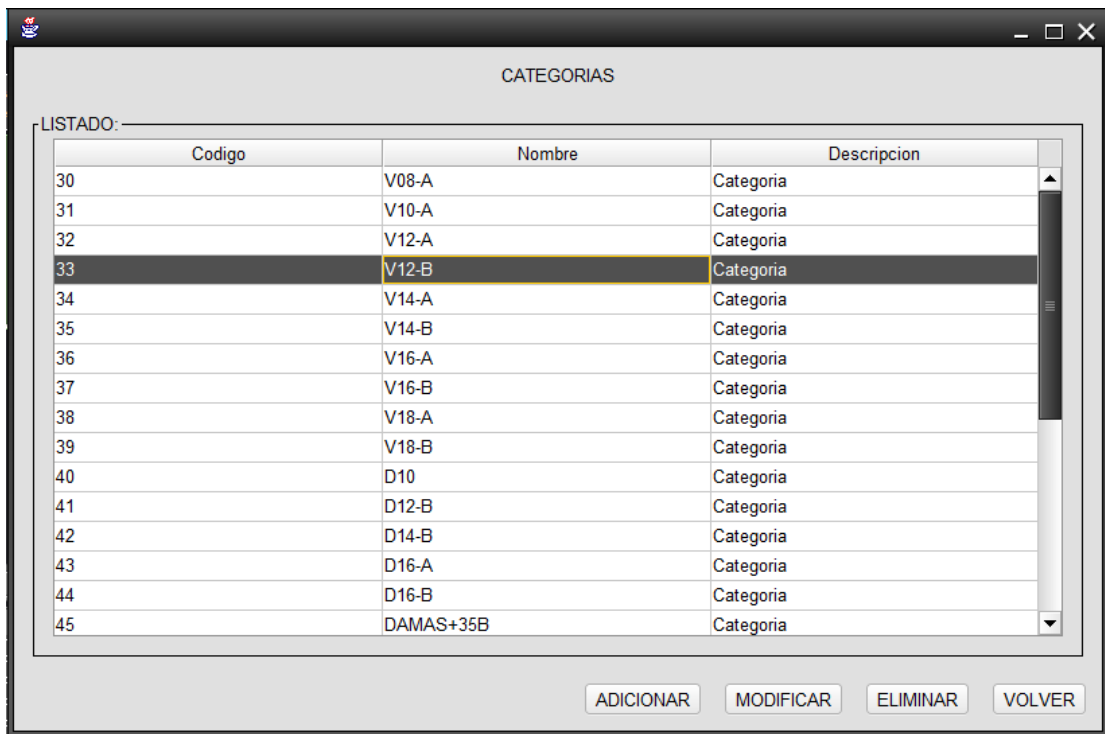
DATOS:

NOMBRE: Representante

DESCRIPCION: Representante de una Asociacion

ELIMINAR VOLVER

2.1.12.2.51. Pantalla Categorías



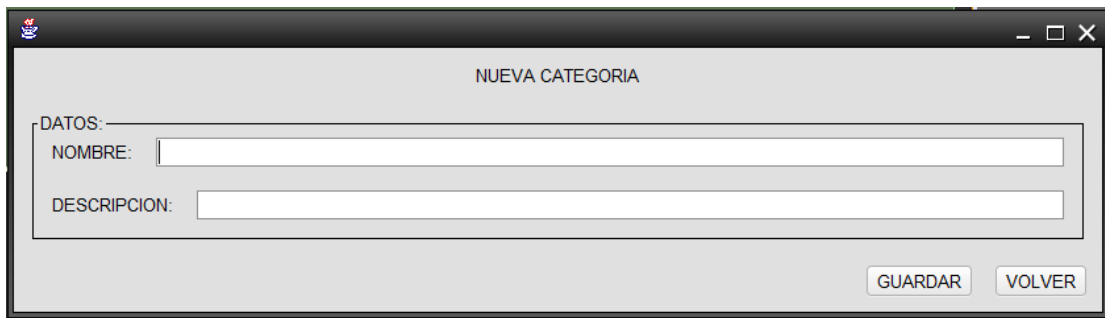
CATEGORIAS

LISTADO:

Codigo	Nombre	Descripcion
30	V08-A	Categoria
31	V10-A	Categoria
32	V12-A	Categoria
33	V12-B	Categoria
34	V14-A	Categoria
35	V14-B	Categoria
36	V16-A	Categoria
37	V16-B	Categoria
38	V18-A	Categoria
39	V18-B	Categoria
40	D10	Categoria
41	D12-B	Categoria
42	D14-B	Categoria
43	D16-A	Categoria
44	D16-B	Categoria
45	DAMAS+35B	Categoria

ADICIONAR MODIFICAR ELIMINAR VOLVER

2.1.12.2.52. Pantalla Adicionar categoría



NUEVA CATEGORIA

DATOS:

NOMBRE:

DESCRIPCION:

GUARDAR VOLVER

2.1.12.2.53. Pantalla Modificar categoría

MODIFICAR CATEGORIA

DATOS:

NOMBRE: D10

DESCRIPCION: Categoria

GUARDAR VOLVER

2.1.12.2.54. Pantalla Eliminar categoría

ELIMINAR CATEGORIA

DATOS:

NOMBRE: V16-B

DESCRIPCION: Categoria

ELIMINAR VOLVER

2.1.13. Modelo de Diagrama de Clases

2.1.13.1. Diagramas de Clases

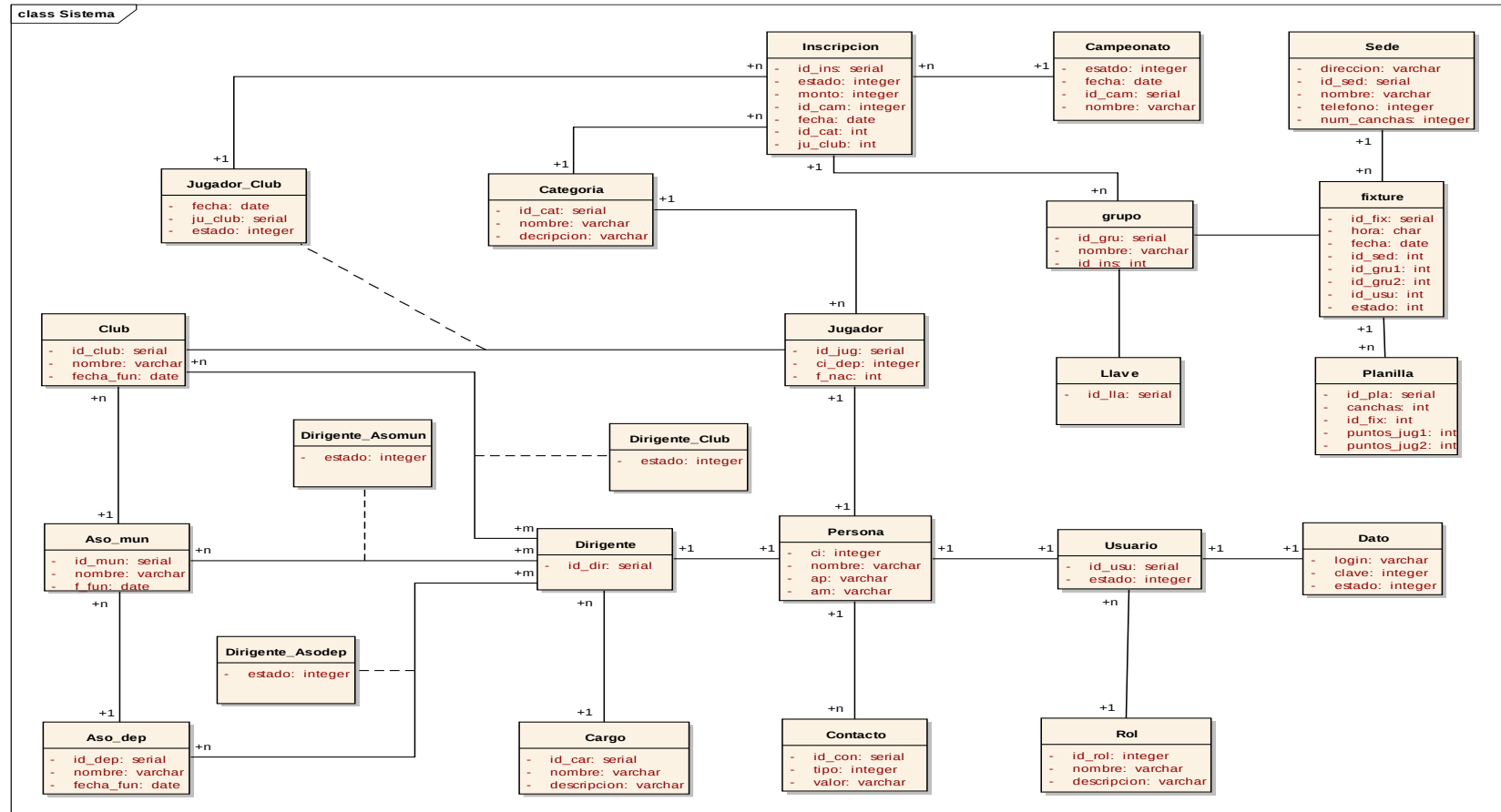


Figura 105. Diagramas de Clases

2.1.14. Diagrama de Componentes

2.1.14.1. Diagrama de Componente: Usuario Presidente

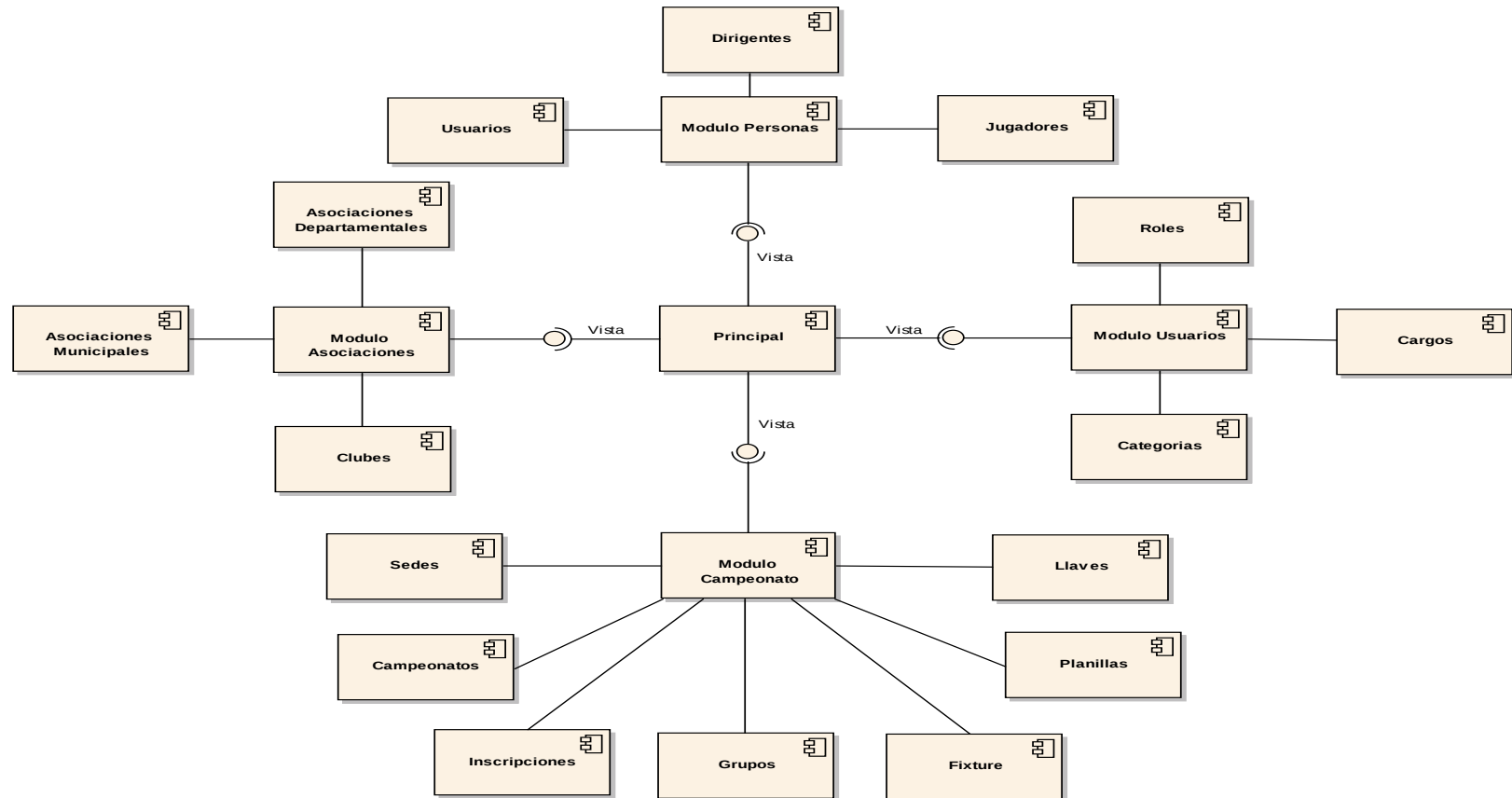


Figura 106: Diagrama de Componentes.

