

EL PROYECTO

I.1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

I.1.1 TÍTULO

El título del presente proyecto es:

Proyecto “Mejorar la Gestión de la Información y el Control de las Asociaciones y su Integración con la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija” (Tarija Deportiva)

I.1.2 AREA DEL PROYECTO

El Proyecto abarcará el área Social y Administrativa

I.1.3 RESPONSABLE DEL PROYECTO

Programa de Ingeniería Informática – Taller III – Grupo II

I.1.4 ENTIDADES ASOCIADAS

Servicio Departamental de Deporte (SE. DE. DE.) y Asamblea Departamental de Deporte de Tarija (A.D.D.T.)

I.1.5 COMPROMISO DEL DIRECTOR DEL PROYECTO

Yo, Mercedesz Angela Tavera Navarro Director de Taller III grupo II acepto las bases y condiciones del concurso, asimismo asumo la responsabilidad de cumplir los compromisos de ejecución del proyecto... TARIJA DEPORTIVA en caso de aprobarse. Mercedesz Angela Tavera Navarro	
Nombre del Director	Firma del Director

Tabla. 1: Compromiso del Director del Proyecto.

I.1.6 GRUPO RESPONSABLE DEL PROYECTO

 Tavera Navarro Mercedesz Angela

I.1.7 TALLERES ASOCIADOS

 Taller II en el Análisis de Diseño del Sistema.

 Taller I en la Programación del Sistema.

I.1.8 DURACION (Meses)

La duración de la realización del proyecto será de 9 meses de acuerdo a lo establecido.

I.1.9 DIRECTOR RESPONSABLE DEL PROYECTO

NOMBRE	TALLER / GRUPO	TALLERES PROGRAMADOS
Tavera Navarro Mercedes Angela	Taller III / Grupo II	Taller III
E MAIL	TELEFONO	
angelitavera@hotmail.com	77877869	

Tabla 2: Director Responsable del Proyecto

I.1.10.- DIRECTOR ALTERNO DEL PROYECTO

NOMBRE	INSTITUCIÓN	TALLERES PROGRAMADOS
E MAIL	TELEFONO	

Tabla 3: Director Alterno del Proyecto

I.1.11 RESUMEN DEL PROYECTO

El presente Proyecto tiene como propósito Mejorar el proceso de información y control en las Asociaciones involucradas y su integración con las demás asociaciones que componen la Asamblea Departamental de Deporte de Tarija (ADDT)

Para tan noble propósito se quiere proporcionar a la comunidad deportiva y población en general un sistema computarizado orientado a la web, el cual tiene como finalidad contribuir en el mejoramiento de la administración de la Asamblea Departamental de Deporte (ADD) e integración departamental de las asociaciones involucradas.

Así mismo se procederá a la formación de los Directivos de las asociaciones involucradas en la utilización de recursos TIC (Tecnologías de Información y Comunicación), para que lograr el propósito del proyecto.

Para poder lograr el propósito del proyecto es necesario cumplir los siguientes objetivos:

Sistema computarizado orientado a la web para el mejoramiento de la Administración de la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (A. D. D. T.)

Con este sistema se realizara la gestión de información sobre: los deportistas, clubes, asociaciones, etc., este sistema también incluye una página donde se tendrá la información sobre: convocatorias, ranking, noticias.

Programa de Formación en el uso de las TIC's a los Directivos de la (A. D. D. T.).

Se aplicara este componente porque es necesario tener recursos humanos formados para el manejo apropiado de las TIC's, una vez concluido el entrenamiento de los recursos humanos se podrá dar el uso adecuado al sistema para el beneficio de la organización.

Socialización del Sistema Computarizado Orientado a la Web.

Se realizará este componente debido que es necesario informar a la comunidad deportiva en general sobre las mejoras y beneficios que traerá la página web.

I.1.12 SINTESIS VINCULACION ENTRE COMPONENTES Y RECURSOS

OBJETIVOS	MACROACTIVIDADES	RECURSOS
Mejorar la calidad de información deportiva.	Sistema Computarizado orientado a la web para el mejoramiento de la Administración de la Asamblea Departamental de Deporte de Tarija.	3.800 \$us
Familiarizar a los involucrados en el uso de los recursos TIC's.	Programa de Formación en el uso de los Recursos TIC's a los Directivos de la A.D.D.T.	300 \$us.
El objetivo principal de este componente es el de difundir e informar a la comunidad deportiva y al publico en general acerca de los beneficios que traerá la pagina web sobre la información deportiva.	Socialización Sistema Computarizado Orientado a la Web.	290 \$us.

Tabla. 4: Síntesis Vinculación entre Componentes y Recursos.

I.1.13 PLAN ESTRATEGICO DE LA UNIDAD

MISIÓN

Misión

La Asamblea Departamental del Deporte del Departamento de Tarija, ejerce la representación del Deporte de todo el Departamento de Tarija, tiene por objeto, Representar legal, técnica y administrativamente a todas las Asociaciones Departamentales afiliadas, ante las autoridades Deportivas, políticas, administrativas, religiosas, militares, etc., del Departamento y del país.

Visión

Con la misión, la organización determina que es lo que quiere ser en un tiempo determinado, y nuestra visión es la siguiente:

“Ser una organización que lleve al deporte tarijeño a su pleno auge.

Nuestro equipo será capacitado, competitivo y eficiente. De esta manera brindaremos una información eficiente a la comunidad deportiva”.

I.1.14.- CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS FODA (DE LOS FACTORES EXTERNOS E INTERNOS)

ANALISIS FODA

Características de Contexto Externo: Oportunidades y Amenazas.

Variables Relevantes.-

OPORTUNIDADES	AMENAZAS
Existencia de mucho recurso humano. Proyectos de masificación del deporte en coordinación con el SE.DE.DE.	Temor de la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija ante las federaciones nacionales a perder su institucionalidad.

Tabla. 5: Conclusiones del análisis FODA (de las variables relevantes)

Variables Específicas.-

OPORTUNIDADES	AMENAZAS
La Asamblea Departamental del Deporte de Tarija cuenta con varios complejos deportivos para realizar sus prácticas deportivas. La Asamblea Departamental del Deporte de Tarija cuenta con un terreno para la construcción de La Villa Olímpica que cubrirá las necesidades de la Comunidad Deportiva.	Las Federaciones centralizan los vínculos y relaciones deportistas.

Tabla.6: Conclusiones del análisis FODA (de las variables específicas)

Análisis del Contexto interno.-

Estructura y Administración.-

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Las Asociaciones que pertenecen la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija cuentan con personería Jurídica.	Algunas Asociaciones no están estructuradas legalmente. Las Asociaciones no presentan a tiempo el Plan Operativo Anual (POA).

Tabla. 7: Conclusiones del análisis FODA (de la estructura y administración)

Financiamiento.-

El es un elemento vital para garantizar la subsistencia y desarrollo del Deporte por esto es imperioso gestionar para contar con los recursos necesarios y suficientes, pues es un aspecto central que permite trabajar sin sobresaltos, transmitiendo seguridad a cada uno de los miembros de las Asociaciones.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Se cuenta con el apoyo financiero del SE.DE.DE.	El Ministerio de Cultura y Deporte centraliza los recursos económicos en el eje central (La Paz, Santa Cruz y Cochabamba).

Tabla.8: Conclusiones del análisis FODA (del financiamiento)

Recursos Físicos.-

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Disponibilidad de recursos humanos de muy alto nivel.	Mantenimiento deficiente de los complejos deportivos.

Tabla. 9: Conclusiones del análisis FODA (de los recursos físicos)

ANALISIS DEL FACTOR EXTERNO

El administrador de una organización conoce ahora las partes del entorno a las que debe dar seguimiento si la misma pretende cumplir sus metas. En general la unidad de negocios debe hacer un seguimiento de las fuerzas clave del macro ambiente que pueda afectar su negocio, y de los actores micro ambientales importantes que afecten su capacidad para obtener utilidades en su mercado. La unidad de negocio debe establecer un sistema de inteligencia en mercadotecnia para detectar tendencias y desarrollos importantes.

La administración necesita identificar las oportunidades y amenazas implícitas en cada tendencia o desarrollo.

Análisis de las Oportunidades

Estas oportunidades pueden enumerarse y clasificarse de acuerdo con su grado de atractivo y las posibilidades de éxito que la organización tendría con cada oportunidad. La probabilidad de éxito de una organización, con una oportunidad específica, depende de si sus aptitudes para los negocios no sólo se acoplan a los requerimientos clave para alcanzar el éxito y operar en el mercado objetivo. Sino que también superen a los de sus competidores. La mera competencia no constituye una ventaja competitiva; la empresa que mejor se desempeñe será aquella que será capaz de generar el valor más alto para los clientes y de sostenerlo durante más tiempo.

Uno de los propósitos más importantes de las exploraciones del entorno no es el discernimiento de nuevas oportunidades. La oportunidad de mercadotecnia de la empresa es un área de necesidades en la que la organización puede alcanzar un desempeño rentable.

Análisis de las Amenazas

Alguno de los procesos de desarrollo en el entorno externo representa amenazas.

Podemos identificar las amenazas ambientales o del entorno como sigue:

Una amenaza ambiental es un reto planteado por una tendencia o desarrollo desfavorable en el entorno, que conduciría, en ausencia de una acción de mercadotecnia dirigida al deterioro en las ventas o en las utilidades.

Al integrar las amenazas y oportunidades más importantes que pueden enfrentar una unidad de negocio en particular, es posible caracterizar su grado de cualidades en general. Hay cuatro resultados posibles:

-  **Un negocio ideal.-** Es el que cuenta con grandes oportunidades importantes, y pocas o nulas amenazas significativas.
-  **Un negocio especulativo.-** Ofrece muchas oportunidades y presenta amenazas considerables.
-  **Un negocio maduro.-** Cuenta con pocas oportunidades y amenazas de consideración.
-  **Un negocio conflictivo.-** Presenta pocas oportunidades y numerosas amenazas.

Las diferentes amenazas identificadas deben clasificarse de acuerdo con su gravedad y probabilidad de ocurrencia. Existen amenazas que son susceptibles de perjudicar seriamente a la organización con alta probabilidad de que se presenten, para estas amenazas la organización necesita elaborar un plan de

contingencia que especifique por anticipado las modificaciones que pueden hacer antes o durante la ocurrencia de la amenaza. También existen otros tipos de amenazas pero que no requieren de planes de contingencia, pero debe dárseles seguimientos cuidadosos en caso de que se tornen más críticos.

ANÁLISIS DE LOS FACTORES INTERNOS

Análisis de las Fortalezas y Debilidades

Una cosa es distinguir las oportunidades atractivas en el entorno y en otra disponer de las debilidades necesarias para alcanzar el éxito con estas oportunidades. Todo negocio necesita evaluar periódicamente sus fortalezas y debilidades. Cada factor se evalúa como si se tratará de una fuerza principal, una fuerza menor, un factor neutral, una debilidad menor o una debilidad mayor.

Es evidente que al examinar su patrón de atributos o puntos fuertes y aspectos débiles, el negocio no va a corregir todas sus debilidades, ni hará ostentación ante las demás de sus fortalezas. La pregunta a formularse es: la organización debe limitarse aquellas oportunidades en las cuales posee actualmente las fortalezas requeridas, o si debe considerar la posibilidad de mejores oportunidades donde quizá tendría que adquirir o desarrollar determinados atributos.

Algunas veces el desempeño de un negocio es deficiente, no porque sus departamentos carezcan de fortalezas necesarias, sino porque no trabajan como un solo equipo. Es por tanto en extremo importante evaluar la calidad de las relaciones de trabajo interdepartamentales, como parte de la auditoria del entorno interno.

1.1.15 OBJETIVOS DE LA ORGANIZACIÓN (BENEFICIARIA)

Objetivo General

 Mejorar el proceso de información y control en la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (ADDT) y las asociaciones involucradas.

Objetivos Específicos

- ✚ Acceder a la información de manera rápida y fácil.
- ✚ Mejorar el ingreso de registros para un mayor control
- ✚ Lograr un mayor conocimiento del deporte a través de la Página Web.

1.1.16 ESTRATEGIAS Y PLANES DE ACCION

Sistema Computarizado orientado a la web.

Recopilación de la información para el desarrollo del proyecto propuesto.

Análisis y diseño de la página web.

Diseño de la Base de Datos.

Programación de la página web y del software del sistema.

Prueba y modificaciones del sistema y la pagina web.

Diseño y documentación del manual de usuario.

Programa de Formación en el uso de las TIC's.

Definición de las estrategias para el curso de formación en recursos TIC's.

Desarrollar el contenido del curso de Formación.

Coordinación con los directores involucrados y la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (ADDT) para los cursos de formación.

Preparar el material del curso de formación.

Formación del personal en el uso del sistema y la pagina web.

Entrega de certificado de participación.

Socialización de la página web.

Definición Estrategias I

Elaboración de artículos para la socialización.

.Impresión de trípticos y realización de otros artículos

Elaboración del artículo sobre el sistema "Tarija Deportiva".

Socialización.

1.1.17 PLAN DE DESARROLLO DEL PERSONAL

Uno de los componentes del Proyecto a realizarse es el Programa de Formación en el uso de las TIC's.

Para este componente de mucha importancia para el proyecto y para el personal, tratamos de ver la manera más adecuada para que el personal pueda aprender de manera más simple y didáctica el manejo de las TIC's.

Los materiales a utilizar para realizar dicha formación son:

- Data Display
- Diapositivas
- Guías de enseñanza

Al final de la Capacitación se entregarán Certificados de Asistencia firmados por el Departamento de Informática el cual certifica con su conformidad que se desarrolló la formación.

1.1.18 PLAN DE ASISTENCIA

Para poder desarrollar el proyecto de una manera satisfactoria vemos que sería muy conveniente de poder contar con la ayuda de un analista y diseñador de sistemas el que se encargue del análisis de requerimientos que deberá cumplir el software a desarrollar, así mismo con un equipo de programadores que en base a la carpeta de análisis y diseño que se les vaya a entregar y así empezar a construir o desarrollar el software que una vez terminado deberá someterse a las diferentes pruebas de calidad del software

I.2. VINCULACIÓN DEL PLAN ESTRATÉGICO Y DEL PROYECTO

Este proyecto está siendo elaborado con el propósito de mejorar la Administración e información de la gestión de la Asamblea Departamental de Deporte de la Ciudad de Tarija, todo los pasos realizados están de acuerdo a la herramienta de preparación de proyectos SML en la cual se refleja al contexto del análisis de problemas y objetivos

que nos permite elaborar las estrategias, componentes que se van a generar en la ejecución de este proyecto.

Estas estrategias que se originan con el proyecto ayudará a cumplir el propósito principal del proyecto, de este modo coadyuvar y alcanzar el fin principal del proyecto.

Todos los pasos definidos en el transcurso de la preparación del proyecto alcanzan un grado de aceptación óptimo para la ejecución del mismo.

De este modo podemos concluir que:

Todos los componentes generados durante la ejecución del proyecto ayudarán a lograr el propósito fundamental del proyecto.

I.2.1. COHERENCIA DEL PROYECTO CON EL CONTEXTO

Observando la gran necesidad de poder tener una buena administración de la información de gestión de la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija por parte de los Presidentes de las Asociaciones Involucradas para que estos pueda llegar a cumplir sus metas trazadas, nace la idea de elaborar un proyecto que pueda coadyuvar al mejoramiento de la administración de información de gestión de la A.D.D.T. a través de actividades que puedan realizarse con el apoyo y financiamiento de los mismos.

Para poder mejorar dicha administración de la información de gestión de la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija, es necesario ejecutar los siguientes componentes.

1. Sistema Computarizado orientado a la web para el mejoramiento de la Administración de la Asamblea Departamental de Deporte de Tarija.
2. Programa de Formación en el uso de las TIC's a los Directivos de la A. D. T.
3. Socialización del Sistema Computarizado Orientado a la web.

I.2.2 VINCULACION DE LOS PROBLEMAS QUE RECONOCE LA ENTIDAD Y LOS PROBLEMAS QUE BUSCA RESOLVER EL PROYECTO.

PROBLEMAS DEFINIDOS COMO PRIORITARIOS	PROBLEMAS QUE ABORDA EL PROYECTO
Mala administración del material deportivo	Falencias en la administración de la Asamblea del Deporte (ADD) e integración del deporte Tarijeño.
Falsificación de fichas de los deportistas.	No existe un control adecuado en la gestión de la información de las asociaciones involucradas.
Perdida de las planillas de juego de los campeonatos.	Falta de integración y participación de las provincia.
Perdida de kardex de los deportistas	No se cuenta con una fuente de información disponible para la comunidad deportiva y público en general y existe poco conocimiento de la administración interna de las asociaciones.
Demora en la búsqueda de fichas de los	Escaso intercambio de información de los

deportistas	clubes pertenecientes a cada asociación involucrada.
Falta de organización en los diferentes eventos deportivos formal de las asociaciones.	
Falta de infraestructura administrativa para las diferentes asociaciones.	
Poco incentivo en el desarrollo de la actividad orgánica en las asociaciones.	
Poca responsabilidad de los miembros de las asociaciones en asistencia de asambleas.	

Tabla. 10: Vinculación de los Problemas que Reconoce la Entidad y los Problemas que busca resolver el Proyecto.

I.2.3. VINCULACIONES ESTRATEGIAS PRIORITARIAS Y ESTRATEGIAS (MACROACTIVIDADES) DEL PROYECTO

ESTRATEGIAS	ESTRATEGIAS (MACROACTIVIDADES) PROYECTO
1. Sistema computarizado orientado a la web para el mejoramiento de la administración de la Asamblea Departamental de Deporte de Tarija.	1.1 Recopilación de la información para el desarrollo del proyecto propuesto. 1.2. Análisis y diseño de la página web. 1.3 Diseño de la Base de Datos. 1.4 Programación de la página web y del software del sistema. 1.5 Prueba y modificaciones del sistema y la pagina web. 1.6 Diseño y documentación del manual de usuario.
2. Programa de Formación en el uso de las TIC's a los Directivos de la A. D. D.T.	2.1 Definición de las estrategias para el curso de formación en recursos TIC's. 2.2 Desarrollar el contenido del curso de Formación. 2.3 Coordinación con los directores involucrados y la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (ADDT) para

	los cursos de formación. 2.4 Preparar el material del curso de formación. 2.5 Formación del personal en el uso del sistema y la pagina web. 2.6 Entrega de certificado de participación.
3. Socialización del Sistema Computarizado Orientado a la Web.	3.1. Definición de estrategias. 3.2. Elaboración de artículos para la socialización. 3.3. Impresión de trípticos. 3.4. Socialización.

Tabla. 11: Vinculación de estrategias prioritarias y macro actividades del proyecto.

Sistema computarizado orientado a la web para el mejoramiento de la administración de la Asamblea Departamental de Deporte de Tarija

Se utilizará este componente porque teniendo un sistema computarizado de información, beneficiará en el trabajo de las asociaciones involucradas así como también se beneficiará la comunidad deportiva porque tendrá una mejor atención y un mejor servicio contando con información oportuna y confiable en menor tiempo.

Sistema computarizado orientado a la web para la promoción de los deportistas y las asociaciones involucradas, mejorando el control de información y la integración de las provincias.

Programa de Formación en el uso de las TIC's a los Directivos de la A. D. D. T.

Se utilizará este componente porque se necesita de personal formado para el manejo adecuado de las TIC's, así una vez formado el personal se podrá dar el adecuado uso al sistema para el beneficio de la comunidad deportiva.

Capacitación del personal para optimizar el funcionamiento del sistema mejorando así el uso del mismo reduciéndole tiempo al momento de buscar información.

Socialización del Sistema Computarizado Orientado a la Web.

Se realizará este componente debido que es necesario informar a la comunidad deportiva en general sobre las mejoras y beneficios que traerá la página web.

Poner en ejecución una campaña publicitaria la cual se realizará por medios de comunicación para difundir a través de estos información sobre deportistas y asociaciones involucradas.

I.3. EL PROYECTO

I.3.1. OBJETIVO GENERAL, ESPECIFICOS E INDICADORES DE RESULTADOS

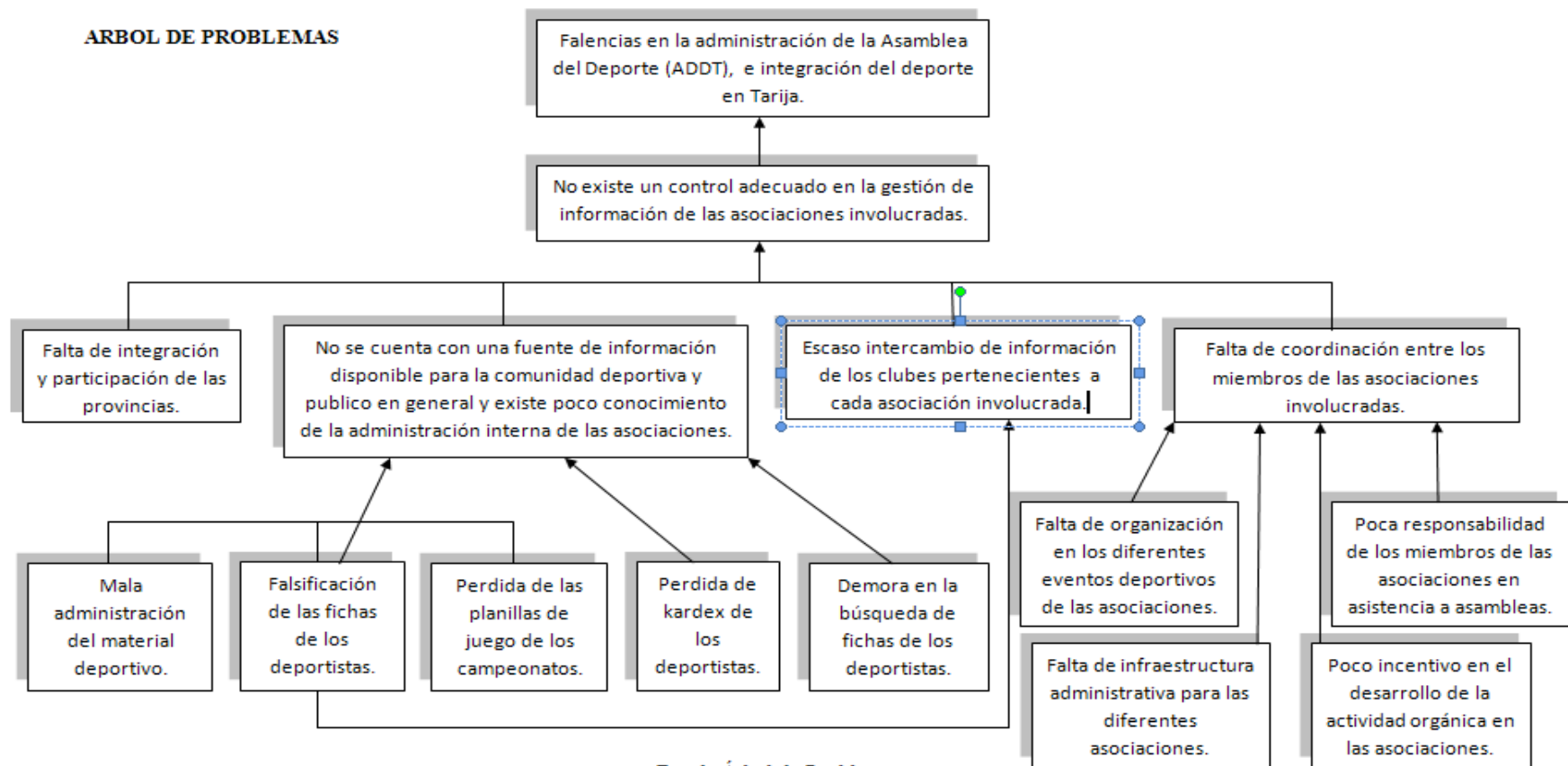


Fig. 1: Árbol de Problemas

1.3.1.2 ARBOL DE OBJETIVOS

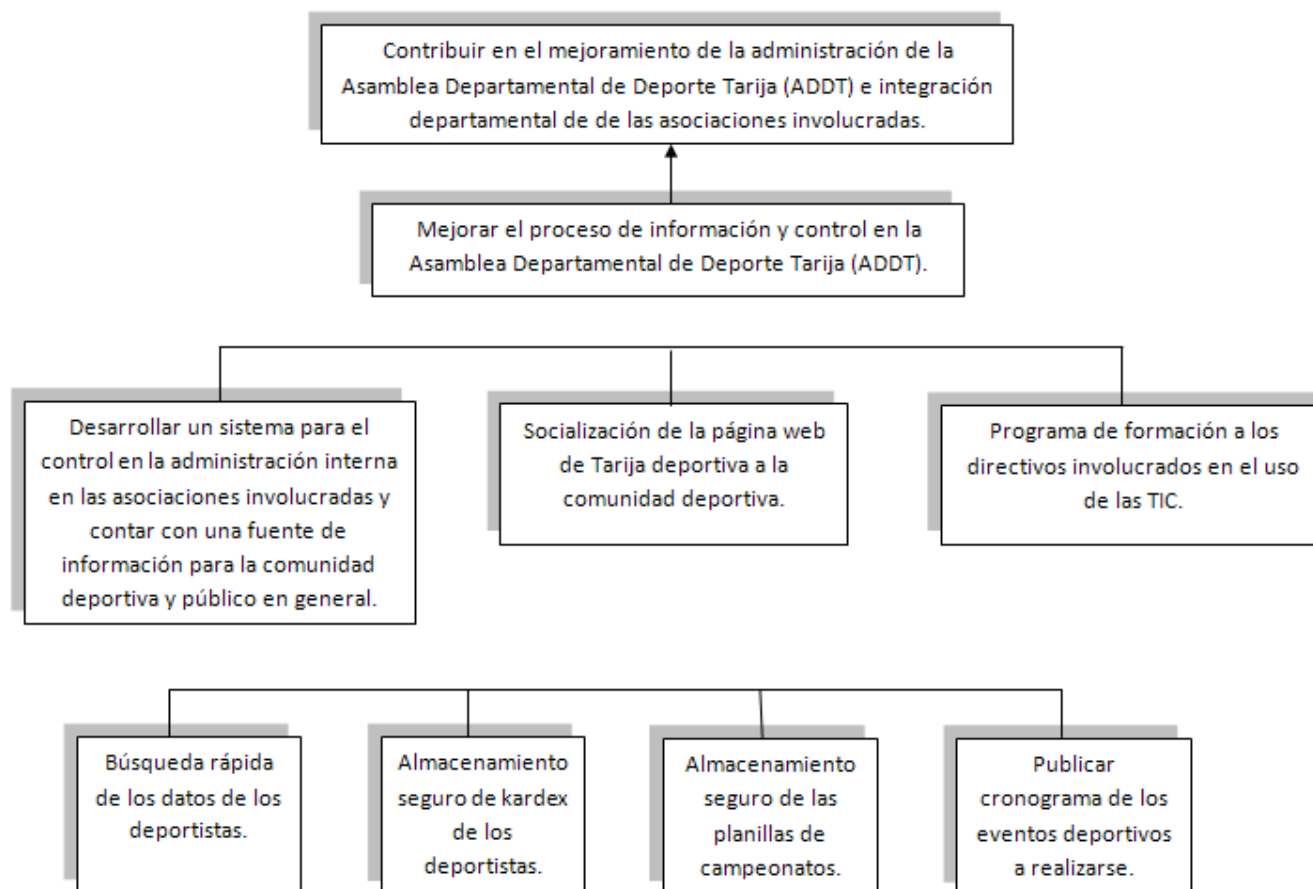


Fig. 2: Árbol de Objetivos

I.3.1.3. OBJETIVO GENERAL

Mejorar el proceso de información y control en la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (ADDT) y la Asociación de Voleibol mediante un Sistema Computarizado orientado a la web.

I.3.1.4. OBJETIVOS ESPECIFICOS

-  Acceder a la información de manera rápida y fácil.
-  Mejorar el ingreso de registros para un mayor control
-  Lograr un mayor conocimiento del deporte a través de la Página Web.

I.3.1.5. VINCULACIONES DE OBJETIVOS ESPECIFICOS E INDICADORES DE RESULTADOS

OBJETIVOS ESPECIFICOS	INDICADORES DE RESULTADOS
1. Sistema computarizado orientado a la web para el mejoramiento de la administración de la Asamblea Departamental de Deporte de Tarija.	• Página web deportiva desarrollada y disponible para su explotación, mediante la supervisión de la Asamblea Departamental de Deporte de Tarija (ADDT) y cada asociación involucrada a partir del 2009 en un 50%.
2. Programa de Formación en el uso de las TIC's a los Directivos de la A. D. D. T.	• Al finalizar el proyecto se ha formado al personal de las asociaciones involucradas en el uso de las TIC's en un 60%.
3. Socialización del Sistema Computarizado Orientado a la Web.	• En diciembre del 2008 se realiza la socialización del sistema en la comunidad deportiva.

Tabla. 12: Vinculación de objetivos específicos e indicadores de resultados.

DESCRIPCIÓN		REFEREN CIA A OBJETIV OS ESPECIFI COS	INDICACOR ES	TIPO DE VARIABLE S (VARIACIO N O ACUMULA DO)	VALO R INICI AL	META/COMPRO MISO			ACTIVIDADES ASOCIADAS
						Tri m1	Tri m2	Tri m3	
01	Se utilizará este componente porque teniendo un sistema automatizado de información, beneficiará en el trabajo de	Sistema de gestión orientado a la web.	Página web deportiva desarrollada y disponible para su explotación, mediante la supervisión de la Asamblea Departamental de Deporte de Tarija (ADDT)	Variación	0%	30%	40%	60%	1.1 Recopilación de la información para el desarrollo del proyecto propuesto. 1.2 Análisis y diseño de la página web. 1.3 Diseño de la Base de Datos. 1.4 Programación de la página web y del software del sistema. 1.5 Prueba y modificaciones del sistema y la pagina web. 1.6 Diseño y documentación del

	las asociaciones involucradas así como también se beneficiará la comunidad deportiva porque tendrá una mejor atención y un mejor servicio contando con información oportuna.		y cada asociación involucrada a partir del 2009 en un 50%.						manual de usuario.
02	Se utilizará este componente porque se necesita de personal	Programa de Formación en el uso de	Al finalizar el proyecto se ha formado al personal de las	Variación	0%			80%	2.1Definición de las estrategias para el curso de formación en recursos TIC's. 2.2 Desarrollar el contenido del

	formado para el manejo adecuado de las TIC's, así una vez formado el personal se podrá dar el adecuado uso al sistema para su beneficio.	las TIC's.	asociaciones involucradas en el uso de las TIC's en un 60%.						curso de Formación. 2.3 Coordinación con los directores involucrados y la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (ADDT) para los cursos de formación. 2.4 Preparar el material del curso de formación. Formación del personal en el uso del sistema y la pagina web. 2.5 Entrega de certificado de participación.
03	Se realizará este componente debido que es necesario informar a la comunidad deportiva en	Socialización de la página web.	En diciembre del 2008 se realiza la socialización de la página.	Variación	0%			100 %	3.1. Definición de estrategias. 3.2. Elaboración de artículos para la socialización. 3.3. Impresión de trípticos y realización de otros artículos. 3.4. Elaboración del artículo sobre el sistema "A todo Deporte".

	general sobre las mejoras y beneficios que traerá la página web.								3.5. Socialización.
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---------------------

Tabla. 13: Indicadores de resultados del proyecto.

I.3.2. EQUIPO DEL PROYECTO, ACTIVIDADES Y RECURSOS

I.3.2.1. EQUIPO DE PROYECTO

El equipo que dirigirá y desarrollará el proyecto está conformado por:

🚦 Director del Proyecto

Mercedez Angela Tavera Navarro

I.3.2.2. UNIDADES DE GESTION

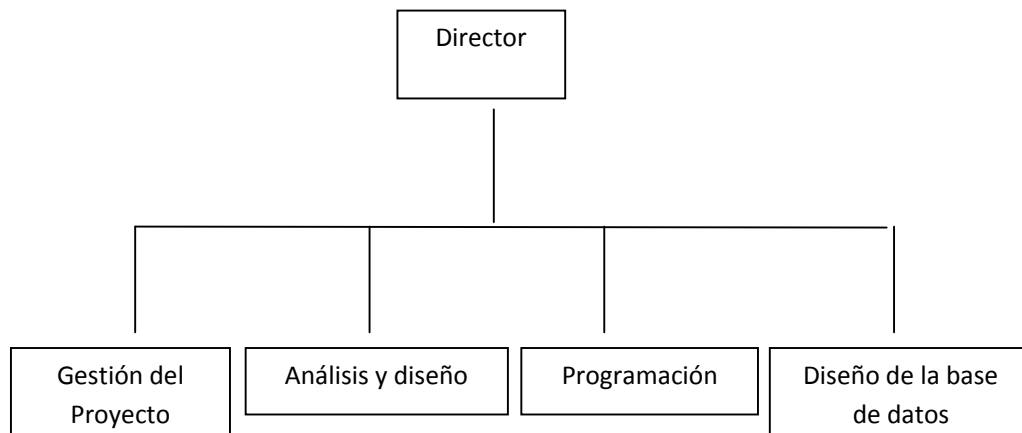


Fig. 3: Unidades de gestión

I.3.2.3 ACTIVIDADES

1.- Determinar los requerimientos para la implementación del Sistema Propuesto.-

En este punto se deberá recabar toda la información necesaria para la implementación del Sistema, este punto es de mucha importancia porque se tendrán las observaciones y requisitos de la organización.

2.- Análisis y Diseño del Sistema computarizado orientado a la web.- En esta actividad se hará primeramente el análisis y posteriormente el diseño, de cómo el usuario (personal encargado de las actividades administrativas de la organización) interactuar con el sistema a implementar por el director del proyecto, en un determinado tiempo establecido por el director y dar posibles soluciones de un problema que quiera obstaculizar el desempeño del sistema.

3.- Programación del Sistema computarizado orientado a la web.- Nos indica el tiempo en que el programador de sistemas realizará su trabajo, y el costo de dicho trabajo.

4.- Pruebas del Sistema.- En esta actividad se realizarán pruebas al sistema para ver las posibles fallas o desperfectos del sistema, y poder solucionarlos.

5.- Diseño y documentación del manual de usuario.- Se elaborará un manual, que sea de fácil comprensión para el personal que manejará el sistema con el cuál se quiere llegar a que el personal pueda familiarizarse de forma eficiente con el sistema.

6.-Formación en el uso de recursos TIC's y capacitación del personal en el uso del sistema.- En la capacitación del personal se empleará el método expositivo para la presentación de los temas referentes al funcionamiento del sistema, dinámicas de grupos para que el personal realice las tareas asignadas y la discusión grupal. Además, se aplicará la retroalimentación para ajustar el proceso enseñanza-aprendizaje.

I.3.2.4. RECURSOS

I.3.2.4.1 RECURSOS SEGÚN FUENTES USOS Y AÑOS

CÓDIGO	DESCRIPCIÓN	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD	PARTIDA PPTO.	COSTO	TOTAL
0.1	Papel bond t/carta 75 gr.	Unidad	30	32100	0.10	3
	Tinta para Impresora	Pieza	1	39900	35	35
	Refrigerio	Persona	2	31100	5	10
					total	48

Tabla. 14: Recursos según fuentes, usos y años.

I.3.2.4.2 JUSTIFICACIÓN DE RECURSOS SEGÚN OBJETIVOS

OBJETIVOS ACADEMICOS	RECURSOS (VALOR Y JUSTIFICACION)
1. Sistema computarizado orientado a la web.	3.800\$us
2. Programa de Formación en el uso de las TIC's.	300\$us
3. Socialización de la página web.	290\$us

Tabla. 15: Justificación de recursos según objetivos.

I.3.3. SISTEMA DE MARCO LÓGICO

I.3.3.1. CUADRO DE INVOLUCRADOS

Grupo	Intereses	Problemas Percibidos	Recursos y Mandatos
Deportista	•Tener un sistema confiable para resguardo de sus datos personales	•Mala utilización de los documentos. •No contar con el apoyo por Alcaldía y Prefectura. •Perdida de los carnets federados. •Mala calidad en la indumentaria deportiva. •Falta de infraestructura deportiva. •Falta de personal medico.	R. Disponibilidad de entrenamiento.
Entrenadores, Instructores	•Tener información actualizada de los deportistas. Realizar convocatorias y avisos.	•Información dispersa.	R. Pueden dar apoyo moral.
Árbitros	•Contar con un sistema confiable de registro de datos.	•Mala calidad de la indumentaria deportiva. •Salarios bajos. •Muchas quejas de los deportistas. •Falta de coordinación en horario de partidos.	R. Tiene poder de veto sobre decisiones y deportistas en un partido

Publico General	•Conocer el calendario deportivo. •Tener acceso a la información deportiva.	•Poca información de los eventos deportivos. •Falta de difusión de los eventos deportivos. •Deficiente infraestructura. •Mal arbitraje en los eventos deportivos. •Incumplimiento en los horarios deportivos.	R. Disponibilidad de apoyo al deportista.
Asamblea Municipal de Deporte	•Tener un sistema de búsqueda rápida de archivos. •Tener un sistema seguro y confiable. •Dar información al público de los eventos deportivos	•Alteración de la información. •Tardanza en la búsqueda de datos de los deportistas. •Falsificación de datos.	R. Supervisa el presupuesto de la asamblea de deporte. R. Disponibilidad para pagar por un sistema deportivo confiable. M. Servir a los mejores intereses de los deportistas.
Gabinete Medico	•Mejores condiciones de atención médica a los deportistas. •La implementación de seguro médico gratuito para los deportistas a nivel departamental.	•Deportistas no cuentan con medicamentos. •Deportistas no cuentan con un servicio médico adecuado.	R. Disponibilidad para dar un servicio completo en atención médica.
Mesa Directiva	•Mejorar el control de la administración de	•Mala administración de datos por falta de herramientas	R. Disponibilidad del personal de trabajo.

	datos. •Contar con una buena interfaz de acceso. •Reportes confiable para la toma de decisión.	informáticas.	M. Representar los interés de los miembros de la asociación deportiva.
Personal Administrativos	•Tener información computarizada. •Mejor manejo de información. •Contar con un sistema de información vía web.	•Tardanza en llenar planillas.	R. Cuenta con personal administrativo.
SE.DE.DE	•Mejores condiciones de entrenamiento para los deportistas y entrenadores	•Bajo rendimiento de los deportistas.	R. tiene poder de veto sobre decisiones de la SE.DE.DE. R. Presupuesto anual operativo asignado por la SE.DE.DE. M. servir a los mejores intereses de los deportistas e instructores.

Tabla. 16: Cuadro de Involucrados.

I.3.3.2. MATRIZ DE MARCO LÓGICO

RESUMEN NARRATIVO	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACION	SUPUESTOS
Fin: Contribuir en el mejoramiento de la administración de la Asamblea Departamental de Deporte de Tarija (A.D.D.T.).	• A partir de la Gestión 2009 el 50% de la información esta disponible para la comunidad deportiva y publico en general.	• Informe anual de la Asamblea Departamental de Deporte de Tarija (A.D.D.T.) abalada por el Presidente de la A.D.D.T.	• Existe financiamiento económico para llevar a cabo el proyecto. • Buena predisposición del personal de la Asamblea Departamental de Deporte de Tarija (A.D.D.T.) para coadyuvar con el desarrollo del proyecto.
Propósito: Automatizar un sistema de información y control en la Asociación de Voleibol en la	• Se mejora el desempeño de las actividades administrativa	• Informe de conformidad de funcionamiento emitido por el	• Los miembros de cada asociación apoyan al proyecto que va

Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (A.D.D.T.)	s a través del control y seguimiento del 50% de las actividades relativas a la gestión anterior de la institución.	presidente de la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (A.D.D.T.) y cada asociación involucrada. • Observación directa de la página web deportiva al finalizar el proyecto.	en beneficio de la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (A.D.D.T.) y público en general. • Existe compromiso de los directivos de las asociaciones involucradas y la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (A.D.D.T.) de dar sostenibilidad al proyecto.
Componentes: 1. Sistema computarizado orientado a la web para el mejoramiento de la administración de la Asamblea Departamental	• Sistema Computarizado orientado a la web desarrollado y disponible para su explotación,	• Carta abalada por el presidente de las asociaciones involucradas y la Asamblea Departamental del Deporte de	• Interés del presidente de la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (A.D.D.T.) y las asociaciones

de Deporte de Tarija (A.D.D.T.).	mediante la supervisión de la Asamblea Departamental de Deporte de Tarija (A.D.D.T.) y cada asociación involucrada al finalizar el proyecto en un 50%.	Tarija (A.D.D.T.) certificando que la página web responde a los requerimientos acordados.	involucradas hacia la página web
2. Programa de Formación en el uso de las TIC's y Capacitación del Sistema Computarizado Orientado a la Web a los Directivos de la (A.D.D.T.) y personal encargado para el uso del sistema.	• Al finalizar el proyecto se ha formado al personal de las asociaciones involucradas en el uso de las TIC's en un 60%. • Al finalizar el proyecto se ha	• Manual de usuario de la página web • Presentación de la página web a la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (A.D.D.T.) y las asociaciones involucradas. • Fotocopia de certificado de formación entregados al finalizar el curso. • Fotocopia de los certificados	• Disponibilidad de herramienta de software, recursos y hardware para su desarrollo. • Se brinda todos los medios tecnológicos adecuados a los directivos de las asociaciones involucradas para el mantenimiento de la Información y la página web. • Buena predisposición de las directivas y las asociaciones involucradas para coadyuvar con el mayor aprovechamiento del curso de

3. Socialización del Sistema computarizado orientado a la web.	capacitado al personal de cada asociación involucrada encargado para el uso del sistema computarizado orientado a la web en un 60%. Hasta diciembre se cuenta con el sistema web concluido, para proceder a la promoción del mismo.	de formación de la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (A.D.D.T.) a desarrolladores de la página web. - Lista de directivos formados en recursos TIC's. - Informe de Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (A.D.D.T.) sobre la formación en recursos TIC's. - Certificados avalados por el Departamento de Informática. - Listas de los participantes en la campaña.	Formación. - Disponibilidad de ambientes para el curso de formación. - Directores involucrados motivados y participan activamente en el desarrollo del curso de formación. - Disponibilidad de la comunidad deportiva para recibir el conocimiento sobre el nuevo sistema de información.
---	--	--	--

		Modelos de objetos utilizados en la campaña (trípticos).	
Actividades Componente 1: 1.1. Recopilación de la información para el desarrollo del proyecto propuesto. 1.2. Análisis y diseño de la página web. Diseño de la Base de Datos. 1.3. Programación de la página web y del software del sistema. 1.4. Prueba y modificaciones del sistema y la pagina web. 1.5. Diseño y documentación del	Presupuesto Recursos Humanos 1000 Equipos Computarizados 2500 Materiales 300 3800\$us.	Informe de ejecución humanística del proyecto abalado por el presidente de la Asamblea Departamental de Deporte de Tarija (A.D.D.T.).	

manual de usuario. Componente 2: 2.1. Definición de las estrategias para el curso de formación en recursos TIC's. 2.2. Desarrollar el contenido del curso de Formación. 2.3. Coordinación con los directores involucrados y la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (ADDT) para los cursos de formación. 2.4. Preparar el material del curso de formación. 2.5. Formación del personal en el uso del sistema y la pagina web. 2.6. Entrega de certificado de			
---	--	--	--

participación.			
Componente 3:			
3.1. Definición de las estrategias de socialización.			
3.2. Elaboración de logotipo, trípticos.			
3.3. Impresión de trípticos.			
3.4. Actividad Central de Socialización			

Tabla. 17: Matriz de Marco Lógico.

1.3.3.3. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

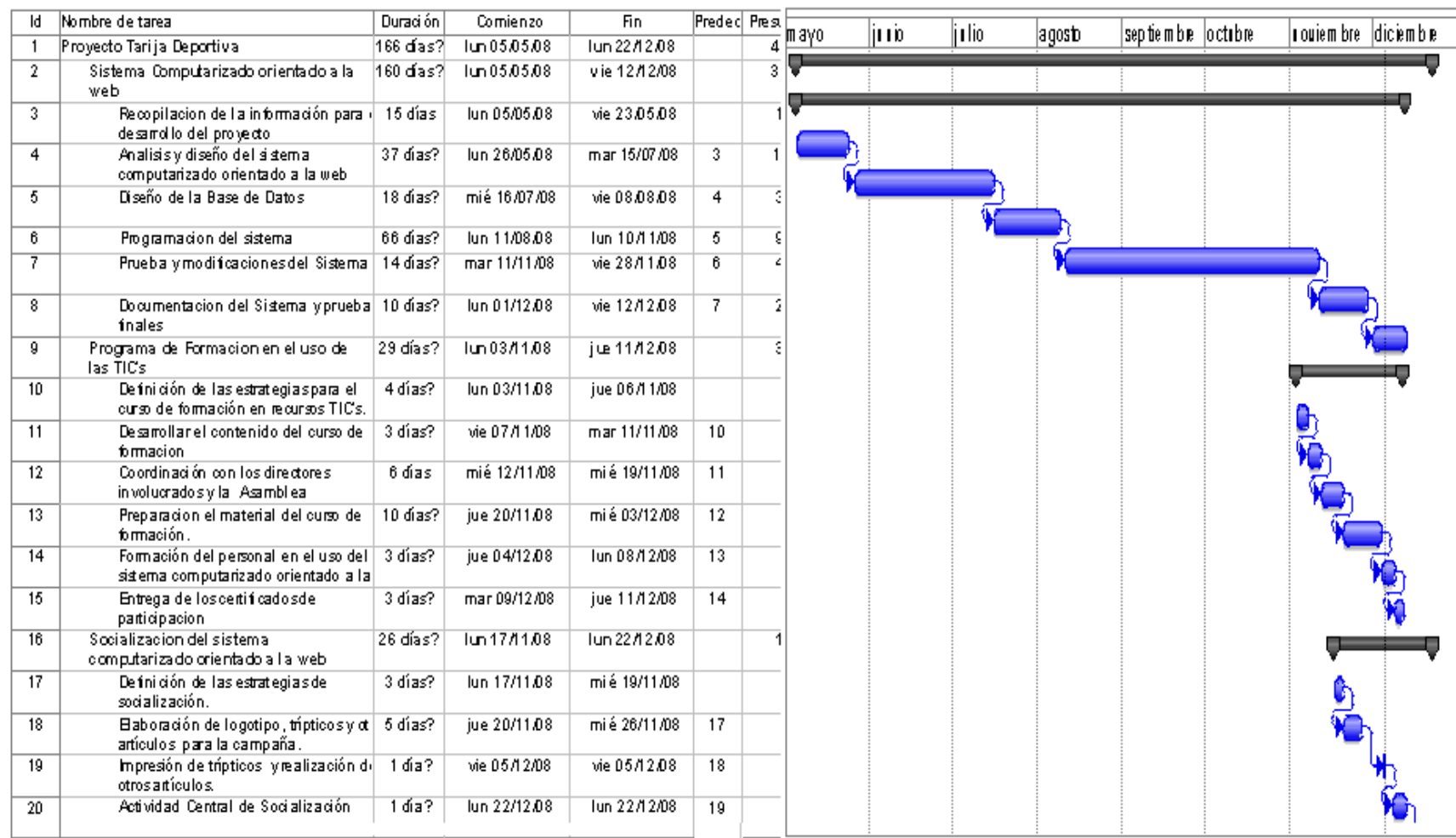


Fig. 4: Diagrama de Actividades

Plan de Software

II.1.1 Introducción

Este documento es parte del primer componente como respuesta al proyecto de la asignatura Taller III de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho. Este documento provee una visión global del enfoque de desarrollo propuesto.

El componente ha sido ofertado por Mercedes Angela Tavera Navarro, basado en la metodología de Rational Unified Process en la que se procederá a cumplir con las tres primeras fases que marca la metodología. Es importante destacar esto puesto que utilizaremos la terminología RUP en este documento. Se incluirá el detalle para las fases de Inicio y Elaboración y adicionalmente se esbozarán las fases posteriores de Construcción y Transición para dar una visión global de todo proceso.

El enfoque desarrollo propuesto constituye una configuración del proceso RUP de acuerdo a las características del componente, seleccionando los roles de los participantes, las actividades a realizar y los artefactos (entregables) que serán generados. Este documento es a su vez uno de los artefactos de RUP.

II.1.2 Vista General del Proyecto

II.1.2.1 Propósito:

La Asamblea Departamental del Deporte de Tarija A.D.D.T, es una organización cuyo único objetivo el promover el deporte tarijeño e integrar al deporte tarijeño.

De acuerdo a la información recopilada se observó que no existe un control adecuado en la gestión de información de las asociaciones involucradas y una falta de integración y participación de las provincias.

Por esta razón el propósito es mejorar el proceso de información y control en las Asociaciones involucradas y su integración con las demás asociaciones que componen la Asamblea Departamental de Deporte de Tarija (ADDT), para tan noble propósito se quiere proporcionar a la comunidad deportiva y población en general un sistema de gestión orientado a la web, el cual tiene como finalidad contribuir en el mejoramiento de la administración de la Asamblea Departamental de Deporte (ADD) e integración departamental de las asociaciones involucradas, lo que permitirá contar con información actual, organizada, específica y sobre todo para que todas las provincias accedan a ella.

II.1.2.2 Alcance:

El plan de Desarrollo del Software describe el plan global usado para el desarrollo del Proyecto para la implementación de las TIC's en el manejo de la información en la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija A.D.D.T.

Lo que se pretende alcanzar con el plan mencionado es mejorar el control de la información en la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija A.D.D.T., logrando así que la misma cuente con nueva tecnología para el control de la información, y que sus funcionarios realicen un trabajo más eficiente teniendo en sus manos mejores mecanismos de trabajo. Posteriormente el avance del proyecto y el seguimiento en cada una de las iteraciones ocasionará la modificación de este documento produciendo nuevas versiones más actualizadas.

El desarrollo del proyecto, contempla desde el análisis hasta una prueba del prototipo con datos reales del sistema. Para el análisis de requerimientos se utilizará el método de Ingeniería de Requerimientos ISAC sólo en su primer estado.

Para la descripción de la estructura de la base de datos se presenta un diagrama de clases.

El sistema a desarrollarse comprenderá la administración de los distintos módulos dentro de las asociaciones involucradas, reportes de cada uno de los procesos y administración de la pagina web. Los módulos que se pretenden desarrollar en este proyecto son los siguientes:

El sistema orientado a la web contempla en su contenido los siguientes módulos: Modulo de Información Web y Modulo de Administración.

Modulo de Información Web

- o Información sobre deportistas, disciplinas, clubes, cronogramas, resultados de campeonatos.
- o Galerías de imágenes y segmentos de noticias.
- o Información a nivel general sobre el deporte su estructura, estatutos, directivas, reglamentos y beneficios.

Modulo de Administración

- o Administración sobre la información de: deportistas, disciplinas, asociaciones, clubes, masificación, directivas, noticias y usuarios del sistema.
- o Esta administración comprende las altas, modificaciones y bajas sobre los campos señalados.

II.1.2.3 Objetivos

II.1.2.3.1 Objetivo General

Mejorar el proceso de información y control en la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (ADDT) y la Asociación de Voleibol mediante un Sistema Computarizado orientado a la Web.

II.1.2.3 .2 Objetivos Específicos

- ❖ Realizar un análisis para representar de manera precisa la información a automatizar.
- ❖ Crear una base de datos normalizada para la integridad y seguridad de la información.
- ❖ Contemplar la seguridad de los datos mediante claves de acceso al sistema.
- ❖ Crear una interfaz centrada en el usuario, gráfica sencilla y fácil manejo.

II.1.2.4 Suposiciones y Restricciones

II.1.2.4.1 Suposiciones

El plantel administrativo y directivo como otro personal involucrado en el manejo y desarrollo deportivo de la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija brindara la información necesaria para recopilarla y así poder facilitarnos en la elaboración del software.

II.1.2.4.2 Restricciones

El sistema contempla las siguientes restricciones:

- ✓ Tiempo Limitado para la ejecución del proyecto.

- ✓ El sistema no contara con herramientas que brindan reportes de transacciones económicas o financieras dentro de la A. D. D. T.
- ✓ Los recursos mínimos de hardware necesarios para la implementación del sistema, deben soportar adicionalmente el uso de distintos tipos de software de aplicación que facilite el trabajo de sus empleados en el proceso de datos. Las características del equipo son las siguientes:
 - Equipo Pentium IV de 300 Mhz Adelante con memoria RAM de 32 Mb como mínimo.
 - Capacidad de disco duro de 4.3 Gb adelante.
 - Sistema Windows XP.
 - Impresora.
 - Monitor SVGA, que cuente como mínimo con una resolución de 640x 480 píxeles.
 - La plataforma de desarrollo será en Windows XP.
 - Un servidor.

II.1.2.4.3 Límites.-

- El Sistema Computarizado Orientado a la Web solo contempla la gestión de información.
- El Sistema Computarizado Orientado a la Web no toma en cuenta la parte contable.
- El sistema no contempla la elaboración de la carnetización del jugador.
- El sistema no contara con la información sobre inventarios.
- El sistema no contempla la elaboración del planillaje de los partidos.

II.1.2.5 Entregables del proyecto

Ahora se indicarán y se hará una descripción de cada uno de los artefactos (entregables) que serán generados y utilizados por el proyecto.

Esto constituye la configuración de RUP desde la perspectiva de artefactos que proponemos para este proyecto.

De acuerdo a la filosofía RUP y del proceso incremental e iterativo todos los artefactos tienen modificaciones a lo largo del proceso de desarrollo con lo cual solo al término del proceso se podría tener una versión definitiva y completa de cada uno de ellos. Sin embargo, el resultado de cada iteración y los hitos del proyecto están enfocados a conseguir un cierto grado de completitud y estabilidad de los artefactos.

II.1.2.6. Plan de Desarrollo del Software

Es el presente documento.

❖ Modelo de Casos de Uso del Negocio

Este modelo es un modelo de las funciones vistas desde las perspectivas de los actores externos, permite situar al sistema en el contexto organizacional haciendo énfasis en los objetivos en este ámbito.

El siguiente modelo es representado con un Diagrama de Casos de Uso usando estereotipos específicos para este modelo.

❖ Modelo de Objetos del Negocio

Este 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 asociados al caso de uso del negocio. Para representar este modelo se utiliza Diagrama de Colaboración (para mostrar actores externos, internos y las entidades (información) que manipulan un Diagrama de Clases para mostrar gráficamente las entidades del sistema y sus relaciones.

II.1.2.6.1.Glosario

Es un documento que define los principales términos usados en el proyecto.

Para establecer una terminología consensuada.

❖ Modelo de Casos de Uso del Sistema

Este modelo presenta las funciones del Sistema y los actores que hacen uso de esas funciones. Es representado mediante los Diagramas de Caso de Uso.

❖ **Visión**

El presidente de la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (A. D. D. T.) que con la implementación del sistema espera tener un trabajo eficiente, seguro y un mejor desempeño de los que integran la A. D. D. T. (Directivos de cada Asociación, personal administrativo) y sobre todo la comunidad deportiva que contara con una información adecuada y oportuna del deporte tarijeño.

❖ **Especificaciones de Caso de Uso**

Esto se realiza para los Casos de Uso que lo necesiten (aquellos que su funcionalidad no sea clara o que no baste con una sencilla descripción), para esto se plasma una descripción detallada utilizando una plantilla de documento, donde se incluye:

Precondiciones, pos condiciones, flujo de eventos, requisitos no-funcionales asociadas. También para los casos de uso cuyo flujo de eventos sea complejo podrá adjuntarse una representación gráfica mediante un Diagrama de Actividad.

❖ **Especificaciones Adicionales**

Estas especificaciones se refieren a la captura de todos los requisitos que no han sido incluidos como parte de los casos de uso y se refieren a los requisitos no-funcionales globales. Estos 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.

❖ **Prototipos de Interfaces de Usuario**

Estos son prototipos que permiten al usuario hacerse una idea más o menos precisa de las interfaces que proveerá el sistema y así, conseguir una retroalimentación por parte de ellos 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. Sólo los de este último tipo serán entregados al finalizar la fase de Elaboración, los demás serán descartados. Asimismo, este será desechado en la fase de Construcción en la medida que el resultado de las iteraciones vayan desarrollando el producto final.

❖ **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 (no incluye aspectos de implementación) hacia una de diseño (incluye una orientación hacia el entorno de implementación), de acuerdo al avance del proyecto.

❖ **Modelo de Datos**

Este modelo describe la representación lógica de los datos persistentes, de acuerdo con el enfoque para modelado relacional de datos, tomando en cuenta que la información del sistema es soportada por una base de datos relacional. 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.).

❖ **Modelo de Implementación**

Este modelo es una colección de componentes y los subsistemas que la 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.

❖ **Modelo de Despliegue**

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

❖ **Casos de Prueba**

Cada prueba que se realiza tiene y es especificada con un documento que establece las condiciones de ejecución, las entradas de la prueba, y los resultados esperados. Estas pruebas son aplicadas como regresión en cada iteración. Cada caso de prueba llevará asociado un procedimiento prueba con las instrucciones para realizar la prueba, y dependiendo del tipo de prueba dicho procedimiento podrá ser automatizado mediante un script de prueba.

❖ **Solicitud de Cambio**

Los cambios que son propuestos para los artefactos (entregables) se formalizan mediante el presente documento.

Mediante este documento se realiza un seguimiento de los defectos detectados, las solicitudes de cambios y mejoras en los requisitos del producto. Con esto se proporciona decisiones de cambios, y se debe asegurar que estos sean conocidos por el equipo de desarrollo. Los cambios del producto se establece respecto de el estado del conjunto de los artefactos en un momento dado del sistema, para este caso será la final de cada iteración.

❖ **Plan de Iteración**

Este plan es un conjunto de actividades y tareas ordenadas temporalmente, con recursos asignados, dependencias entre ellas. Se realiza para cada iteración y las demás fases.

❖ **Evaluación de Iteración**

Este documento de evaluación incluye la evaluación de los resultados de cada una de las iteraciones, el grado en el que se consiguieron los objetivos de la iteración, las lecciones aprendidas y los cambios a ser realizadas.

❖ **Lista de Riesgos**

Este documento incluye una lista de los riesgos conocidos y vigentes en el proyecto, ordenados en forma decreciente de importancia y con acciones específicas de contingencia o para su mitigación.

❖ **Manual de Instalación**

En este documento incluye las instrucciones para realizar la instalación del sistema.

❖ **Material de Apoyo al Usuario Final**

Este documento es un conjunto de documentos y facilidades en el uso del sistema incluyendo además: Guías del Usuario, Guías de Operación, Guías de Mantenimiento y Sistema de Ayuda en Línea.

❖ **Producto**

Los ficheros del producto empaquetados y almacenados en CD con los mecanismos apropiados para facilitar su instalación. El producto, a partir de la primera iteración de la fase de Construcción es desarrollado de manera incremental e iterativa, obteniéndose una nueva entrega al final de cada iteración.

II.1.2.6.2. Evolución del Plan de Desarrollo del Software

El Plan de Desarrollo del Software se revisará semanalmente y se refinará antes del comienzo de cada iteración.

II.1.2.6.3. Organización del Proyecto

II.1.2.6.3.1. Participantes del Proyecto

La Organización donde se realiza el proyecto: El Servicio Departamental del Deporte (SE.DE.DE) y la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (A.D.D.T.)

Jefe de Proyecto.- Mercedes Angela Tavera Navarro, alumno del ultimo año de la carrera de Ingeniería Informática de la Facultad de Ciencias y Tecnología de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho.

Con una experiencia modesta en metodologías de desarrollo, herramientas CASE y notaciones, en particular la notación UML y el proceso de desarrollo RUP.

Analista de Sistemas (1 asignados).- El perfil establecido es: Alumno de Ing. Informática con conocimientos de UML, con experiencia académica en el desarrollo de sistemas, labor que llevarán a cabo Mercedes Angela Tavera Navarro.

Analista – Programadores (1 asignados).- Con experiencia académica en el entorno de desarrollo de software en varios lenguajes de programación, con la finalidad de que el diseño de los prototipos puedan ser lo más cercanos posibles al producto final. Este trabajo ha sido encomendado a Mercedes Angela Tavera Navarro.

Ingeniero de Software (1 asignados).- El perfil establecimiento es: alumno de Ing. Informática que participará realizando labores de Gestión: de requisitos, de configuración

además de documentación y diseño de datos. Encargados de las pruebas funcionales del sistema, realizarán esta labor: Mercedes Angela Tavera Navarro.

II.1.2.6.3.2. Interfaces Externas

Se realizaran en la fase de construcción de acuerdo al gusto del cliente/usuario y/o a través de la información obtenida mientras el proyecto este en curso.

II.1.2.6.3.3 Roles y Responsabilidades

A continuación se describen las principales responsabilidades de cada uno de los cargos en el equipo de desarrollo durante las fases de Inicio y Elaboración de acuerdo con los roles que desempeñan en RUP.

Puesto	Responsabilidad
Jefe de Proyecto	El jefe de proyecto asigna los recursos, gestiona las prioridades, coordina las interacciones con los clientes y usuarios, y mantiene al equipo del proyecto también establece un conjunto de prácticas que aseguran la integridad y calidad de los artefactos del proyecto. Además, el jefe de proyecto se encargará de supervisar el establecimiento de la arquitectura del sistema. Gestión de riesgos, Planificación del Proyecto.
	Captura, específica y valida los requisitos, interactuando con el cliente y los usuarios mediante entrevistas.

Analista de Sistemas	Elaboración del Modelo de Análisis y Diseño. Colaboración en la elaboración de las pruebas funcionales y el modelo de datos.
Programador	Construcción de Prototipos. Colaboración en la elaboración de las pruebas funcionales, modelo de datos y en las validaciones con el usuario
Ingeniero de Software	Gestión de requisitos, gestión de configuración y cambios, elaboración del modelo de datos, preparación de las pruebas funcionales, elaboración de la documentación. Elaborar modelos de implementación y despliegue.

Tabla. 18: Roles y Responsabilidades

II.1.2.6.4 Gestión del Proceso

II.1.2.6.4.1. Estimaciones del Proyecto

El presupuesto del proyecto y los recursos involucrados se adjuntan en la próxima presentación en un documento separado.

II.1.2.6.4.2. Plan del Proyecto

En esta parte se presentan la organización en fases e iteraciones y el calendario del proyecto.

Plan de Fases

El desarrollo se llevará a cabo en base a fases con una o más iteraciones en cada una de ellas. En la tabla que se muestra en la parte de abajo se encuentra la distribución de los tiempos y el número de iteraciones de cada fase (Para las Fases de Construcción y Transición es sólo una aproximación preliminar).

Fase	Nro. Iteraciones	Duración
Fase de Inicio	2	3 semanas
Fase de Elaboración	4	9 semanas
Fase de Construcción	4	14semanas
Fase de Transición	3	12 semanas

Tabla. 19: Plan de Fases.

Los hitos que marcan el final de cada una de las fases se describen a continuación.

Descripción	Hito
Fase de Inicio	En esta primera fase se desarrolla los requisitos del producto desde el punto de vista del usuario, los cuales serán establecidos en el artefacto (entregables) Visión. Los casos de uso principales serán identificados y se hará un refinamiento del Plan de Desarrollo del Proyecto. Lo que marca el final de esta primera fase es la aceptación del usuario del artefacto Visión y el Plan de Desarrollo.
Fase de Elaboración	En esta fase se analizan todos los requisitos y se desarrolla un prototipo de la arquitectura incluyendo las partes más importantes del sistema. Al finalizar esta fase, todos los casos de uso correspondientes a los requisitos que serán implementados en la primera entrega de la fase de Construcción deben estar analizados y diseñados (en el Modelo de Análisis y Diseño). La conclusión de esta fase lo marca la aceptación y revisión del prototipo. En caso particular. La primera iteración tiene como objetivo la identificación y especificación de los principales casos de uso, así como su realización preliminar en el Modelo de Análisis / Diseño, se permitirá una revisión general del estado de los artefactos y ajustar si es necesario la planificación para asegurar el cumplimiento de los objetivos. Ambas iteraciones tendrán una de 1 semanas
Fase de Construcción	En esta fase se termina de analizar y diseñar todos los casos de uso, refinando el Modelo de Análisis / Diseño. El producto se construye con 2 Iteraciones cada una

	produciendo una entrega a que se aplican pruebas y se valida con el usuario.
Fase de Transición	En esta fase se prepararán dos entregas para distribución, asegurando una implantación y cambio del sistema previo de manera adecuada, incluyendo el entrenamiento de los usuarios. El hito que marca el fin de esta fase incluye la entrega de toda la documentación del proyecto con los manuales de instalación y todo el material de apoyo al usuario, la finalización del entrenamiento de los usuarios y el empaquetamiento del producto.

Tabla. 20: Hitos

Calendario del Proyecto

En este documento se presentará un calendario de las principales tareas del proyecto incluyendo solo las fases de Inicio y Elaboración. El proceso iterativo e incremental de RUP está caracterizado por que las actividades se realizan en paralelo a lo largo del proyecto, por esta razón los artefactos se genera tempranamente pero se van desarrollándose en mayor o menor grado de acuerdo a la fase de iteración del proyecto.

A siguiente figura le muestra este enfoque, en ella la parte que tiene sombra marca el énfasis de cada disciplina (workflow) en un momento determinado del desarrollo.

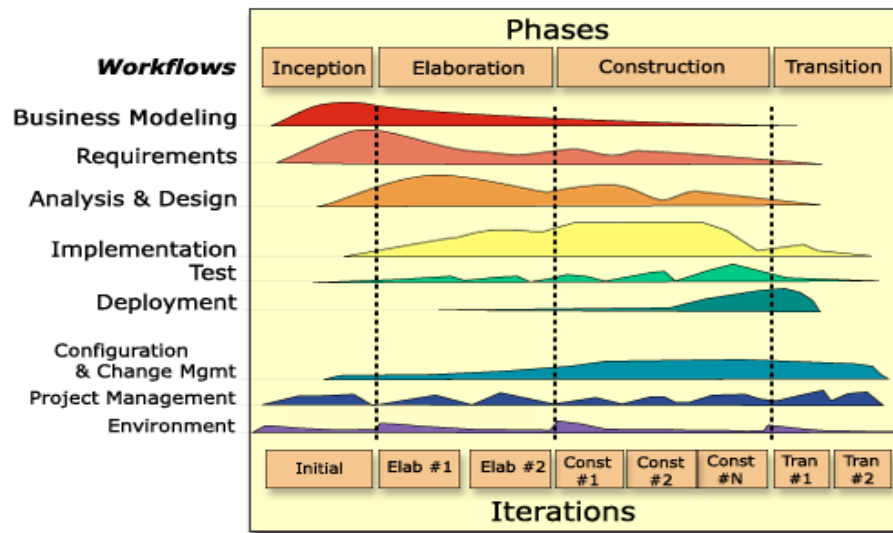


Fig. 5: Unidades de gestión

Para este proyecto se ha establecido el siguiente calendario. La fecha de aprobación indica cuándo el artefacto en cuestión tiene un estado de completitud suficiente para someterse a revisión y aprobación, pero esto no quita la posibilidad de su posterior refinamiento y cambios.

Disciplinas / Artefactos generados o modificado durante la Fase de Inicio	Comienzo	Aprobación
Modelo del Negocio		
Modelo de Casos de Uso del Negocio y Modelo de Objetos del Negocio.	10-05-08	19-07-08
Requisitos		
Glosario	10-05-08	19-07-08
Visión	10-05-08	19-07-08
Modelo de Casos de Uso	10-05-08	19-07-08
Especificaciones de Caso de Uso	10-05-08	19-07-08

Especificaciones Adicionales	10-05-08	19-07-08
Análisis / Diseño		
Modelo de Análisis / Diseño	10-05-08	19-07-08
Modelo de Datos		Siguiente Fase
Implementación		
Prototipos de Interface de Usuario		Siguiente Fase
Modelo de Implementación		Siguiente Fase
Pruebas		
Casos de Prueba Funcionales		Siguiente Fase
Despliegue		
Modelo de Despliegue		Siguiente Fase
Gestión de Cambios y Configuración	Durante todo el Proyecto	
Gestión del Proyecto		
Plan de Desarrollo del Software en su versión 2.0 y planes de las iteraciones		
Ambiente	Durante todo el Proyecto	

Tabla. 21: Calendario del Proyecto 1

II.1.2.6.4.3. Seguimiento y Control del Proyecto

Gestión de Requisitos

Los requisitos del Sistema son especificados en el artefacto Visión. Cada uno de los requisitos tiene una serie de atributos como ser: importancia, iteración donde se implementa, etc.

Estos atributos son los que permiten realizar un efectivo seguimiento de cada requisito. Los cambios que se deban realizar en los requisitos serán gestionados mediante una Solicitud de Cambio, las cuales serán evaluadas y distribuidas para asegurar la integridad del sistema y el correcto proceso de gestión de configuración y cambios.

RRHH

Un jefe de Proyecto

- ❖ Un Analista de Sistemas
- ❖ Un Programador
- ❖ Un Ingeniero de Software

Herramientas

- ❖ Dos computadoras
- ❖ Material de escritorio
- ❖ Software
- ❖ Accesorios
 - ✓ Tinta
 - ✓ Impresora
 - ✓ CD
 - ✓ Plateador.

Control de Plazos

El calendario del Proyecto tendrá un seguimiento y una evaluación semanal por el jefe de proyecto y por el Comité de Seguimiento y Control (Docentes de Taller III).

Fases	No It.	Duración It.	Fecha Inicio	Fecha Fin
Inicio	1	1 semana	15/03-08	22-03-08
	2	2 semanas	23/03-08	06-04-08
Elaboración				
• Diag. Actividad	1	2 semanas	07-04-08	21-04-08
• Diag. Secuencia	2	2 semanas	22-04-08	06-05-08
• Diag. Colaboración	3	3 semanas	07-05-08	28-05-08
• Diag. Clases	4	2 semanas	29-05-08	12-06-08
• Diag. B.D				
Construcción				
	1	3 semanas	13-06-08	04-07-08
	2	3 semanas	05-07-08	26-07-08
	3	4semanas	27-07-08	27-08-08
	4	4 semanas	28-08-08	28-09-08
Transición		7 semanas	29-09-08	19-01-09

Tabla. 22: Control de plazos

Control de Calidad

Los defectos que se detecten en las revisiones que también serán formalizados en una Solicitud de Cambio tendrán un seguimiento para asegurar la conformidad respecto de la solución de dichas deficiencias. Para la revisión de los artefactos y su correspondiente

garantía de calidad se utilizarán las guías de revisión y checklist (lista de verificación) que estarán incluidas en el RUP.

Gestión de Riesgo

Una vez iniciada la Fase de Inicio se tendrá frecuentemente una lista de riesgos asociados al proyecto y de las acciones establecidas como estrategia para mitigarlos o acciones de contingencia. Esta lista será evaluada al menos una vez en cada iteración.

Gestión de Configuración

Esta Gestión de Configuración se realizará para llevar un control de los artefactos generados y sus versiones. También irá incluida las Solicitudes de Cambio y de las Modificaciones que estas produzcan, informando y publicando los cambios para que puedan ser accesibles a todos los integrantes en el proyecto. Cuando finalice una iteración se establecerá una base línea la cual podrá ser modificada sólo por una Solicitud de Cambio Aprobada.

Los cambios realizados fueron:

- Corrección de la documentación observada por el docente para el mejor entendimiento del sistema.
- Los casos de uso del sistema, basándonos en correcciones por el docente para la mejor comprensión del funcionamiento de la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija.
- La agregación de los diagramas de actividad para el mejor entendimiento de los casos de uso del sistema.
- Los diagramas de secuencia de acuerdo al flujo de datos que tienen los casos de uso.
- Actualización del modelo de datos de acuerdo al sistema de requerimientos.

Las posteriores correcciones serán realizadas según se den los siguientes puntos:

- Revisiones continuas realizadas por el docente.
- Revisiones constantes por el jefe de proyecto.
- La base de datos será modificada o actualizada según el cambio de los requerimientos.

II.1.3 MARCO TEORICO

II.1.3.1 Herramientas para el análisis y el diseño

Permite crear modelos de sistemas que se piensan construir.

La particularidad de estas herramientas es la evaluación de la calidad del modelo mediante la comprobación de la validez y consistencia de dichos modelos.

Esto permitirá cierto grado de confianza en la presentación del Análisis, ayudando a eliminar errores que se pueden cometer en esta etapa.

La Ingeniería de software asistida por computadora, proporciona un conjunto de métodos, utilidades y técnicas que faciliten la automatización del ciclo de vida de desarrollo de sistemas de Información, completamente o en alguna de sus fases. El objetivo de las herramientas CASE (Computer-Aided Software Engineering) es conseguir la generación automática de programas desde una especificación a nivel de diseño, utilizando ingeniería directa e inversa para obtener el producto final que es el software. Las herramientas CASE deben ser capaces de integrarse con otras.

Para el desarrollo del presente proyecto se hará uso de herramientas CASE, en la etapa de Análisis y Diseño haciendo uso de la herramienta CASE, Rational ROSE.

Herramienta CASE Rational ROSE (Interprise Edition) versión 2002. Es una herramienta de Análisis y Diseño Orientado a Objetos. Basada en UML, Rational Rose posee la capacidad de generación de código e Ingeniería Inversa a los lenguajes más populares del mercado (C++, Java).

II.1.3.1.1. Rational Unified Process (RUP)¹

La metodología RUP, denominada así por sus siglas en inglés Rational Unified Process, divide en 4 fases el desarrollo del software:

Inicio, el objetivo en esta fase es determinar la visión del proyecto. Se desarrolla una descripción del producto final a partir de una idea.

Elaboración, el objetivo es determinar la arquitectura óptima. Se especifica en detalle la mayoría de los casos de uso del producto.

Construcción, en esta fase la finalidad es obtener la capacidad operacional inicial, la línea base de la arquitectura crece hasta convertirse en el sistema completo.

Transmisión, el objetivo es obtener el realce del proyecto. Un número reducido de usuarios con experiencia prueba el producto en forma de defectos y deficiencias.

Cada una de estas fases es desarrollada mediante el ciclo de iteraciones, que consiste en reproducir el ciclo de vida en cascada a menor escala caracterizada por:

Rational Unified Process es un proceso de negocios genérico para la ingeniería de software orientada a objetos.

Proporciona un acercamiento disciplinado a la asignación de tareas y responsabilidades.

El ciclo de vida que se desarrolla por cada iteración, es llevada bajo dos disciplinas:

Dentro de la Disciplina de Desarrollo se tiene:

- Ingeniería de Negocios: Entendiendo las necesidades del negocio.
- Requerimientos: Traslado las necesidades del negocio a un sistema automatizado.
- Análisis y Diseño: Traslado los requerimientos dentro de la arquitectura de software.
- Implementación: Creando software que se ajuste a la arquitectura y tenga el comportamiento deseado.
- Pruebas: Asegurándose que el comportamiento requerido es el correcto y que todo lo solicitado está presente.

En la Disciplina de Soporte las características son:

- Configuración y administración del cambio: Guardando todas las versiones del proyecto.
- Administrando el proyecto: horarios y recursos.
- Distribución: Hacer todo lo necesario para la salida del proyecto.

Es recomendable que a cada una de estas iteraciones se clasifique y ordene según su prioridad, para posteriormente convertirse en un entregable al cliente. Esto trae como beneficio la retroalimentación que se tendría en cada entregable o en cada iteración. Los elementos del RUP son:

- **Actividades**, son los procesos que se determinan en cada iteración.
- **Trabajadores**, se constituyen en las personas involucradas en cada proceso.
- **Artefactos**, puede ser un documento, un modelo, o un elemento de modelo.

Una particularidad de esta metodología es que, en cada ciclo de iteración, se hace exigente el uso de artefactos, siendo por este motivo, una de las metodologías más importantes para alcanzar un grado de certificación en el desarrollo del software.

II.1.3.1.2. UML “Lenguaje de Modelo Unificado”²

UML (Unified Modelling Language) es un lenguaje de propósito general para el modelado orientado a objetos. Impulsado por el “OMG Unified Modeling Language Specification” UML combina notaciones provenientes desde:

- Modelado Orientado a Objetos
- Modelado de Datos
- Modelado de Componentes
- Modelado de Flujos de Trabajo (Workflows)

Un modelo captura una vista de un sistema del mundo real. Es una abstracción de dicho sistema, considerando un cierto propósito. Así, el modelo describe completamente al propósito del modelo, y a un apropiado nivel de detalle.

Diagrama: una representación gráfica de una colección de elementos de modelado, a menudo dibujada como un grafo con vértices conectados por arcos

UML recomienda la utilización de nueve diagramas que, para representar las distintas vistas de un sistema. Estos diagramas de UML son los siguientes:

- Diagrama de Casos de Uso: .- Es una técnica para capturar información de cómo un sistema o negocio trabaja, o de cómo se desea que trabaje. No pertenece estrictamente al enfoque orientado a objeto, es una técnica para captura de requisitos. Los Casos de Uso describen bajo la forma de acciones y reacciones el comportamiento de un sistema del usuario, permiten definir los límites del sistema y las relaciones entre el sistema y el entorno.
- Diagrama de Clases: El Diagrama de Clases es el diagrama principal para el análisis y diseño. Un diagrama de clases presenta las clases del sistema con sus relaciones estructurales y de herencia. El modelo de casos de uso aporta información para establecer las clases, objetos, atributos y operaciones que se van a realizar en la elaboración del sistema.
- Diagrama de Objetos: Objeto es una entidad discreta con límites bien definidos y con identidad, es una unidad atómica que encapsula estado y comportamiento. La encapsulación en un objeto permite una alta cohesión y un bajo acoplamiento.

El Objeto es reconocido también como una instancia de la clase a la cual pertenece.

- Diagrama de Secuencia: El Diagrama de Secuencia es uno de los diagramas más efectivos para modelar interacción entre objetos en un sistema. Un diagrama de secuencia se modela para cada caso de uso. Mientras que el diagrama de caso de uso permite el modelado de una vista 'business' del escenario, el diagrama de secuencia contiene detalles de implementación del escenario, incluyendo los objetos y clases que se usan para implementar el escenario, y mensajes pasados entre los objetos.

Un diagrama de secuencia muestra los objetos que intervienen en el escenario con líneas discontinuas verticales, y los mensajes pasados entre los objetos como vectores horizontales.

- Diagrama de Colaboración: igualmente, muestra la interacción entre los objetos resaltando la organización estructural de los objetos en lugar del orden de los mensajes intercambiados.
- Diagrama de Estados: modela el comportamiento de acuerdo con eventos.
- Diagrama de Actividades: El Diagrama de Actividad es una especialización del Diagrama de Estado, organizado respecto de las acciones y usado para especificar, un estado de actividad representa una actividad, un paso en el flujo de trabajo o la ejecución de una operación. Un grafo de actividades describe grupos secuenciales y concurrentes de actividades. Las actividades se enlazan por transiciones automáticas. Cuando una actividad termina se desencadena el paso a la siguiente actividad. En los diagramas de este tipo intervienen objetos, que tienen un significado parecido al de los objetos representados en los diagramas de colaboración, es decir son instancias concretas de una clase que participa en la interacción. El objeto puede existir sólo durante la ejecución de la interacción.
- Diagrama de Componentes: muestra la organización y las dependencias entre un conjunto de componentes.

- Diagrama de Despliegue: muestra los dispositivos que se encuentran en un sistema y su distribución en el mismo.

II.1.3.2. Herramientas para la programación

II.1.3.2.1. Postgresql³

Los sistemas de mantenimiento de Bases de Datos relacionales tradicionales (DBMS,s) soportan un modelo de datos que consisten en una colección de relaciones con nombre, que contienen atributos de un tipo específico. En los sistemas comerciales actuales, los tipos posibles incluyen numéricos de punto flotante, enteros, cadenas de caracteres, cantidades monetarias y fechas. Está generalmente reconocido que este modelo será inadecuado para las aplicaciones futuras de procesamiento de datos. El modelo relacional sustituyó modelos previos en parte por su "simplicidad espartana". Sin embargo, como se ha mencionado, esta simplicidad también hace muy difícil la implementación de ciertas aplicaciones. Postgres ofrece una potencia adicional sustancial al incorporar los siguientes cuatro conceptos adicionales básicos que son clases, herencias, tipos, y funciones.

Las características positivas que posee este gestor según las opiniones más comunes en Internet, son:

- Posee una gran escalabilidad: Es capaz de ajustarse al número de CPUs y a la cantidad de memoria que posee el sistema de forma Óptima, haciéndole capaz de soportar una mayor cantidad de peticiones simultáneas de manera correcta.
- Completo soporte para transacciones. Una transacción está formada por un conjunto de acciones de forma que o se ejecutan todas ellas o bien ninguna. Utilizando transacciones aseguramos la consistencia de los datos.

³ <http://www.postgresql-cl/>

II.1.3.2.2. PHP ⁴

Es un lenguaje de programación de scripts, se utiliza principalmente en la programación de CGIs para páginas Web, destaca por su capacidad de ser embebido en el código HTML.

El programa PHP es ejecutado en el servidor y el resultado enviado al navegador. El resultado es normalmente una página HTML o una página WML.

Al ser PHP un lenguaje que se ejecuta en el servidor no es necesario que su navegador lo soporte, es independiente del navegador; sin embargo para que sus páginas PHP funcionen, el servidor donde están alojadas debe soportar PHP.

Entre sus ventajas tenemos:

- Muy sencillo de aprender. Similar en sintaxis a C y a PERL

- Soporta en cierta medida la orientación a objeto. Clases y herencia.

- Se puede incrustar código PHP con etiquetas HTML.

- Excelente soporte de acceso a base de datos.

- Todo lo que se puede elaborar, se puede transmitir por vía HTTP.

Alguna de sus desventajas es:

- Todo el trabajo lo realiza el servidor y no delega al cliente. Por tanto puede ser más ineficiente a medida que las solicitudes aumenten.

- La orientación a objetos es aún muy deficiente para aplicaciones grandes.

PHP es la opción natural para los programadores en máquinas con Linux, que ejecutan servidores web con Apache; pero funciona igualmente bien en cualquier otra plataforma de UNIX o de Windows, con el software de Netscape o del web server de Microsoft. **PHP** también utiliza las sesiones de HTTP, conectividad de Java, expresiones regulares, LDAP, SNMP, IMAP, protocolos de COM (bajo Windows).

⁴ <http://es.wikipedia.org/wiki.php>

II.1.3.2.3.JAVASCRIPT⁵

Es un lenguaje interpretado que permite incluir macros en páginas Web. Estas macros se ejecutan en el ordenador del visitante de nuestras páginas, y no en el servidor.

JavaScript proporciona los medios para:

- Controlar las ventanas del navegador y el contenido que muestran.
- Evitar depender del servidor Web para cálculos sencillos.
- Capturar los eventos generados por el usuario y responder a ellos sin salir a Internet.
- Comprobar los datos que el usuario introduce en un formulario antes de enviarlos.
- Comunicarse con el usuario mediante diversos métodos.

La característica de JavaScript que más simplifica la programación es que, aunque el lenguaje soporta cuatro tipos de datos, no es necesario declarar el tipo de las variables, argumentos de funciones ni valores de retorno de las funciones. El tipo de las variables cambia implícitamente cuando es necesario, lo que dificulta el desarrollo de programas complejos, pero ayuda a programar con rapidez macros sencillas. En esto, JavaScript se separa totalmente de lenguajes como C, C++ o Java.

II.1.3.2.4. .HTML⁶

El formato estandarizado en WWW para introducir documentos hipermedia es el especificado por el Hipertexto Markup Language, es decir, Lenguaje Marcador de Hipertexto (HTML). Incluye elementos para estructurar, como son por ejemplo distintos niveles de títulos, catálogos de objetos, o menús también con diferentes niveles. Además, define la forma de construir los enlaces hipertexto y cómo incluir información no-textual en el documento.

⁵ Java la programación del futuro - Ángel López

⁶ [http:// es.wikipedia.org/wiki/HTML](http://es.wikipedia.org/wiki/HTML)

II.1.4. METODOLOGIA PARA EL DESARROLLO DE LA APLICACIÓN⁷

Se utilizó la metodología RUP (Rational Unified Process), que mejora considerablemente la calidad de desarrollo del sistema, ya que la misma utiliza el Lenguaje Unificado de Modelado (UML) para preparar todos los esquemas de sistema de Software.

RUP es un proceso ágil de desarrollo que se repite a lo largo de una serie de ciclos que constituyen la vida de un sistema. Cada ciclo concluye con una versión del producto para los clientes.

El flujo de trabajo fundamental tiene los siguientes pasos:

- **Requerimientos:** Traslado de las necesidades del negocio a un sistema automatizado.
- **Análisis y Diseño:** Traslado de los requerimientos dentro de la arquitectura de Software.
- **Programación e Implementación:** Creando software que se ajuste a la arquitectura y que tenga el comportamiento deseado.
- **Pruebas:** Asegurándose que el comportamiento requerido es el correcto y que todo lo solicitado está presente.

II.1.4.1.Requerimientos.

En base a conversaciones, reuniones con la asociación abarcada se consiguió la información que refleja las necesidades de los involucrados para la determinación de requerimientos

II.1.4.2.Análisis y Diseño

En base a la determinación de requerimientos, se estructuró las diferentes vistas (Diagramas, Base de Datos, Pantallas) de la aplicación, tomando metodologías de desarrollo de software.

Para la base de Datos se utilizó PostgreSQL.

II.1.4.3.Programación e Implementación

Para la programación se utilizó el lenguaje de programación PHP, creando la aplicación informática que tenga el comportamiento deseado.

II.1.4.4. Pruebas y Validación.

Antes de desarrollar las pruebas se procedió a la introducción de datos.

Introducida esta información al sistema se dio inicio a la fase de pruebas de desarrollo y se realizó los ajustes necesarios para una correcta validación.

⁷ Tomado de “S.I.G.M.A.”

II.1.5 REQUERIMIENTOS

II.1.5.1. MODELO DE CASOS DE USO DEL NEGOCIO

El modelo de Casos de Uso del Negocio representa la forma en la que interactúan y se manejan las operaciones en el negocio en la actualidad antes de implementar una solución informática.

II.1.5.1.1. Introducción

Es un modelo de las funciones del negocio vistas desde la perspectiva de los actores externos. Permite situar a los desarrolladores en el contexto organizacional haciendo énfasis en los objetivos en este ámbito. Este modelo se representa con un Diagrama de Casos de Uso del Negocio usando estereotipos específicos.

II.1.5.1.2. Propósito

- Entender la estructura del funcionamiento del negocio en su forma actual.
- Comprender los problemas actuales e identificar posibles mejoras

II.1.5.1.3. Alcance

- Describe los procesos de negocio y los involucrados.
- Identificar y definir los procesos centrales de la organización.

II.1.2.5.1.4.MODELO DE OBJETOS DEL NEGOCIO

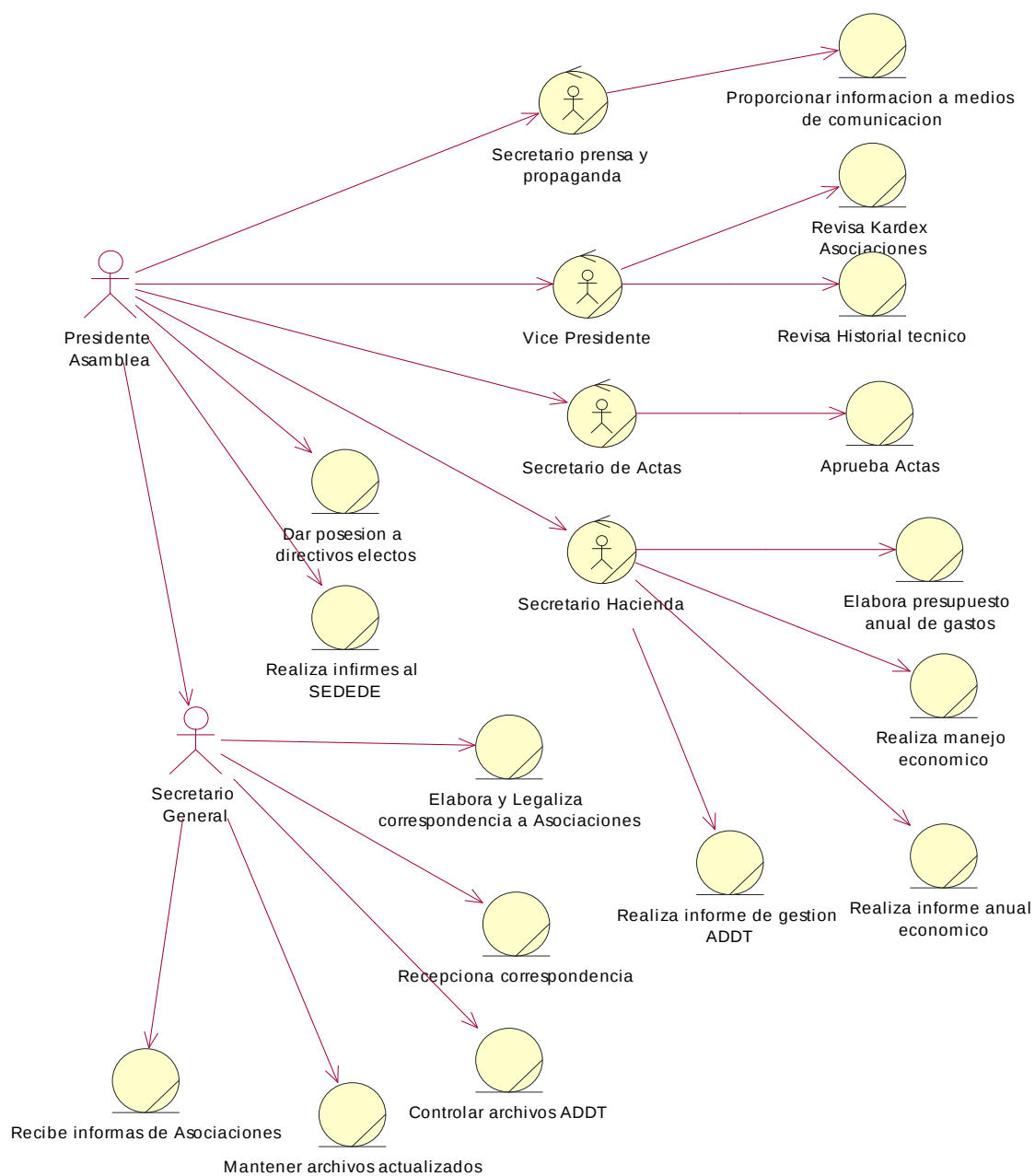


Fig. 6: Modelo de Objeto del Negocio

II.1.5.1.5.DIAGRAMA DE CASOS DE USO DEL NEGOCIO

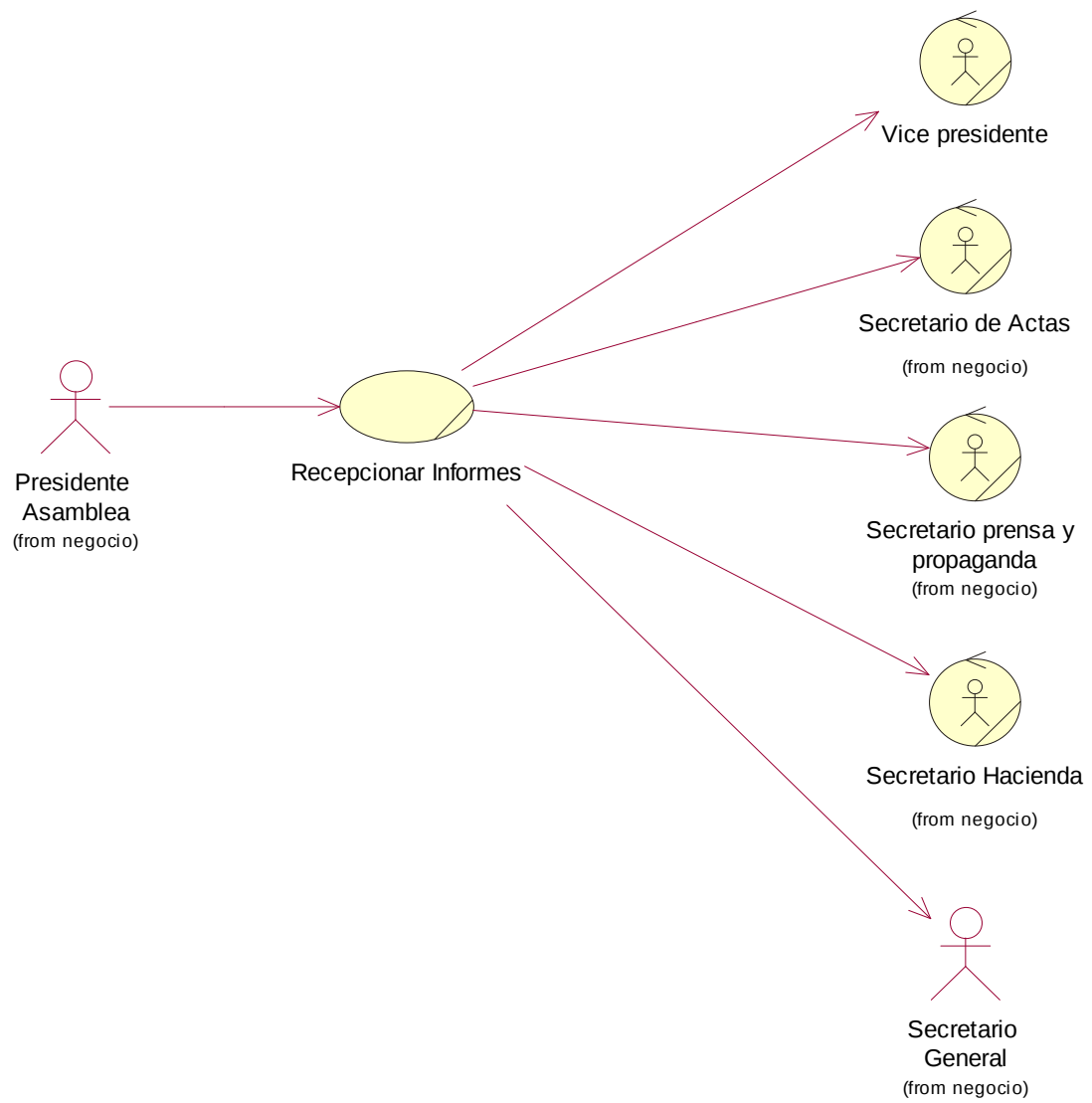


Fig. 7: Diagrama de Caso de Uso del Negocio

II.1.5.2. MODELO DE CASOS DE USO FUNCIONALES

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

II.1.5.2.1. Introducción

Es un modelo de las funciones de negocio vistas desde la perspectiva de los actores externos. Permite situar al sistema en el contexto organizacional haciendo énfasis en los objetivos en este ámbito. Este modelo se representa con un Diagrama de Casos de Uso usando estereotipos específicos para este modelo.

