

RESUMEN EJECUTIVO

RESUMEN EJECUTIVO

La tecnología crece día a día, motivo por el cual la sociedad tiene la necesidad de adaptarse a ella. La comunicación ha evolucionado bastante, gracias a internet nos es posible transmitir mensajes, imágenes, vídeos y todo tipo de documentos desde diferentes partes del mundo durante todo el día; con los nuevos aparatos electrónicos se pueden realizar tareas que se hacían antes de forma manual, eso sí, de una forma más ágil y eficaz.

Las tecnologías móviles han hecho que sea más fácil la comunicación y las distintas aplicaciones existentes en sus smartphones han hecho posible solucionar una gran variedad de problemas de forma rápida y precisa.

El presente trabajo es el desarrollo de una Aplicación móvil para el Registro de inscripciones de los participantes en competencias de la Liga Boliviana de Robótica en el Departamento de Tarija. La aplicación consta de tres módulos, el primero denominado módulo administrador, maneja el delegado administrativo de la competencia; permitiendo el registro de la persona como administrador o tutor, registro de áreas de competencia, registro auspicios, registro de eventos, registro de anuncios, registro de ubicación, reporte de participante y reporte de cobros del participante. El segundo módulo de la aplicación denominado módulo tutor, registra la inscripción del participante, el registro de cobro del participante y la credencial. El tercer módulo, llamado módulo participante, vendría a ser para el uso del participante y público en general, esta aplicación será de acceso libre y mostrará la información para el desarrollo del evento competitivo; como ser: el área de la competencia, las noticias, la dirección del evento, lista de los participantes, auspiciadores y galería de fotos.

Para el desarrollo del proyecto se utilizó la metodología ágil Scrum y UML para el modelado de datos. Las herramientas utilizadas para el desarrollo del software fueron: Ionic, Angular, Typescript y Cordova, que son muy versátiles para la creación de aplicaciones móviles.

El sistema está compuesto por una aplicación administrador, aplicación tutor, aplicación participante y una base de datos centralizada donde se almacenarán todos los registros relativos al evento de la competencia.