2.1.14.2. Diagrama de Componentes: Usuario Comité Técnico

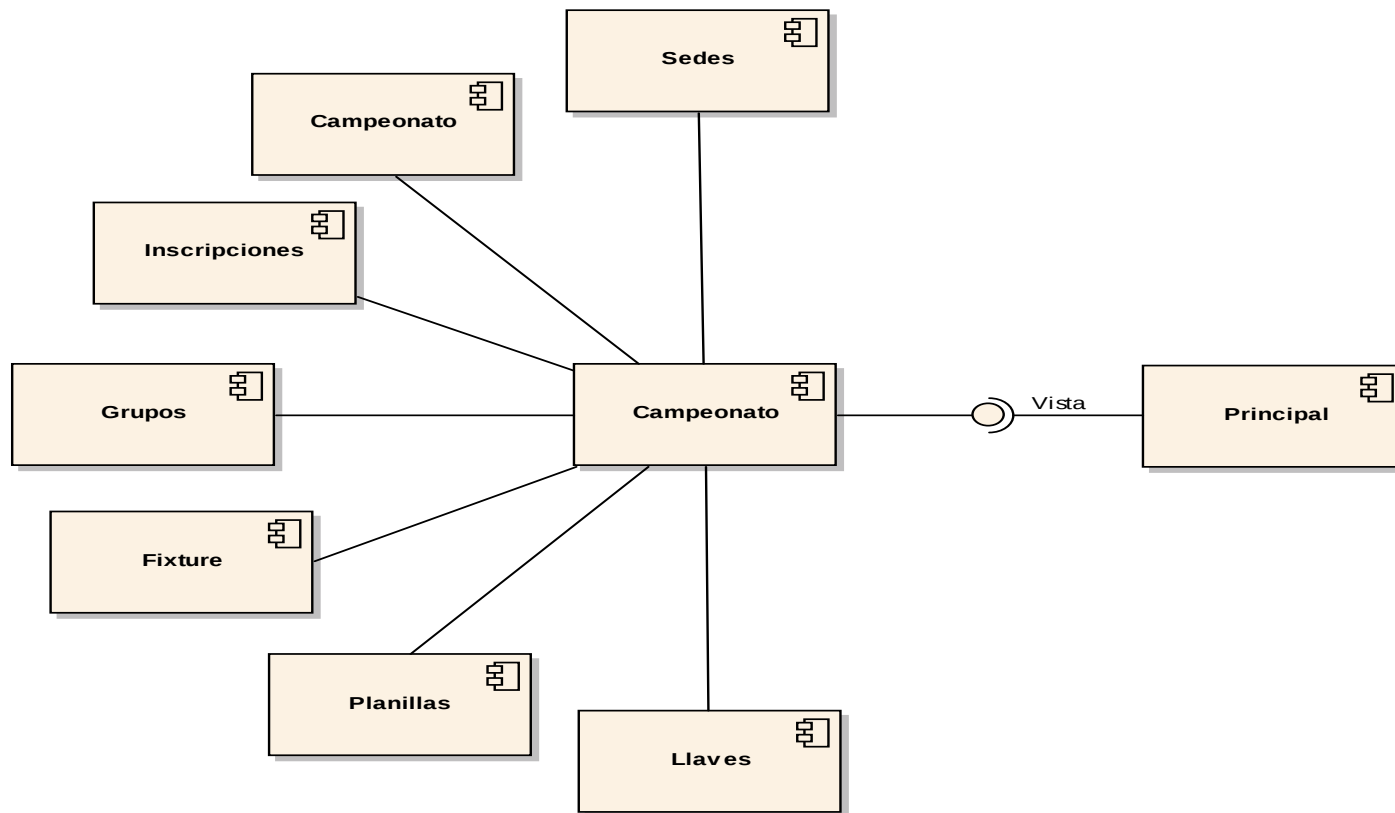


Figura 107: Diagrama de Componentes: Comité Técnico.

2.1.15. Modelo de Despliegue

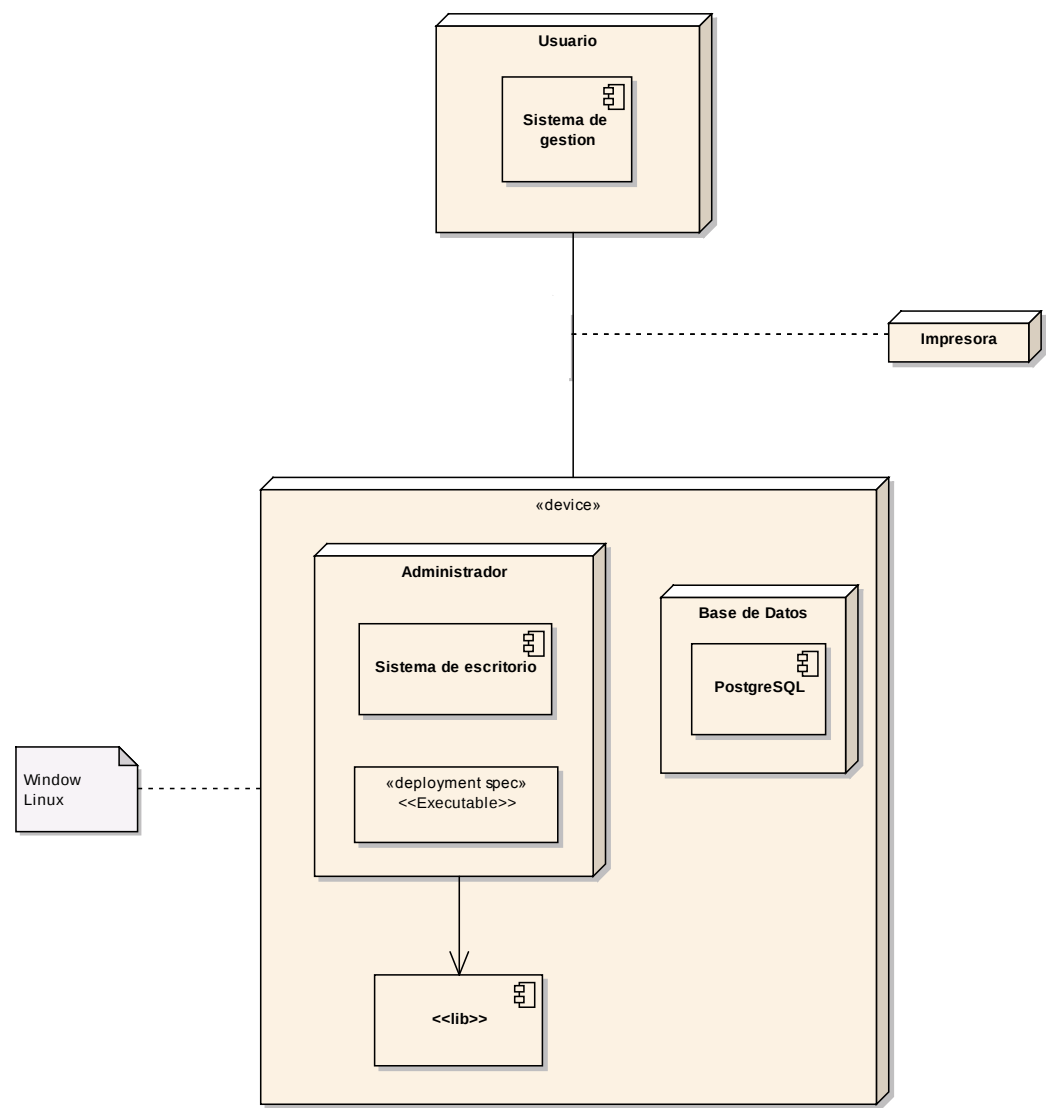


Figura 108: Diagrama de Despliegue

2.1.16. Creación de Tablas

2.1.16.1.Implementación de las clases en el BDMS elegido

```
CREATE TABLE aso_dep
```

```
(  
    id_dep serial NOT NULL,  
    nombre character varying,  
    f_fun date,  
    CONSTRAINT aso_dep_pkey PRIMARY KEY (id_dep)  
)
```

```
CREATE TABLE aso_mun
```

```
(  
    id_mun serial NOT NULL,  
    nombre character varying,  
    f_fun date,  
    id_dep integer,  
    CONSTRAINT aso_mun_pkey PRIMARY KEY (id_mun),  
    CONSTRAINT aso_mun_id_dep_fkey FOREIGN KEY (id_dep)  
    REFERENCES aso_dep (id_dep) MATCH SIMPLE  
    ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION  
)
```

```
CREATE TABLE campeonato
(
    id_cam serial NOT NULL,
    nombre character varying,
    fecha date,
    estado integer DEFAULT 1,
    CONSTRAINT campeonato_pkey PRIMARY KEY (id_cam)
)
```

```
CREATE TABLE cargo
(
    id_car serial NOT NULL,
    nombre character varying,
    descripcion character varying,
    CONSTRAINT cargo_pkey PRIMARY KEY (id_car)
)
```

```
CREATE TABLE categoria
(
    id_cat serial NOT NULL,
    nombre character varying,
    descripcion character varying,
```

```
CONSTRAINT categoria_pkey PRIMARY KEY (id_cat)
)
```

```
CREATE TABLE club
(
    id_club serial NOT NULL,
    nombre character varying,
    f_fun date,
    id_mun integer,
    CONSTRAINT club_pkey PRIMARY KEY (id_club),
    CONSTRAINT club_id_mun_fkey FOREIGN KEY (id_mun)
    REFERENCES aso_mun (id_mun) MATCH SIMPLE
    ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION
)
```

```
CREATE TABLE contacto
(
    id_con serial NOT NULL,
    tipo integer,
    valor character varying,
    ci integer,
    CONSTRAINT contacto_pkey PRIMARY KEY (id_con),
```

```
CONSTRAINT contacto_ci_fkey FOREIGN KEY (ci)
REFERENCES persona (ci) MATCH SIMPLE
ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION
)
```

```
CREATE TABLE dato
(
login character varying NOT NULL,
clave integer NOT NULL,
ci integer,
estado integer DEFAULT 1,
CONSTRAINT dato_pkey PRIMARY KEY (login, clave),
CONSTRAINT dato_ci_fkey FOREIGN KEY (ci)
REFERENCES usuario (ci) MATCH SIMPLE
ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION
)
```

```
CREATE TABLE dirigente
(
id_dir serial NOT NULL,
ci integer,
id_car integer,
```

```
CONSTRAINT dirigente_pkey PRIMARY KEY (id_dir),  
CONSTRAINT dirigente_ci_fkey FOREIGN KEY (ci)  
REFERENCES persona (ci) MATCH SIMPLE  
ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION,  
CONSTRAINT dirigente_id_car_fkey FOREIGN KEY (id_car)  
REFERENCES cargo (id_car) MATCH SIMPLE  
ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION  
)
```

```
CREATE TABLE dirigente_aso_dep  
(  
    id_dir integer NOT NULL,  
    id_dep integer NOT NULL,  
    estado integer DEFAULT 1,  
    CONSTRAINT dirigente_aso_dep_pkey PRIMARY KEY (id_dir, id_dep),  
    CONSTRAINT dirigente_aso_dep_id_dep_fkey FOREIGN KEY (id_dep)  
    REFERENCES aso_dep (id_dep) MATCH SIMPLE  
    ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION,  
    CONSTRAINT dirigente_aso_dep_id_dir_fkey FOREIGN KEY (id_dir)  
    REFERENCES dirigente (id_dir) MATCH SIMPLE  
    ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION  
)
```

```
CREATE TABLE dirigente_aso_mun
(
    id_dir integer NOT NULL,
    id_mun integer NOT NULL,
    estado integer DEFAULT 1,
    CONSTRAINT dirigente_aso_mun_pkey PRIMARY KEY (id_dir, id_mun),
    CONSTRAINT dirigente_aso_mun_id_dir_fkey FOREIGN KEY (id_dir)
        REFERENCES dirigente (id_dir) MATCH SIMPLE
        ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION,
    CONSTRAINT dirigente_aso_mun_id_mun_fkey FOREIGN KEY (id_mun)
        REFERENCES aso_mun (id_mun) MATCH SIMPLE
        ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION
)
```

```
CREATE TABLE dirigente_club
(
    id_dir integer NOT NULL,
    id_club integer NOT NULL,
    estado integer DEFAULT 1,
    CONSTRAINT dirigente_club_pkey PRIMARY KEY (id_dir, id_club),
    CONSTRAINT dirigente_club_id_club_fkey FOREIGN KEY (id_club)
```

```
REFERENCES club (id_club) MATCH SIMPLE
ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION,
CONSTRAINT dirigente_club_id_dir_fkey FOREIGN KEY (id_dir)
REFERENCES dirigente (id_dir) MATCH SIMPLE
ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION
)
```

```
CREATE TABLE fixture
(
    id_fix serial NOT NULL,
    hora character varying,
    fecha date,
    id_sed integer,
    id_gru1 integer,
    id_gru2 integer,
    id_usu integer,
    estado integer,
    CONSTRAINT fixture_pkey PRIMARY KEY (id_fix),
    CONSTRAINT fixture_id_gru1_fkey FOREIGN KEY (id_gru1)
    REFERENCES grupo (id_gru) MATCH SIMPLE
    ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION,
    CONSTRAINT fixture_id_gru2_fkey FOREIGN KEY (id_gru2)
```

```
REFERENCES grupo (id_gru) MATCH SIMPLE
ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION,
CONSTRAINT fixture_id_sed_fkey FOREIGN KEY (id_sed)
REFERENCES sede (id_sed) MATCH SIMPLE
ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION
)
```

```
CREATE TABLE grupo
(
id_gru serial NOT NULL,
id_ins integer,
nombre character varying,
CONSTRAINT grupo_pkey PRIMARY KEY (id_gru),
CONSTRAINT grupo_id_ins_fkey FOREIGN KEY (id_ins)
REFERENCES inscripcion (id_ins) MATCH SIMPLE
ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION
)
```

```
CREATE TABLE inscripcion
(
id_ins serial NOT NULL,
id_cam integer,
```

```

    ju_club integer,

    id_cat integer,

    monto integer,

    fecha date,

    estado integer DEFAULT 1,

    CONSTRAINT inscripcion_pkey PRIMARY KEY (id_ins),

    CONSTRAINT inscripcion_id_cam_fkey FOREIGN KEY (id_cam)

        REFERENCES campeonato (id_cam) MATCH SIMPLE

        ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION,

    CONSTRAINT inscripcion_id_cat_fkey FOREIGN KEY (id_cat)

        REFERENCES categoria (id_cat) MATCH SIMPLE

        ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION,

    CONSTRAINT inscripcion_ju_club_fkey FOREIGN KEY (ju_club)

        REFERENCES jugador_club (ju_club) MATCH SIMPLE

        ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION
)

```

```

CREATE TABLE jugador

```

```

(

    id_jug serial NOT NULL,

    ci_dep integer,

    f_nac date,

```

```

ci integer,

id_cat integer,

fecha_ci date,

CONSTRAINT jugador_pkey PRIMARY KEY (id_jug),

CONSTRAINT jugador_ci_fkey FOREIGN KEY (ci)

    REFERENCES persona (ci) MATCH SIMPLE

    ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION,

CONSTRAINT jugador_id_cat_fkey FOREIGN KEY (id_cat)

    REFERENCES categoria (id_cat) MATCH SIMPLE

    ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION

)

```

```

CREATE TABLE jugador_club

(

    ju_club serial NOT NULL,

    id_club integer,

    id_jug integer,

    fecha date,

    estado integer DEFAULT 1,

    CONSTRAINT jugador_club_pkey PRIMARY KEY (ju_club),

    CONSTRAINT jugador_club_id_club_fkey FOREIGN KEY (id_club)

        REFERENCES club (id_club) MATCH SIMPLE

```

```
ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION,  
CONSTRAINT jugador_club_id_jug_fkey FOREIGN KEY (id_jug)  
REFERENCES jugador (id_jug) MATCH SIMPLE  
ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION  
)
```

```
CREATE TABLE persona  
(  
    ci integer NOT NULL,  
    nombre character varying NOT NULL,  
    ap character varying,  
    am character varying,  
    CONSTRAINT persona_pkey PRIMARY KEY (ci)  
)
```

```
CREATE TABLE planilla  
(  
    id_pla serial NOT NULL,  
    canchas integer,  
    id_fix integer,  
    puntos_jug1 integer,  
    puntos_jug2 integer,
```

```
CONSTRAINT planilla_pkey PRIMARY KEY (id_pla),  
CONSTRAINT planilla_id_fix_fkey FOREIGN KEY (id_fix)  
REFERENCES fixture (id_fix) MATCH SIMPLE  
ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION  
)
```

```
CREATE TABLE rol  
(  
id_rol serial NOT NULL,  
nombre character varying,  
descripcion character varying,  
CONSTRAINT rol_pkey PRIMARY KEY (id_rol)  
)
```

```
CREATE TABLE sede  
(  
id_sed serial NOT NULL,  
nombre character varying,  
direccion character varying,  
telefono integer,  
num_canchas integer,  
CONSTRAINT sede_pkey PRIMARY KEY (id_sed))
```

```
CREATE TABLE usuario
(
    id_usu serial NOT NULL,
    estado integer DEFAULT 1,
    ci integer,
    id_rol integer,
    CONSTRAINT usuario_pkey PRIMARY KEY (id_usu),
    CONSTRAINT usuario_ci_fkey FOREIGN KEY (ci)
        REFERENCES persona (ci) MATCH SIMPLE
        ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION,
    CONSTRAINT usuario_id_rol_fkey FOREIGN KEY (id_rol)
        REFERENCES rol (id_rol) MATCH SIMPLE
        ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION,
    CONSTRAINT usuario_ci_key UNIQUE (ci)
)
```

2.1.17. Plan de Pruebas

2.1.17.1.Introducción

2.1.17.1.1.1. Propósito

El propósito de este Plan de Pruebas es reunir toda la información necesaria para planear y controlar el esfuerzo de probar el Sistema Informático. Este Plan de Pruebas apoya los siguientes objetivos:

- Identifica los elementos que pueden ser objetivo de pruebas.
- Identifica la motivación y las ideas detrás de las áreas de prueba.
- Describe la aproximación de las pruebas que serán usadas.
- Identifica los recursos requeridos para los esfuerzos de las pruebas.