El modelo de casos de uso es un modelo del sistema contiene actores, casos de uso y sus relaciones y describe lo que hace el sistema con cada tipo de usuario.

Es decir en cada forma en que los actores utilizan el sistema se representa con un caso de uso, los mismos son fragmentos de funcionalidad, especifican una secuencia de acciones que el sistema puede llevar a cabo interactuando con sus actores.

II.1.5.2.2. Propósito

- Comprender la estructura y la dinámica del sistema deseado para la organización.
- Identificar posibles mejoras.

II.1.5.2.3. Alcance

- Describe los procesos del sistema y los clientes.
- Identificar y definir los procesos del sistema según los objetivos de la organización.
- Definir un caso de uso para cada proceso del sistema (el diagrama de casos de uso puede mostrar el contexto y los límites de la organización).

Diagrama de Casos de Uso: General

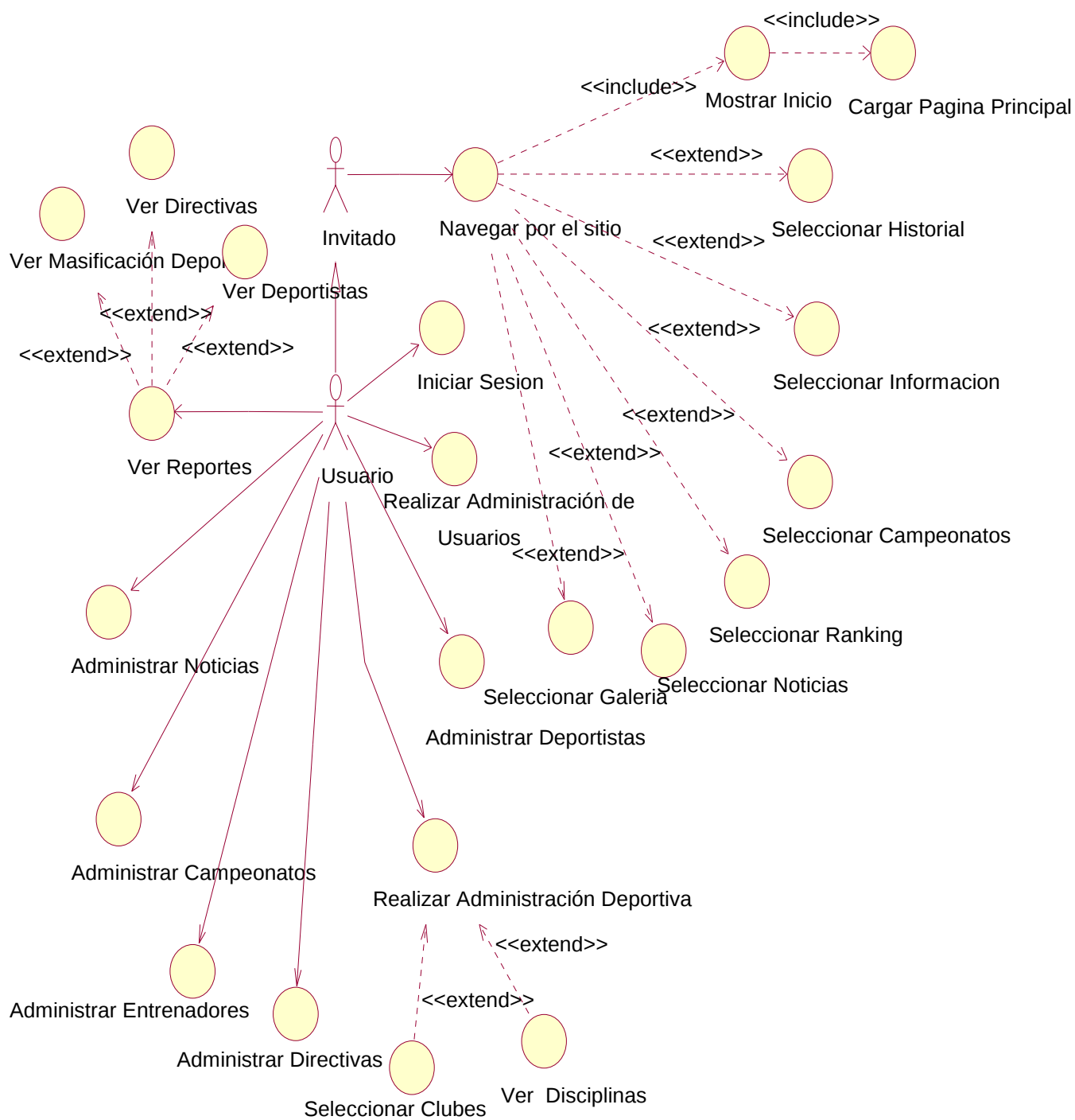


Fig. 8: Diagrama de Caso de Uso General

II.1.5.3 MODULO DE INFORMACION

Diagrama de Casos de Uso: Seleccionar Historial

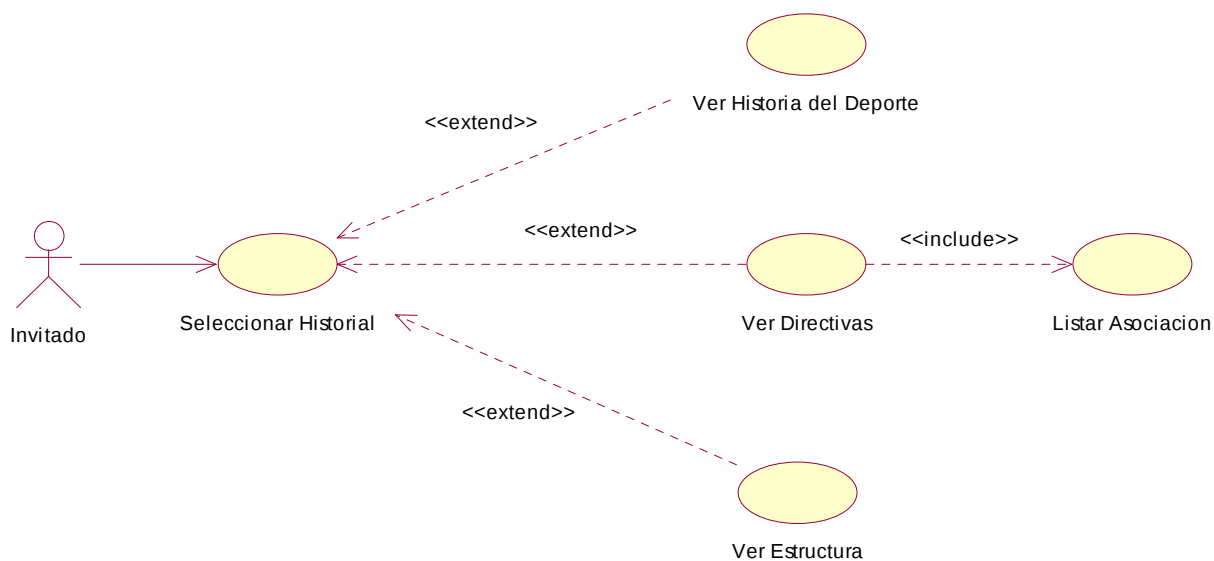


Fig. 9: Diagrama de Caso de Uso Seleccionar Historial

Diagrama de Casos de Uso: Seleccionar Información

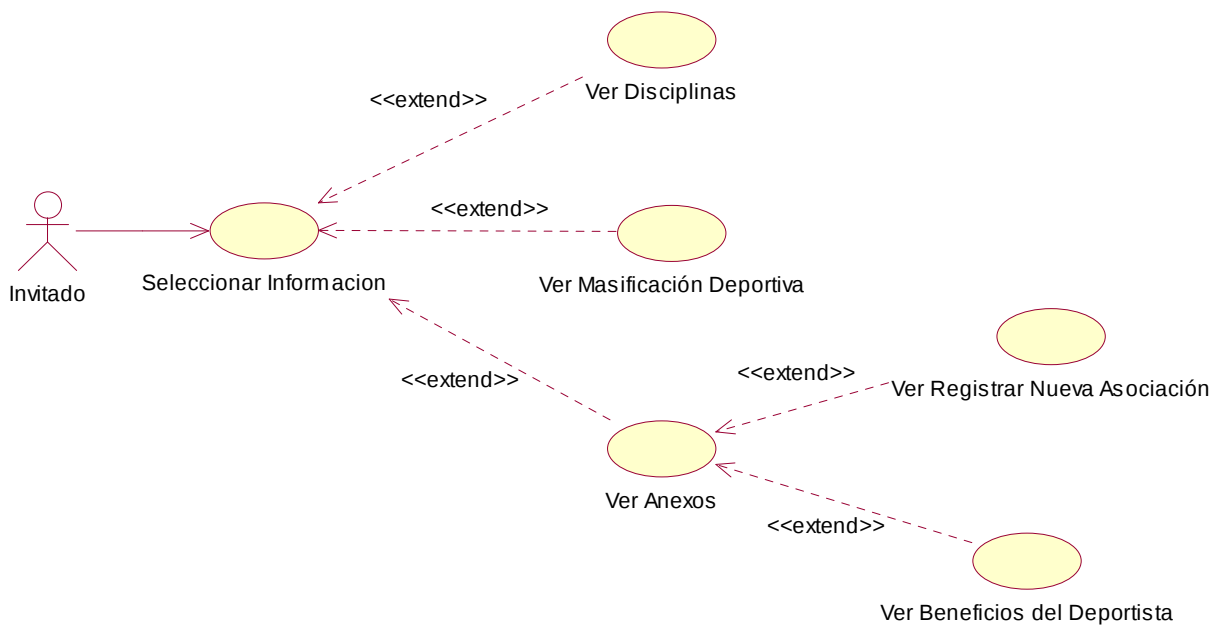


Fig. 10: Diagrama de Caso de Uso Seleccionar Información

Diagrama de Casos de Uso: Seleccionar Campeonatos

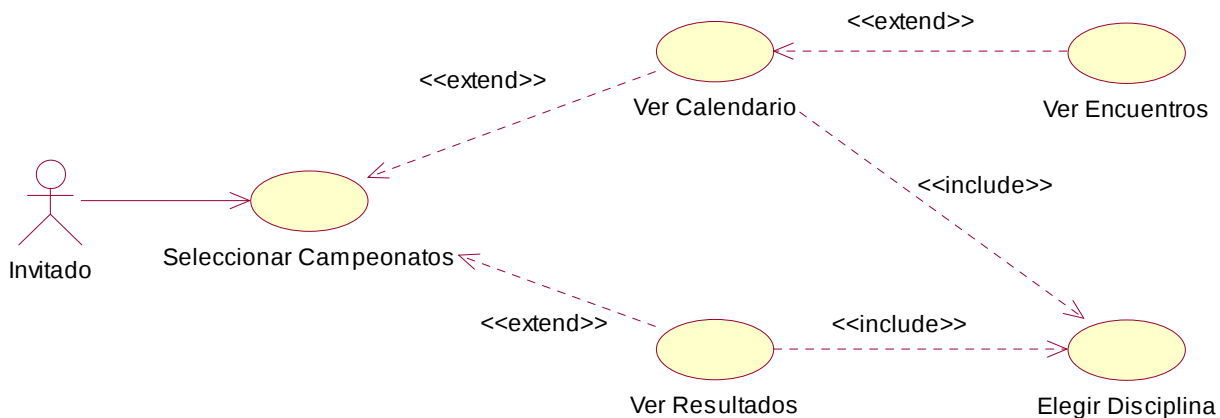


Fig. 11: Diagrama de Caso de Uso Seleccionar Campeonatos

Diagrama de Casos de Uso: Seleccionar Ranking

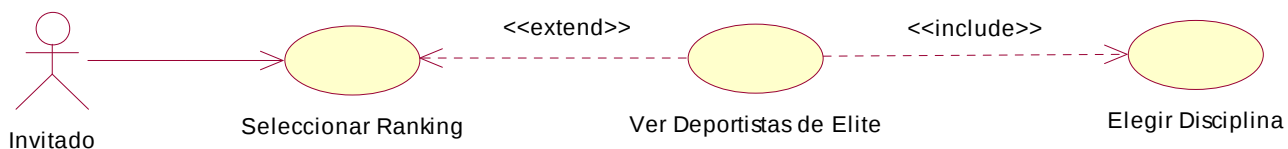


Fig. 12: Diagrama de Caso de Uso Seleccionar Ranking

Diagrama de Casos de Uso: Seleccionar Galería

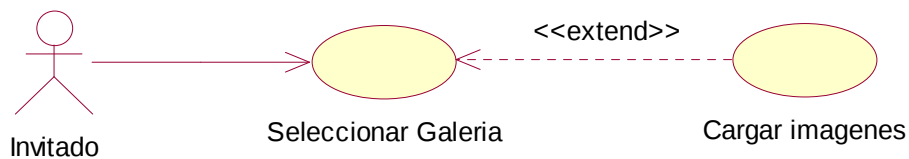


Fig. 13: Diagrama de Caso de Uso Seleccionar Galería

Diagrama de Casos de Uso: Seleccionar Noticias

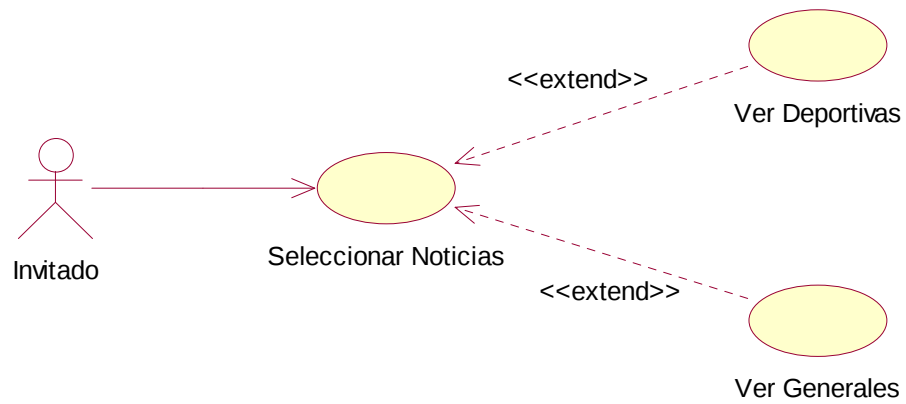


Fig. 14: Diagrama de Caso de Uso Seleccionar Noticias

II.1.5.4. MODULO DE ADMINISTRACION

Diagrama de Casos de Uso: Iniciar Sesión

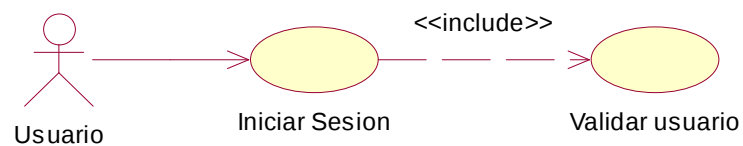


Fig. 15: Diagrama de Caso de Uso Iniciar Sesión

Diagrama de Casos de Uso: Administrar Deportistas

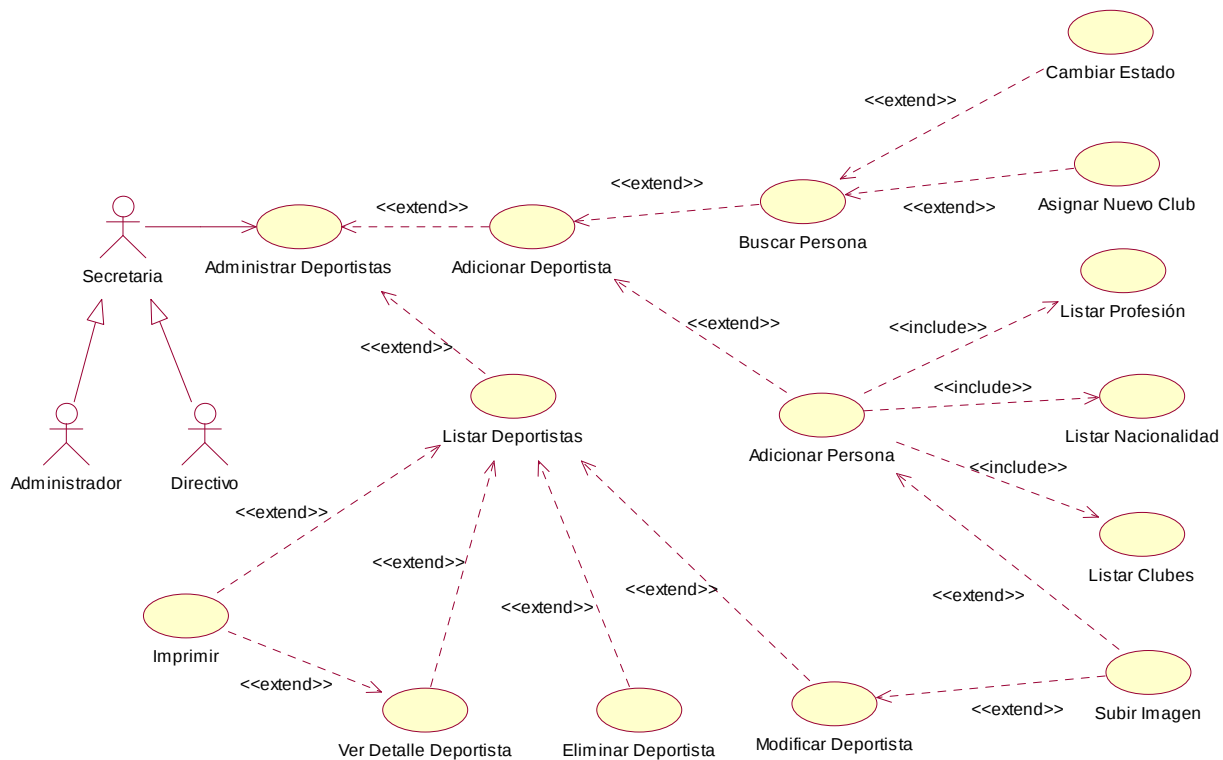


Fig. 16: Diagrama de Caso de Uso Administrar Deportistas

Diagrama de Casos de Uso: Administración Deportiva

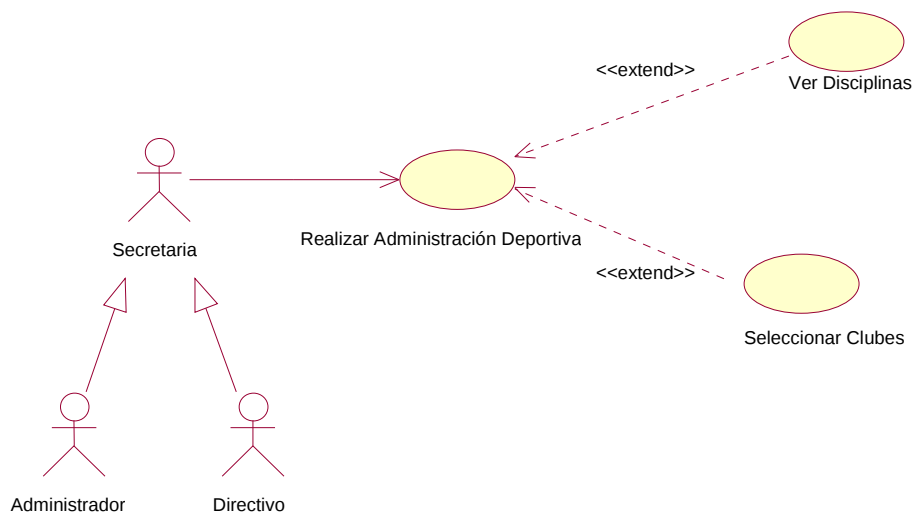


Fig. 17: Diagrama de Caso de Uso Administración Deportiva

Diagrama de Casos de Uso: Administrar Disciplinas

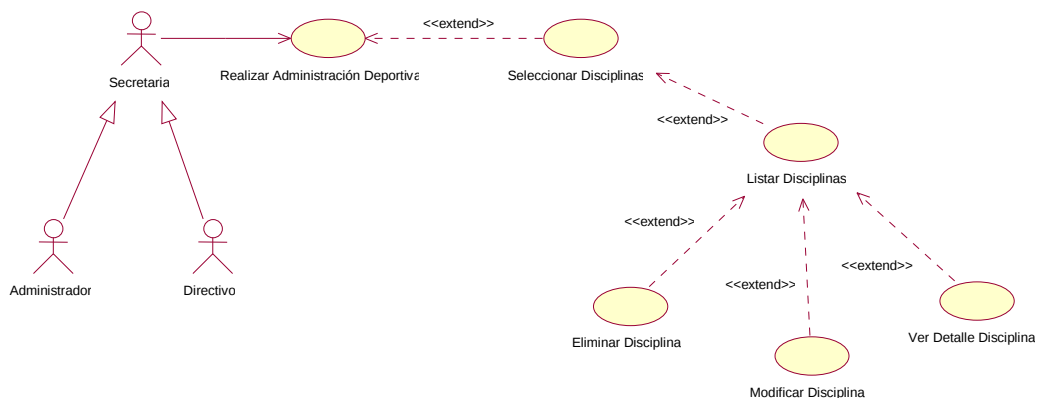


Fig. 18: Diagrama de Caso de Uso Administrar Disciplinas

Diagrama de Casos de Uso: Administrar Clubes

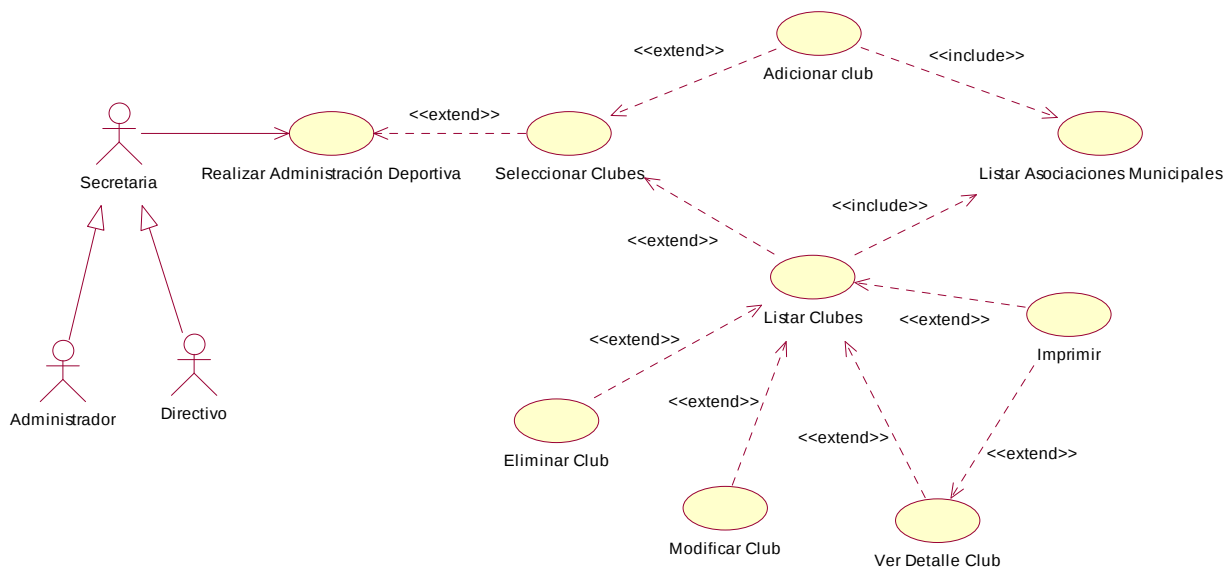


Fig. 19: Diagrama de Caso de Uso Administrar Clubes

Diagrama de Casos de Uso: Administrar Directivas

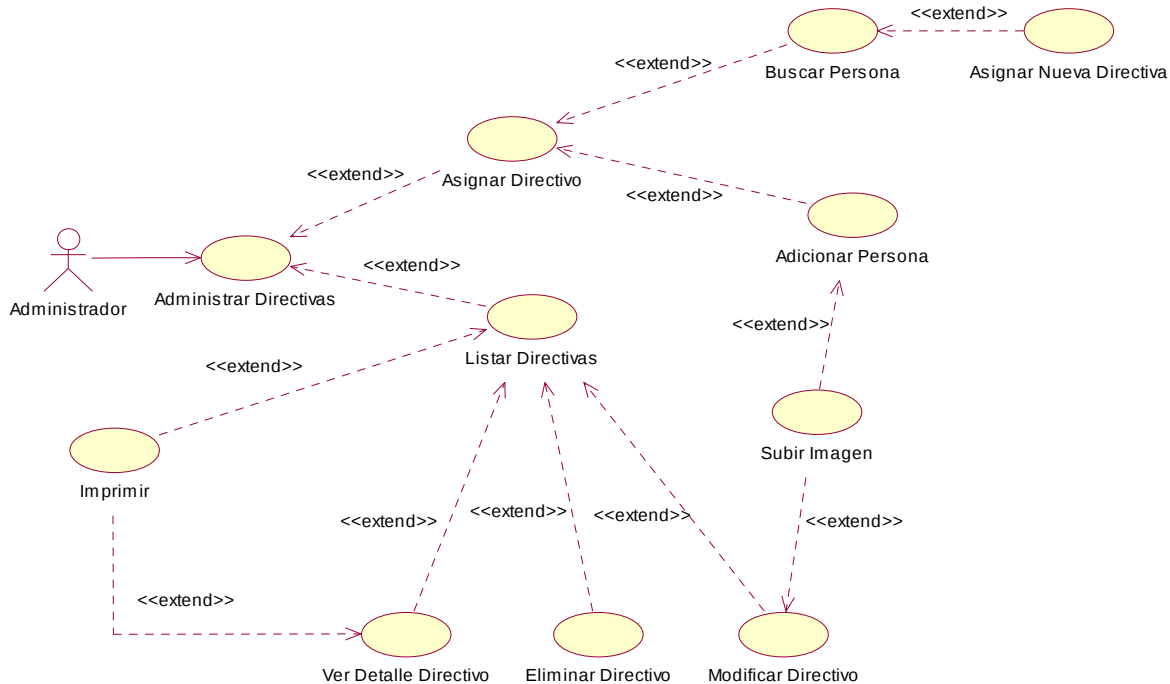


Fig. 20: Diagrama de Caso de Uso Administrar Directivas

Diagrama de Casos de Uso: Administrar Entrenadores

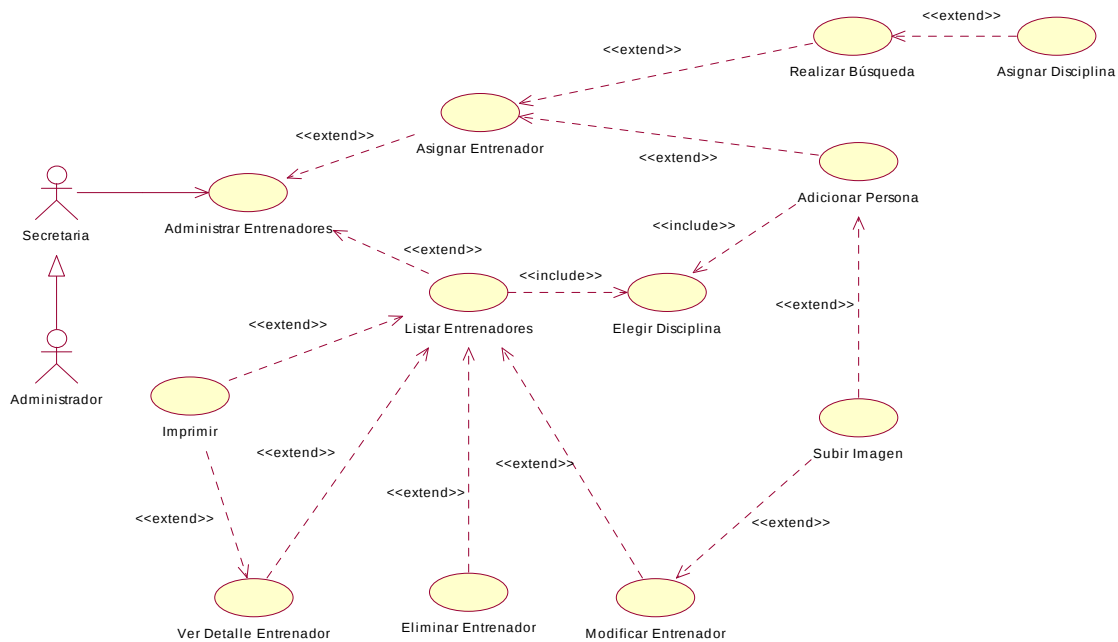


Fig. 21: Diagrama de Caso de Uso Administrar Entrenadores

Diagrama de Casos de Uso: Administrar Campeonatos

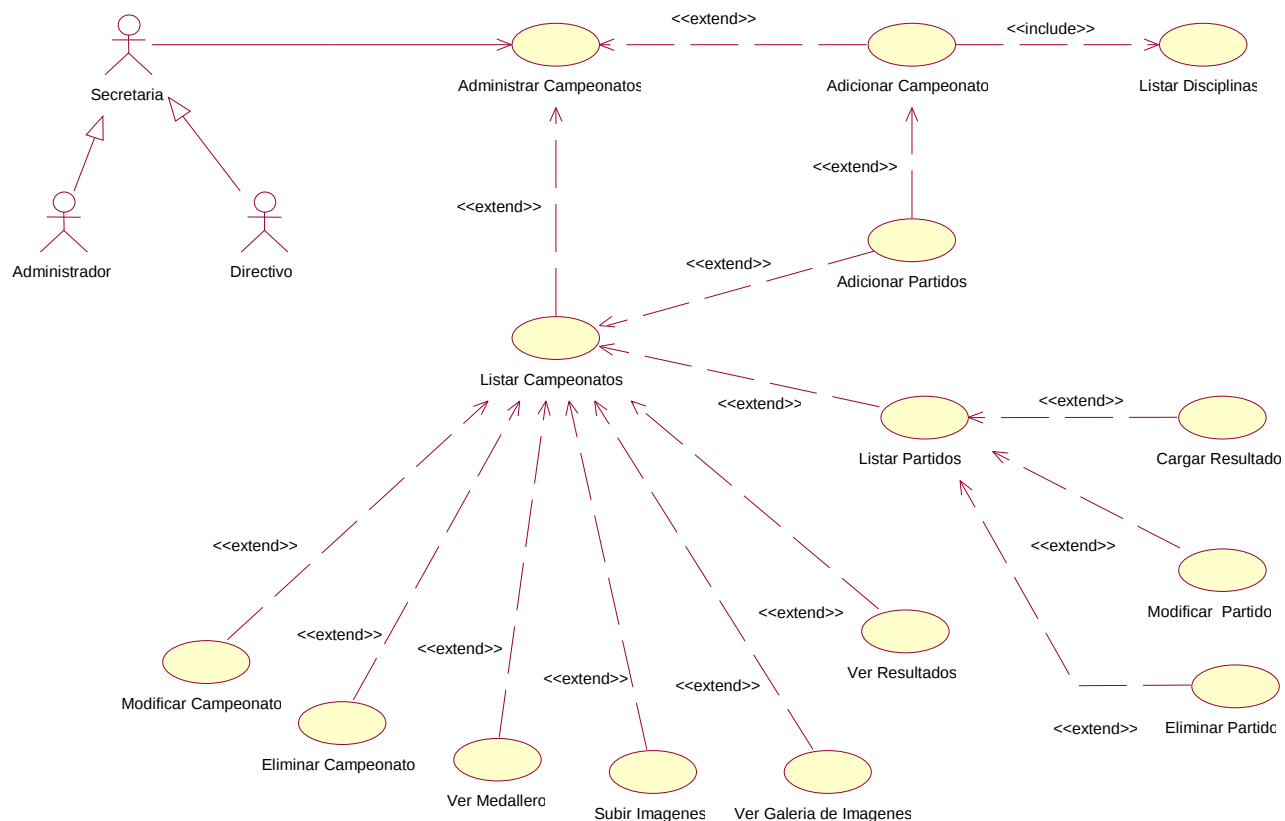


Fig. 22: Diagrama de Caso de Uso Administrar Campeonatos

Diagrama de Casos de Uso: Administrar Noticias

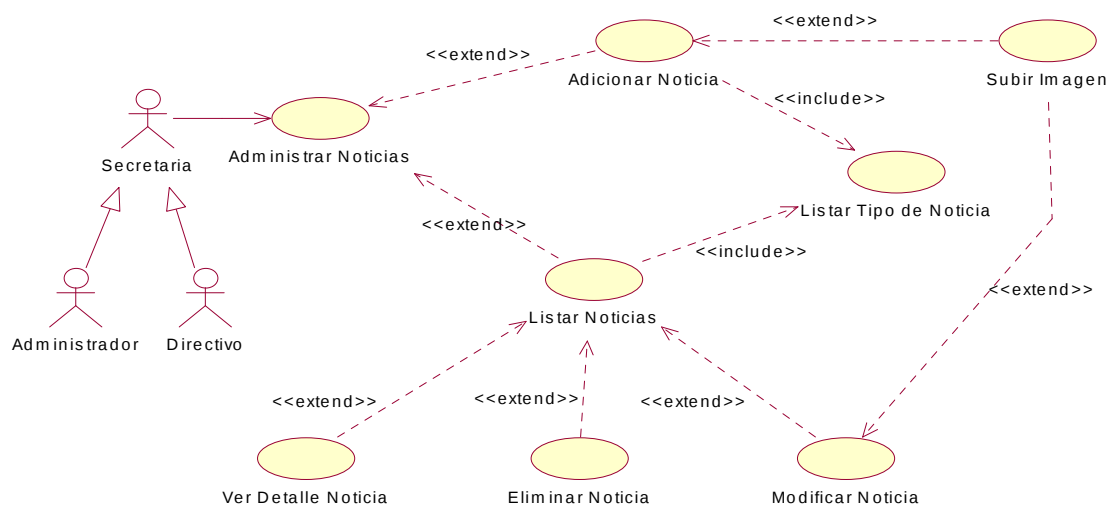


Fig. 23: Diagrama de Caso de Uso Administrar Noticias

Diagrama de Casos de Uso: Ver Reportes

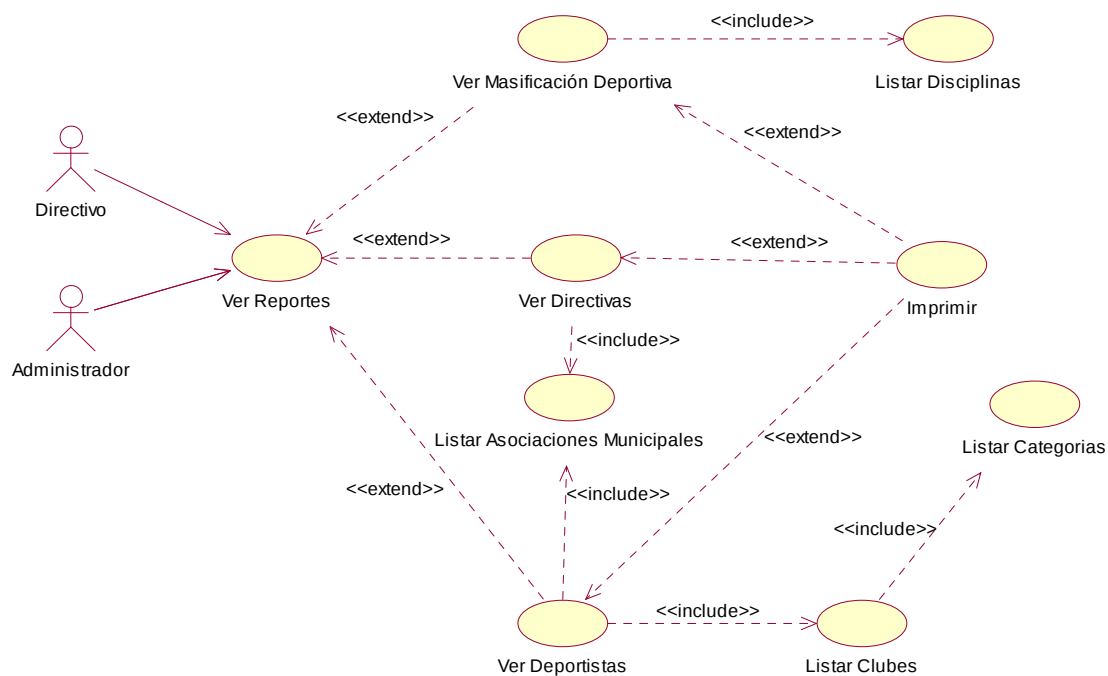


Fig. 24: Diagrama de Caso de Uso Ver Reportes

Diagrama de Casos de Uso: Administración de Usuarios

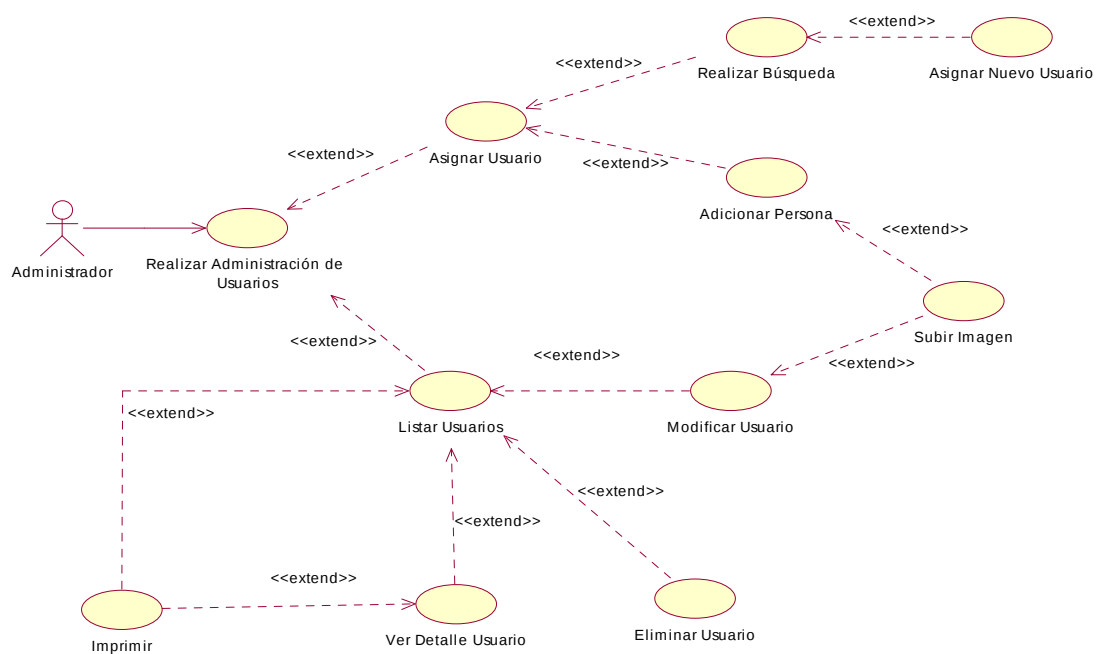


Fig. 25: Diagrama de Caso de Uso Administración de Usuarios

II.1.6 ANALISIS, DISEÑO Y PROGRAMACIÓN

II.1.6.1. DIAGRAMA DE ACTIVIDADES

II.1.6.1.2. Introducción

Mediante el uso de los diagramas de actividades podemos modelar el flujo de control entre las actividades del sistema. La idea es generar una especie de diagrama de Pert, en el que se puede observar el flujo de actividades que tiene lugar a lo largo del tiempo, así como las tareas concurrentes que se pueden realizar a la vez.

De forma grafica es un conjunto de arcos y nodos.

Desde el punto de vista conceptual nos muestra como fluye el control de unas clases a otras con la finalidad de culminar con el flujo de control total que se corresponde con la consecución de un proceso mas complejo. Por este motivo, aparecerán acciones y actividades correspondientes a distintas clases, colaborando para tener un mismo fin.

II.1.6.1.3. Propósito

- Comprender la estructura la dinámica del sistema deseado para la organización.
- Identificar posibles mejoras.

II.1.6.1.4. Alcance

- Describe 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.

Diagrama de Actividad: Iniciar Sesión

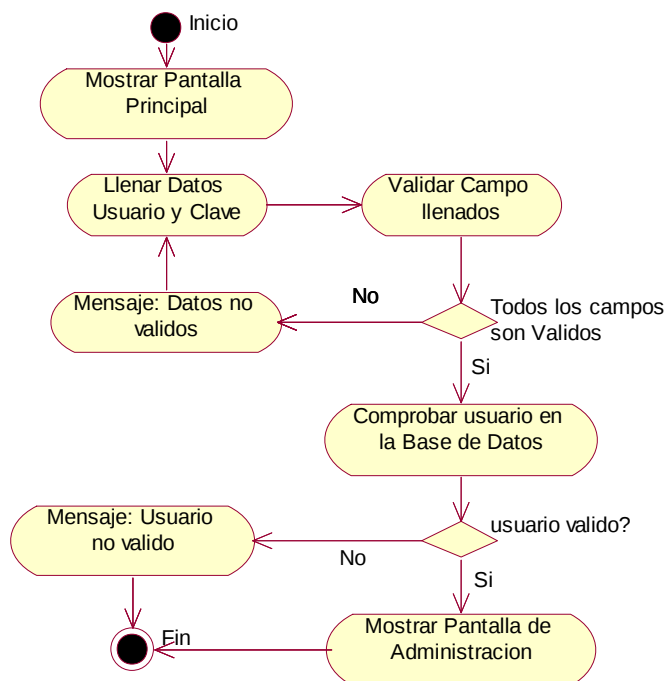


Fig. 26: Diagrama de Actividades Iniciar Sesión

II.1.6.1.5. Administrar Deportistas

Diagrama de Actividad: Adicionar Deportista

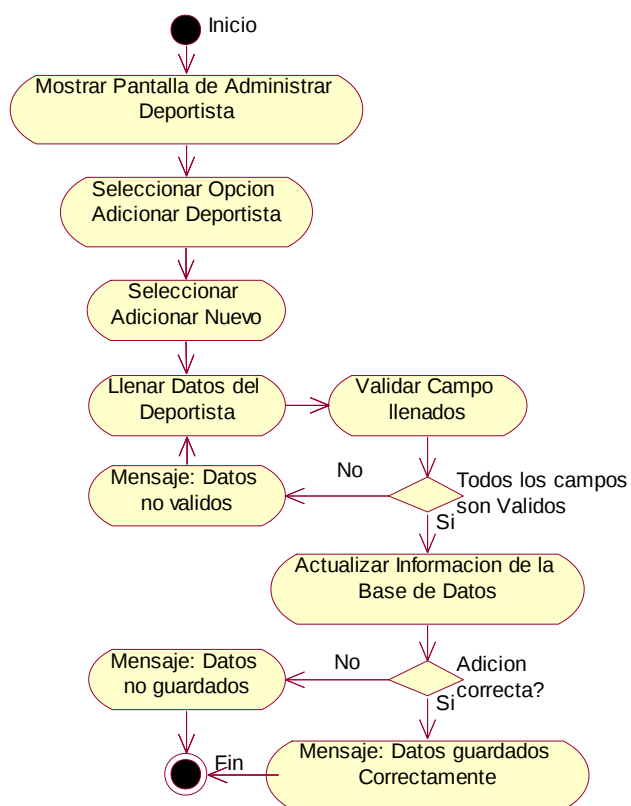


Fig. 27: Diagrama de Actividad Adicionar Deportista

Diagrama de Actividad: Subir Imagen del Deportista

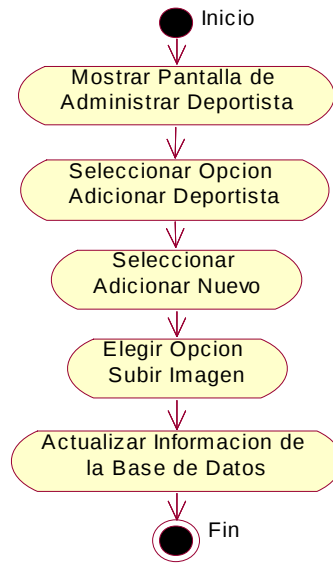


Fig. 28: Diagrama de Actividad Subir Imagen del Deportista

Diagrama de Actividad: Buscar y Cambiar Estado a un Deportista

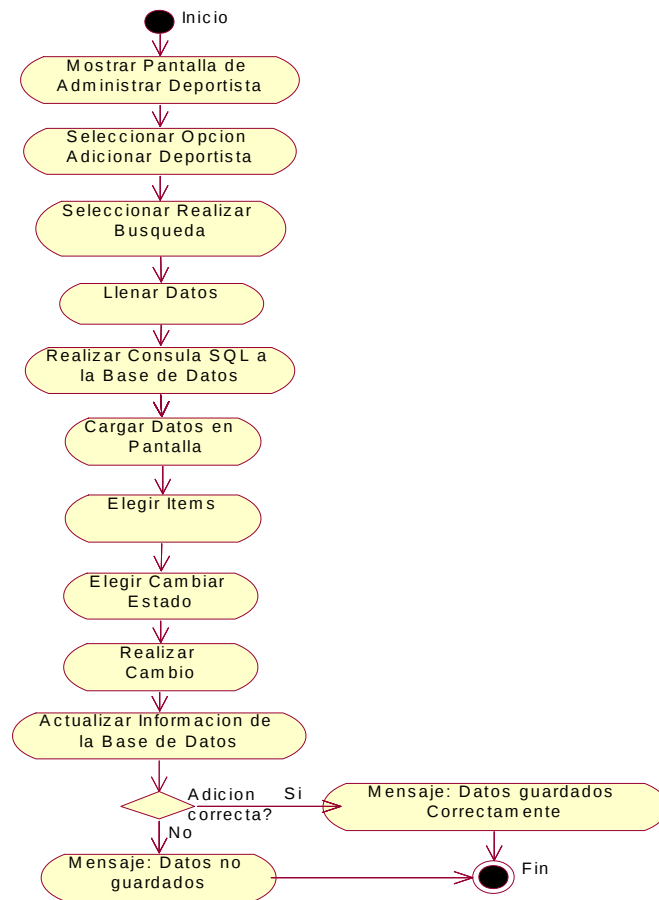


Fig. 29: Diagrama de Actividad Buscar y Cambiar Estado a un Deportista

Diagrama de Actividad: Buscar y Asignar Nuevo Club a un Deportista

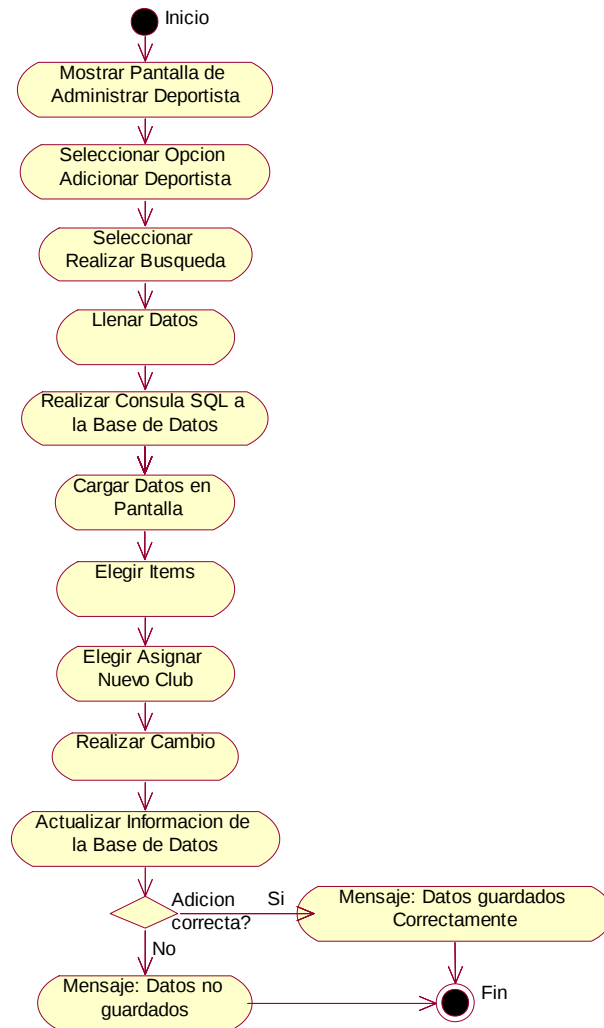


Fig. 30: Diagrama de Actividad Buscar y Asignar Nuevo club a un Deportista

Diagrama de Actividad: Listar Deportistas



Fig. 31: Diagrama de Actividad Listar Deportistas

Diagrama de Actividad: Modificar Deportista

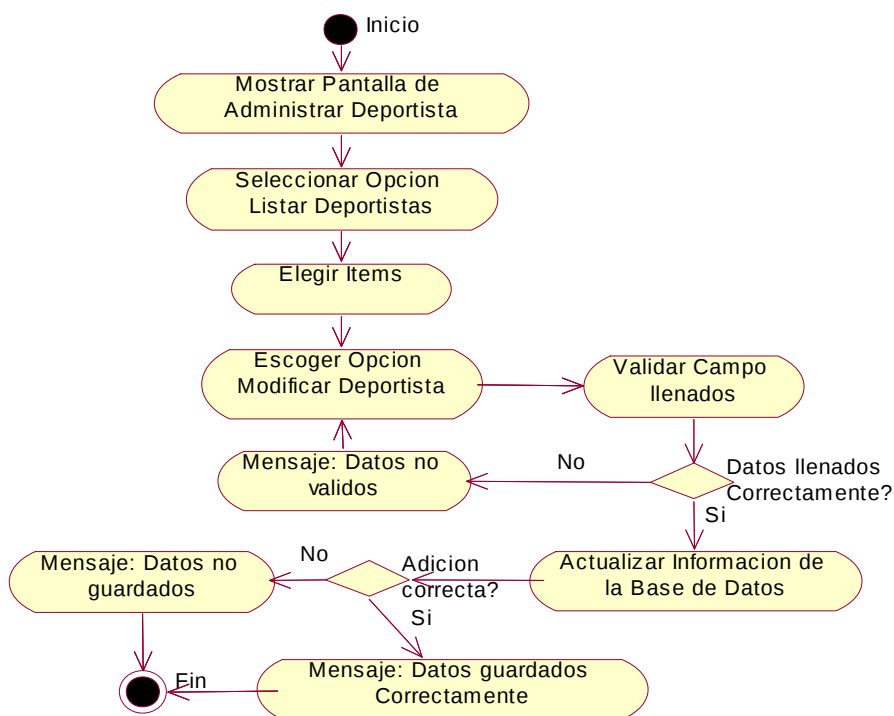


Fig. 32: Diagrama de Actividad Modificar Deportista

Diagrama de Actividad: Eliminar Deportista

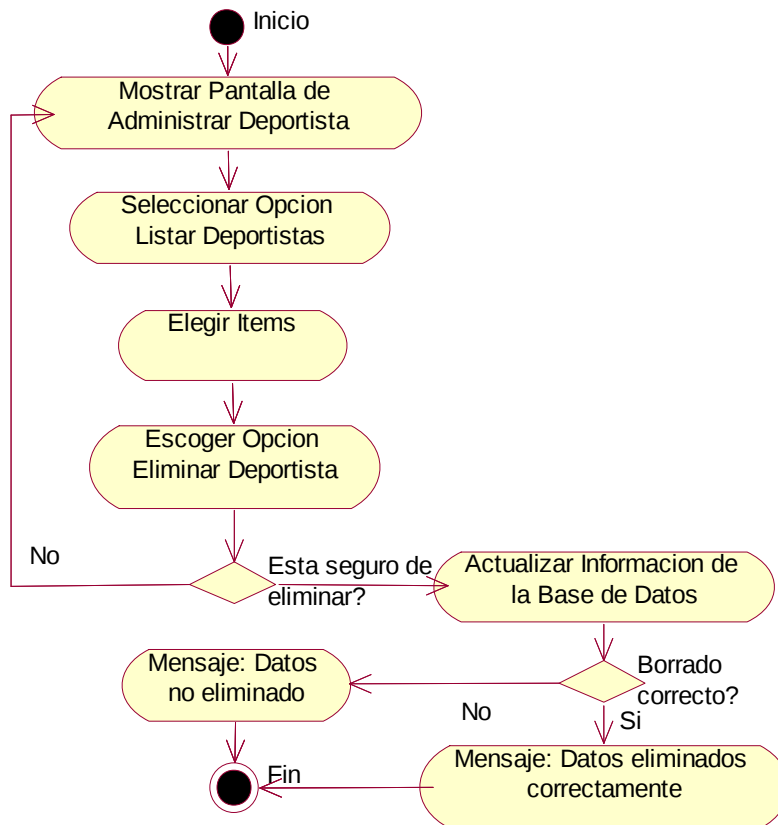


Fig. 33: Diagrama de Actividad Eliminar Deportista

Diagrama de Actividad: Ver Detalle del Deportista

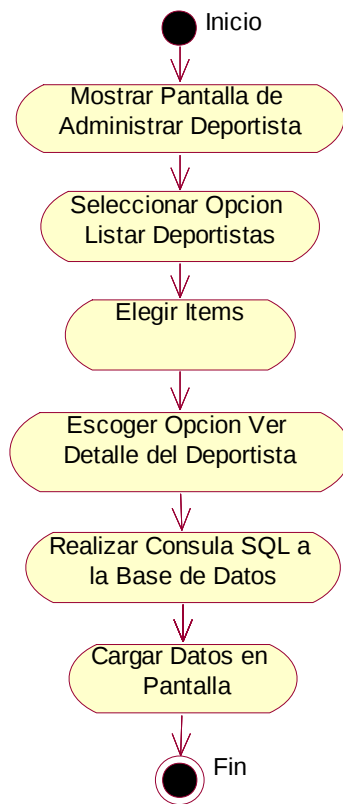


Fig. 34: Diagrama de Actividades Ver Detalle de Deportista

II.1.6.1.5. Administración Deportiva

II.1.6.1.5.1. Ver Disciplinas

Diagrama de Actividad: Listar Disciplinas

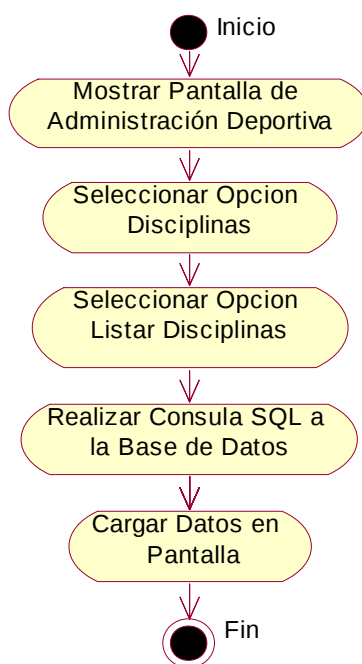


Fig. 35: Diagrama de Actividades Listar Disciplinas

Diagrama de Actividad: Modificar Disciplina

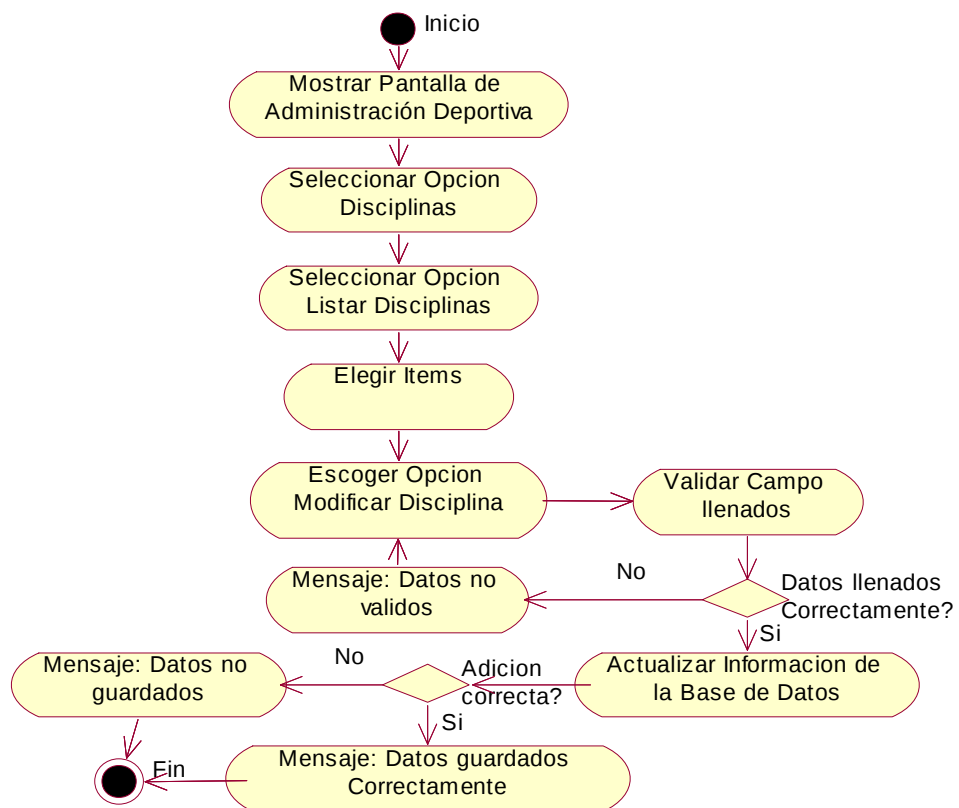


Fig. 36: Diagrama de Actividad Modificar Disciplina

Diagrama de Actividad: Ver Detalle de la Disciplina

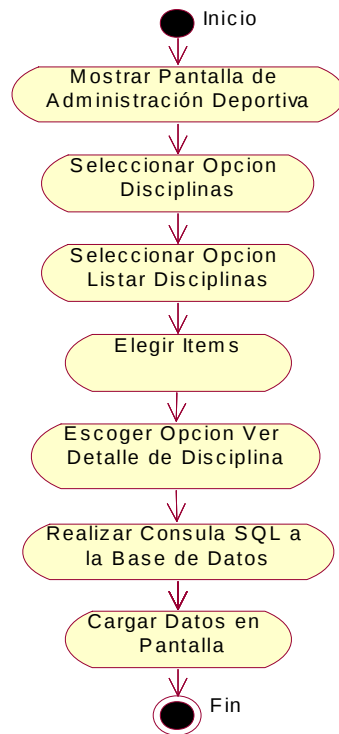


Fig. 37: Diagrama de Actividad Ver Detalle de la Disciplina

II.1.6.1.5.2. Seleccionar Clubes

Diagrama de Actividad: Adicionar Club

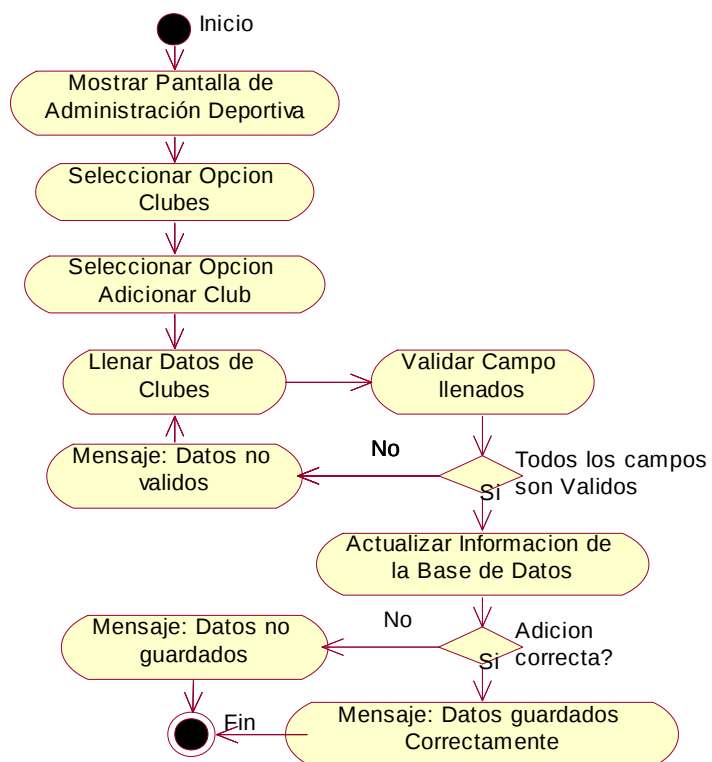


Fig. 38: Diagrama de Actividad Adicionar Club

Diagrama de Actividad: Listar Clubes

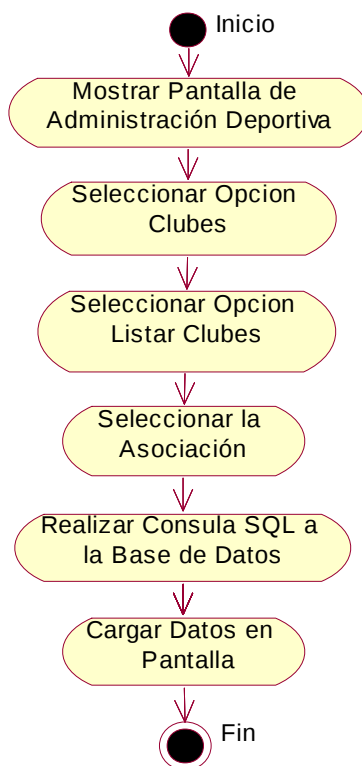


Fig. 39: Diagrama de Actividad Listar Club

Diagrama de Actividad: Modificar Club

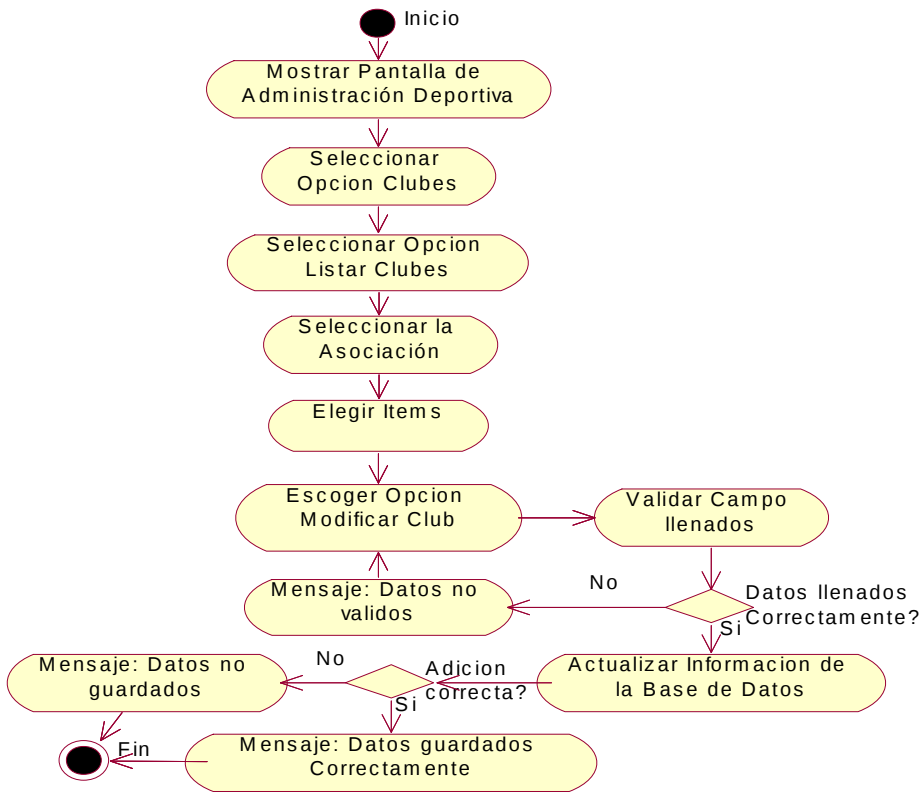


Fig. 40: Diagrama de Actividad Modificar Club

Diagrama de Actividad: Eliminar Club

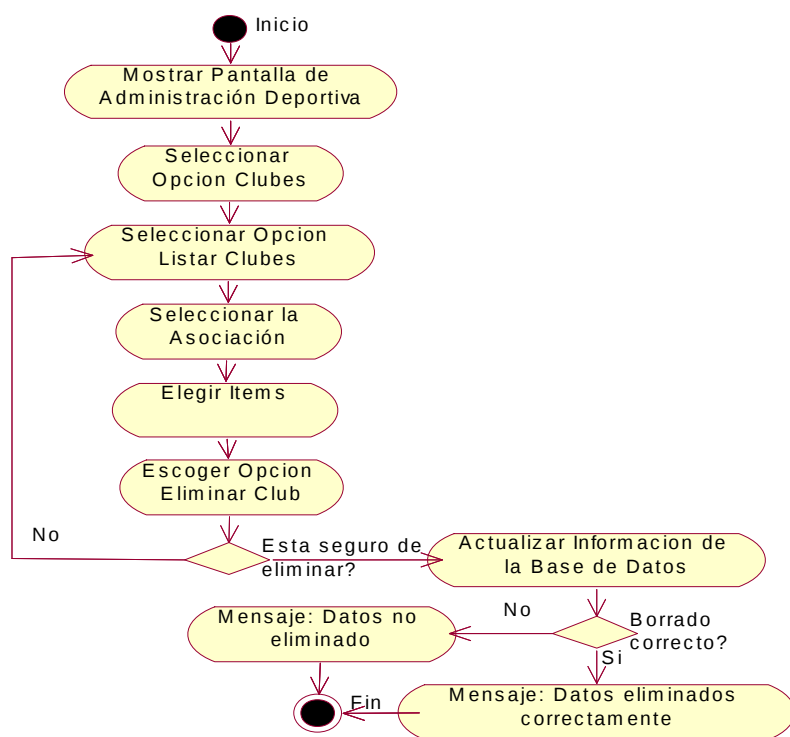


Fig. 41: Diagrama de Actividad Eliminar Club

Diagrama de Actividad: Ver Detalle del Club

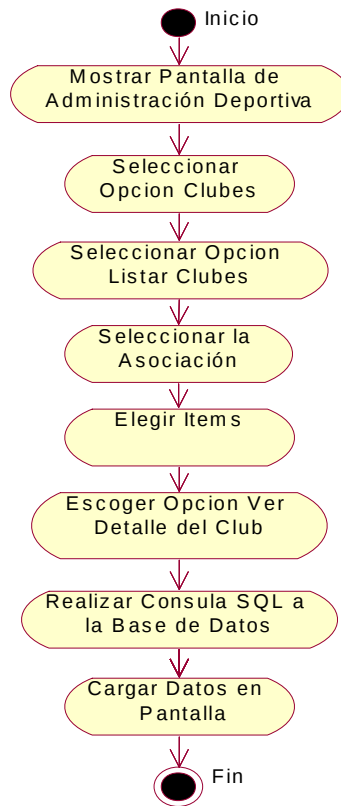


Fig. 42: Diagrama de Actividad Ver Detalle del Club

II.1.6.1.6. Administrar Directivas

Diagrama de Actividad: Asignar Directivo

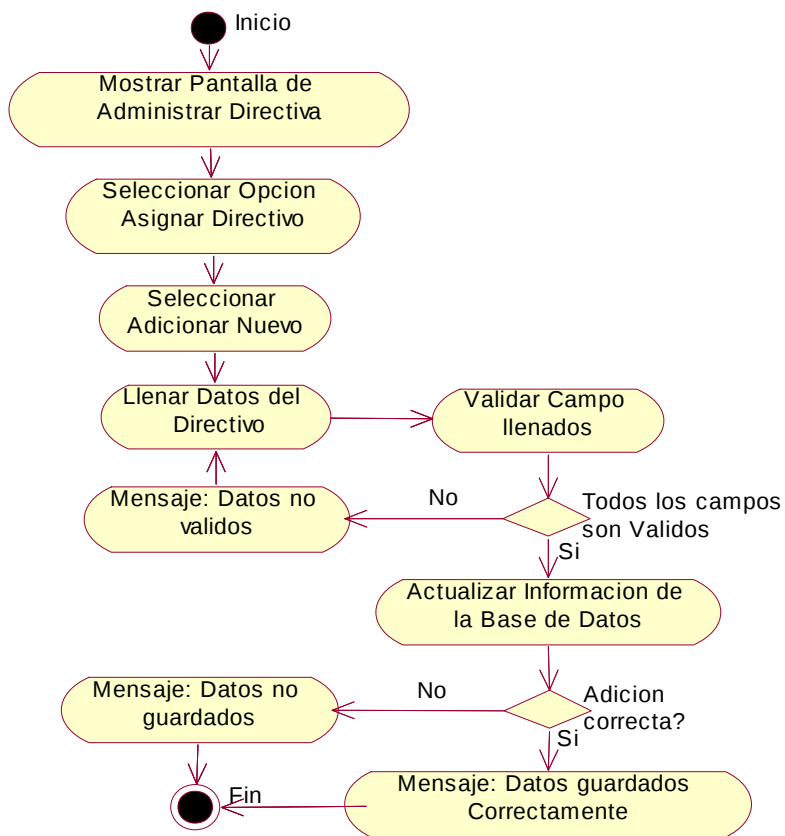


Fig.43: Diagrama de Actividad Asignar Directorio

Diagrama de Actividad: Subir Imagen del Directivo

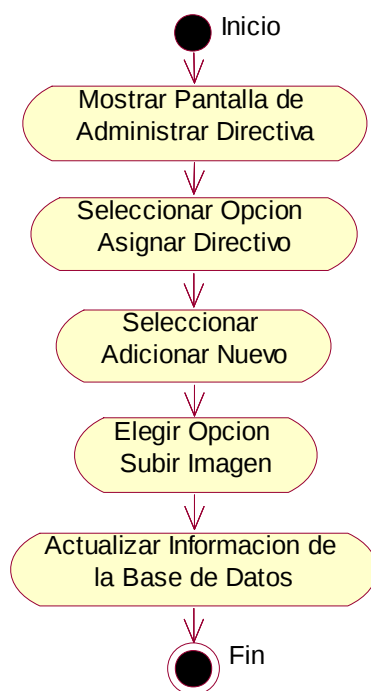


Fig. 44: Diagrama de Actividad Subir Imagen del Directivo

Diagrama de Actividad: Buscar y Asignar Nueva Directiva

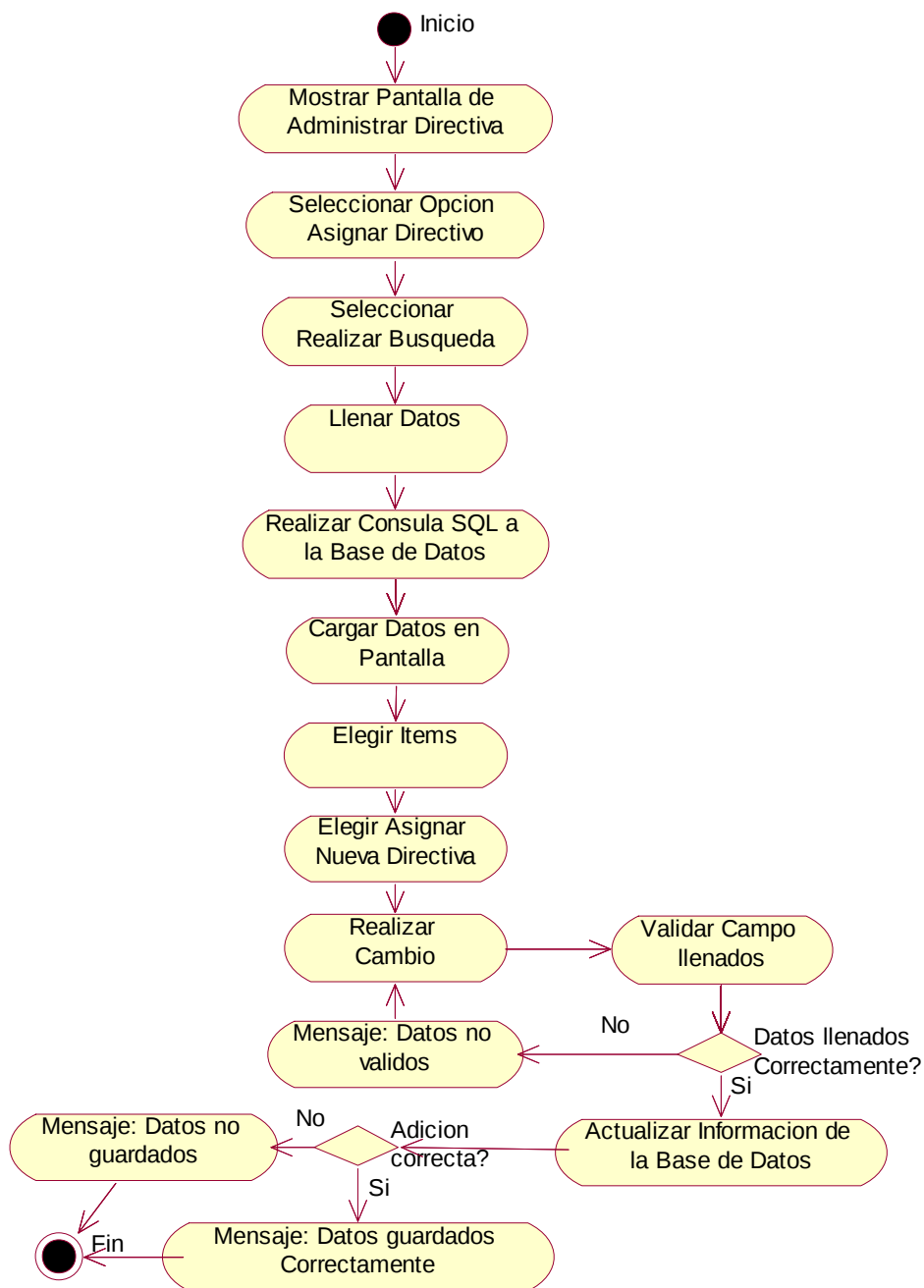


Fig. 45: Diagrama de Actividad Buscar y Asignar Nueva Directiva

Diagrama de Actividad: Listar Directivas



Fig. 46: Diagrama de Actividad Listar Directivas

Diagrama de Actividad: Modificar Directivo

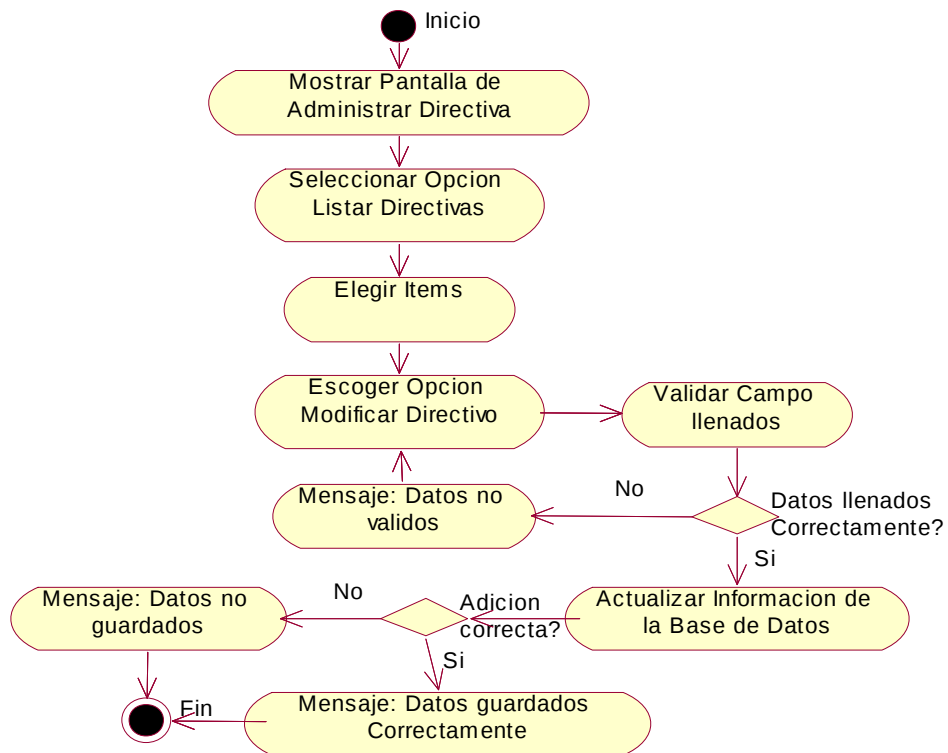


Fig. 47: Diagrama de Actividad Modificar Directivo

Diagrama de Actividad: Eliminar Directivo

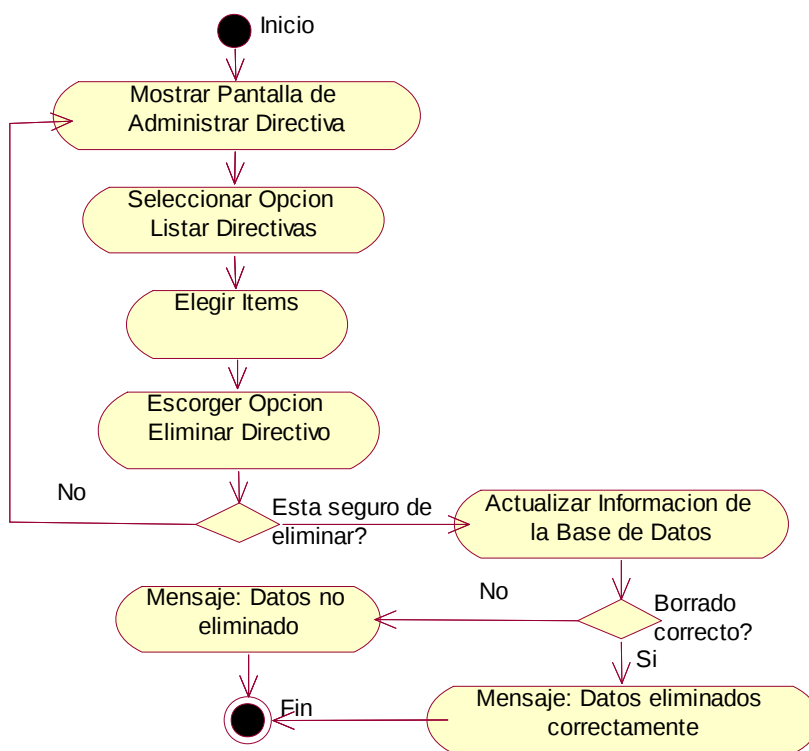


Fig. 48: Diagrama de Actividad Eliminar Directivo

Diagrama de Actividad: Ver Detalle del Directivo

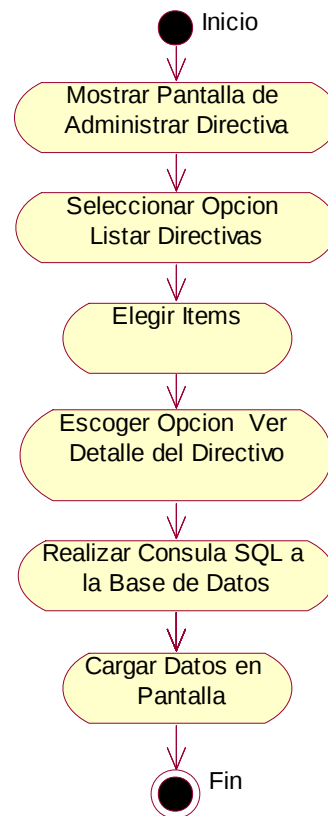


Fig. 49: Diagrama de Actividad Ver Detalle Del Directivo

II.1.6.1.7. Administrar Entrenadores

Diagrama de Actividad: Asignar Entrenador

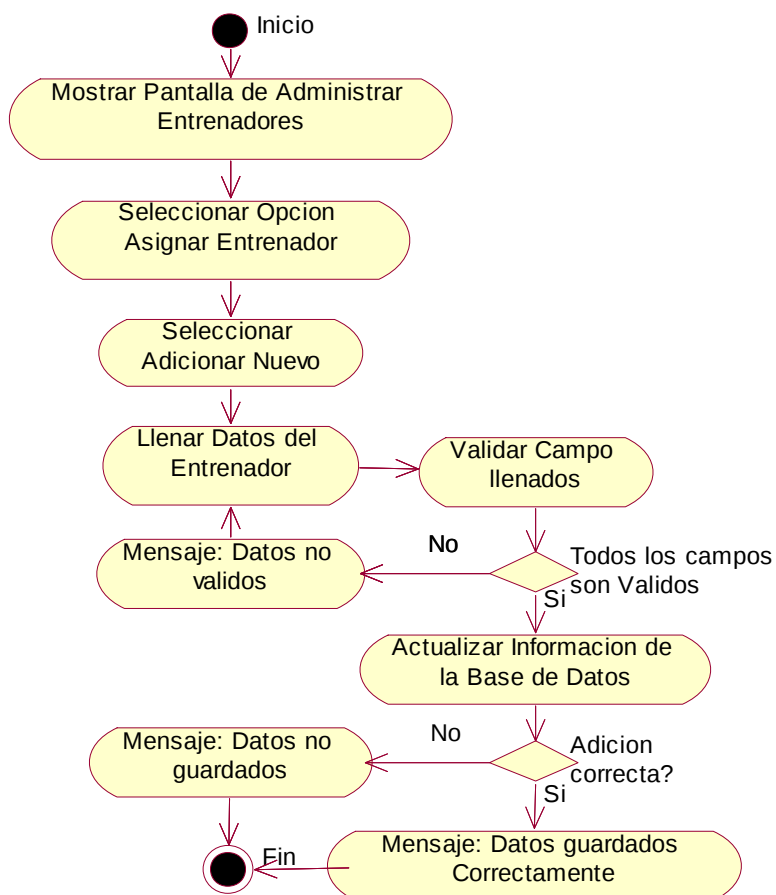


Fig. 50: Diagrama de Actividad Asignar Entrenador

Diagrama de Actividad: Subir Imagen del Entrenador

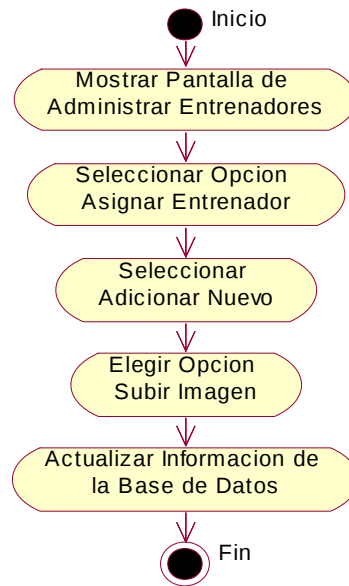


Fig. 51: Diagrama de Actividad Subir Imagen Del Entrenador

Diagrama de Actividad: Buscar y Asignar Disciplina a Entrenador

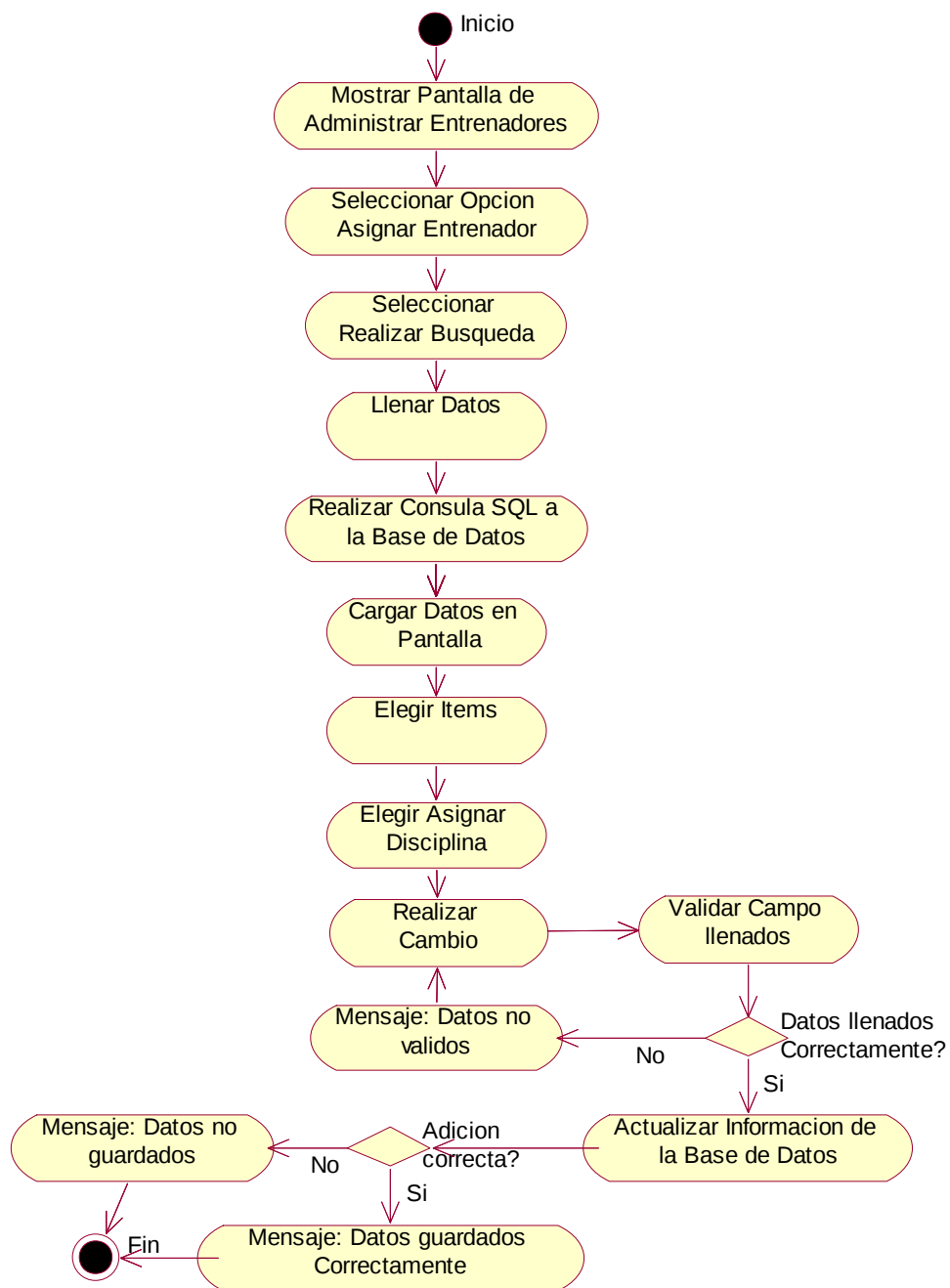


Fig. 52: Diagrama de Actividad Buscar Asignar Disciplina a Entrenador

Diagrama de Actividad: Listar Entrenadores

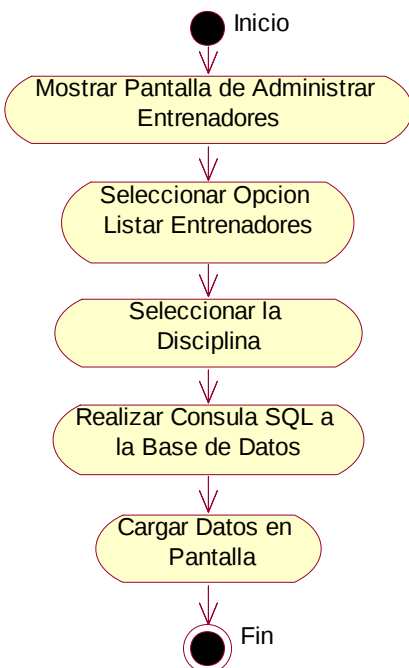


Fig. 53: Diagrama de Actividad Listar Entrenadores

Diagrama de Actividad: Modificar Entrenador

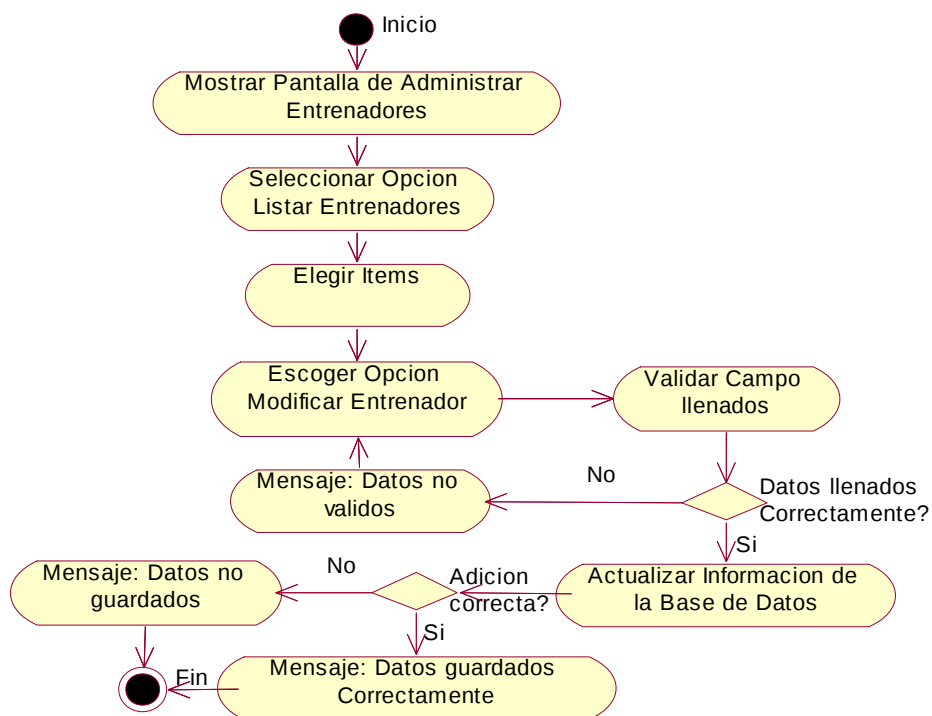


Fig.54: Diagrama de Actividad Modificar Entrenador

Diagrama de Actividad: Eliminar Entrenador

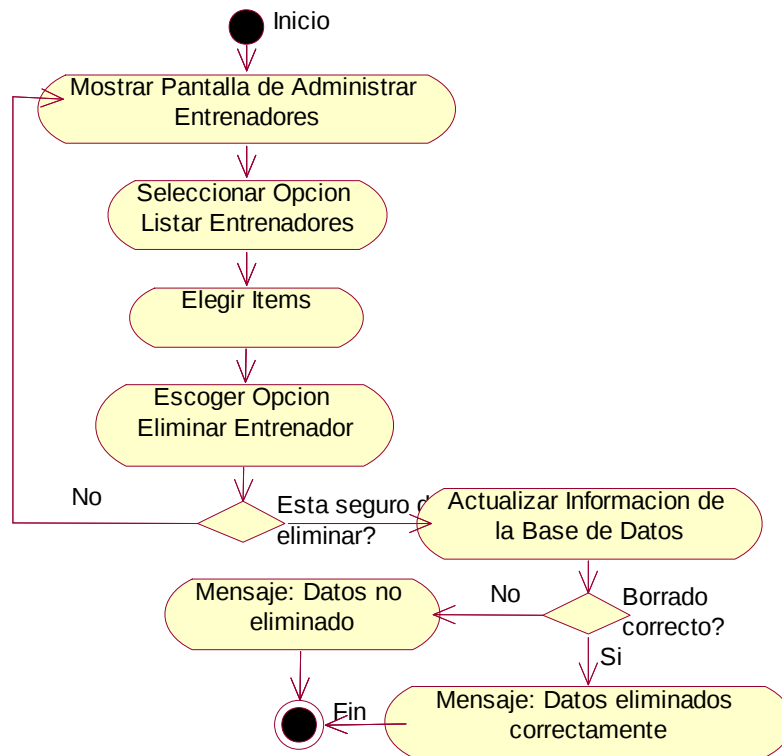


Fig. 55: Diagrama de Actividades Eliminar Entrenador

Diagrama de Actividad: Ver Detalle del Entrenador

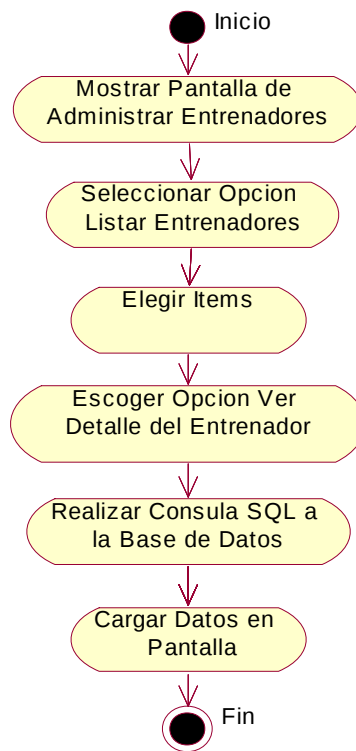


Fig. 56: Diagrama de Actividad Ver Detalle Del Entrenador

II.1.6.1.8. Administrar Campeonatos

Diagrama de Actividad: Adicionar Campeonato

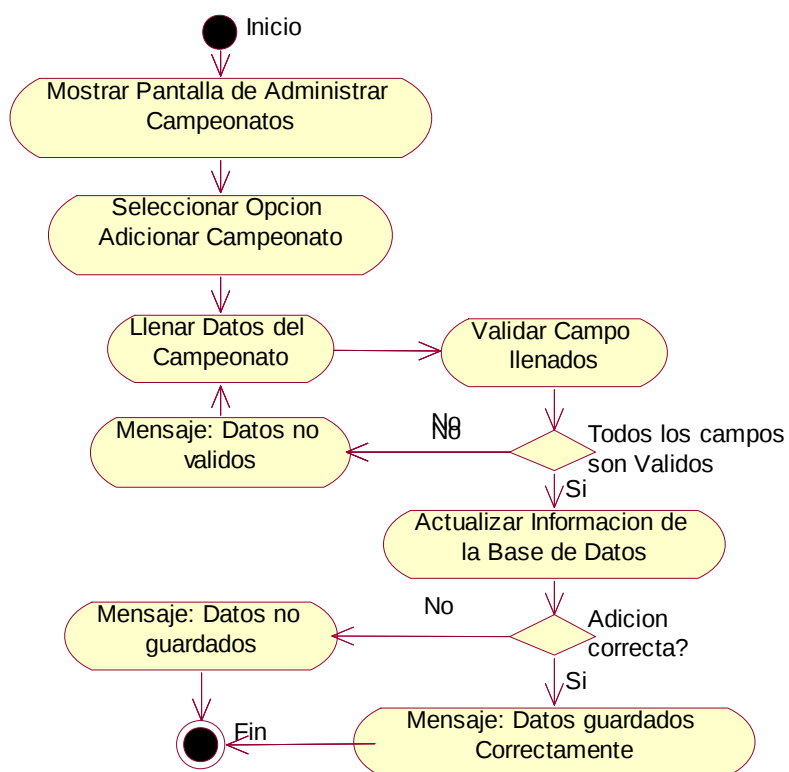


Fig. 57: Diagrama de Actividad Adicionar Campeonato

Diagrama de Actividad: Listar Campeonatos

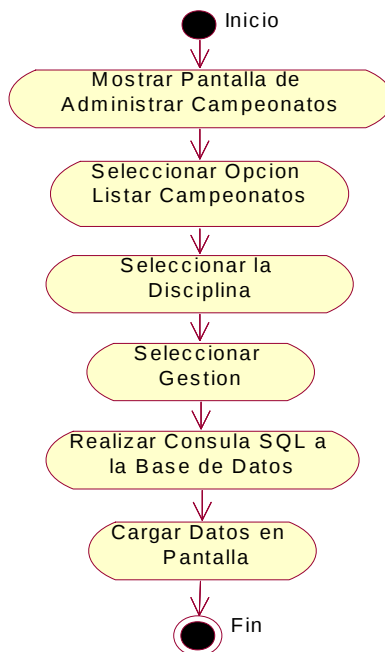


Fig. 58: Diagrama de Actividad Listar Campeonatos

Diagrama de Actividad: Modificar Campeonato

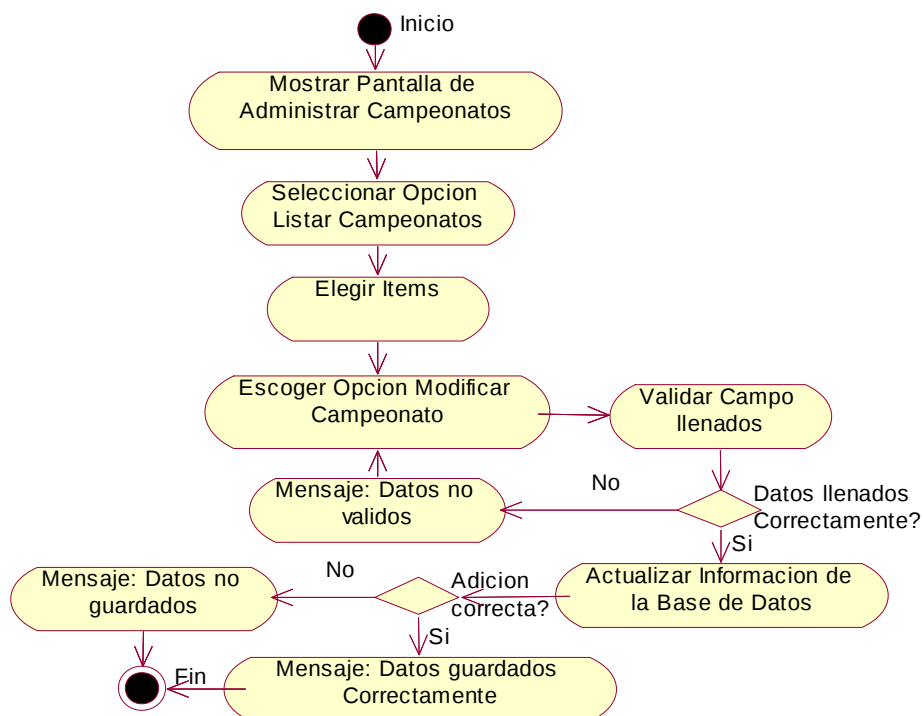


Fig. 59: Diagrama de Actividad Modificar Campeonato

Diagrama de Actividad: Eliminar Campeonato

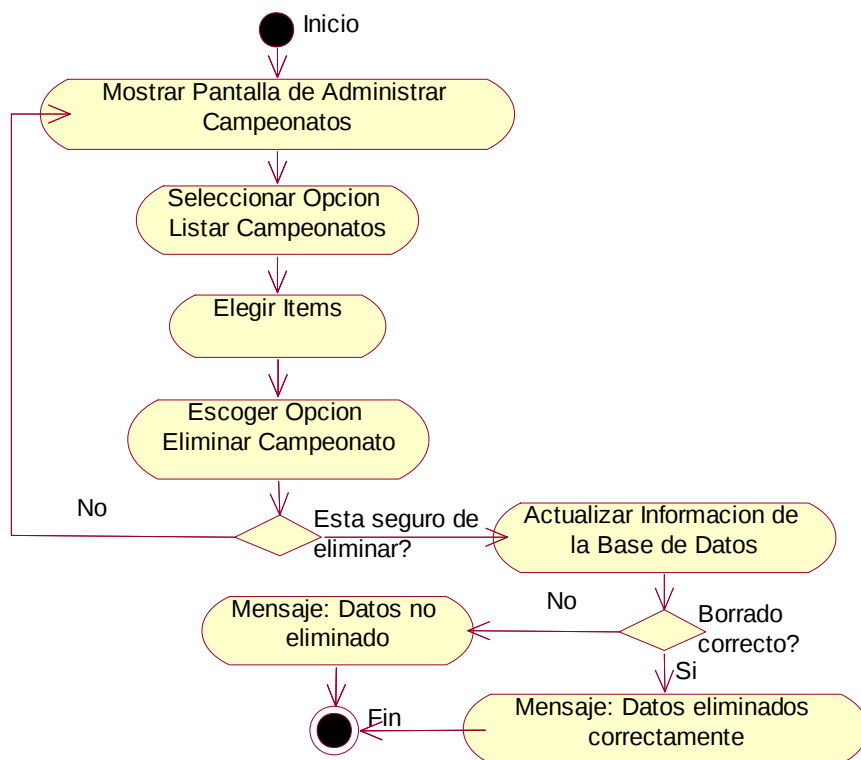


Fig. 60: Diagrama de Actividad Eliminar Campeonato

Diagrama de Actividad: Ver Medallero del Campeonato

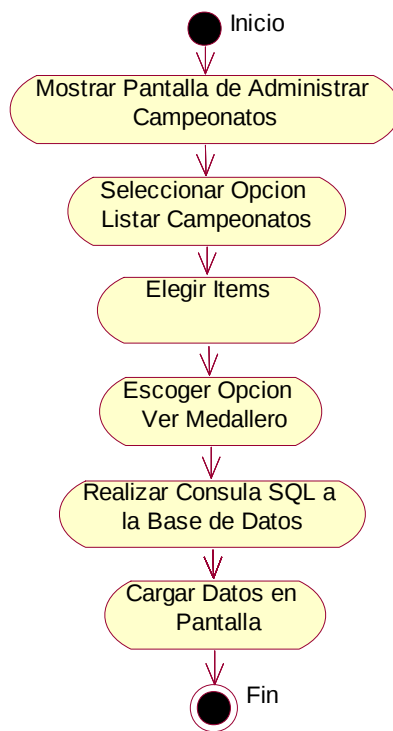


Fig. 61: Diagrama de Actividad Ver Medallero del Campeonato

Diagrama de Actividad: Subir Imágenes del Campeonato

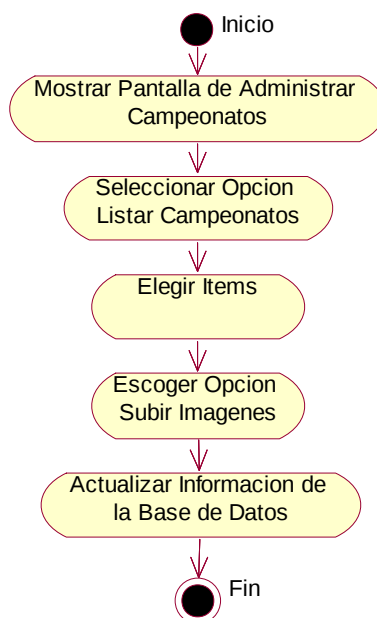


Fig. 62: Diagrama de Actividad Subir Imágenes del Campeonato

Diagrama de Actividad: Ver Galería de Imágenes del Campeonato



Fig. 63: Diagrama de Actividad Ver Galería de Imágenes del Campeonato

Diagrama de Actividad: Adicionar Partidos

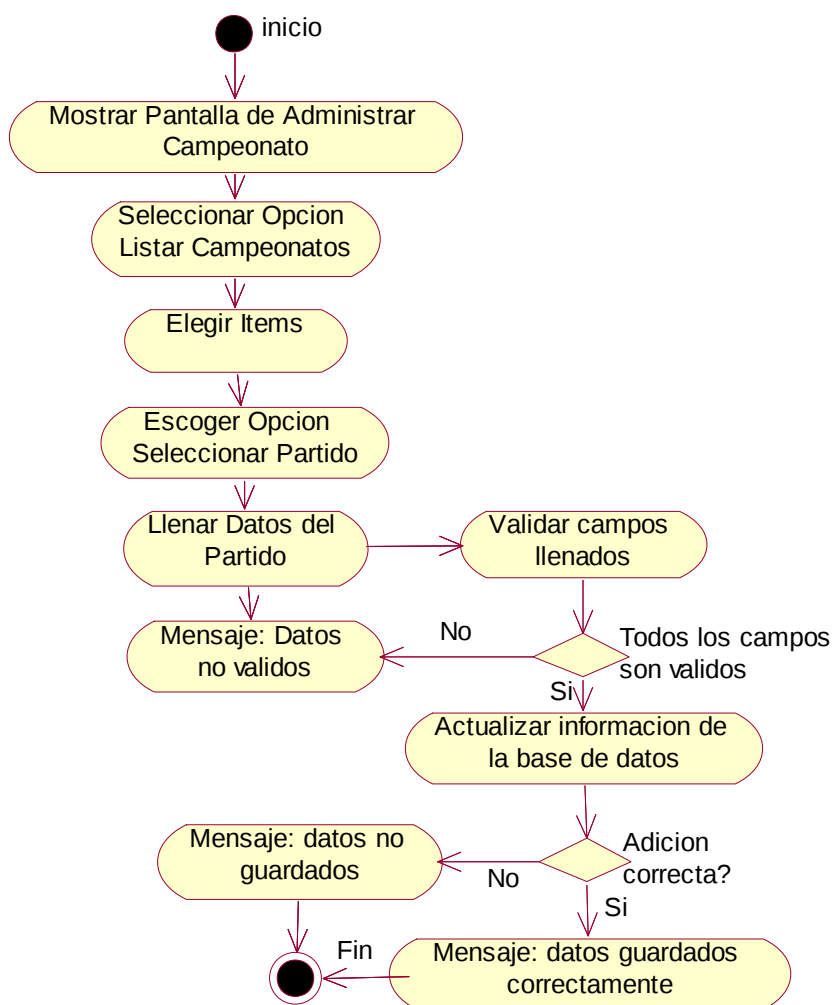


Fig. 64: Diagrama de Actividad Adicionar Partidos

Diagrama de Actividad: Listar Partidos



Fig. 65: Diagrama de Actividad Listar Partidos

Diagrama de Actividad: Modificar Partidos

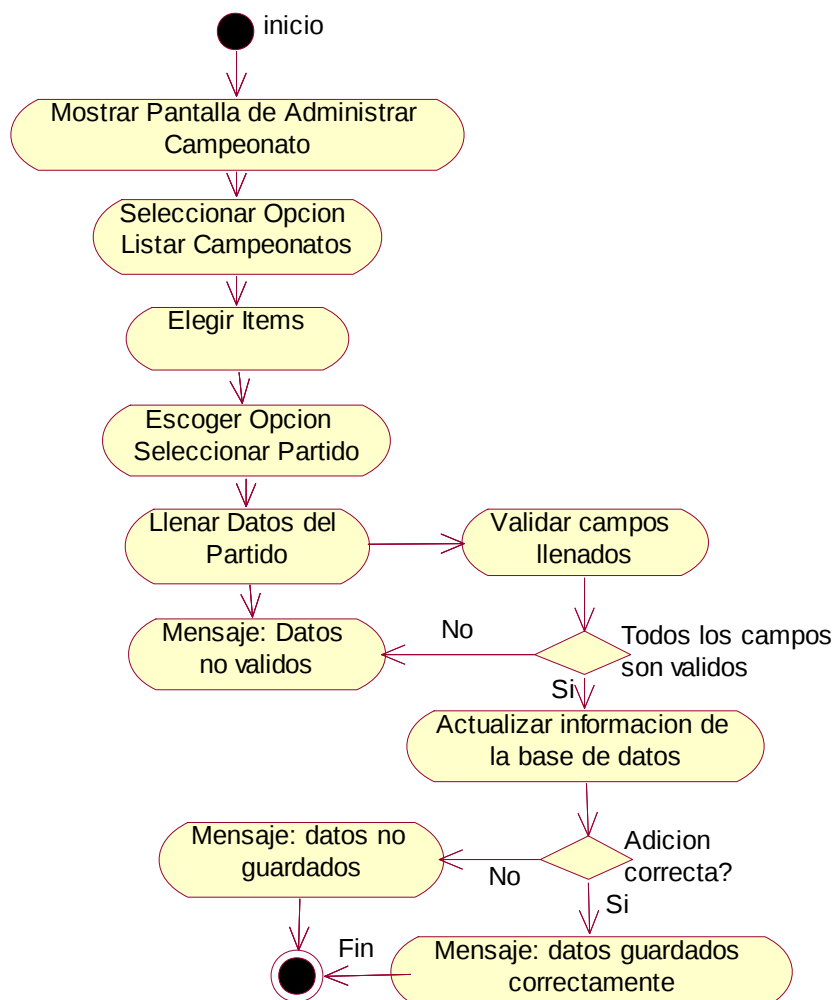


Fig. 66: Diagrama de Actividad Modificar Partidos

Diagrama de Actividad: Eliminar Partidos

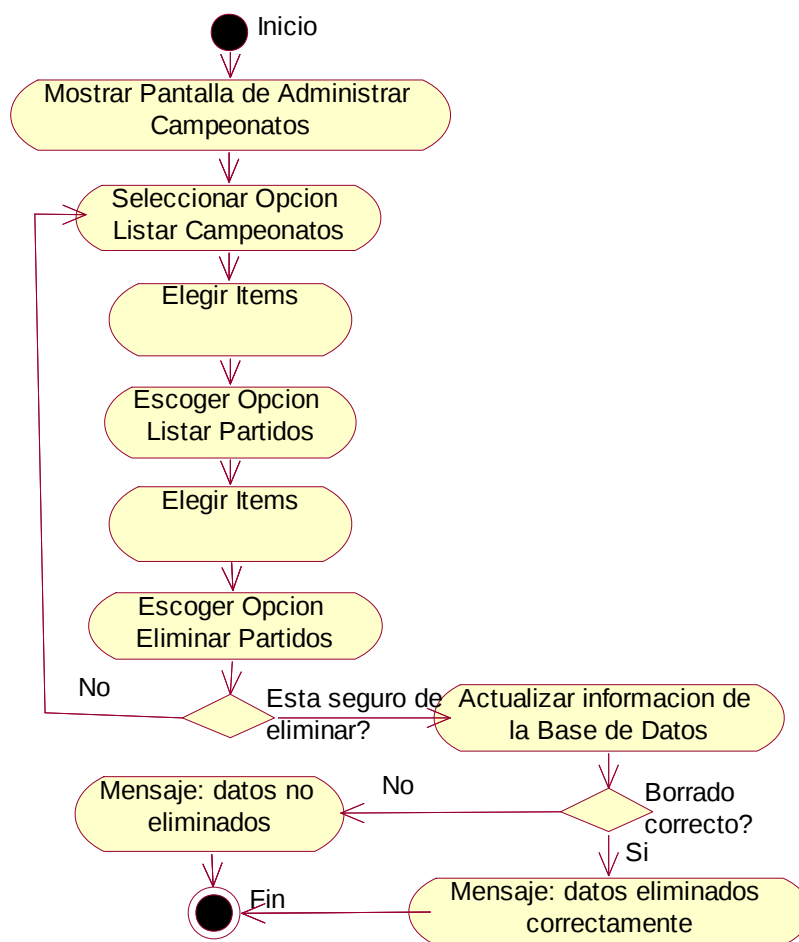


Fig. 67: Diagrama de Actividad Eliminar Partidos

Diagrama de Actividad: Cargar Resultado

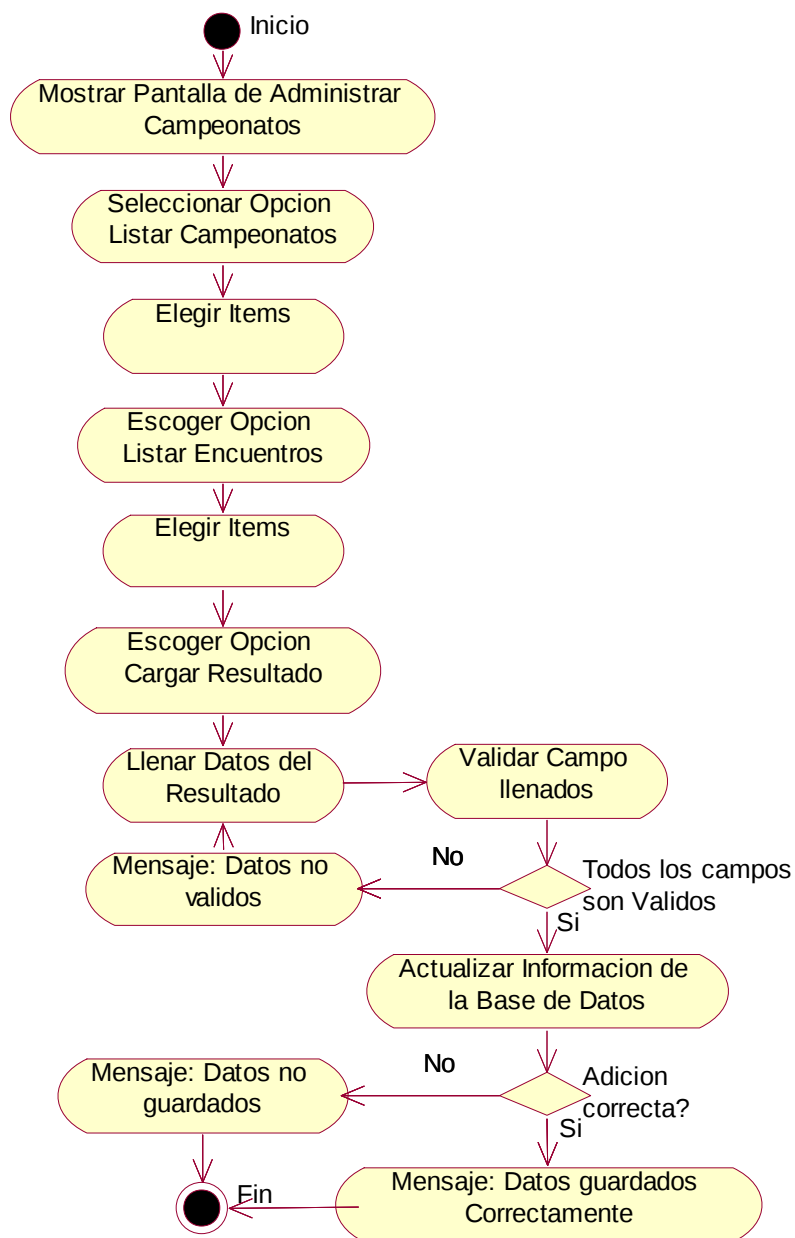


Fig. 68: Diagrama de Actividad Cargar Resultado

Diagrama de Actividad: Ver Resultados



Fig. 69: Diagrama de Actividad Ver Resultado

II.1.6.1.9. Administrar Noticias

Diagrama de Actividad: Adicionar Noticia

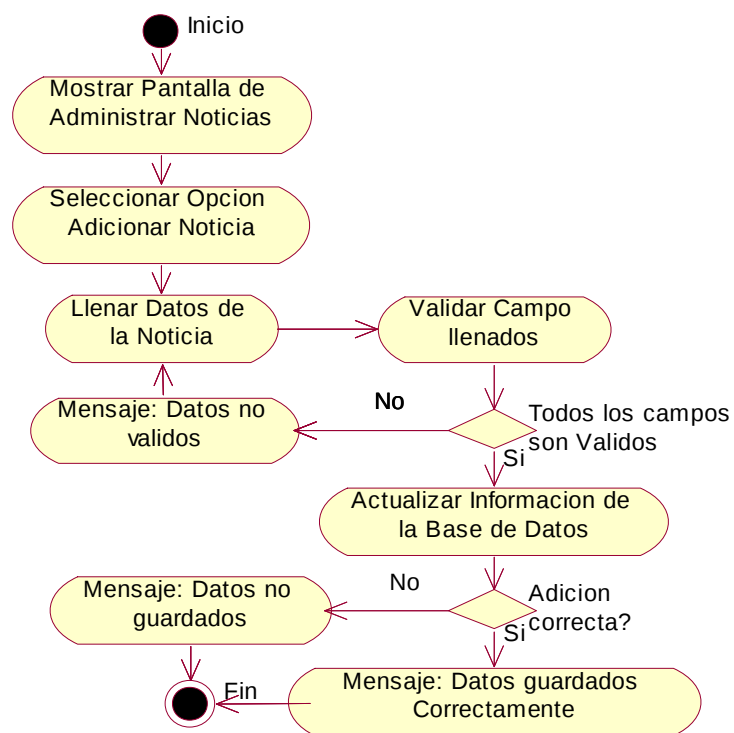


Fig. 70: Diagrama de Actividad Adicionar Noticia

Diagrama de Actividad: Subir Imagen de la Noticia

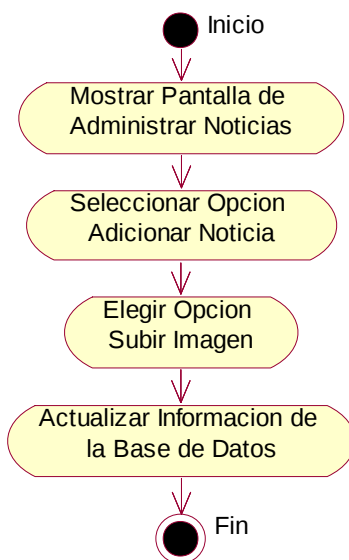


Fig. 71: Diagrama de Actividad Subir Imagen de la Noticia

Diagrama de Actividad: Listar Noticias

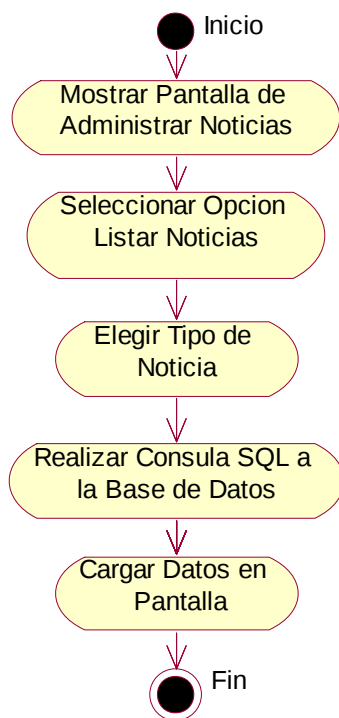


Fig. 72: Diagrama de Actividad Listar Noticias

Diagrama de Actividad: Modificar Noticia

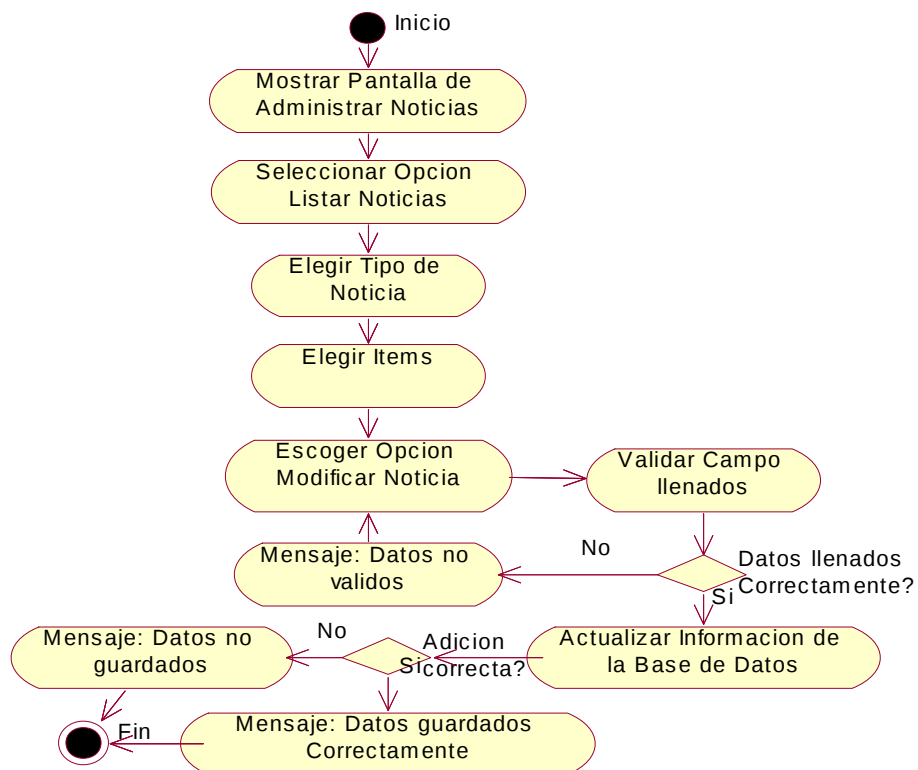


Fig. 73: Diagrama de Actividad Modificar Noticia

Diagrama de Actividad: Eliminar Noticia

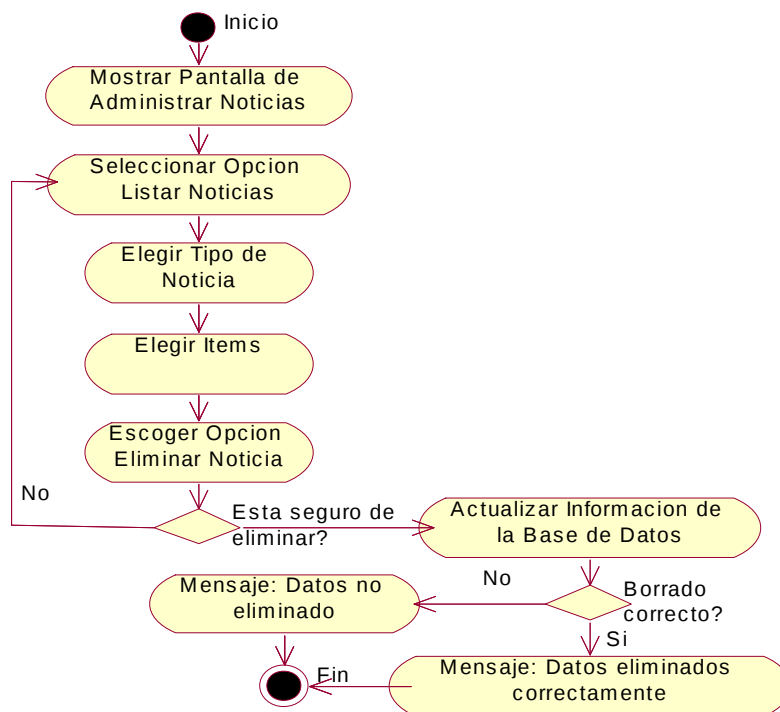


Fig. 74: Diagrama de Actividad Eliminar Noticia

Diagrama de Actividad: Ver Detalle de Noticia

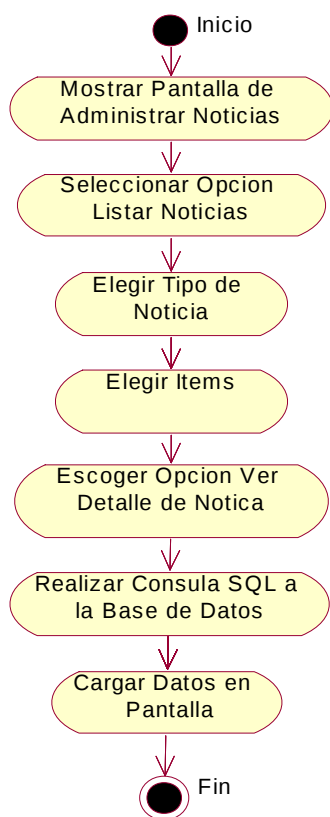


Fig. 75: Diagrama de Actividad Ver Detalle de Noticia

II.1.6.1.10. Administración de Usuarios

Diagrama de Actividad: Asignar Usuario

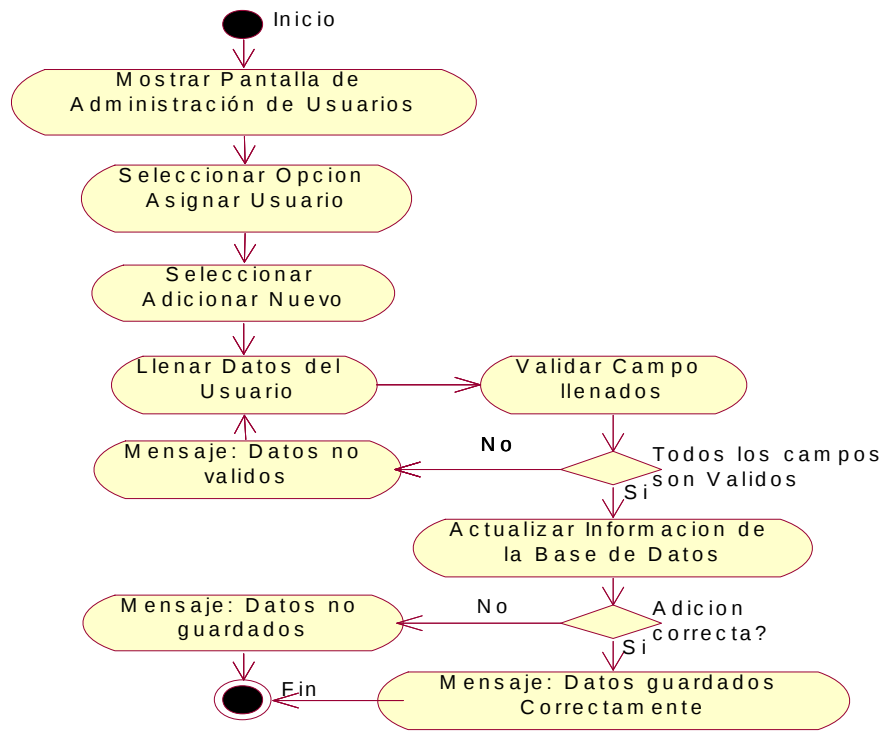


Fig. 76: Diagrama de Actividad Asignar Usuario

Diagrama de Actividad: Subir Imagen del Usuario

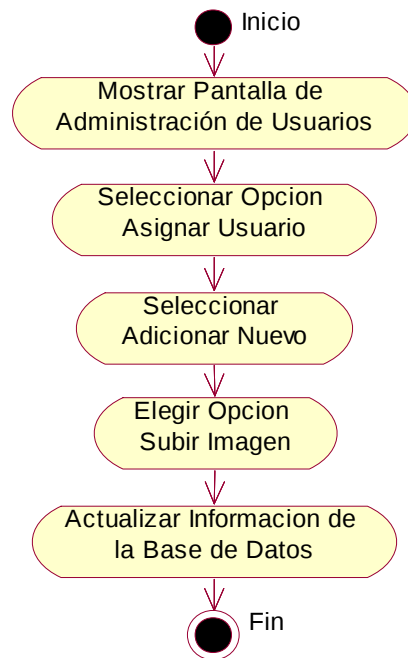


Fig. 77: Diagrama de Actividad Subir Imagen del Usuario

Diagrama de Actividad: Buscar y Asignar Nuevo Usuario

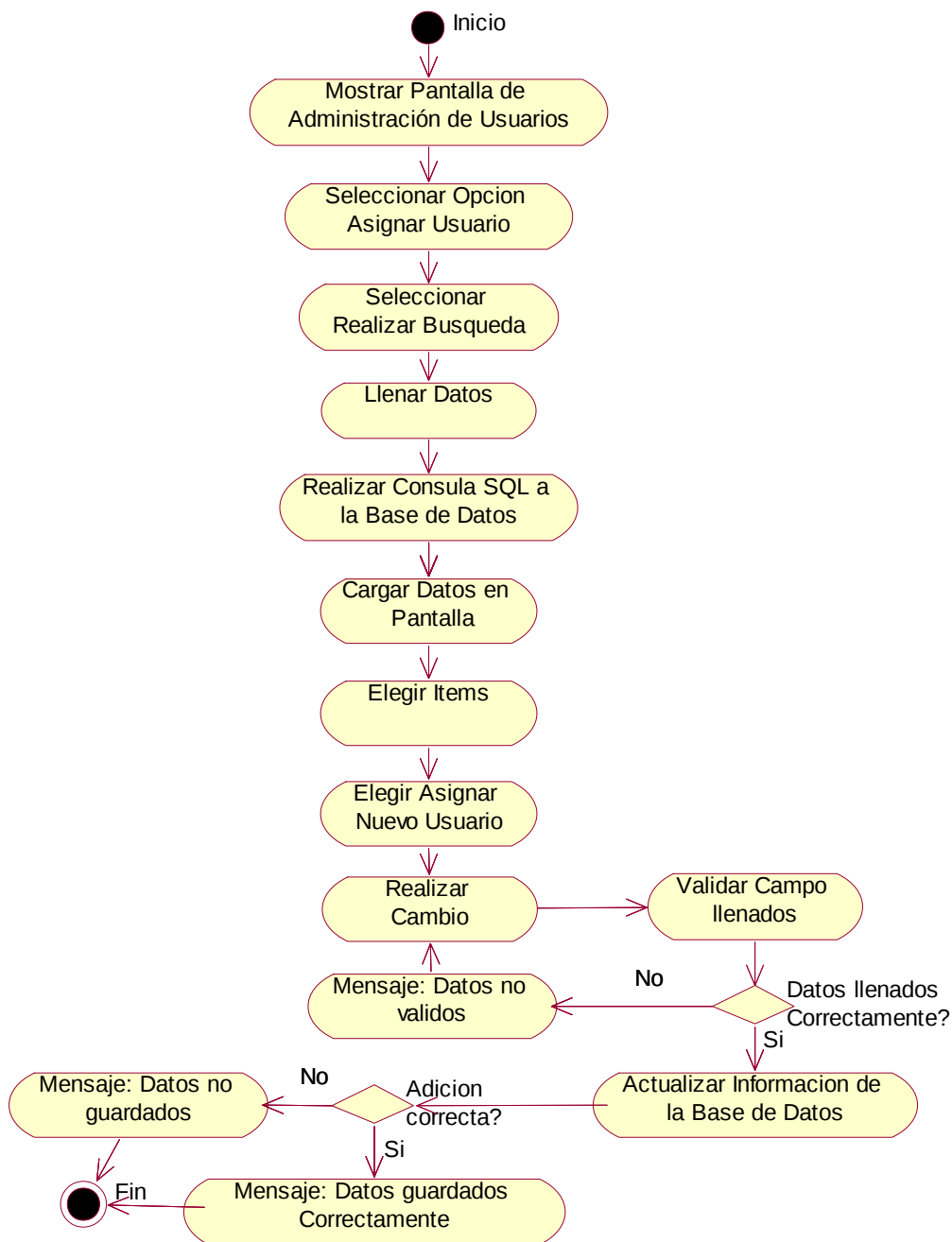


Fig. 78: Diagrama de Actividad Buscar y Asignar Nuevo Usuario

Diagrama de Actividad: Listar Usuarios

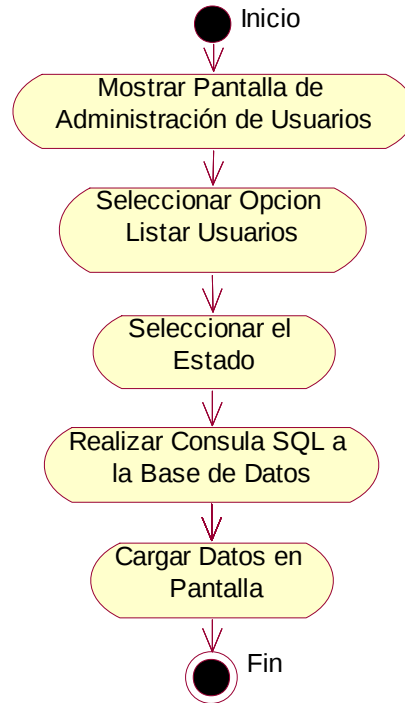


Fig. 79: Diagrama de Actividad Listar Usuarios

Diagrama de Actividad: Modificar Usuario

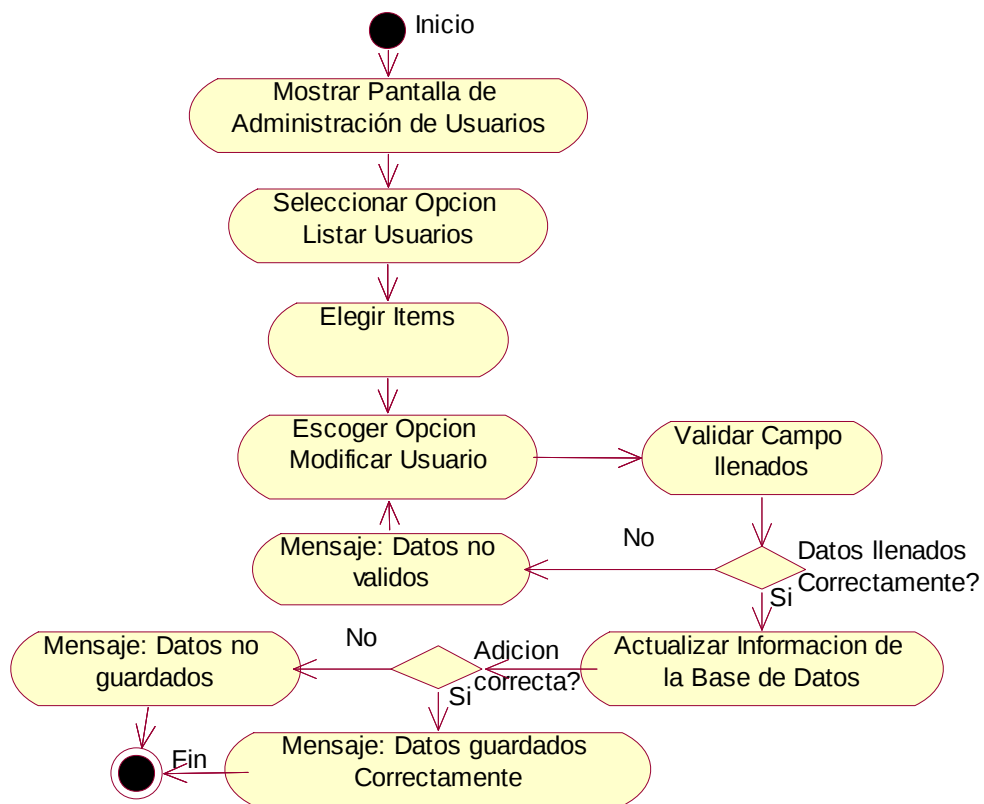


Fig. 80: Diagrama de Actividad Modificar Usuario

Diagrama de Actividad: Eliminar Usuario

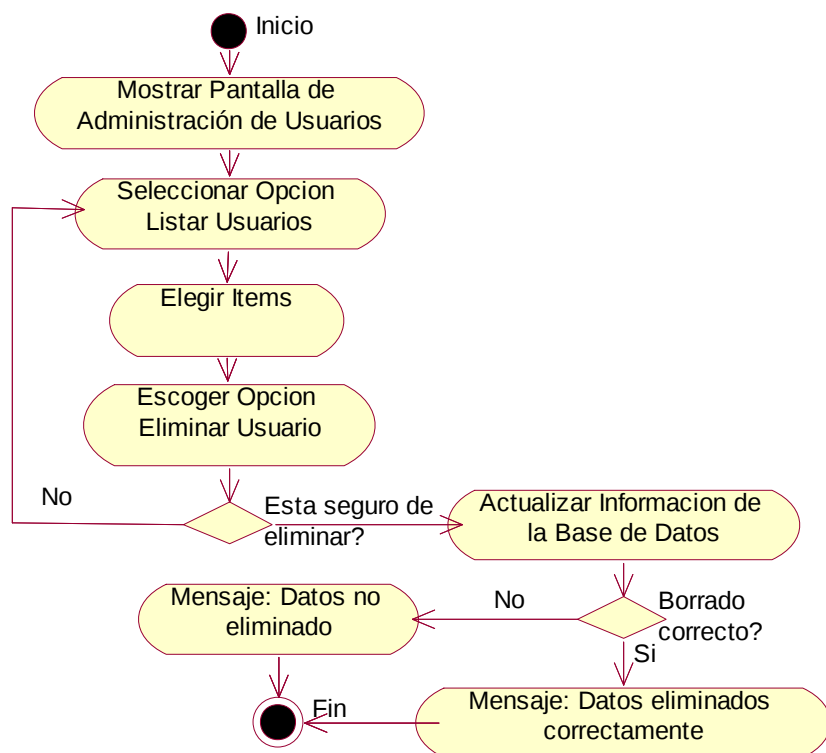


Fig. 81: Diagrama de Actividad Eliminar Usuario

Diagrama de Actividad: Ver Detalle de Usuario

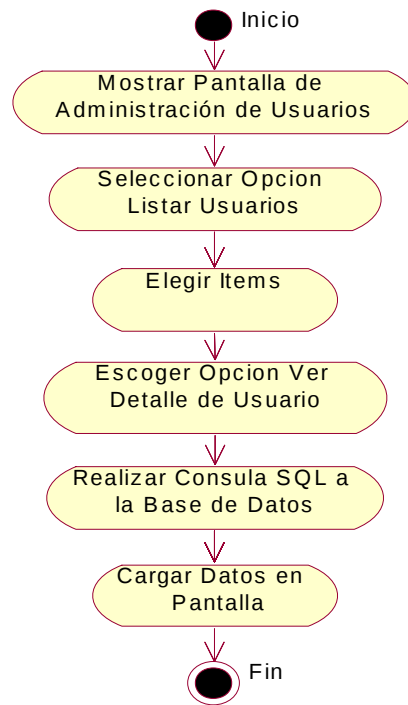


Fig. 82: Diagrama de Actividad Ver Detalle de Usuario

II.1.6.1.11. Ver Reportes

Diagrama de Actividad: Ver Masificación Deportiva

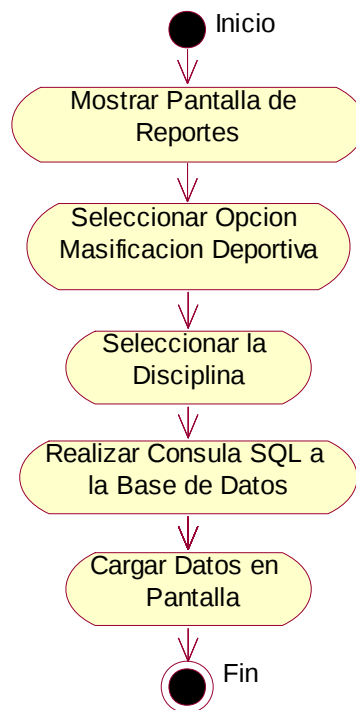


Fig. 83: Diagrama de Actividad Ver Masificación Deportiva

Diagrama de Actividad: Ver Directivas

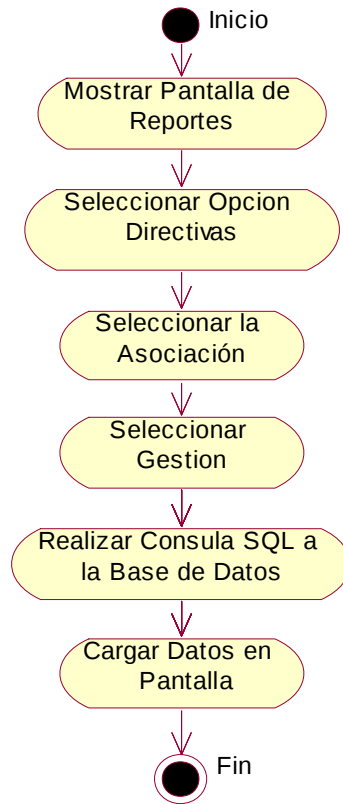


Fig. 84: Diagrama de Actividad Ver Directivas

Diagrama de Actividad: Ver Deportista

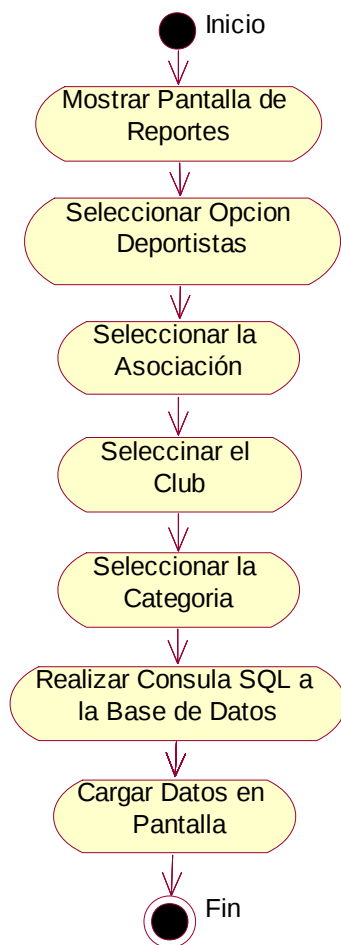


Fig. 85: Diagrama de Actividades Ver Deportista

II.1.6.1.11. Seleccionar Historia

Diagrama de Actividad: Historia del Deporte

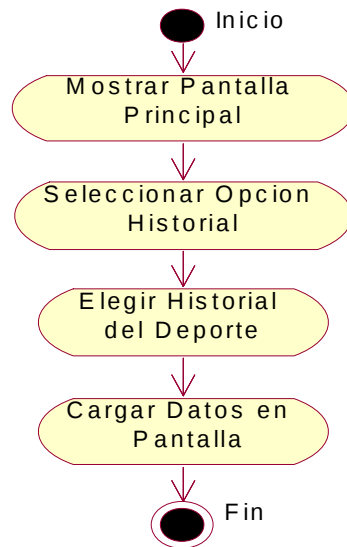


Fig. 86: Diagrama de Actividad Historia del Deporte

Diagrama de Actividad: Directivas



Fig. 87: Diagrama de Actividad Directivas

Diagrama de Actividad: Estructura

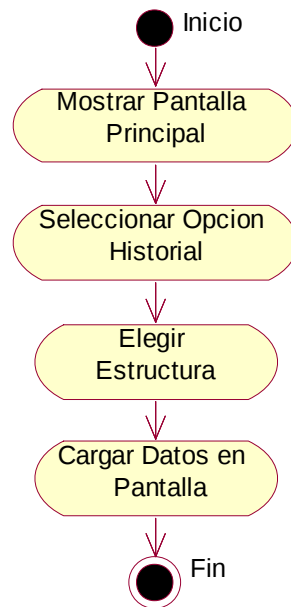


Fig. 88: Diagrama de Actividad Estructura

II.1.6.1.12. Seleccionar Información

Diagrama de Actividad: Disciplinas

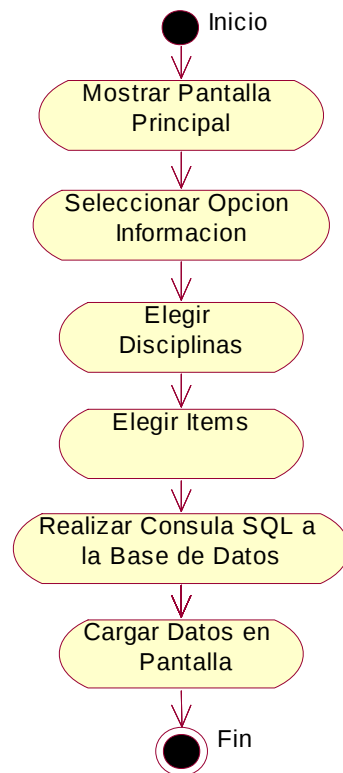


Fig. 89: Diagrama de Actividad Disciplinas

Diagrama de Actividad: Masificación Deportiva

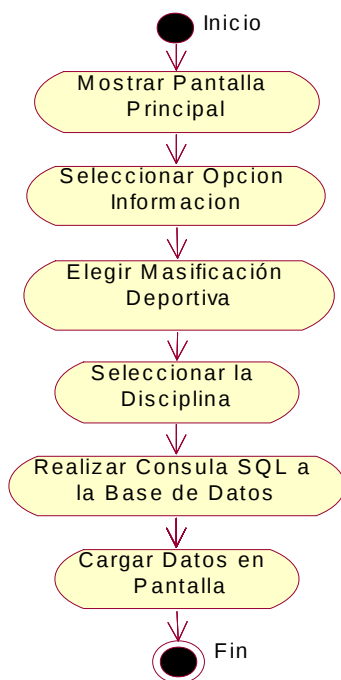


Fig. 90: Diagrama de Actividad Masificación Deportiva

Diagrama de Actividad: Anexo: Registrar Nueva Asociación

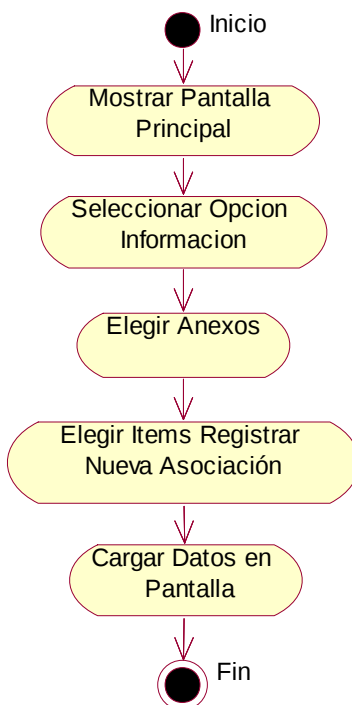


Fig. 91: Diagrama de Actividades Registrar Nueva Asociación

Diagrama de Actividad: Anexo: Beneficios del Deportista

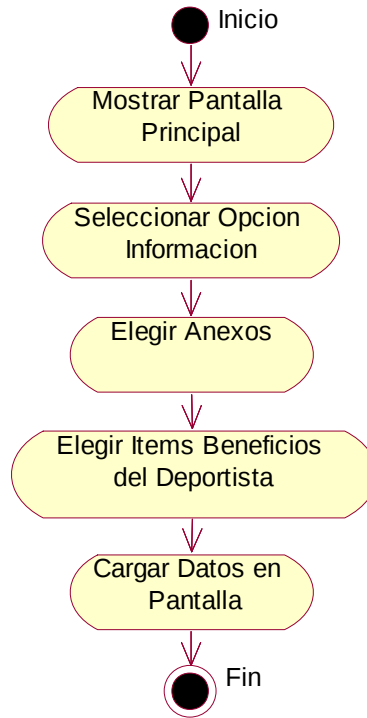


Fig. 92: Diagrama de Actividad Beneficios del Deportista

II.1.6.1.13. Seleccionar Campeonatos

Diagrama de Actividad: Calendario

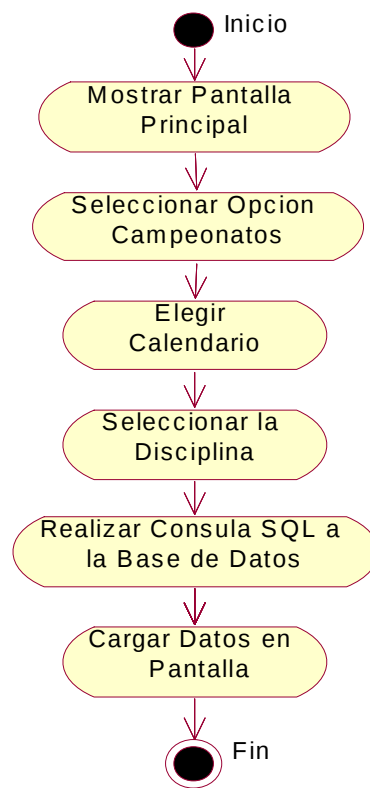


Fig. 93: Diagrama de Actividad Calendario

Diagrama de Actividad: Resultados



Fig. 94: Diagrama de Actividad Resultados

II.1.6.1.14. Seleccionar Rankin

Diagrama de Actividad: Deportista de Elite

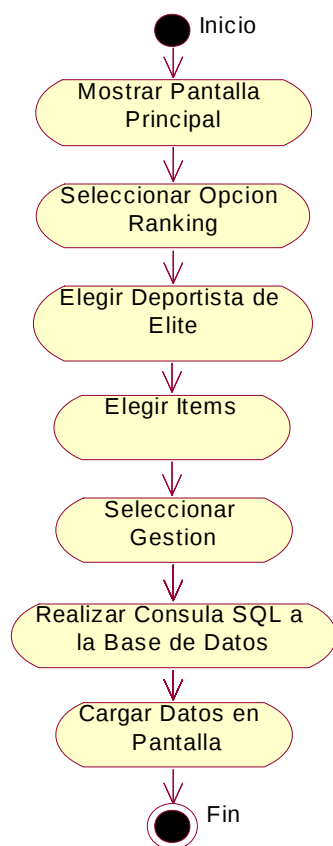


Fig. 95: Diagrama de Actividad Deportistas de Elite

II.1.6.1.15. Seleccionar Noticias

Diagrama de Actividad: Deportivas

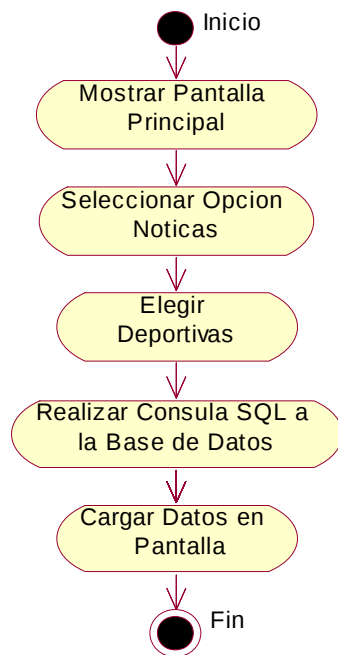


Fig. 96: Diagrama de Actividad Deportistas

Diagrama de Actividad: Generales

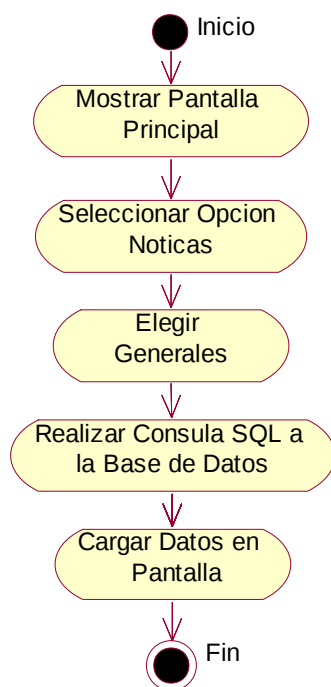


Fig. 97: Diagrama de Actividad Generales

II.1.6.1.16 Seleccionar Galería

Diagrama de Actividad: Galería

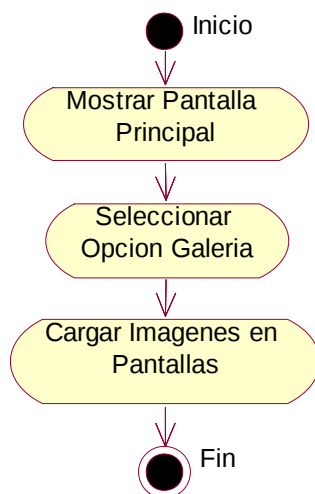


Fig. 98: Diagrama de Actividad Galería

II.1.6.2. Diagramas de Secuencia del Sistema

II.1.6.2.1. Introducción

El diagrama de secuencia es uno de los diagramas más efectivos para modelar interacción entre objetos de un sistema. Un diagrama de secuencia se modela para cada caso de uso. Mientras que el diagrama de caso de uso permite el modelado de una vista del negocio del escenario, el diagrama de secuencia contiene detalles de implementación del escenario, incluyendo los objetos y clases que se usan para implementar el escenario, además de los mensajes que son pasados entre objetos.

Este tipo de diagrama muestra los objetos que intervienen en el escenario con líneas discontinuas verticales, y los mensajes pasados entre los objetos como líneas horizontales. Los mensajes se construyen cronológicamente desde la parte superior del diagrama a la parte inferior. La distribución de los objetos es de forma libre.

II.1.6.2.2. Propósito

- Comprender la dinámica para el sistema deseado en la organización.
- Identificar las clases que sean susceptibles de análisis y diseño.

II.1.6.2.3. Alcance

- Describe la interacción en el tiempo de vida de las clases.
- Realizar un diagrama de secuencia para cada caso de uso del sistema.