2.1.17.1.1.2. Alcance

Este plan describe las pruebas del sistema, que serán aplicadas a los componentes del Sistema Informático destinado a la introducción de las TIC en la Asociación Departamental de Raquetbol Tarija.

Los casos de prueba se realizaron a cada formulario o pantalla de ingreso de datos. En algunos casos se obviarán las pantallas de modificaciones, ya que estas interfaces funcionan de igual manera que la de ingreso de datos.

2.1.17.1.1.3. Referencias

Glosario del Proyecto.

Plan de Desarrollo de Software.

2.1.17.1.2. Misión de la Evaluación y Motivación de la Pruebas

2.1.17.1.2.1. Misión de Evaluación

Las pruebas serán realizadas principalmente para verificar que el Sistema Informático satisface los requerimientos planteados en los casos de uso. Las pruebas se realizan también para verificar la calidad del producto en sus primeras versiones.

2.1.17.1.2.2. Motivación de las Pruebas

Las pruebas son motivadas por el deseo de obtener un alto grado de calidad en el proyecto y asegurara que los requerimientos funcionales y no funcionales.

2.1.17.1.2.3. Elementos Objetivos de las Pruebas

Los siguientes elementos han sido identificados como objetivos de las pruebas:

Sistema Informático:

- Asistente Inteligente para la Programación y Administración de torneos que organiza la Asociación Tarijeña de Raquetbol (ATR).
- Sistema Operativo: Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8.
- Plataforma Java: JSE 6 u16
- Base de Datos: PostgreSQL

2.1.17.1.3. Descripción de las Pruebas Planteadas

2.1.17.1.3.1. Descripción de las Pruebas Incluidas

Las siguientes pruebas serán realizadas a todo el Sistema Informático:

- Pruebas funcionales.
- Pruebas de Validación de Datos.
- Pruebas de Perfiles de desempeño.

2.1.17.1.4. Planeación de la Ejecución de las Pruebas

La siguiente es una descripción de los tipos y técnicas de pruebas que se harán sobre el sistema Informático, junto con la manera en la que estas se ejecutaran.

2.1.17.1.4.1. Tipos y Técnicas de Prueba

2.1.17.1.4.1.1. Pruebas Funcionales

Las pruebas funcionales serán realizadas para verificar que todos los requerimientos funcionales se cumplen satisfactoriamente. Estas serán cumplidas a través de pruebas de caja negra.

Objetivo de la Técnica:	Verificar requerimientos funcionales del sistema.
Técnicas:	Verificar que los requerimientos funcionales expuestos en los casos de uso se cumplen.
Hitos:	Casos de uso del Sistema Informático.
Herramientas Requeridas:	Herramientas de backup y recuperación. Herramientas de Instalación y Monitoreo (registro, disco duro, CPU, memoria, etc.) Herramientas de Generación de Datos
Criterio de éxito:	Los siguientes elementos son probados exitosamente: • Todos los casos de uso. La prueba funcional fue realizada juntamente con la persona encargada de su Administración.

Tabla 68: Pruebas Funcionales

2.1.17.1.4.1.2. Pruebas de Validación de Datos

Las pruebas de validación de datos verifican la interacción del usuario con el software y la información que introduce. El objetivo de las pruebas de la interfaz de usuario es asegurar que dicha interfaz proporciona al usuario el acceso y validación a todos los datos introducidos por el Usuario con motivo de dar integridad a una información.

Objetivo de la Técnica:	Verificar y probar la Interfaz de entrada Usuario- Sistema Verificar todas las posibles combinaciones de caracteres para entradas del sistema.
-------------------------	---

Técnica:	Crear o modificar pruebas para cada interfaz para verificar todas las entradas de datos.
Hitos:	El téster verificara todas las entradas del Sistema.
Herramientas Requeridas:	--
Criterio de Éxito:	Todas las entradas han sido verificadas mediante combinaciones de caracteres para dar con los posibles errores del Sistema.

Tabla 69: Prueba de Validación de Datos

2.1.17.1.4.1.3. Pruebas de Configuración

Las pruebas de configuración verifican que el objetivo de la prueba opera correctamente bajo diferentes configuraciones de software e interactúan con diferentes tipos software.

Objetivo de la Técnica:	Verificar si el comportamiento de las funciones objetivo de la prueba es correcto en diferentes plataformas y bajo distintas configuraciones.
Técnica:	Probar los productos en diferentes plataformas para verificar que no generan efectos colaterales.
Hitos:	Comportamiento de las funciones objetivo de las pruebas.
Herramientas Requeridas:	Herramientas de instalación y monitoreo (Registro, discos duros, CPU, etc.).
Criterio de éxito:	El Sistema funciona en múltiples plataformas.

Tabla 70: Pruebas de Configuración

2.1.17.1.5. Ejecución de Pruebas

2.1.17.1.5.1. Demostración y Resultado de la Prueba de la Validación de Datos

2.1.17.1.5.1.1. Sistema d Administración

2.1.17.1.5.1.1.1. Entrada de Datos: Adicionar Usuario

Condiciones externas	Obligatorio	Clase de Equivalencia válidas	Clase de Equivalencia inválidas
Tipo Cedula de Identidad	SI	1.- Numérico 2.- 0<valor<8 dígitos	3.- Letras 4.- Valor <= 0; Valor > 8 dígitos
Tipo Nombre	SI	5.- Alfanumérico 6.- valor > 0	7.- No existe 8.- Valor <= 0; Valor > 50 dígitos
Tipo Apellido Paterno	SI	9.- Alfanumérico 10.- Valor > 0	11.- No existe 12.- Valor <= 0; Valor > 50 dígitos
Tipo Apellido Materno	SI	13.- Alfanumérico 14.- Valor > 0	15.- No existe 16.- Valor <= 0; Valor > 50 dígitos
Tipo Usuario	SI	17.- Alfanumérico 18.- Valor > 0	19.- No existe 20.- Valor <= 0; Valor > 10 dígitos
Tipo Contraseña	SI	21.- Alfanumérico 22.- Valor > 0	23.- No existe 24.- Valor <= 0; Valor > 10 dígitos
Tipo Teléfono	SI	25.- Numérico 26.- 0<valor<10 dígitos	27.- Letras 28.- Valor <= 0; Valor > 10 dígitos
Tipo Email	SI	29.- Alfanumérico 30.- Valor>0	31.- No existe 32.- Valor <= 0; Valor > 10 dígitos
Tipo Rol vigentes	SI	33.- Administrador, Presidente, Comité Técnico.	

Tabla 71: Entrada Adicionar Usuario

2.1.17.1.5.1.1.2. Entrada de Datos: Adicionar Dirigente

Condiciones externas	Obligatorio	Clase de Equivalencia válidas	Clase de Equivalencia inválidas
Tipo Cedula de Identidad	SI	1.- Numérico 2.- 0<valor<8 dígitos	3.- Letras 4.- Valor <= 0; Valor > 8 dígitos
Tipo Nombre	SI	5.- Alfanumérico 6.- valor > 0	7.- No existe 8.- Valor <= 0; Valor > 50 dígitos
Tipo Apellido Paterno	SI	9.- Alfanumérico 10.- Valor > 0	11.- No existe 12.- Valor <= 0; Valor > 50 dígitos
Tipo Apellido Materno	SI	12.- Alfanumérico 13.- Valor > 0	14.- No existe 15.- Valor <= 0; Valor > 50 dígitos
Tipo Contraseña	SI	16.- Alfanumérico 17.- Valor > 0	18.- No existe 19.- Valor <= 0; Valor > 10 dígitos
Tipo Teléfono	SI	20.- Numérico 21.- 0<valor<10 dígitos	22.- Letras 23.- Valor <= 0; Valor > 10 dígitos
Tipo Email	SI	24.- Alfanumérico 25.- Valor>0	26.- No existe 27.- Valor <= 0; Valor > 10 dígitos
Tipo Cargo vigentes	SI	28.- Presidente, Vicepresidente.	

Tabla 72: Entrada Adicionar Dirigente

2.1.17.1.5.1.1.3. Entrada de Datos: Adicionar Jugadores

Condiciones externas	Obligatorio	Clase de Equivalencia válidas	Clase de Equivalencia inválidas
Tipo Cedula de Identidad	SI	1.- Numérico 2.- 0<valor<8 dígitos	Numérico 2.- 0<valor<8 dígitos
Tipo Nombre	SI	5.- Alfanumérico 6.- valor > 0	7.- No existe 8.- Valor <= 0; Valor > 50 dígitos
Tipo Apellido Paterno	SI	9.- Alfanumérico 10.- Valor > 0	11.- No existe 12.- Valor <= 0; Valor > 50 dígitos
Tipo Apellido Materno	SI	13.- Alfanumérico 14.- Valor > 0	15.- No existe 16.- Valor <= 0; Valor > 50 dígitos
Tipo Fecha de nacimiento	SI	17.- Fechas 18.- DD /MMM/ AAAA	19.- Cualquier fecha fuera del formato.
Tipo Carnet de deportista	SI	21.- Numérico 22.- 0<valor<8 dígitos	23.- Numérico 24.- 0<valor<8 dígitos
Tipo fecha de emisión del Carnet de deportista	SI	25.- Fechas 26.- DD /MMM/ AAAA	27.- Cualquier fecha fuera del formato.
Tipo Teléfono	SI	28.- Numérico 29.- 0<valor<10 dígitos	30.- Letras 31.- Valor <= 0; Valor > 10 dígitos
Tipo Email	SI	32.- Alfanumérico 33.- Valor>0	34.- No existe 35.- Valor <= 0; Valor > 30 dígitos
Tipo Categorías vigentes	SI	36.- OPEN VA VB VC DA DB DC MASTER +55 MASTER +50 MASTER +45 SINIOR +35 SINIOR +30 V18 V16 V14	

		V12 V10 D18 D16 D14 D12 D10	
--	--	---	--

Tabla 73: Entrada Adicionar Jugadores

2.1.17.1.5.1.1.4. Entrada de Datos: Adicionar campeonato

Condiciones externas	Obligatorio	Clase de Equivalencia válidas	Clase de Equivalencia inválidas
Tipo Nombre	SI	1.- Alfanumérico 2.- valor > 0	3.- No existe 4.- Valor <= 0; Valor > 50 dígitos
Tipo Fecha de inicio	SI	5.- Fechas 6.- DD /MMM/ AAAA	7.- Cualquier fecha fuera del formato.
Tipo de campeonato	SI	8.- Municipal Departamental Nacional	
Tipo Convocatoria	SI	9.- Alfanumérico 10.- valor > 0	11.- No existe 12.- Valor <= 0; Valor > 500 dígitos

Tabla 74: Entrada Adicionar campeonato

2.1.17.1.5.1.1.5. Entrada de Datos: Grupos

Condiciones externas	Obligatorio	Clase de Equivalencia válidas	Clase de Equivalencia inválidas
Tipo Campeonato vigentes	SI	1.- Municipal Departamental Nacional	
Tipo Categorías vigentes	SI	2.- OPEN VA VB VC DA DB DC MASTER +55	

		MASTER +50 MASTER +45 SINIOR +35 SINIOR +30 V18 V16 V14 V12 V10 D18 D16 D14 D12 D10	
Tipo Numero de grupos	SI	3.- Numérico 4.- 1 < valor < 8 dígitos	5.- Letras ○ 28.- valor <= 0

Tabla 75: Entrada Grupos

2.1.17.1.5.1.1.6. Entada de Datos: Modificar Cargo

Condiciones externas	Obligatorio	Clase de Equivalencia válidas	Clase de Equivalencia inválidas
Tipo Nombre	SI	1.- Alfanumérico 2.- valor > 0	3.- No existe 4.- valor <= 0; valor > 100 dígitos
Tipo Descripción	SI	5.- Alfanumérico 6.- valor > 0	7.- No existe 8.- valor <= 0; valor > 200 dígitos
Tipo Estado	SI	9.- Activo o Inactivo	

Tabla 76: Entrada Modificar Cargo

COMPONENTE 2:

**Capacitación en el uso del sistema
de programación y administración
de torneos que organiza la
Asociación Tarijeña de Raquetbol
A.T.R.”**

II.2. Componente 2: CAPACITACION EN EL USO DEL ASISTENTE INTELIGENTE PARA LA PROGRAMACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE TORNEOS QUE ORGANIZA LA ASOCIACIÓN TARIJEÑA DE RAQUETBOL (ATR).

II.2.1. Introducción

El objetivo de este componente es capacitar a los usuarios en el uso del asistente inteligente para la programación y administración de torneos que organiza la asociación tarijeña de Raquetbol (ATR) según el nivel de los mismos dirigentes métodos y medios de enseñanza – aprendizajes adecuados.

El propósito del proyecto es la programación y administración de torneos que organiza la asociación tarijeña de Raquetbol (ATR); la capacitación en el uso del sistema informático a los dirigentes afectado por el proyecto se convierte en un componente fundamental para el logro del mismo.

El componente capacitación, se encamina hacia el siguiente objetivo: usar adecuadamente el asistente inteligente para la programación y administración de torneos para la asociación tarijeña de Raquetbol (ATR) por los dirigentes al mando de la asociación explotando las fortalezas del mismo.

La Capacitación será presencial dada la corta duración de la misma, la disponibilidad de ambientes, de materiales didácticos y la importancia de posibilitar que el alumno (usuario) reciba asesoramiento oportuno ante cualquier consulta.

II.2.2. Contexto

La Capacitación se desarrollará en dos partes: la primera parte tiene como objetivo que las personas a capacitar conozca en forma global los alcances y beneficios que el asociación tarijeña de Raquetbol (ATR) aporta a la asociación tarijeña de Raquetbol (ATR) así como los cambios positivos y responsabilidades que esto implica para la asociación.

Se realizarán actividades de capacitación personalizadas de acuerdo al rol que a cada uno le compete.

En este contexto el Capacitador confeccionó la Guía para Capacitación tomando en cuenta los diferentes niveles de preparación del usuario final.

El rol del capacitador estará en función a las categorías de los usuarios según el siguiente detalle:

Nivel ejecutivo:

- Se mostrará la importancia de la capacitación, objetivos y participación del personal seleccionado.

Personal Técnico

Se realizarán actividades de capacitación acorde a las siguientes categorías:

- Personal de soporte técnico al usuario final (si corresponde)

Usuarios Finales

- Dirigentes
- Jugadores
- Fiscales

II.2.3. Propuesta Pedagógicas

La propuesta pedagógica a utilizar dada las características de los usuarios del asistente inteligente para la programación y administración de torneos tendrá en cuenta sus particularidades, el rol que juega dentro de la organización y niveles de conocimiento.

Los métodos de enseñanza a utilizar pondrán su énfasis principalmente en tres teorías de aprendizajes: la cognitiva, con su máximo exponente en el constructivismo, la colaborativa, fundamentalmente para ser explotada con intensidad en la formación del personal técnico y finalmente la significativa aunque también estará presente en la formación del personal de las categorías de nivel ejecutivo y de usuarios finales.

El aprendizaje colaborativo se entiende como el proceso en el que los alumnos aprenden mientras proponen y comparten ideas para resolver una tarea, favoreciéndose con el diálogo y la reflexión sobre las propuestas propias y las de sus compañeros.

Este punto sí podría enriquecerse con el uso de las tecnologías. Se trata por tanto de construir sistemas muy adaptables a los diferentes grupos de usuarios, en donde el soporte y la intervención no impongan un comportamiento prescriptivo. Desde el campo de la psicología, algunos autores, especialmente ligados a lo que se ha llamado la psicología socio-cultural, postulaban que aprender es una experiencia de carácter fundamentalmente social, en dónde el lenguaje juega un papel básico como herramienta de mediación no sólo entre profesor y alumno sino también entre compañeros. Si se aplica, caso contrario no poner.

Finalmente se pone de manifiesto el aprendizaje significativo porque el alumno tiene que incorporar los nuevos conocimientos en forma sustantiva en su estructura cognitiva. Esto se logra cuando el alumno relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. De esta forma el alumno no solo obtendrá resultados satisfactorios en un trabajo final, sino que será capaz de enfrentarse a diversas situaciones donde podrá aplicar los conocimientos adquiridos.

II.2.4. Contenido de la Capacitación

Lección 1:

Ingresar al sistema y las Funcionalidades según el Cargo de Administrador.

Lección 2:

Modulo Personas.

Gestionar Usuarios

- Adicionar usuario
- Modificar usuario
- Eliminar usuario

Gestionar Dirigentes

- Adicionar jugador
- Modificar jugador
- Eliminar jugador

Gestionar Jugadores

- Adicionar jugador
- Modificar jugador
- Eliminar jugador

Lección 3:

Modulo Asociaciones.

Gestionar Asociaciones Departamentales

- Adicionar asociación departamental
- Modificar asociación departamental
- Eliminar asociación departamental

Gestionar Asociaciones Municipales

- Adicionar asociación municipal
- Modificar asociación municipal
- Eliminar asociación municipal

Gestionar Clubes

- Adicionar club
- Modificar club
- Eliminar club.

Lección 4:

Modulo Campeonato.

Gestionar Sedes

- Adicionar sede
- Modificar sede
- Eliminar sede

Gestionar Campeonatos

- Adicionar campeonato
- Modificar campeonato

- Eliminar campeonato

Gestionar Inscripciones

- Adicionar inscripción
- Modificar inscripción
- Eliminar inscripción

Lección 5:

- Grupos
- Fixture
- Planillas
- Llaves

Lección 6:

Modulo Datos de Usuarios

Gestionar Roles

- Adicionar rol
- Modificar rol
- Eliminar rol

Gestionar Cargos

- Adicionar cargo
- Modificar cargo
- Eliminar cargo

Gestionar Categorías

- Adicionar categoría
- Modificar categoría
- Eliminar categoría

II.2.5. Plan de Claseszsssssssssssssh

Nro.	CONTENIDO	OBJETIVO	FECHA	DURACION (horas)	MATERIAL DIDÁCTICO	MEDIOS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	DESTINATARIO
1	Lección 1: Ingresar al asistente y las Funcionalidades según el Cargo de Administrador.	Que el usuario se identifique y pueda entrar al sistema de acuerdo a su Cargo.	03-03-2014	2	Manual del Usuario y diapositivas	Computadora.	Presidente
2	Lección 2: Modulo Personas. Gestionar Usuarios Adicionar usuario Modificar usuario Eliminar usuario Gestionar Dirigentes Adicionar jugador Modificar jugador Eliminar jugador Gestionar jugadores Adicionar jugador Modificar jugador Eliminar jugador	Que el usuario pueda registrar, modificar y eliminar los datos de los usuarios. Que el usuario pueda registrar, modificar y eliminar los datos de los dirigentes. Que el usuario pueda registrar, modificar y eliminar los datos de los jugadores.	04-03-2014	2	Manual del Usuario y diapositivas	Computadora.	Presidente

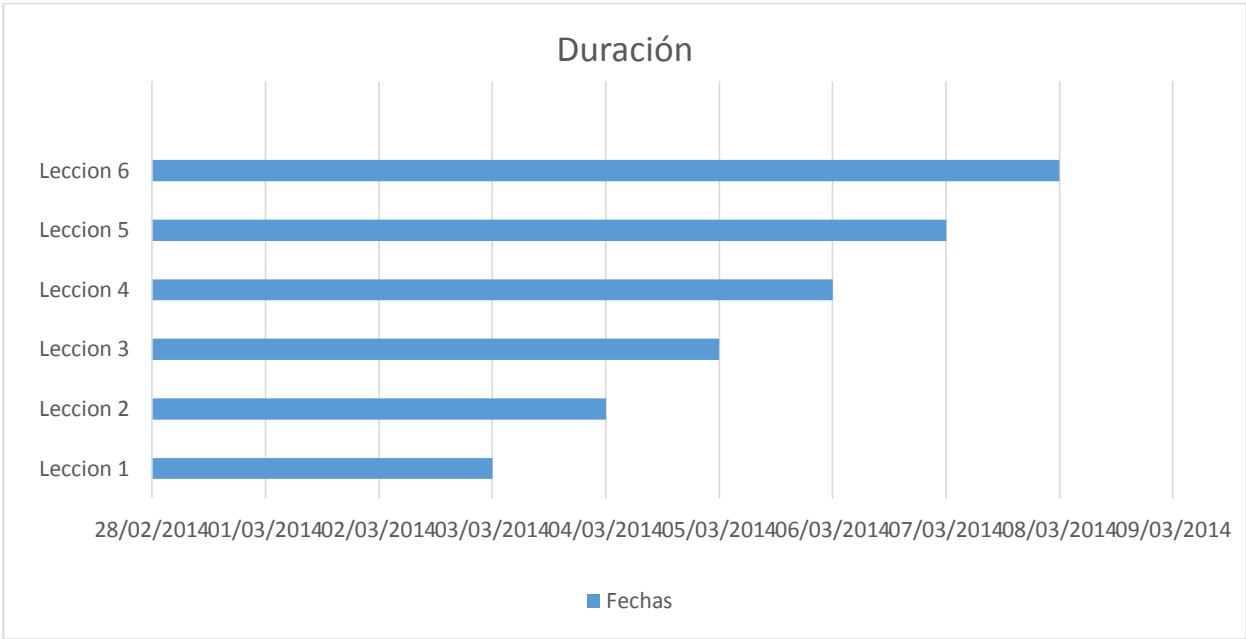
3	Lección 3: Modulo Asociaciones. Gestionar Asociaciones Departamentales Adicionar asociación departamental Modificar asociación departamental Eliminar asociación departamental Gestionar Asociaciones Municipales Adicionar asociación municipal Modificar asociación municipal Eliminar asociación municipal Gestionar Clubes Adicionar club Modificar club Eliminar club.	Que el usuario pueda registrar, modificar y eliminar los datos de las asociaciones departamentales. Que el usuario pueda registrar, modificar y eliminar los datos de las asociaciones municipales. Que el usuario pueda registrar, modificar y eliminar los datos de los clubes.	05-03-2014	2	Manual del Usuario y diapositivas	Computadora.	Presidente
4	Lección 4: Modulo Campeonato.	Que el usuario pueda registrar, modificar y	06-03-2014	2	Manual del Usuario y diapositivas	Computadora.	Presidente

	Gestionar Sedes Adicionar sede Modificar sede Eliminar sede Gestionar Campeonatos Adicionar campeonato Modificar campeonato Eliminar campeonato Gestionar Inscripciones Adicionar inscripción Modificar inscripción Eliminar inscripción	eliminar los datos de las sedes. Que el usuario pueda registrar, modificar y eliminar los datos de los campeonatos. Que el usuario pueda registrar, modificar y eliminar los datos de las inscripciones.					
5	Lección 5: Grupos Fixture Planillas Llaves	Que el usuario realice la generación de grupos en un campeonato activo, todos partidos para el Fixture, el llenado de las planillas para realizar las llaves.	07-03-2014	2	Manual del Usuario y diapositivas	Computadora.	Presidente Comité Técnico
6	Lección 6: Modulo Datos Usuarios	Que el usuario pueda registrar, modificar y	08-03-2014	2	Manual del Usuario y	Computadora.	Presidente

	Gestionar Roles Adicionar rol Modificar rol Eliminar rol Gestionar Cargos Adicionar cargo Modificar cargo Eliminar cargo Gestionar Categorías Adicionar categoría Modificar categoría Eliminar categoría	eliminar los datos de los roles. Que el usuario pueda registrar, modificar y eliminar los datos de los cargos. Que el usuario pueda registrar, modificar y eliminar los datos de las categorías.			diapositivas		
--	---	--	--	--	--------------	--	--

Tabla 77: Plan de Clase

II.2.6. Cronograma



II.2.7. Resultados Esperados

En fecha 03 de marzo comenzó la capacitación capacitando en un tiempo de 12 horas a 3 personas que conforman la dirigencia de la asociación departamental en el manejo del asistente inteligente.

II.2.8. Medios de Verificación

Al finalizar la capacitación se realizó una lista de asistencia firmada por el personal ejecutivo y del personal técnico que conforman la asociación departamental de Raquetbol.

La Presidenta de la asociación redactó una carta certificando la realización de los talleres de capacitación a los dirigentes.

II.2.9. Conclusiones

Terminado el proyecto los resultados esperados fueron de carácter positivo satisfaciendo todas las necesidades que existían en el momento de la atención de los clientes, control de cartuchos, control de impresoras, ventas, cuentas, pedidos e inventarios.

II.3. Medios de Verificación

II.3.1. Carta de Solitud de Capacitación

Tarija, 17 de Febrero de 2014

Señor (a):

Norka Villarpando

Presidente de la Asociación Departamental de Raquetbol Tarija (ATR)

Presente.-

Ref.: SOLICITUD DE FECHA PARA LA CAPACITACIÓN DE LOS DIRIGENTES EN EL MANEJO DEL ASISTENTE INTELIGENTE PARA LA PROGRAMACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE TORNEOS.

Por medio de la presente quiero solicitarle 6 días hábiles calendario que serán utilizados para la capacitación del personal en el manejo del asistente inteligente, esto para cumplir con el segundo componente del proyecto ***“Asistente Inteligente para la Programación y Administración de torneos que organiza la Asociación Tarijeña de Raquetbol (ATR).***

A continuación le dejo un cuadro con los horarios para la capacitación y la actividad que se van a llevar a cabo:

Día	Hora	Actividad
1	07:00pm a 09:00pm	Lección 1: Ingresar al asistente y las Funcionalidades según el Cargo de Administrador.
2	07:00pm a 09:00pm	Lección 2: Modulo Personas. Gestionar Usuarios Adicionar usuario Modificar usuario Eliminar usuario Gestionar Dirigentes Adicionar jugador Modificar jugador Eliminar jugador Gestionar jugadores Adicionar jugador Modificar jugador Eliminar jugador

3	07:00pm a 09:00pm	Lección 3: Modulo Asociaciones. Gestionar Asociaciones Departamentales Adicionar asociación departamental Modificar asociación departamental Eliminar asociación departamental Gestionar Asociaciones Municipales Adicionar asociación municipal Modificar asociación municipal Eliminar asociación municipal Gestionar Clubes Adicionar club Modificar club Eliminar club.
4	07:00pm a 09:00pm	Lección 4: Modulo Campeonato. Gestionar Sedes Adicionar sede Modificar sede Eliminar sede Gestionar Campeonatos Adicionar campeonato Modificar campeonato Eliminar campeonato Gestionar Inscripciones Adicionar inscripción Modificar inscripción Eliminar inscripción
5	07:00pm a 09:00pm	Lección 5: Grupos Fixture Planillas Llaves
		Lección 6: Modulo Datos Usuarios Gestionar Roles Adicionar rol Modificar rol Eliminar rol

6	07:00pm a 09:00pm	Gestionar Cargos Adicionar cargo Modificar cargo Eliminar cargo Gestionar Categorías Adicionar categoría Modificar categoría Eliminar categoría
---	-------------------	--

Esperando que mi solicitud sea tomada en cuenta por su persona y esperando la disponibilidad de los dirigentes de la asociación, me despido con las consideraciones del caso.

ATENTAMENTE

Pablo Fernando Carrasco Vargas
UNIVERSITARIO

II.3.2. Certificado de Cumplimiento de Taller de Capacitación

Certificado

El suscrito, *Norka Villarpando Navajas F. Presidente de la Asociación Departamental de Raquetbol Tarija (ATR)*, a petición del interesado:

CERTIFICA.-

Que el señor Pablo Fernando Carrasco Vargas, estudiante de la Carrera de Ingeniería Informática de la Universidad Autónoma "Juan Misael Saracho", como parte del Proyecto *“Asistente Inteligente para la Programación y Administración de torneos que organiza la Asociación Tarijeña de Raquetbol (ATR).”* Ha organizado y desarrollado un taller de capacitación dirigido al personal de la Asociación Departamental de Raquetbol Tarija en fechas 03 al 08 de marzo de 2014.

Es cuanto certifico para los fines que convengan al interesado en la ciudad de Tarija a los quince días del mes de Julio de 2013.