II.1.6.2.4 MODULO ADMINISTRAR LA INFORMACION

II.1.6.2.4 NAVEGAR POR LA PÁGINA

Diagrama de Secuencia: Mostrar Inicio

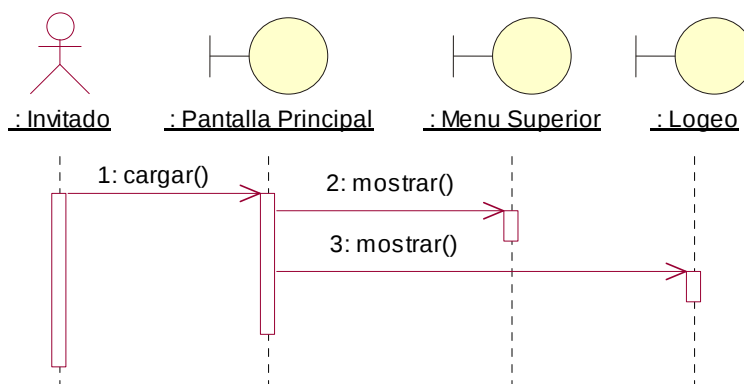


Fig. 99: Diagrama de Secuencia Mostrar Inicio

Diagrama de Secuencia: Iniciar Sesión

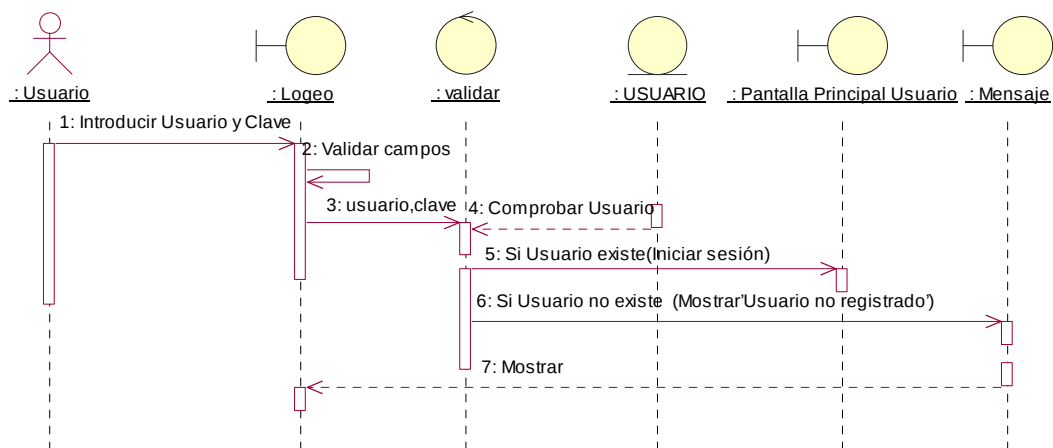


Fig. 100: Diagrama de Secuencia Iniciar Sesión

II.1.6.2.5. Administrar Deportistas

Diagrama de Secuencia: Adicionar Deportista

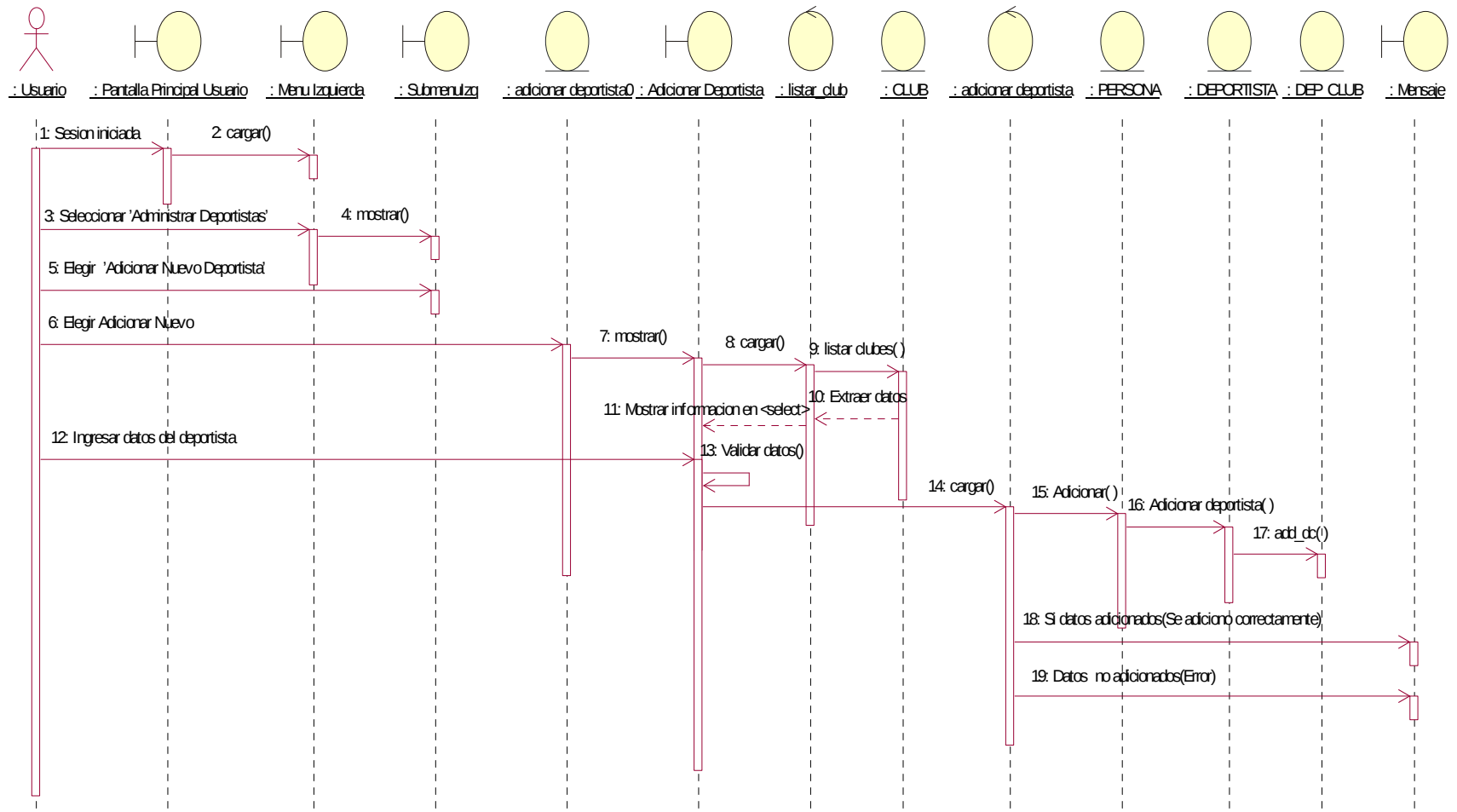


Fig. 101: Diagrama de Secuencia Adicionar Deportista

Diagrama de Secuencia: Buscar y Cambiar Estado a un Deportista

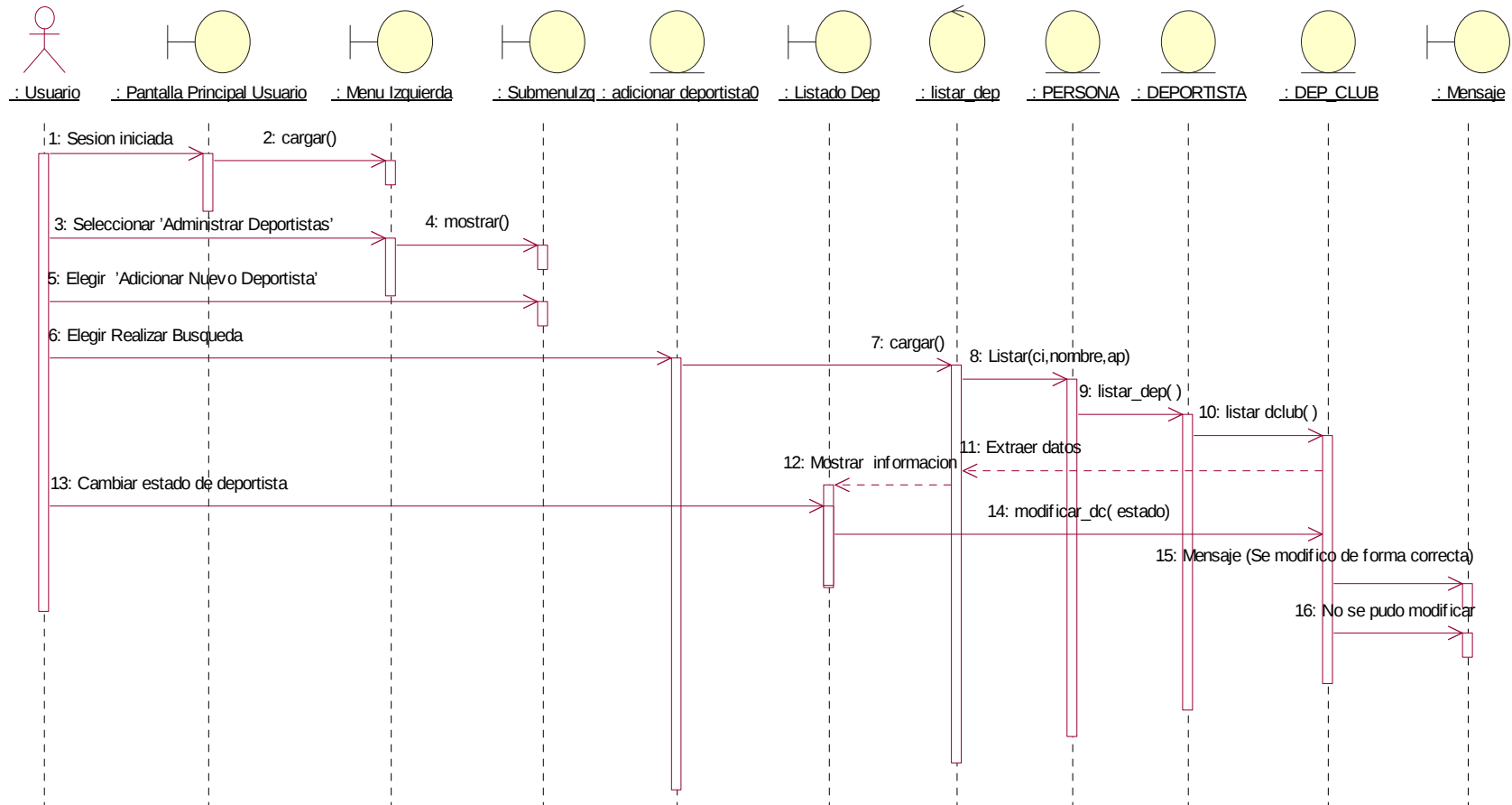


Fig. 102: Diagrama de Secuencia Buscar y Cambiar Estado a un Deportista

Diagrama de Secuencia: Buscar y Asignar Nuevo Club a un Deportista

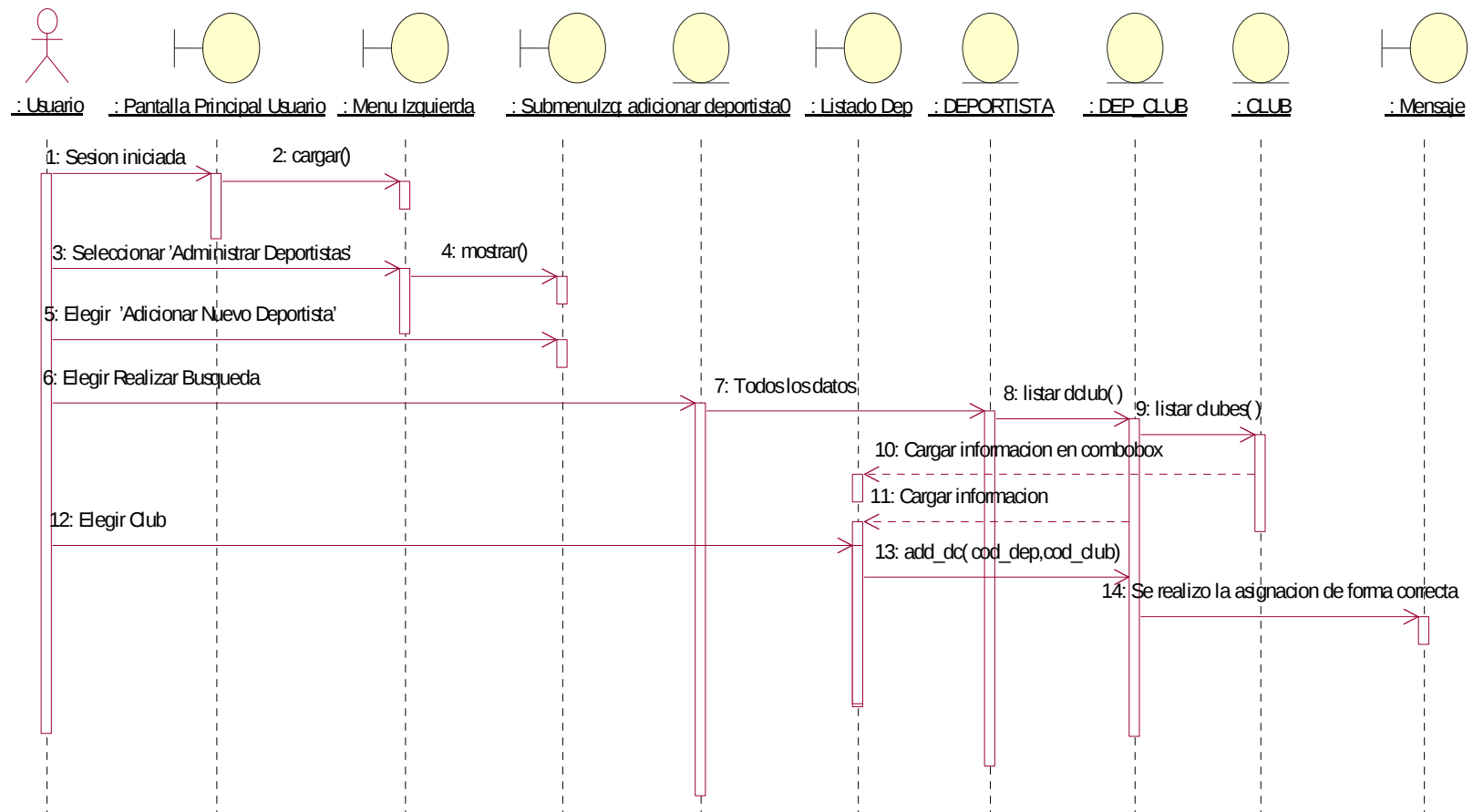


Fig. 103: Diagrama de Secuencia: Buscar y Asignar Nuevo Club a un Deportista

Diagrama de Secuencia: Listar Deportistas

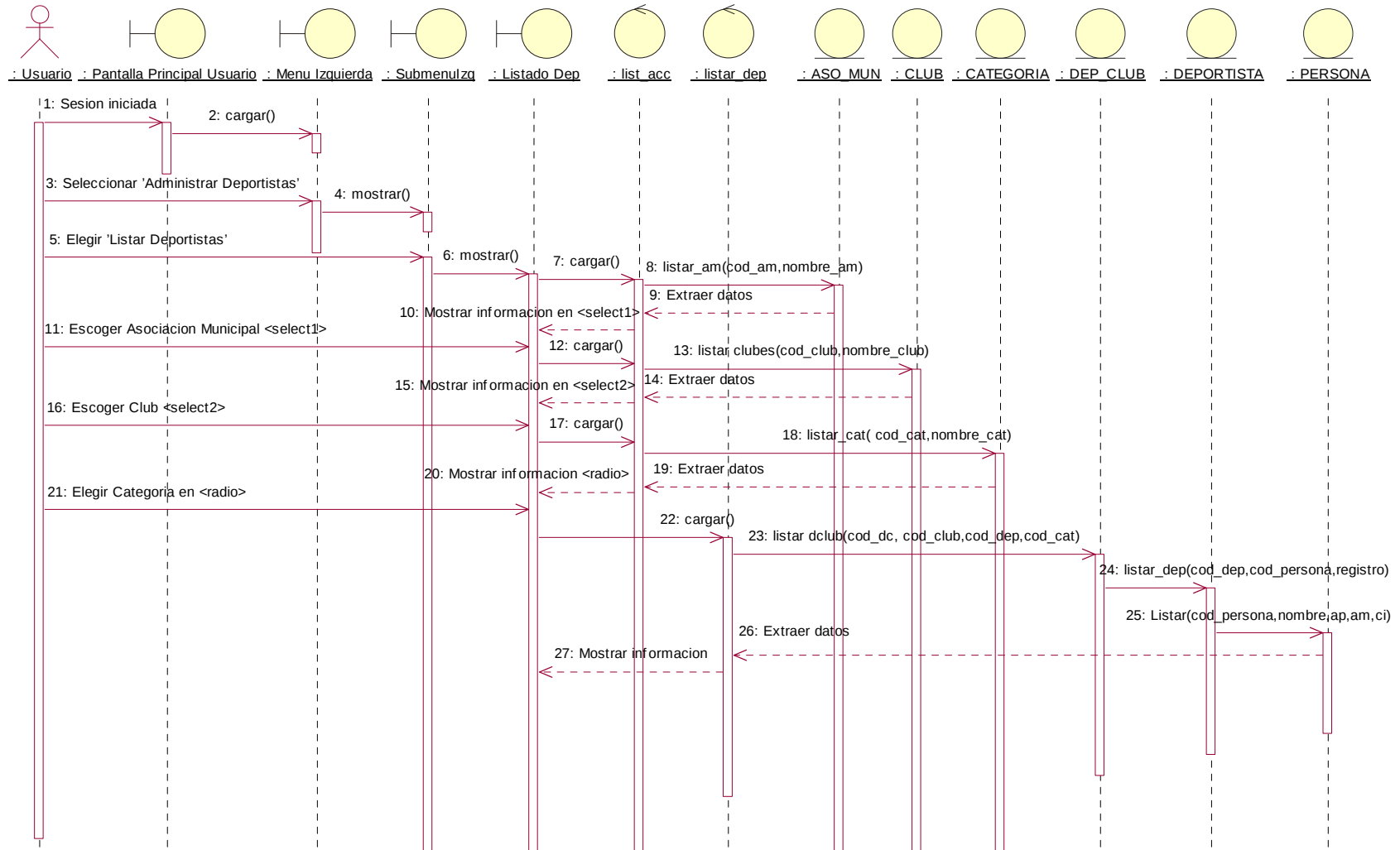


Fig. 104: Diagrama de Secuencia: Listar Deportistas

Diagrama de Secuencia: Modificar Deportista

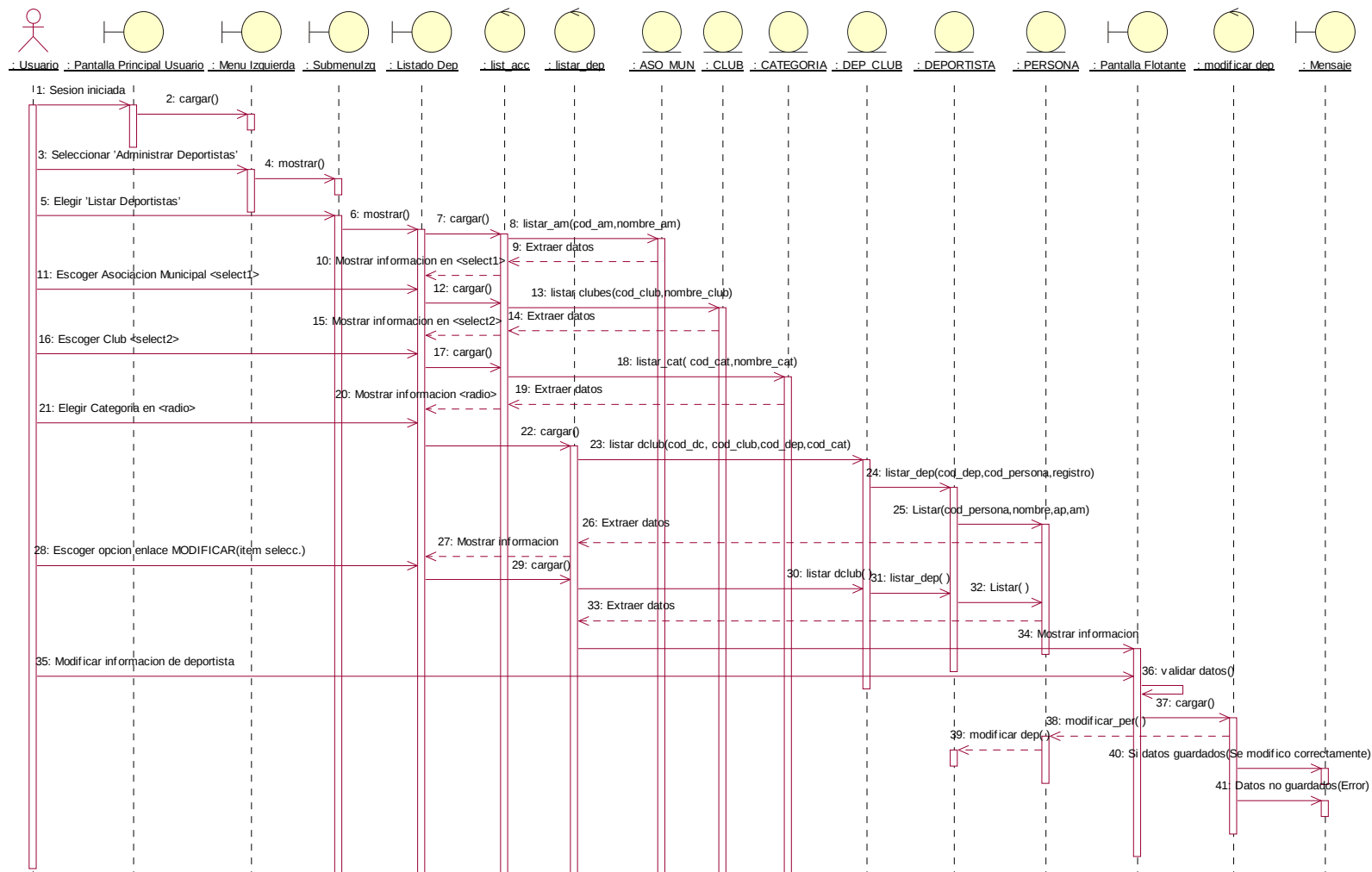


Fig. 105: Diagrama de Secuencia: Modificar Deportista

Diagrama de Secuencia: Eliminar Deportista

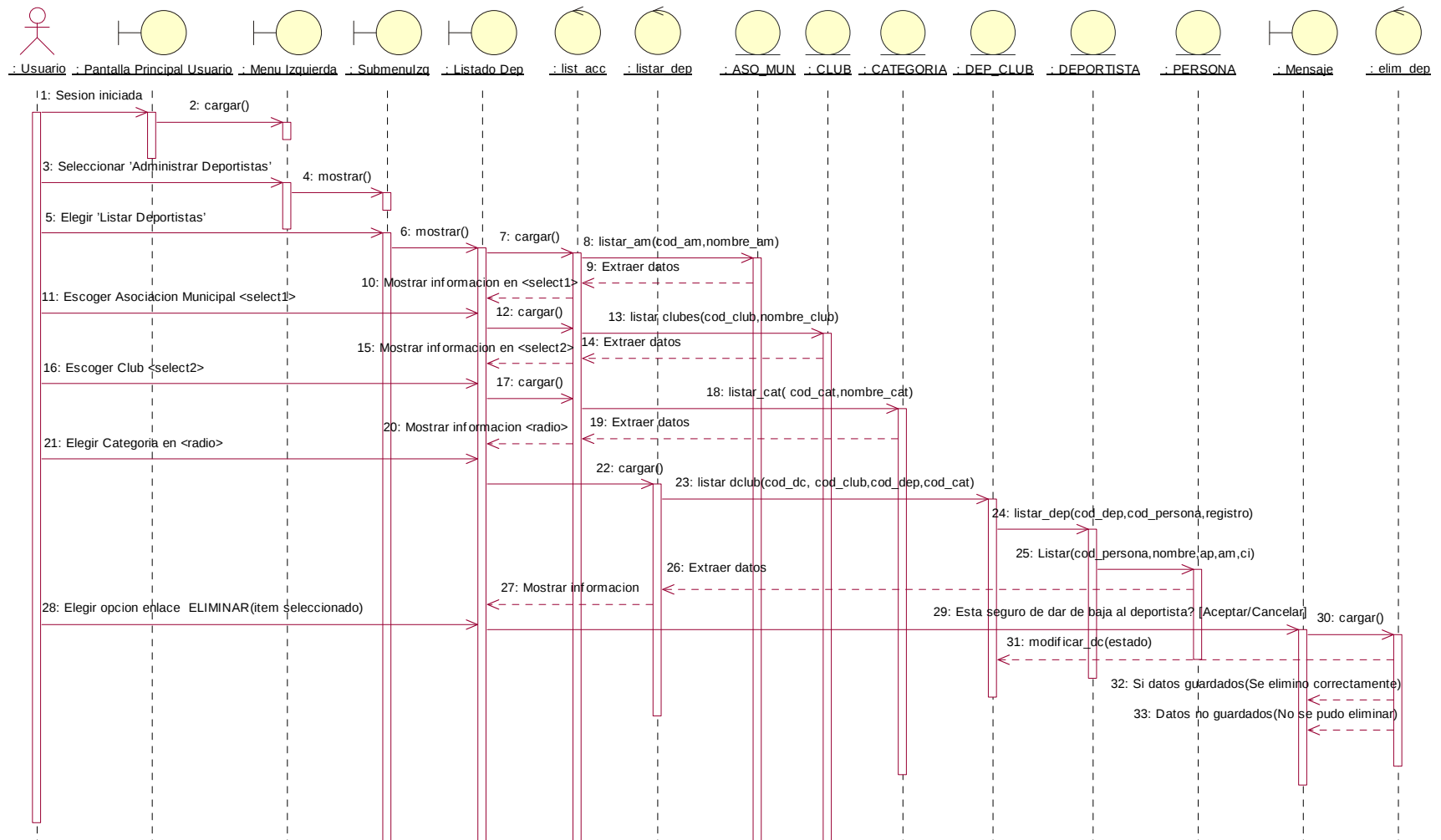


Fig. 106: Diagrama de Secuencia: Eliminar Deportista

Diagrama de Secuencia: Ver Detalle del Deportista

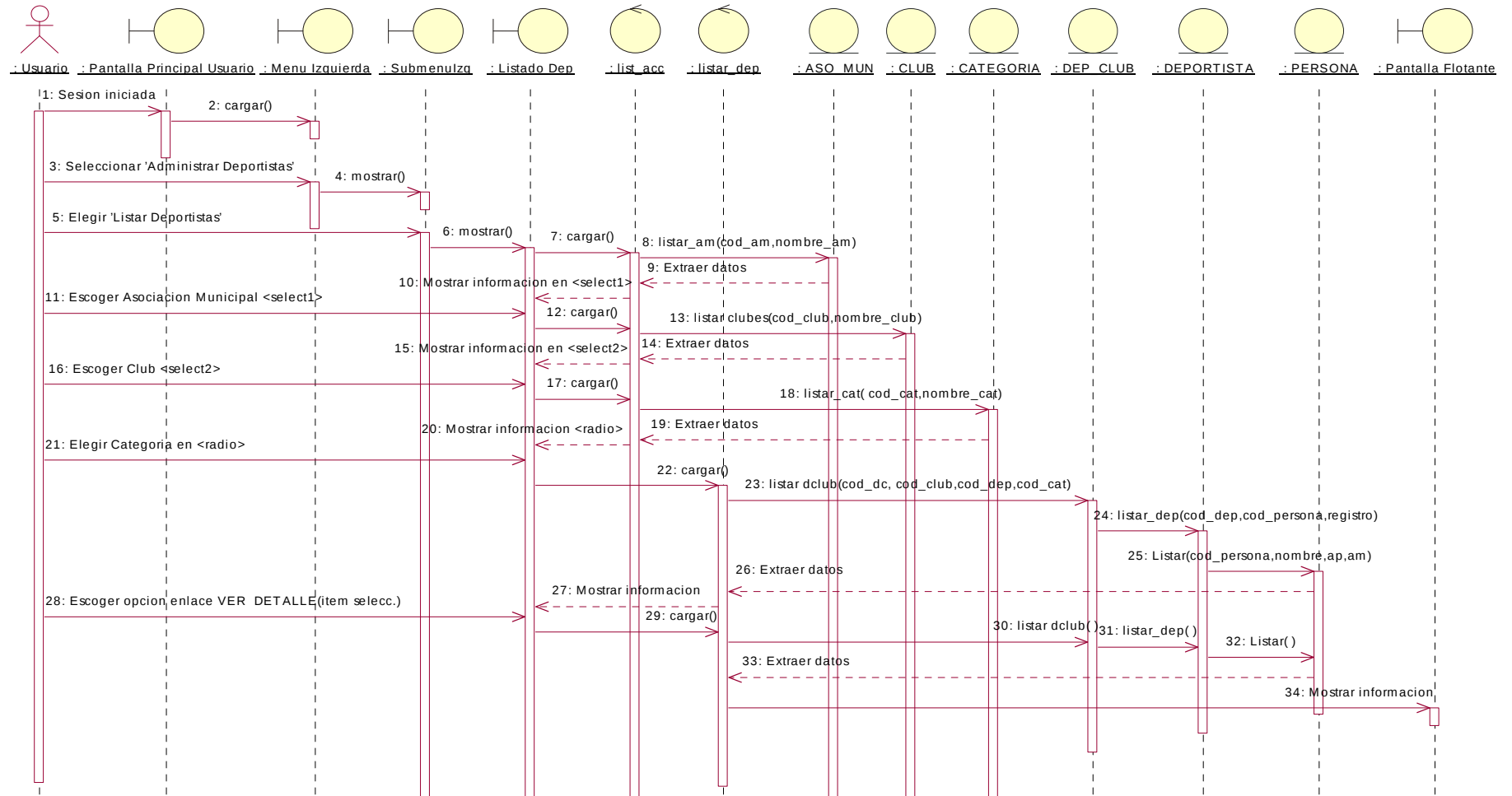


Fig. 107: Diagrama de Secuencia: Ver Detalle del Deportista

II.1.6.2.6 Administración Deportiva

II.1.6.2.6.1 Ver Disciplinas

Diagrama de Secuencia: Listar Disciplinas

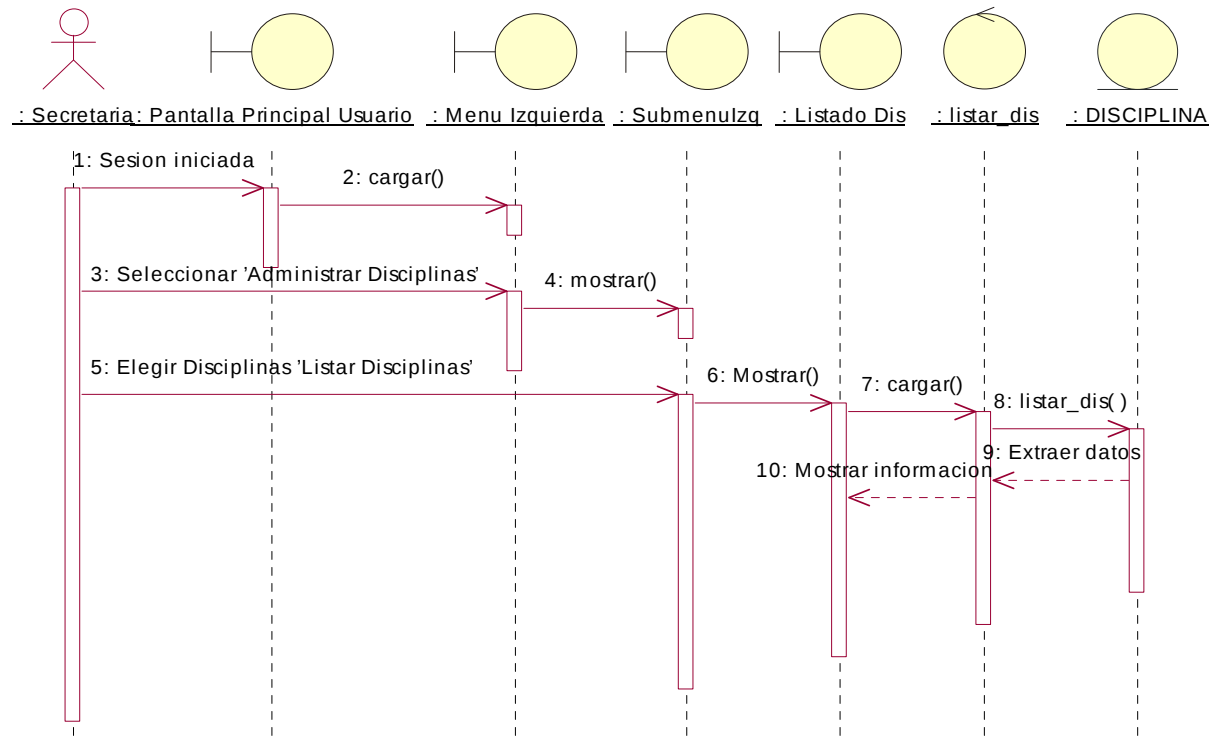


Fig.108: Diagrama de Secuencia: Listar Disciplinas

Diagrama de Secuencia: Modificar Disciplina

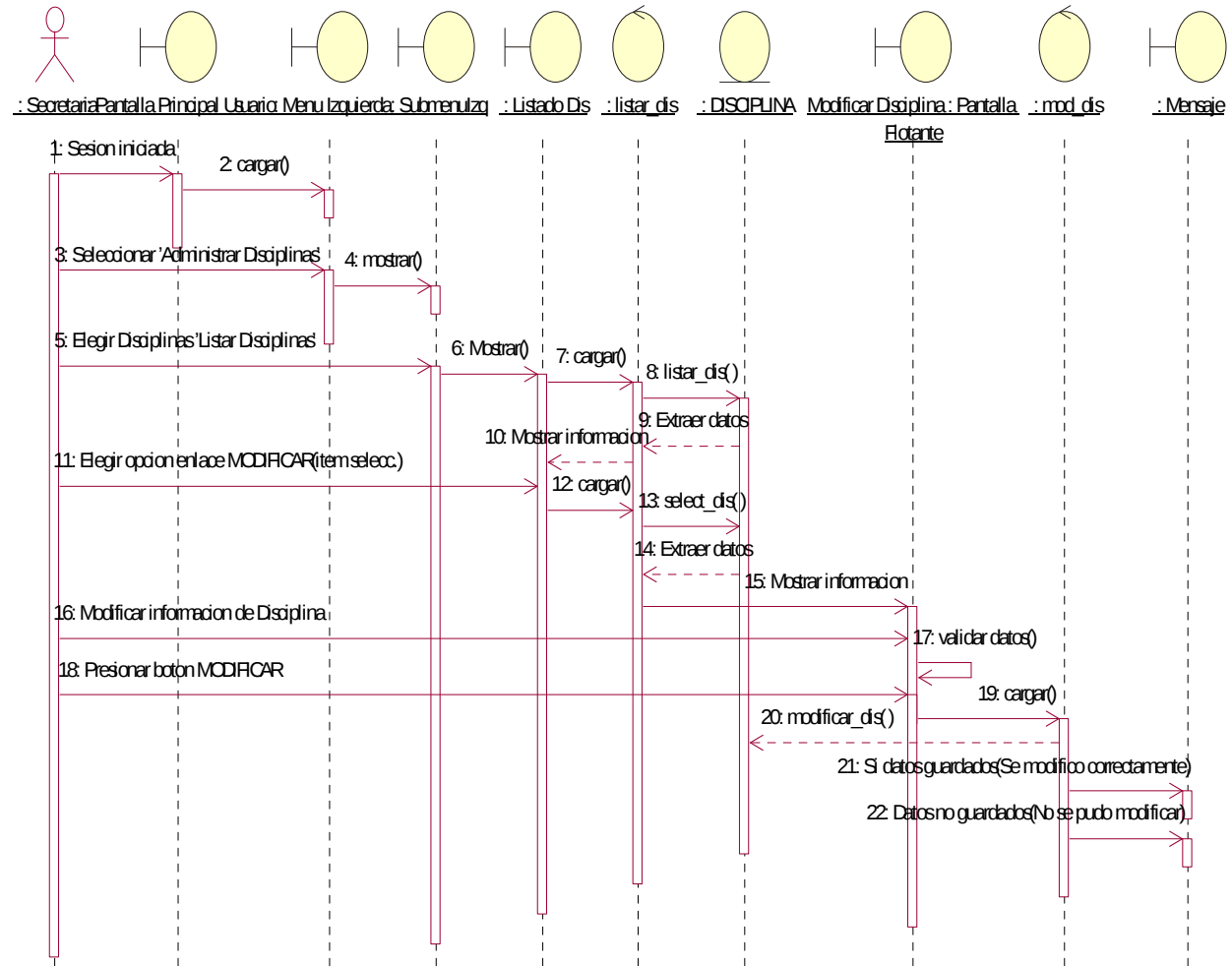


Fig. 109: Diagrama de Secuencia: Modificar Disciplina

Diagrama de Secuencia: Ver Detalle de la Disciplina

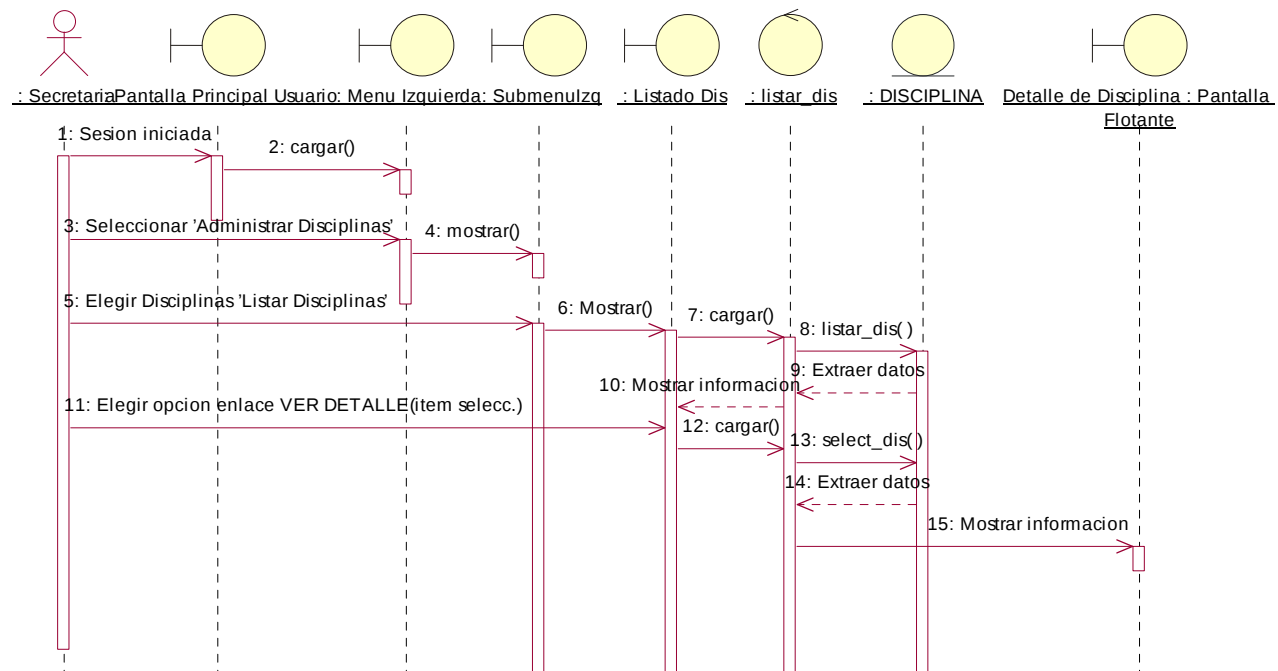


Fig. 110: Diagrama de Secuencia: Ver Detalle de la Disciplina

II.1.6.2.6.2 Seleccionar Clubes

Diagrama de Secuencia: Adicionar Club

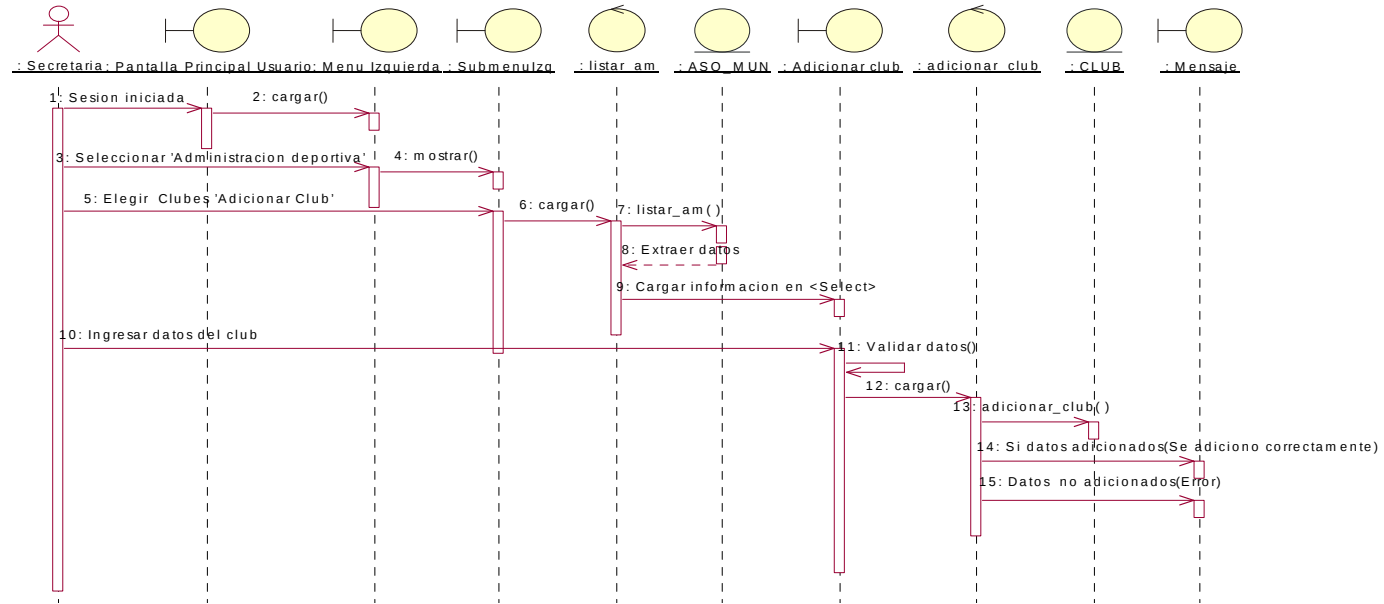


Fig. 111: Diagrama de Secuencia: Adicionar Club

Diagrama de Secuencia: Listar Clubes

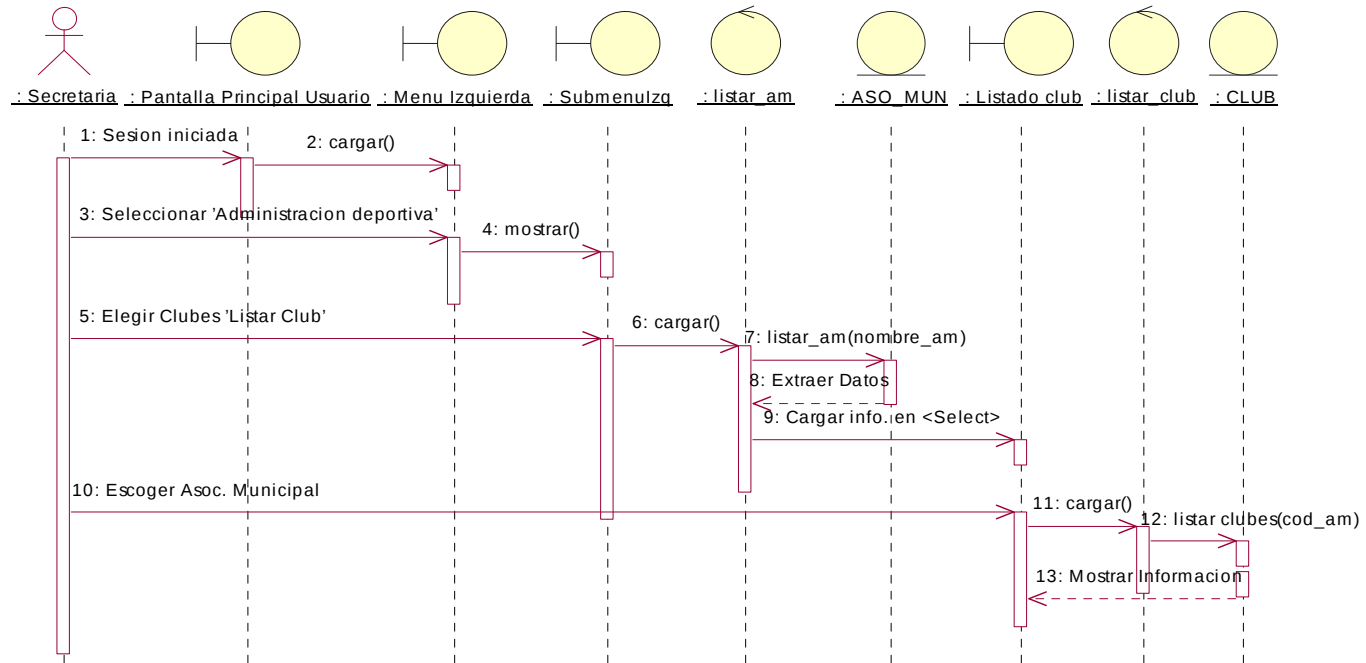


Fig. 112: Diagrama de Secuencia: Listar Clubes

Diagrama de Secuencia: Modificar Club

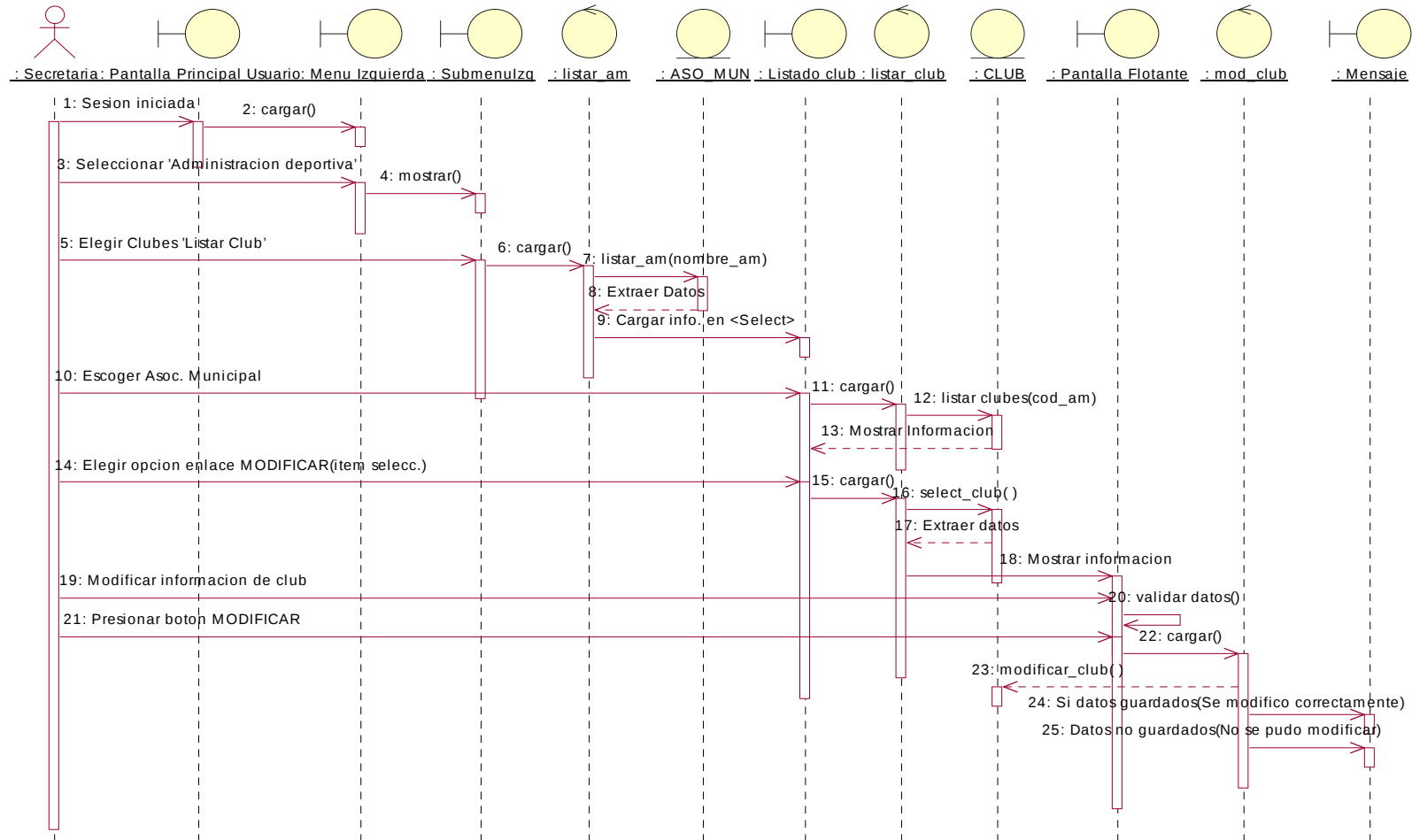


Fig. 113: Diagrama de Secuencia: Modificar Club

Diagrama de Secuencia: Eliminar Club

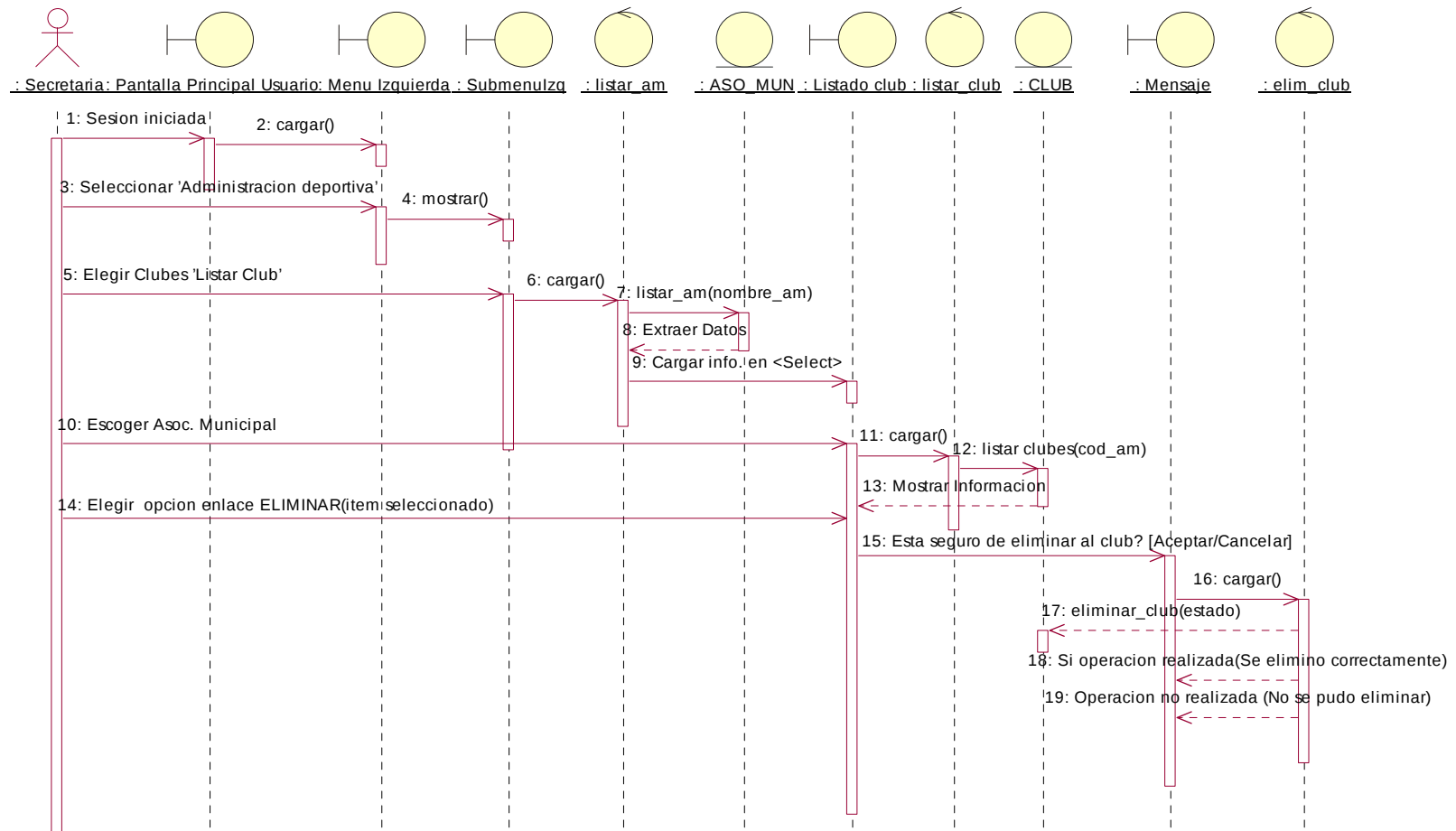


Fig. 114: Diagrama de Secuencia: Eliminar Club

Diagrama de Secuencia: Ver Detalle del Club

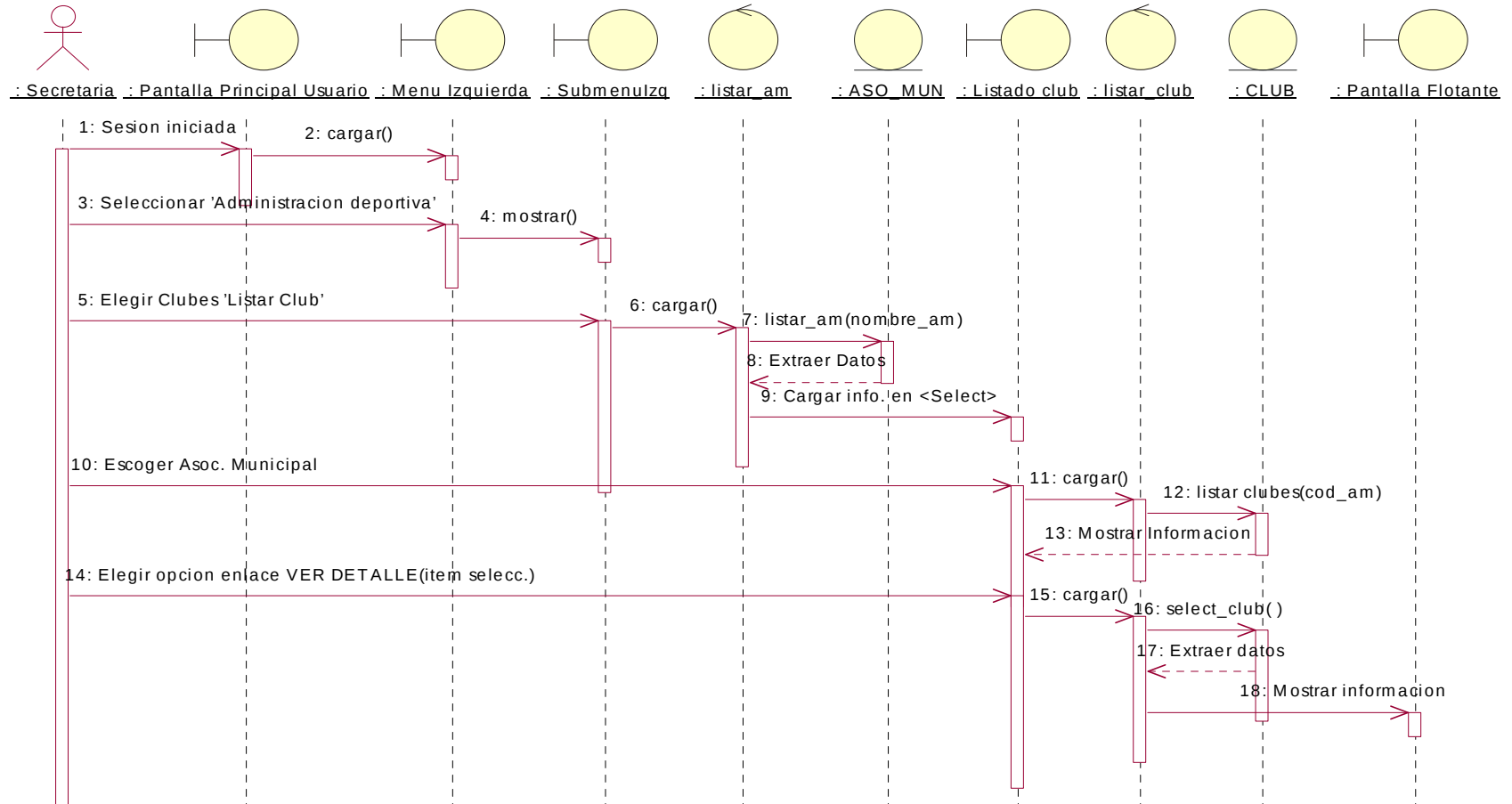


Fig. 115: Diagrama de Secuencia: Ver Detalle del Club

II.1.6.2.7. Administrar Directivas

Diagrama de Secuencia: Asignar Directivo

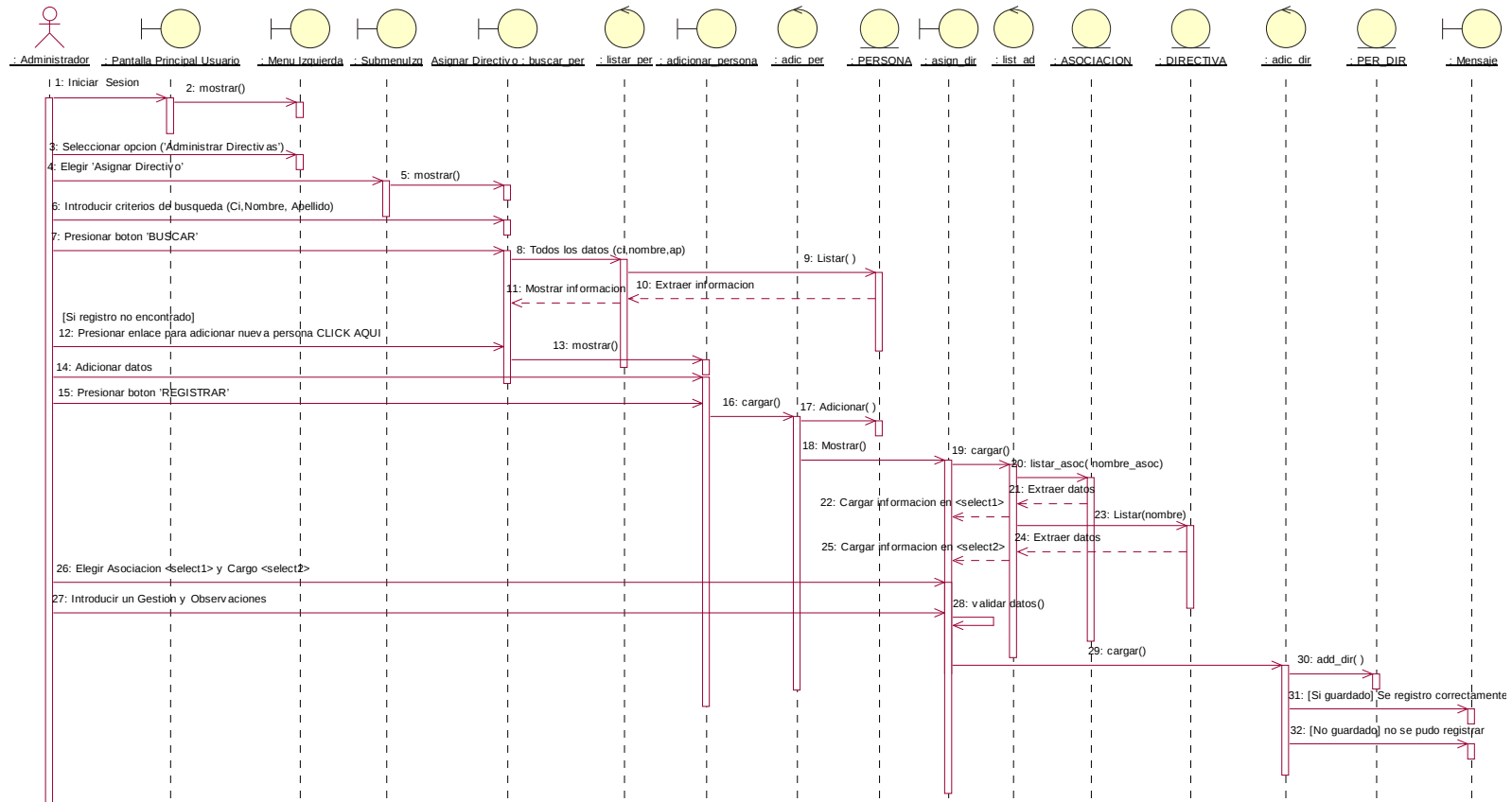


Fig. 116: Diagrama de Secuencia: Asignar Directivo

Diagrama de Secuencia: Buscar y Asignar Nueva Directiva

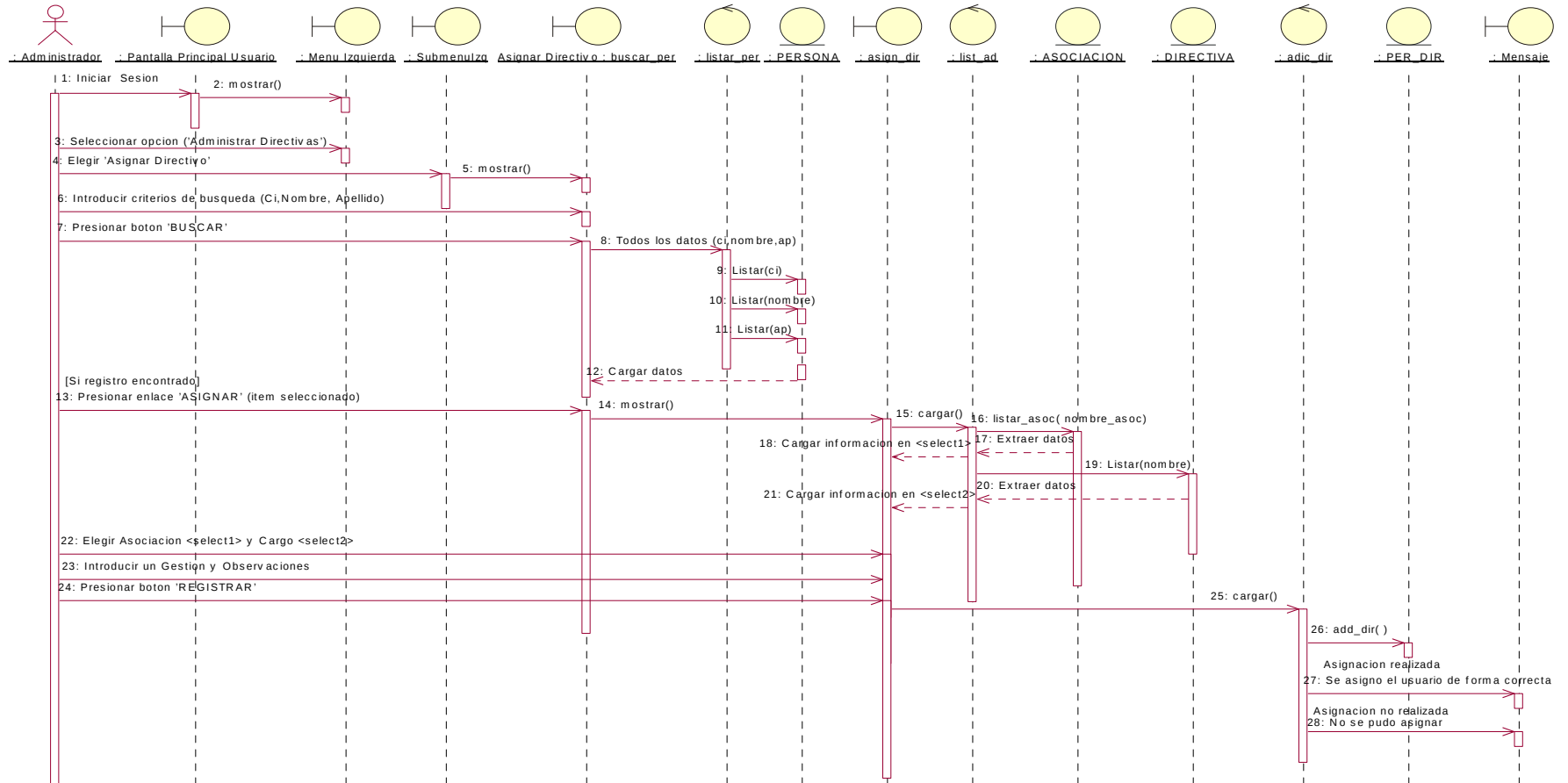


Fig. 117: Diagrama de Secuencia: Buscar y Asignar Nueva Directiva

Diagrama de Secuencia: Listar Directivas

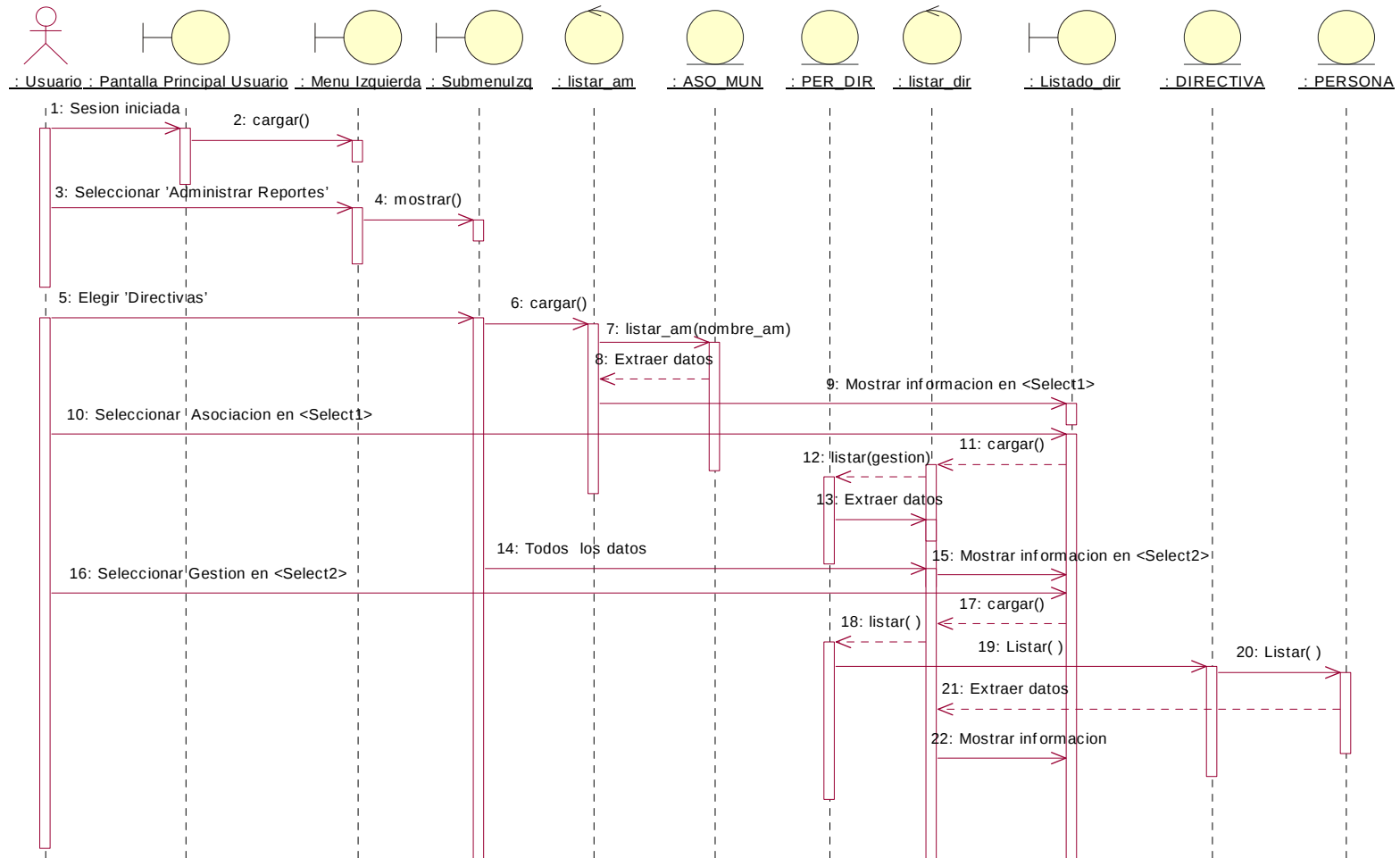


Fig. 118: Diagrama de Secuencia: Listar Directivas

Diagrama de Secuencia: Modificar Directivo

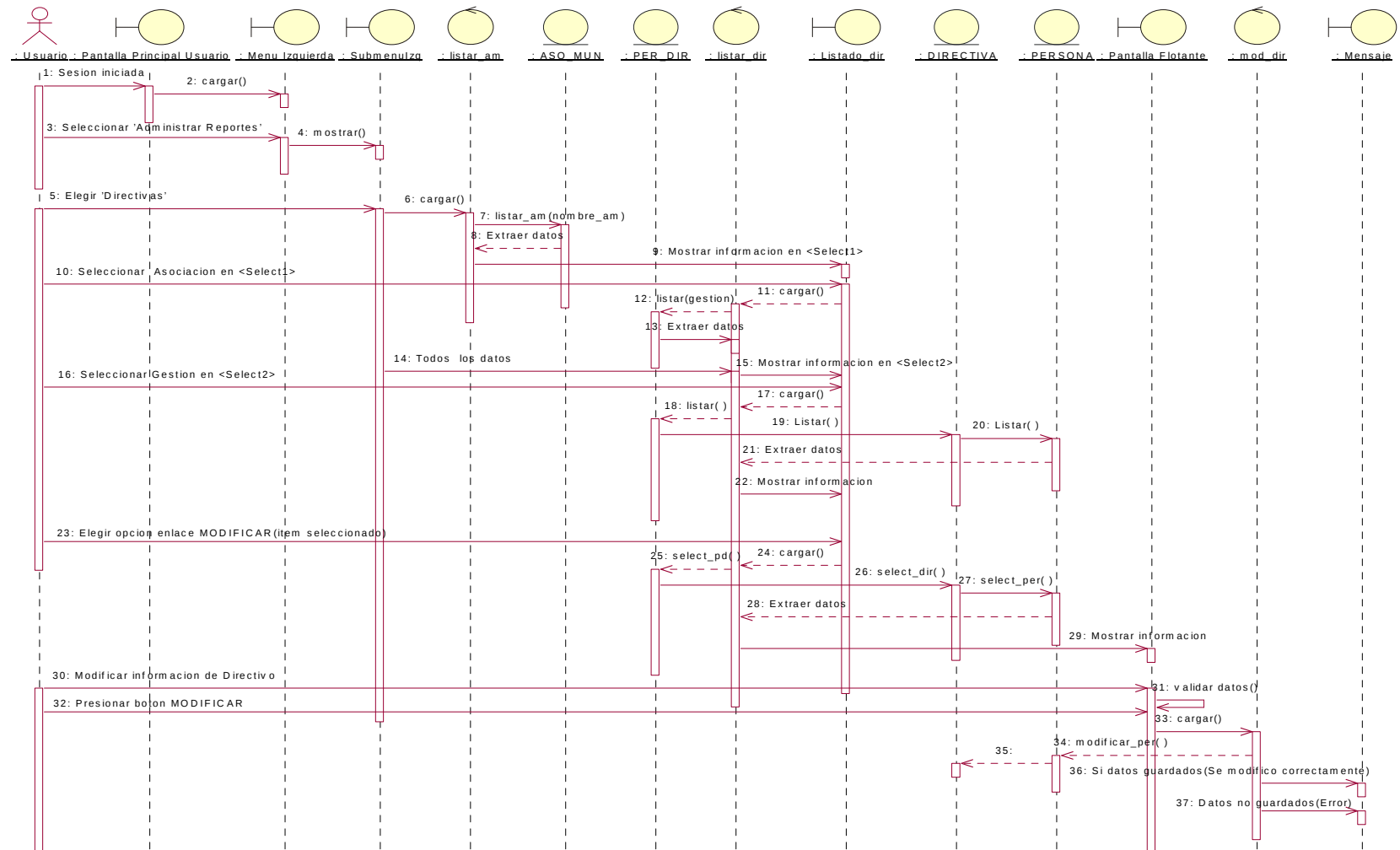


Fig. 119: Diagrama de Secuencia: Modificar Directivo

Diagrama de Secuencia: Eliminar Directivo

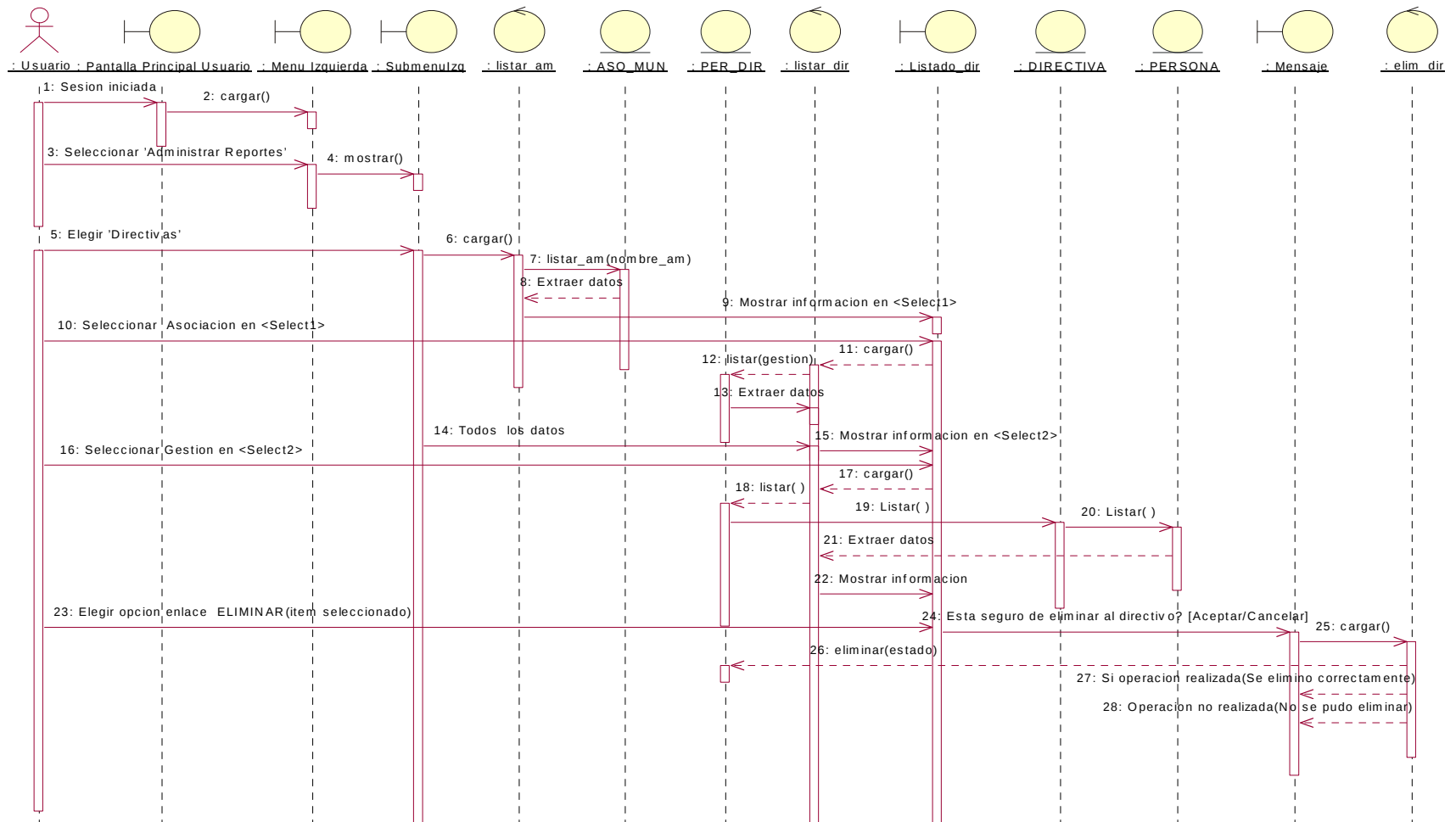


Fig. 120: Diagrama de Secuencia: Eliminar Directivo

Diagrama de Secuencia: Ver Detalle del Directivo

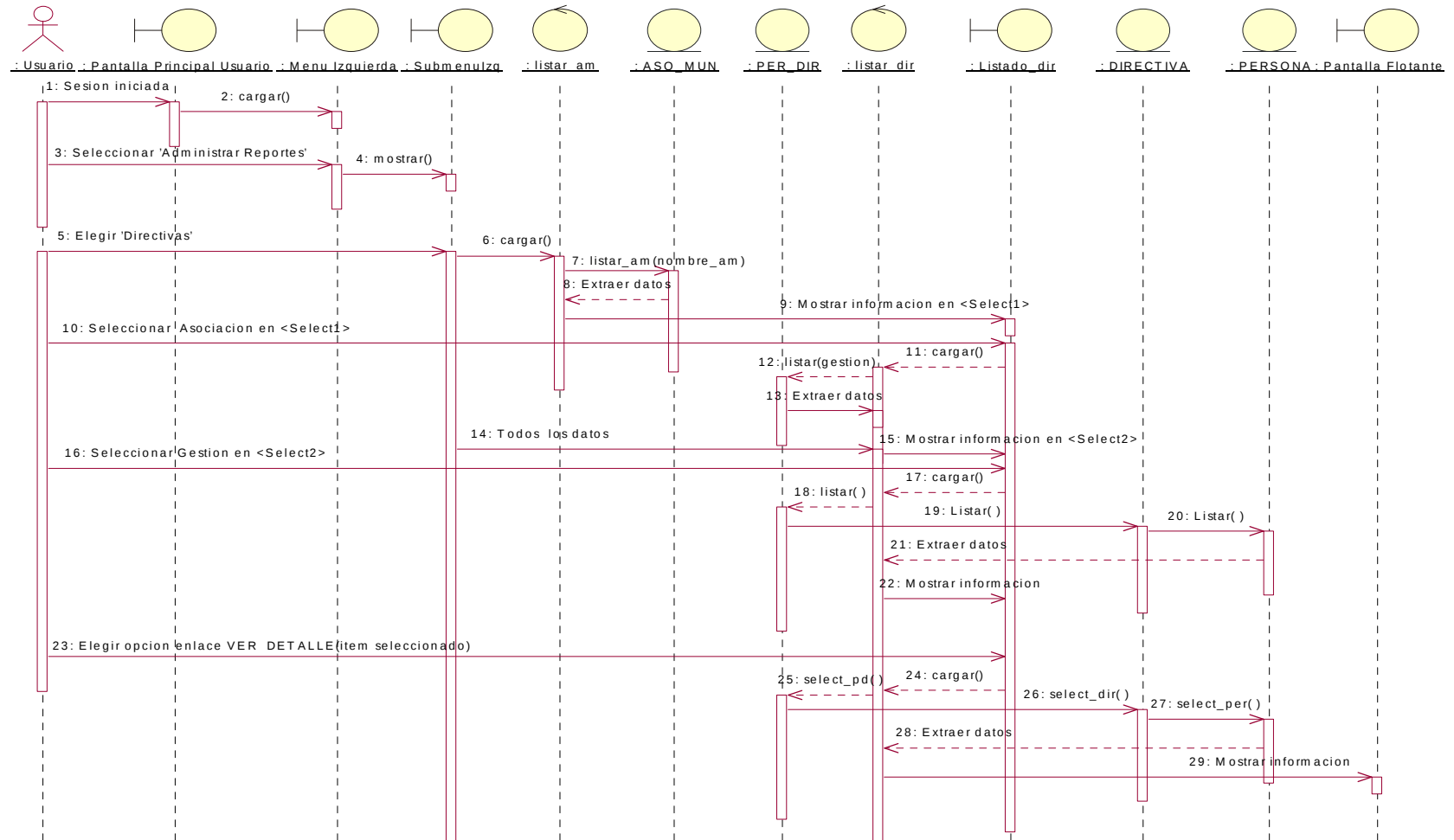


Fig. 121: Diagrama de Secuencia: Ver Detalle del Directivo

II.1.6.2.8.Administrar Entrenadores

Diagrama de Secuencia: Asignar Entrenador

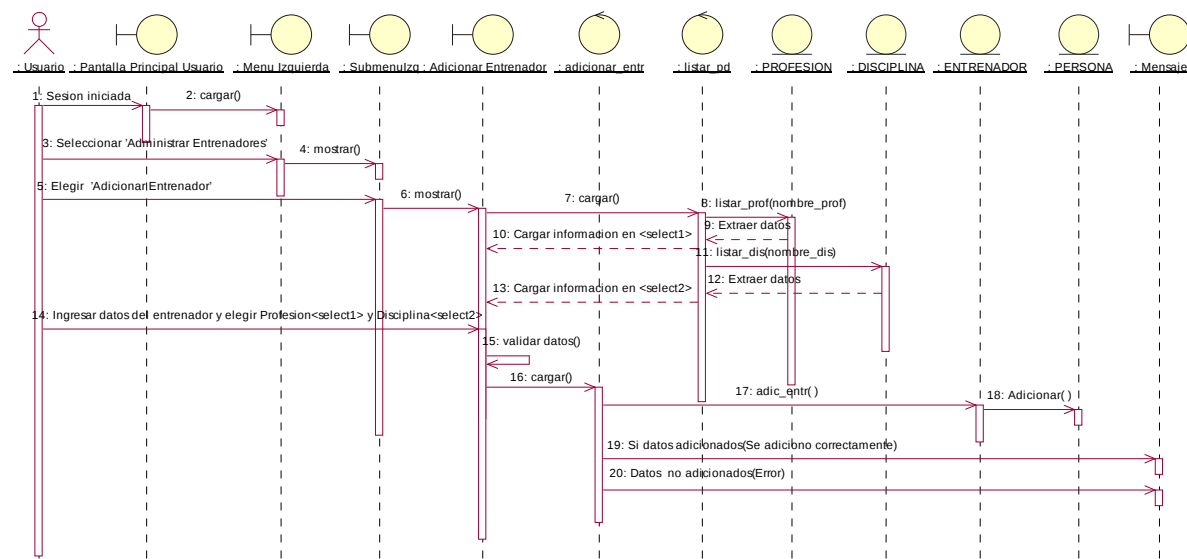


Fig. 122: Diagrama de Secuencia: Asignar Entrenador

Diagrama de Secuencia: Listar Entrenadores

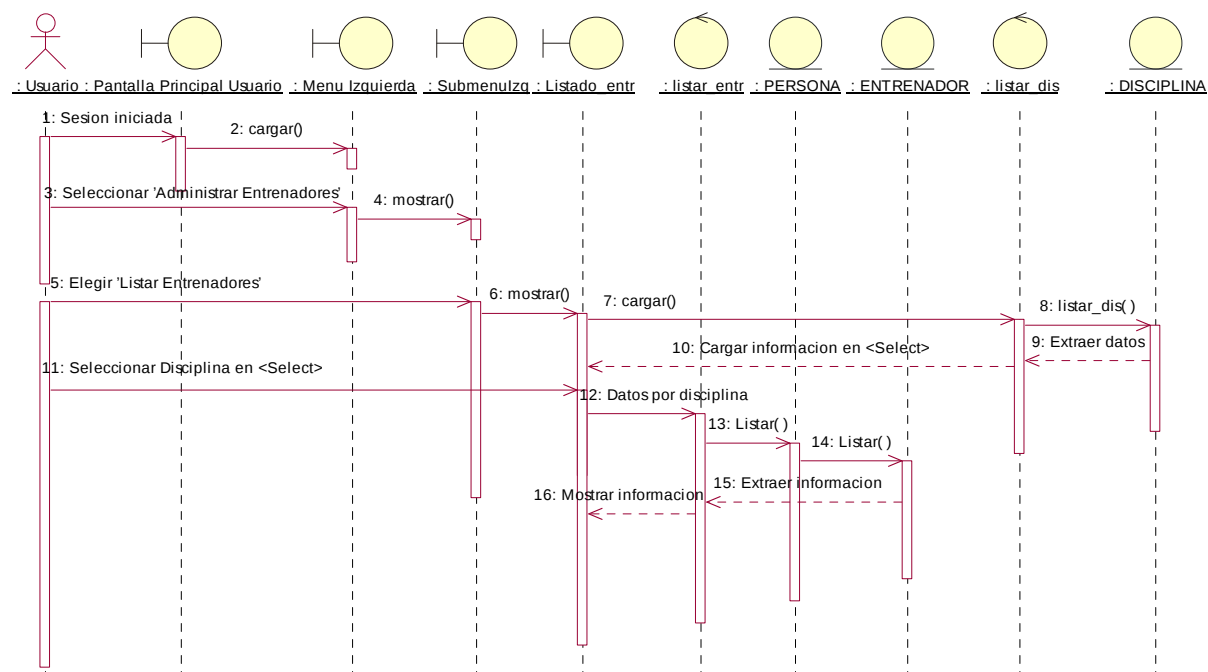


Fig. 123: Diagrama de Secuencia: Listar Entrenadores

Diagrama de Secuencia: Modificar Entrenador

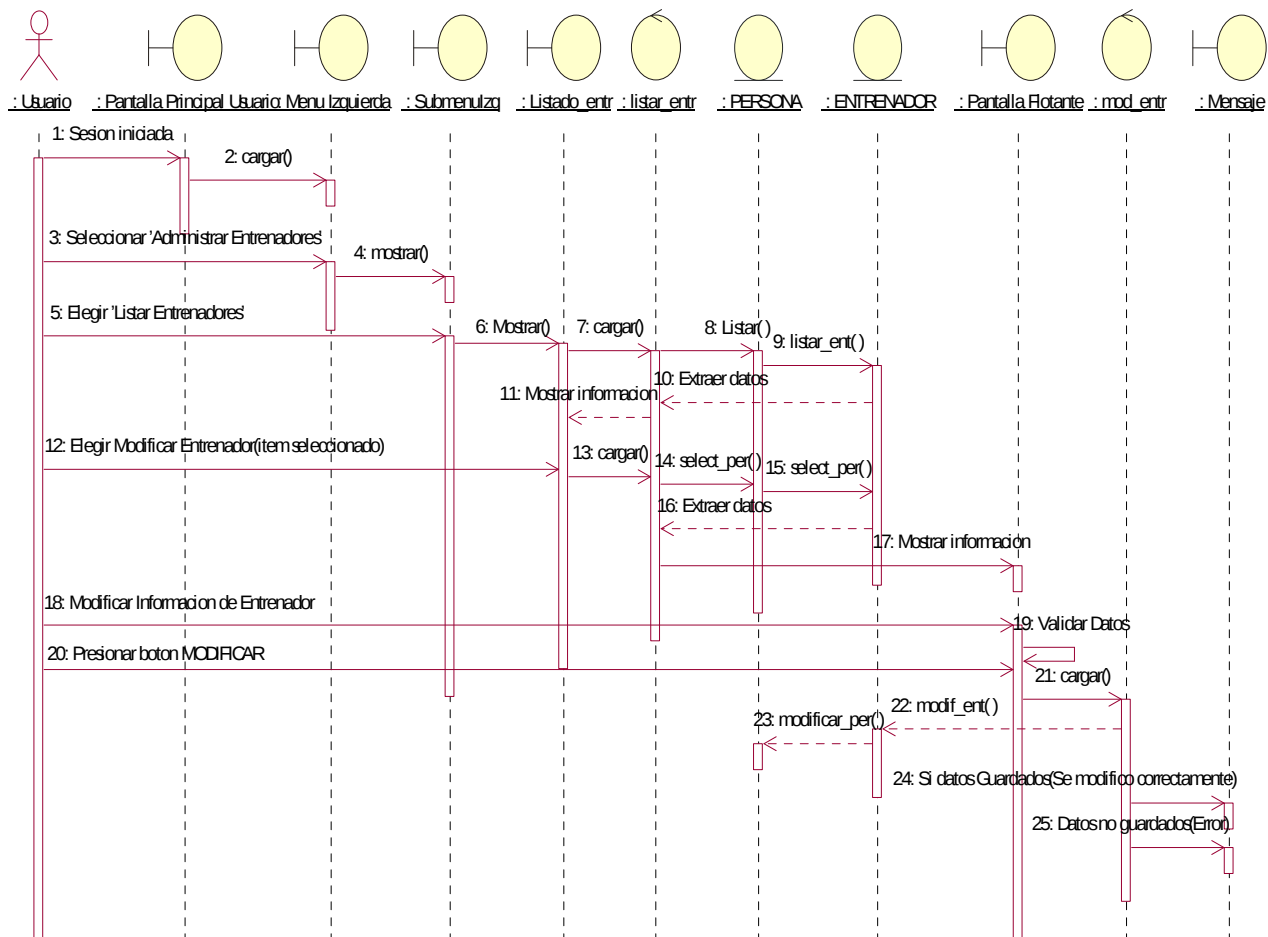


Fig. 124: Diagrama de Secuencia: Modificar Entrenador

Diagrama de Secuencia: Eliminar Entrenador

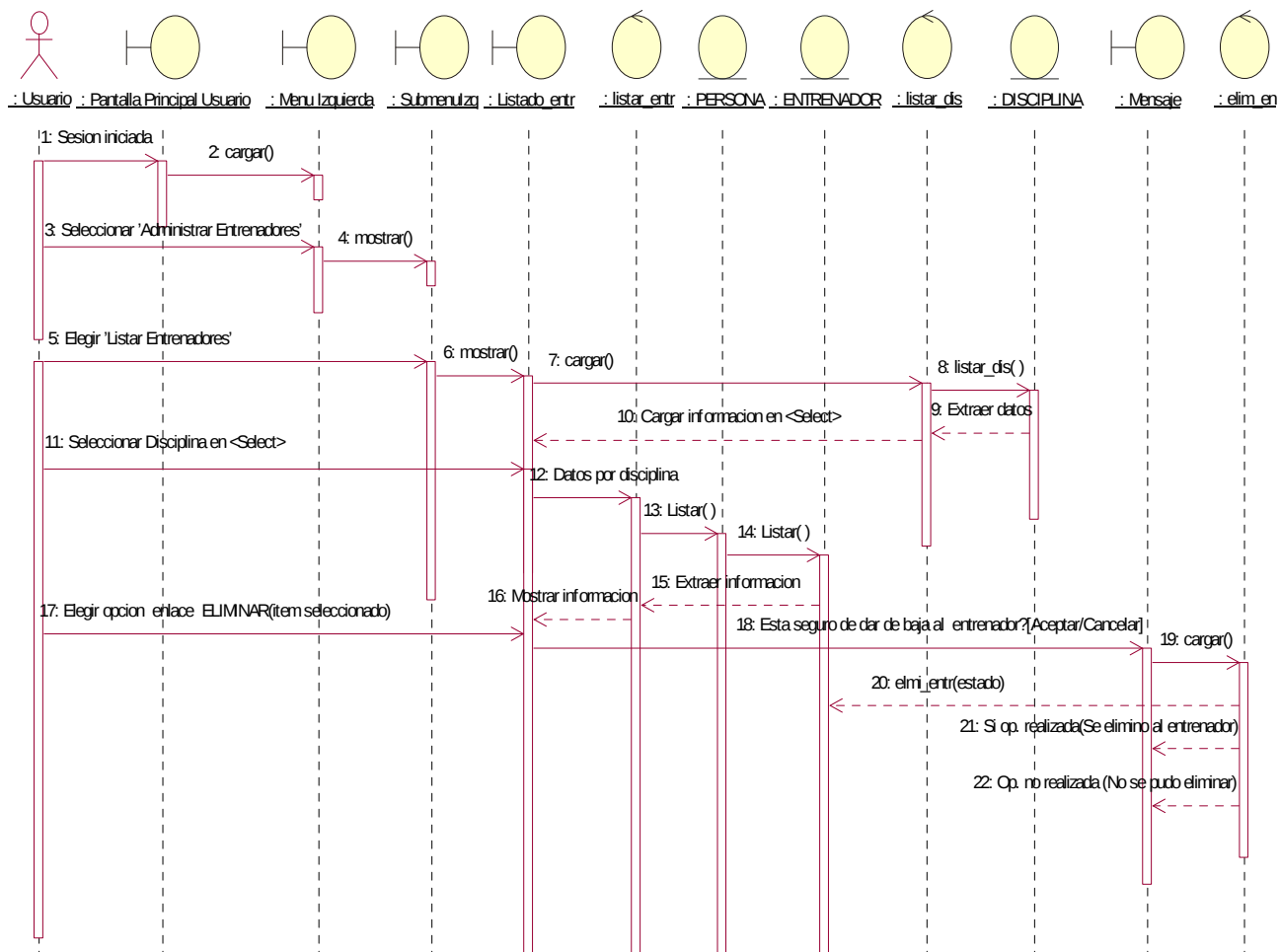


Fig. 125: Diagrama de Secuencia: Eliminar Entrenador

II.1.6.2.9.Administrar Campeonatos

Diagrama de Secuencia: Adicionar Campeonato

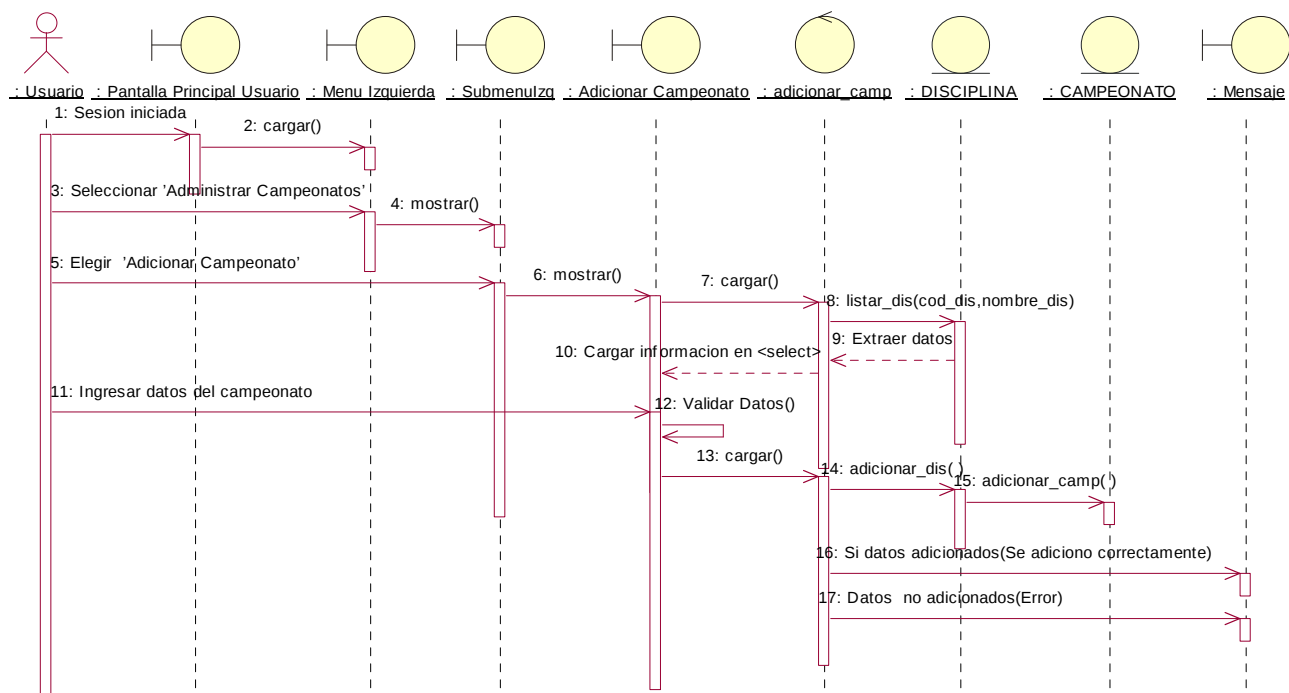


Fig. 126: Diagrama de Secuencia: Adicionar Campeonato

Diagrama de Secuencia: Listar Campeonatos

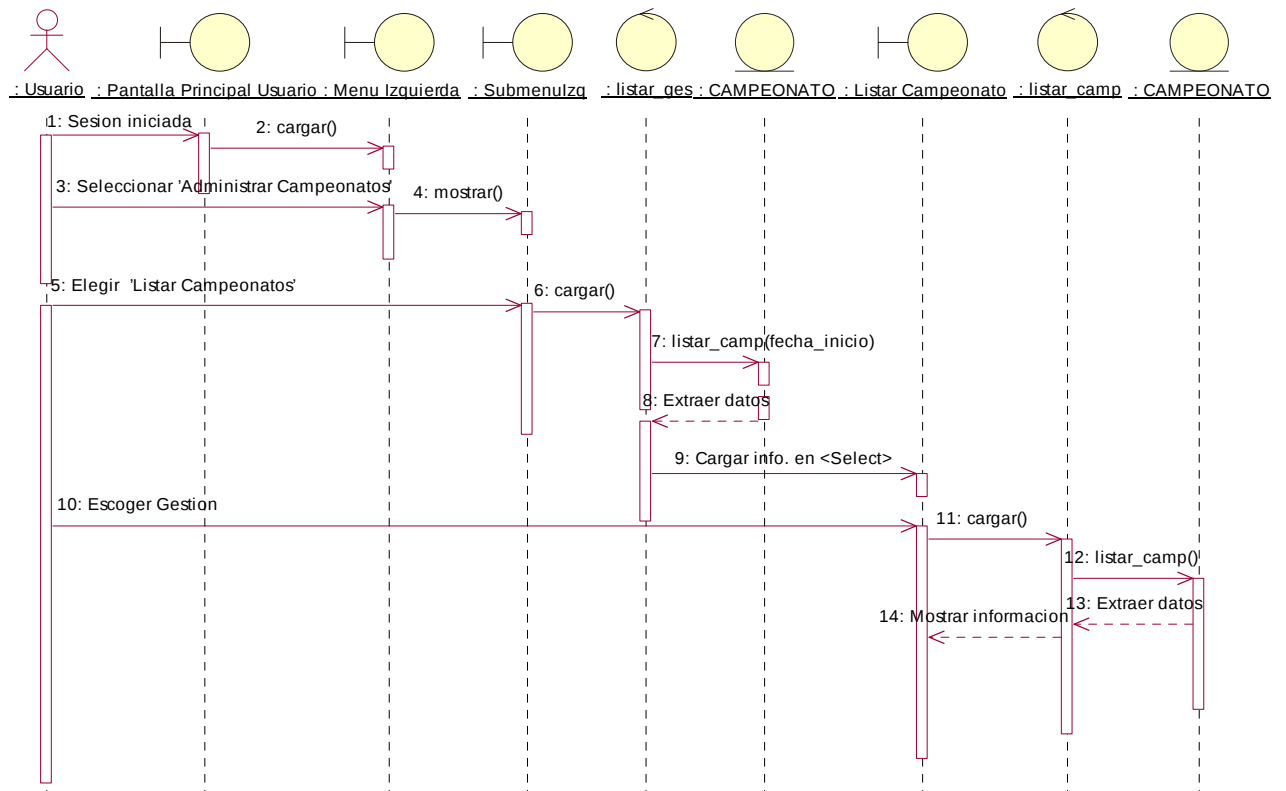


Fig. 127: Diagrama de Secuencia: Listar Campeonatos

Diagrama de Secuencia: Modificar Campeonato

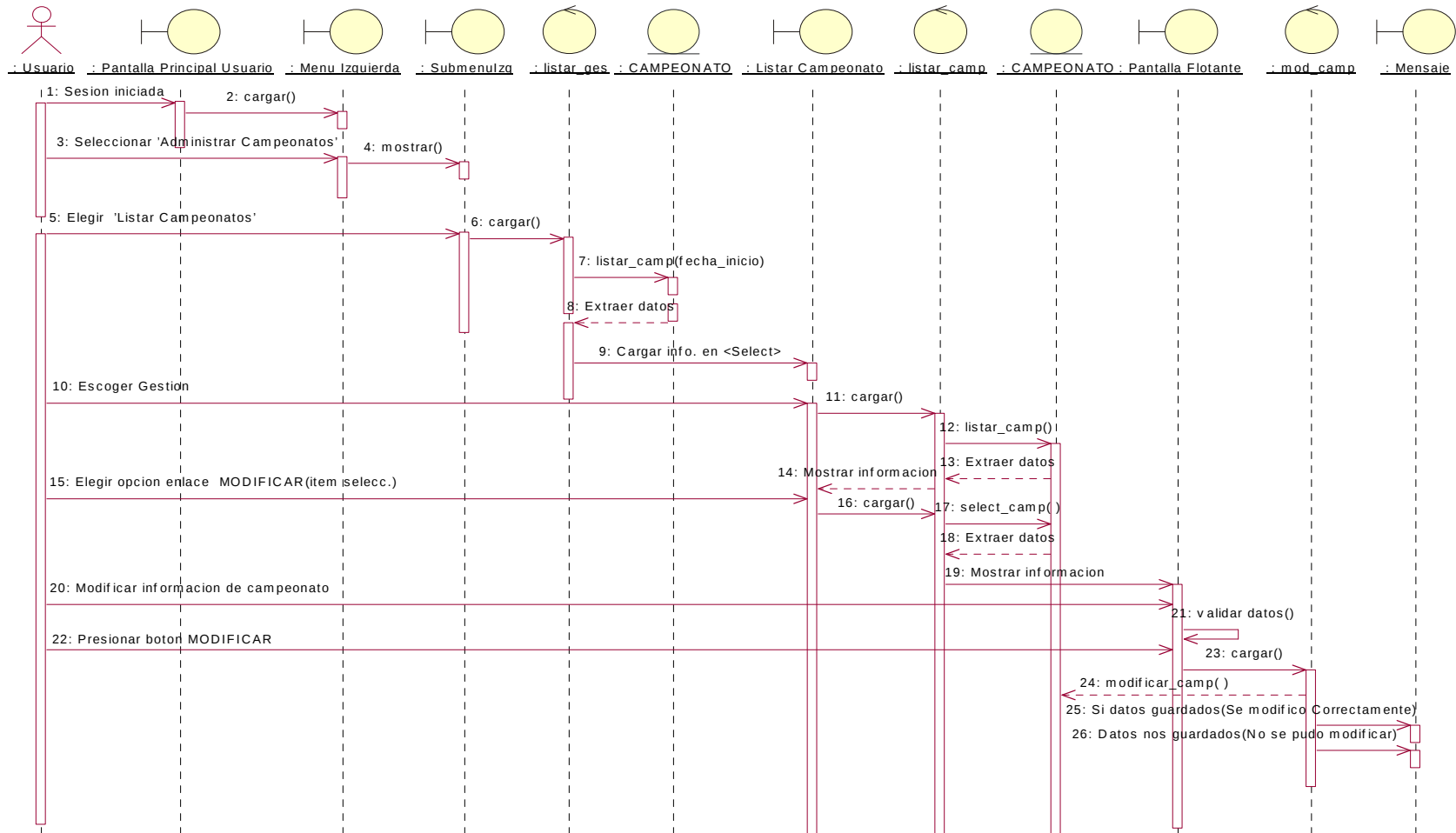


Fig. 128: Diagrama de Secuencia: Modificar Campeonato

Diagrama de Secuencia: Eliminar Campeonato

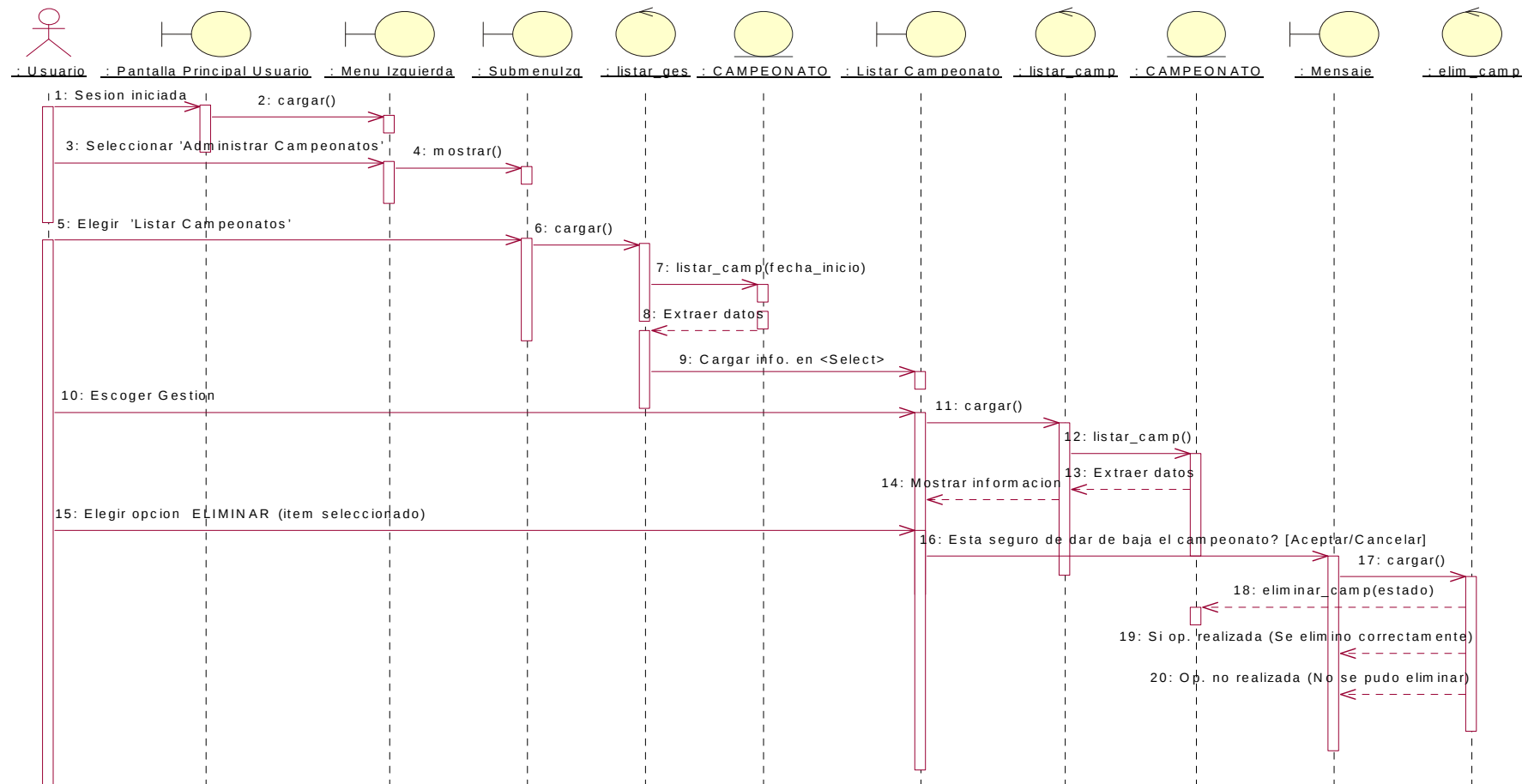


Fig. 129: Diagrama de Secuencia: Eliminar Campeonato

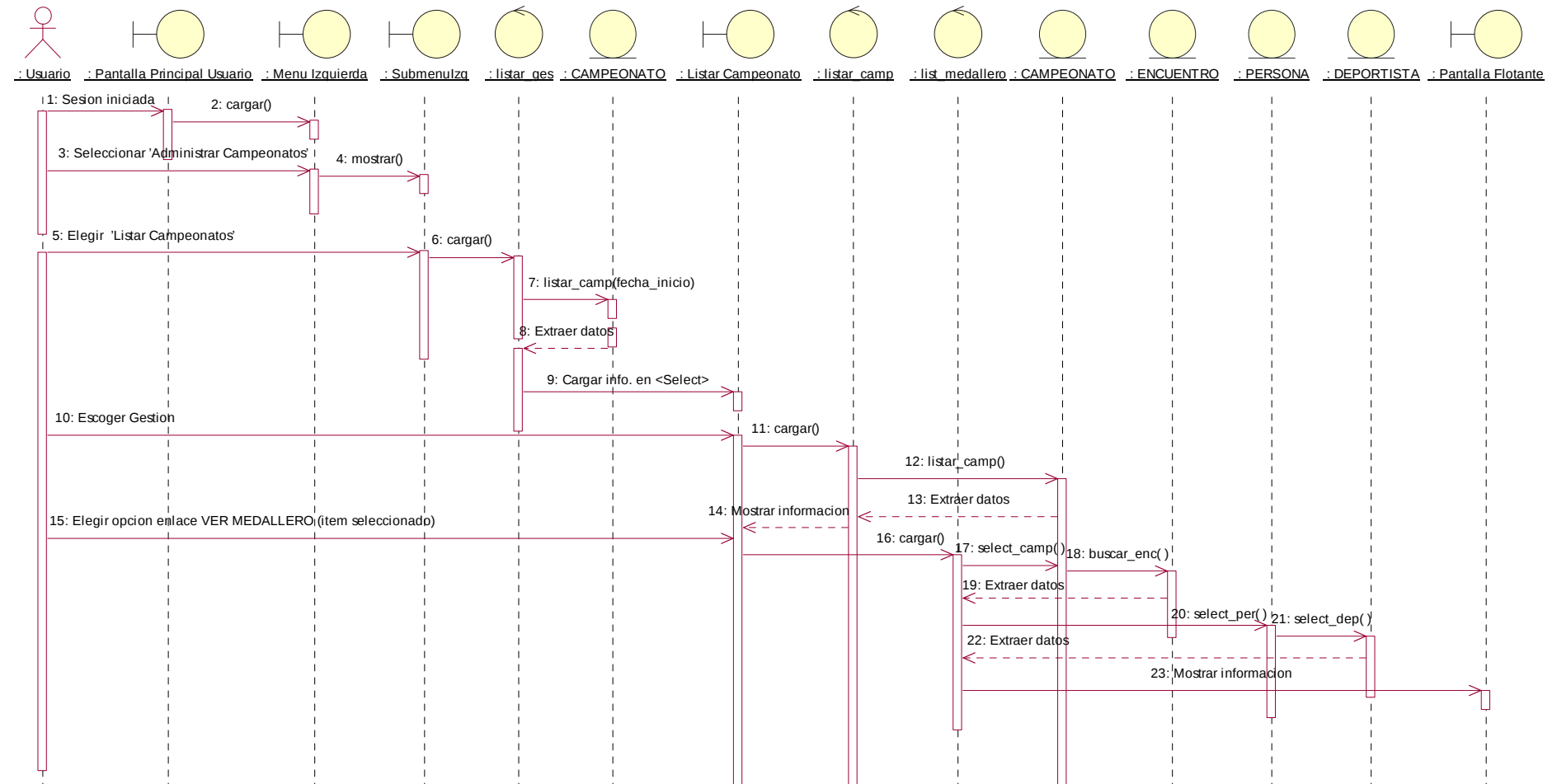


Fig. 130: Diagrama de Secuencia: Ver Medallero del Campeonato

Diagrama de Secuencia: Adicionar Partidos

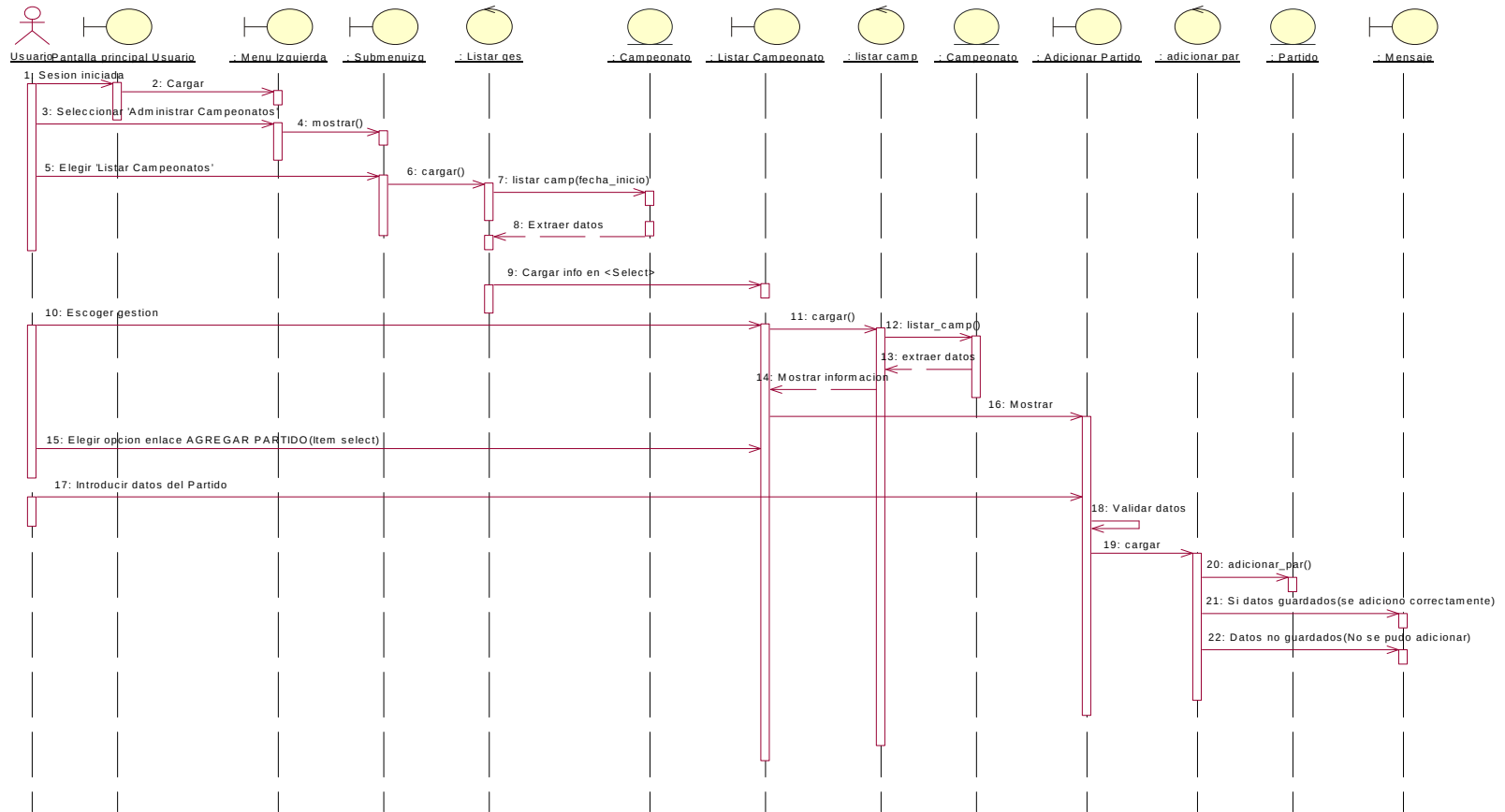


Fig. 131: Diagrama de Secuencia: Adicionar Partidos

Diagrama de Secuencia: Listar Partidos

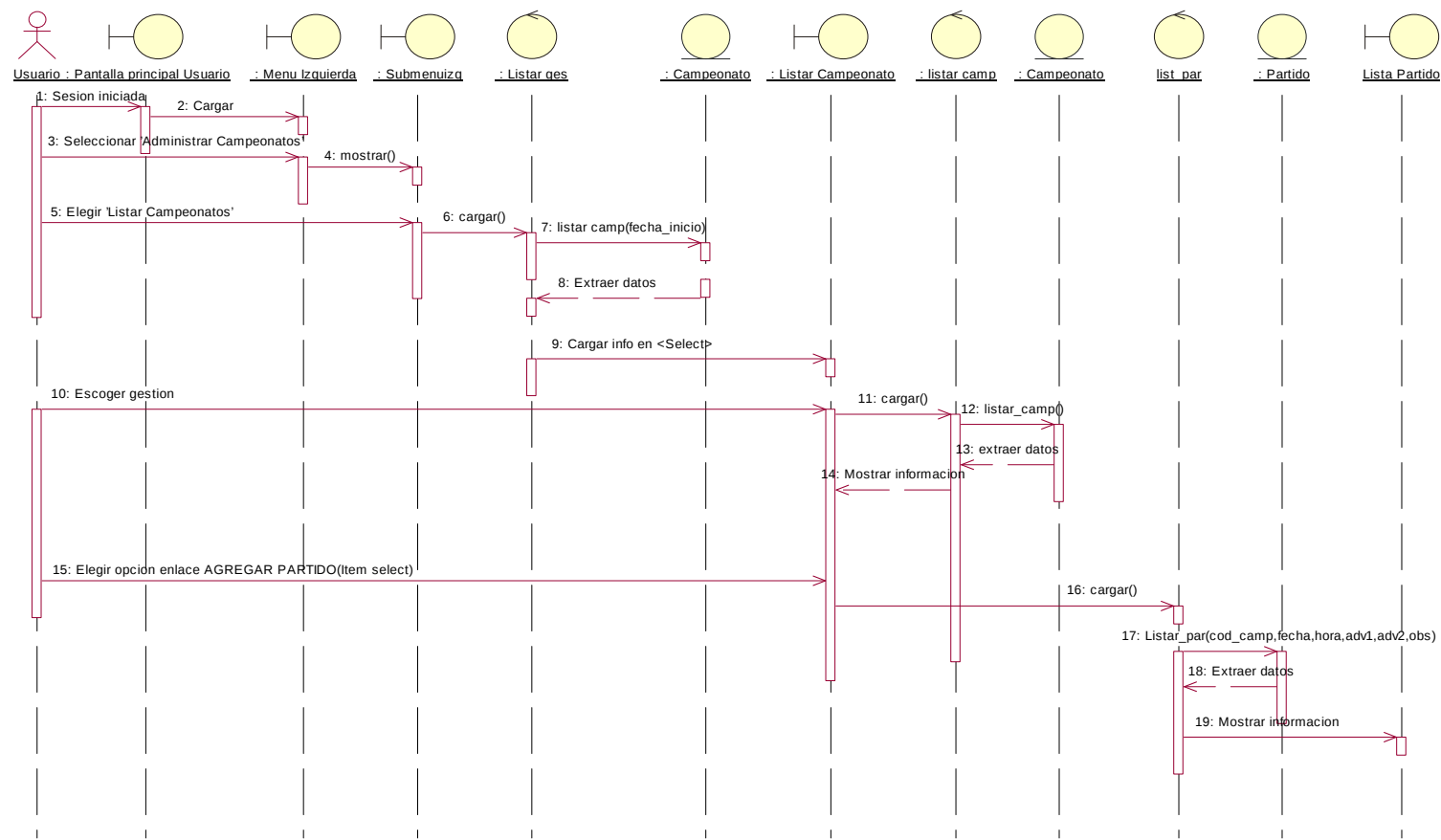


Fig. 132: Diagrama de Secuencia: Listar Partidos

Diagrama de Secuencia: Cargar Resultado

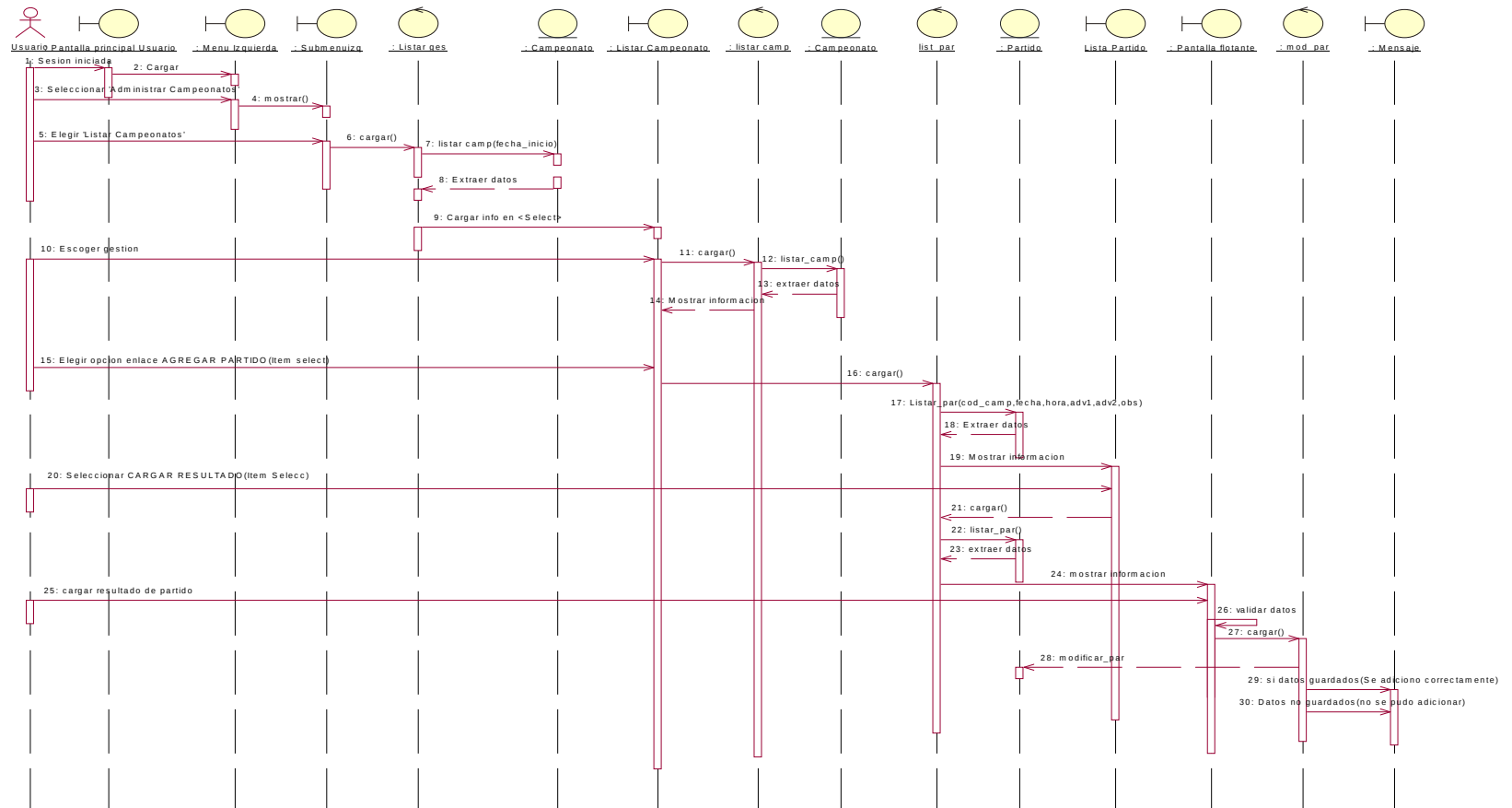


Fig. 133: Diagrama de Secuencia: Cargar Resultado

II.1.6.2.10.Administrar Noticias

Diagrama de Secuencia: Adicionar Noticia

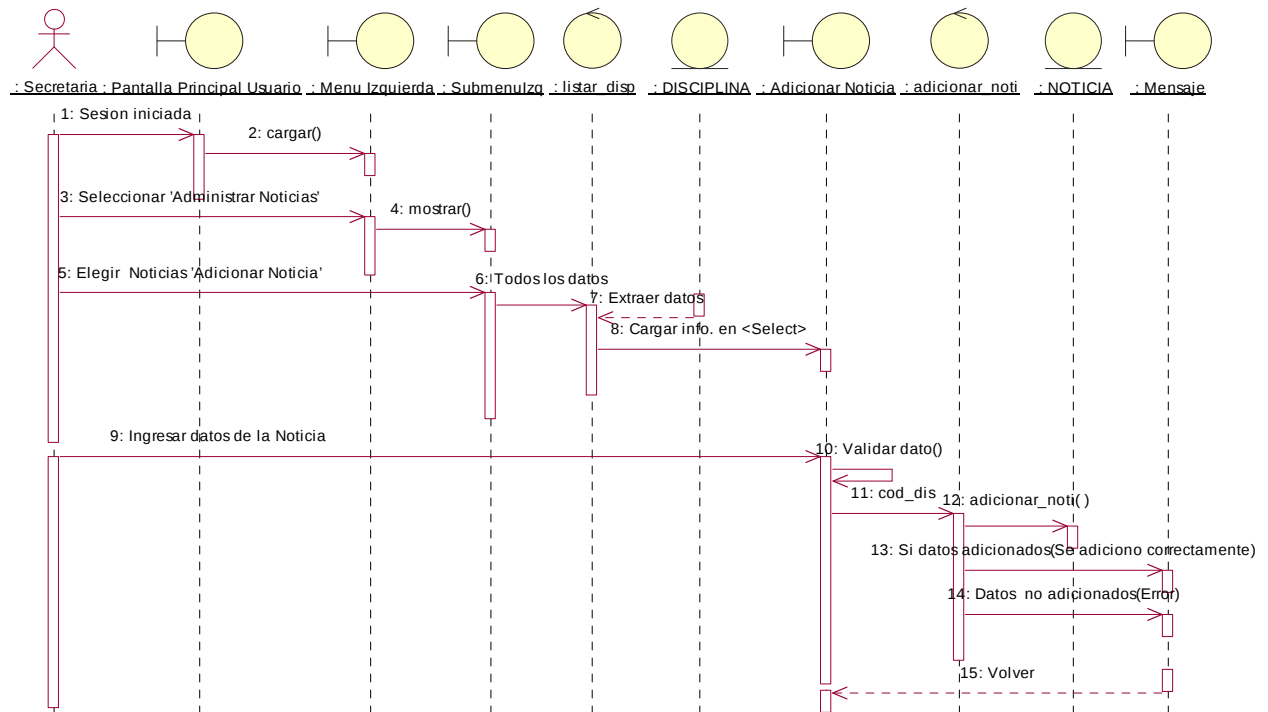


Fig. 134: Diagrama de Secuencia: Adicionar Noticia

Diagrama de Secuencia: Listar Noticias

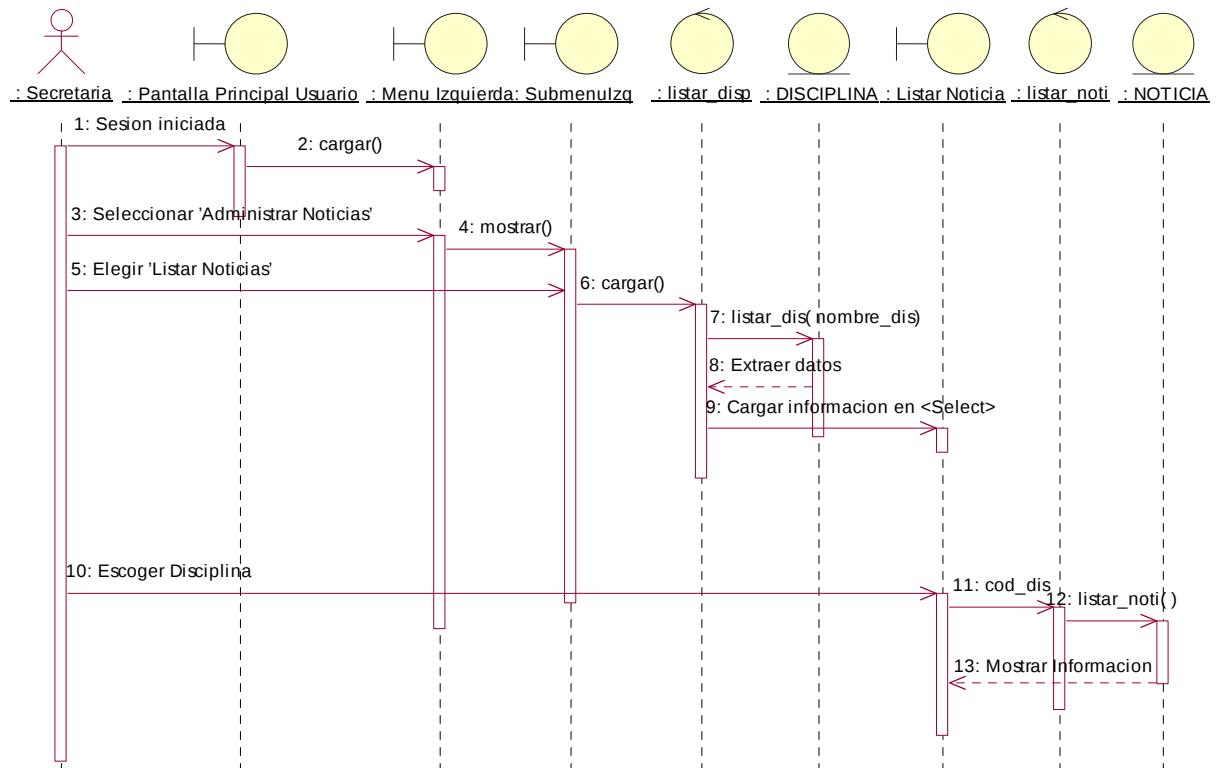


Fig. 135: Diagrama de Secuencia: Listar Noticias

Diagrama de Secuencia: Modificar Noticia

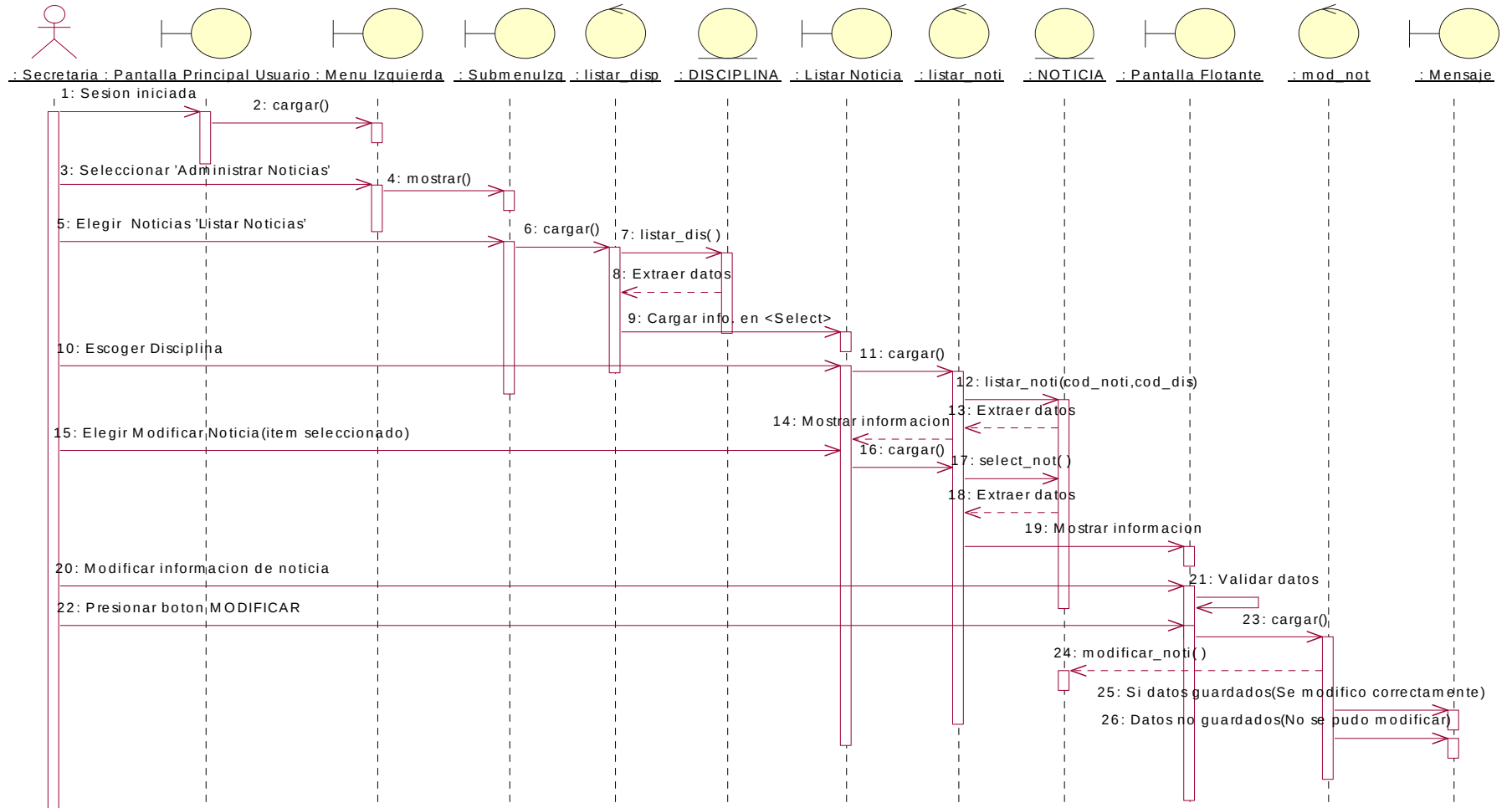


Fig. 136: Diagrama de Secuencia: Modificar Noticia

Diagrama de Secuencia: Eliminar Noticia

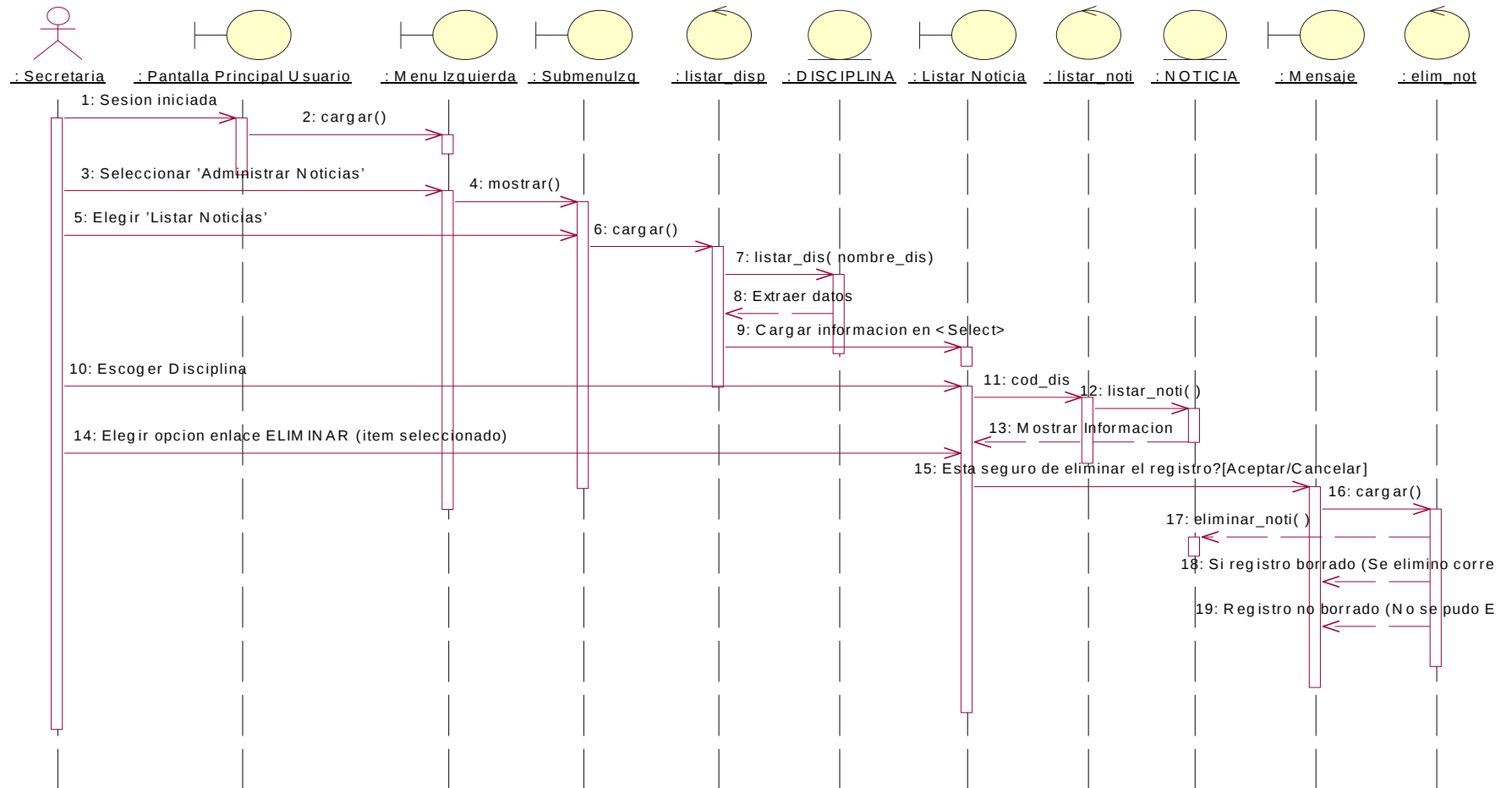


Fig. 137: Diagrama de Secuencia: Eliminar Noticia

Diagrama de Secuencia: Ver Detalle de Noticia

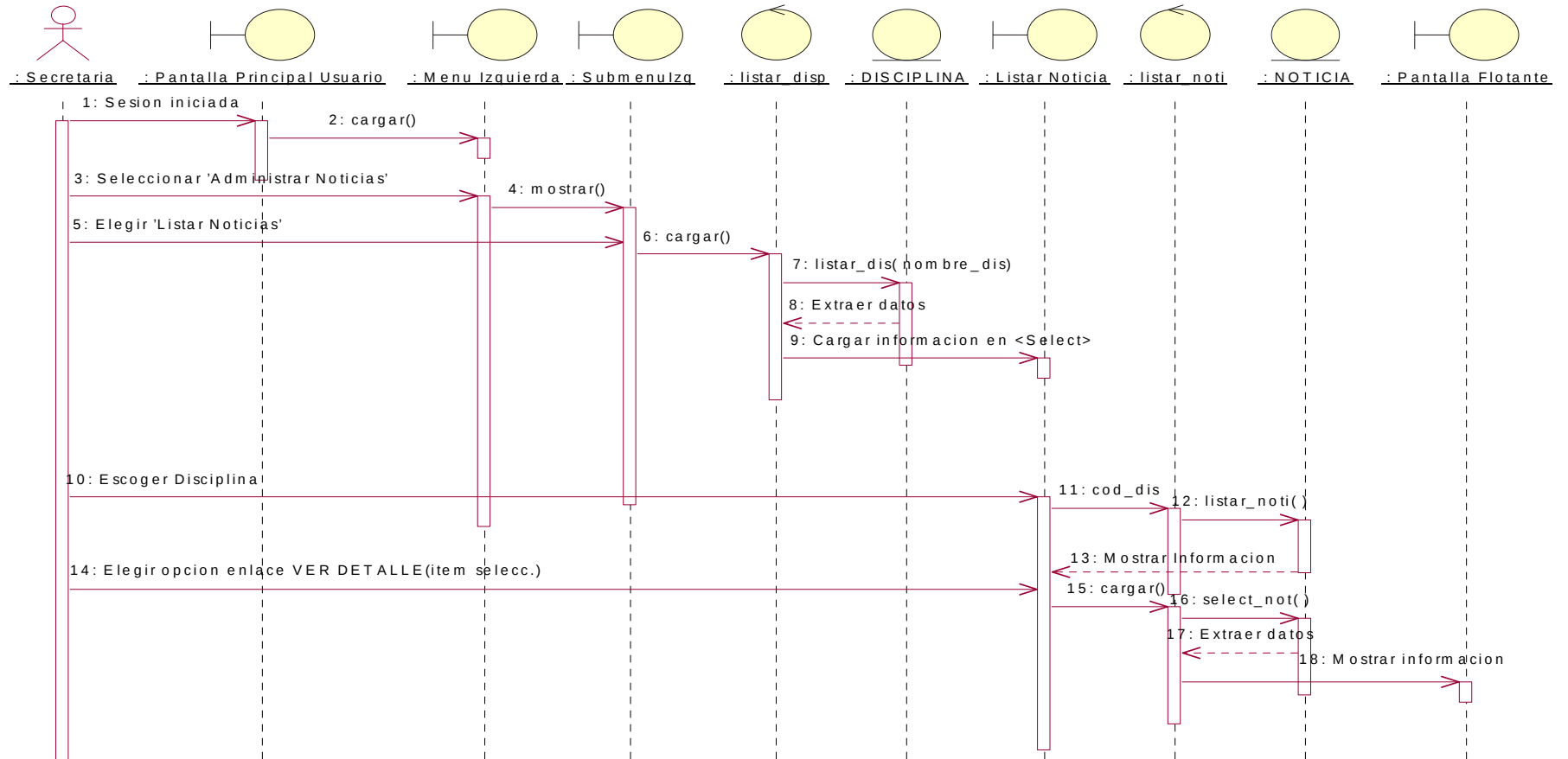


Fig. 138: Diagrama de Secuencia: Ver Detalle de Noticia

II.1.6.2.11.Administración de Usuarios

Diagrama de Secuencia: Asignar Usuario

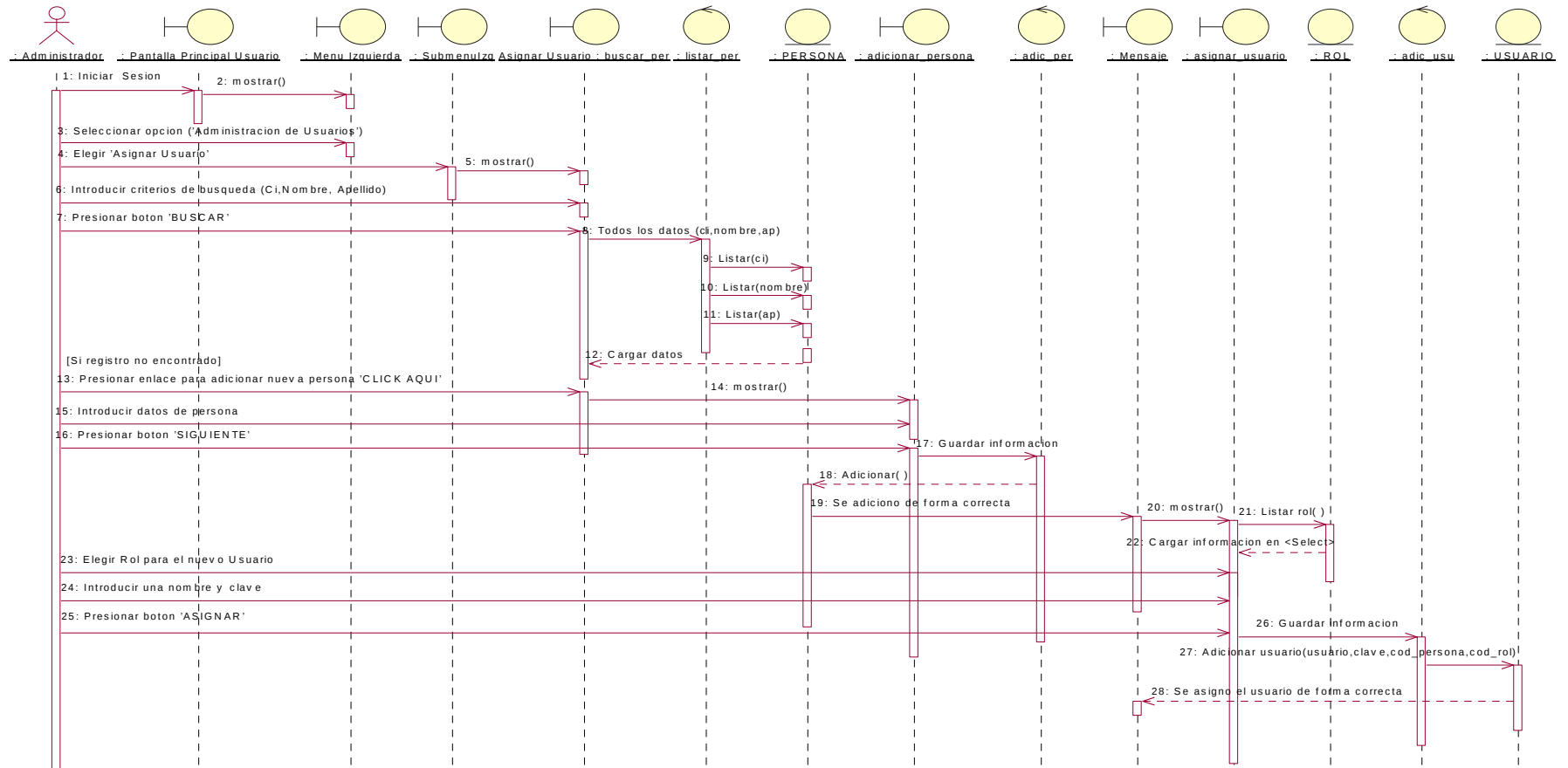


Fig. 139: Diagrama de Secuencia: Asignar Usuario

Diagrama de Secuencia: Buscar y Asignar Nuevo Usuario

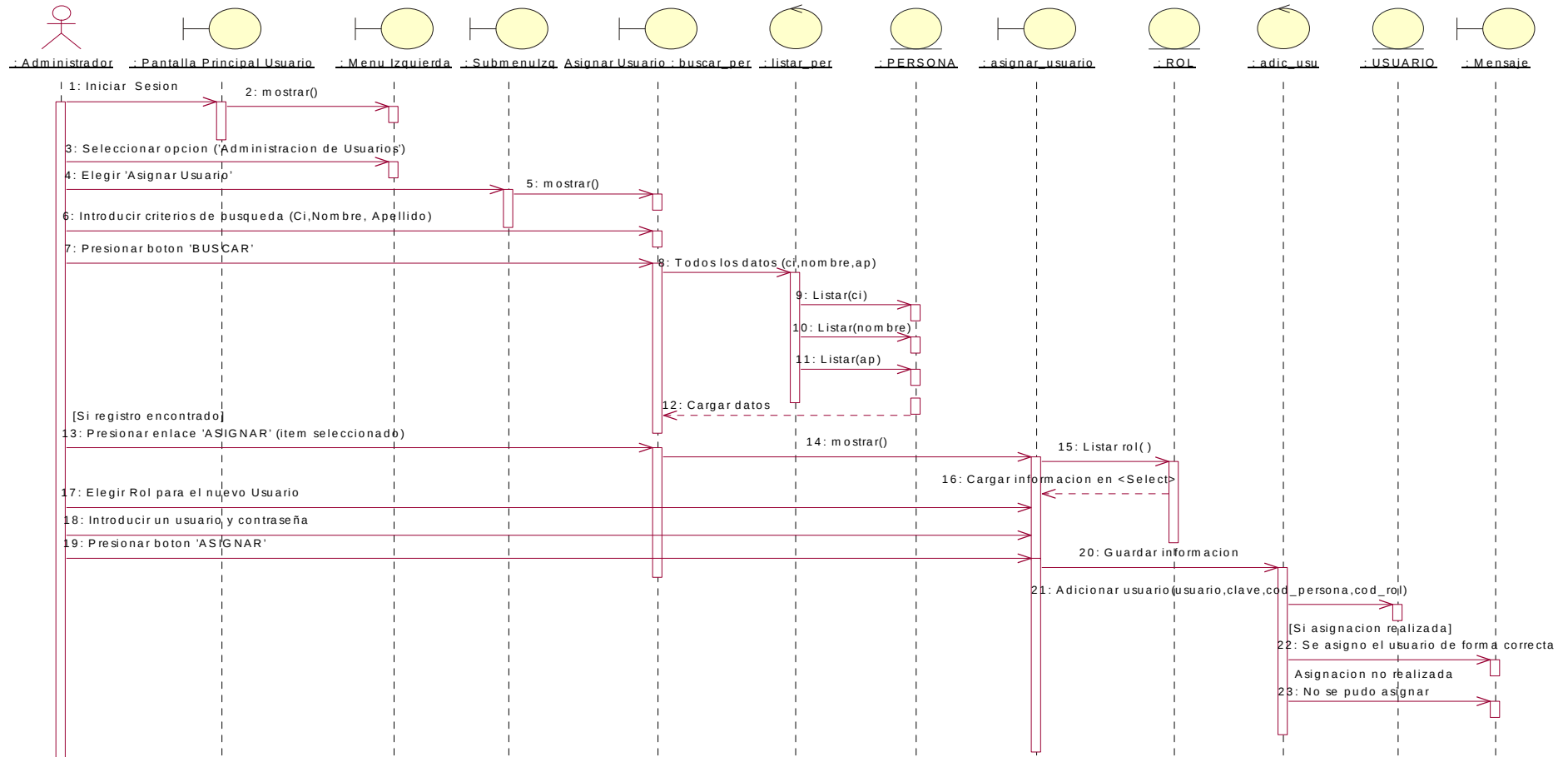


Fig. 140: Diagrama de Secuencia: Buscar y Asignar Nuevo Usuario

Diagrama de Secuencia: Listar Usuarios

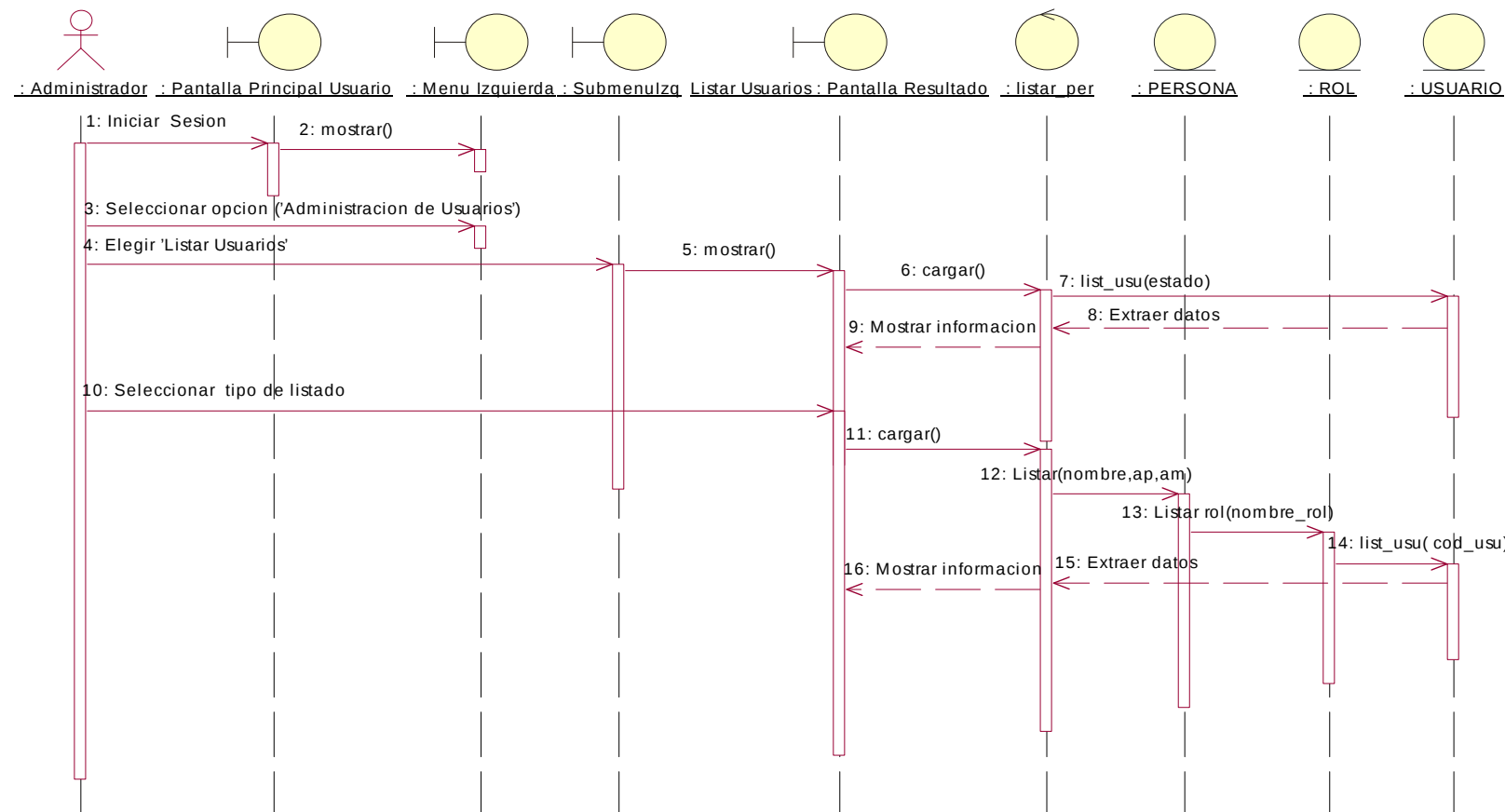


Fig. 141: Diagrama de Secuencia: Listar Usuarios

Diagrama de Secuencia: Modificar Usuario

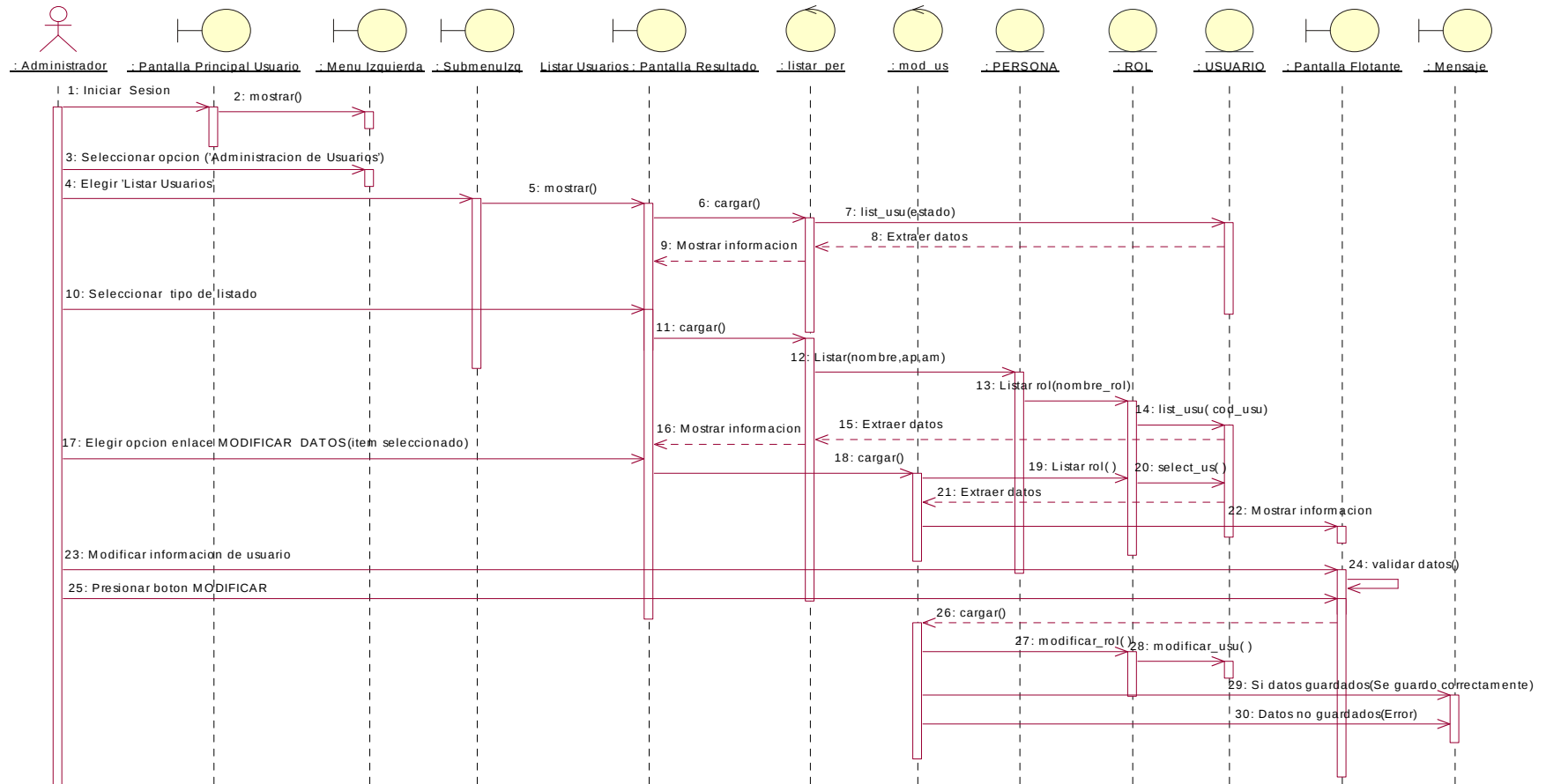


Fig. 142: Diagrama de Secuencia: Modificar Usuario

Diagrama de Secuencia: Eliminar Usuario

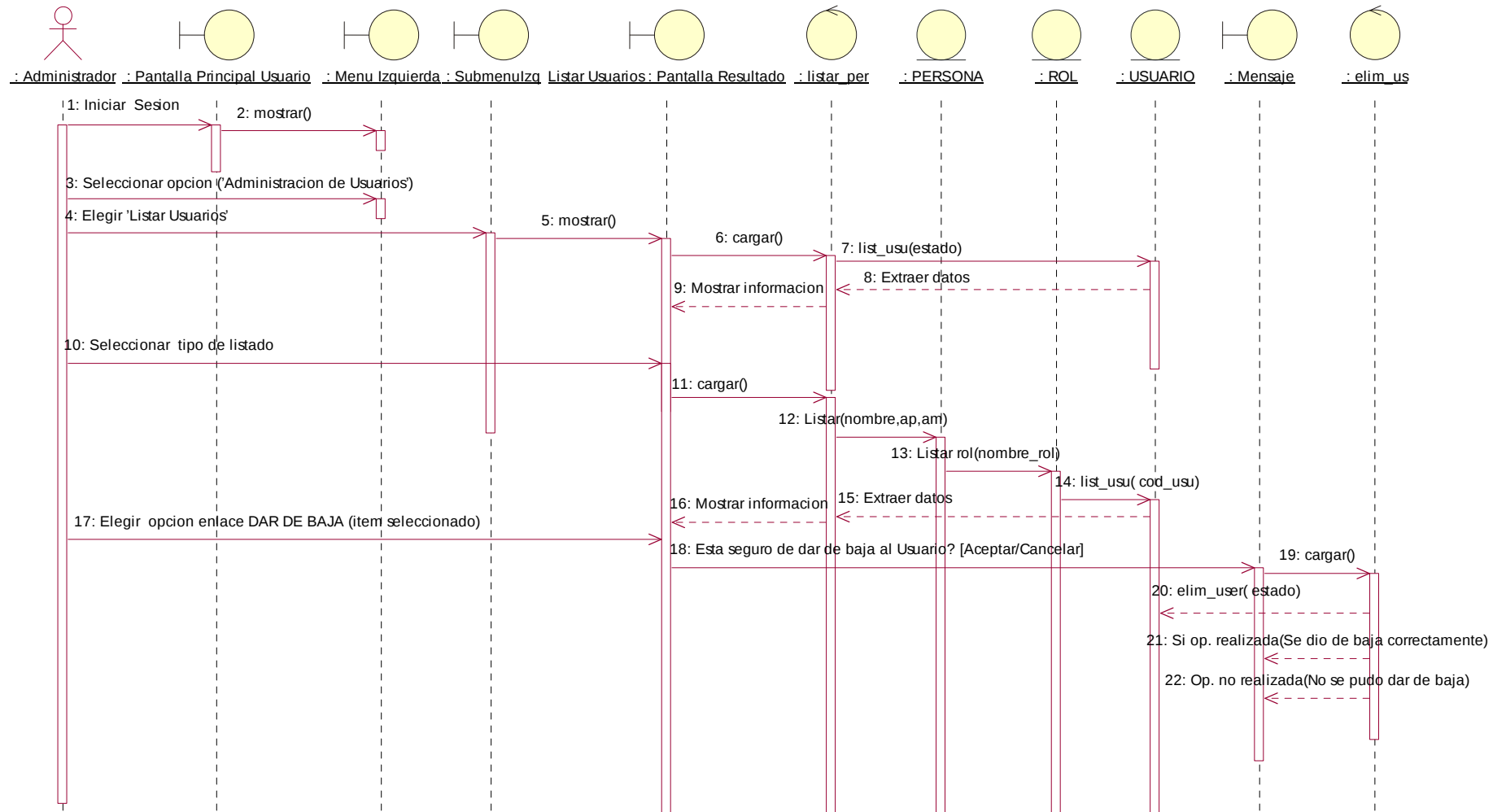


Fig. 143: Diagrama de Secuencia: Eliminar Usuario

Diagrama de Secuencia: Ver Detalle de Usuario

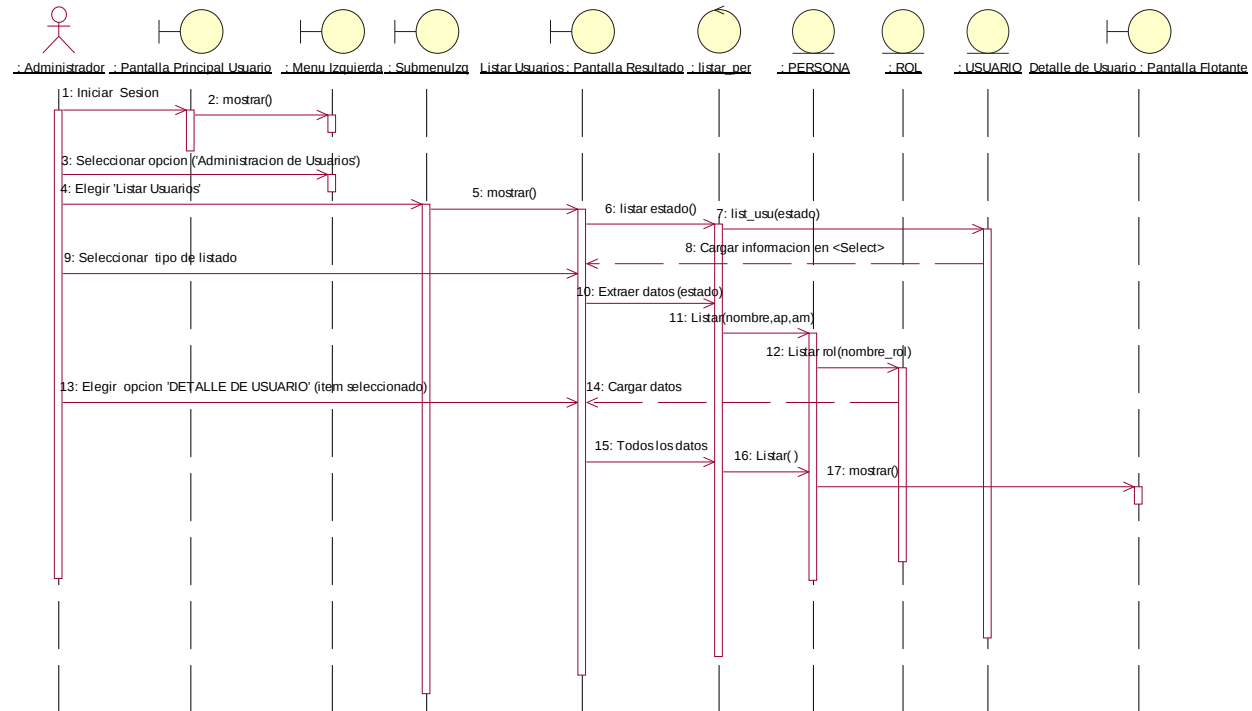


Fig. 144: Diagrama de Secuencia: Ver Detalle de Usuario

II.1.6.2.12.Ver Reportes

Diagrama de Secuencia: Ver Masificación Deportiva

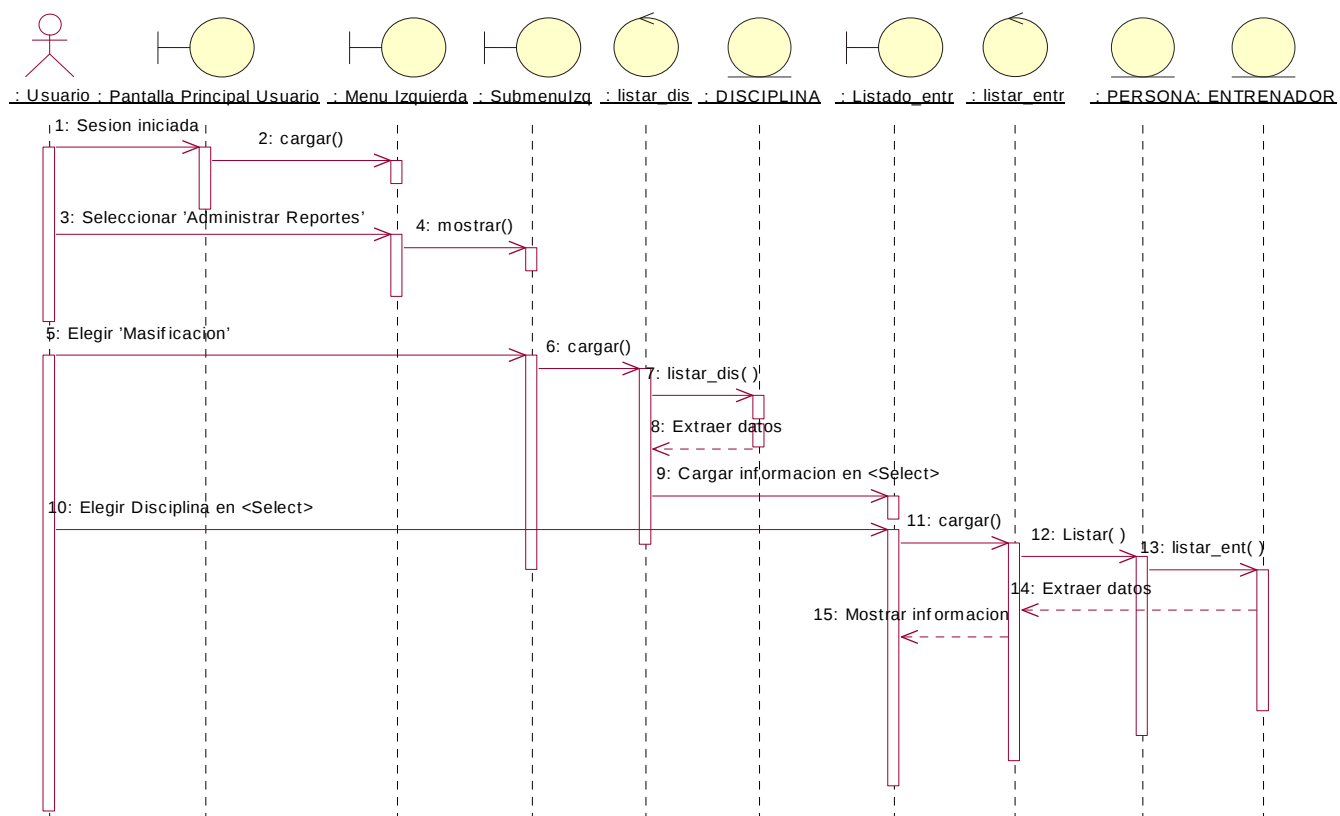


Fig. 145: Diagrama de Secuencia: Ver Masificación Deportiva

Diagrama de Secuencia: Ver Directivas

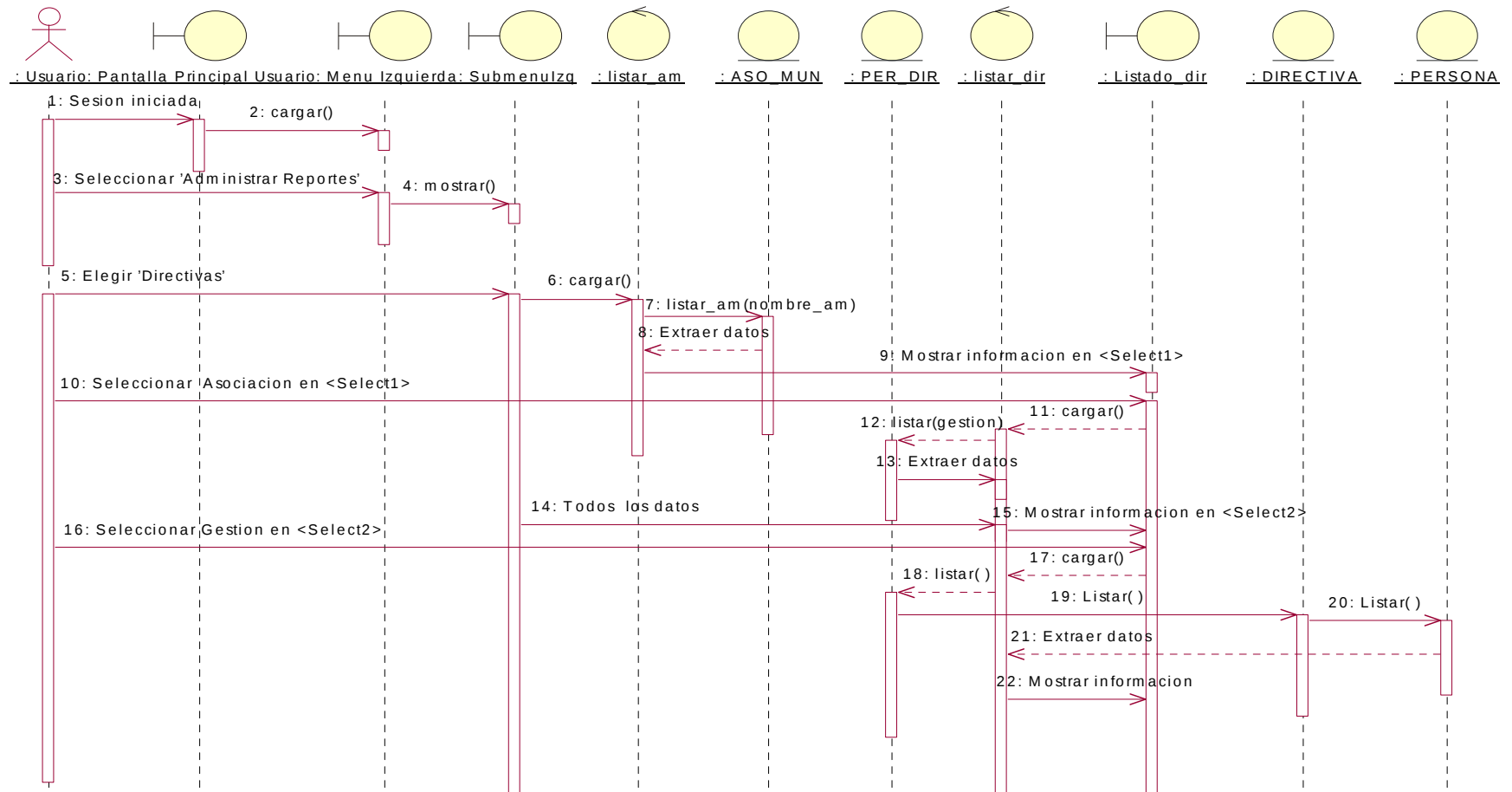


Fig. 146: Diagrama de Secuencia: Ver Directivas

Diagrama de Secuencia: Ver Deportista

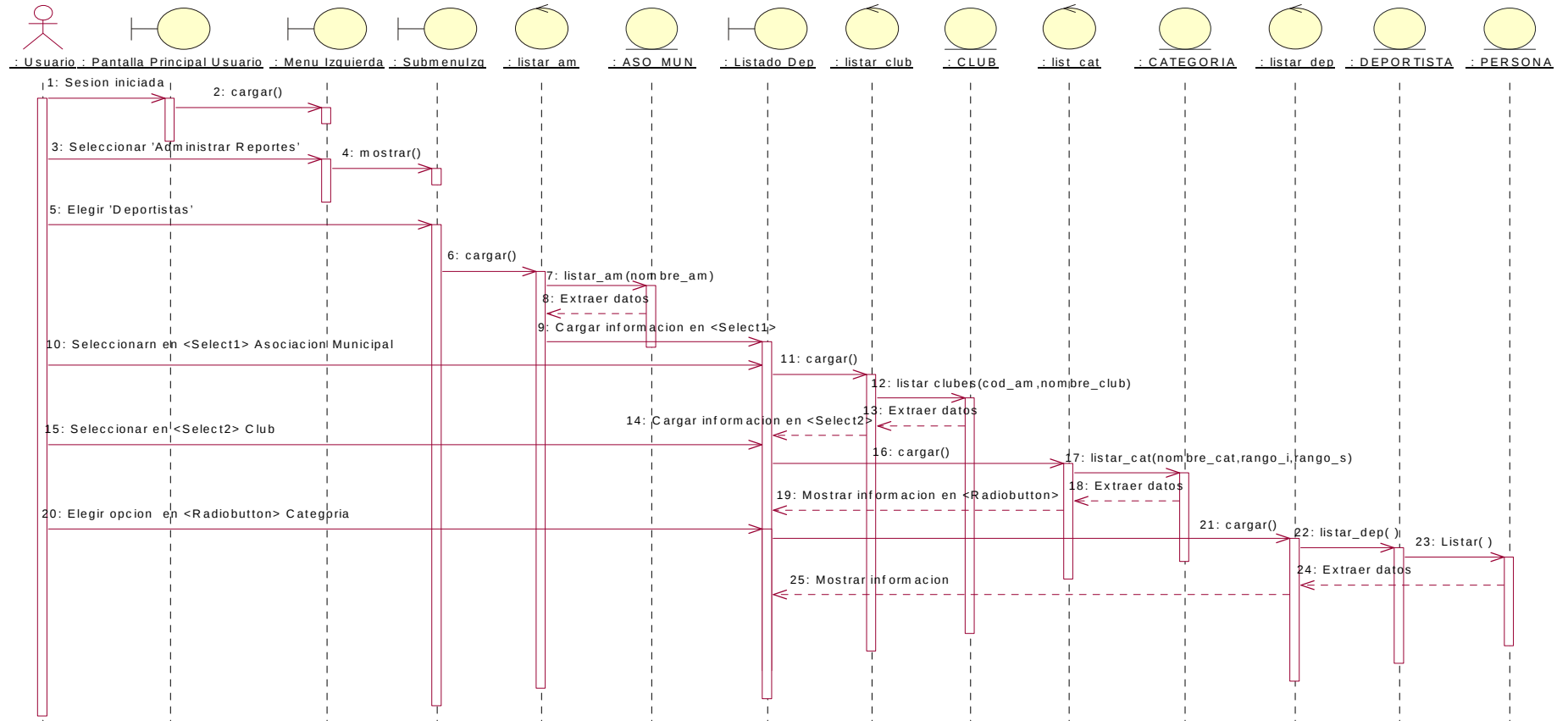


Fig. 147: Diagrama de Secuencia: Ver Deportista

II.1.6.2.13.MODULO DE INFORMACION

II.1.6.2.13.1.Seleccionar Historial

Diagrama de Secuencia: Historia del Deporte

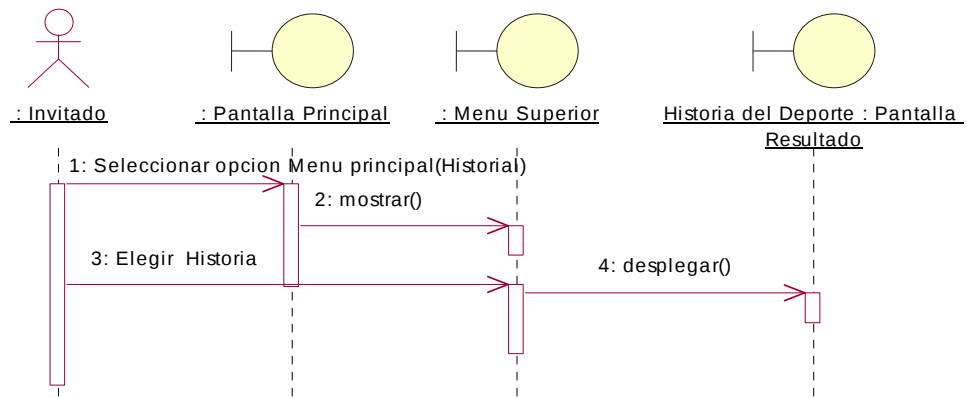


Fig. 148: Diagrama de Secuencia: Historia del Deporte

Diagrama de Secuencia: Directivas

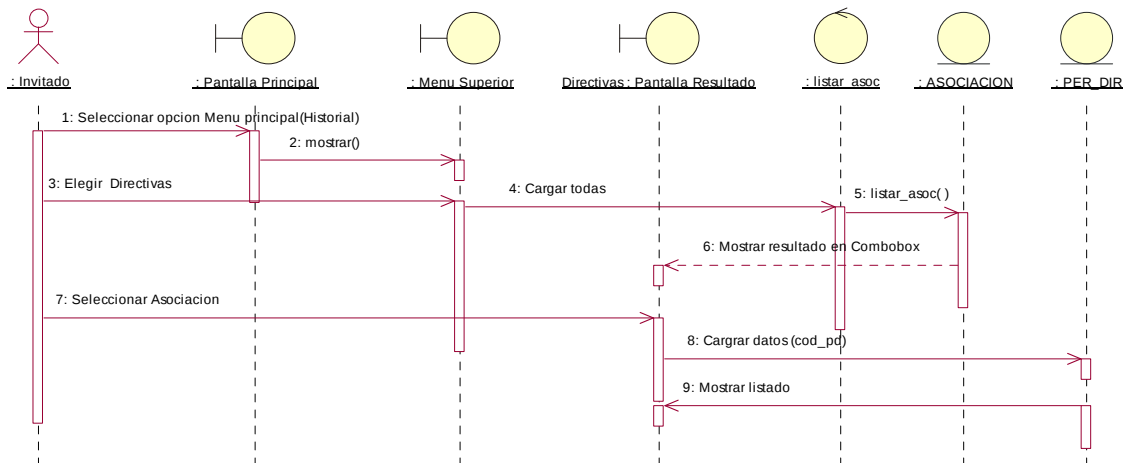


Fig. 149: Diagrama de Secuencia: Directivas

Diagrama de Secuencia: Estructura

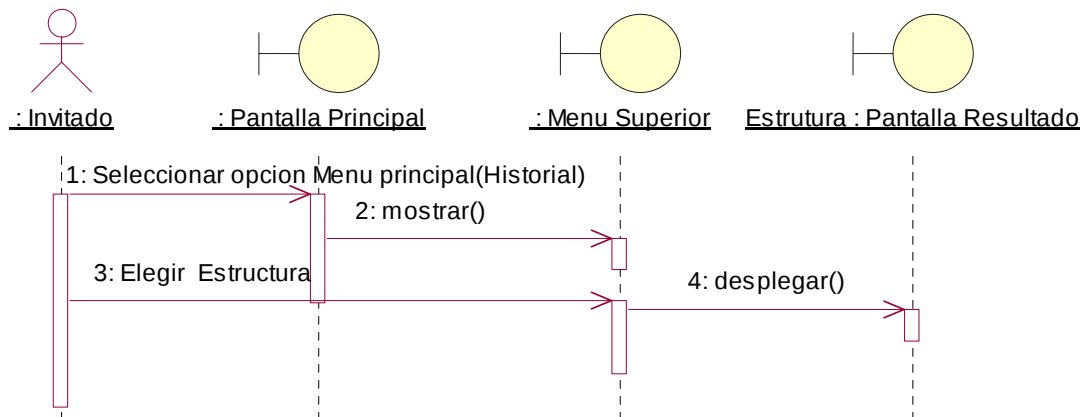


Fig. 150: Diagrama de Secuencia: Estructura

II.1.6.2.13.2. Seleccionar Información

Diagrama de Secuencia: Disciplinas

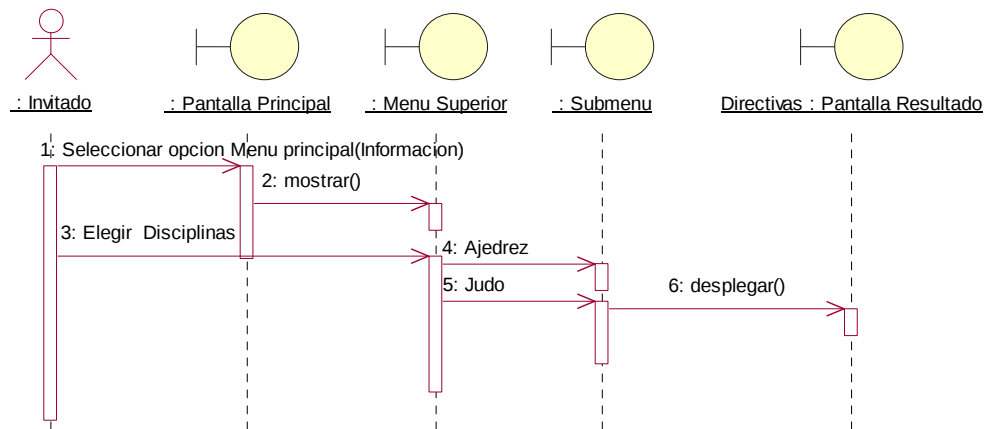


Fig. 151: Diagrama de Secuencia: Disciplinas

Diagrama de Secuencia: Masificación Deportiva

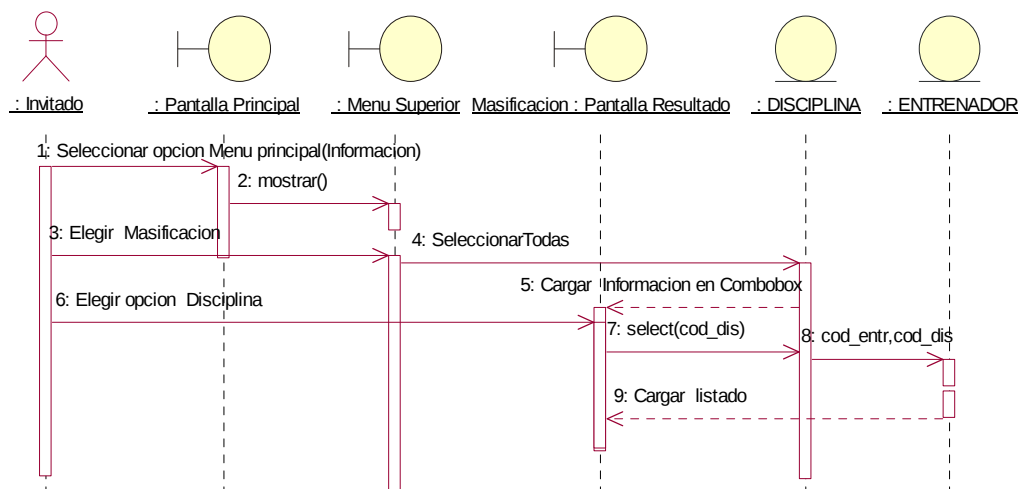


Fig. 152: Diagrama de Secuencia: Masificación Deportiva

Diagrama de Secuencia: Anexo

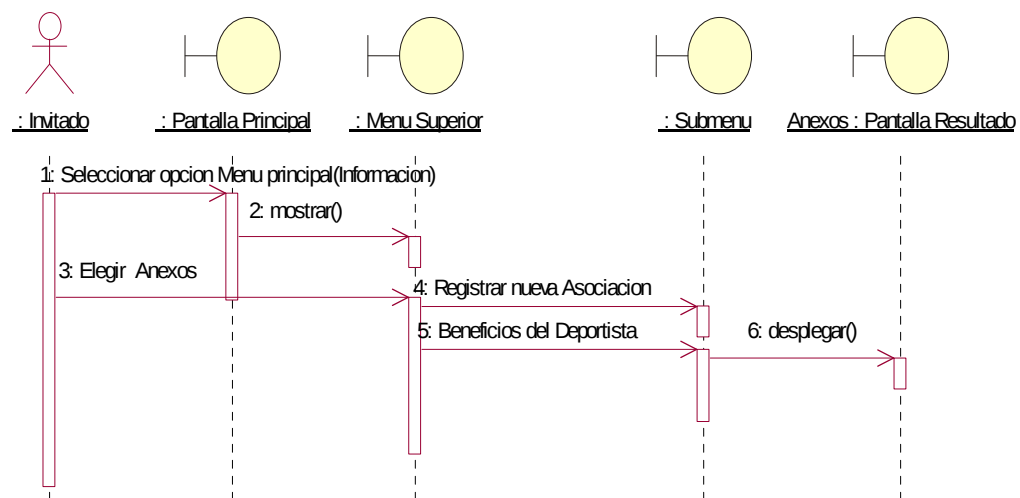


Fig. 153: Diagrama de Secuencia: Anexo

II.1.6.2.13.3. Seleccionar Campeonatos

Diagrama de Secuencia: Calendario

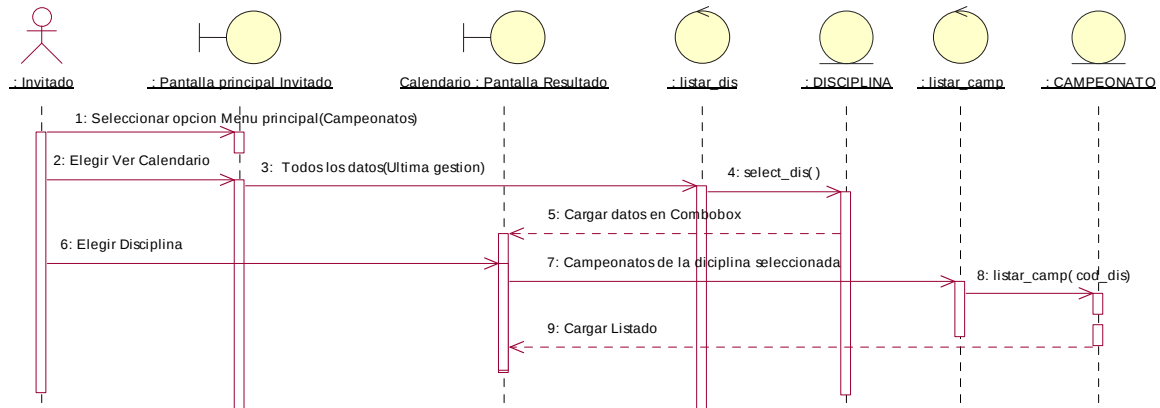


Fig. 154: Diagrama de Secuencia: Calendario

Diagrama de Secuencia: Resultados

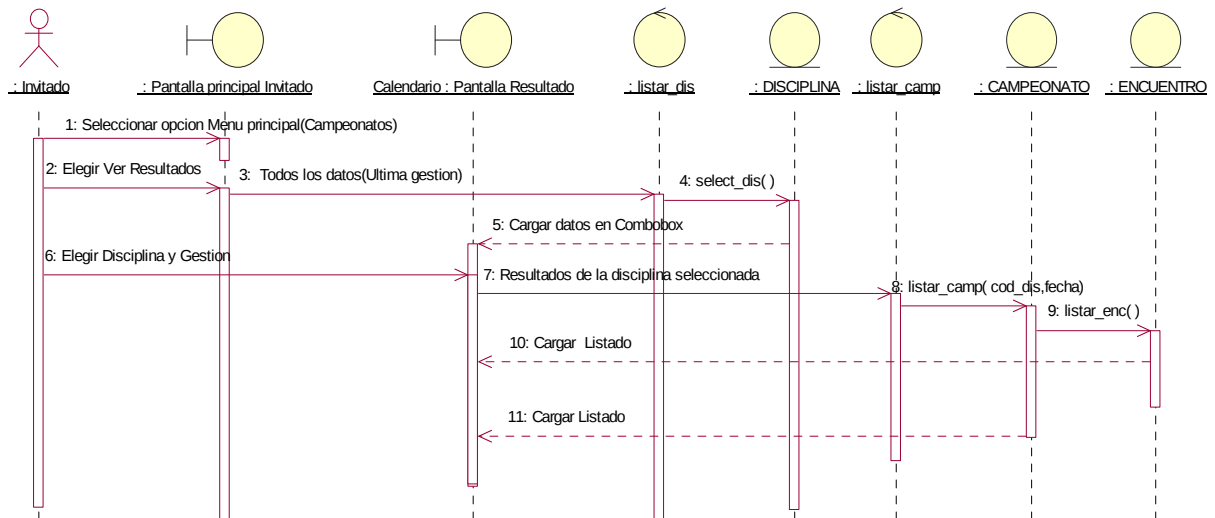


Fig. 155: Diagrama de Secuencia: Resultados

II.1.6.2.13.4. Seleccionar Ranking

Diagrama de Secuencia: Deportista de Elite

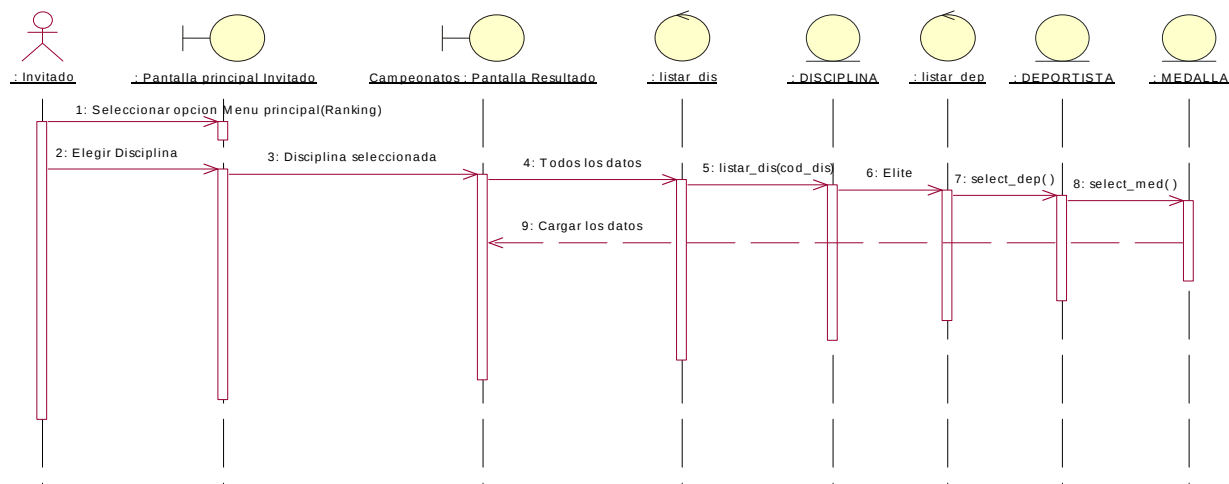


Fig. 156: Diagrama de Secuencia: Deportista de Elite

II.1.6.2.13.5. Seleccionar Noticias

Diagrama de Secuencia: Deportivas

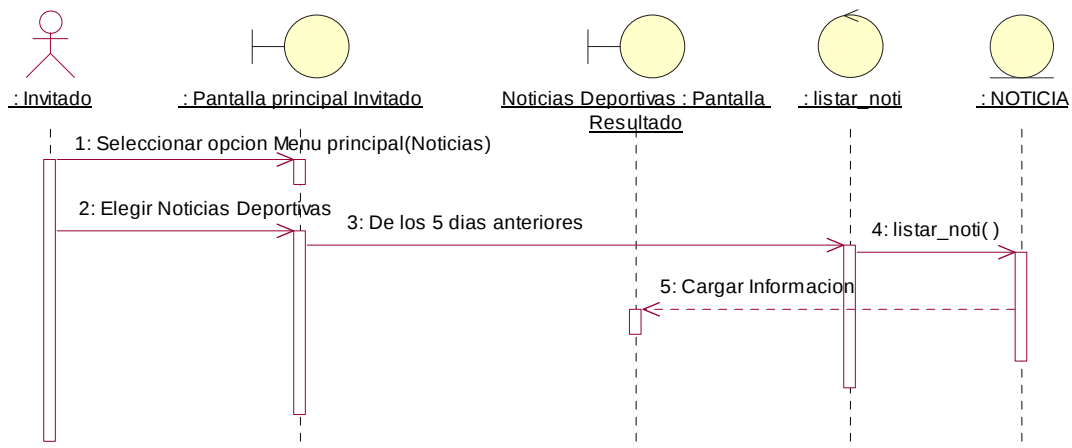


Fig. 157: Diagrama de Secuencia: Deportivas

Diagrama de Secuencia: Generales

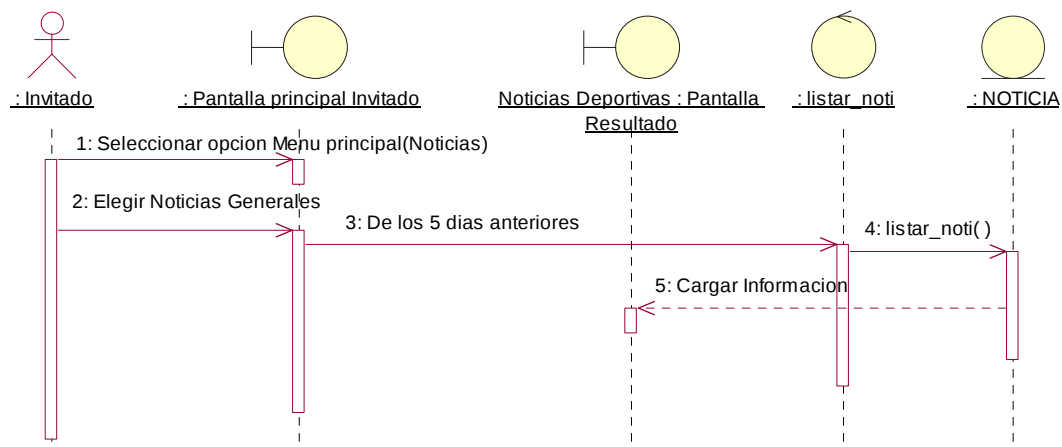


Fig. 158: Diagrama de Secuencia: Generales

II.1.6.2.13.6. Seleccionar Galería

Diagrama de Secuencia: Galería

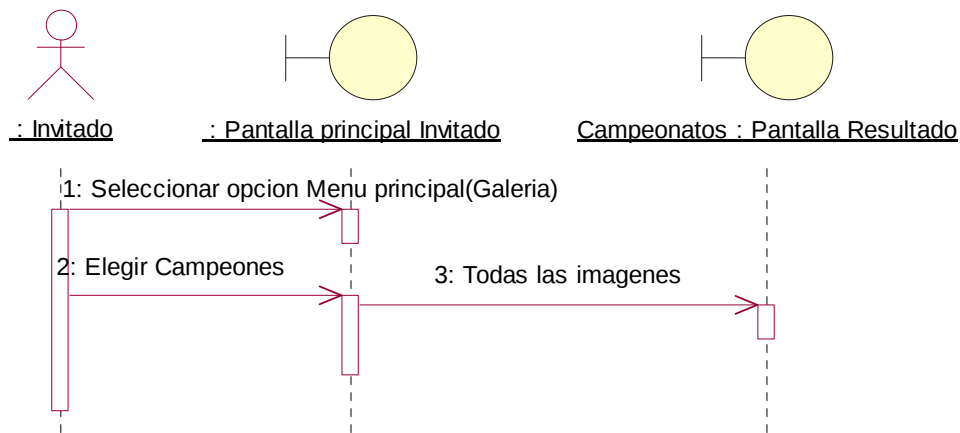


Fig. 159: Diagrama de Secuencia: Galería

II.1.6.3 Diagramas de Colaboración

II.1.6.3.1 Introducción

Estos diagramas explican gráficamente las interacciones entre las instancias del modelo.

Un objeto puede enviarse un mensaje a sí mismo, es posible representar iteraciones, también trayectorias mutuamente excluyentes e incluso mensajes condicionales

II.1.6.3.2 Propósito

- Entender la parte dinámica que se desea para la organización.
- Identificar clases de análisis y diseño.

II.1.6.3.3 Alcance

- Describe la dinámica del sistema en el tiempo de vida de las clases.
- Definir un diagrama para cada caso de uso de sistema.