Norka Villarpando

**Presidenta Asociación Departamental
de Raquetbol Tarija (ATR)**

II.3.3. Lista de Participantes de la Capacitación

II.3.1. Lista de los Participantes de las Capacitaciones

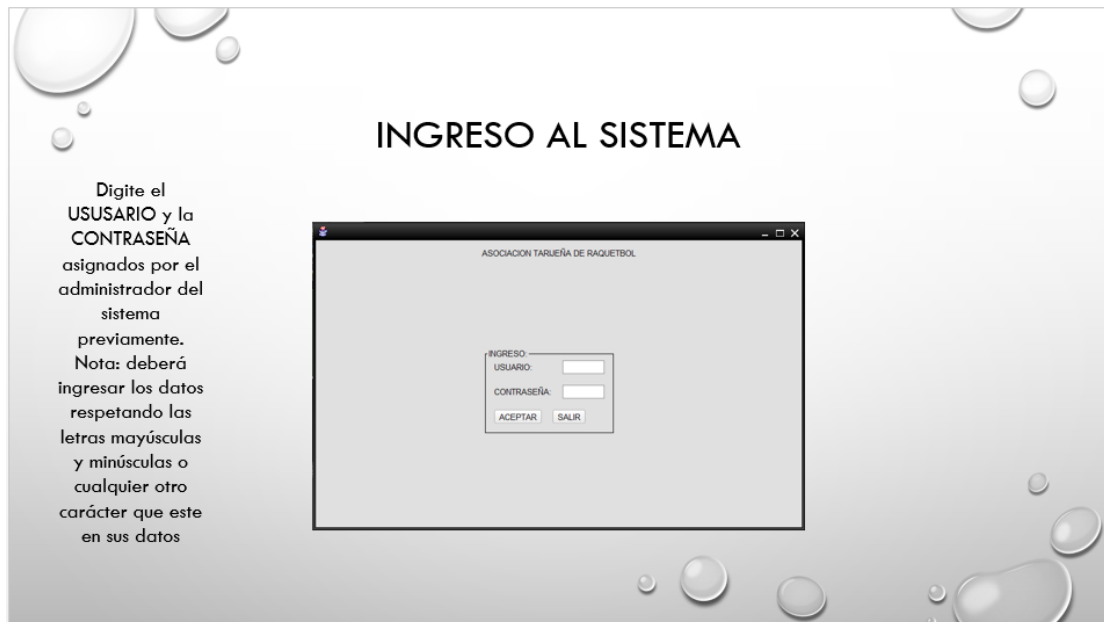
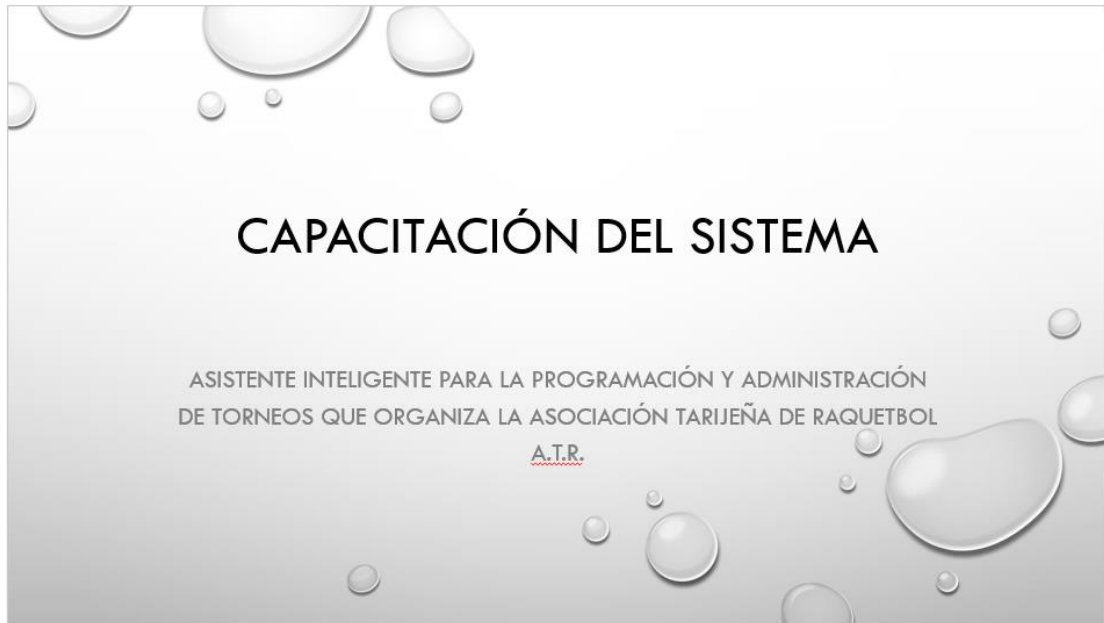
La presente lista contiene los nombres de los dirigentes de la asociación que fueron parte de la capacitación del asistente inteligente.

<i>Norka Villarpando</i>	Firma
<i>Daniel Villarroel</i>	Firma
Libertad Barrios	Firma

II.3.4. Anexos

II.3.4.1. Anexo 1: Material Didáctico de la Capacitación

Diapositiva para la Capacitación.



MENÚ PRINCIPAL DEL SISTEMA

En la parte superior se muestran los diferentes módulos del sistema a los cuales podrán acceder con un click posicionando el cursor sobre cualquiera seguidamente se desplegaran sub menús adicionales



AGREGAR NUEVO USUARIO

Oprimiendo el botón ADICIONAR de la pantalla USUARIOS se desplegara un formulario donde deberá llenar todas las casillas para guardar la información de un nuevo usuario oprimiendo el botón guardar de la parte inferior derecha o volver a la pantalla anterior

A screenshot of a web application window titled 'NUEVO USUARIO'. The window contains a form with the following fields: 'DATOS' (a section header), 'CARNET DE IDENTIDAD:' (a text input field), 'NOMBRE:' (a text input field), 'APELLIDO PATERNO:' (a text input field), 'APELLIDO MATERNO:' (a text input field), 'USUARIO:' (a text input field), 'CONTRASEÑA:' (a text input field), 'TELÉFONO:' (a text input field), 'EMAIL:' (a text input field), and 'ROL:' (a dropdown menu with 'seleccione' selected). At the bottom right of the form are two buttons: 'GUARDAR' and 'VOLVER'.

MODIFICAR DATOS DE USUARIO

Oprimiendo el botón **MODIFICAR** de la pantalla **USUARIOS** se desplegará un formulario donde podrá cambiar o adicionar datos de un usuario del sistema una vez echas las modificaciones oprima el botón **GUARDAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior

The screenshot shows a web application window titled "MODIFICAR USUARIO". It contains a form with the following fields and controls:

- DATOS:**
 - CARNET DE IDENTIDAD: 123456
 - NOMBRE: Norika
 - APELLIDO PATERNO: Villarando
 - APELLIDO MATERNO:
- CONTACTOS:**
 - Numero: (empty field)
 - Email: (empty field)
- Buttons: "NUEVO" and "ELIMINAR" (under CONTACTOS), "GUARDAR" and "VOLVER" (at the bottom right).
- ROL: administrador (dropdown menu)

ELIMINAR USUARIO

Oprimiendo el botón **ELIMINAR** de la pantalla **USUARIOS** se desplegará un formulario lleno donde se mostraran todos los datos del usuario a eliminar oprima **ELIMINAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior

The screenshot shows a web application window titled "ELIMINAR USUARIO". It contains a form with the following fields and controls:

- DATOS:**
 - CARNET DE IDENTIDAD: DATO
 - NOMBRE: DATO
 - APELLIDO PATERNO: DATO
 - APELLIDO MATERNO: DATO
 - TELEFONO: DATO
 - EMAIL: DATO
 - ROL: DATO
- Buttons: "ELIMINAR" and "VOLVER" (at the bottom right).

LISTA DE DIRIGENTES

Desde el menú principal ingrese a PERSONAS luego a DIRIGENTES se desplegará el listado de todos los dirigentes de asaciones departamentales, municipales y clubes, en la parte inferior de esta pantalla se encuentran los botones para adicionar, modificar, eliminar y volver

The screenshot shows a web application window titled 'DIRIGENTES'. It features several dropdown menus for filtering: 'ASOCIACION DEPARTAMENTAL' (with 'seleccione' selected), 'ASOCIACION MUNICIPAL' (with 'seleccione' selected), and 'CLUB' (with 'seleccione' selected). Below these is a 'NOMBRE' search field with a 'BUSCAR' button. A table titled 'LISTADO' displays columns for 'CI', 'Nombre', 'Apellido Paterno', 'Apellido Materno', 'Cargo', and 'Estado'. The table body is currently empty. At the bottom right, there are four buttons: 'ADICIONAR', 'MODIFICAR', 'ELIMINAR', and 'VOLVER'.

AGREGAR NUEVO DIRIGENTE

Oprimiendo el botón ADICIONAR de la pantalla DIRIGENTE se desplegará un formulario donde deberá llenar todas las casillas para guardar la información de un nuevo dirigente oprimiendo el botón guardar de la parte inferior derecha o volver a la pantalla anterior

The screenshot shows a web application window titled 'NUEVO DIRIGENTE'. It contains a form for adding a new leader. At the top, it says 'ASOCIACION O CLUB: Asociacion Tarjella de Raquetbol'. Below this is a 'DATOS:' section with fields for 'CARNET DE IDENTIDAD' (with a 'BUSCAR' button), 'NOMBRE', 'APELLIDO PATERNO', 'APELLIDO MATERNO', 'TELEFONO', 'EMAIL', and 'CARGO' (with a dropdown menu showing 'seleccione'). At the bottom right, there are two buttons: 'GUARDAR' and 'VOLVER'.

ELIMINAR DIRIGENTE

Oprimiendo el botón **ELIMINAR** de la pantalla **DIRIGENTES** se desplegará un formulario lleno donde se mostraran todos los datos del dirigente a eliminar oprima **ELIMINAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior

ASOCIACION O CLUB: CLUB CARRASCO

DATOS:

CARNET DE IDENTIDAD: 8765432

NOMBRE: MARCELO

APELLIDO PATERNO: CARRASCO

APELLIDO MATERNO: VARGAS

CONTACTOS:

Numero	Email
75643212	marcelo@gmail.com

CARGO: DATO

ELIMINAR VOLVER

MODIFICAR DATOS DE DIRIGENTES

Oprimiendo el botón **MODIFICAR** de la pantalla **DIRIGENTES** se desplegará un formulario donde podrá cambiar o adicionar datos de un dirigente una vez echas las modificaciones oprima el botón **GUARDAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior

MODIFICAR DIRIGENTE

ASOCIACION DEPARTAMENTAL: seleccione

ASOCIACION MUNICIPAL: seleccione

CLUB: seleccione

CLUB CARRASCO ☐ CAMBIAR

DATOS:

CARNET DE IDENTIDAD: 8765432

NOMBRE: MARCELO

APELLIDO PATERNO: CARRASCO

APELLIDO MATERNO: VARGAS

CONTACTOS:

Numero	Email
75643212	marcelo@gmail.com

NUEVO ELIMINAR NUEVO ELIMINAR

CARGO: Vice Presidente

GUARDAR VOLVER

LISTADO DE JUGADORES

Desde el menú principal ingrese a PERSONAS luego a JUGADORES se desplegara el listado de todos los jugadores de asaciones departamentales, municipales y clubes, en la parte inferior de esta pantalla se encuentran los botones para adicionar, modificar, eliminar y volver

The screenshot shows a web application window titled 'JUGADORES'. It contains several dropdown menus for filtering: 'ASOCIACION DEPARTAMENTAL' (with 'seleccione' selected), 'ASOCIACION MUNICIPAL' (with 'seleccione' selected), and 'CLUB' (with 'seleccione' selected). Below these is a 'NOMBRE' search field and a 'BUSCAR' button. A table titled 'LISTADO' displays player information with columns: 'CI', 'Nombre', 'Apellido Paterno', 'Apellido Materno', 'Fecha de Nacim.', 'Categoria', and 'Carnet de Deport.'. At the bottom of the window are four buttons: 'ADICIONAR', 'MODIFICAR', 'ELIMINAR', and 'VOLVER'.

AGREGAR NUEVO JUGADOR

Oprimiendo el botón ADICIONAR de la pantalla JUGADORES se desplegara un formulario donde deberá llenar todas las casillas para guardar la información de un nuevo jugador oprimiendo el botón guardar de la parte inferior derecha o volver a la pantalla anterior

The screenshot shows a web application window titled 'NUEVO JUGADOR'. It displays a form for adding a new player. At the top, it shows 'CLUB: CLUB CARRASCO' and 'FECHA ACTUAL: 05-abr-2014'. The form fields include: 'DATOS:' (header), 'CARNET DE IDENTIDAD:', 'NOMBRE:', 'APELLIDO PATERNO:', 'APELLIDO MATERNO:', 'FECHA DE NACIMIENTO:', 'CARNET DE DEPORTISTA:', 'FECHA DE EMISION:', 'TELEFONO:', 'EMAIL:', and 'CATEGORIA:' (with 'seleccione' selected). At the bottom right are two buttons: 'GUARDAR' and 'VOLVER'.

MODIFICAR DATOS DE JUGADORES

Oprimiendo el botón **MODIFICAR** de la pantalla **JUGADORES** se desplegará un formulario donde podrá cambiar o adicionar datos de un jugador una vez echas las modificaciones oprima el botón **GUARDAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior

The screenshot shows a web application window titled "MODIFICAR JUGADOR". It contains several dropdown menus for "ASOCIACION DEPARTAMENTAL" (selected "esleccosne"), "ASOCIACION MUNICIPAL" (selected "esleccosne"), and "CLUB" (selected "esleccosne"). Below these are radio buttons for "CLUB CARRASCO" and "CAMBIAR", and a "FECHA ACTUAL:" field. A section labeled "DATOS" contains fields for "CARNET DE IDENTIDAD:" (70796205), "NOMBRE:" (JOSE), "APELLIDO PATERNO:" (CARRASCO), "APELLIDO MATERNO:" (empty), "FECHA DE NACIMIENTO:" (09-mar-1965), "CARNET DE DEPORTISTA:" (70796205), and "FECHA DE EMISION:" (empty). Below this is a "CONTACTOS" section with "Numero" (70796205) and "Email" (jose@gmail.com) fields. At the bottom are buttons for "NUEVO", "ELIMINAR", "GUARDAR", and "VOLVER". A "CATEGORIA:" dropdown is set to "SENIORS+45".