II.1.6.3 4 DIAGRAMAS DE COLABORACIÓN DEL SISTEMA COMPUTARIZADO ORIENTADO A LA WEB

Diagrama de Colaboración: Mostrar Inicio

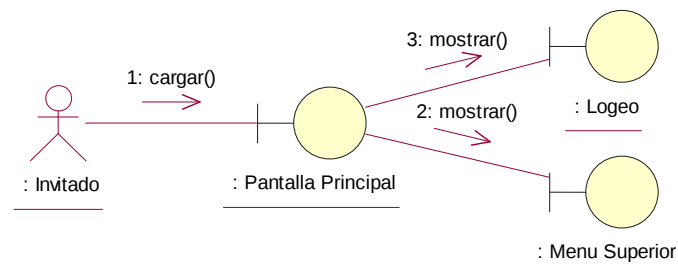


Fig. 160: Diagrama de Colaboración: Mostrar Inicio

Diagrama de Colaboración: Iniciar Sesión

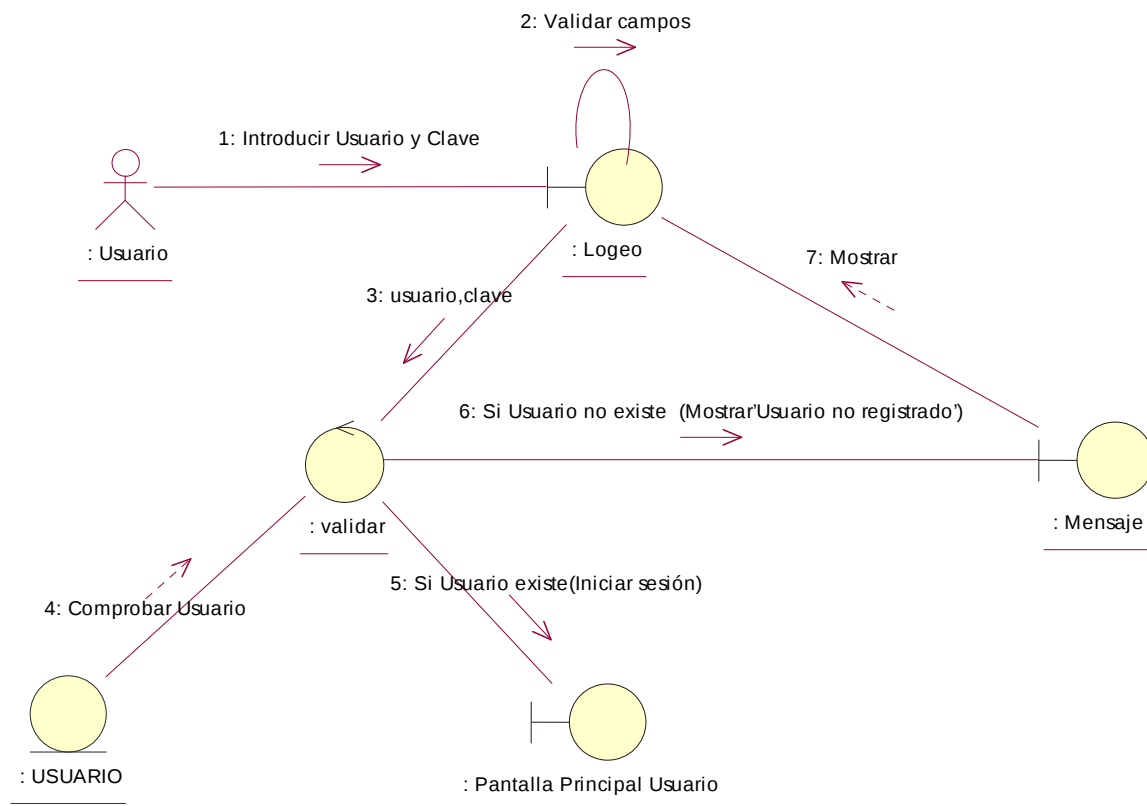


Fig. 161: Diagrama de Colaboración: Iniciar Sesión

II.1.6.3 5 Administrar Deportistas

Diagrama de Colaboración: Adicionar Deportista

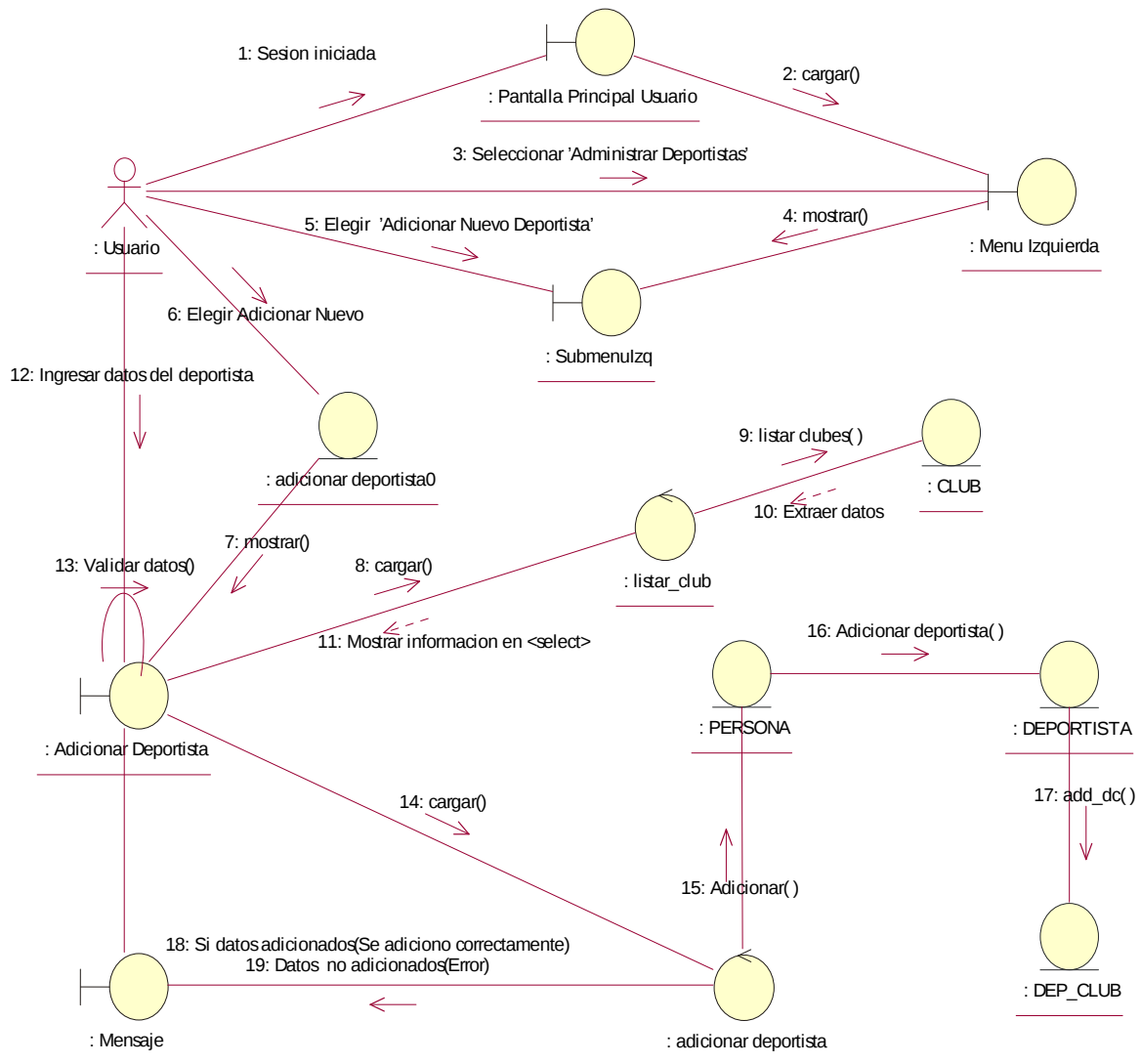


Fig.162: Diagrama de Colaboración: Adicionar Deportista

Diagrama de Secuencia: Buscar y Cambiar Estado a un Deportista

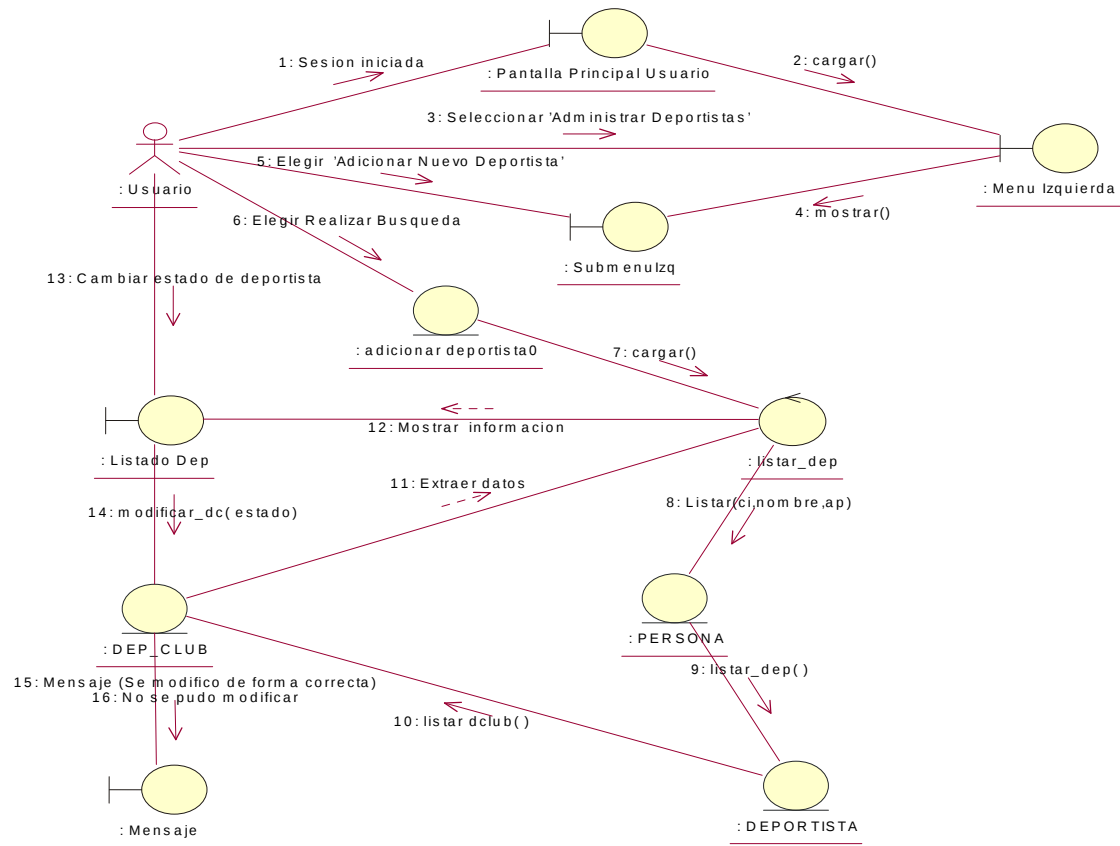


Fig.163: Buscar y Cambiar Estado a un Deportista

Diagrama de Colaboración: Buscar y Asignar Nuevo Club a un Deportista

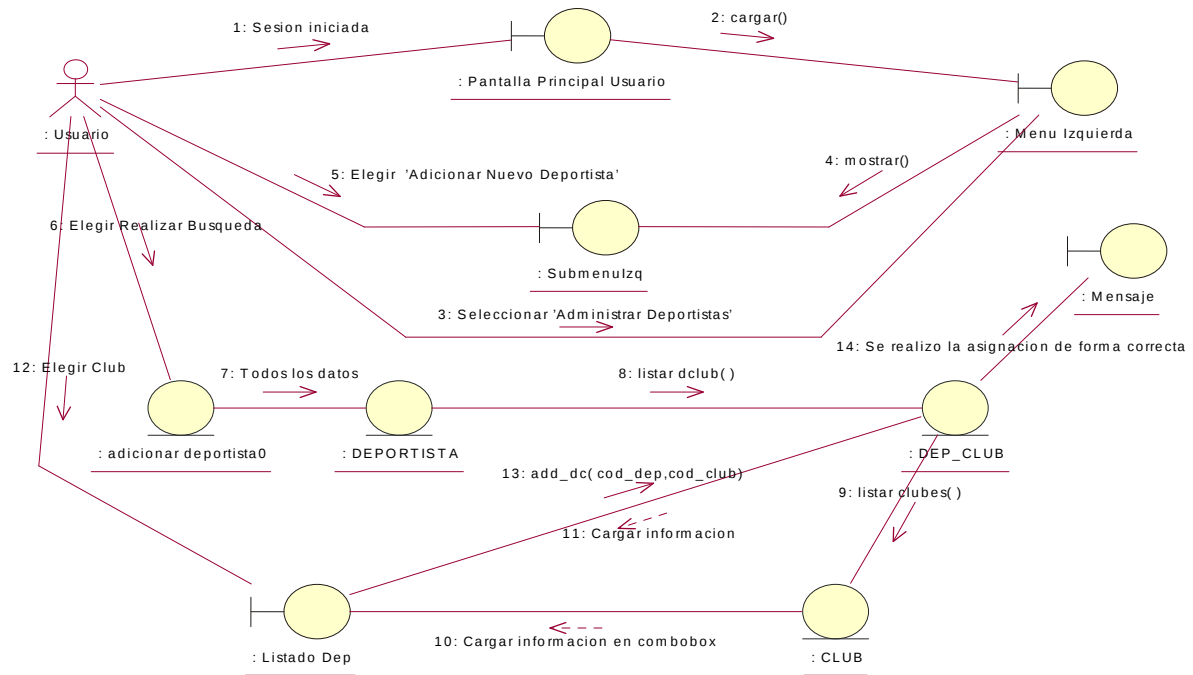


Fig.164: Buscar y Asignar Nuevo Club a un Deportista

Diagrama de Colaboración: Listar Deportistas

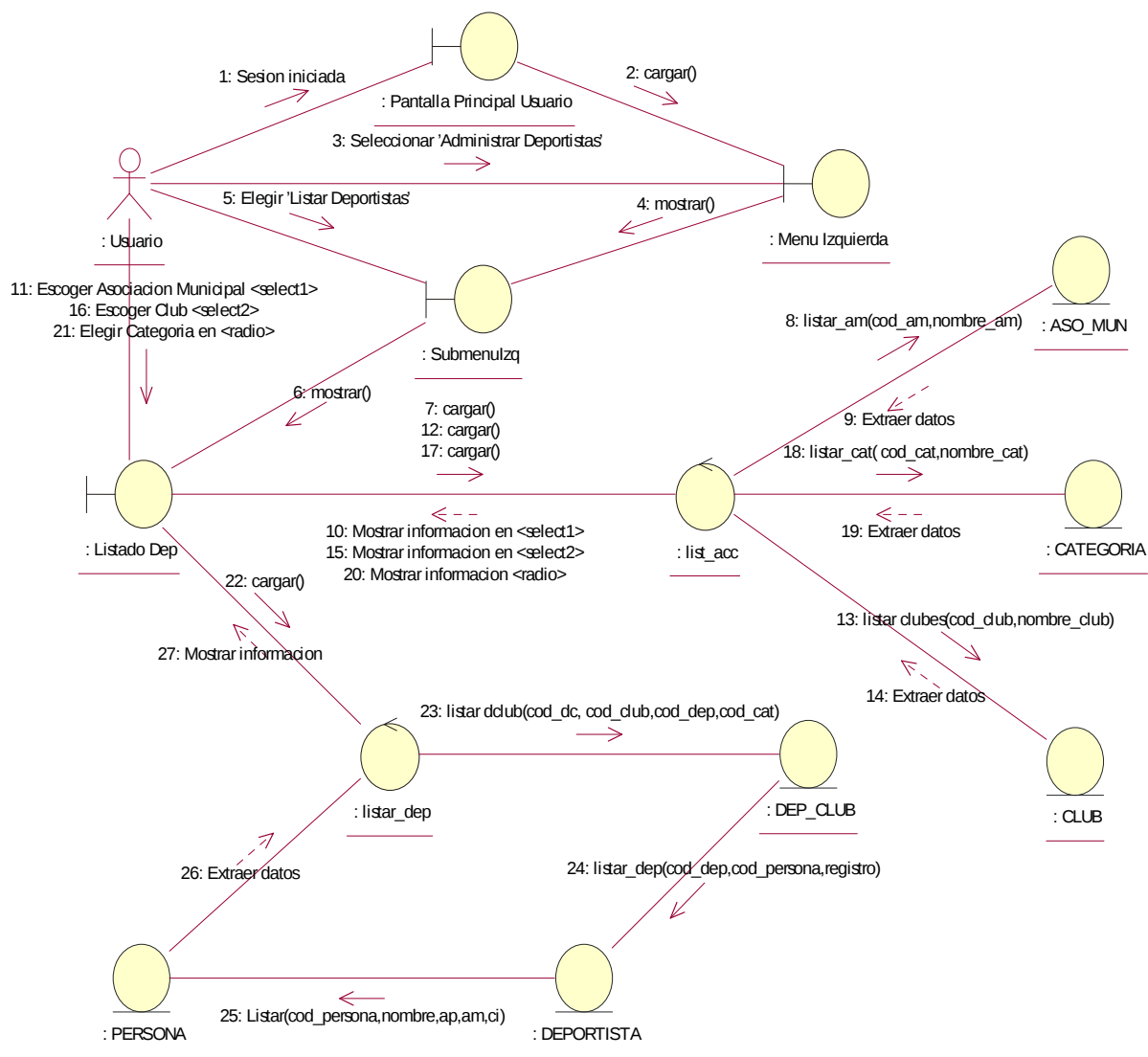


Fig. 165: Diagrama de Colaboración Listar Deportista

Diagrama de Colaboración: Modificar Deportista

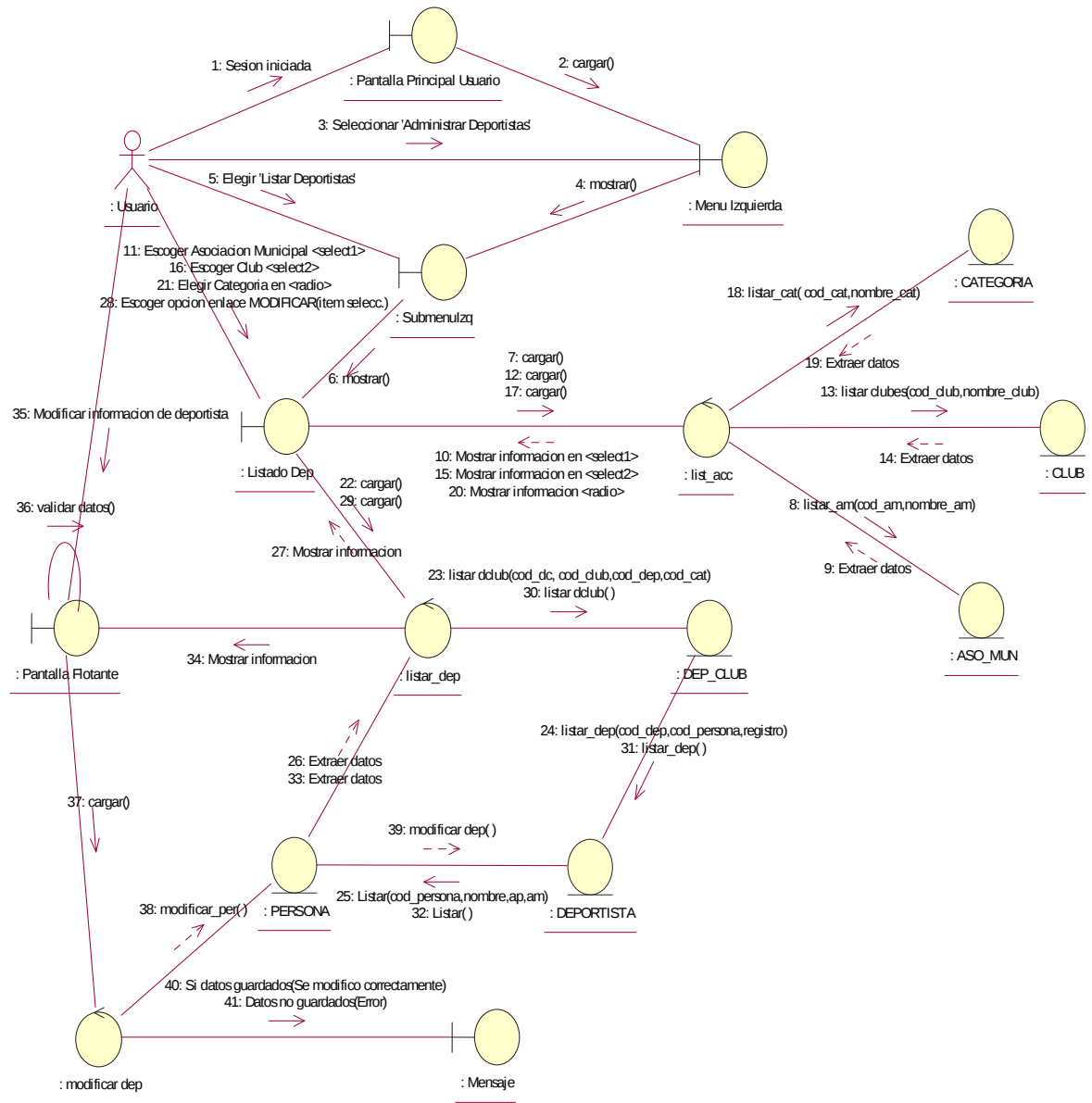


Fig. 166: Diagrama de Colaboración Modificar Deportista

Diagrama de Colaboración: Eliminar Deportista

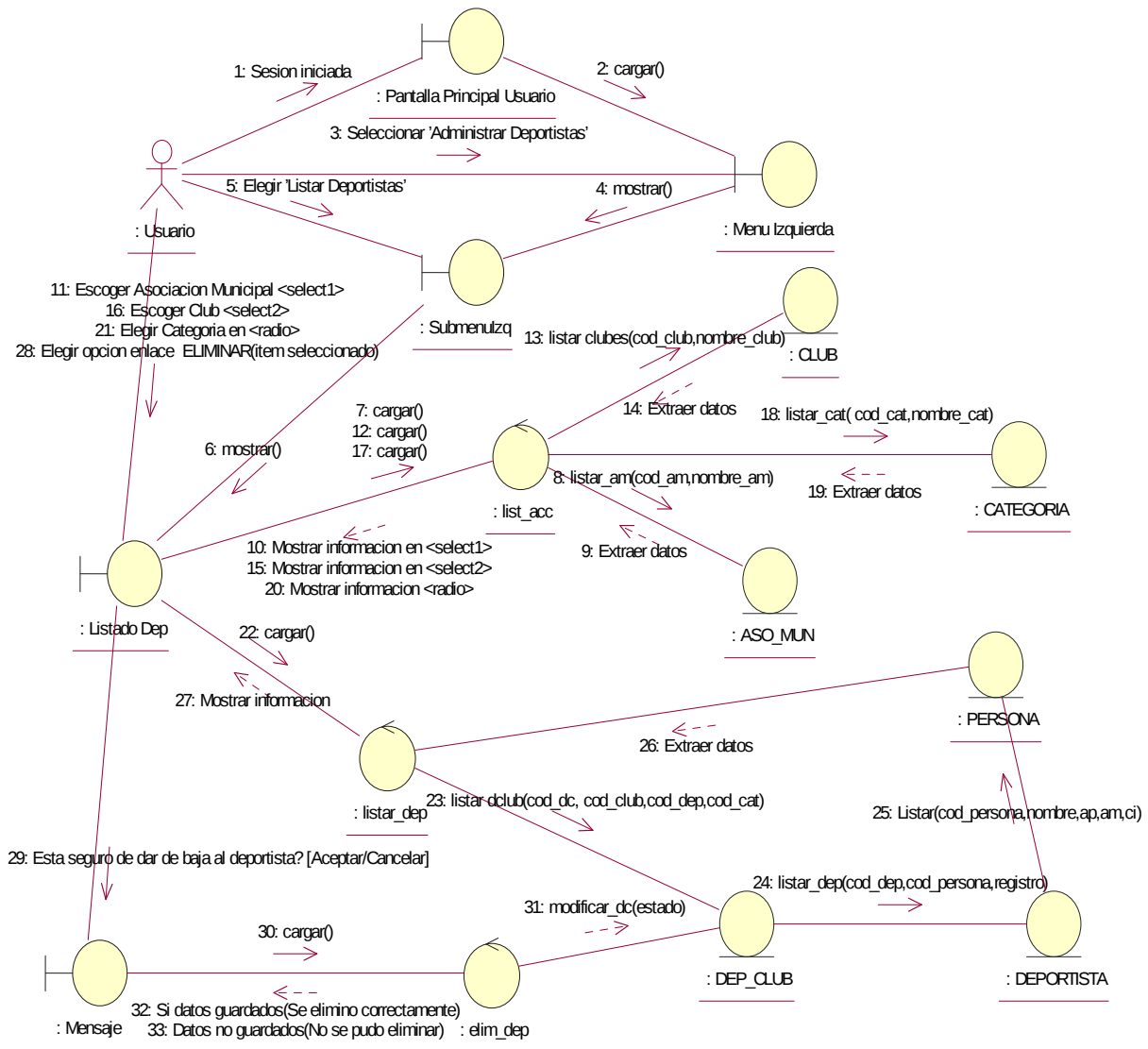


Fig. 167: Diagrama de Colaboración: Eliminar Deportista

Diagrama de Colaboración: Ver Detalle del Deportista

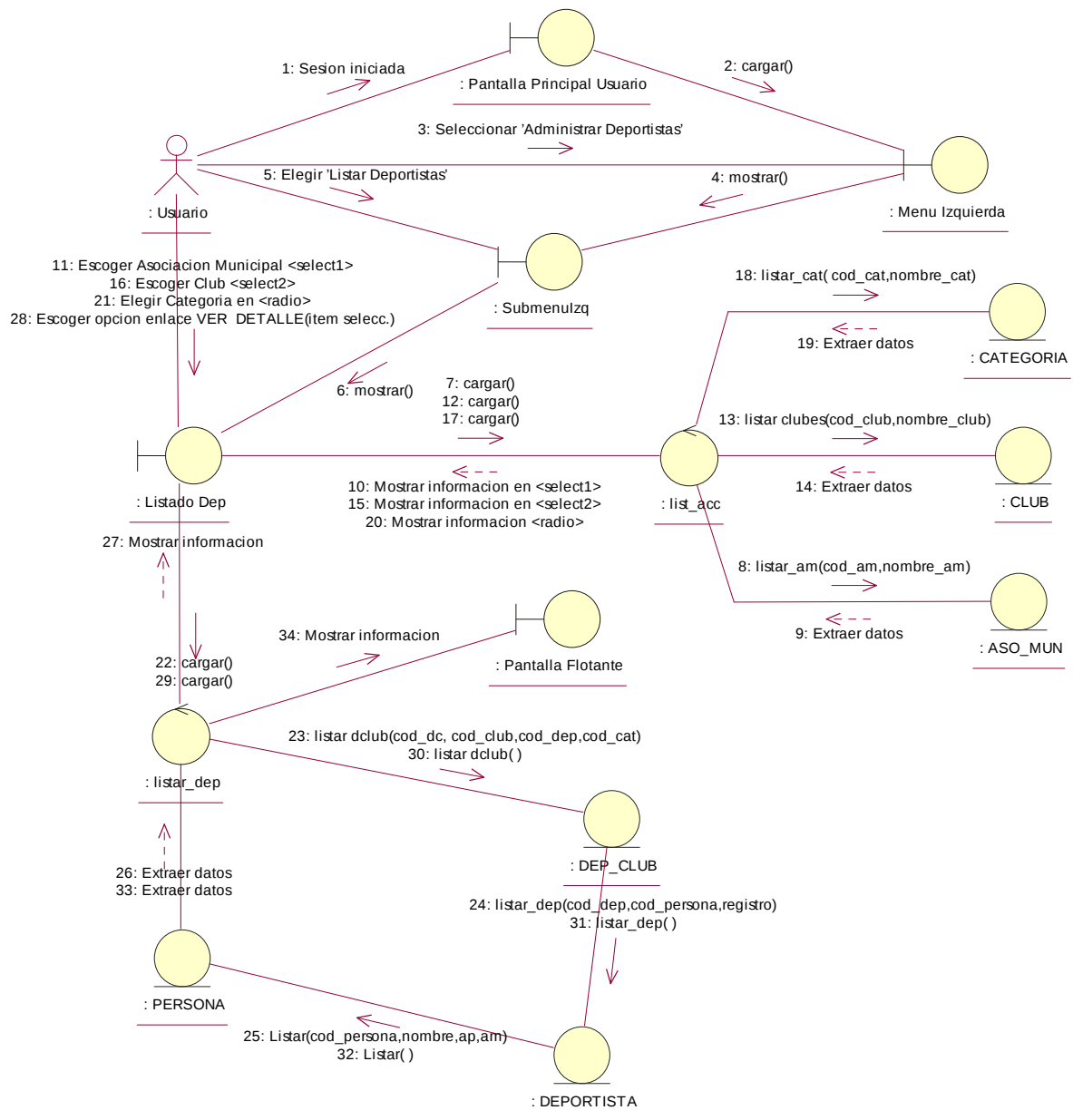


Fig. 168: Diagrama de Colaboración: Ver Detalle del Deportista

II.1.6.3.6 Administración Deportiva

II.1.6.3.6.1 Ver Disciplinas

Diagrama de Colaboración: Listar Disciplinas

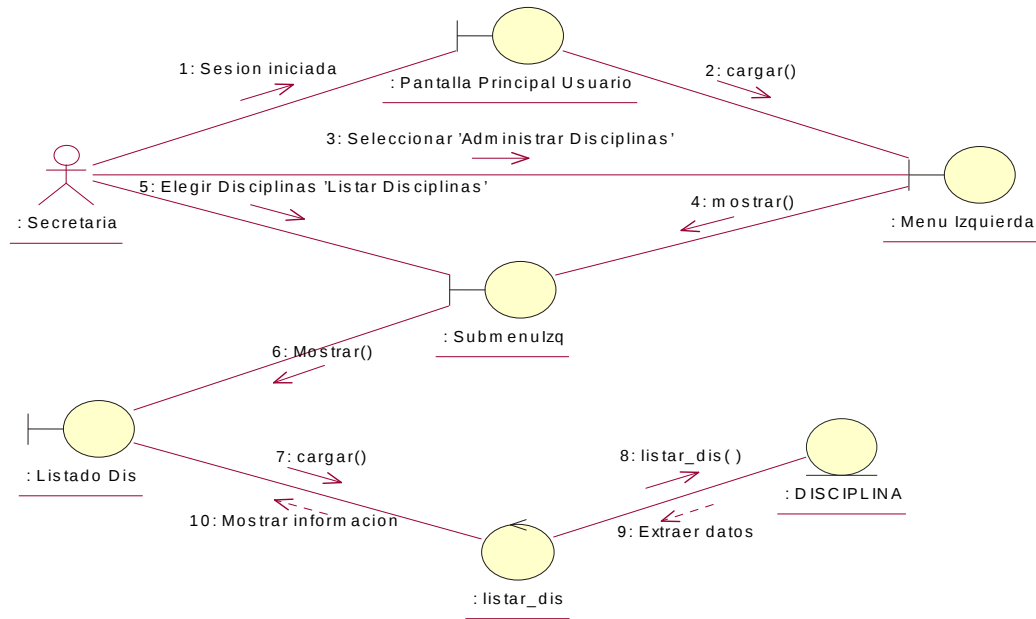


Fig. 169: Diagrama de Colaboración Listar Disciplinas

Diagrama de Colaboración: Modificar Disciplina

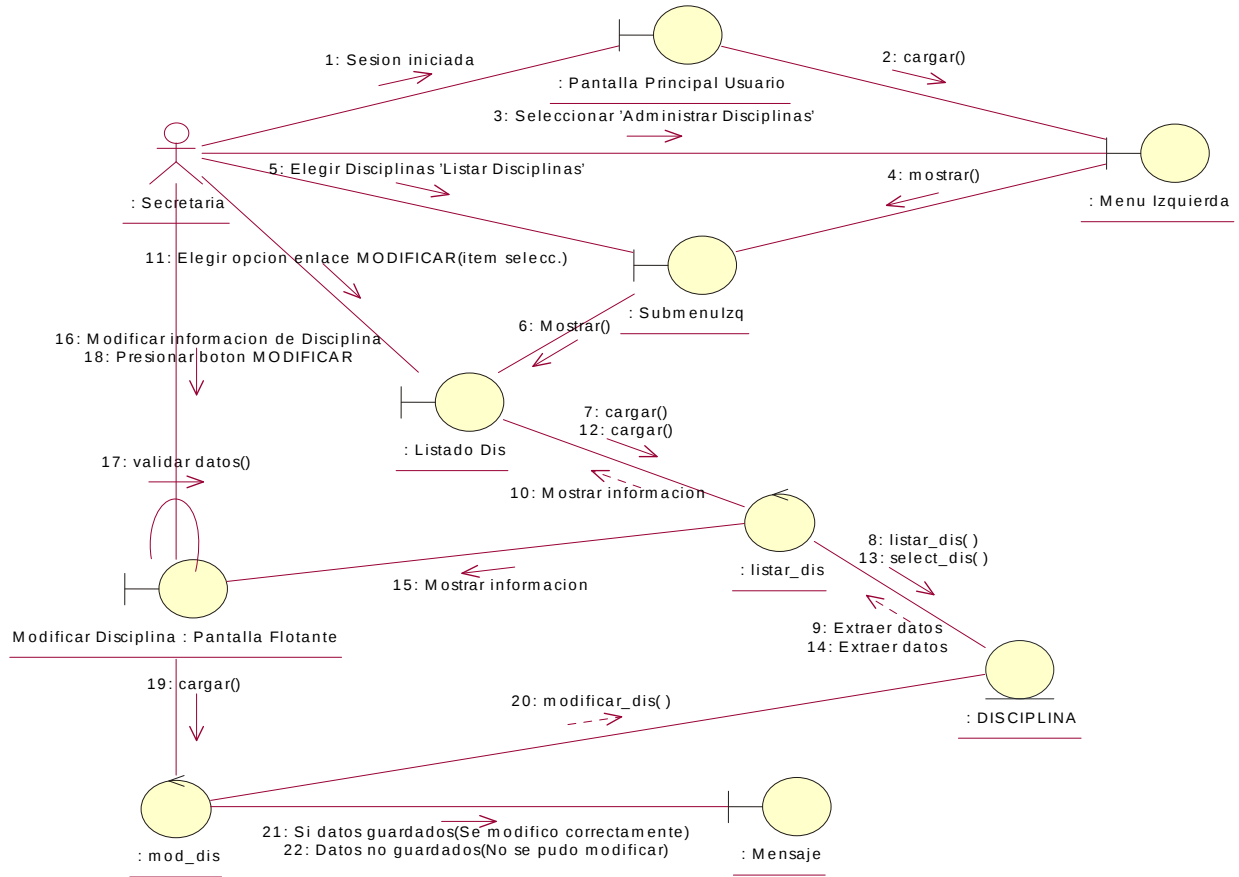


Fig. 170: Diagrama de Colaboración Modificar Disciplina

Diagrama de Colaboración: Ver Detalle de la Disciplina

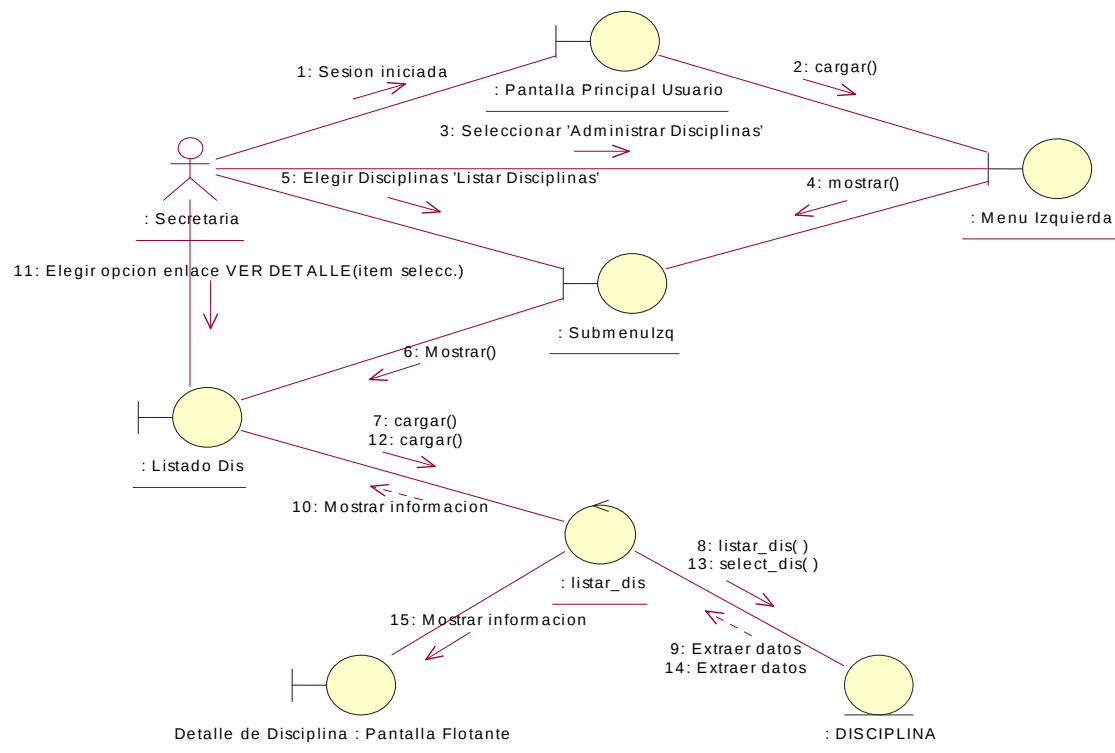


Fig. 171: Diagrama de Colaboración: Ver Detalle de la Disciplina

II.1.6.3.6.2. Seleccionar Clubes

Diagrama de Colaboración: Adicionar Club

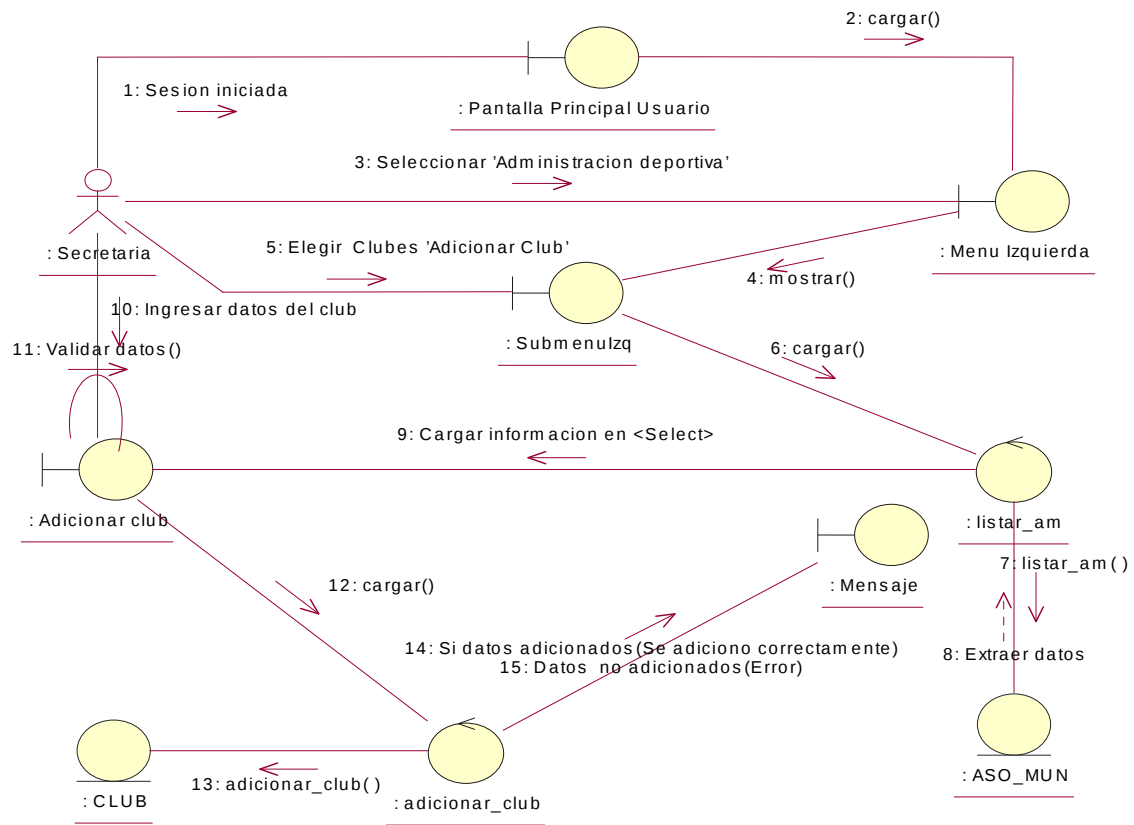


Fig. 172: Diagrama de Colaboración: Adicionar Club

Diagrama de Colaboración: Listar Clubes

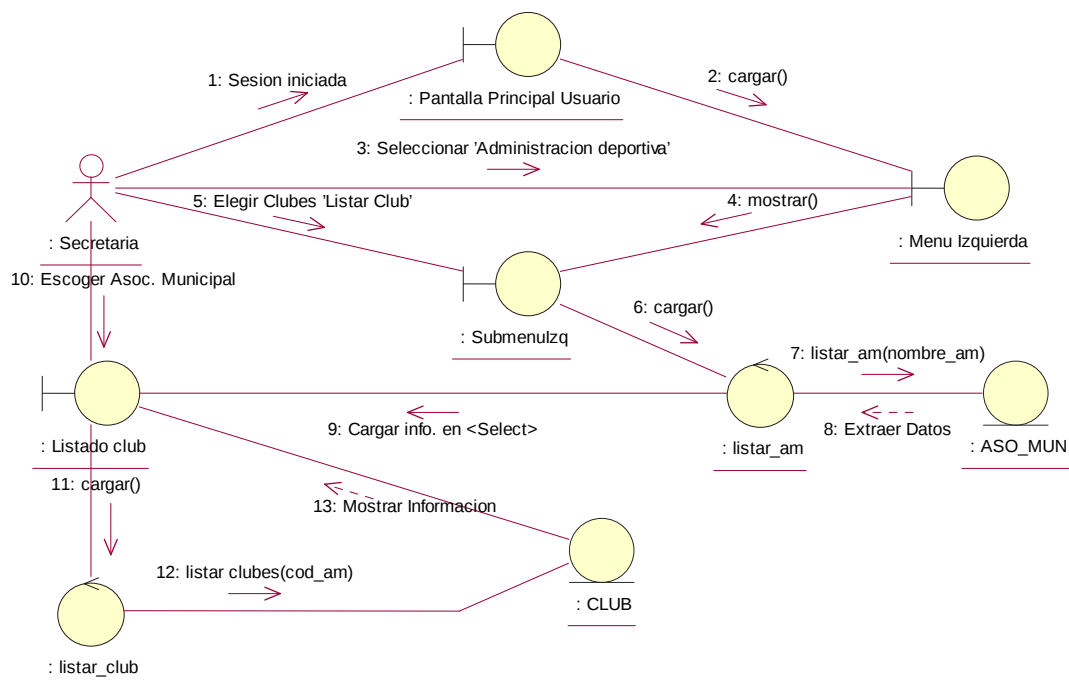


Fig. 173: Diagrama de Colaboración: Listar Clubes

Diagrama de Colaboración: Modificar Club

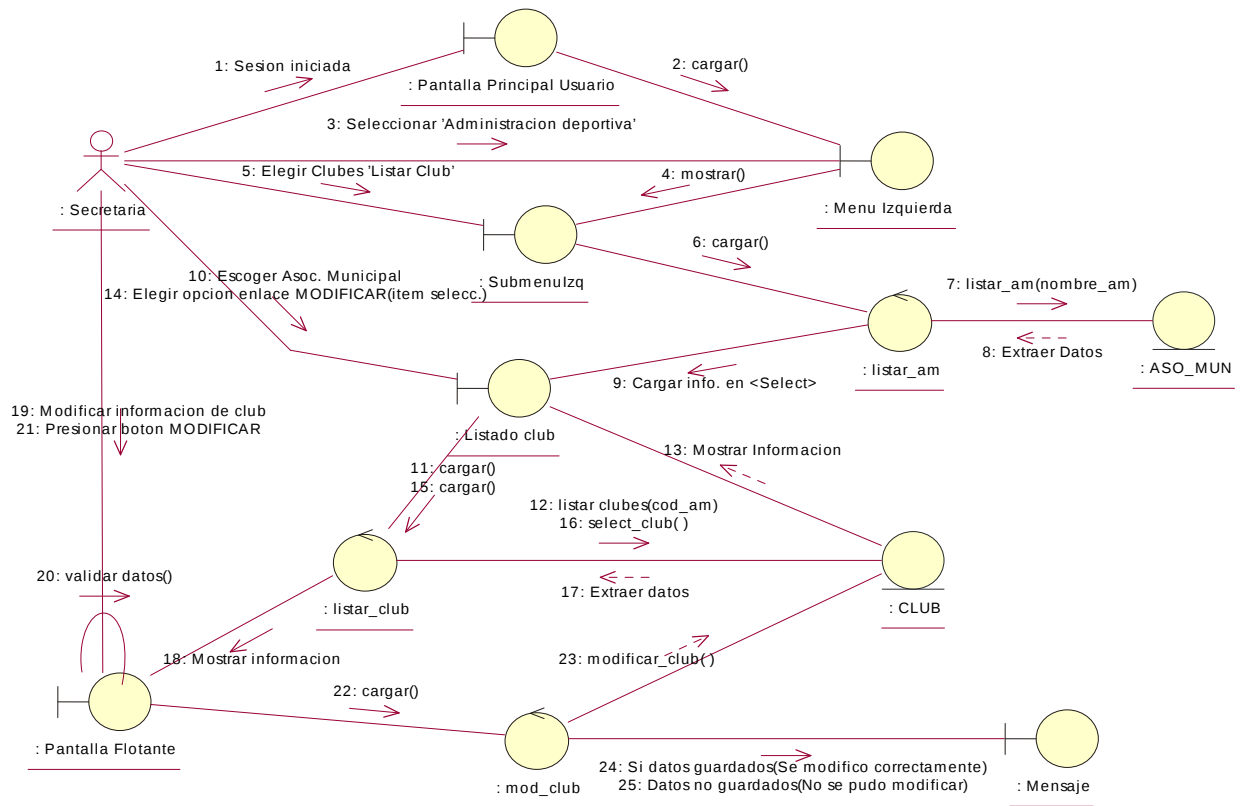


Fig. 174: Diagrama de Colaboración: Modificar Club

Diagrama de Colaboración: Eliminar Club

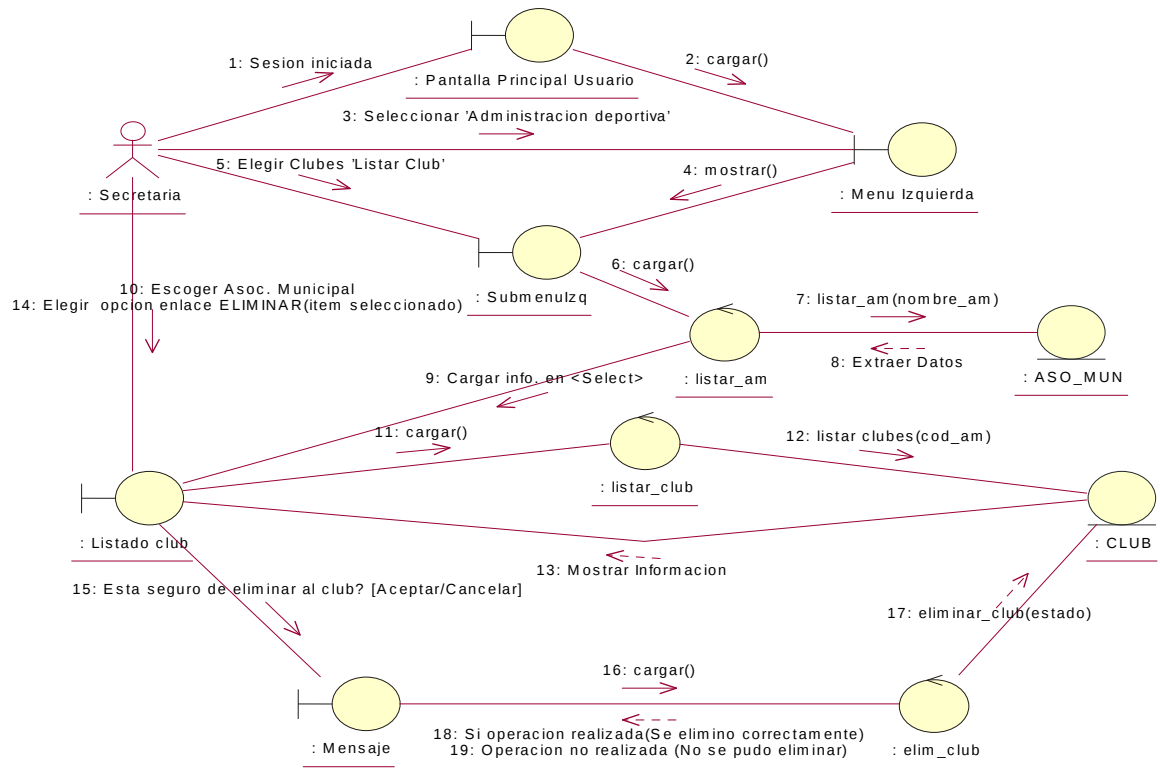


Fig. 175: Diagrama de Colaboración: Eliminar Club

Diagrama de Colaboración: Ver Detalle del Club

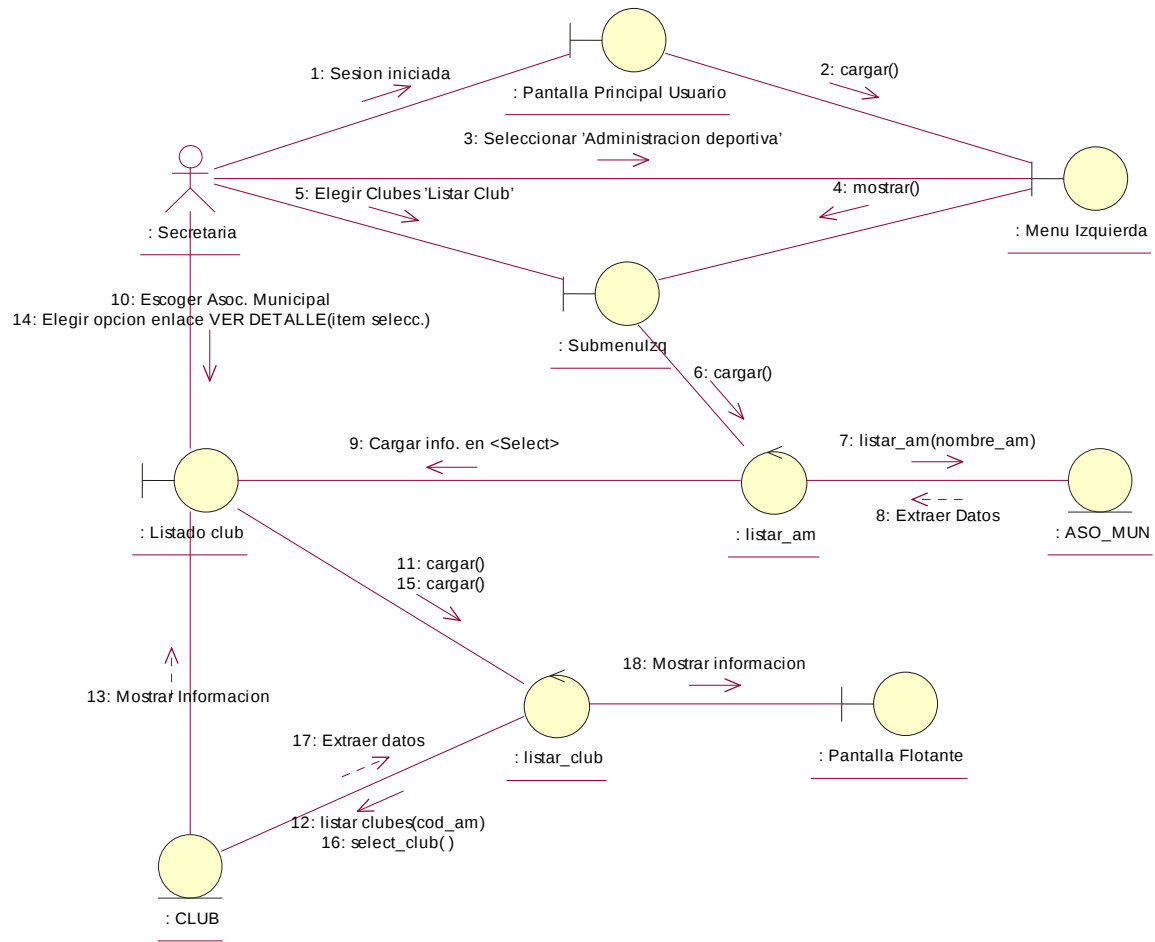


Fig. 176: Diagrama de Colaboración Ver Detalle del Club

II.1.6.3.7.Administrar Directivas

Diagrama de Colaboración: Asignar Directivo

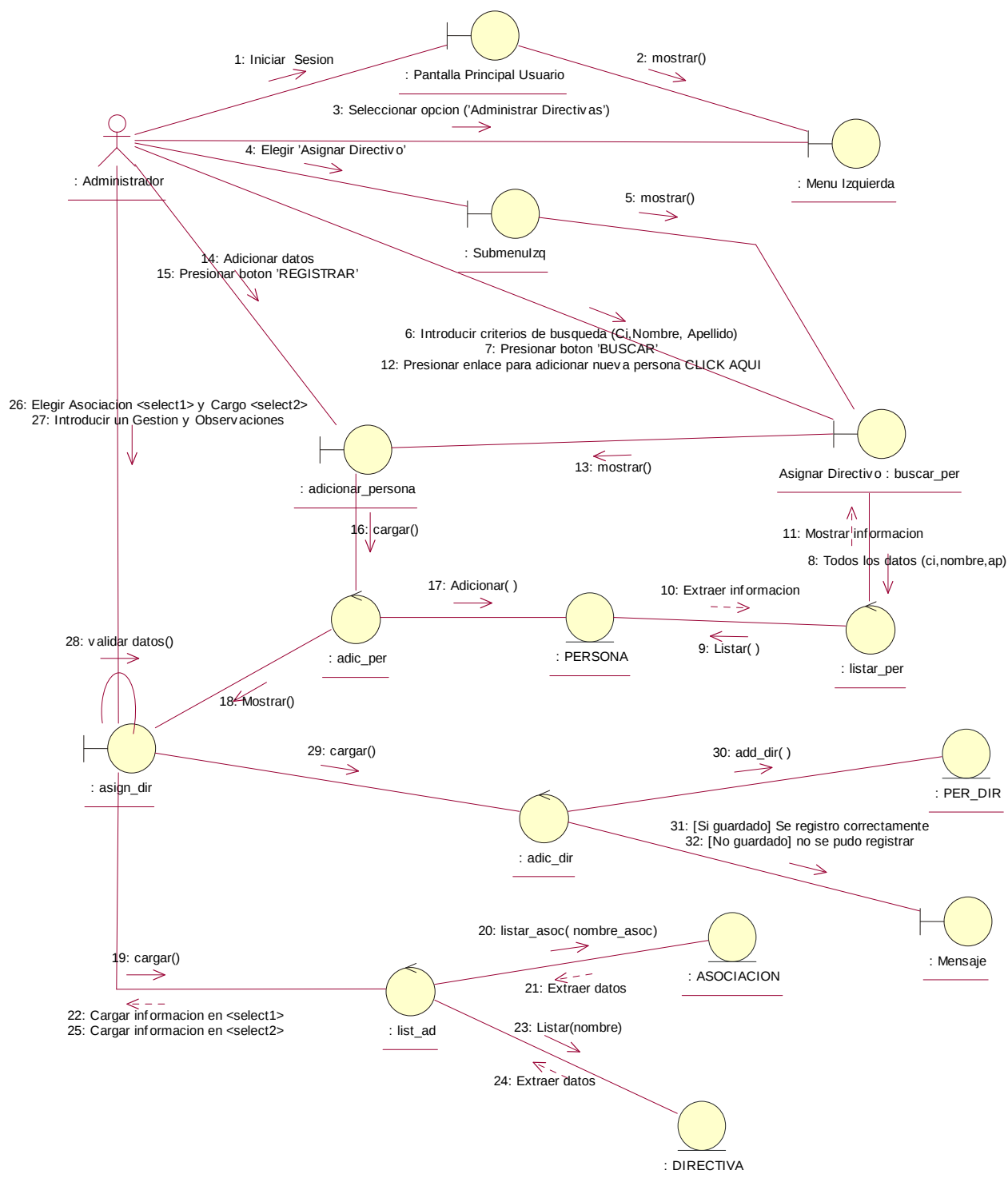


Fig. 177: Diagrama de Colaboración: Asignar Directivo

Diagrama de Colaboración: Buscar y Asignar Nueva Directiva

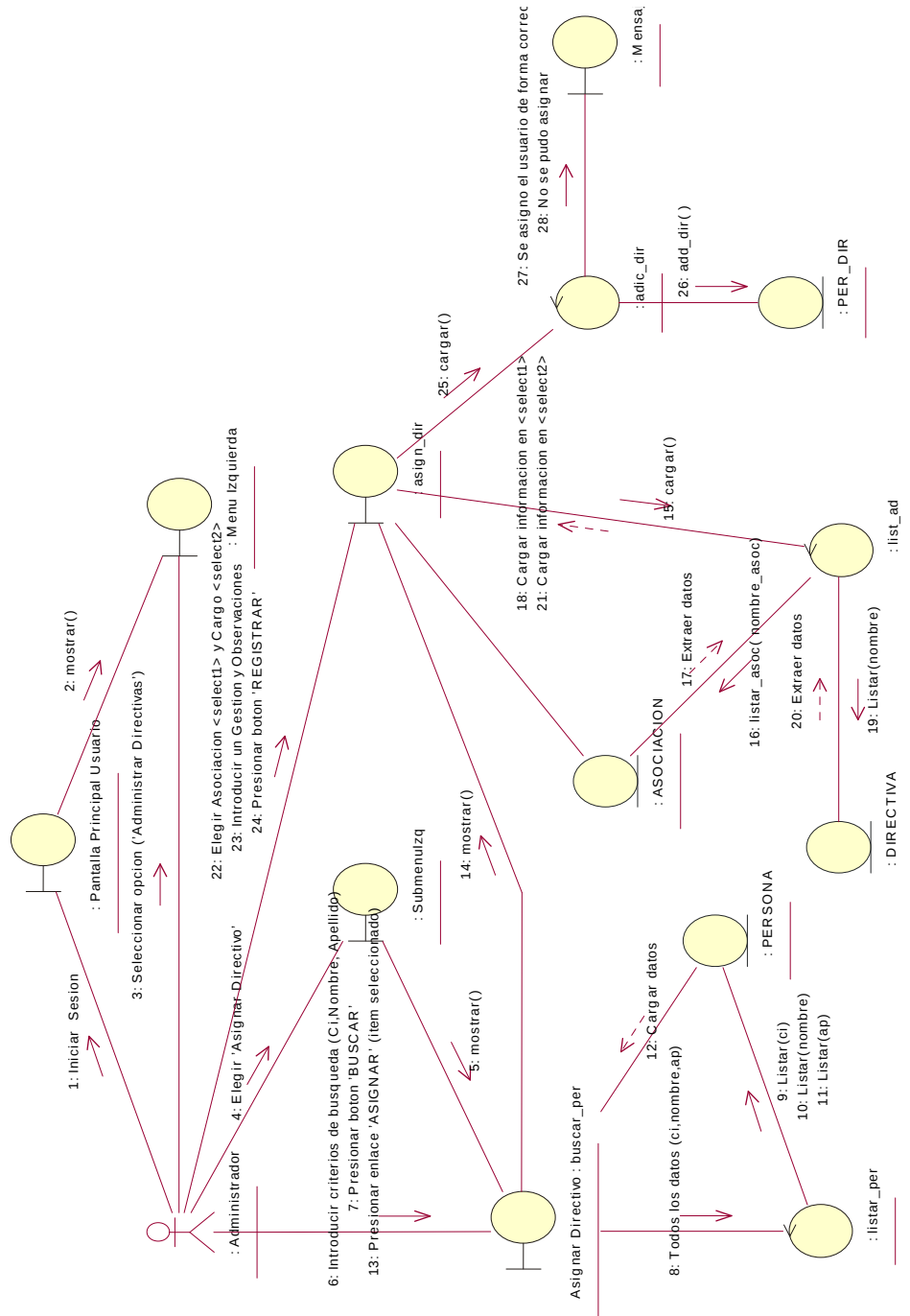


Fig.178: Diagrama de Colaboración Buscar y Asignar Nueva Directiva

Diagrama de Colaboración: Listar Directivas

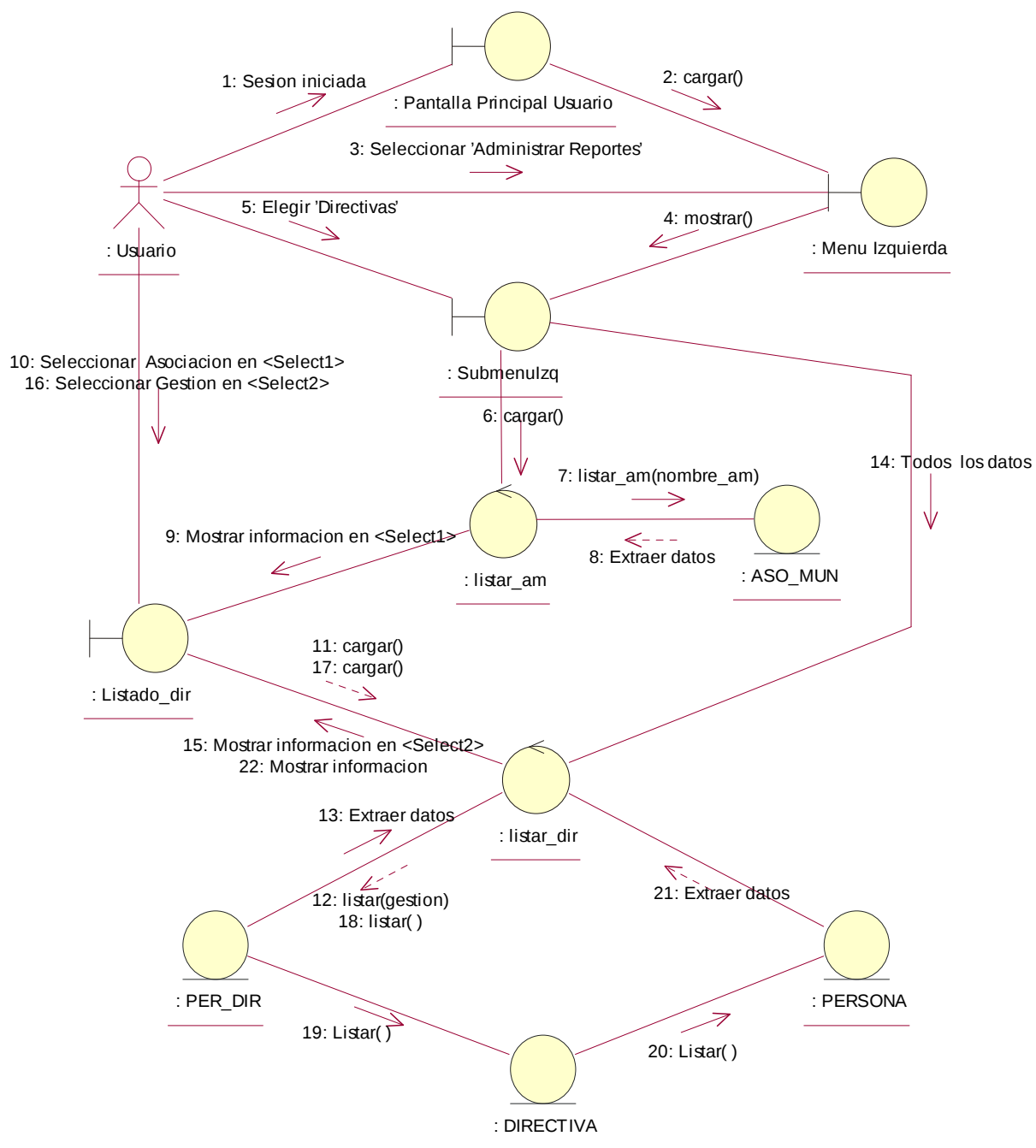


Fig. 179: Diagrama de Colaboración Listar Directivas

Diagrama de Colaboración: Modificar Directivo

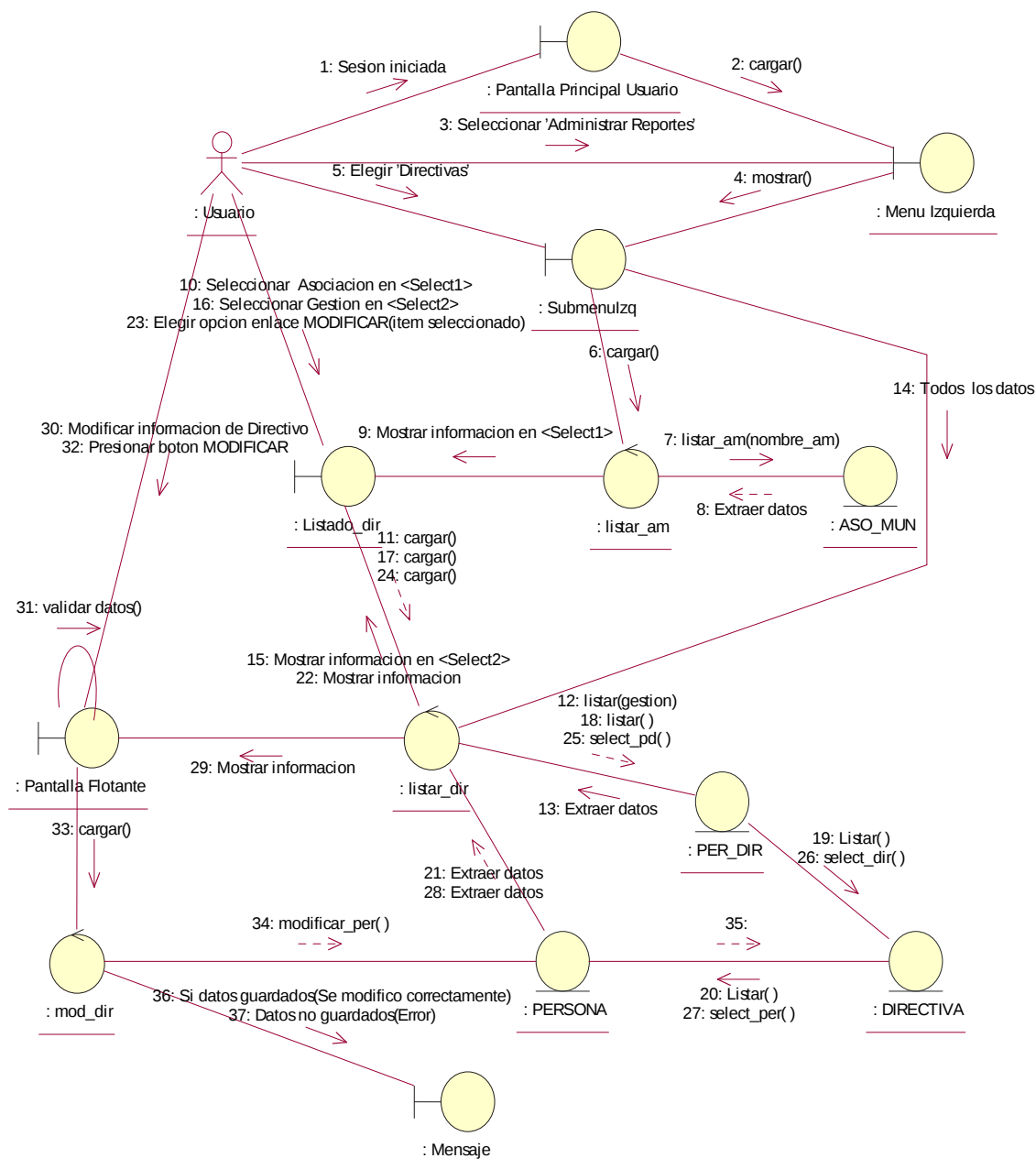


Fig. 180: Diagrama de Colaboración: Modificar Directivo

Diagrama de Colaboración: Eliminar Directivo

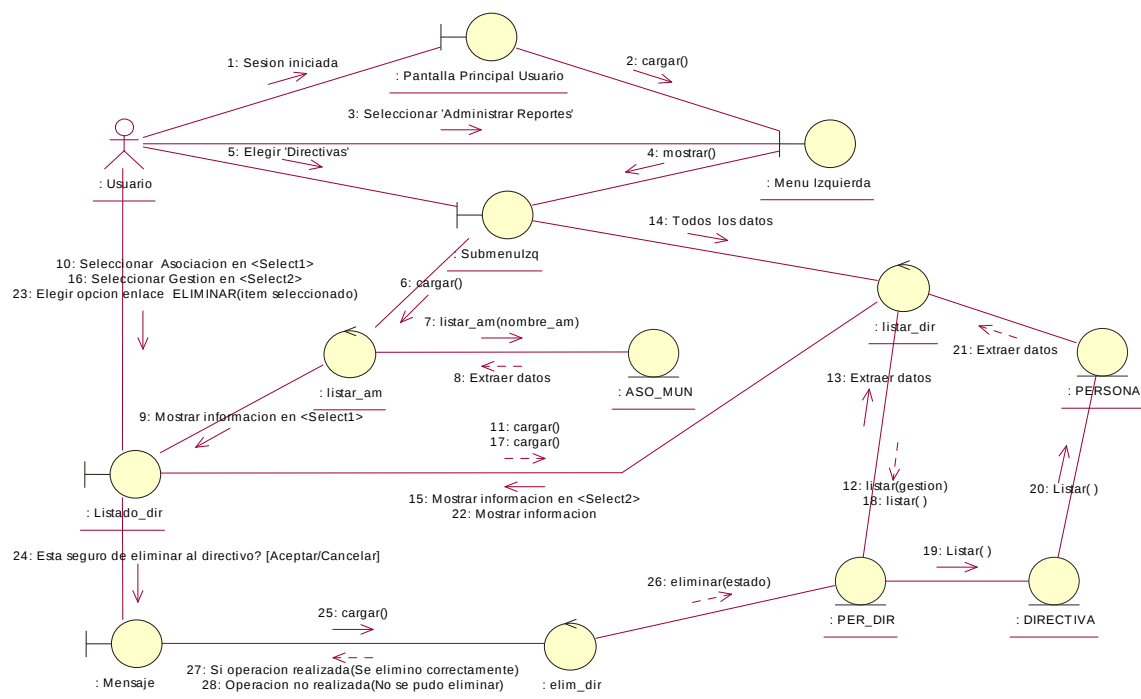


Fig. 181: Diagrama de Colaboración: Eliminar Directivo

Diagrama de Colaboración: Ver Detalle del Directivo

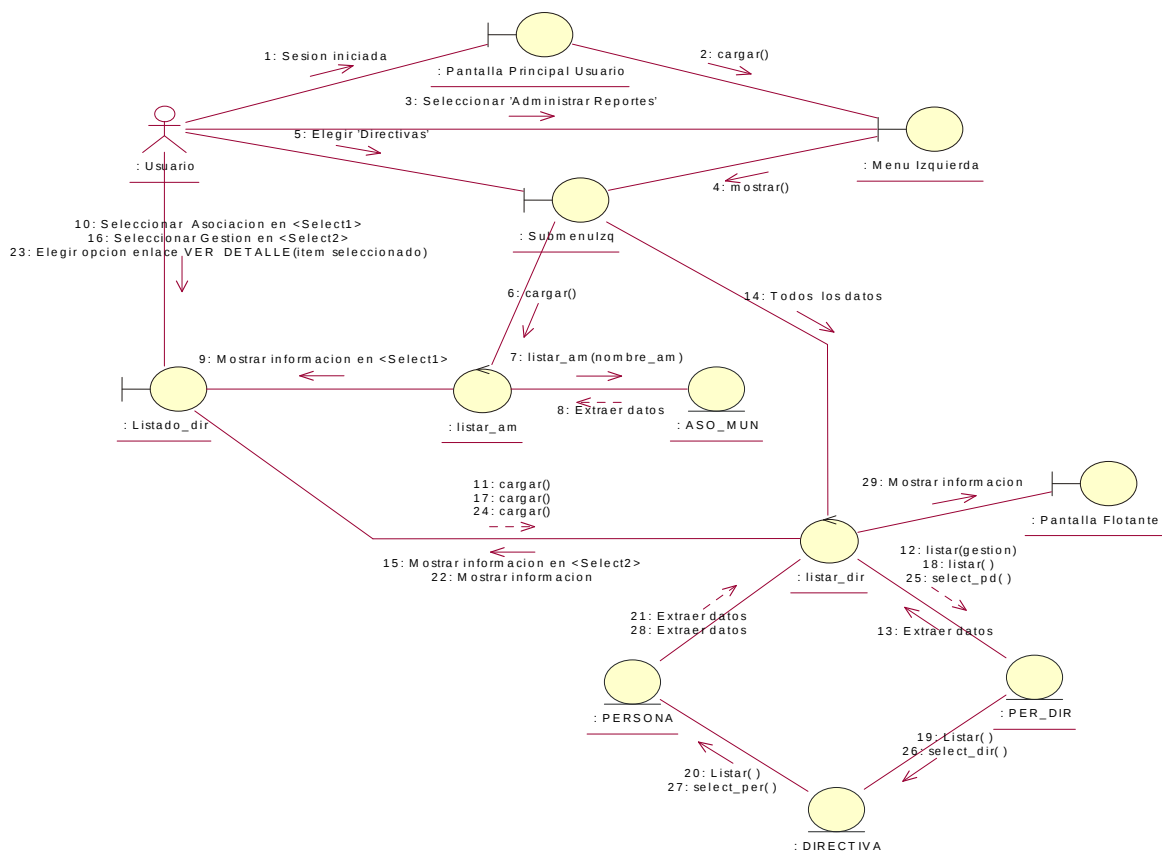


Fig. 182: Diagrama de Colaboración: Ver Detalle del Directivo

II.1.6.3.8.Administrar Entrenadores

Diagrama de Colaboración: Asignar Entrenador

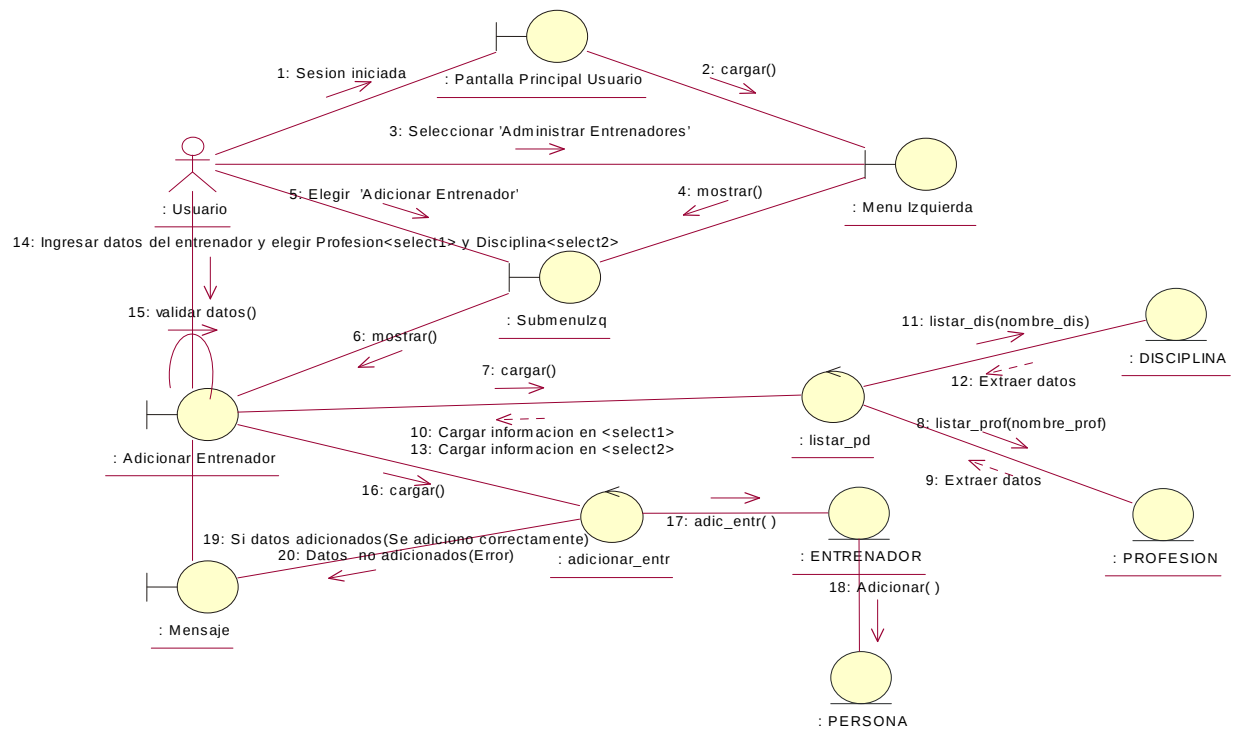


Fig. 183: Diagrama de Colaboración: Asignar Entrenador

Diagrama de Colaboración: Listar Entrenadores

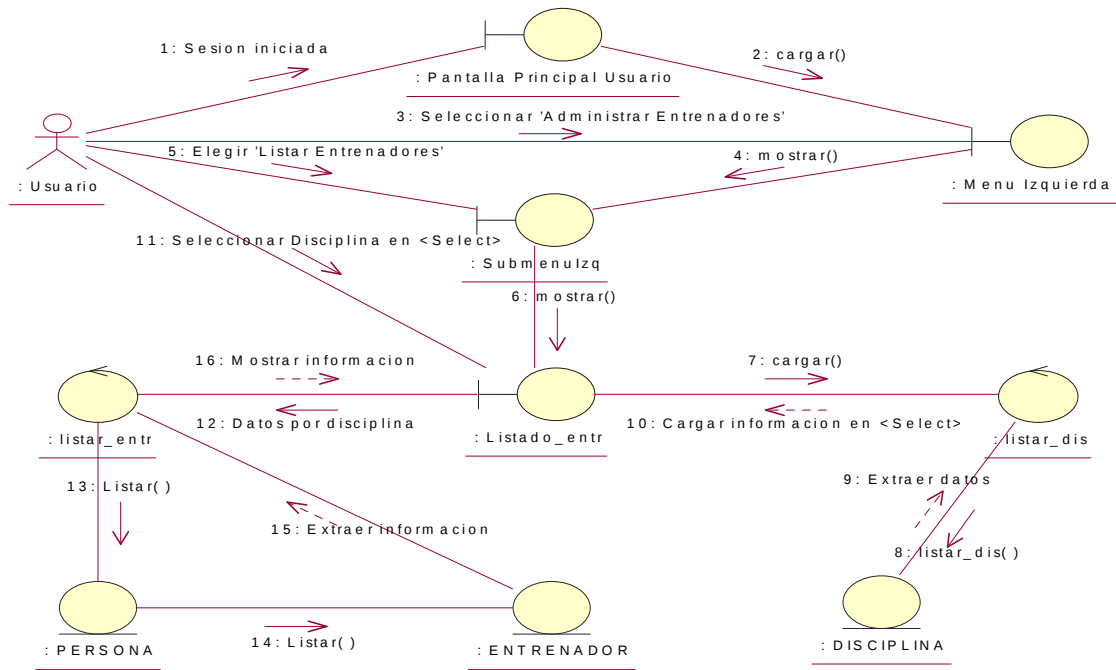


Fig. 184: Diagrama de Colaboración Listar Entrenadores

Diagrama de Colaboración: Modificar Entrenador

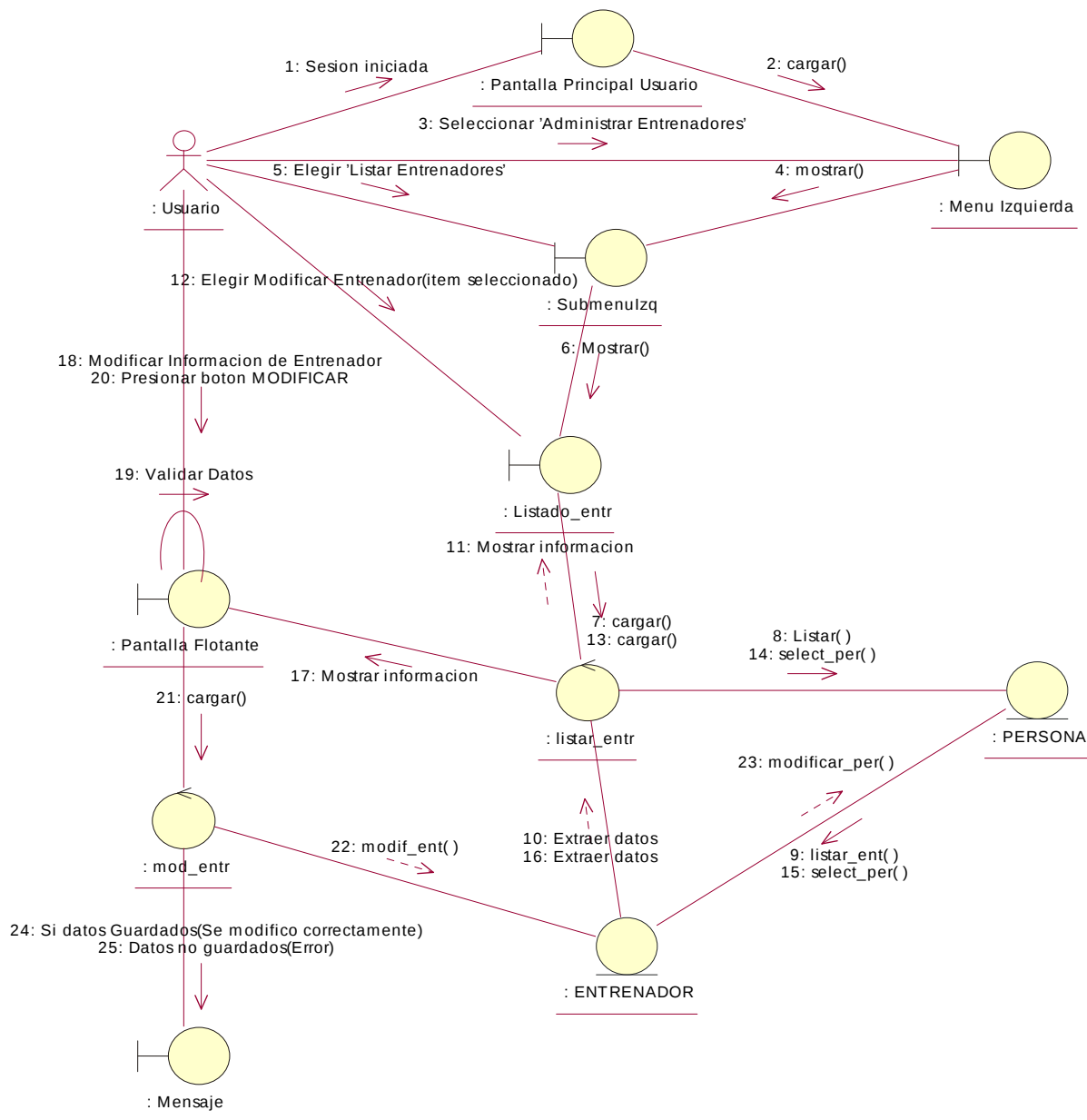


Fig. 185: Diagrama de Colaboración Modificar Entrenador

Diagrama de Colaboración: Eliminar Entrenador

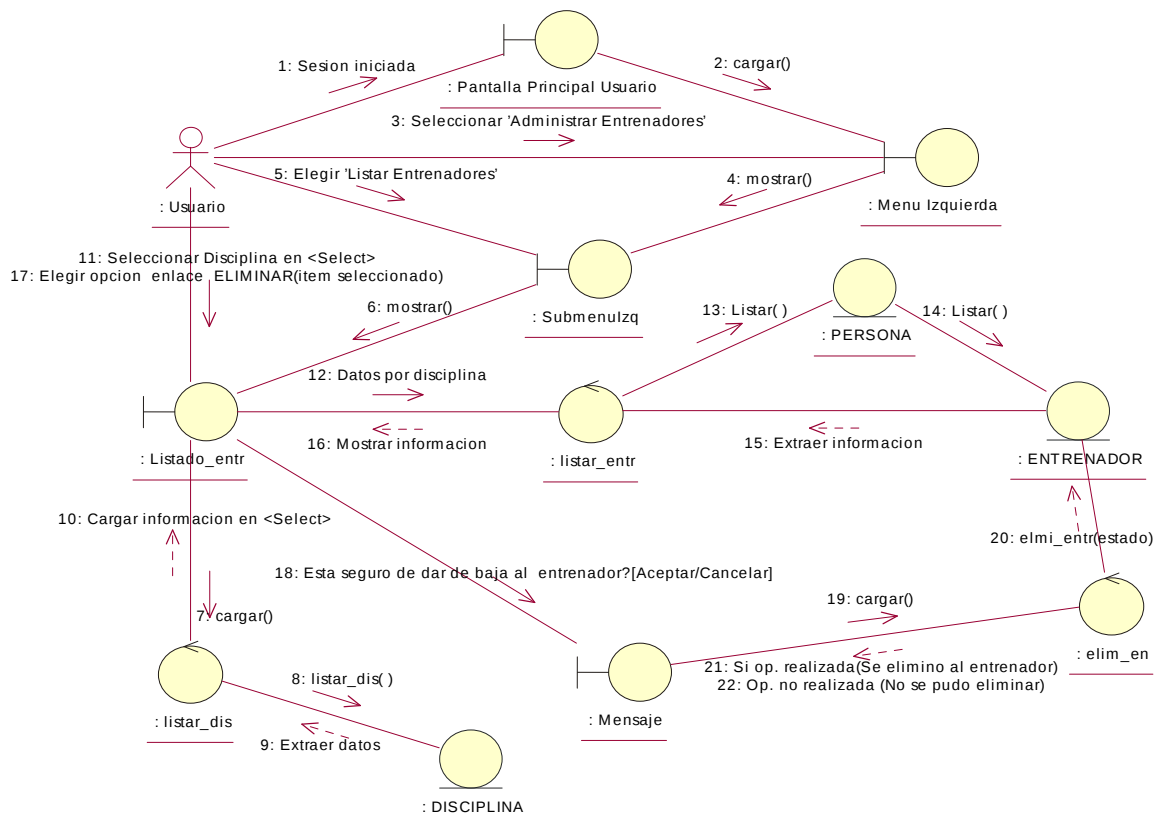


Fig. 186: Diagrama de Colaboración Eliminar Entrenador

II.1.6.3.9.Administrar Campeonato

Diagrama de Colaboración: Adicionar Campeonato

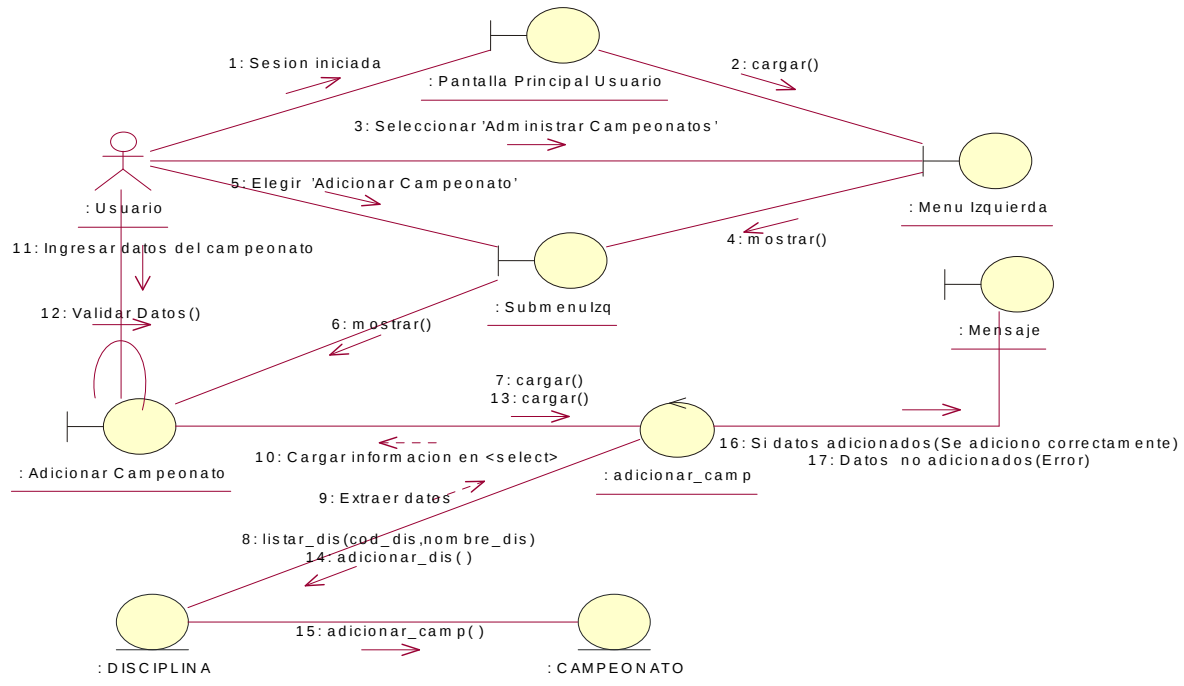


Fig. 187: Diagrama de Colaboración Adicionar Campeonato

Diagrama de Colaboración: Listar Campeonatos

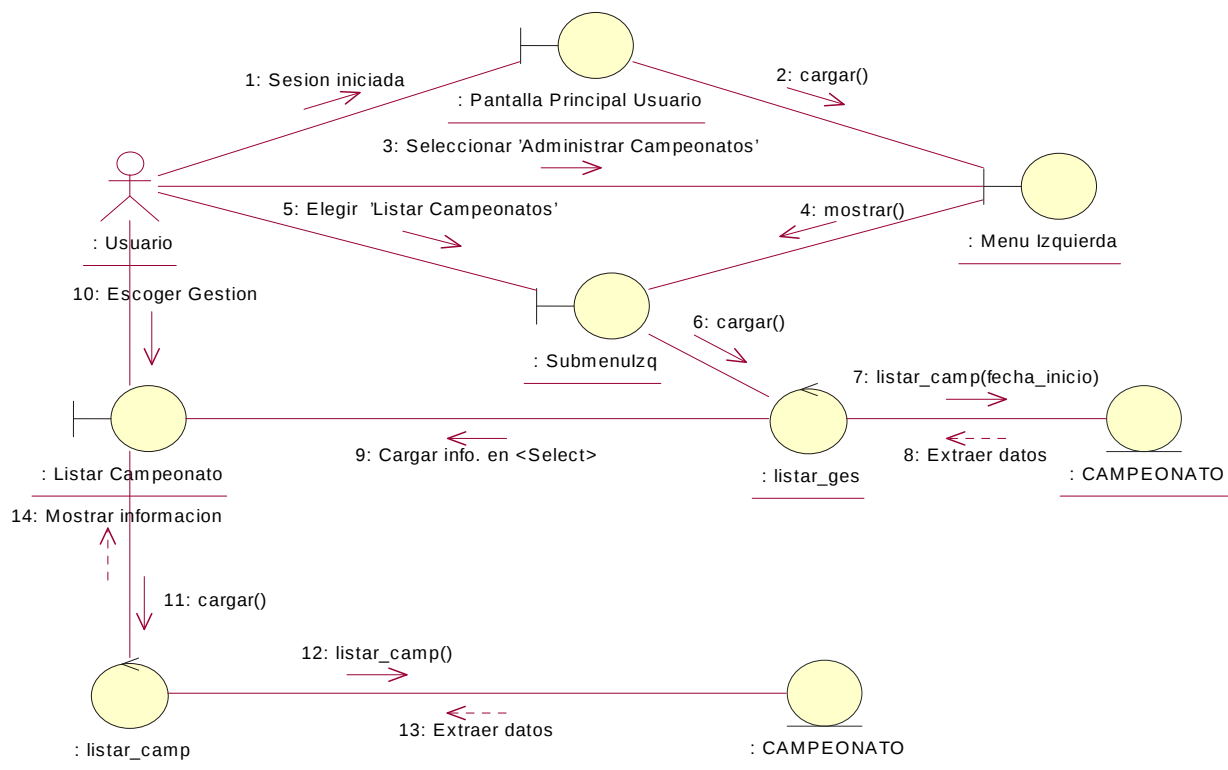


Fig. 188: Diagrama de Colaboración Listar Campeonatos

Diagrama de Colaboración: Modificar Campeonato

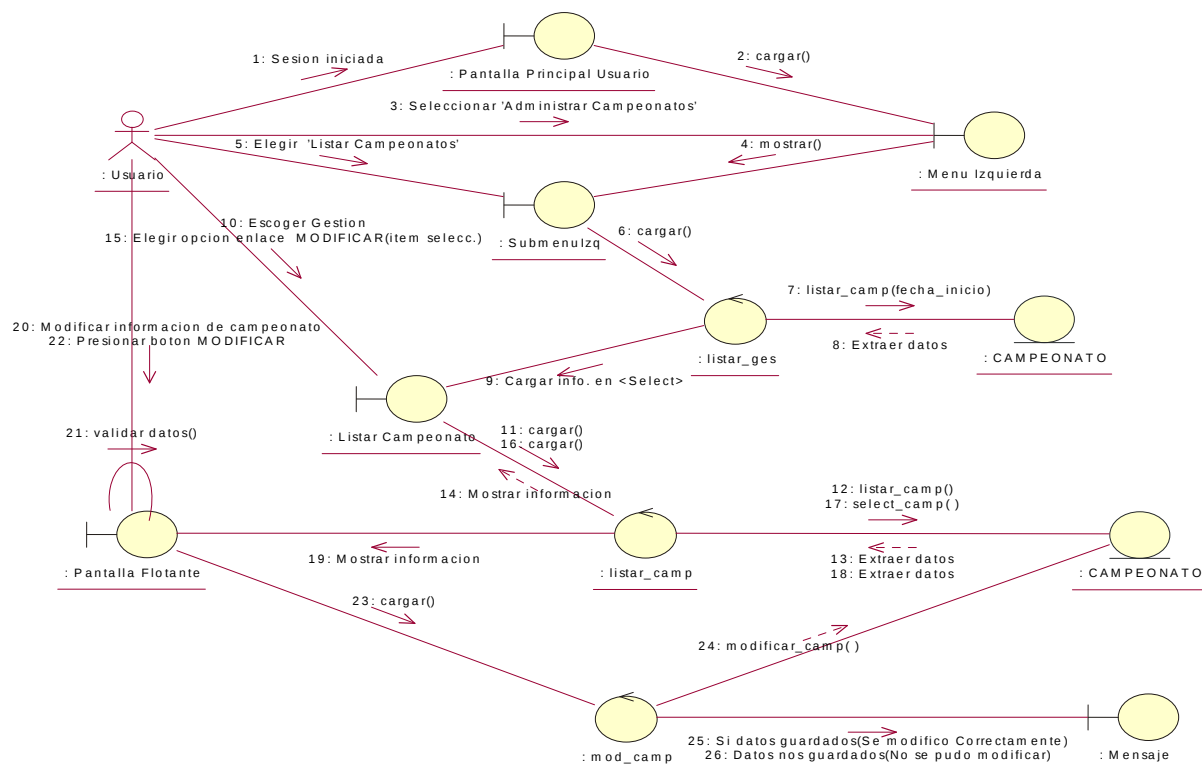


Fig. 189: Diagrama de Colaboración Modificar Campeonato

Diagrama de Colaboración: Eliminar Campeonato

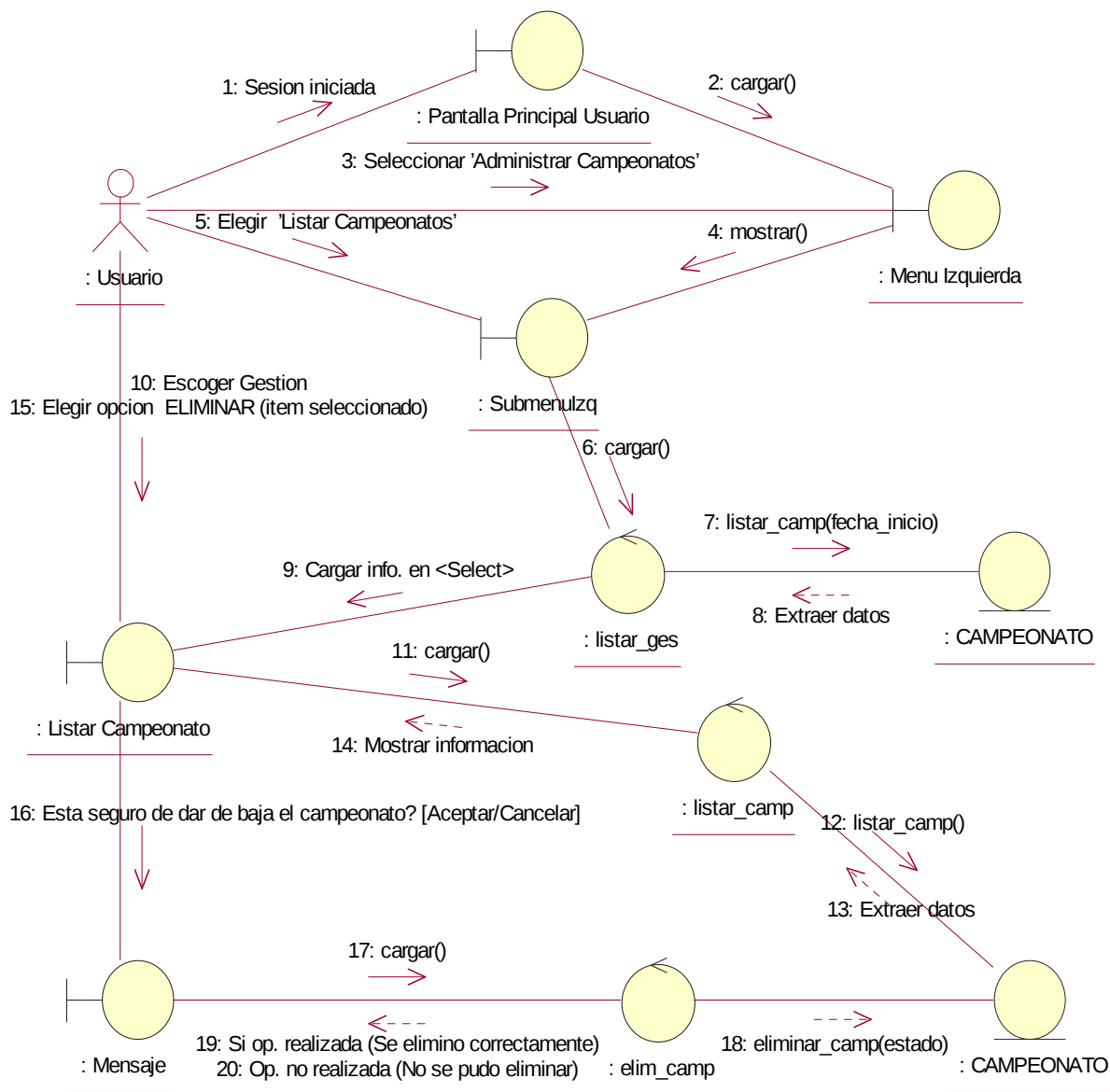


Fig. 190: Diagrama de Colaboración Eliminar Campeonato

Diagrama de Colaboración: Ver Medallero del Campeonato

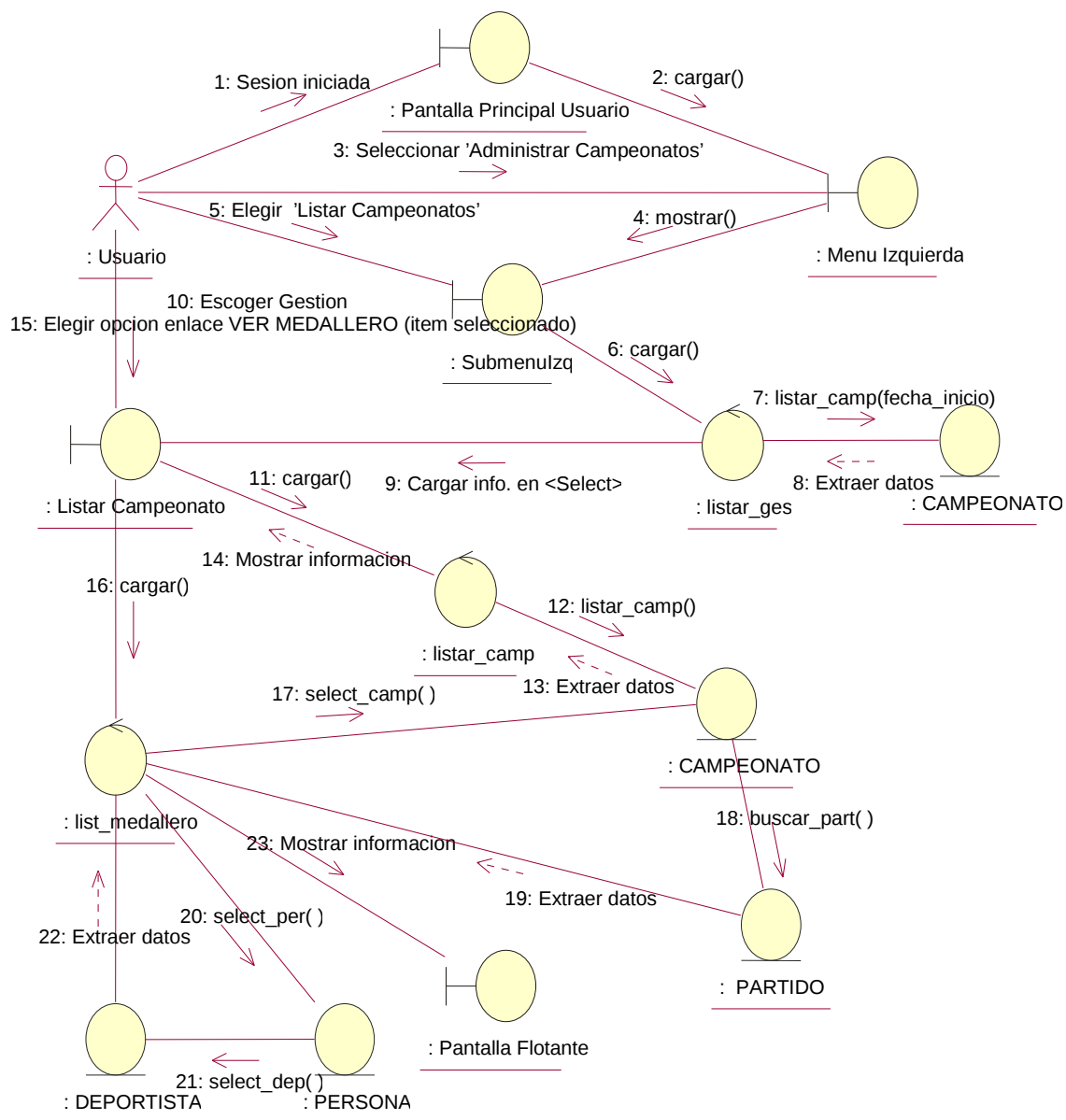


Fig. 191: Diagrama de Colaboración Ver Medallero del Campeonato

Diagrama de Colaboración: Adicionar Partidos

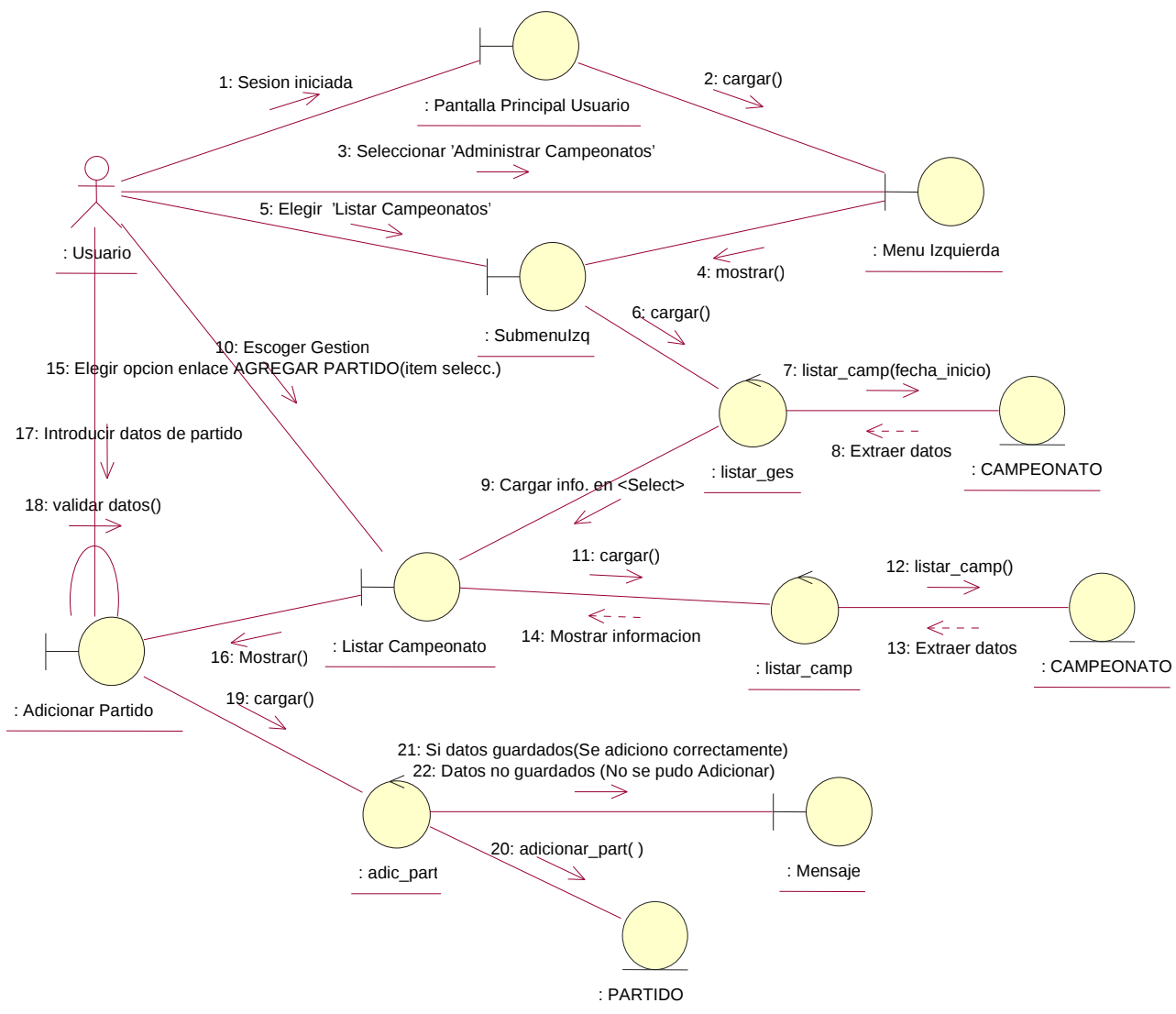


Fig. 192: Diagrama de Colaboración Adicionar Partidos

Diagrama de Colaboración: Listar Partidos

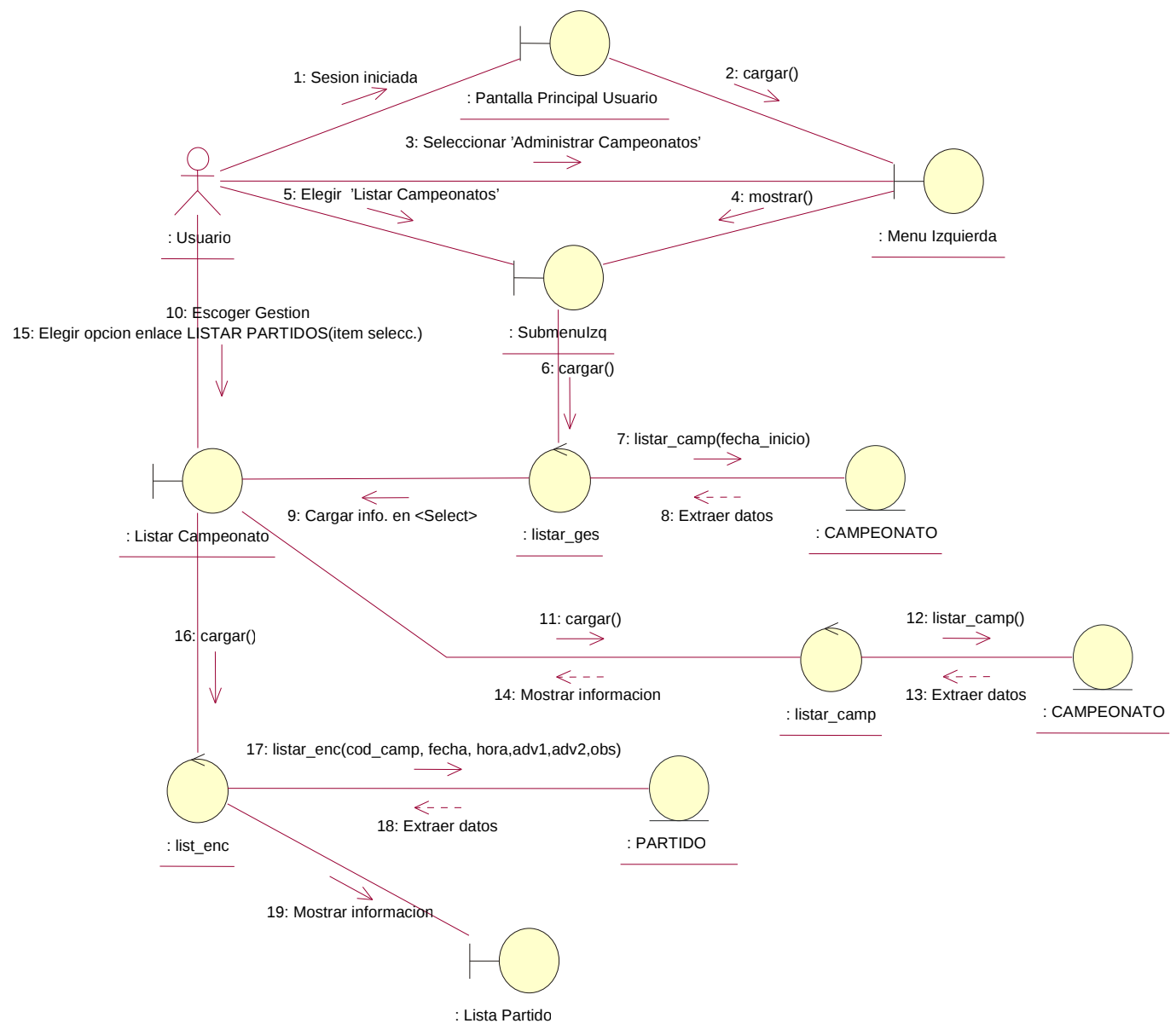


Fig. 193: Diagrama de Colaboración Listar Partidos

Diagrama de Colaboración: Cargar Resultado

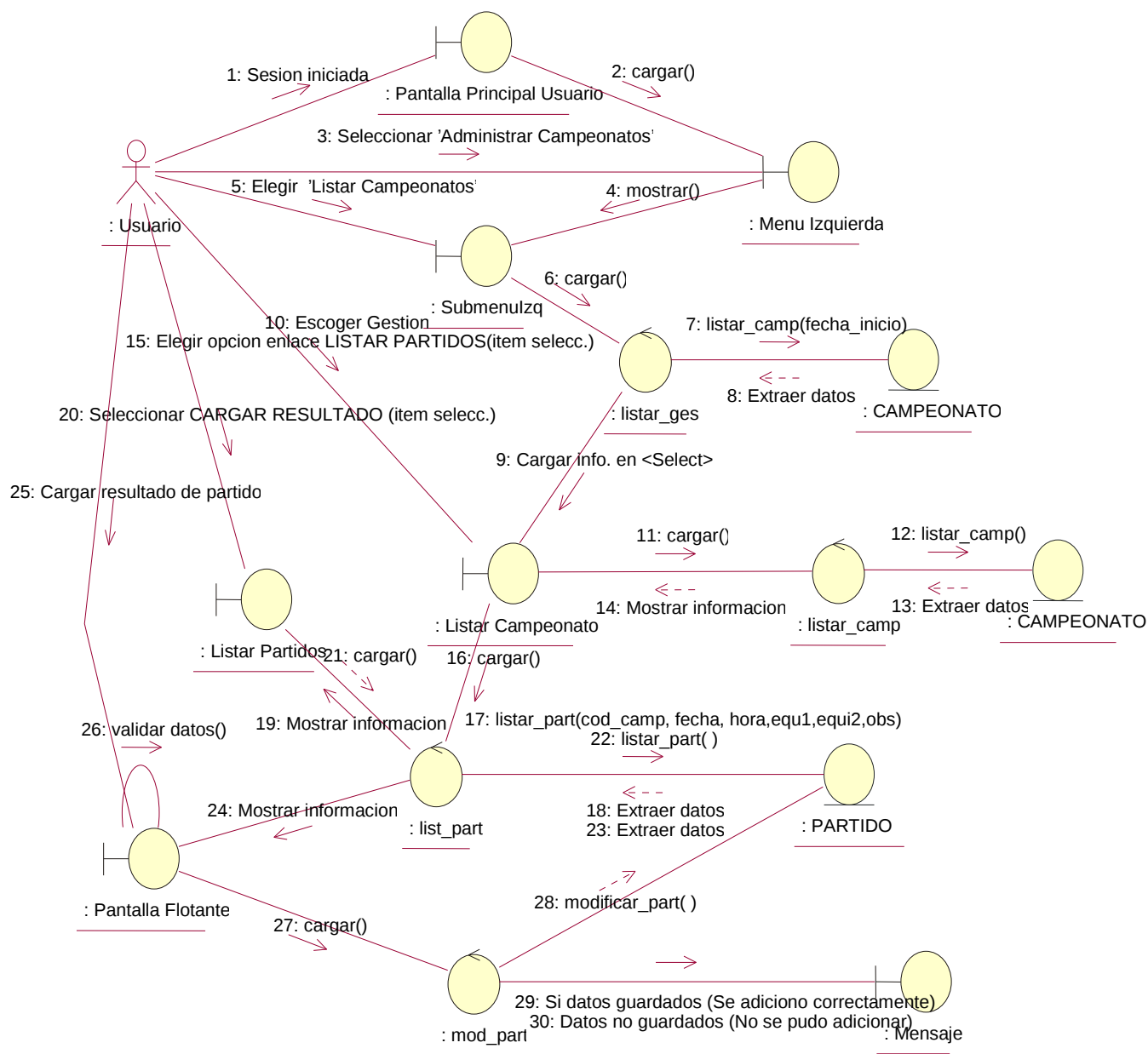


Fig. 194: Diagrama de Colaboración Cargar Resultado

II.1.6.3.10.Administrar Noticias

Diagrama de Colaboración: Adicionar Noticia

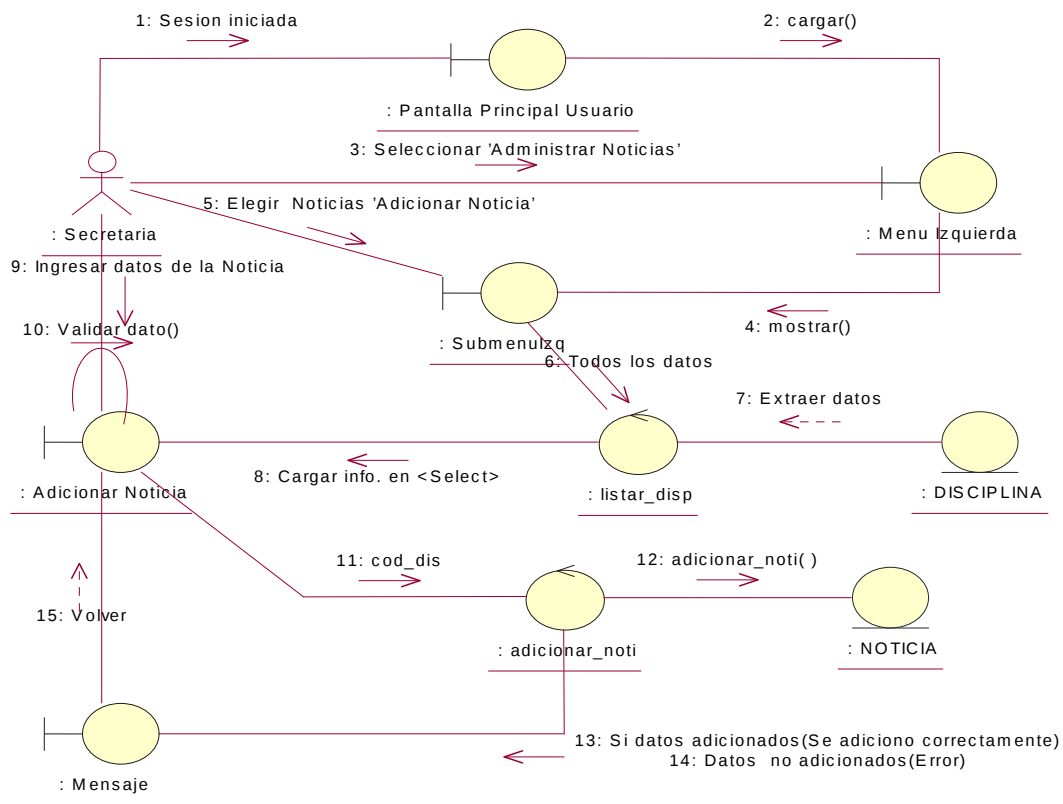


Fig. 195: Diagrama de Colaboración Adicionar Noticia

Diagrama de Colaboración: Listar Noticias

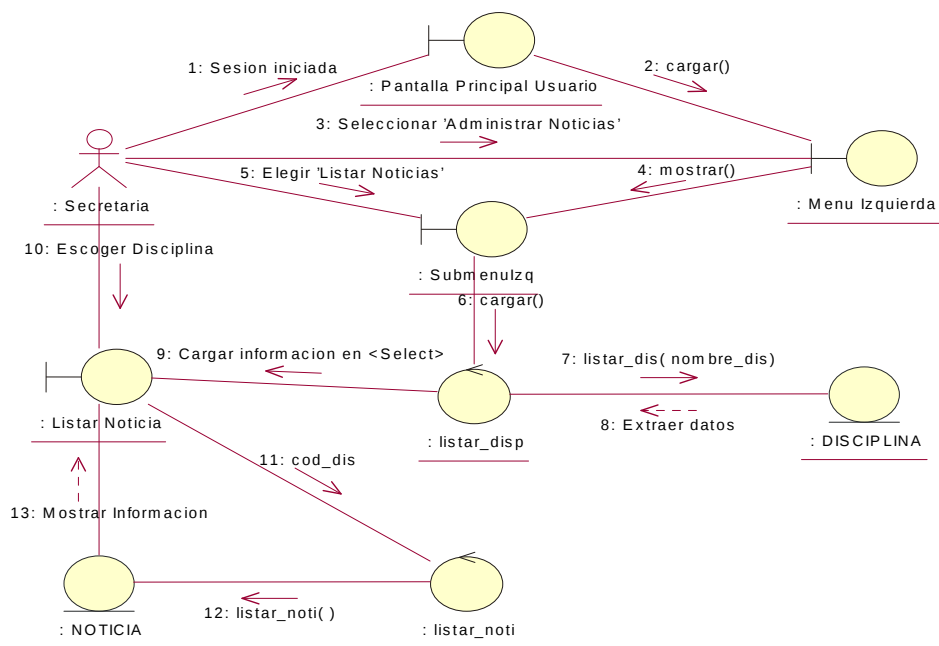


Fig. 196: Diagrama de Colaboración Listar Noticias

Diagrama de Colaboración: Modificar Noticia

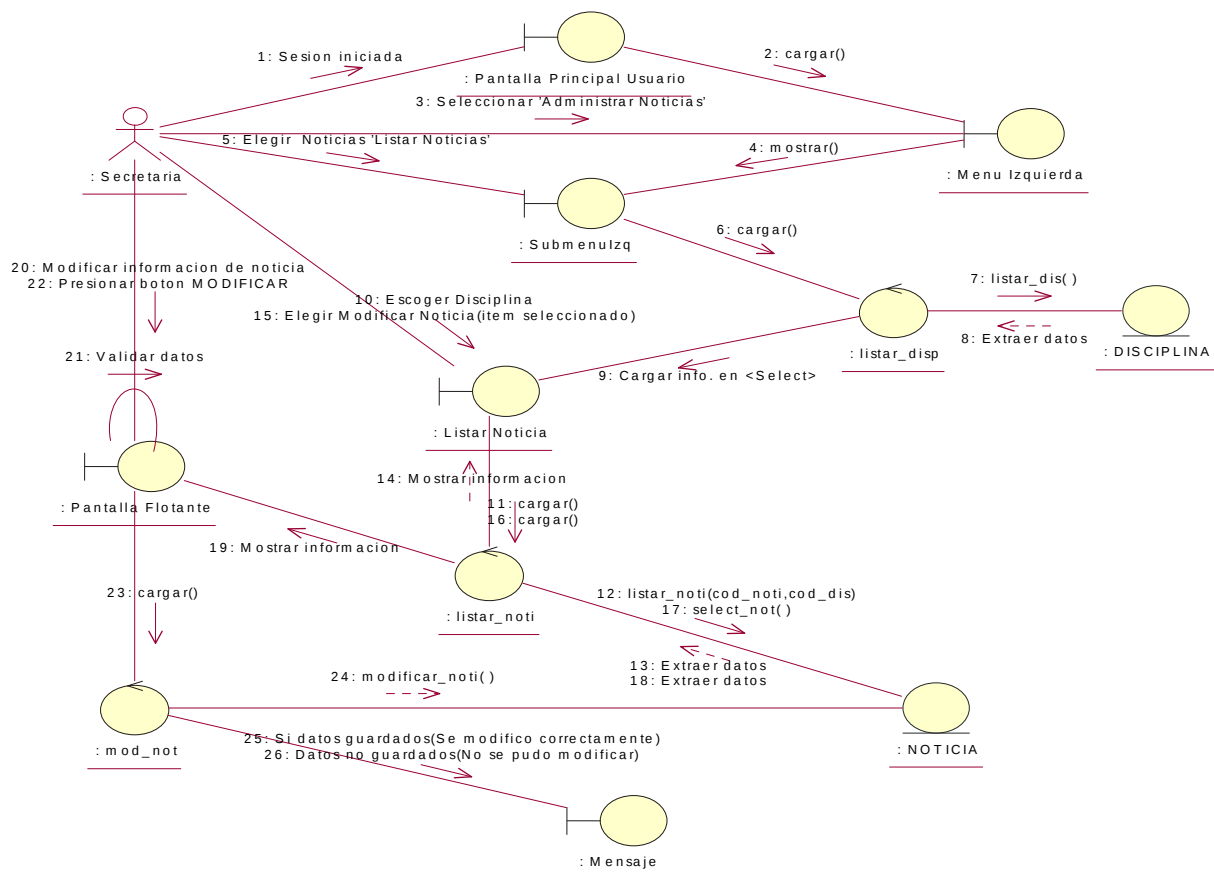


Fig. 197: Diagrama de Colaboración Modificar Noticia

Diagrama de Colaboración: Eliminar Noticia

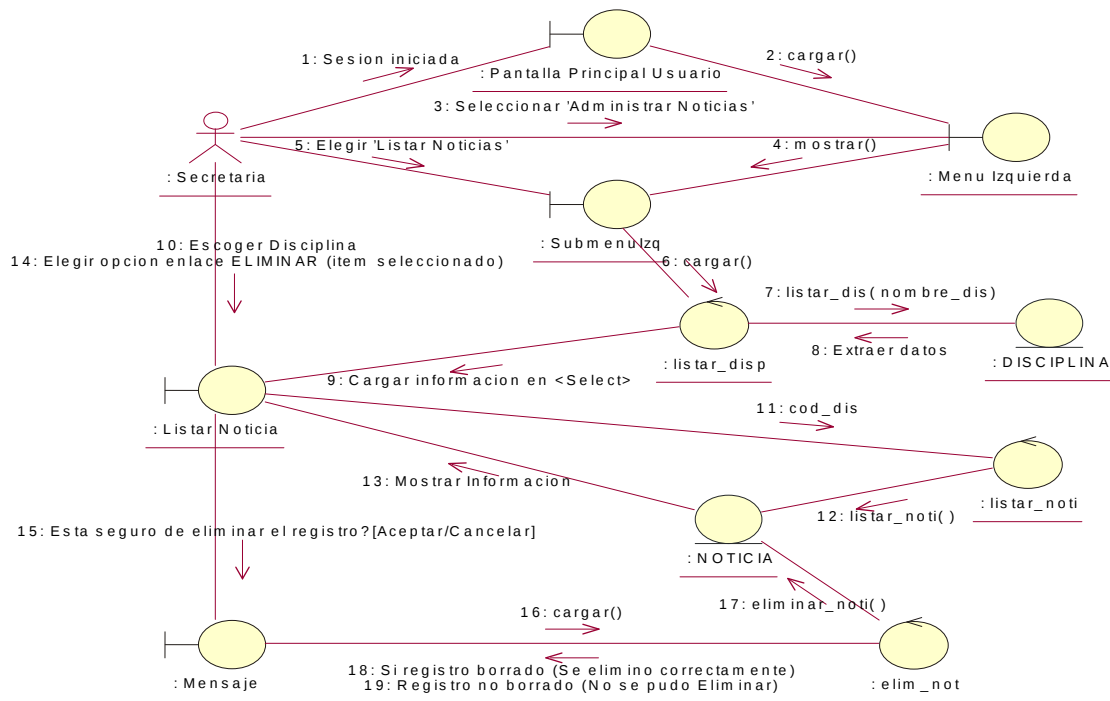


Fig. 198: Diagrama de Colaboración Eliminar Noticia

Diagrama de Colaboración: Ver Detalle de Noticia

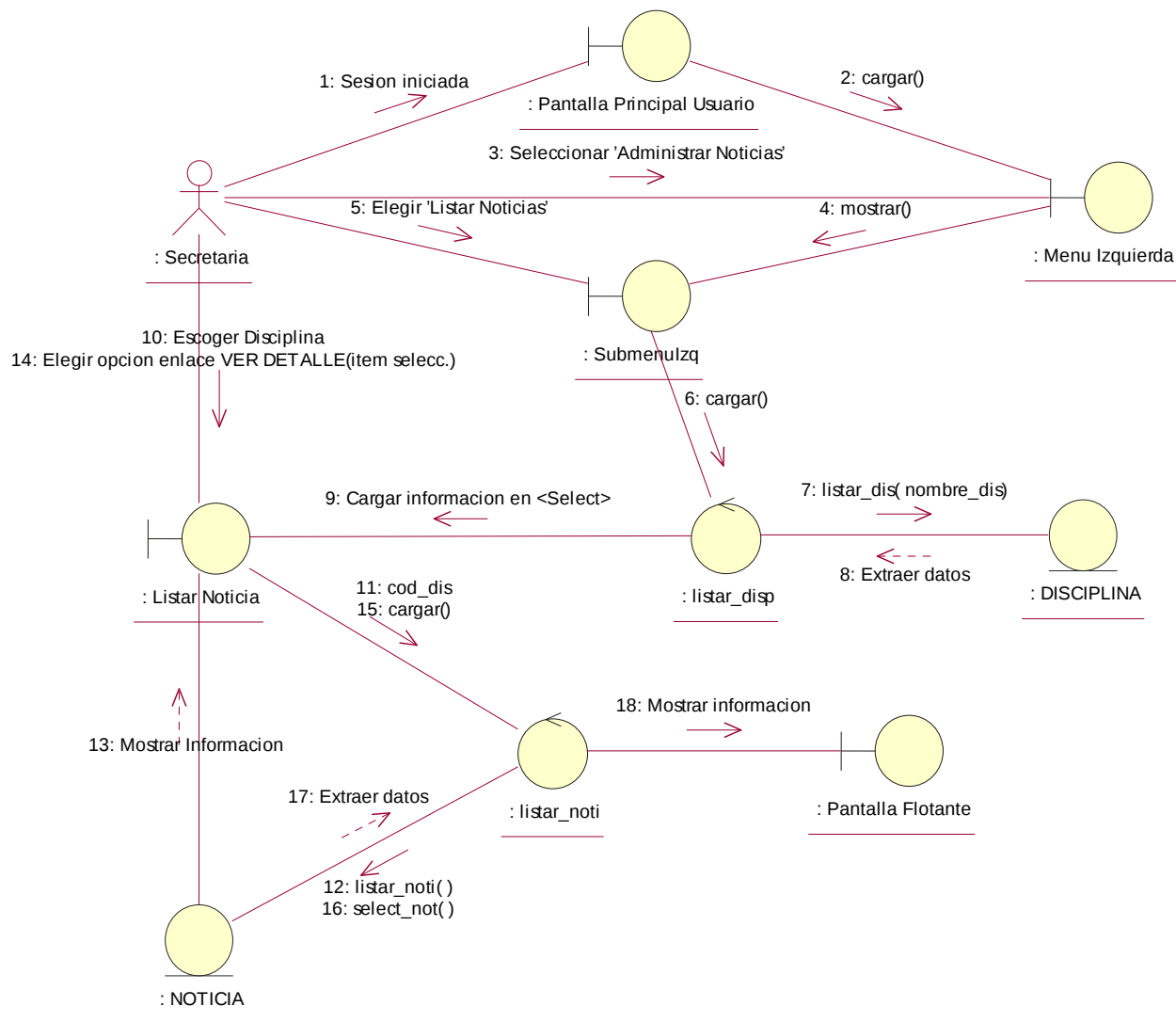


Fig. 199: Diagrama de Colaboración Ver Detalle de Noticia

II.1.6.3.11.Administración de Usuarios

Diagrama de Colaboración: Asignar Usuario

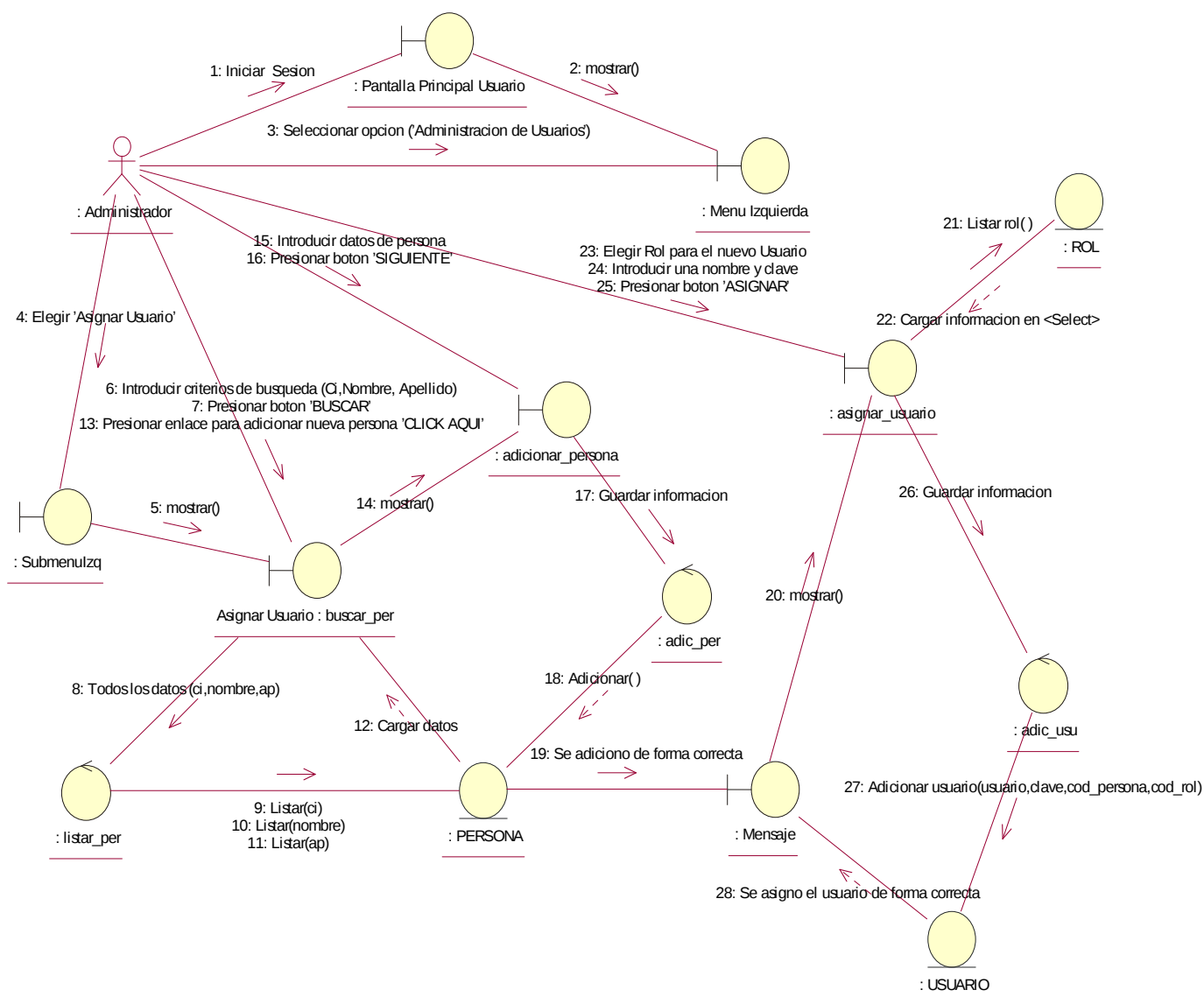


Fig. 200: Diagrama de Colaboración Asignar Usuario

Diagrama de Colaboración: Buscar y Asignar Nuevo Usuario

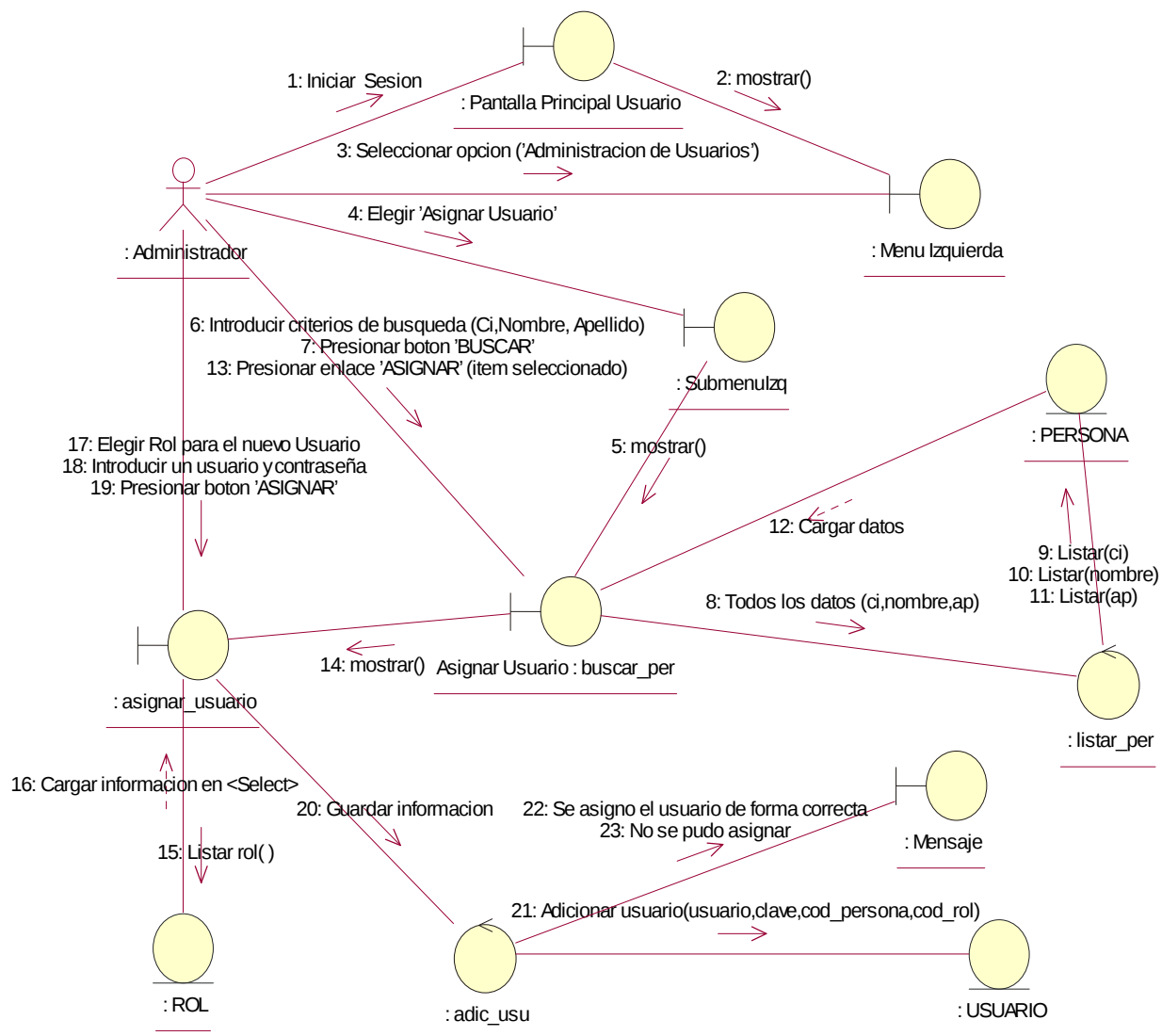