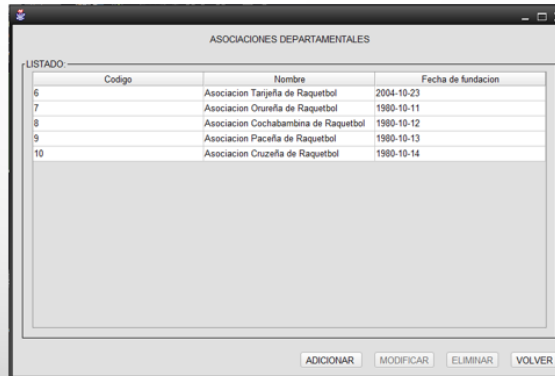
ELIMINAR JUGADOR

Oprimiendo el botón **ELIMINAR** de la pantalla **JUGADORES** se desplegará un formulario lleno donde se mostraran todos los datos del jugador a eliminar oprima **ELIMINAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior

The screenshot shows a web application window titled "ELIMINAR JUGADOR". It contains a section "ASOCIACION O CLUB AL QUE PERTENECE" with a dropdown menu. Below this is a "DATOS" section with a list of fields: "CARNET DE IDENTIDAD:" (70796205), "NOMBRE:" (DATO), "APELLIDO PATERNO:" (DATO), "APELLIDO MATERNO:" (DATO), "FECHA DE NACIMIENTO:" (DATO), "CARNET DE DEPORTISTA:" (DATO), "TELEFONO:" (DATO), "EMAIL:" (DATO), and "CLUB CARRASCO:" (DATO). At the bottom are buttons for "ELIMINAR" and "VOLVER".

LISTADO DE ASOCIACIONES DEPARTAMENTALES

Desde el menú principal ingrese a ASOCIACIONES luego a ASOCIACIONES DEPARTAMENTALES se desplegará el listado de todas las asociaciones departamentales, en la parte inferior de esta pantalla se encuentran los botones para adicionar, modificar, eliminar y volver



ASOCIACIONES DEPARTAMENTALES

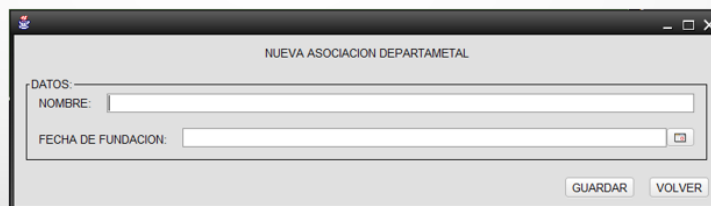
LISTADO:

Codigo	Nombre	Fecha de fundacion
6	Asociacion Tarijeña de Raquetbol	2004-10-23
7	Asociacion Orureña de Raquetbol	1980-10-11
8	Asociacion Cochabambina de Raquetbol	1980-10-12
9	Asociacion Paceña de Raquetbol	1980-10-13
10	Asociacion Cruzfesa de Raquetbol	1980-10-14

ADICIONAR MODIFICAR ELIMINAR VOLVER

AGREGAR NUEVA ASOCIACIÓN DEPARTAMENTAL

Oprimiendo el botón ADICIONAR de la pantalla ASOCIACIONES DEPARTAMENTALES se desplegará un formulario donde deberá llenar todas las casillas para guardar la información de una nueva asociación departamental oprimiendo el botón guardar de la parte inferior derecha o volver a la pantalla anterior



NUEVA ASOCIACION DEPARTAMENTAL

DATOS:

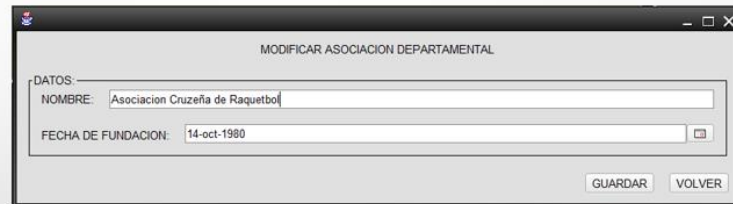
NOMBRE:

FECHA DE FUNDACION:

GUARDAR VOLVER

MODIFICAR DATOS DE ASOCIACIÓN

Oprimiendo el botón **MODIFICAR** de la pantalla **ASOCIACIONES DEPARTAMENTALES** se desplegará un formulario donde podrá cambiar o adicionar datos de una asociación departamental una vez echas las modificaciones oprima el botón **GUARDAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "MODIFICAR ASOCIACION DEPARTAMENTAL". The window contains a form with two input fields: "NOMBRE:" with the value "Asociacion Cruzeña de Raquetbol" and "FECHA DE FUNDACION:" with the value "14-oct-1980". At the bottom right of the form are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

ELIMINAR ASOCIACIÓN DEPARTAMENTAL

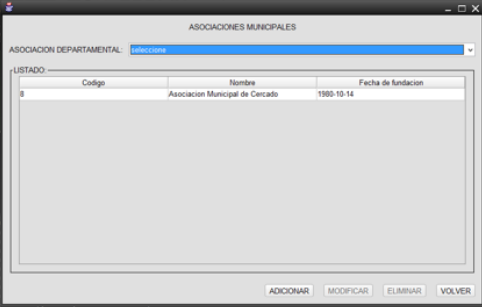
Oprimiendo el botón **ELIMINAR** de la pantalla **ASOCIACIONES DEPARTAMENTALES** se desplegará un formulario lleno donde se mostraran todos los datos de la asociación departamental a eliminar oprima **ELIMINAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "ELIMINAR ASOCIACION DEPARTAMENTAL". The window contains a form with two input fields: "NOMBRE:" with the value "Asociacion Cochabambina de Raquetbol" and "FECHA DE FUNDACION:" with the value "1980-10-12". At the bottom right of the form are two buttons: "ELIMINAR" and "VOLVER".

LISTADO DE ASOCIACIÓN MUNICIPAL

Desde el menú principal ingrese a ASOCIACIONES luego a ASOCIACIONES MUNICIPALES se desplegará el listado de todas las asociaciones municipales, en la parte inferior de esta pantalla se encuentran los botones para adicionar, modificar, eliminar y volver



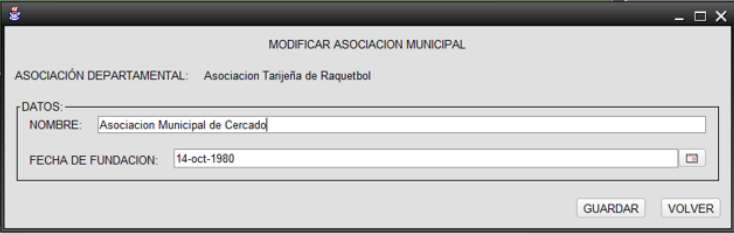
The screenshot shows a window titled 'ASOCIACIONES MUNICIPALES'. At the top, there is a dropdown menu labeled 'ASOCIACION DEPARTAMENTAL:' with 'Cesar' selected. Below this is a table with the following data:

LISTADO:	Código	Nombre	Fecha de fundación
1		Asociación Municipal de Cercado	1980-10-14

At the bottom of the window, there are four buttons: 'ADICIONAR', 'MODIFICAR', 'ELIMINAR', and 'VOLVER'.

MODIFICAR DATOS DE ASOCIACIÓN MUNICIPAL

Oprimiendo el botón MODIFICAR de la pantalla ASOCIACIONES MUNICIPALES se desplegará un formulario donde podrá cambiar o adicionar datos de una asociación municipal una vez echas las modificaciones oprima el botón GUARDAR o VOLVER a la pantalla anterior



The screenshot shows a window titled 'MODIFICAR ASOCIACION MUNICIPAL'. At the top, there is a dropdown menu labeled 'ASOCIACION DEPARTAMENTAL:' with 'Asociación Tarijeña de Raquetbol' selected. Below this is a form with the following fields:

DATOS:

NOMBRE:

FECHA DE FUNDACION:

At the bottom right of the form, there are two buttons: 'GUARDAR' and 'VOLVER'.

ELIMINAR ASOCIACIÓN MUNICIPAL

Oprimiendo el botón **ELIMINAR** de la pantalla **ASOCIACIONES MUNICIPALES** se desplegará un formulario lleno donde se mostrarán todos los datos de la asociación municipal a eliminar oprima **ELIMINAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior

ELIMINAR ASOCIACION MUNICIPAL

ASOCIACION DEPARTAMENTAL: Asociacion Tarijeña de Raquetbol

DATOS:

NOMBRE: Asociacion Municipal de Cercado

FECHA DE FUNDACION: 1980-10-14

ELIMINAR VOLVER

LISTADO DE CLUBES

Desde el menú principal ingrese a **ASOCIACIONES** luego a **CLUBES** se desplegará el listado de todos los clubes, en la parte inferior de esta pantalla se encuentran los botones para adicionar, modificar, eliminar y volver

CLUBES

ASOCIACION DEPARTAMENTAL: seleccione

ASOCIACION MUNICIPAL: seleccione

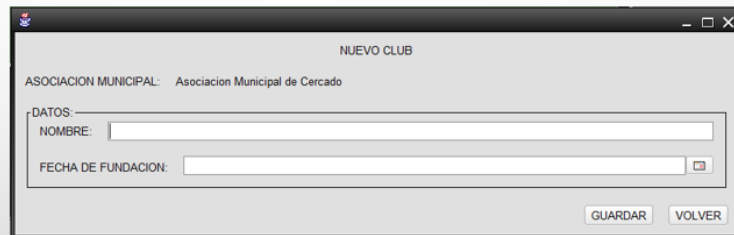
LISTADO:

Codigo	Nombre	Fecha de fundacion
--------	--------	--------------------

ADICIONAR MODIFICAR ELIMINAR VOLVER

AGREGAR NUEVO CLUB

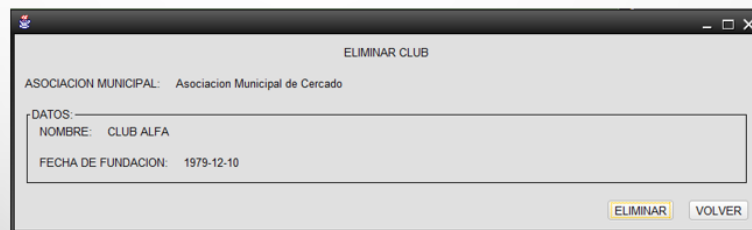
Oprimiendo el botón **ADICIONAR** de la pantalla **CLUBES** se desplegara un formulario donde deberá llenar todas las casillas para guardar la información de un nuevo club oprimiendo el botón guardar de la parte inferior derecha o volver a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "NUEVO CLUB". The window has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. Below the title bar, the text "ASOCIACION MUNICIPAL: Asociacion Municipal de Cercado" is displayed. A section labeled "DATOS:" contains two input fields: "NOMBRE:" followed by a text input box, and "FECHA DE FUNDACION:" followed by a date picker icon. At the bottom right of the form area, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

ELIMINAR CLUB

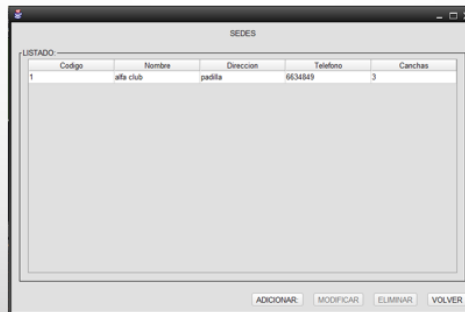
Oprimiendo el botón **ELIMINAR** de la pantalla **CLUBES** se desplegara un formulario lleno donde se mostraran todos los datos del club a eliminar oprima **ELIMINAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "ELIMINAR CLUB". The window has a standard Windows-style title bar. Below the title bar, the text "ASOCIACION MUNICIPAL: Asociacion Municipal de Cercado" is displayed. A section labeled "DATOS:" contains two pre-filled fields: "NOMBRE: CLUB ALFA" and "FECHA DE FUNDACION: 1979-12-10". At the bottom right of the form area, there are two buttons: "ELIMINAR" and "VOLVER".

LISTADO DE SEDES

Desde el menú principal ingrese a **CAMPEONATOS** luego a **SEDES** se desplegará el listado de todas las sedes, en la parte inferior de esta pantalla se encuentran los botones para adicionar, modificar, eliminar y volver



The screenshot shows a window titled 'SEDES' with a table listing venues. The table has columns for 'Codigo', 'Nombre', 'Direccion', 'Telefono', and 'Canchas'. There is one row of data. Below the table are four buttons: 'ADICIONAR', 'MODIFICAR', 'ELIMINAR', and 'VOLVER'.

Codigo	Nombre	Direccion	Telefono	Canchas
1	alfa club	padilla	6634843	3

AGREGAR NUEVA SEDE

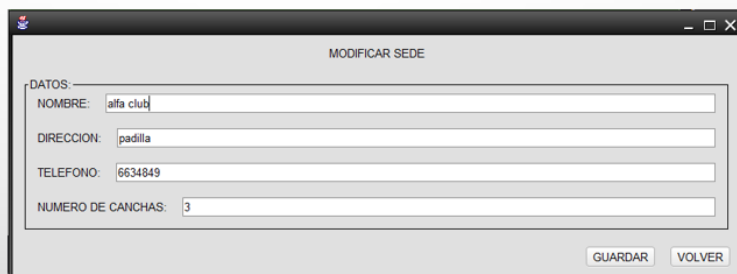
Oprimiendo el botón **ADICIONAR** de la pantalla **SEDES** se desplegará un formulario donde deberá llenar todas las casillas para guardar la información de una nueva sede oprimiendo el botón guardar de la parte inferior derecha o volver a la pantalla anterior



The screenshot shows a window titled 'NUEVA SEDE' with a form for adding a new venue. The form has a section labeled 'DATOS:' followed by four input fields: 'NOMBRE:', 'DIRECCION:', 'TELEFONO:', and 'NUMERO DE CANCHAS:'. At the bottom right of the form are two buttons: 'GUARDAR' and 'VOLVER'.

MODIFICAR DATOS DE SEDE

Oprimiendo el botón MODIFICAR de la pantalla SEDES se desplegará un formulario donde podrá cambiar o adicionar datos de una sede una vez echas las modificaciones oprima el botón GUARDAR o VOLVER a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "MODIFICAR SEDE". The window contains a form with the following fields: "NOMBRE:" with the value "alfa club", "DIRECCION:" with the value "padilla", "TELEFONO:" with the value "6634849", and "NUMERO DE CANCHAS:" with the value "3". At the bottom right of the form are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

ELIMINAR SEDE

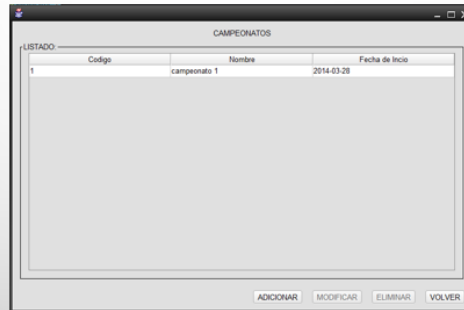
Oprimiendo el botón ELIMINAR de la pantalla SEDES se desplegará un formulario lleno donde se mostraran todos los datos de la sede a eliminar oprima ELIMINAR o VOLVER a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "ELIMINAR SEDE". The window contains a form with the following fields: "NOMBRE:" with the value "alfa club", "DIRECCION:" with the value "padilla", "TELEFONO:" with the value "6634849", and "NUMERO DE CANCHAS:" with the value "3". At the bottom right of the form are two buttons: "ELIMINAR" and "VOLVER".

LISTADO DE CAMPEONATOS

Desde el menú principal ingrese a CAMPEONATO luego a CAMPEONATOS se desplegará el listado de todos los campeonatos, en la parte inferior de esta pantalla se encuentran los botones para adicionar, modificar, eliminar y volver



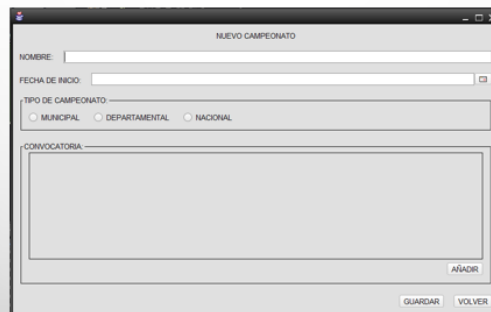
The screenshot shows a window titled 'CAMPEONATOS'. Inside, there is a table with the following data:

Código	Nombre	Fecha de Inicio
1	campeonato 1	2014-03-20

Below the table, there are four buttons: 'ADICIONAR', 'MODIFICAR', 'ELIMINAR', and 'VOLVER'.

AGREGAR NUEVO CAMPEONATO

Oprimiendo el botón ADICIONAR de la pantalla CAMPEONATOS se desplegará un formulario donde deberá llenar todas las casillas para guardar la información de un nuevo campeonato oprimiendo el botón guardar de la parte inferior derecha o volver a la pantalla anterior



The screenshot shows a window titled 'NUEVO CAMPEONATO'. It contains the following fields and controls:

- NOMBRE: [Text input field]
- FECHA DE INICIO: [Date picker]
- TIPO DE CAMPEONATO: [Radio buttons for MUNICIPAL, DEPARTAMENTAL, NACIONAL]
- CONVOCATORIA: [Text area]
- Buttons at the bottom: 'AÑADIR', 'GUARDAR', and 'VOLVER'.

MODIFICAR DATOS DE CAMPEONATO

Oprimiendo el botón MODIFICAR de la pantalla CAMPEONATOS se desplegará un formulario donde podrá cambiar o adicionar datos de un campeonato una vez echas las modificaciones oprima el botón GUARDAR o VOLVER a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "MODIFICAR CAMPEONATO". The window contains a form with the following fields:

- DATOS:** (Label)
- NOMBRE:** campeonato 1 (Text input)
- FECHA DE INICIO:** 28-mar-2014 (Date input)

At the bottom right of the form are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

ELIMINAR CAMPEONATO

Oprimiendo el botón ELIMINAR de la pantalla CAMPEONATOS se desplegará un formulario lleno donde se mostraran todos los datos del campeonato a eliminar oprima ELIMINAR o VOLVER a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "ELIMINAR CAMPEONATO". The window contains a form with the following fields:

- DATOS:** (Label)
- NOMBRE:** campeonato 1 (Text input)
- FECHA DE INICIO:** 2014-03-28 (Date input)

At the bottom right of the form are two buttons: "ELIMINAR" and "VOLVER".

LISTADO DE INSCRIPCIONES

Desde el menú principal ingrese a CAMPEONATOS luego a INSCRIPCIONES se desplegará el listado de todas las inscripciones, en la parte inferior de esta pantalla se encuentran los botones para adicionar, modificar, eliminar y volver

The screenshot shows a window titled 'INSCRIPCIONES'. At the top, there are two dropdown menus: 'SELECCIONE EL CAMPEONATO:' with 'seleccione' selected, and 'SELECCIONE LA CATEGORIA:' with 'seleccione' selected. Below these is a table with the following columns: 'Codigo', 'Fecha', 'Monto', 'Nombre', 'A. Paterno', 'A. Materno', and 'Categoria'. The table is currently empty. At the bottom of the window, there are four buttons: 'ADICIONAR', 'MODIFICAR', 'ELIMINAR', and 'VOLVER'.

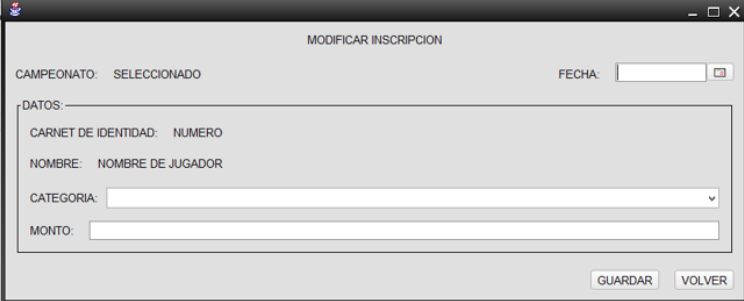
AGREGAR NUEVA INSCRIPCION

Oprimiendo el botón ADICIONAR de la pantalla INSCRIPCIONES se desplegará un formulario donde deberá llenar todas las casillas para guardar la información de una inscripción oprimiendo el botón guardar de la parte inferior derecha o volver a la pantalla anterior

The screenshot shows a window titled 'NUEVA INSCRIPCION'. At the top, there is a label 'CAMPEONATO:' followed by 'campeonato 1' and a 'FECHA:' label followed by an empty date input field. Below this is a section labeled 'DATOS:' containing several fields: 'CI JUGADOR:' followed by an empty text input field and a 'BUSCAR' button; 'NOMBRE:' followed by 'NOMBRE DE JUGADOR'; 'CATEGORIA:' followed by 'NOMBRE DE CATEGORIA' and a dropdown menu with 'seleccione' selected; and 'MONTO:' followed by an empty text input field. At the bottom right of the form, there are two buttons: 'GUARDAR' and 'VOLVER'.

MODIFICAR DATOS DE INSCRIPCIÓN

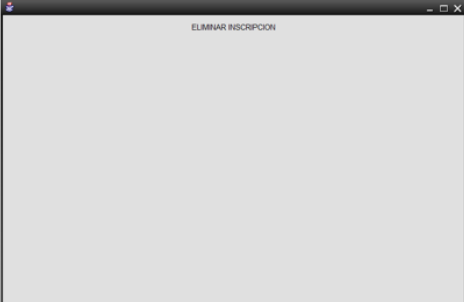
Oprimiendo el botón **MODIFICAR** de la pantalla **INSCRIPCIONES** se desplegará un formulario donde podrá cambiar o adicionar datos de una inscripción una ves echas las modificaciones oprima el botón **GUARDAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior



A screenshot of a software window titled "MODIFICAR INSCRIPCION". The window has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. Inside the window, there is a form with the following fields: "CAMPEONATO:" followed by the text "SELECCIONADO"; "FECHA:" followed by a date input field and a calendar icon; a section labeled "DATOS:" containing "CARNET DE IDENTIDAD:" followed by "NUMERO", "NOMBRE:" followed by "NOMBRE DE JUGADOR", "CATEGORIA:" followed by a dropdown menu, and "MONTO:" followed by a text input field. At the bottom right of the form area are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

ELIMINAR INSCRIPCIÓN

Oprimiendo el botón **ELIMINAR** de la pantalla **INSCRIPCIONES** se desplegará un formulario lleno donde se mostraran todos los datos de la inscripción a eliminar oprima **ELIMINAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior



A screenshot of a software window titled "ELIMINAR INSCRIPCION". The window has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. The main area of the window is currently empty, representing a form that would display the details of the registration to be deleted.

LISTAR Y SEPARAR POR GRUPOS

Desde el menú principal ingrese a **CAMPEONATOS** luego a **GRUPOS** se desplegará el listado de todas los jugadores en la parte derecha luego el usuario escoge la cantidad de grupos en cada categoría y confirma su elección con el botón guardar o volver a la pantalla anterior

[illegible]AGREGAR NUEVO FIXTURE

Desde el menú principal ingrese a **CAMPEONATOS** luego a **FIXTURE** se desplegará el formulario para introducir los datos de un fixture confirma su elección con el botón guardar, imprimir o volver a la pantalla anterior

FUTURE

CAMPEONATO: FECHA:

SEDE:

FISCAL:

CATEGORIA:

GRUPO:

ROL DE PARTIDOS:

Codigo	Jugador 1	Vs	Codigo	Jugador 2	Hora

FIXTURE PARA IMPRIMIR

Oprimiendo el botón IMPRIMIR de la pantalla FIXTURE se desplegara un formulario lleno donde se mostraran todos los partidos para imprimir o presione volver a la pantalla anterior

The 'FIXTURE' window contains the following elements:

- CAMPEONATO:** A dropdown menu with a blue highlight.
- SEDE:** A dropdown menu.
- FISCAL:** A text field with the placeholder 'NOMBRE COMPLETO DEL FISCAL'.
- LISTADO:** A table with 4 columns labeled 'Título 1', 'Título 2', 'Título 3', and 'Título 4'. The table has 5 rows, with the first row being a header and the subsequent rows being empty.
- Buttons:** 'SUBIR', 'BAJAR', 'IMPRIMIR', and 'VOLVER' are located at the bottom right of the window.

PLANILLA DE PARTIDOS

Desde el menú principal ingrese a CAMPEONATOS luego a PLANILLA se desplegara el formulario donde el usuario seleccionara el campeonato, la categoría, el grupo y el partido del cual quiera introducir los resultados para confirmar presiona guardar o volver a la pantalla anterior

The 'PLANILLA' window contains the following elements:

- CAMPEONATO:** A dropdown menu with 'seleccione' highlighted.
- DATOS:** A section containing:
 - CATEGORIA:** A dropdown menu with 'seleccione'.
 - GRUPO:** A dropdown menu with 'seleccione'.
 - PARTIDO:** A dropdown menu with 'seleccione'.
- DATOS DE PARTIDO:** A section with radio buttons for 'PARTIDO JUGADO', 'WO JUGADOR 1', 'WO JUGADOR 2', and 'WO AMBOS'. Below these are two columns for player data:
 - JUGADOR 1:** Fields for 'NOMBRE', 'PUNTOS CANCHA 1', 'PUNTOS CANCHA 2', and 'PUNTOS CANCHA 3'.
 - JUGADOR 2:** Fields for 'NOMBRE', 'PUNTOS CANCHA 1', 'PUNTOS CANCHA 2', and 'PUNTOS CANCHA 3'.
- Buttons:** 'PUESTOS', 'GUARDAR', and 'VOLVER' are located at the bottom right of the window.

PLANILLA DE PARTIDOS

Desde el menú principal ingrese a CAMPEONATOS luego a PLANILLA se desplegará el formulario donde el usuario seleccionará el campeonato, la categoría, el grupo y el partido del cual quiera introducir los resultados para confirmar presiona guardar o volver a la pantalla anterior

PLANILLA

CAMPEONATO: seleccione

DATOS:

CATEGORIA: seleccione GRUPO: seleccione

PARTIDO: seleccione

DATOS DE PARTIDO:

☐ PARTIDO JUGADO ☐ WO JUGADOR 1 ☐ WO JUGADOR 2 ☐ WO AMBOS

JUGADOR 1: NOMBRE: JUGADOR 1

PUNTOS CANCHA 1:

PUNTOS CANCHA 2:

PUNTOS CANCHA 3:

JUGADOR 2: NOMBRE: JUGADOR 2

PUNTOS CANCHA 1:

PUNTOS CANCHA 2:

PUNTOS CANCHA 3:

PUESTOS GUARDAR VOLVER

LISTADO DE LLAVES

Desde el menú principal ingrese a CAMPEONATOS luego a LLAVES desde ahí el usuario podrá escoger el campeonato la categoría y escoger la cantidad de partidos para la segunda etapa del campeonato para confirmar su decisión oprime guardar o caso contrario volver a la pantalla anterior

LLAVES

CAMPEONATO: seleccione

CATEGORIA: seleccione LLAVES DE: 2

LISTADO:

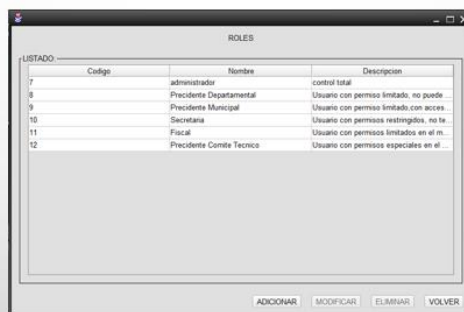
Titulo 1	Titulo 2	Titulo 3	Titulo 4

Titulo 1	Titulo 2	Titulo 3	Titulo 4

GUARDAR VOLVER

LISTADO DE ROLES DE USUARIO

Desde el menú principal ingrese a **DATOS DE USUARIO** luego a **ROLES** se desplegará el listado de todos los roles, en la parte inferior de esta pantalla se encuentran los botones para adicionar, modificar, eliminar y volver



The screenshot shows a window titled 'ROLES' with a table listing user roles. The table has columns for 'Codigo', 'Nombre', and 'Descripcion'. Below the table are four buttons: 'ADICIONAR', 'MODIFICAR', 'ELIMINAR', and 'VOLVER'.

Codigo	Nombre	Descripcion
7	administrador	control total
8	Presidente Departamental	Usuario con permisos limitado, no puede...
9	Presidente Municipal	Usuario con permisos limitado, con acceso...
10	Secretaria	Usuario con permisos restringidos, no le...
11	Fiscal	Usuario con permisos limitados en el m...
12	Presidente Comité Técnico	Usuario con permisos especiales en el...

AGREGAR NUEVO ROL

Oprimiendo el botón **ADICIONAR** de la pantalla **ROLES** se desplegará un formulario donde deberá llenar todas las casillas para guardar la información de un nuevo rol oprimiendo el botón guardar de la parte inferior derecha o volver a la pantalla anterior



The screenshot shows a window titled 'NUEVO ROL' with a form for adding a new role. The form has two input fields: 'NOMBRE' and 'DESCRIPCION'. Below the fields are two buttons: 'GUARDAR' and 'VOLVER'.