Fig. 201: Diagrama de Colaboración Buscar y Asignar Nuevo Usuario

Diagrama de Colaboración: Listar Usuarios

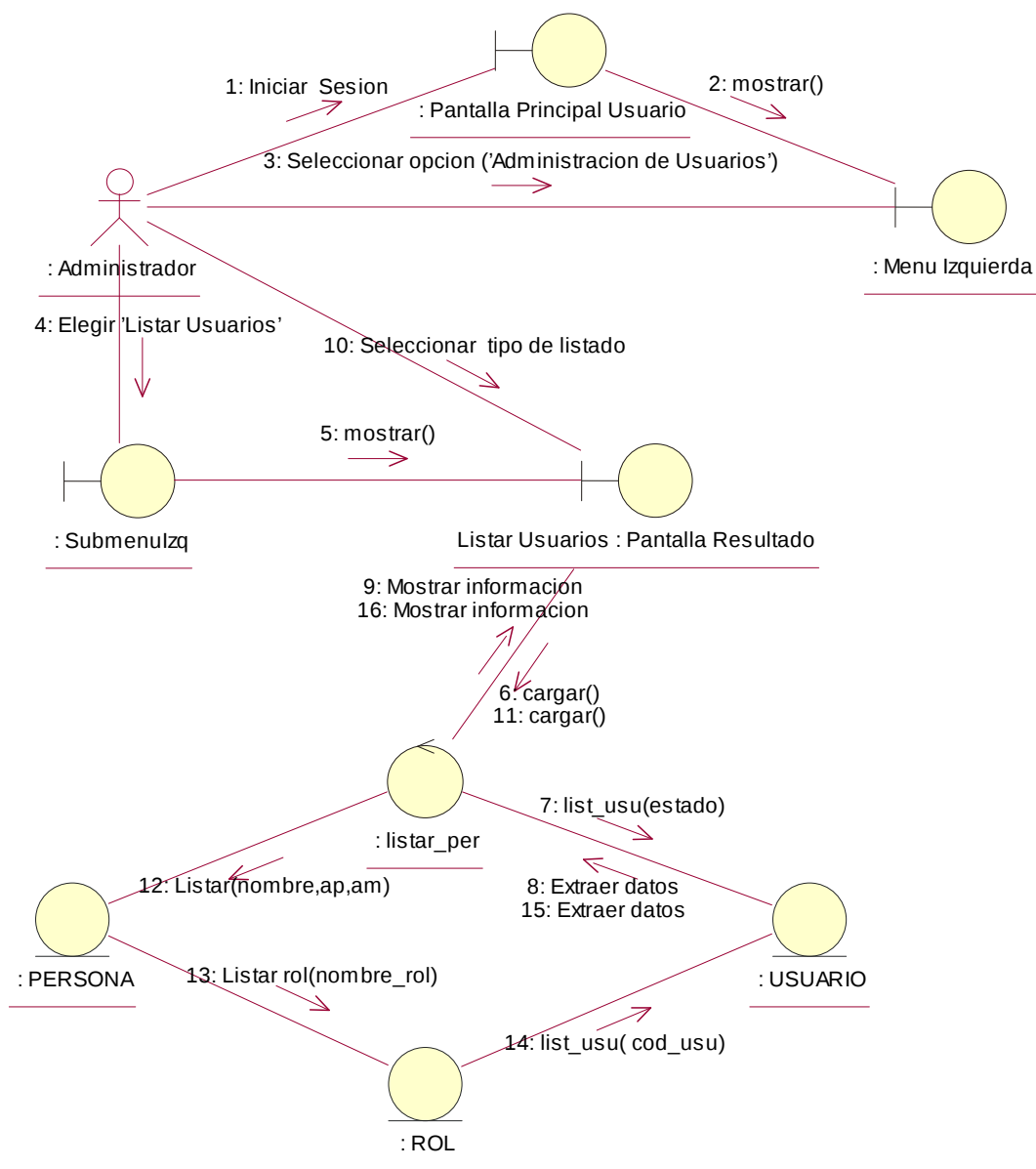


Fig. 202: Diagrama de Colaboración Listar Usuarios

Diagrama de Colaboración: Modificar Usuario

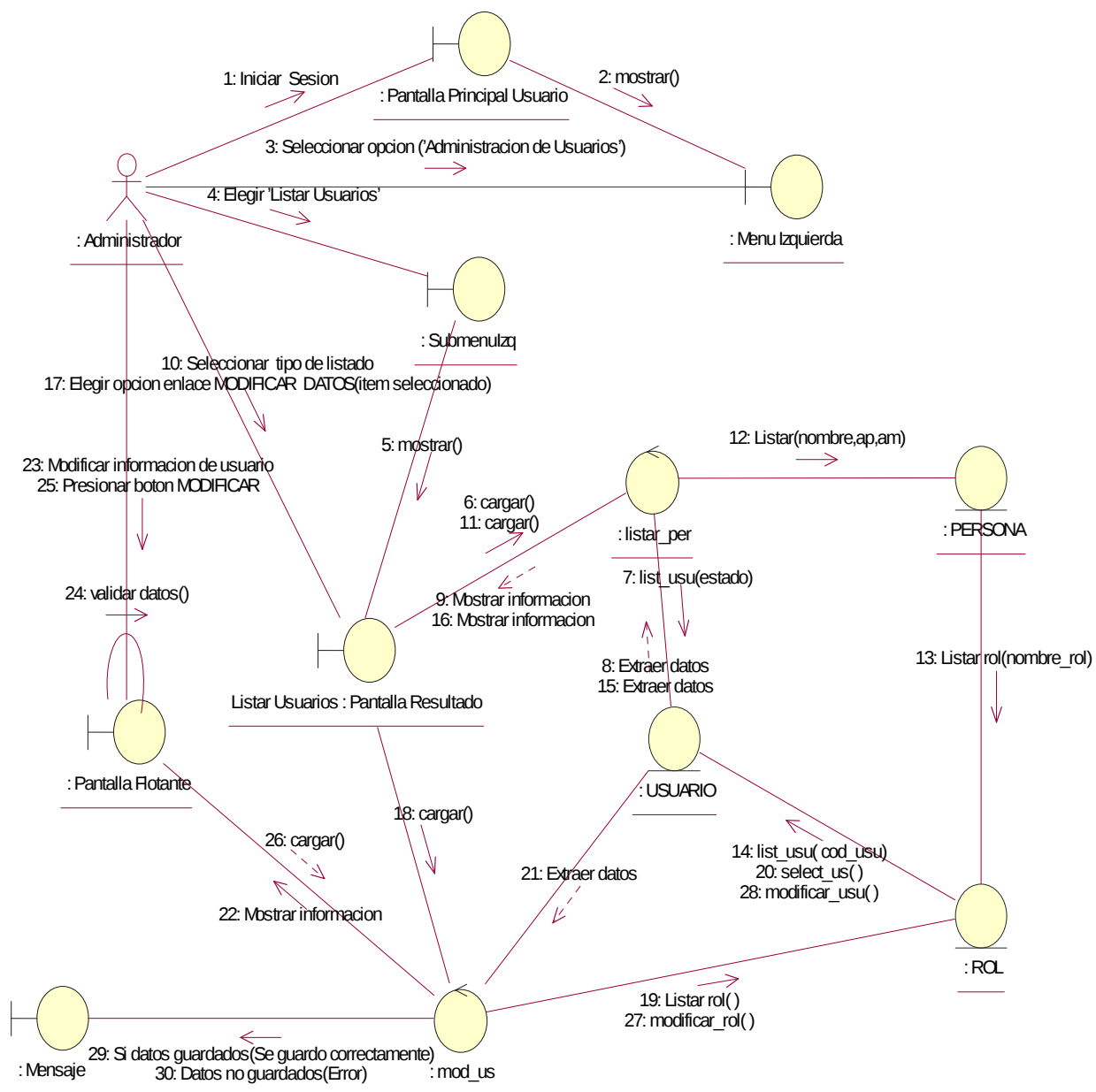


Fig. 203: Diagrama de Colaboración Modificar Usuario

Diagrama de Colaboración: Eliminar Usuario

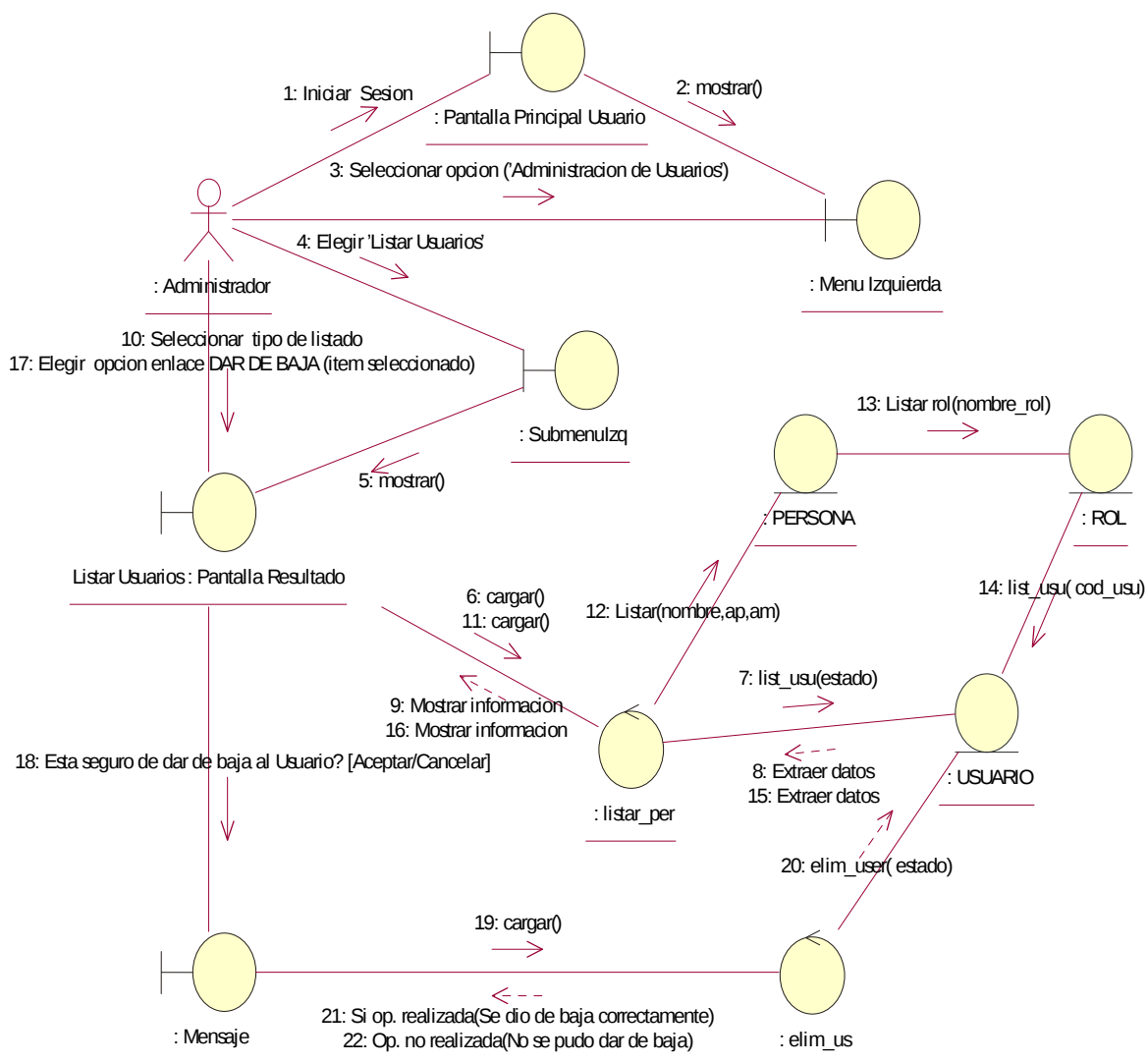


Fig. 204: Diagrama de Colaboración Eliminar Usuario

Diagrama de Colaboración: Ver Detalle de Usuario

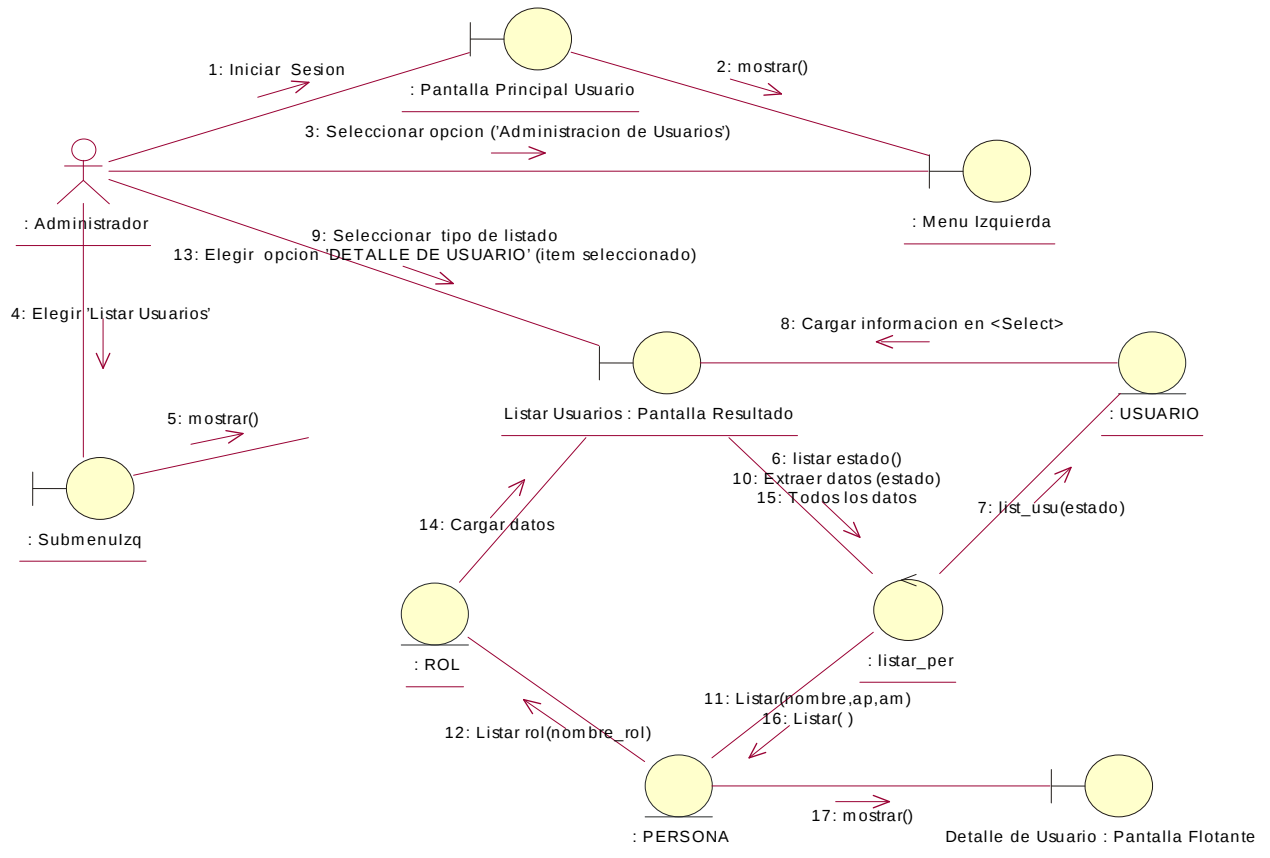


Fig. 205: Diagrama de Colaboración Ver Detalle de Usuario

II.1.6.3.12.Ver Reportes

Diagrama de Colaboración: Ver Masificación Deportiva

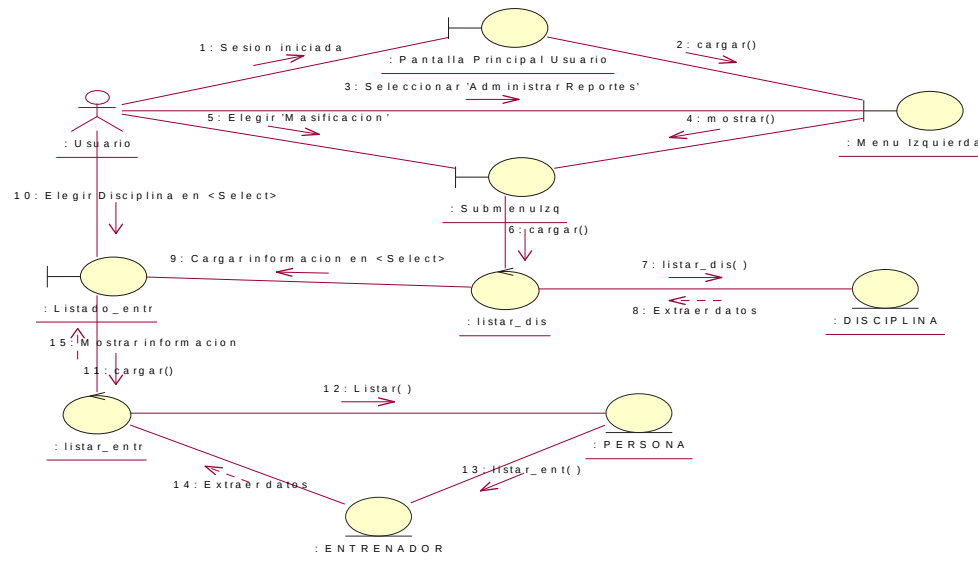


Fig. 206: Diagrama de Colaboración Ver Masificación Deportiva

Diagrama de Colaboración: Ver Directivas

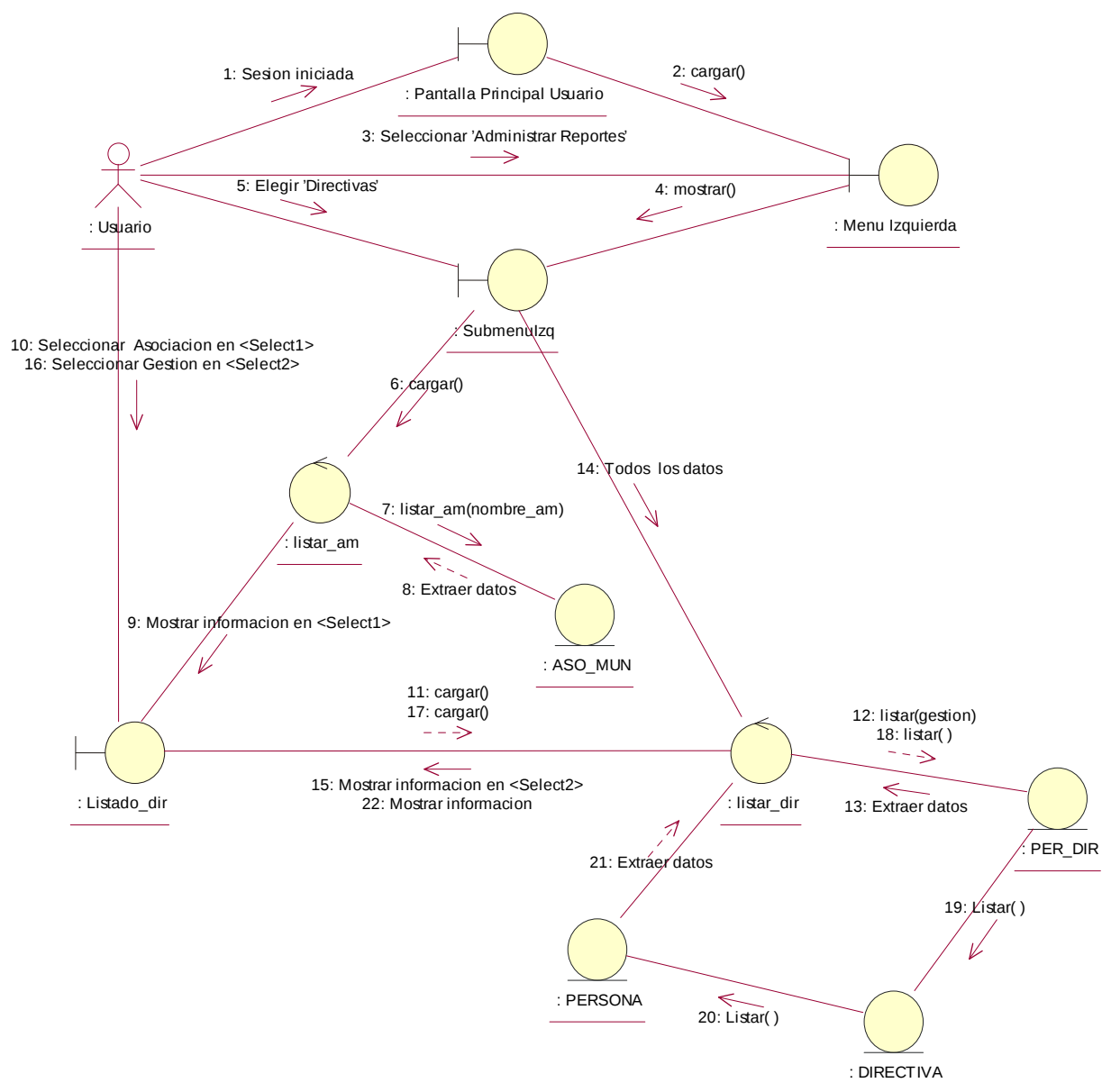


Fig.207: Diagrama de Colaboración Ver Directivas

Diagrama de Colaboración: Ver Deportista

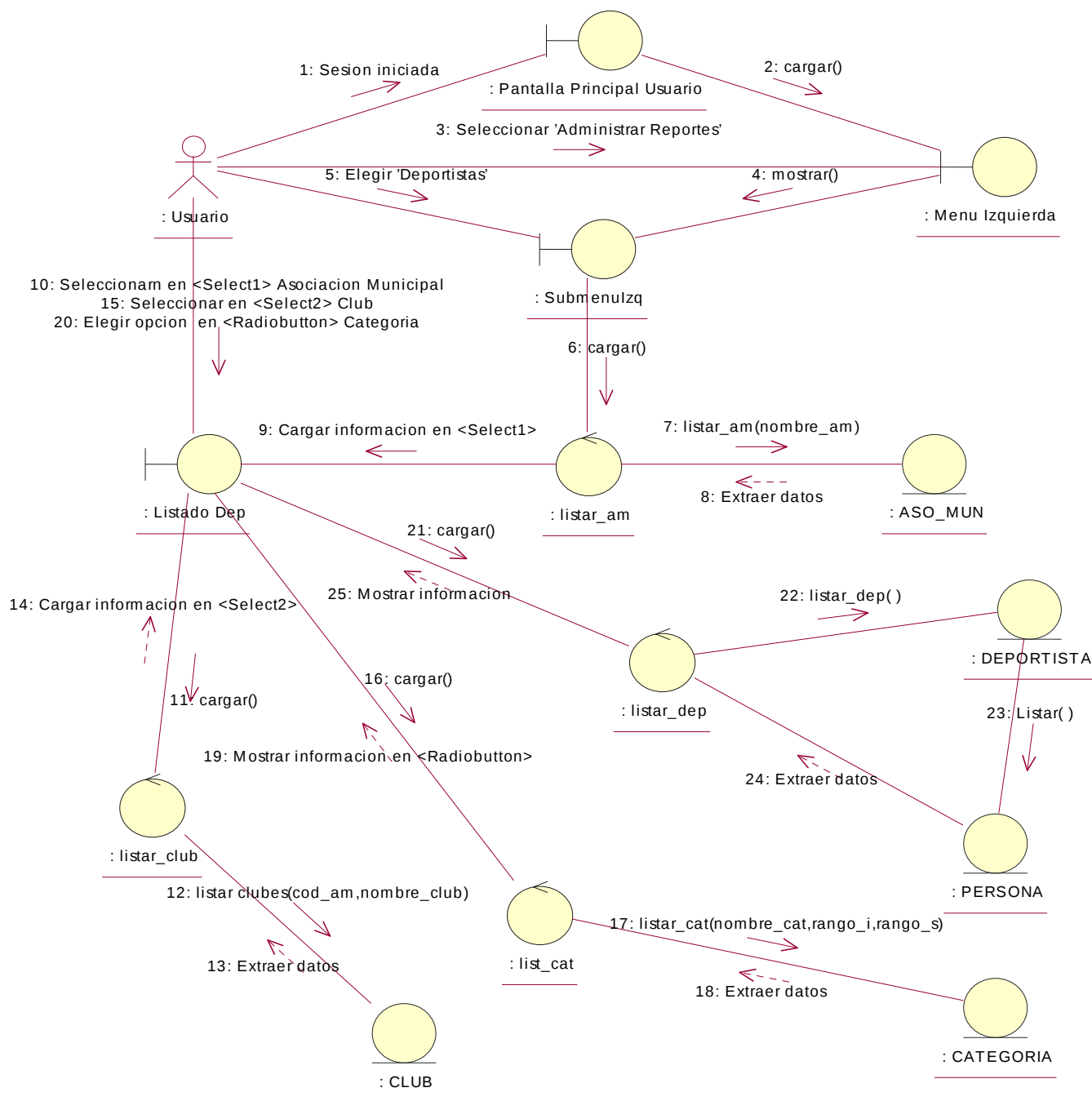


Fig. 208: Diagrama de Colaboración Ver Deportista

II.1.6.3.13.MODULO DE INFORMACION

II.1.6.3.13.1.Seleccionar Historial

Diagrama de Colaboración: Historia del Deporte

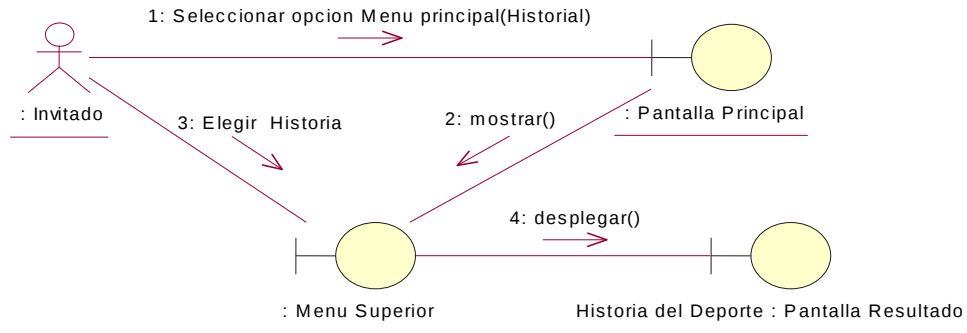


Fig. 209: Diagrama de Colaboración Historia del Deporte

Diagrama de Colaboración: Directivas

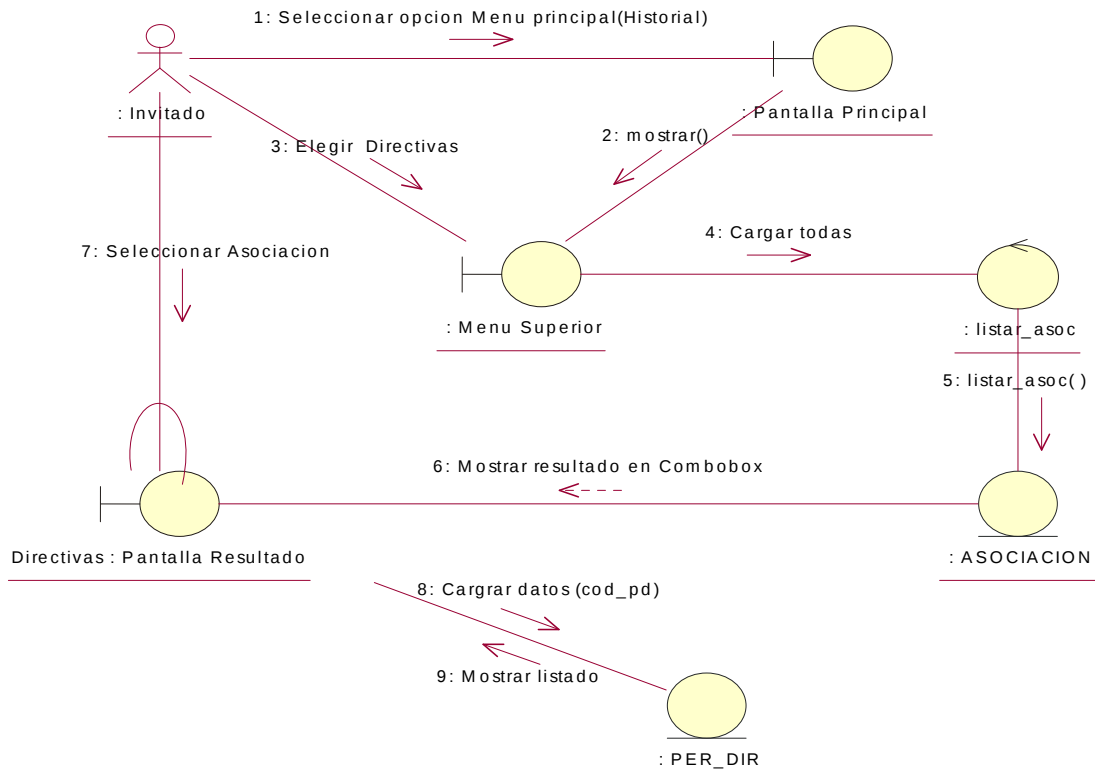


Fig. 210: Diagrama de Colaboración Directivas

Diagrama de Colaboración: Estructura

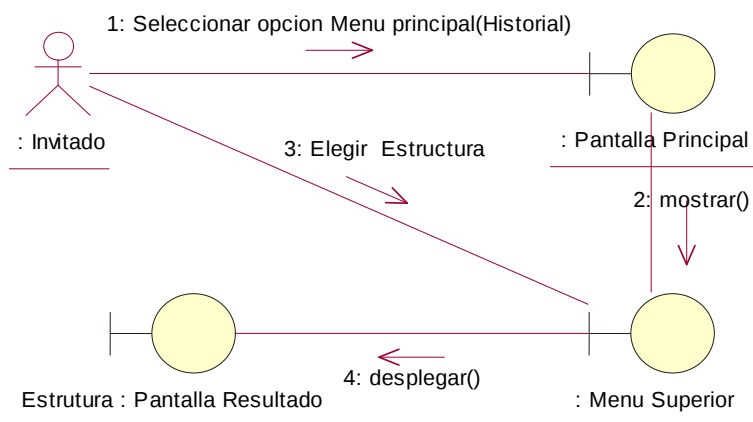


Fig. 211: Diagrama de Colaboración Estructura

II.1.6.3.13.2. Seleccionar Información

Diagrama de Colaboración: Disciplinas

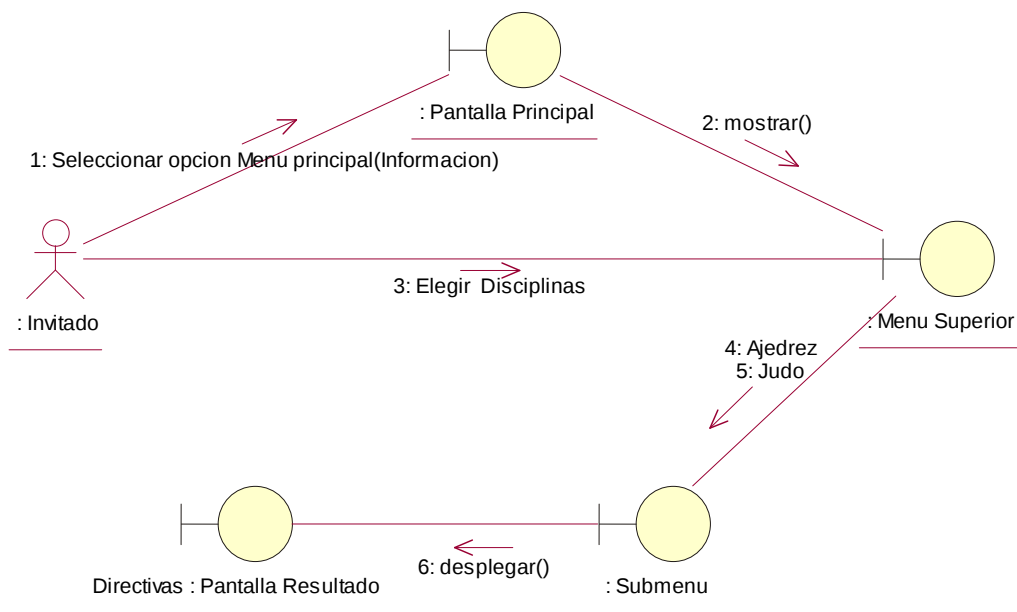


Fig. 212: Diagrama de Colaboración Disciplinas

Diagrama de Colaboración: Masificación Deportiva

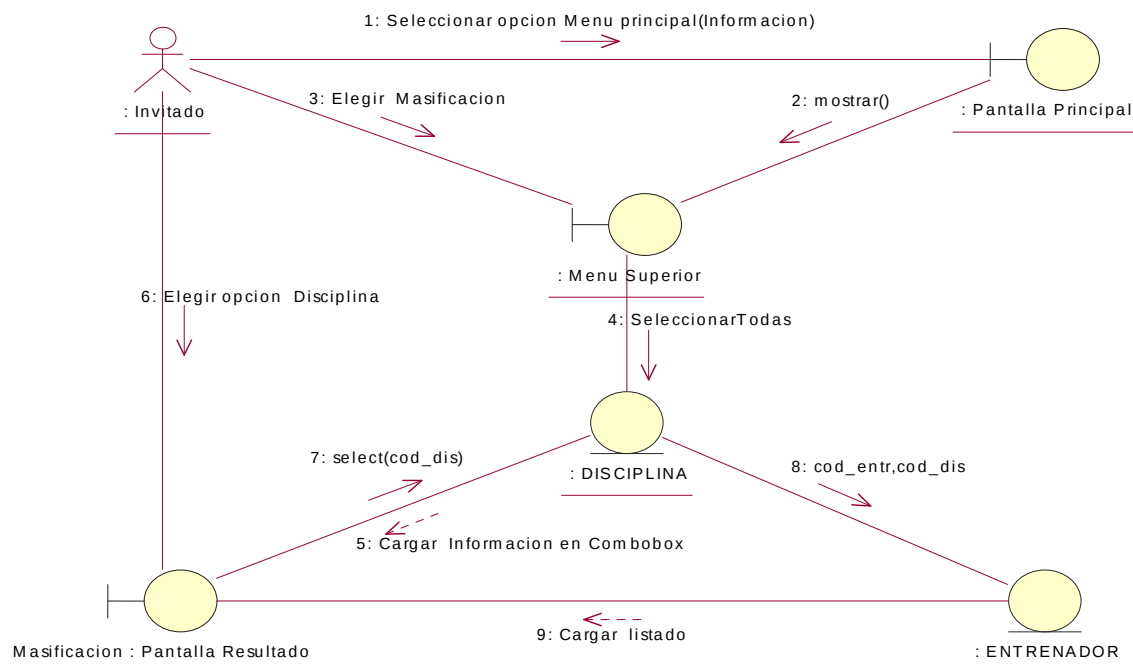


Fig. 213: Diagrama de Colaboración Masificación Deportiva

Diagrama de Colaboración: Anexo

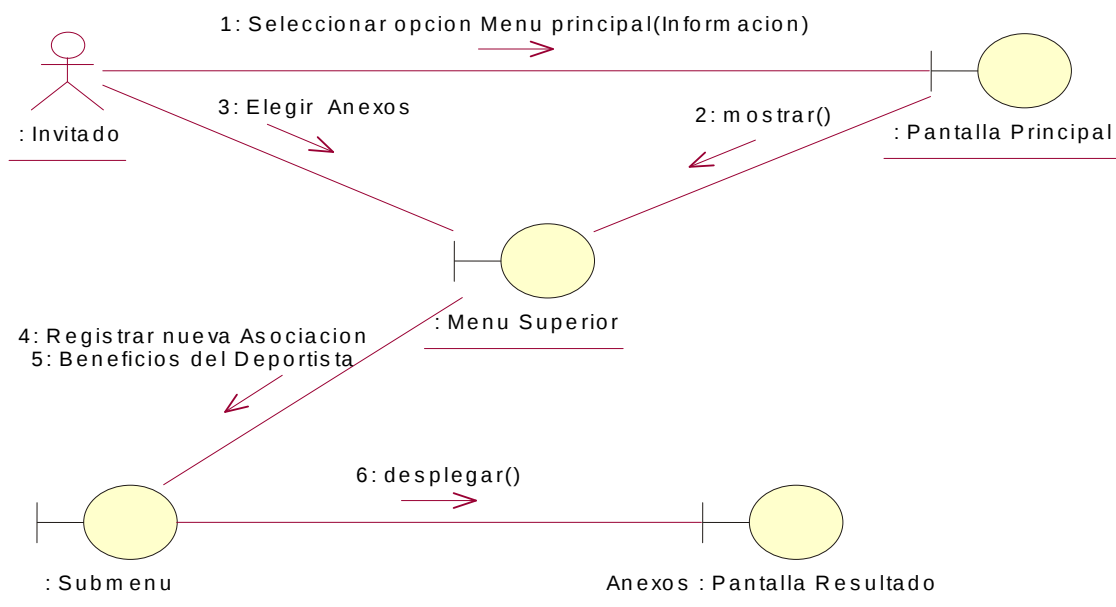


Fig. 214: Diagrama de Colaboración Anexo

II.1.6.3.13.3 Seleccionar Campeonatos

Diagrama de Colaboración: Calendario

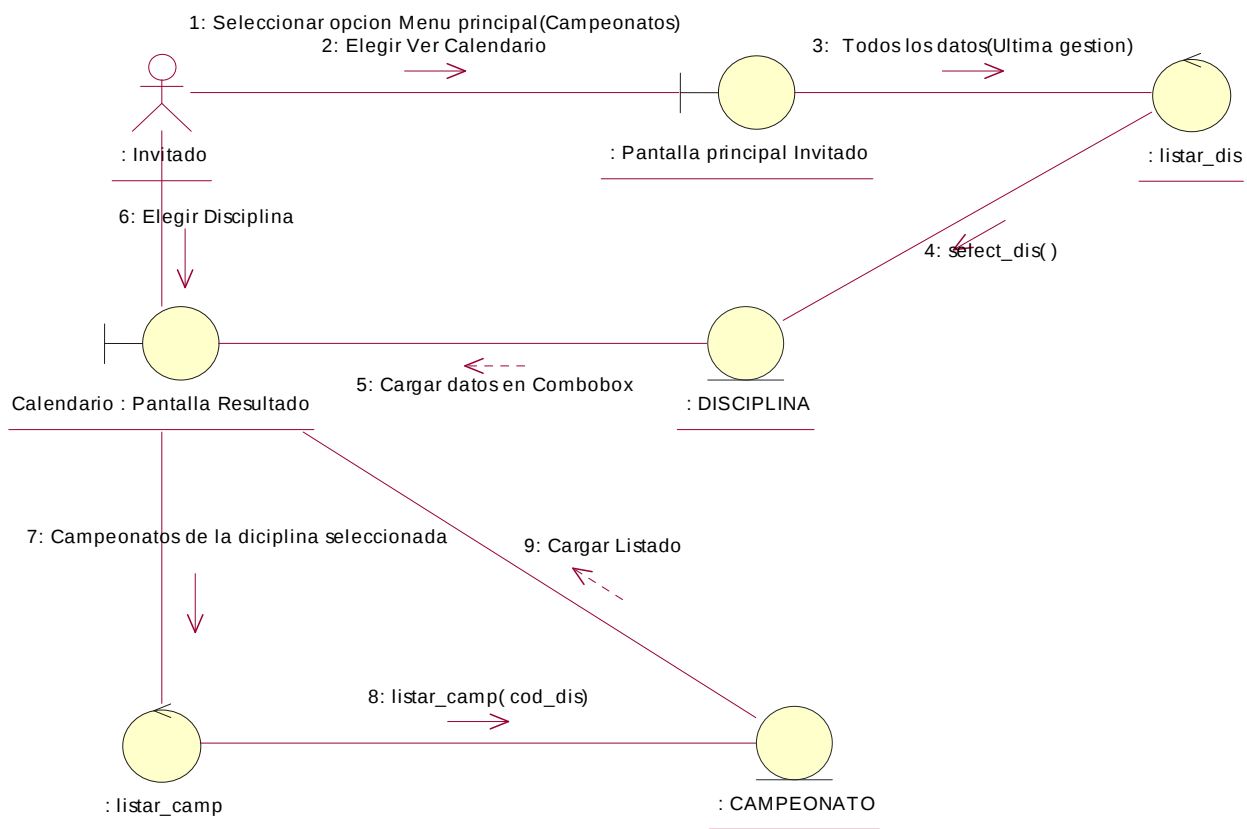


Fig. 215: Diagrama de Colaboración: Calendario

Diagrama de Colaboración: Resultados

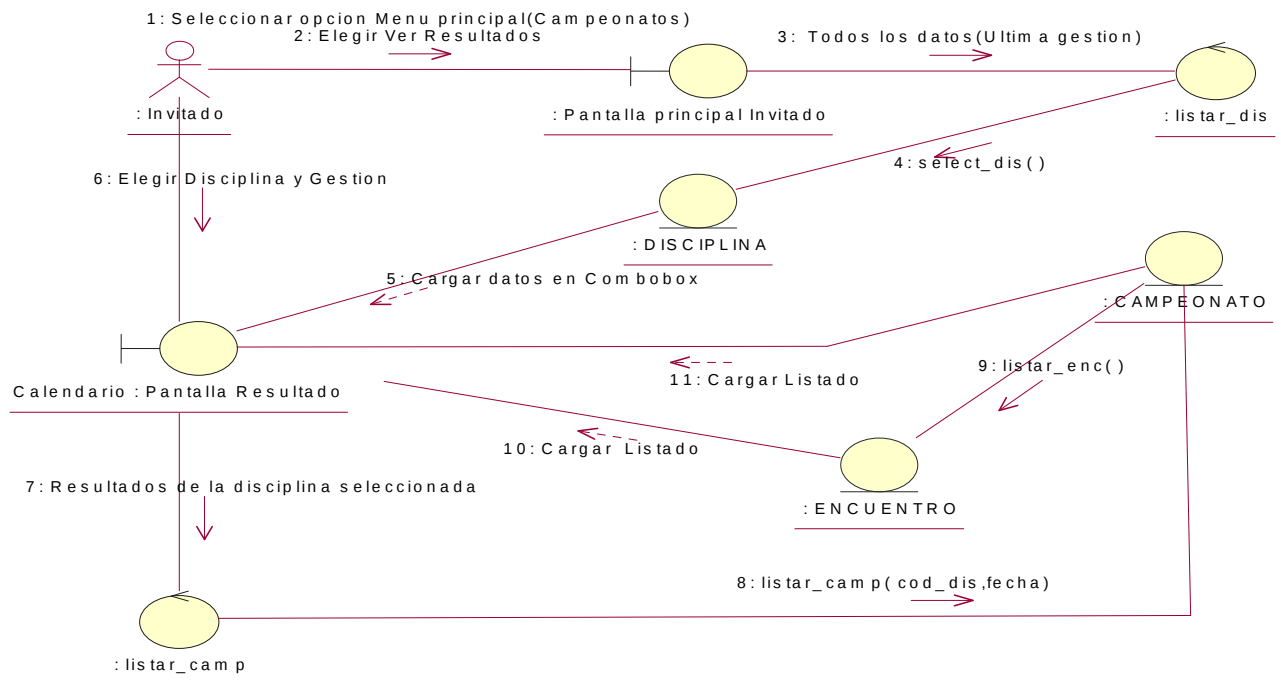


Fig. 216: Diagrama de Colaboración Resultados

II.1.6.3.13.4 Seleccionar Ranking

Diagrama de Colaboración: Deportista de Elite

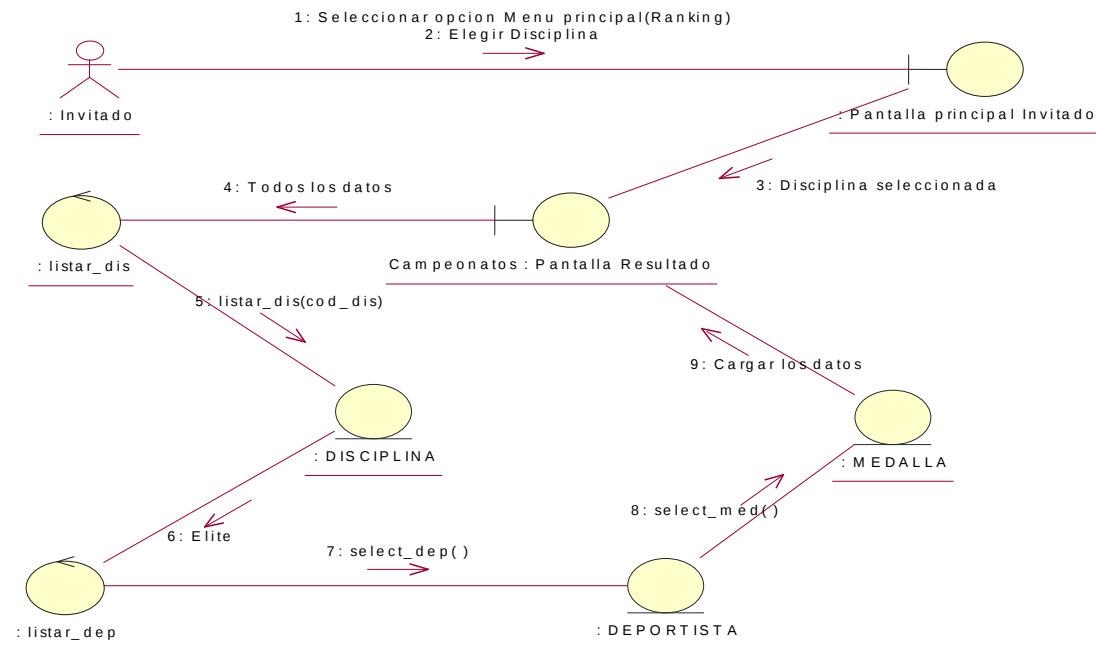


Fig. 217: Diagrama de Colaboración Deportista de Elite

II.1.6.3.13.5 Seleccionar Noticias

Diagrama de Colaboración: Deportivas

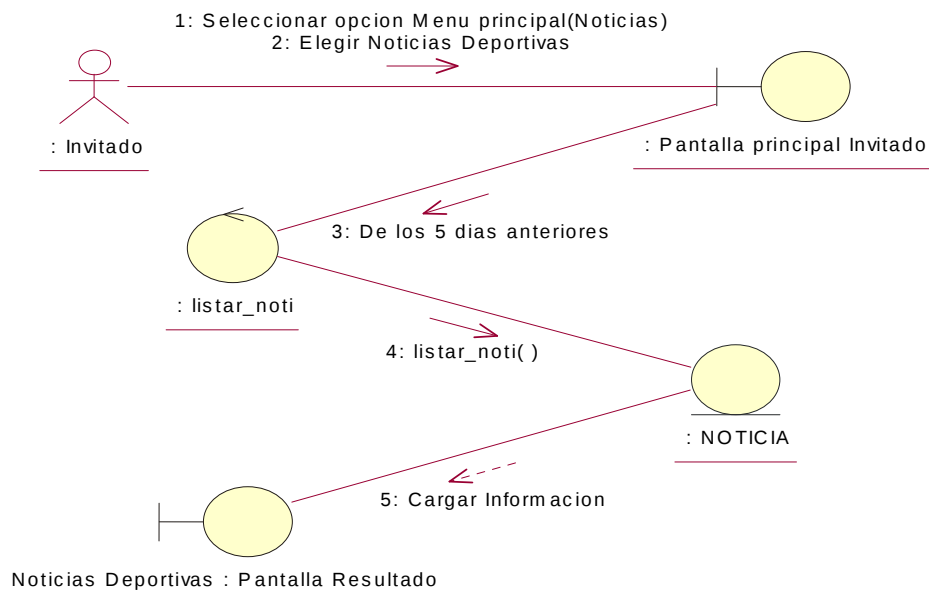


Fig. 218: Diagrama de Colaboración Deportivas

Diagrama de Colaboración: Generales

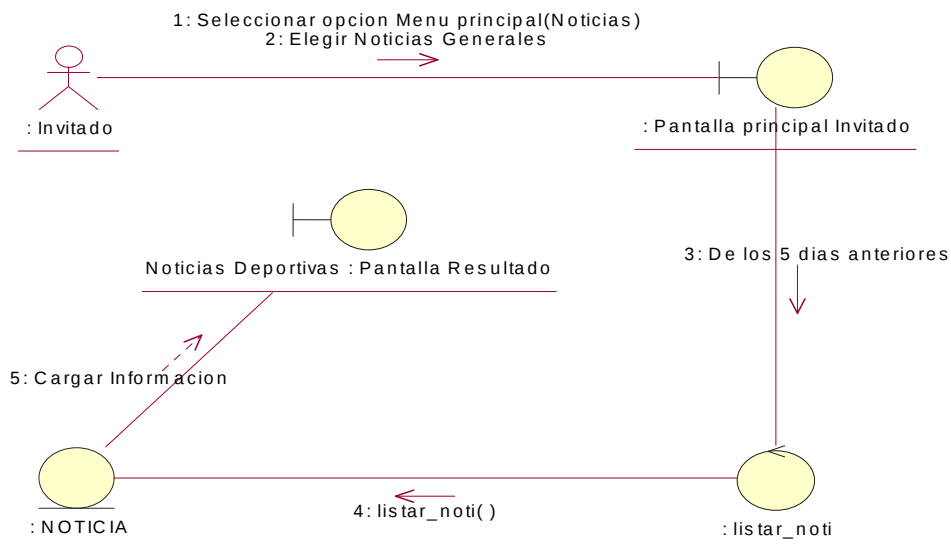


Fig. 219: Diagrama de Colaboración Generales

II.1.6.3.13.6 Seleccionar Galería

Diagrama de Colaboración: Galería

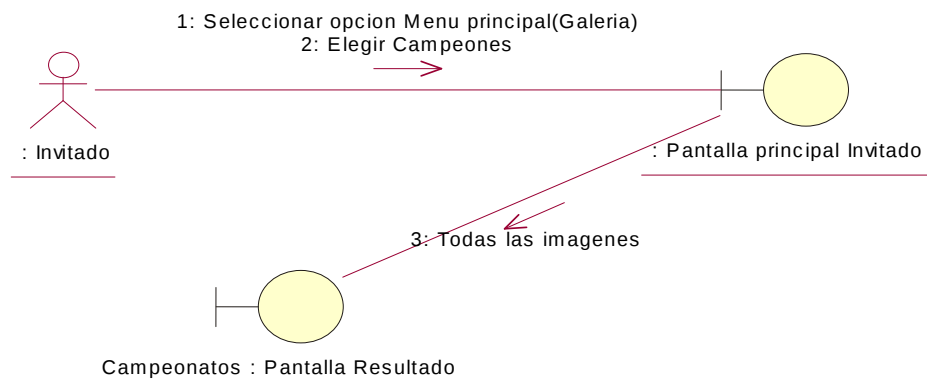


Fig. 220: Diagrama de Colaboración Galería

II.1.6.4. Prototipos 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. Sólo 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 resultado de las iteraciones vayan desarrollando el producto final.

II.1.6.4.1 MODULO INFORMACIÓN DEL SISTEMA COMPUTARIZADO ORIENTADO A LA WEB

PANTALLA PRINCIPAL DEL SISTEMA



Pantalla 1: Pantalla Principal

PANTALLA: HISTORIA DEL DEPORTE



Pantalla 2: Pantalla Historia del Deporte

Pantalla: Directivas



Pantalla 3: Pantalla Listar Directivas

Pantalla: Información-Disciplinas-Voleibol



Pantalla 4: Información –Disciplinas Voleibol

Pantalla: Entrenadores Masificación

Pantalla 5: Pantalla Entrenador Masificación

Pantalla: Anexos-Registrar Nueva Asociación

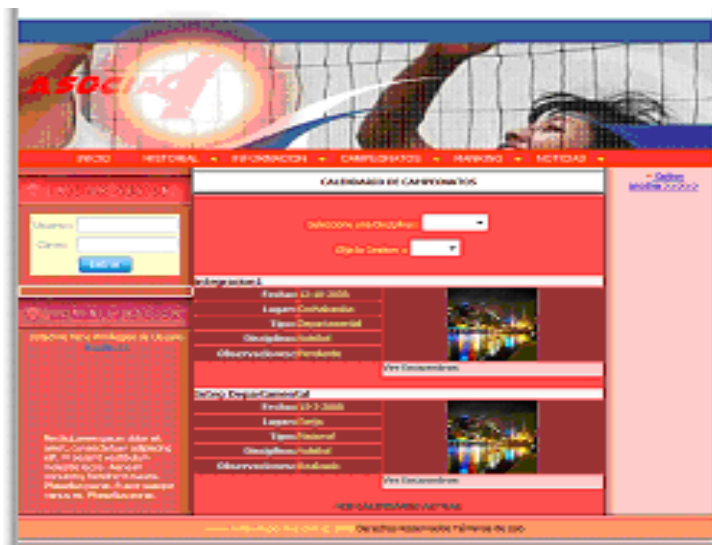
Pantalla 6: Pantalla Anexos

Pantalla: Calendario de Campeonatos



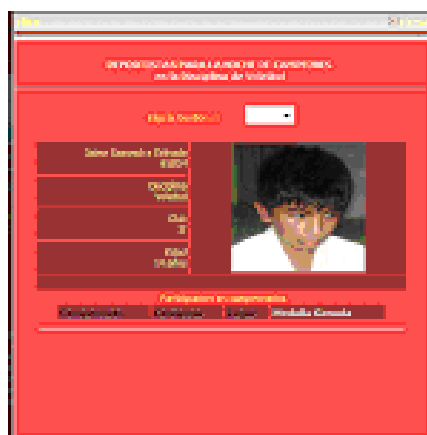
Pantalla 7: Pantalla Calendario Campeonatos

Pantalla: Calendario de Campeonatos de gestiones anteriores



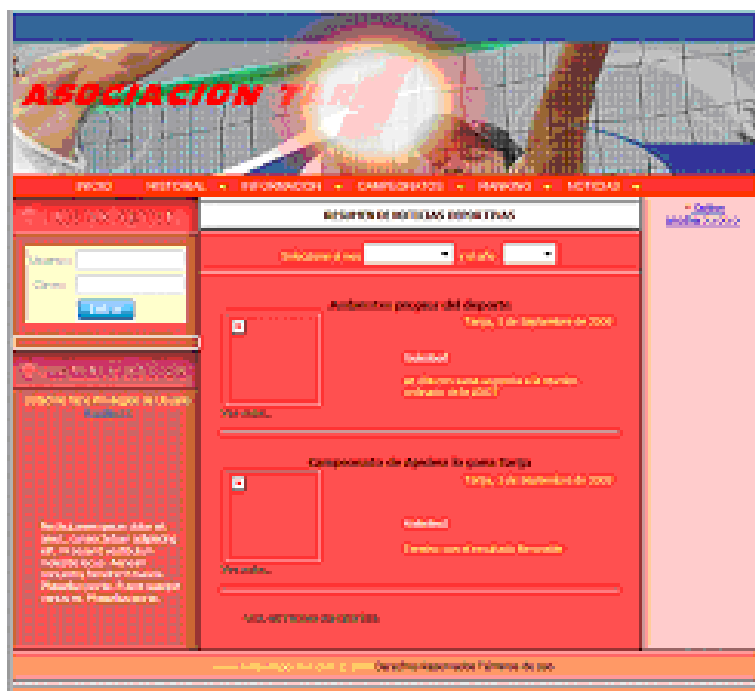
Pantalla 8: Pantalla Calendario Campeonatos de Gestiones Anteriores

Pantalla: Deportistas de Elite



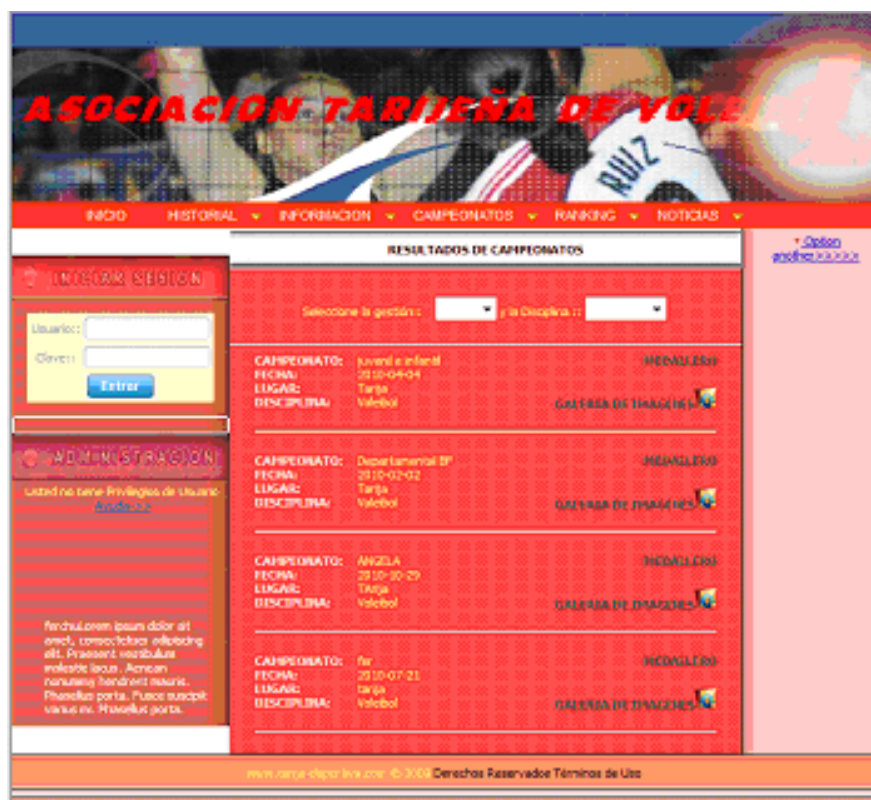
Pantalla 9: Pantalla Deportistas de Elite

Pantalla: Noticias



Pantalla 10: Pantalla Noticias

Pantalla: Resultados de Campeonatos



Pantalla 11: Resultado de Campeonatos

Pantalla: Medallero de Campeonato

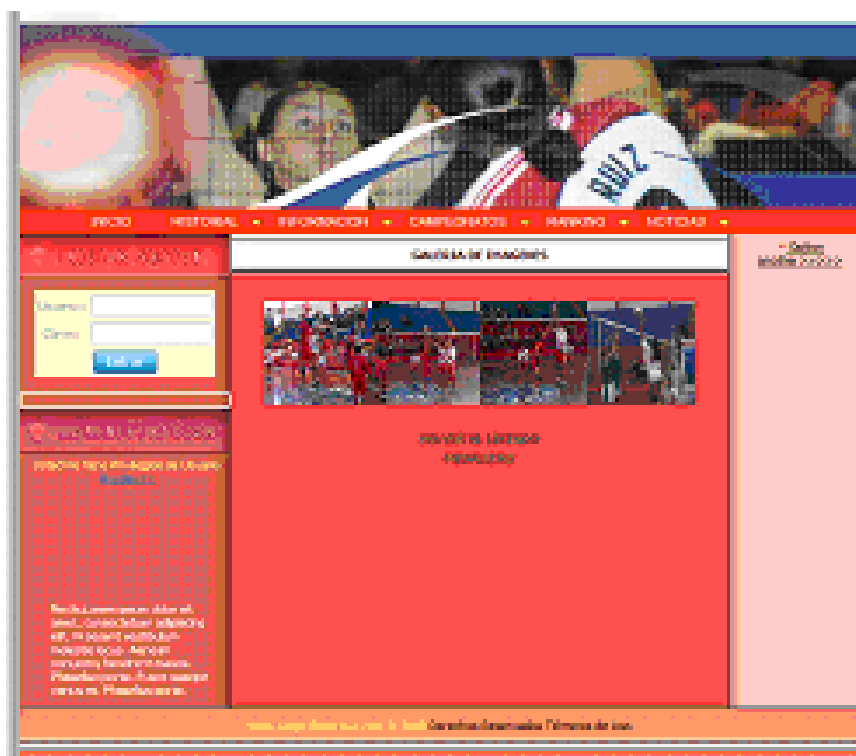
Medallero del Campeonato

MEDALLERO DEL
Campeonato departamental juvenil e infantil (Tarija)

Equipo A	Equipo B	Substituto A	Fecha	Resultado
Equipo A	Equipo B	Substituto A	2010-04-09	Equipo A
Equipo A	Equipo B	Substituto A	2010-04-09	Equipo A
Equipo A	Equipo B	Substituto A	2010-04-09	Equipo A

Pantalla 12: Pantalla Medallero de Campeonato

Pantalla: Galería de imágenes de Campeonato



Pantalla 13: Pantalla Galería de Imágenes de Campeonato

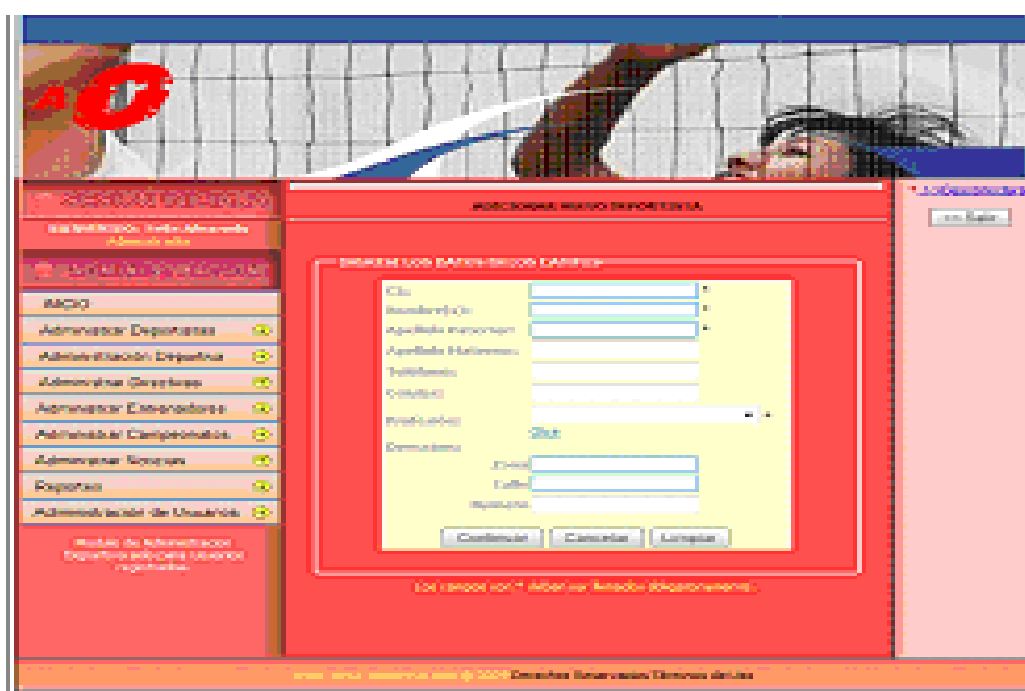
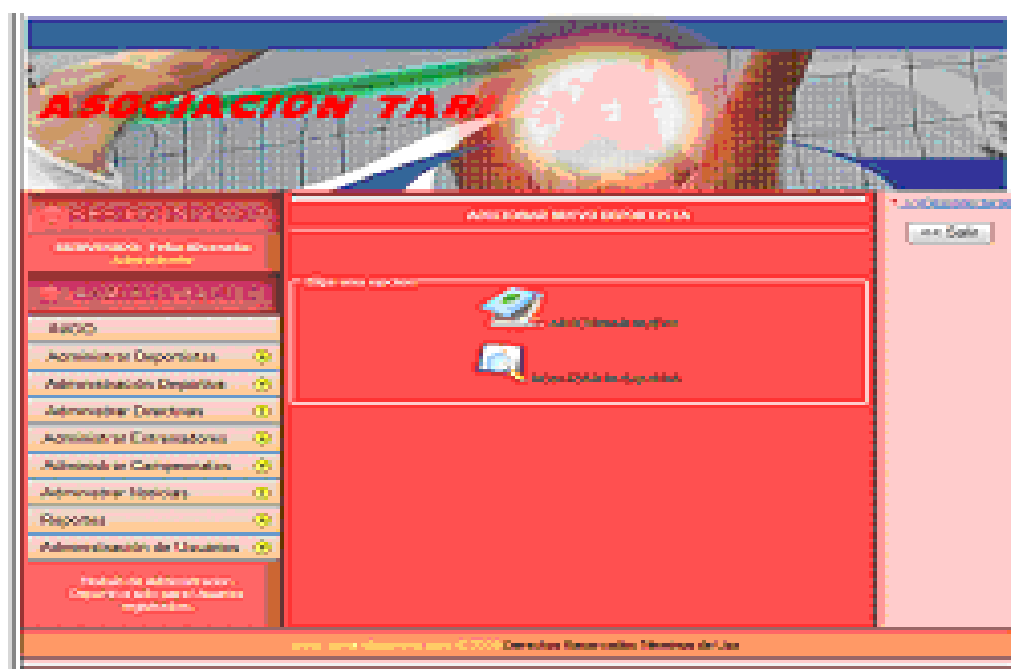
II.1.6.4.2 MODULO ADMINISTRACION DE INFORMACIÓN DEL SISTEMA

Pantalla: Bienvenida Administrador del sistema



Pantalla 14: Pantalla Bienvenido a Administrador de Sistema

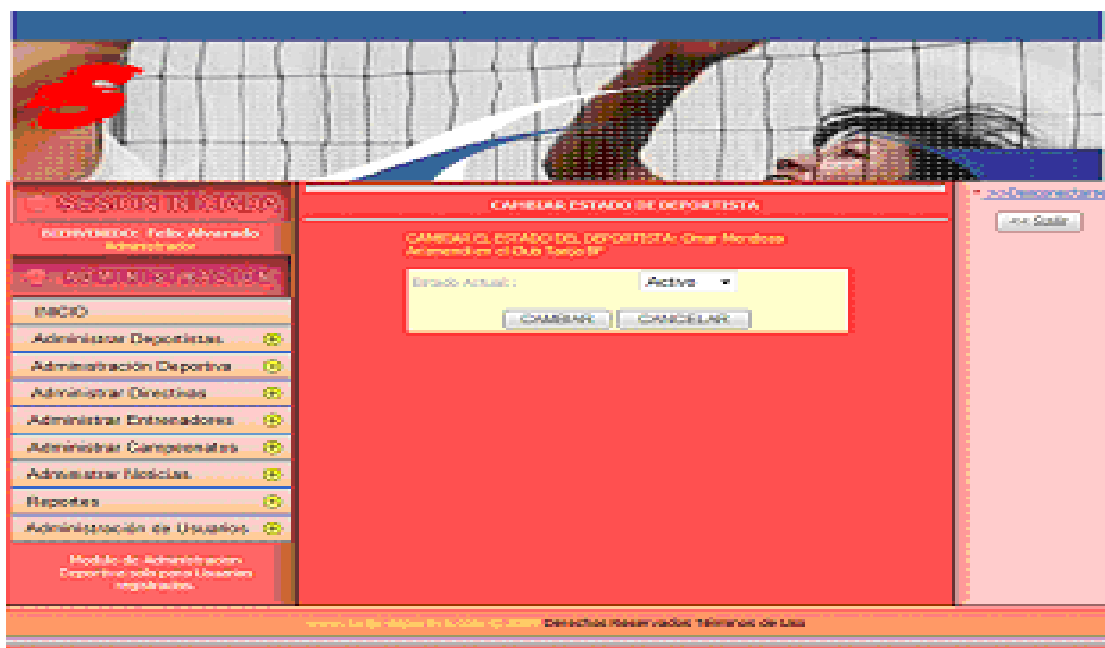
Pantalla: Adicionar Deportista



Pantalla 15: Pantalla Adicionar Deportista

Pantalla: Adicionar deportista-Realizar búsqueda

[illegible][illegible]



Pantalla 16: Pantalla Adicionar Deportista- Realizar Búsqueda

Pantalla: Listar Deportistas



Pantalla 17: Pantalla Listar Deportista

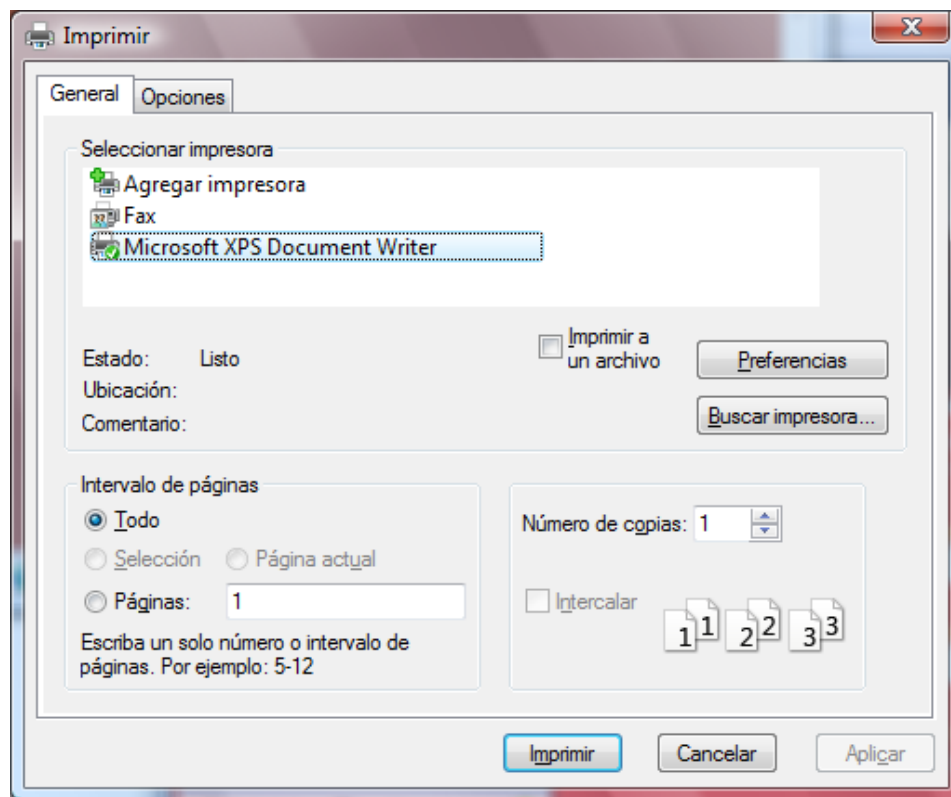
Pantalla: Ver Detalle de Deportista



Pantalla 18: Pantalla Ver Detalle de Deportista

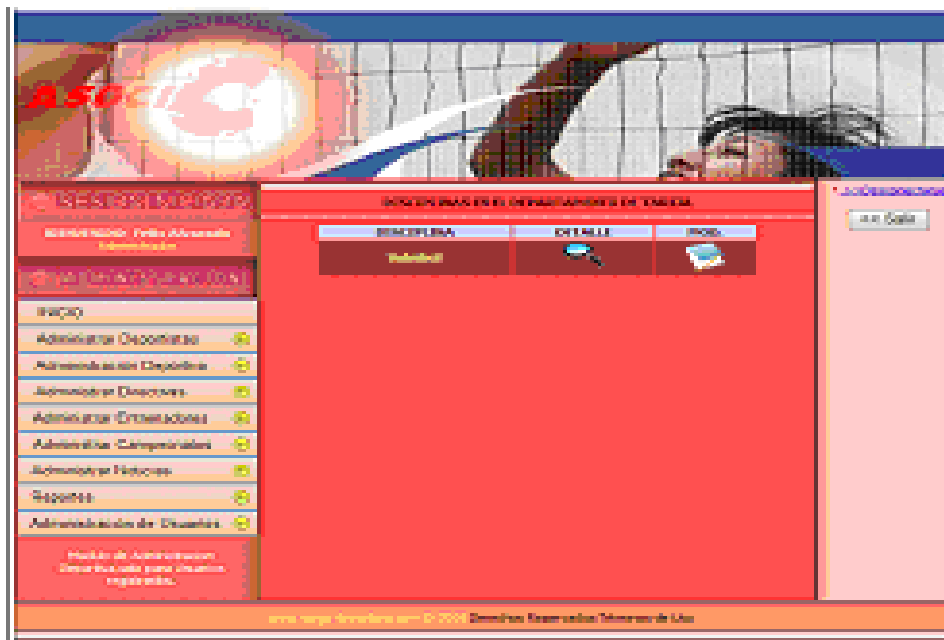
Pantalla: Imprimir listado de Deportistas





Pantalla 19: Pantalla Imprimir Listado de Deportistas

Pantalla: Ver Disciplina



Pantalla 20: Pantalla Ver Disciplina

Pantalla: Adicionar Nuevo club

The screenshot displays the 'ASOCIACION TARIJENA DE VOLEIBOL' web application. The header features the organization's name in red and a background image of volleyball players. The left sidebar contains a menu with options: 'Administración de Clubes', 'Administración de Jugadores', 'Administración de Equipos', 'Administración de Campeonatos', 'Administración de Torneos', 'Reportes', and 'Administración de Usuarios'. The main content area is titled 'Adicionar Nuevo Club' and contains a form with the following fields: 'Nombre del Club', 'Dirección', 'Teléfono', and 'Correo Electrónico'. Below the form are 'GUARDAR' and 'CANCELAR' buttons. A red message at the bottom of the form states: 'Los campos con * deben ser llenados obligatoriamente.' The footer includes the text 'Desarrollado por: [Logo] © 2008'.

Pantalla 21: Pantalla Adicionar Nuevo Club

Pantalla: Listar Clubes

The screenshot displays the 'ASOCIACION TARIJENA DE VOLEIBOL' web application. The header features the organization's name in red and a background image of volleyball players. The left sidebar contains a menu with options: 'Administración de Clubes', 'Administración de Jugadores', 'Administración de Equipos', 'Administración de Campeonatos', 'Administración de Torneos', 'Reportes', and 'Administración de Usuarios'. The main content area is titled 'Listar Clubes' and contains a table with the following columns: 'Club', 'Dirección', 'Teléfono', and 'Correo Electrónico'. The table lists several clubs, including 'Club 1', 'Club 2', 'Club 3', 'Club 4', 'Club 5', 'Club 6', 'Club 7', 'Club 8', 'Club 9', and 'Club 10'. Each row has a 'Ver' button and a 'Eliminar' button. The footer includes the text 'Desarrollado por: [Logo] © 2008'.

Club	Dirección	Teléfono	Correo Electrónico
Club 1	Dirección de Club 1	Teléfono de Club 1	Correo de Club 1
Club 2	Dirección de Club 2	Teléfono de Club 2	Correo de Club 2
Club 3	Dirección de Club 3	Teléfono de Club 3	Correo de Club 3
Club 4	Dirección de Club 4	Teléfono de Club 4	Correo de Club 4
Club 5	Dirección de Club 5	Teléfono de Club 5	Correo de Club 5
Club 6	Dirección de Club 6	Teléfono de Club 6	Correo de Club 6
Club 7	Dirección de Club 7	Teléfono de Club 7	Correo de Club 7
Club 8	Dirección de Club 8	Teléfono de Club 8	Correo de Club 8
Club 9	Dirección de Club 9	Teléfono de Club 9	Correo de Club 9
Club 10	Dirección de Club 10	Teléfono de Club 10	Correo de Club 10

Pantalla 22: Pantalla Listar Clubes

Pantalla: Listar Directivas



Pantalla 23: Pantalla Listar Directivas

Pantalla: Ver Detalle de Directivo



Pantalla 24: Pantalla Ver Detalle de Directivo

Pantalla: Modificar Información de Directivo

Modificar Información del Directivo

Nombre:

Apellido-Pa:

Apellido-Ma:

Ciudad:

Teléfono:

Celular:

Profesión:

Cargo:

Género:

Directivo:

Observaciones:

Subir o Reemplazar Imagen

Pantalla 25: Pantalla Modificar Información de Directivo

Pantalla: Asignar Directivo

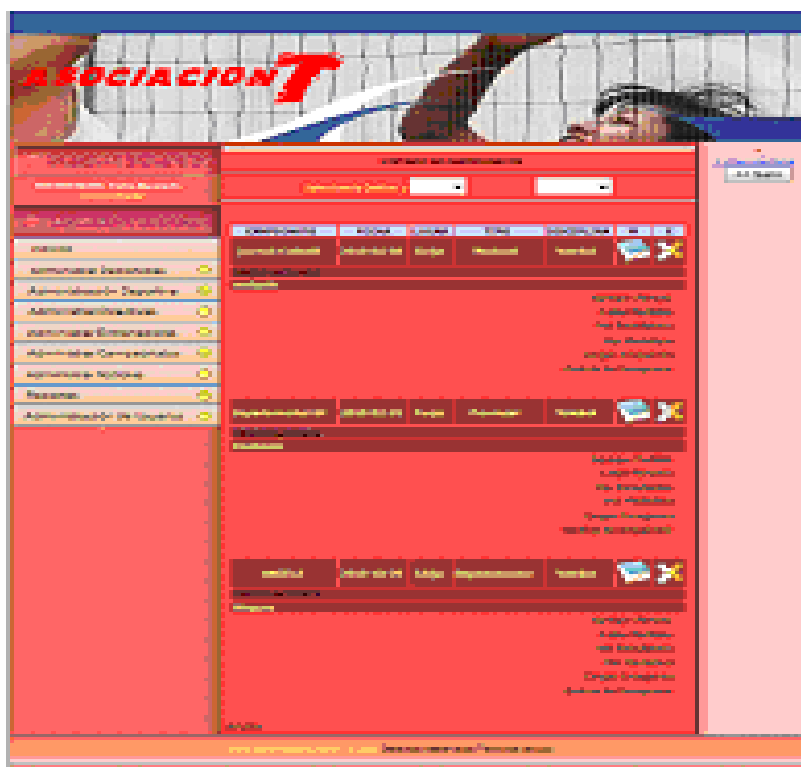
[illegible]

Pantalla: Listar Entrenadores



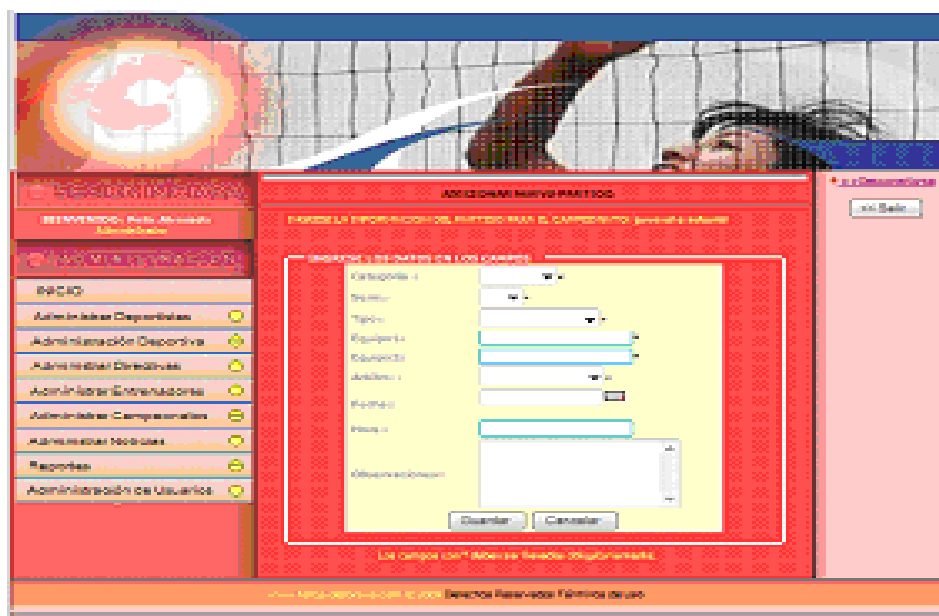
Pantalla 28: Pantalla Listar Entrenadores

Pantalla: Listar Campeonato



Pantalla 29: Pantalla Listar Campeonato

Pantalla: Agregar Partido



Pantalla 30: Pantalla Agregar Partido

Pantalla: Listar Partidos

NO.	FECHA	CATEGORIA	EQUIPOS	TIPO	Modificar	Guardar	Eliminar
1	12-10-2010	Infantil A	Infantil A	Final			
2	12-10-2010	Infantil A	Infantil A	Final			
3	12-10-2010	Infantil A	Infantil A	Final			

Pantalla 31: Pantalla Listar Partidos

Pantalla: Modificar Partido

FECHA	CATEGORIA	TIPO
12/10/2010 10:45:00	Infantil	Final

Pantalla 32: Pantalla Modificar Partido

Pantalla: Cargar Resultado

SESION INICIADA
BIENVENIDO Teke Alvarado Administrador

ADMINISTRACION

- Inicio
- Administrar Deportistas
- Administración Deportiva
- Administrar Directivos
- Administrar Entrenadores
- Administrar Campeonatos
- Administrar Noticias
- Reportes
- Administración de Usuarios

Reserva de Administración Deportiva solo para usuarios registrados.

AGREGAR RESULTADO A ESTE PARTIDO

EQUIPO	CATEGORIA	TIPO	PUNTAJE
Club Atlético Boca Juniors	Futbol	Final	1

SELECCIONAR EL EQUIPO GANADOR DEL TIPO
Ganador en goles 0

OBSERVACIONES
se cancela el partido

MODIFICAR **CANCELAR**

[Salir](#)

www.bta-deportes.com © 2007 Derechos Reservados Términos de Uso

Pantalla 33: Pantalla Cargar Resultado

Pantalla: Eliminar Partido

SESION INICIADA
BIENVENIDO Teke Alvarado Administrador

ADMINISTRACION

- Inicio
- Administrar Deportistas
- Administración Deportiva
- Administrar Directivos
- Administrar Entrenadores
- Administrar Campeonatos
- Administrar Noticias
- Reportes
- Administración de Usuarios

Reserva de Administración Deportiva solo para usuarios registrados.

ELIMINAR PARTIDO

ESTA SEGURO DE ELIMINAR ESTE PARTIDO?

ELIMINAR **CANCELAR**

[Salir](#)

www.bta-deportes.com © 2007 Derechos Reservados Términos de Uso

Pantalla 34: Pantalla Eliminar Partido

Pantalla: Ver Resultado de Campeonato

Ver los resultados de este Campeonato			
PARTIDOS DEL Campeonato Internacional juvenil infantil (Tarifa)			
Fecha	Equipo 1	Equipo 2	Resultado
2010-10-29	San Remo	Adidas	Adidas
2010-10-22	San Remo	universitario	universitario
2010-10-12	adidas	adidas	adidas

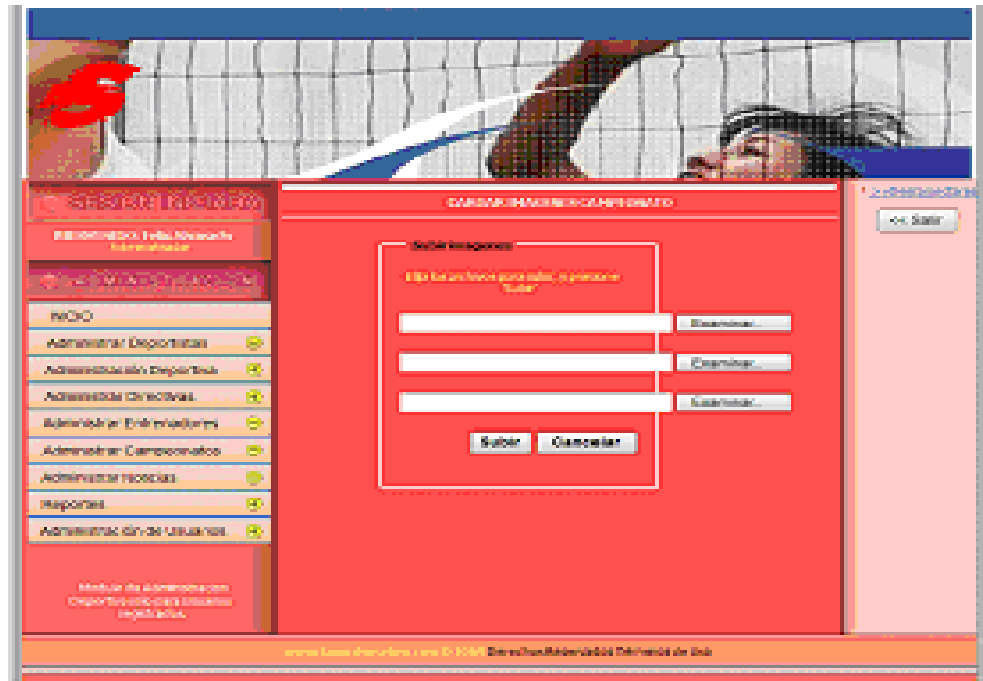
Pantalla 35: Pantalla Ver Resultado de Campeonato

Pantalla: Ver Medallero

Ver el Medallero de este Campeonato				
MEDALLEROS DEL Campeonato Internacional juvenil infantil (Tarifa)				
Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Fecha	Resultado
San Remo	Adidas	Adidas	2010-10-29	Adidas
adidas	universitario	universitario	2010-10-22	universitario
adidas	adidas	adidas	2010-10-12	adidas

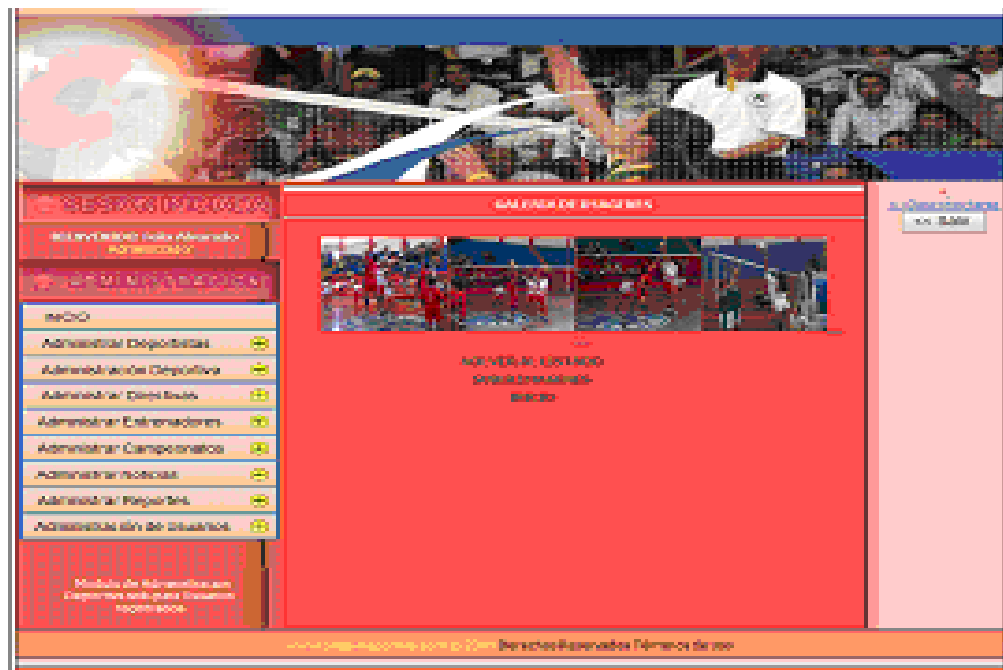
Pantalla 36: Pantalla Ver Medallero

Pantalla: Cargar Imágenes a Campeonato



Pantalla 37: Pantalla Cargar Imágenes a Campeonato

Pantalla: Galería de Imágenes de Campeonato



Pantalla 38: Pantalla Galería de Imágenes de Campeonato

Pantalla: Adicionar Noticia

ASOCIACION TARIENA DE VOLI

ADICIONAR NOTICIA

ENCUENTRE LOS DATOS EN LOS CAMPOS:

Titulo:

Autor:

Fecha:

Estatus:

Tipo de Noticias:

Origen:

Contenido:

Los campos con * deben ser llenados (Obligatorio).

www.terra.com.ve © 2008 Derechos Reservados. Todos los Derechos de Uso.

Pantalla 39: Pantalla Adicionar Noticia

Pantalla: Listado de Noticias

ASOCIACION TARIENA DE VOLI

LISTADO DE NOTICIAS

Estatus:

Autor:

Fecha:

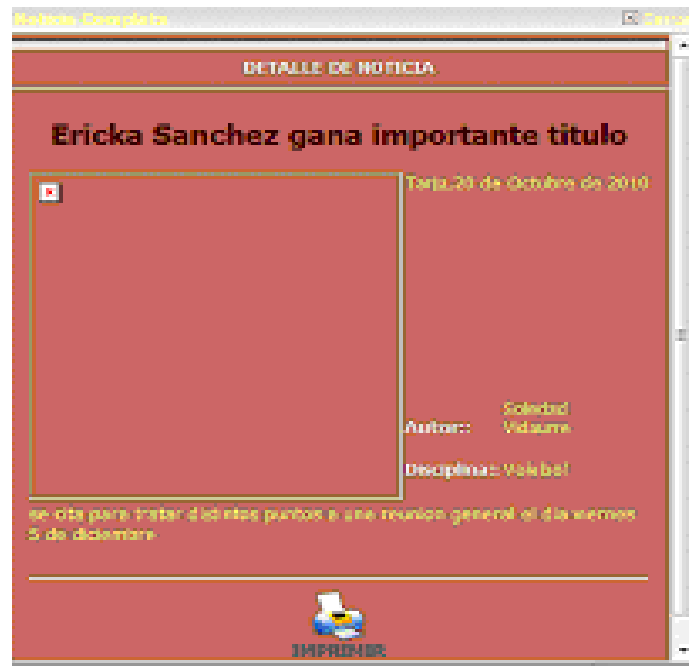
Tipo:

TITULO	RESUMEN	AUTOR	TIPO	FECHA	ORIGEN	ESTATUS	FECHA	ESTATUS	ESTATUS
Asociación Tariena de Volei	Resumen de la noticia	Autor	Tipo	Fecha	Origen	Estatus	Fecha	Estatus	Estatus

www.terra.com.ve © 2008 Derechos Reservados. Todos los Derechos de Uso.

Pantalla 40: Pantalla Listado de Noticias

Pantalla: Ver detalle de Noticia



Pantalla 41: Ver Detalle de Noticia

Pantalla: Modificar Noticia

The screenshot shows a web browser window titled 'Modificar Noticia'. The main heading is 'MODIFICAR NOTICIA'. The form contains the following fields:

- Título:** Ericka Sanchez gana importante titulo
- Resumen:** Reunion general de la RODE, para tratar asuntos de suma importancia
- Autor:** Soledad Vidauri
- Fecha:** 2010-10-20
- Disciplina:** Voleibol
- Contenido:** se cita para tratar distintos puntos a una reunion general el día viernes 5 de diciembre

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

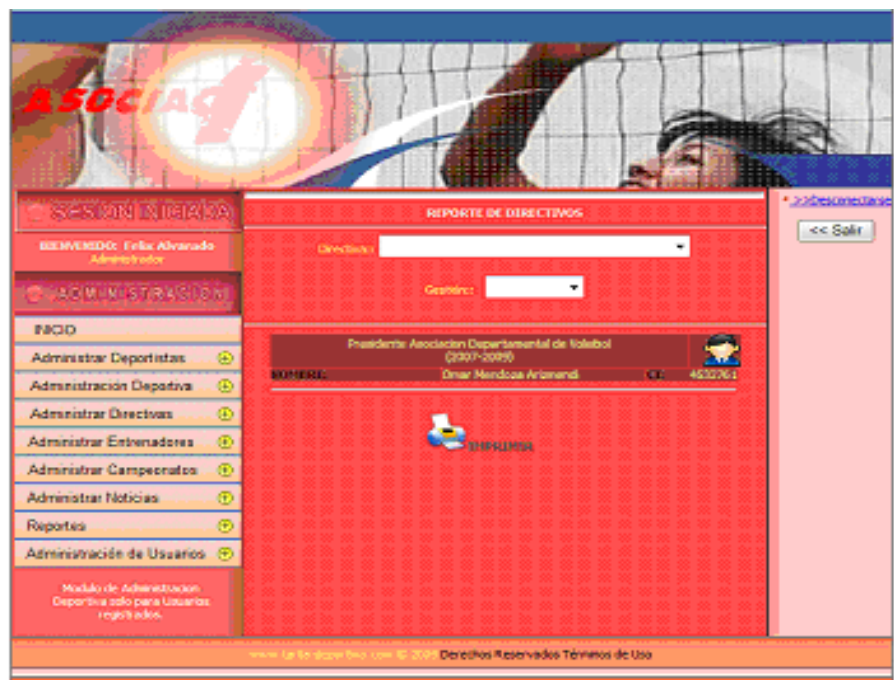
Pantalla 42: Pantalla Modificar Noticia

Pantalla: Reporte Entrenadores de Masificación



Pantalla 43: Reporte de Entrenadores de Masificación

ntalla: Reporte Directivas-Voleibol



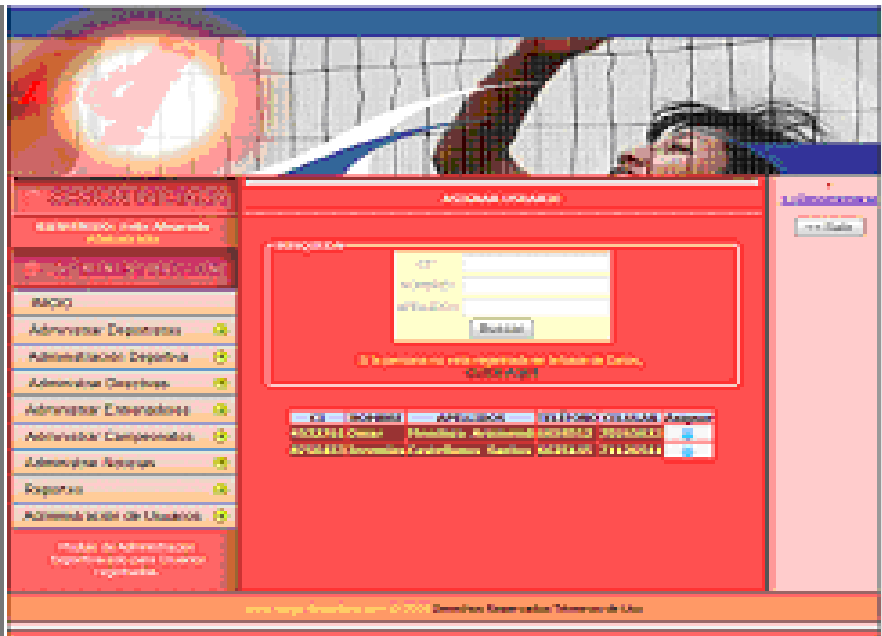
Pantalla 44: Pantalla Reporte Directivas- Voleibol

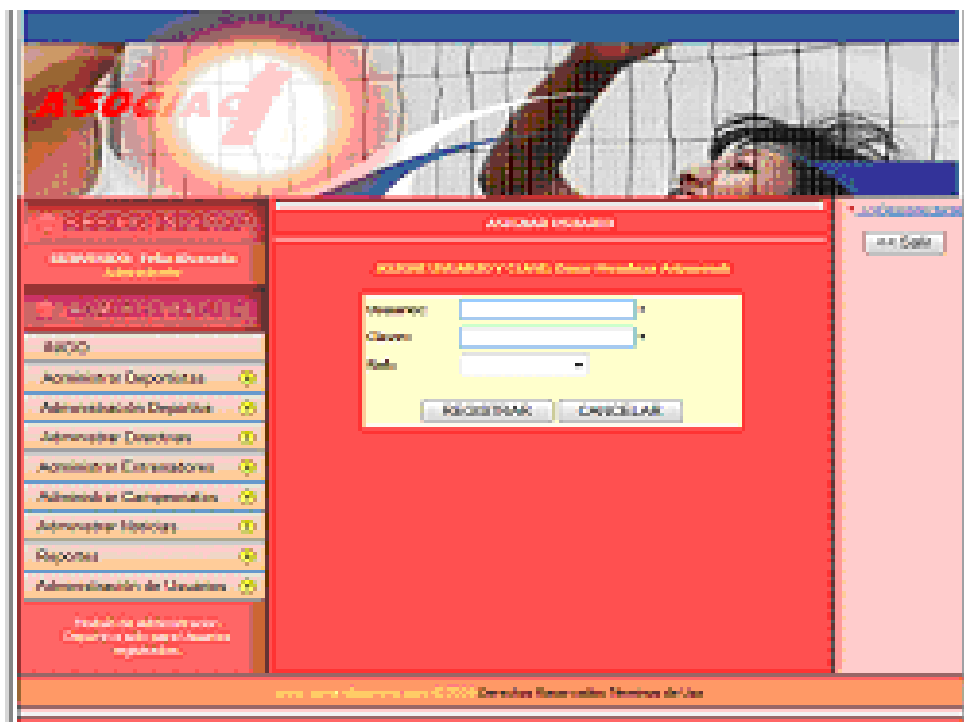
Pantalla: Reporte de Deportistas



Pantalla 45: Pantalla Reporte de Deportistas

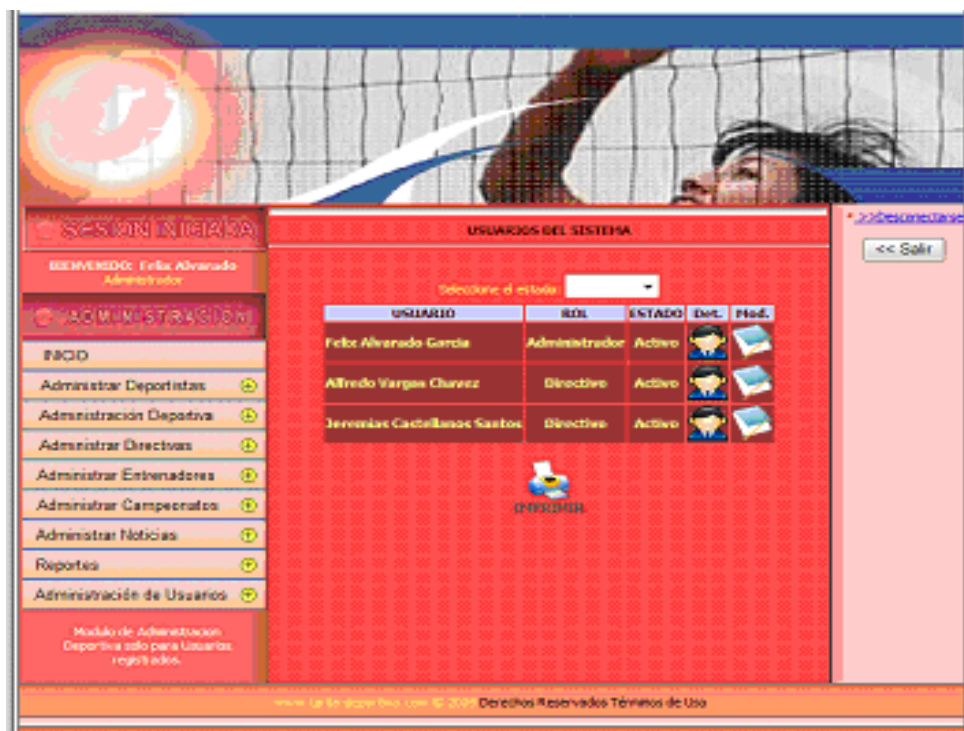
Pantalla: Asignar Usuario – Realizar Búsqueda





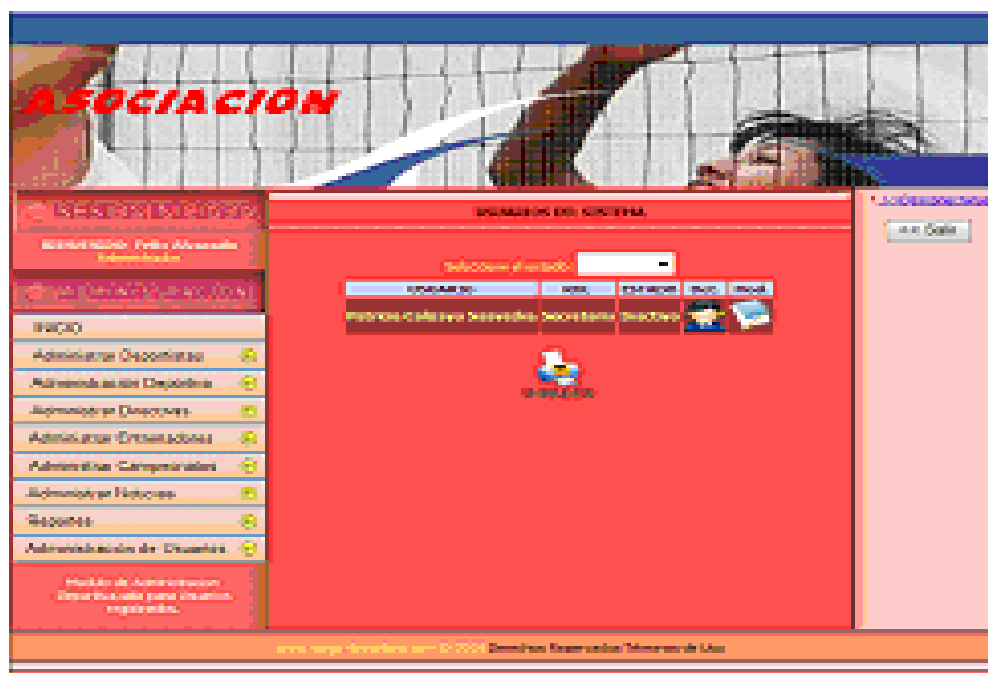
Pantalla 46: Asignar Usuario-Realizar Búsqueda

Pantalla: Listado de Usuarios – Activos



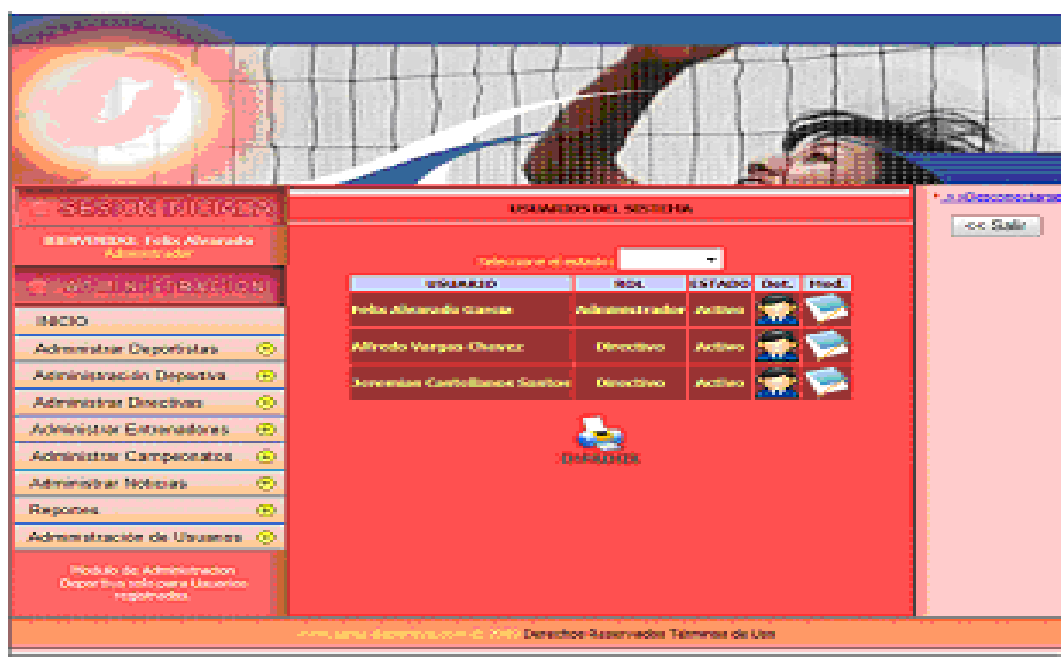
Pantalla 47: Pantalla Listado de Usuarios- Activos

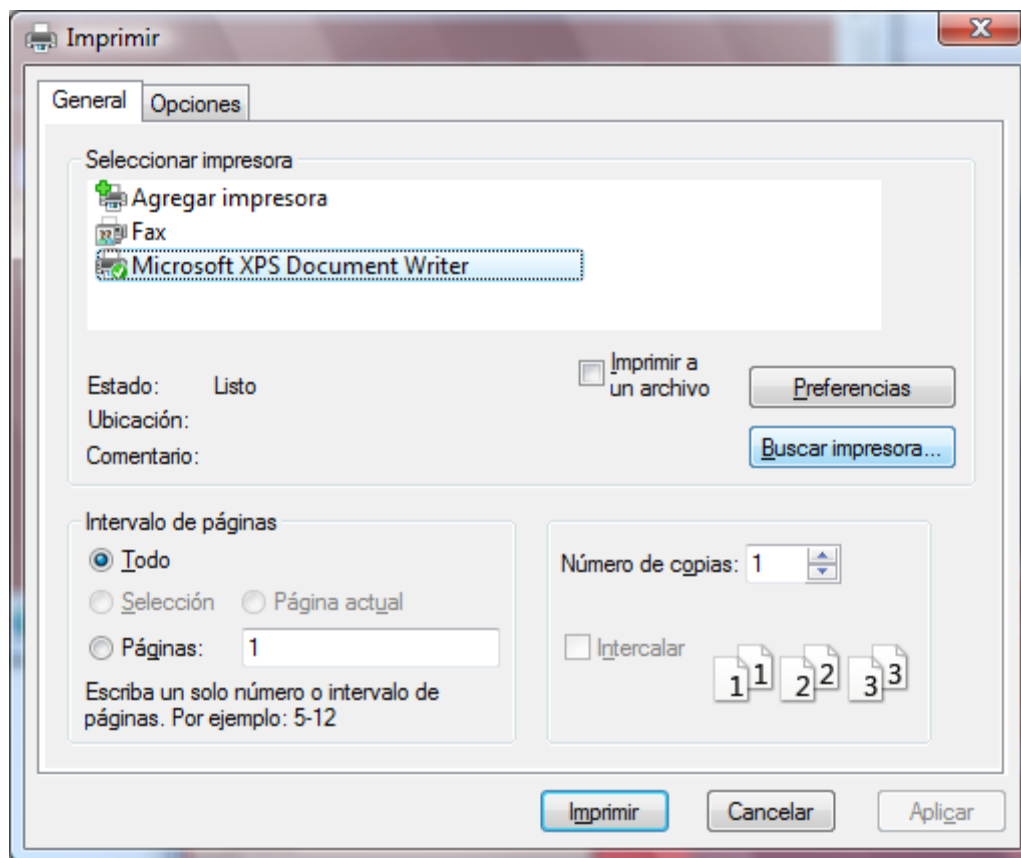
Pantalla: Listado de Usuarios – Inactivos



Pantalla 48: Pantalla Listado de Usuarios- Inactivos

Pantalla: Imprimir Listado de Usuarios





Pantalla 49: Pantalla Imprimir Listado de Usuarios

II.1.6.5. 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.) .

II.1.6.5.1 Diagrama de Clases

II.1.6.5.1.1 Introducción

Previendo que la persistencia de información del sistema será soportada por una base de datos, este modelo describe la representación lógica de los datos persistentes, de acuerdo con el enfoque para el modelado de datos. Para ilustrar este modelo se utiliza un Diagrama de Clases.

Un diagrama de clases es un diagrama de estructura estática que expresa las clases del sistema y sus interrelaciones (herencia, agregación, asociación, etc.). El diagrama de clases es un pilar fundamental en el modelado con UML, de esta manera sirven para manifestar lo que el sistema puede hacer (análisis) y como puede ser construido (diseño).

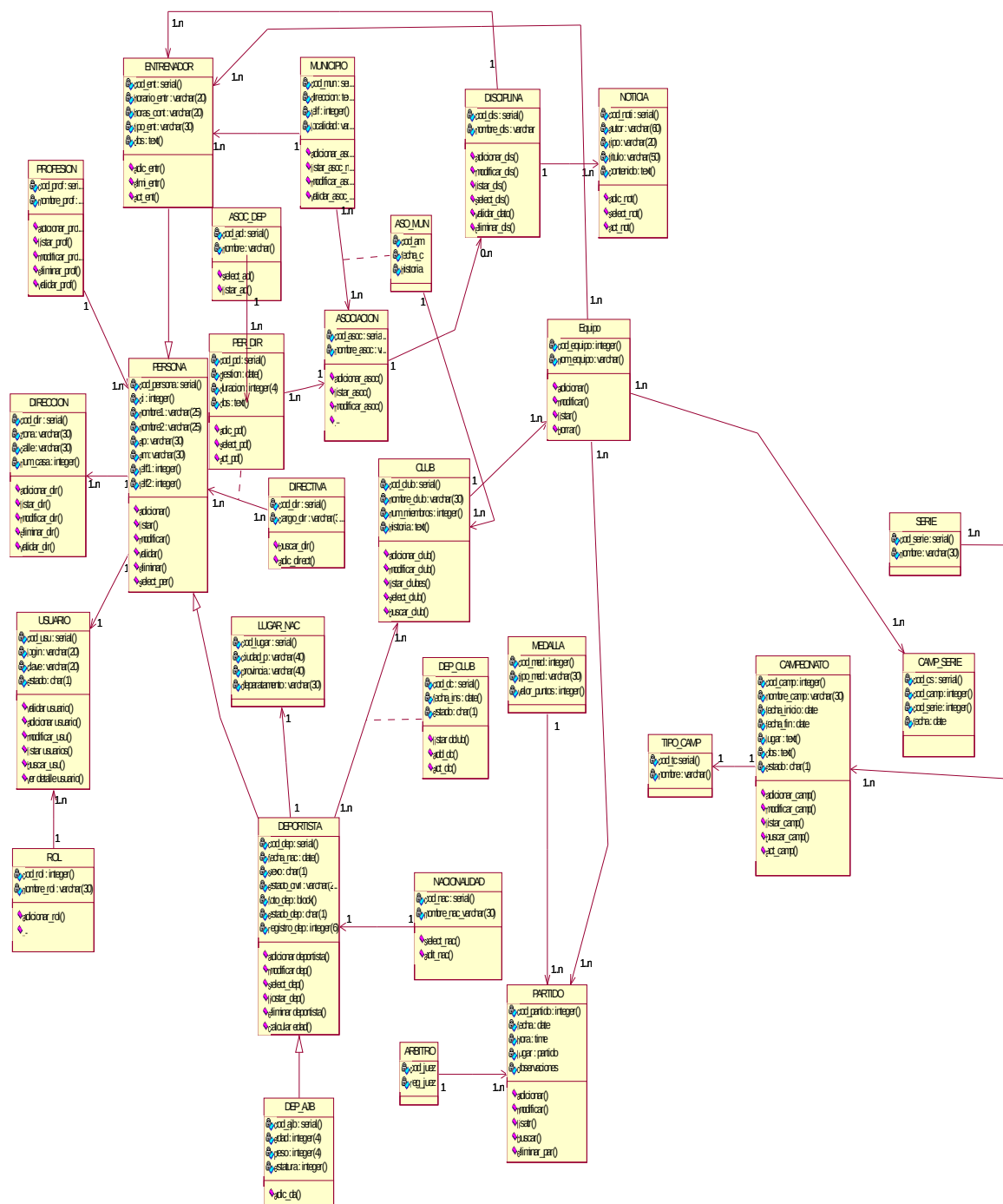
II.1.6.5.1.2 Propósito

- Comprender la estructura del sistema que se desea para la organización.
- Realizar la identificación de posibles mejoras.

II.1.6.5.1.3 Alcance

- Detallar las clases de diseño del sistema en la segunda iteración.
- Identificar y puntualizar las clases del sistema según los objetivos del sistema que se desea y aprobado por la organización.

II.1.6.5.1.4 Diagrama de Clases



II.1.6.5.1.5 Script de la Base de Datos

CREATE TABLE arbitro

```
(  
  cod_arbitro serial NOT NULL,  
  cod_persona serial NOT NULL,  
  reg_ar integer,  
  CONSTRAINT arbitro_pkey PRIMARY KEY (cod_arbitro)  
)
```

CREATE TABLE aso_mun

```
(  
  cod_am serial NOT NULL,  
  historia text,  
  fecha_c date,  
  cod_mun serial NOT NULL,  
  cod_asoc serial NOT NULL,  
  CONSTRAINT aso_mun_pkey PRIMARY KEY (cod_am),  
  CONSTRAINT aso_mun_cod_asoc_fkey FOREIGN KEY (cod_asoc)  
    REFERENCES asociacion (cod_asoc) MATCH SIMPLE  
    ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE,  
  CONSTRAINT aso_mun_cod_mun_fkey FOREIGN KEY (cod_mun)  
    REFERENCES municipio (cod_mun) MATCH SIMPLE  
    ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION  
)
```

CREATE TABLE asoc_dep

```
(  
  cod_ad serial NOT NULL,  
  nombre character varying(50),  
  CONSTRAINT asoc_dep_pkey PRIMARY KEY (cod_ad)  
)
```

CREATE TABLE asociacion

```
(  
  cod_asoc serial NOT NULL,  
  nombre_asoc character varying(30),  
  cod_dis serial NOT NULL,  
  CONSTRAINT asociacion_pkey PRIMARY KEY (cod_asoc)  
)
```

CREATE TABLE camp_serie

```
(  
  cod_cs serial NOT NULL,  
  cod_camp serial NOT NULL,  
  cod_serie serial NOT NULL,  
  fecha date,  
  CONSTRAINT camp_serie_pkey PRIMARY KEY (cod_cs),  
  CONSTRAINT camp_serie_cod_camp_fkey FOREIGN KEY (cod_camp)
```

```

REFERENCES campeonato (cod_camp) MATCH SIMPLE
ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE,
CONSTRAINT camp_serie_cod_serir_fkey FOREIGN KEY (cod_serie)
REFERENCES serie (cod_serie) MATCH SIMPLE
ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE
)

```

```

CREATE TABLE campeonato
(
cod_camp serial NOT NULL,
nombre_camp character varying(35) NOT NULL,
fecha_inicio date,
fecha_fin date,
lugar text,
obs text,
cod_tc serial NOT NULL,
estado character(1) DEFAULT 1,
cod_dis serial NOT NULL,
CONSTRAINT campeonato_pkey PRIMARY KEY (cod_camp),
CONSTRAINT campeonato_cod_tc_fkey FOREIGN KEY (cod_tc)
REFERENCES tipo_camp (cod_tc) MATCH SIMPLE
ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION
)

```

```

CREATE TABLE categoria
(
cod_cat serial NOT NULL,
nombre_cat character varying(30),
rango_i integer,
rango_s integer,
CONSTRAINT categoria_pkey PRIMARY KEY (cod_cat)
)

```

```

CREATE TABLE club
(
cod_club serial NOT NULL,
nombre_club character varying(30),
num_miembros integer,
historia text,
cod_am serial NOT NULL,
estado character(1) DEFAULT 1,
CONSTRAINT club_pkey PRIMARY KEY (cod_club),
CONSTRAINT cod_am FOREIGN KEY (cod_am)
REFERENCES aso_mun (cod_am) MATCH SIMPLE
ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE
)

```

```

CREATE TABLE dep_ajb
(
    cod_ajb serial NOT NULL,
    peso integer,
    cod_dep serial NOT NULL,
    estatura integer DEFAULT 0,
    CONSTRAINT dep_ajb_pkey PRIMARY KEY (cod_ajb),
    CONSTRAINT dep_ajb_cod_dep_fkey FOREIGN KEY (cod_dep)
        REFERENCES deportista (cod_dep) MATCH SIMPLE
        ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE
)

```

```

CREATE TABLE dep_club
(
    cod_dc serial NOT NULL,
    cod_club serial NOT NULL,
    cod_dep serial NOT NULL,
    fecha_ins date,
    estado character(1) DEFAULT 1,
    CONSTRAINT dep_club_pkey PRIMARY KEY (cod_dc),
    CONSTRAINT dep_club_cod_dep_fkey FOREIGN KEY (cod_dep)
        REFERENCES deportista (cod_dep) MATCH SIMPLE
        ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE
)

```

```

CREATE TABLE deportista
(
    cod_dep serial NOT NULL,
    fecha_nac date,
    sexo character(1),
    estado_civil character(1),
    foto_dep character varying(40),
    estado_dep character(1),
    registro_dep integer,
    cod_persona serial NOT NULL,
    cod_nac serial NOT NULL,
    CONSTRAINT deportista_pkey PRIMARY KEY (cod_dep),
    CONSTRAINT deportista_cod_nac_fkey FOREIGN KEY (cod_nac)
        REFERENCES nacionalidad (cod_nac) MATCH SIMPLE
        ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE
)

```

```

CREATE TABLE direccion
(
    cod_dir serial NOT NULL,
    zona character varying(30),
    calle character varying(30),

```

```
num_casa integer,  
cod_persona serial NOT NULL,  
CONSTRAINT direccion_pkey PRIMARY KEY (cod_dir)  
)
```

```
CREATE TABLE directiva  
(  
cod_dir serial NOT NULL,  
cargo_dir character varying(30),  
CONSTRAINT directiva_pkey PRIMARY KEY (cod_dir)  
)
```

```
CREATE TABLE disciplina  
(  
cod_dis serial NOT NULL,  
nombre_dis character varying(30),  
historia text,  
estado character(1) DEFAULT 1,  
CONSTRAINT disciplina_pkey PRIMARY KEY (cod_dis)  
)
```

```
CREATE TABLE encuentro  
(  
cod_enc serial NOT NULL,  
cod_camp serial NOT NULL,  
cod_cat serial NOT NULL,  
tipo character(1),  
medalla character(1),  
adv1 integer,  
adv2 integer,  
fecha_enc date,  
obs text,  
hora time without time zone,  
CONSTRAINT encuentro_pkey PRIMARY KEY (cod_enc),  
CONSTRAINT encuentro_cod_camp_fkey FOREIGN KEY (cod_camp)  
REFERENCES campeonato (cod_camp) MATCH SIMPLE  
ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE,  
CONSTRAINT encuentro_cod_cat_fkey FOREIGN KEY (cod_cat)  
REFERENCES categoria (cod_cat) MATCH SIMPLE  
ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION  
)
```

```
CREATE TABLE entr_eq  
(  
cod_ee serial NOT NULL,  
fecha_ini date,  
duracion integer,
```

```

cod_eq serial NOT NULL,
cod_ent serial NOT NULL,
CONSTRAINT cod_ee_pkey PRIMARY KEY (cod_ee),
CONSTRAINT cod_ent_fkey FOREIGN KEY (cod_ent)
    REFERENCES entrenador (cod_ent) MATCH SIMPLE
    ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE,
CONSTRAINT cod_eq_fkey FOREIGN KEY (cod_eq)
    REFERENCES equipo (cod_eq) MATCH SIMPLE
    ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE
)

```

```

CREATE TABLE entrenador
(
    cod_ent serial NOT NULL,
    horario_entr character varying(30),
    horas_cont character varying(20),
    tipo_ent character varying(30),
    obs text,
    cod_persona serial NOT NULL,
    cod_dis serial NOT NULL,
    inst_dep character varying(40),
    cod_mun serial NOT NULL,
    foto character varying(45),
    estado character(1) DEFAULT 1,
    CONSTRAINT entrenadores_pkey PRIMARY KEY (cod_ent),
    CONSTRAINT entrenador_cod_mun_fkey FOREIGN KEY (cod_mun)
        REFERENCES municipio (cod_mun) MATCH SIMPLE
        ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION
)

```

```

CREATE TABLE equipo
(
    cod_eq serial NOT NULL,
    nombre character varying(35),
    cod_club serial NOT NULL,
    CONSTRAINT cod_eq_pkey PRIMARY KEY (cod_eq)
)

```

```

CREATE TABLE grado
(
    cod_grado serial NOT NULL,
    nom_grad character varying(30),
    CONSTRAINT grado_pkey PRIMARY KEY (cod_grado)
)

```

```

CREATE TABLE imagen
(
  cod_img serial NOT NULL,
  nombre_img character varying(45),
  cod_camp serial NOT NULL,
  CONSTRAINT imagen_pkey PRIMARY KEY (cod_img),
  CONSTRAINT imagen_cod_camp_fkey FOREIGN KEY (cod_camp)
    REFERENCES campeonato (cod_camp) MATCH SIMPLE
    ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE
)

```

```

CREATE TABLE lugar_nac
(
  cod_lugar serial NOT NULL,
  ciudad_p character varying(30),
  provincia character varying(30),
  departamento character varying(30),
  cod_dep serial NOT NULL,
  CONSTRAINT lugar_nac_pkey PRIMARY KEY (cod_lugar),
  CONSTRAINT lugar_nac_cod_dep_fkey FOREIGN KEY (cod_dep)
    REFERENCES deportista (cod_dep) MATCH SIMPLE
    ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE
)

```

```

CREATE TABLE medalla
(
  cod_med serial NOT NULL,
  tipo_med character(1),
  puntos integer,
  CONSTRAINT medalla_pkey PRIMARY KEY (cod_med)
)

```

```

CREATE TABLE municipio
(
  cod_mun integer NOT NULL DEFAULT
nextval('asociacion_municipal_cod_mun_seq'::regclass),
  localidad character varying(35),
  CONSTRAINT asociacion_municipal_pkey PRIMARY KEY (cod_mun)
)

```

```

CREATE TABLE nacionalidad
(
  cod_nac serial NOT NULL,

```

```
nombre_nac character varying(35),  
CONSTRAINT nacionalidad_pkey PRIMARY KEY (cod_nac)  
)
```

```
CREATE TABLE noticia  
(  
    cod_noti integer NOT NULL DEFAULT nextval('noticias_cod_noti_seq'::regclass),  
    autor character varying(60),  
    tipo character(1),  
    titulo character varying(50),  
    contenido text,  
    cod_dis integer NOT NULL DEFAULT nextval('noticias_cod_dis_seq'::regclass),  
    fecha date,  
    resumen text,  
    imagen character varying(45),  
    CONSTRAINT noticias_pkey PRIMARY KEY (cod_noti),  
    CONSTRAINT noticias_cod_dis_fkey FOREIGN KEY (cod_dis)  
        REFERENCES disciplina (cod_dis) MATCH SIMPLE  
        ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE  
)
```

```
CREATE TABLE partido  
(  
    cod_par serial NOT NULL,  
    cod_camp serial NOT NULL,  
    cod_cat serial NOT NULL,  
    cod_arbitro serial NOT NULL,  
    tipo character(1),  
    medalla character(1),  
    fecha_par date,  
    hora time without time zone,  
    obs text,  
    serie character(1),  
    equipo1 character(40),  
    equipo2 character(40),  
    ganador character(40),  
    CONSTRAINT partido_pkey PRIMARY KEY (cod_par),  
    CONSTRAINT partido_cod_arbitro_fkey FOREIGN KEY (cod_arbitro)  
        REFERENCES arbitro (cod_arbitro) MATCH SIMPLE  
        ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE,  
    CONSTRAINT partido_cod_camp_fkey FOREIGN KEY (cod_camp)  
        REFERENCES campeonato (cod_camp) MATCH SIMPLE  
        ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE,  
    CONSTRAINT partido_cod_cat_fkey FOREIGN KEY (cod_cat)  
        REFERENCES categoria (cod_cat) MATCH SIMPLE  
        ON UPDATE NO ACTION ON DELETE NO ACTION  
)
```

```

CREATE TABLE per_dir
(
  cod_pd serial NOT NULL,
  gestion character varying(20),
  obs text,
  cod_persona serial NOT NULL,
  cod_dir serial NOT NULL,
  foto_dir character varying(40),
  fecha_pos date,
  estado character(1) DEFAULT 1,
  cod_ad serial NOT NULL,
  CONSTRAINT per_dir_pkey PRIMARY KEY (cod_pd),
  CONSTRAINT per_dir_cod_ad_fkey FOREIGN KEY (cod_ad)
    REFERENCES asoc_dep (cod_ad) MATCH SIMPLE
    ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE,
  CONSTRAINT per_dir_cod_dir_fkey FOREIGN KEY (cod_dir)
    REFERENCES directiva (cod_dir) MATCH SIMPLE
    ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE
)

```

```

CREATE TABLE persona
(
  cod_persona serial NOT NULL,
  ci integer,
  nombre character varying(50),
  ap character varying(30),
  am character varying(30),
  telf1 integer,
  telf2 integer,
  cod_prof serial NOT NULL,
  CONSTRAINT persona_pkey PRIMARY KEY (cod_persona),
  CONSTRAINT persona_cod_prof_fkey FOREIGN KEY (cod_prof)
    REFERENCES profesion (cod_prof) MATCH SIMPLE
    ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE
)

```

```

CREATE TABLE profesion
(
  cod_prof integer NOT NULL DEFAULT
nextval('profesione_cod_prof_seq'::regclass),
  nombre_prof character varying(30),
  CONSTRAINT profesione_pkey PRIMARY KEY (cod_prof)
)

```

```
CREATE TABLE rol
(
  cod_rol integer NOT NULL DEFAULT nextval('roles_cod_rol_seq'::regclass),
  nombre_rol character varying(30),
  CONSTRAINT roles_pkey PRIMARY KEY (cod_rol)
)
```

```
CREATE TABLE serie
(
  cod_serie serial NOT NULL,
  nombre character varying(40),
  CONSTRAINT serie_pkey PRIMARY KEY (cod_serie)
)
```

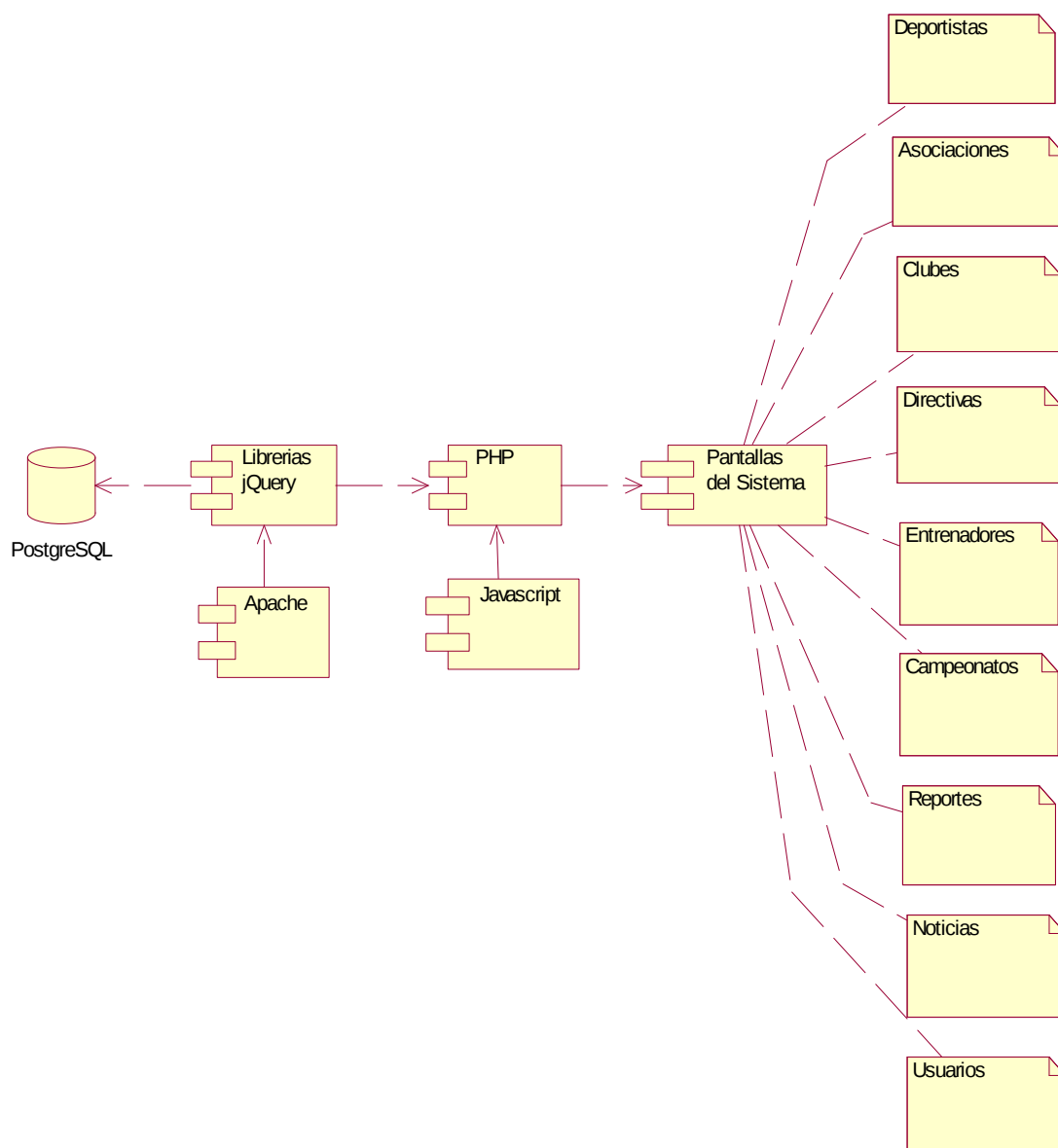
```
CREATE TABLE telefono
(
  cod_tel serial NOT NULL,
  numero integer,
  cod_persona serial NOT NULL,
  CONSTRAINT telefono_pkey PRIMARY KEY (cod_tel)
)
```

```
CREATE TABLE tipo_camp
(
  cod_tc serial NOT NULL,
  nombre character varying(50),
  CONSTRAINT tipo_camp_pkey PRIMARY KEY (cod_tc)
)
```

```
CREATE TABLE usuario
(
  cod_usu integer NOT NULL DEFAULT nextval('usuarios_cod_usu_seq'::regclass),
  "login" character varying(20),
  clave character varying(20),
  estado character(1),
  cod_persona integer NOT NULL DEFAULT
nextval('usuarios_cod_persona_seq'::regclass),
  cod_rol integer NOT NULL DEFAULT nextval('usuarios_cod_rol_seq'::regclass),
  CONSTRAINT usuarios_pkey PRIMARY KEY (cod_usu),
  CONSTRAINT usuarios_cod_rol_fkey FOREIGN KEY (cod_rol)
    REFERENCES rol (cod_rol) MATCH SIMPLE
    ON UPDATE CASCADE ON DELETE CASCADE
)
```

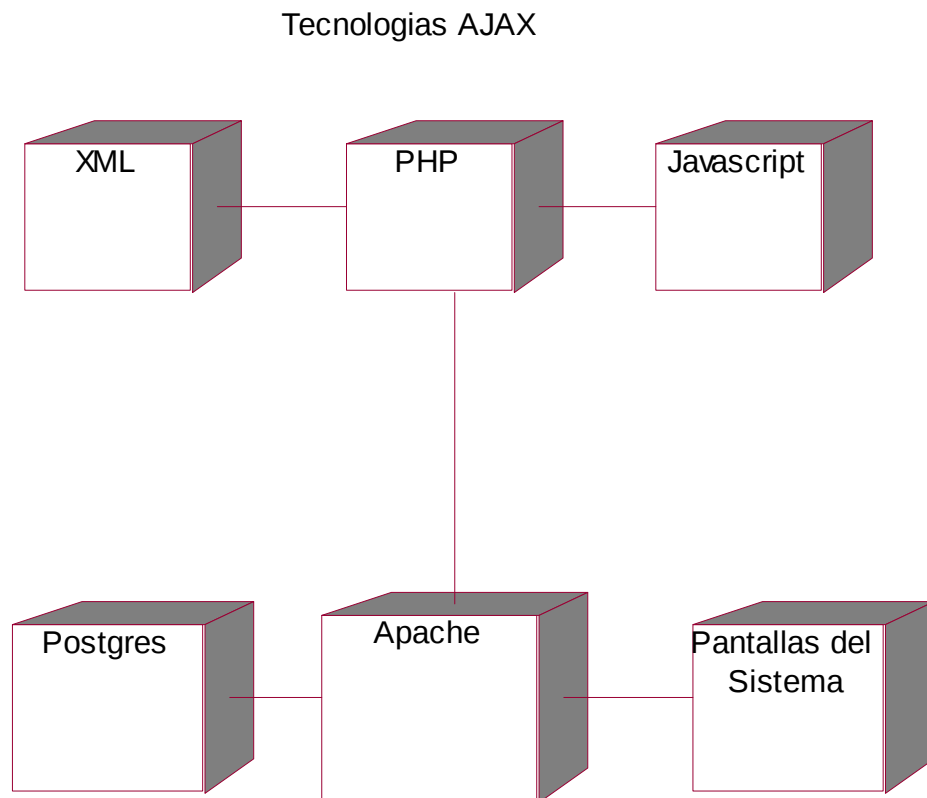
II.1.6.6. MODELO DE IMPLEMENTACION

Este modelo es una colección de componentes y los subsistemas que los contienen. Estos componentes incluyen: ficheros ejecutables, ficheros de código fuente y otra clase e ficheros necesarios para la implantación y despliegue del sistema.



II.1.6.7. MODELO DE DESPLIEGUE

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



II.1.7 GESTION DE PRUEBAS PARA MEDIR LA CALIDAD DEL SOFTWARE

II.1.7.1 Pruebas de Caja Negra

Las pruebas de caja negra se centran en los requisitos funcionales del software, estas pruebas nos permite obtener conjunto de condiciones de entrada que ejerciten completamente todos los requisitos funcionales.

Técnica: Partición Equivalente

Pantalla de Logeo

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
Usuario	1. Cualquier Cadena de caracteres alfanuméricos no mayor a 20 posiciones	2. Signos y símbolos de los alfanuméricos. 3. Mayor a 20 posiciones
Clave	4. Cualquier Cadena de caracteres alfanuméricos no mayor a 20 posiciones	5. Signos y símbolos de los alfanuméricos. 6. Mayor a 20 posiciones

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

Cp.	Usuario	Clave
1	juan123	Perez123

Cubre las clases de equivalencia válidas: 1-4

Clases No Válidas

Cp.	Usuario	Clave
2	Juan%&\$	\$\$\$abcdefghijklmnopqr

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 2-5-6

Pantalla Adicionar y Modificar Deportista

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
CI	1. Caracteres tipo entero de 7 u 8 posiciones.	2. Letras y todos los demás caracteres especiales. 3. Número diferente a 7 u 8 posiciones.
Nombre	4. Caracteres del tipo alfabético.	5. Números y todos los demás caracteres especiales.
Apellido Paterno	6. Caracteres del tipo alfabético.	7. Números y todos los demás caracteres especiales.
Apellido Materno	8. Caracteres del tipo alfabético.	9. Números y todos los demás caracteres especiales.
Teléfono	10. Caracteres tipo entero de 7 posiciones.	11. Letras y todos los demás caracteres especiales. 12. Número mayor o menor a 5 posiciones
Celular	13. Caracteres tipo entero de 8 posiciones.	14. Letras y todos los demás caracteres especiales. 15. Número mayor o menor a 5 posiciones
Dirección	16. Caracteres del tipo alfanumérico.	17. Ninguna.
Profesión	18. Validado por el sistema.	19. Cualquier otra cosa

	Otra profesión del tipo alfabético.	
Fecha de Nacimiento	20. Fecha del tipo aaaa-mm-ff	21. Cualquier otra cosa.
Sexo	22. Validado por el sistema.	23. Ninguna.
Estado Civil	24. Validado por el sistema.	25. Ninguna.
No. Registro	26. Caracteres tipo entero.	27. Letras y todos los demás caracteres especiales.
Nacionalidad	28. Validado por el sistema. Otra nacionalidad del tipo alfabético.	29. Cualquier otra cosa.
Club	30. Validado por el sistema.	31. Ninguna.
Peso	32. Caracteres tipo entero.	33. Letras y todos los demás caracteres especiales.
Estatura	34. Caracteres tipo entero.	35. Letras y todos los demás caracteres especiales

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

Cp .	CI	Nombr e	Apellid o Patern o	Apellido Materno	Teléfono	Celular	Dirección
3	5050035	juan	perez	gomez	6645654	70233454	san roque #578

Profesión	Fecha de Nacimiento	Sexo	Estado Civil	No. Registro	Nacionalidad	Club	Peso	Estatura
Abogado	1984-05-08	Masculino	Soltero	45789	Boliviana	AJT	70	180

Cubre las clases de equivalencia válidas: 1-4-6-8-10-13-16-18-20-22-24-26-28-30-32-34

Clases No Válidas

Cp.	CI	Nombre	Apellido Paterno	Apellido Materno	Teléfono	Celular	Dirección
4	50555	marco6	soruco &	665666	66-46545	712345	Av. La paz #187

Profesión	Fecha de Nacimiento	Sexo	Estado Civil	No. Registro	Nacionalidad	Club	Peso	Estatura
Ing666	84-12-30	Masculino	Soltero	A1b5d	154chilena &	AJT	75k	180

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 3-5-7-9-11-15-16-19-21-22-24-27-29-30-33-34

Pantalla Búsqueda de Deportista

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
-----------------------------	---------------------------------------	---

CI	1. Caracteres tipo entero.	2. Letras y todos los demás caracteres especiales.
Nombre	3. Caracteres del tipo alfabético.	4. Números y todos los demás caracteres especiales.
Apellido	5. Caracteres del tipo alfabético.	6. Números y todos los demás caracteres especiales.
Club	7. Caracteres del tipo alfabético.	8. Números y todos los demás caracteres especiales.

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

Cp.	CI	Nombre	Apellido	Club
5	50	juan pab	perez	A

Cubre las clases de equivalencia válidas: 1-3-5-7

Clases No Válidas

Cp.	CI	Nombre	Apellido	Club
6	juan	323&%	gutie5	786

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 2-4-6-8

Pantalla Adicionar y Modificar Asociaciones Municipales

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
Asociación	1. Validado por el sistema.	2. Ninguna.

Municipio	3. Validado por el sistema.	4. Ninguna.
Fecha de Creación	5. Fecha del tipo aaaa-mm-ff	6. Cualquier otra cosa.
Historia	7. Todos los caracteres.	7. Ninguna.

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

Cp.	Asociación	Municipio	Fecha de Creación	Historia
7	Asociación de Voleibol	Cercado	2001-01-15	Fue creada por.....

Cubre las clases de equivalencia válidas: 1-3-5-7

Clases No Válidas

Cp.	Asociación	Municipio	Fecha de Creación	Historia
8	Asociación de Voleibol	Cercado	80-12-30	Fue creada por.....

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 1-3-6-7

Pantalla Adicionar y Modificar Disciplinas

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
Nombre	1. Caracteres del tipo alfabético.	2. Números y todos los demás caracteres especiales.

Historia	3. Todos los caracteres	4. Ninguna.
----------	-------------------------	-------------

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

Cp.	Nombre	Historia
9	voleibol	Fue creado por Marco Barrera en 1987...

Cubre las clases de equivalencia válidas: 1-3

Clases No Válidas

Cp.	Nombre	Historia
10	voleibol666	Fue creado por Marco Barrera en 1987...

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 2-3

Pantalla Adicionar y Modificar Club

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
Asociación	1. Validado por el sistema.	2. Ninguna
Nombre	3. Caracteres del tipo alfabético.	4. Números y todos los demás caracteres especiales.
Número de Miembros	5. Caracteres tipo entero	6. Letras y todos los demás caracteres especiales.
Historia	7. Todos los caracteres	8. Ninguna.

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

Cp.	Asociación	Nombre	Número de Miembros	Historia
11	Asociación de Voleibol de Tarija	AJT	6	Fue creada...

Cubre las clases de equivalencia válidas: 1-3-5-7

Clases No Válidas

Cp.	Asociación	Nombre	Número de Miembros	Historia
12	Asociación de Voleibol de Tarija	JT457%	Cinco	Fue creada...

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 1-4-6-7

Pantalla Adicionar y Modificar Directivas

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
CI	1. Caracteres tipo entero de 7 u 8 posiciones.	2. Letras y todos los demás caracteres especiales. 3. Número diferente a 7 u 8 posiciones.

Nombre	4. Caracteres del tipo alfabético.	5. Números y todos los demás caracteres especiales.
Apellido Paterno	6. Caracteres del tipo alfabético.	7. Números y todos los demás caracteres especiales.
Apellido Materno	8. Caracteres del tipo alfabético.	9. Números y todos los demás caracteres especiales.
Teléfono	10. Caracteres tipo entero de 7 posiciones.	11. Letras y todos los demás caracteres especiales. 12. Número mayor o menor a 5 posiciones
Celular	13. Caracteres tipo entero de 8 posiciones.	14. Letras y todos los demás caracteres especiales. 15. Número mayor o menor a 5 posiciones
Dirección	16. Caracteres del tipo alfanumérico.	17. Ninguna.
Profesión	18. Validado por el sistema. Otra profesión del tipo alfabético.	19. Cualquier otra cosa

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

Cp .	CI	Nombr e	Apellid o Patern o	Apellido Materno	Teléfono	Celular	Dirección
13	5151135	pablo	vargas	romero	6645654	70233454	c/ la paz #017
Profesión							
Ing. Civil							

Cubre las clases de equivalencia válidas: 4-6-8-10-13-16-18

Clases No Válidas

Cp .	CI	Nombr e	Apellid o Patern o	Apellido Materno	Teléfono	Celular	Dirección
14	50setenta	123	torrez&	Avila333	66-45	7123456789	c/ la paz #01

Profesión
Ing. Inform@tico1

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 2-5-7-9-11-12-15-16-19

Pantalla Búsqueda de Directivas

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
CI	1. Caracteres tipo entero.	2. Letras y todos los demás caracteres especiales.
Nombre	3. Caracteres del tipo alfabético.	4. Números y todos los demás caracteres especiales.
Apellido	5. Caracteres del tipo alfabético.	6. Números y todos los demás caracteres especiales.

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

Cp.	CI	Nombre	Apellido
5	5050035	jorg	gomez

Cubre las clases de equivalencia válidas: 1-3-5

Clases No Válidas

Cp.	CI	Nombre	Apellido
6	jorge	m@ria	Barreras123

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 2-4-6

Pantalla Adicionar y Modificar Entrenadores

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
CI	1. Caracteres tipo entero de 7 u 8 posiciones.	2. Letras y todos los demás caracteres especiales. 3. Número diferente a 7 u 8 posiciones.
Nombre	4. Caracteres del tipo alfabético.	5. Números y todos los demás caracteres especiales.
Apellido Paterno	6. Caracteres del tipo alfabético.	7. Números y todos los demás caracteres especiales.
Apellido Materno	8. Caracteres del tipo alfabético.	9. Números y todos los demás caracteres especiales.

Teléfono	10. Caracteres tipo entero de 7 posiciones.	11. Letras y todos los demás caracteres especiales. 12. Número mayor o menor a 5 posiciones
Celular	13. Caracteres tipo entero de 8 posiciones.	14. Letras y todos los demás caracteres especiales. 15. Número mayor o menor a 5 posiciones
Dirección	16. Caracteres del tipo alfanumérico.	17. Ninguna.
Profesión	18. Validado por el sistema. Otra profesión del tipo alfabético.	19. Cualquier otra cosa
Horario	20. Caracteres del tipo alfanumérico.	21. Signos y símbolos de los alfanuméricos.
Horas	22. Caracteres tipo entero.	23. Letras y todos los demás caracteres especiales.
Disciplina	24. Validado por el sistema.	25. Ninguna.
Localidad	26. Caracteres del tipo alfabético.	27. Números y todos los demás caracteres especiales.
Instalaciones	28. Caracteres del tipo alfanumérico.	29. Signos y símbolos de los alfanuméricos.
Observaciones	30. Todos los caracteres	31. Ninguna.

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

Cp .	CI	Nombr e	Apellid o Patern	Apellido Materno	Teléfono	Celular	Dirección

			o				
15	5050050	juan	cortez	soruco	6612345	72945654	c/ la paz #017

Profesión	Horario	Horas	Disciplina	Localidad	Instalaciones	Observaciones
Profesor	8 a 12-15 a 19	8	Ajedrez	tarija	stadium	asiste regula.....

Cubre las clases de equivalencia válidas: 1-4-6-8-10-13-16-18-20-22-24-26-28-30

Clases No Válidas

Cp .	CI	Nombre	Apellido Paterno	Apellido Materno	Teléfono	Celular	Dirección
16	cincomil	Jose8	navarro	mil10	6612	7294	c/ la paz #02

Profesión	Horario	Horas	Disciplina	Localidad	Instalaciones	Observaciones
Hacker55	15 & 19	cuatro	Judo	tarija111	st@dium&	asiste regula.....

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 2-5-6-9-12-15-16-19-21-23-24-27-29-30

Pantalla Adicionar y Modificar Noticias

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
-----------------------------	---------------------------------------	---

Titulo	1. Caracteres del tipo alfanumérico.	2. Signos y símbolos de los alfanuméricos.
Autor	3. Caracteres del tipo alfabético.	4. Números y todos los demás caracteres especiales.
Fecha	5. Fecha del tipo aaaa-mm-ff	6. Cualquier otra cosa.
Resumen	7. Todos los caracteres	8. Ninguna.
Tipo de Noticia	9. Validado por el sistema.	10. Ninguna.
Disciplina	11. Validado por el sistema.	12. Ninguna.
Contenido	13. Todos los caracteres	14. Ninguna.

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

Cp.	Titulo	Autor	Fecha	Resumen	Tipo de Noticia	Disciplina	Contenido
17	Entrega de equipos dep.	Juan Perez	2009-07-18	bla &\$ 15	General	voleibol	bla &bla...

Cubre las clases de equivalencia válidas: 1-3-5-7-9-11-13

Clases No Válidas

Cp.	Titulo	Autor	Fecha	Resumen	Tipo de Noticia	Disciplina	Contenido
18	Entrega de \$ para equipa...	jorge XXX	09-07-18	bla &\$ 15	General	voleibol	bla &bla...

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 2-4-6-7-9-11-13

Pantalla Adicionar y Modificar Usuarios

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
CI	1. Caracteres tipo entero de 7 u 8 posiciones.	2. Letras y todos los demás caracteres especiales. 3. Número diferente a 7 u 8 posiciones.
Nombre	4. Caracteres del tipo alfabético.	5. Números y todos los demás caracteres especiales.
Apellido Paterno	6. Caracteres del tipo alfabético.	7. Números y todos los demás caracteres especiales.
Apellido Materno	8. Caracteres del tipo alfabético.	9. Números y todos los demás caracteres especiales.
Teléfono	10. Caracteres tipo entero de 7 posiciones.	11. Letras y todos los demás caracteres especiales. 12. Número mayor o menor a 5 posiciones
Celular	13. Caracteres tipo entero de 8 posiciones.	14. Letras y todos los demás caracteres especiales. 15. Número mayor o menor a 5 posiciones
Dirección	16. Caracteres del tipo alfanumérico.	17. Ninguna.
Profesión	18. Validado por el sistema. Otra profesión del tipo	19. Cualquier otra cosa

	alfabético.	
--	-------------	--

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

Cp .	CI	Nombr e	Apellid o Patern o	Apellido Materno	Teléfono	Celular	Dirección
19	5555535	jorge	pacheco	rodriguez	6610001	70233454	c/ la paz #548

Profesión
Profesor

Cubre las clases de equivalencia válidas: 1-4-6-8-10-13-16-18

Clases No Válidas

Cp .	CI	Nombr e	Apellid o Patern o	Apellido Materno	Teléfono	Celular	Dirección
20	555	mirtha	tolaba	55torrez	66-4545	71234	c/ la paz #457

Profesión

Mec\@nico

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 3-5-7-9-11-15-16-19

Pantalla Búsqueda de Usuarios

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
CI	1. Caracteres tipo entero.	2. Letras y todos los demás caracteres especiales.
Nombre	3. Caracteres del tipo alfabético.	4. Números y todos los demás caracteres especiales.
Apellido	5. Caracteres del tipo alfabético.	6. Números y todos los demás caracteres especiales.

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

Cp.	CI	Nombre	Apellido
21	455	maria	antel

Cubre las clases de equivalencia válidas: 1-3-5

Clases No Válidas

Cp.	CI	Nombre	Apellido
------------	-----------	---------------	-----------------

22	54abc	sofí@	46465
----	-------	-------	-------

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 2-4-6

Pantalla Adicionar y Modificar Campeonatos

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
Nombre	1. Caracteres del tipo alfanumérico.	2. Signos y símbolos de los alfanuméricos.
Fecha Inicio	3. Fecha del tipo aaaa-mm-ff	4. Cualquier otra cosa.
Fecha Fin	5. Fecha del tipo aaaa-mm-ff	6. Cualquier otra cosa.
Sede	7. Caracteres del tipo alfabético.	8. Números y todos los demás caracteres especiales.
Tipo	9. Validado por el sistema.	10. Ninguna.
Disciplina	11. Validado por el sistema.	12. Ninguna.
Instalaciones	13. Caracteres del tipo alfanumérico.	14. Signos y símbolos de los alfanuméricos.
Observaciones	15. Todos los caracteres	16. Ninguna.

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

C p.	Nombre	Fecha Inicio	Fecha Fin	Sede	Tipo	Disciplina
23	5to campeonato	2009-07-18	2009-07-30	Tarija	Departamental	Voleibol

Instalaciones	Observaciones
Stadium Luis Parra	Solo se llevara a cabo por las tardes

Cubre las clases de equivalencia válidas: 1-3-5-7-9-11-13-15

Clases No Válidas

C p.	Nombre	Fecha Inicio	Fecha Fin	Sede	Tipo	Disciplina
24	Campeonato del \$	09-07-18	09-07-12	Yacui15	Provincial	voleibol

Instalaciones	Observaciones
Coliseo 15% de abril	Se Realizara en las noches @:-) a partir 20 horas

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 2-4-6-8-9-11-14-15

Pantalla Agregar Encuentros

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
Categoría	1. Validado por el sistema.	2. Ninguna.
Tipo	3. Validado por el sistema.	4. Ninguna.
Adversario1	5. Caracteres tipo entero	6. Letras y todos los demás caracteres especiales.
Adversario2	7. Caracteres tipo entero	8. Letras y todos los demás caracteres especiales.
Fecha	9. Fecha del tipo aaaa-mm-ff	10. Cualquier otra cosa.
Hora	11. Caracteres del tipo	12. Signos y símbolos de los

	alfanumérico.	alfanuméricos.
Observaciones	13. Todos los caracteres	14. Ninguna.

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

Cp.	Categoría	Tipo	Adversario1	Adversario2	Fecha	Hora	Observaciones
25	Juvenil	Final	1	3	2009-07-18	a las 7pm	Bla &% 1 bla

Cubre las clases de equivalencia válidas: 1-3-5-7-9-11-13

Clases No Válidas

Cp.	Categoría	Tipo	Adversario1	Adversario2	Fecha	Hora	Observaciones
26	Infantil	Final	hackerX	hackerY	09-07-18	a las 7pm &	Bla bla....

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 1-3-6-8-10-12-13

Pantalla Agregar Resultados

Condición de Entrada	Clases de Equivalencia Válidas	Clases de Equivalencias No Válidas
Categoría	1. Validado por el sistema.	2. Ninguna.
Tipo	3. Validado por el sistema.	4. Ninguna.
Medalla	5. Validado por el sistema.	6. Ninguna.
Equipo1	7. Caracteres tipo entero	8. Letras y todos los demás

		caracteres especiales.
Equipo2	9. Caracteres tipo entero	10. Letras y todos los demás caracteres especiales.
Fecha del Partido	11. Fecha del tipo aaaa-mm-ff	12. Cualquier otra cosa.
Hora	13. Caracteres del tipo alfanumérico.	14. Signos y símbolos de los alfanuméricos.
Empate	15. Validado por el sistema.	16. Ninguna.
Observaciones	17. Todos los caracteres	18. Ninguna.

Identificación de Casos de Prueba que cubran uno o más clases de equivalencia

Clases Válidas

Cp.	Categoría	Tipo	Medalla	Equipo1	Equipo 2	Fecha de Encuentro	Hora
27	Mayores	Semifinal	Oro	2	4	2009-07-18	a las 9am

Empate	Observaciones
No	Bla % bla 123

Cubre las clases de equivalencia válidas: 1-3-5-7-9-11-13-15-17

Clases No Válidas

Cp.	Categoría	Tipo	Medalla	Adversario1	Adversario2	Fecha de Encuentro	Hora
27	Mayores	Semifinal	Oro	jose	juan	09-07-18	10 & 30 pm
Empate		Observaciones					
No		Bla % bla 123					

Cubre las clases de equivalencia no válidas: 1-3-5-8-10-12-14-15-17

**DIRECTIVOS DE LA ASAMBLEA DEPARTAMENTAL DEL DEPORTE DE
TARIJA (A.D.D.T.) FORMADOS COMO FORMADORES EN EL USO DE
RECURSOS TIC's Y EN EL MANEJO DEL SISTEMA COMPUTARIZADO
ORIENTADO A LA WEB "TARIJA DEPORTIVA"**

II.2.1 INFORMACIÓN GENERAL:

Fecha: La formación a directivos fue realizada en fecha 11 al 15 de Diciembre de 2008.

Ubicación: Fue realizado en la ciudad de Tarija "Asamblea Departamental del deporte de Tarija" situado frente a la Plaza Sucre.

Destinatarios: Los destinatarios de esta Capacitación son en general directivos de la A.D.D.T. y encargados de manejar el sistema de las asociaciones involucradas.

Encargados de la Capacitación: La Capacitación fué organizada por Estudiantes de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho de la Carrera de Ingeniería Informática miembros del grupo Tarija Deportiva.

II.2.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

Se ha podido identificar que el conocimiento y uso de las nuevas tecnologías para el manejo de la información es deficiente entre los miembros de la Asamblea del Deporte y las Asociaciones involucradas.

II.2.3 PROPÓSITO:

El propósito de este programa de formación es capacitar a los miembros de la ADDT y Asociaciones involucradas en el uso de las TIC y en el manejo del Sistema Computarizado Orientado a la Web. Con el fin de conseguir un mejor aprovechamiento en el uso del portal web.

II.2.4 OBJETIVOS:

- Formar a las personas involucradas en el uso del Sistema Computarizado Orientado a la Web (modulo administración).

II.2.5 ALCANCE:

- Se realizará prácticas en el uso del Sistema Computarizado Orientado a la web.
- Se capacitará solo al personal que utilizará el modulo de administración del Sistema Computarizado Orientado a la web.
- Certificados a los asistentes en la Capacitación.

II.2.6 JUSTIFICACIÓN:

En la actualidad existe una gran difusión de la información, tanto que al tiempo en que vivimos se le denomina la Era de la Información, es por esta razón que las instituciones, organizaciones y las personas necesitan estar informadas de esta realidad y obtener el mayor beneficio que traen las Tecnologías de la Información y Comunicación.

II.2.7 ESTRATEGIAS DE FORMACIÓN

Las estrategias utilizadas para la elaboración de esta capacitación a los directivos de la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija son las siguientes:

- Realizar diapositivas y exposición, sobre conceptos y usos de las TIC's.
- Realizar guías sobre el uso del Sistema Computarizado Orientado a la Web.
- Enseñanza personalizada en el uso del Sistema Computarizado Orientado a la Web (modulo de administración).

II.2.8 CAPACITACIÓN

II.2.8.1 Material del Curso: Para el desarrollo de la Capacitación se elaboraron los siguientes materiales:

- Guías de capacitación.
- Diapositivas.
- Aplicación de la Página Web.

II.2.8.2 Actividades: Para el desarrollo de la capacitación a los directivos de la A.D.D.T. y Asociaciones Involucradas se realizó una serie de actividades tanto antes como en el desarrollo de la misma, a continuación presentamos un cronograma de dichas actividades:

	Actividades	Jueves 11	Viernes 12	Sábado 13	Domingo 14	Lunes 15
1	Planificación de la Capacitación	X	X			
2	Elaboración de Materiales		X	X	X	
3	Impresión de Materiales				X	
4	Refrigerio para la Capacitación				X	X
5	Elaboración Certificados		X	X	X	
6	Impresión de Certificados				X	
7	Entrega de Certificados					X

Tabla 23: Cronograma de Actividades de la Capacitación

II.2.8.3 Costos y Recursos: En el desarrollo de esta capacitación se tuvieron los siguientes gastos:

	Actividades	Cantidad	Costo
1	Planificación de la Capacitación	--	--
2	Compra de Materiales: Hojas	500	35
3	Compra de Materiales: Bolígrafos	100	90
4	Compra de Materiales: Cartulina	30	90
5	Tinta Color	1	55
6	Tinta Negra	1	25
7	Refrigerio para la Capacitación: Sodas, Salteñas		350
8	Preparación del Salón	--	23
9	Elaboración Certificados	1	50
10	Impresión de Certificados		100
11	Entrega de Certificados	--	50
12	Expositor	1	--
	Total de Gastos		918

Tabla 24: Costos y Recursos

II.2.8.4 RESULTADO: La capacitación a formadores fue realizada en la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija con la participación aproximadamente de 30 miembros de las asociaciones, dicha capacitación tubo como resultado la formación a directivos de la ADDT y asociaciones involucradas en el uso del Sistema Computarizado Orientado a la Web y en el Uso de recursos Tic's donde se observo satisfactoriamente que los capacitados se familiarizaron con mucha facilidad con el sistema.

SOCIALIZACION PARA DIFUNDIR Y PROMOVER EL USO DEL SITIO WEB “TARIJA DEPORTIVA.COM”

II.3.1.-INTRODUCCIÓN:

Como sabemos en la actualidad uno de los temas más importantes es el deporte, ya que es uno de los factores que ayudan en la formación física de los seres humanos. El deporte en Tarija es uno de los temas mas importantes dentro de la población tarijeña que cada vez mas está al pendiente de lo que es las actividades deportivas y musculares.

Por esta razón lo que se pretende con el desarrollo de este componente es informar a la población deportiva y publico en general acerca de los beneficios que trae el incorporar el sistema computarizado orientado a la web, el componente consiste en la realización de una campaña Informativa cuyo objetivo es difundir el uso de esta pagina web para beneficio el deporte . La campaña esta dirigida a toda la comunidad deportiva y publico en general la que incluye no solo a dirigentes y deportistas de las asociaciones involucradas sino a todo el publico en general y autoridades. Siendo esta campaña uno de los componentes que facilitará el cumplimiento del propósito de este proyecto, ya que si se tiene conocimiento y apoyo de los directos beneficiarios se podrá fortalecer realmente la incorporación de medios tecnológicos en el deporte tarijeño.

II.3.2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

De acuerdo a la información recopilada se observó que en la actualidad los miembros de la comunidad deportiva no cuentan con una fuente de información disponible para la comunidad deportiva y público en general y existe poco conocimiento de la administración interna de las asociaciones es por esto que hay una falta de integración y participación de las provincias.

II.3.3.- OBJETIVOS:

II.3.3.1 OBJETIVO GENERAL:

El objetivo principal de este componente es el de mejorar el proceso de información y control en la Asamblea Departamental del Deporte de Tarija (ADDT) y las Asociaciones involucradas y sobre todo el de hacer conocer el deporte tarijeño mas allá de nuestro departamento.

II.3.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Difundir el uso de medios tecnológicos (pagina web) en el deporte tarijeño
- Informar acerca de las ventajas que involucra la incorporación de la pagina web en el deporte.
- Comunicar acerca de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC).
- Llegar a la mayor cantidad de personas con el mensaje de la campaña.

II.3.4.- MARCO TEÓRICO:

ESTRATEGIAS DE UNA CAMPAÑA PUBLICITARIA

Es la manera en la que se resuelve la [publicidad](#) para obtener un [objetivo](#).

- ✓ **Publicidad Racional:** se hace hincapié en la razón. Esta [publicidad muestra](#) atributos del producto, es un mensaje lógico que contiene [información](#), y se da más que nada en la publicidad gráfica. No se utiliza el slogan, y su [característica](#) principal es la [información](#).
- ✓ **Publicidad Motivacional:** apela a los sentimientos y [emociones](#) del público. El 80% de la publicidad en general es de este tipo. Lo que logra que una [persona](#) adquiera un producto es más [la motivación](#) que la razón.
La mejor manera de lograr una buena [imagen](#) es llegando al sentimiento del público.

- ✓ **Publicidad Subliminal:** está por debajo de la [percepción](#) sensorial consciente. El inconsciente lleva a tomar decisiones sin [poder](#) decidir. Logra que al ver el aviso, en consciente no perciba lo que el inconsciente puede percibir.
No siempre logra sus propósitos. Su inconveniente es que no hay manera confiable de medir su efectividad, y está prohibida porque afecta a la [libertad](#) de elección del individuo.
- ✓ **Publicidad Comparativa:** en la [Argentina](#) está prohibido nombrar a la [competencia](#) o a otras [marcas](#) en una publicidad sin el consentimiento.
- ✓ **Publicidad [Cooperativa](#):** es cuando se unen dos o más [empresas](#) para realizar un mismo comercial que favorezca a ambas.
- ✓ **Publicidad Directa:** es la de la tanda publicitaria.
- ✓ **Publicidad Indirecta:** es la PNT (Publicidad No Tradicional).

ESTRATEGIA PUBLICITARIA

Enuncia los principios que se aplicarán específicamente en la comunicación publicitaria.

Genera objetivos publicitarios de definición clara, concreta y temporal. Existen dos estrategias específicas:

✓ **Estrategia creativa.**

Crear es hacer algo de la nada. Se usa en el sentido de hacer algo esencialmente nuevo. Se caracteriza por:

- **La búsqueda** (nuevo o necesario)
- **El hallazgo** (encontrar lo nuevo)
- **La verificación** (de lo que se encontró)
- **Condición de originalidad del hallazgo** (ver que sea realmente original)

Es la solución original a un problema existente (creatividad)

Problema: comunicar que un auto es seguro.

- Se buscan características del auto.
- Se encuentran las características que se buscaba.
- Se verifica que lo encontrado solucione el problema existente.
- Cerciorarse de que se haya solucionado de una manera original.

El fin de la creatividad es ser original.

II.3.5.-ALCANCE:

El alcance que se pretende con el desarrollo de la Campaña Informativa “Uso de la pagina web (tarijadeportiva.com) ” es llegar a que los miembros de la comunidad deportiva tomen en cuenta las nuevas tecnologías que se tienen hoy en día, para que se llegue a mas personas.

II.3.6.- LUGAR Y FECHA:

La campaña se realizará en la ciudad de Tarija en fecha 11 al 15 de Diciembre de 2008 en los siguientes lugares

- En el coliseo Luis parra

II.3.7.- ESTRATEGIA DE ELABORACIÓN EN LA SOCIALIZACION:

Para llevar a cabo el desarrollo de una buena socialización se tomó en cuenta que tipo de publicidad a emplear es el adecuado para lograr los objetivos propuestos.

La estrategia publicitaria elegida y utilizada para la realización de la socialización fue la estrategia de publicidad motivacional, la cuál consiste en llegar al público a través de la motivación, incitando con ello el interés de los mismos, ya que la mejor manera de lograr una buena publicidad es apelando a los sentimientos del público, al que esta dirigido dicha socialización.

Existen dos tipos de estrategias publicitarias motivacionales: la estrategia creativa y la estrategia de medios, la que se utilizó en nuestra campaña es la estrategia de medios la que consiste en los siguientes pasos:

- **Público:** El público al cuál esta dirigida esta campaña de información es a la población deportiva en la que intervienen autoridades, presidentes de asociaciones, directivos de asociaciones involucradas, deportistas y publico en general incluyendo la provincias.
- **Cobertura Geográfica:** La campaña informativa fue enfocada específicamente a la comunidad deportiva de la ciudad de Tarija.
- **Continuidad de la Campaña:** La campaña fue planificada y desarrollada desde fecha 11 al 15 de Diciembre de 2008.
- **Medios Publicitarios:** La selección de los medios publicitarios se hizo en base a la teoría de concentración de medios la cuál consiste en seleccionar uno o varios medios de comunicación y trabajar en forma pareja y con la misma intensidad en todos y de forma continua.

Los medios publicitarios utilizados para el desarrollo de la socialización fueron:

Propaganda Publicitaria: Elaboración y entrega de trípticos a la comunidad deportiva de la ciudad de Tarija.

- **Monto Invertido:** En el desarrollo de esta campaña se tuvieron los siguientes gastos:

	Actividades	Cantidad	Costo Bs
1	Planificación de la campaña		
2	Elaboración de Trípticos	1	100
3	Impresión de Trípticos	2400	240
4	Entrega de Trípticos	--	220
5	Elaboración del Artículo	1	50

III. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

III.1 CONCLUSIONES

- Se creo un sistema computarizado orientado a la web para dar lugar a futuras actualizaciones y mejoras al sistema que puedan ayudar para un mayor control de la información.
- Se desarrollo un sistema para brindar una adecuada información al público y dar facilidad del manejo de datos de cada deportista. El sistema cuenta con una base de datos que almacena la información a ser mostrada. Se han creado formularios de captura y alta/baja de información, lo cual permite con un sistema Computarizado dinámico.
- El acceso al sistema es mediante un login y una clave el mismo que permite al usuario modificar los datos existentes. Principalmente permite un control mas estricto de la información.
- La metodología empleada RUP (Rational Unified Process) mejora considerablemente la calidad del desarrollo del sistema, ya que la misma trabaja con iteraciones que nos facilitan la revisión del sistema, permitiendo encontrar fallas durante el desarrollo del producto y no así al final de este.
- El lenguaje de modelado UML empleado en la documentación del sistema se contempla adecuadamente con la Metodología RUP, permitiendo una mejor comprensión del sistema y plasmado por medio de los diferentes diagramas las principales características del sistema.
- La socialización del sistema “La socialización que se realizo sobre el sistema fue aceptada por la comunidad deportiva”.

III.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda actualizar constantemente la información para que de esta manera se ofrezca al usuario información vigente y oportuna.
- Se recomienda consultar el manual de usuario para poder entender mejor al sistema, para una optima explotación del mismo aprovechando todas sus potencialidades.
- Se recomienda a la Asamblea Departamental del Deporte e instituciones relacionadas (SE.DE.DE.) la implementación del Sistema Computarizado orientado a la Web, para que pueda ser un medio que ayude en la difusión de la información deportiva a nivel departamental y también que sirva como una herramienta para optimizar el manejo de esta información.
- La utilización de navegadores en las siguientes versiones:
 - Internet Explorer Versión 5.0 ó superiores.
 - Mozilla Firefox Versión 1.2 ó superiores.
- Añadir en lo futuro módulos de acuerdo a los requerimientos particulares de la institución y/o asociaciones:
 - Modulo de Administración Contable.
 - Modulo de Correo Electrónico y Chat.