DATOS:

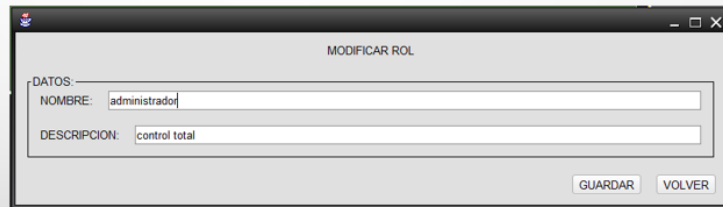
NOMBRE:

DESCRIPCION:

GUARDAR VOLVER

MODIFICAR DATOS DE ROL

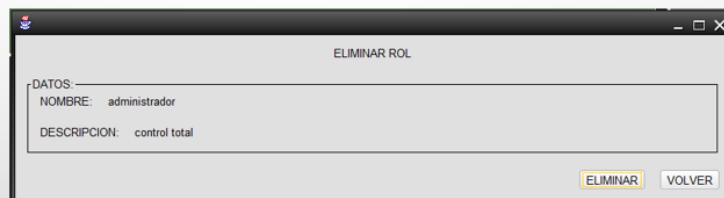
Oprimiendo el botón **MODIFICAR** de la pantalla **ROLES** se desplegara un formulario donde podrá cambiar o adicionar datos de un rol una ves echas las modificaciones oprima el botón **GUARDAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "MODIFICAR ROL". The window contains a form with two input fields: "NOMBRE:" with the value "administrador" and "DESCRIPCION:" with the value "control total". At the bottom right of the form are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

ELIMINAR ROL

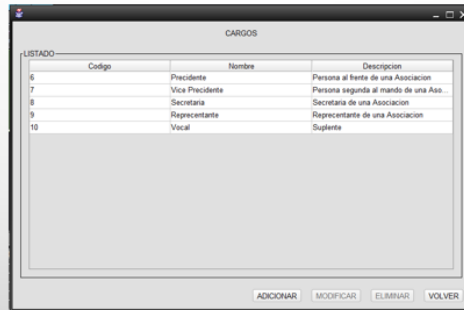
Oprimiendo el botón **ELIMINAR** de la pantalla **ROLES** se desplegara un formulario lleno donde se mostraran todos los datos del rol a eliminar oprima **ELIMINAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "ELIMINAR ROL". The window contains a form with two input fields: "NOMBRE:" with the value "administrador" and "DESCRIPCION:" with the value "control total". At the bottom right of the form are two buttons: "ELIMINAR" and "VOLVER".

LISTADO DE CARGOS

Desde el menú principal ingrese a **DATOS DE USUARIO** luego a **CARGOS** se desplegará el listado de todos los cargos, en la parte inferior de esta pantalla se encuentran los botones para adicionar, modificar, eliminar y volver

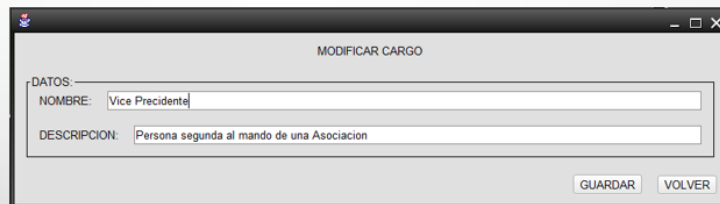


A screenshot of a software window titled 'CARGOS'. It contains a table with three columns: 'Codigo', 'Nombre', and 'Descripcion'. The table lists five roles: Presidente, Vice Presidente, Secretario, Representante, and Vocal. Below the table, there are four buttons: 'ADICIONAR', 'MODIFICAR', 'ELIMINAR', and 'VOLVER'.

Codigo	Nombre	Descripcion
6	Presidente	Persona al frente de una Asociacion
7	Vice Presidente	Persona segunda al mando de una Asa...
8	Secretario	Secretaria de una Asociacion
9	Representante	Representante de una Asociacion
10	Vocal	Sugiente

MODIFICAR DATOS DE CARGO

Oprimiendo el botón **MODIFICAR** de la pantalla **CARGOS** se desplegará un formulario donde podrá cambiar o adicionar datos de un cargo una vez echas las modificaciones oprima el botón **GUARDAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior

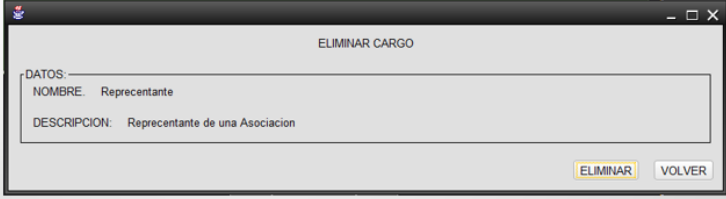


A screenshot of a software window titled 'MODIFICAR CARGO'. It contains a form with two fields: 'NOMBRE' and 'DESCRIPCION'. The 'NOMBRE' field contains the text 'Vice Presidente' and the 'DESCRIPCION' field contains the text 'Persona segunda al mando de una Asociacion'. At the bottom right, there are two buttons: 'GUARDAR' and 'VOLVER'.

DATOS:	
NOMBRE:	Vice Presidente
DESCRIPCION:	Persona segunda al mando de una Asociacion

ELIMINAR CARGO

Oprimiendo el botón **ELIMINAR** de la pantalla **CARGOS** se desplegara un formulario lleno donde se mostraran todos los datos del cargo a eliminar oprima **ELIMINAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior



ELIMINAR CARGO

DATOS:

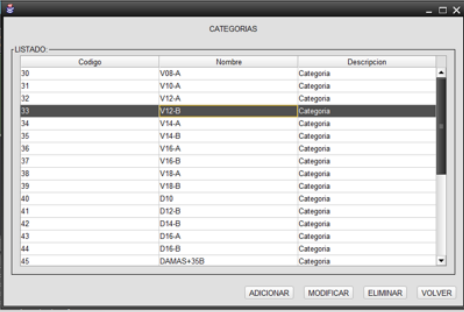
NOMBRE: Representante

DESCRIPCION: Representante de una Asociacion

ELIMINAR VOLVER

LISTADO DE CATEGORÍAS

Desde el menú principal ingrese a **DATOS DE USUARIO** luego a **CATEGORIAS** se desplegara el listado de todas las categorías, en la parte inferior de esta pantalla se encuentran los botones para adicionar, modificar, eliminar y volver



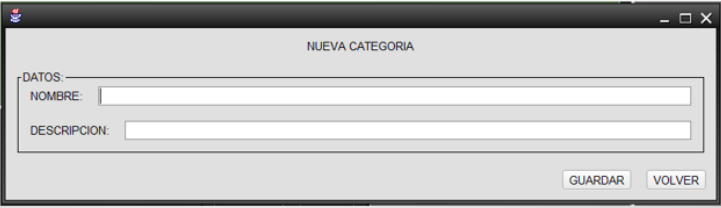
CATEGORIAS

Codigo	Nombre	Descripcion
30	V08-A	Categoria
31	V10-A	Categoria
32	V12-A	Categoria
33	V12-B	Categoria
34	V14-A	Categoria
35	V14-B	Categoria
36	V16-A	Categoria
37	V16-B	Categoria
38	V18-A	Categoria
39	V18-B	Categoria
40	D10	Categoria
41	D12-B	Categoria
42	D14-B	Categoria
43	D16-A	Categoria
44	D16-B	Categoria
45	DAMAS-16B	Categoria

ADICIONAR MODIFICAR ELIMINAR VOLVER

AGREGAR NUEVA CATEGORÍA

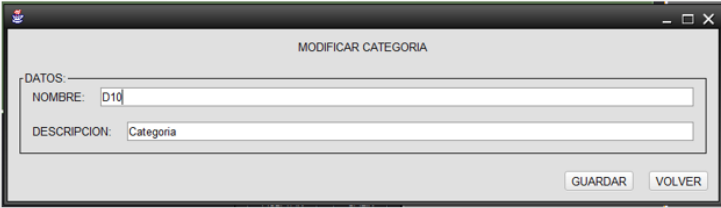
Oprimiendo el botón **ADICIONAR** de la pantalla **CATEGORIAS** se desplegara un formulario donde deberá llenar todas las casillas para guardar la información de una nueva categoría oprimiendo el botón guardar de la parte inferior derecha o volver a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "NUEVA CATEGORIA". The window has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. Inside the window, there is a label "DATOS:" followed by two input fields. The first field is labeled "NOMBRE:" and the second is labeled "DESCRIPCION:". At the bottom right of the form area, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

MODIFICAR DATOS DE CATEGORÍA

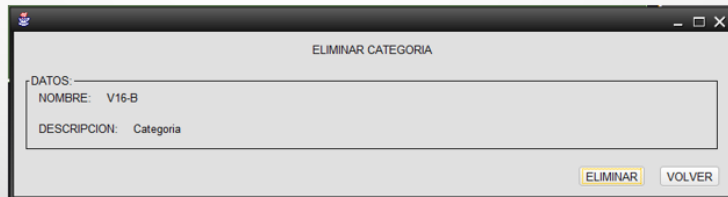
Oprimiendo el botón **MODIFICAR** de la pantalla **CATEGORIAS** se desplegara un formulario donde podrá cambiar o adicionar datos de una categoría una vez echas las modificaciones oprima el botón **GUARDAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "MODIFICAR CATEGORIA". The window has a standard Windows-style title bar. Inside, there is a label "DATOS:" followed by two input fields. The first field is labeled "NOMBRE:" and contains the text "D10". The second field is labeled "DESCRIPCION:" and contains the text "Categoria". At the bottom right of the form area, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

ELIMINAR CATEGORÍA

Oprimiendo el botón **ELIMINAR** de la pantalla **CATEGORIAS** se desplegara un formulario lleno donde se mostraran todos los datos de la categoría a eliminar oprima **ELIMINAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "ELIMINAR CATEGORIA". The window has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. Inside the window, there is a section labeled "DATOS:" followed by two text input fields. The first field is labeled "NOMBRE:" and contains the text "V16-B". The second field is labeled "DESCRIPCION:" and contains the text "Categoria". At the bottom right of the window, there are two buttons: "ELIMINAR" (highlighted with a yellow border) and "VOLVER".

AGREGAR NUEVO CARGO

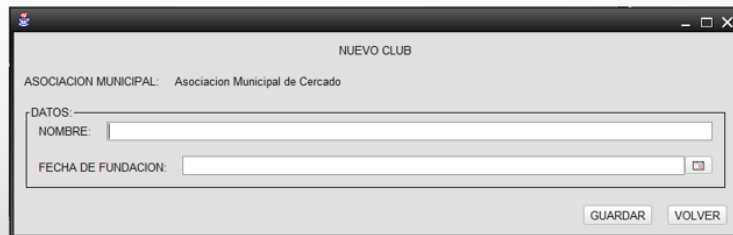
Oprimiendo el botón **ADICIONAR** de la pantalla **CARGOS** se desplegara un formulario donde deberá llenar todas las casillas para guardar la información de un nuevo cargo oprimiendo el botón guardar de la parte inferior derecha o volver a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "NUEVO CARGO". The window has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. Inside the window, there is a section labeled "DATOS:" followed by two empty text input fields. The first field is labeled "NOMBRE:" and the second field is labeled "DESCRIPCION:". At the bottom right of the window, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

AGREGAR NUEVO CLUB

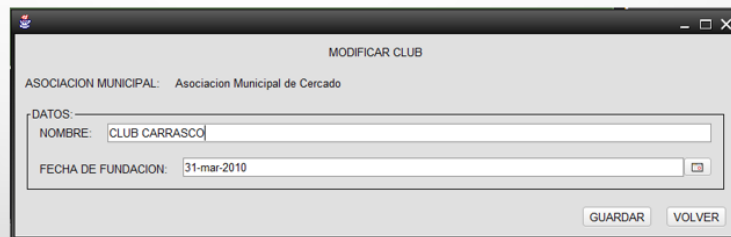
Oprimiendo el botón **ADICIONAR** de la pantalla **CLUBES** se desplegara un formulario donde deberá llenar todas las casillas para guardar la información de un nuevo club oprimiendo el botón guardar de la parte inferior derecha o volver a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "NUEVO CLUB". The window has a standard Windows-style title bar with minimize, maximize, and close buttons. Below the title bar, the text "ASOCIACION MUNICIPAL: Asociacion Municipal de Cercado" is displayed. A section labeled "DATOS:" contains two input fields: "NOMBRE:" and "FECHA DE FUNDACION:". The "FECHA DE FUNDACION:" field includes a small calendar icon on its right. At the bottom right of the form, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

MODIFICAR DATOS DE CLUB

Oprimiendo el botón **MODIFICAR** de la pantalla **CLUBES** se desplegara un formulario donde podrá cambiar o adicionar datos de un club una vez echas las modificaciones oprima el botón **GUARDAR** o **VOLVER** a la pantalla anterior



A screenshot of a web application window titled "MODIFICAR CLUB". The window has a standard Windows-style title bar. Below the title bar, the text "ASOCIACION MUNICIPAL: Asociacion Municipal de Cercado" is displayed. A section labeled "DATOS:" contains two input fields: "NOMBRE:" and "FECHA DE FUNDACION:". The "NOMBRE:" field contains the text "CLUB CARRASCO". The "FECHA DE FUNDACION:" field contains the date "31-mar-2010" and includes a small calendar icon on its right. At the bottom right of the form, there are two buttons: "GUARDAR" and "VOLVER".

CAPITULO III

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

I. CAPITULO III. Conclusiones y Recomendaciones

1.1 Conclusiones

Habiéndose culminado el presente proyecto, se puede concluir lo siguiente:

- ✓ Se elaboró un sistema de escritorio, que cuenta con una base de datos, con lo cual se garantiza la integridad, consistencia de datos mejorando el tiempo de programación y consulta de los torneos que organiza la A.T.R.
- ✓ Se aplicó RUP como metodología de desarrollo de software empleada, ha sido adecuada porque brindó gran flexibilidad de escalamiento en las iteraciones realizadas y se puede afirmar, en base a esta experiencia, que es muy apropiada para sistemas pequeños y de mediano alcance.
- ✓ Todas las herramientas de software descritas en el documento han sido de gran utilidad habiendo facilitado el desarrollo del sistema en sus diferentes etapas. Es de destacar el uso de Netbeans que brindan un marco de desarrollo basado en patrones de diseño, lo cual garantiza la calidad del software.
- ✓ El componente de capacitación asegura que tanto el administrador del sistema, como el personal de la Editorial Comunicarte operarán correctamente el sistema, reduciendo los errores prácticamente a cero.
- ✓ Se logró cumplir el propósito del proyecto, a través de pruebas de validación de datos.
- ✓ Por último, se puede afirmar que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) han sido definitivamente útiles y determinantes en el mejoramiento de actualización de catálogos, control de ventas y entrega de bonos de la Editorial Comunicarte.

1.2 Recomendaciones

- ✓ Ampliar el sistema desarrollado para completar nuevos módulos que abarquen la administración vía web considerando que el diseño es flexible y esto sería de gran ayuda en el futuro.
- ✓ Para optimizar el rendimiento del sistema informático, se implementaría al sistema equipos de marca con procesador Core 2 Duo o superior, con sistema operativo Windows 7.
- ✓ Para la instalación, configuración, mantenimiento y realizaciones de copias de seguridad, se tiene que contratar un profesional informático, que con conocimiento de causa, realizará estas actividades sin problemas y con el éxito asegurado.
- ✓ Para la implementación y explotación del proyecto se tiene que realizar periódicamente copias de respaldo de información (backups), con el motivo de evitar pérdidas de información.
- ✓ Por último se recomienda realizar la capacitación y socialización a cada nuevo cajero para que este pueda utilizar el sistema sin mayores complicaciones y de manera correcta.