

ANEXOS



ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS DEL SOFTWARE NORMA IEE. 830

“MEJORAMIENTO DE LA GESTIÓN ADMINISTRATIVA DE PROCESOS DE LA ASOCIACIÓN TARIJEÑA MUNICIPAL DE BASQUETBOL (ATB) A TRAVÉS DE LAS Tics”

Junio 2016

JEFE DEL PROYECTO

Est. Javier Alejandro Alcoba Gutiérrez

Especificación de Requisitos Software según El estándar de IEEE 830

Introducción

La Especificación de los requisitos de Software proporcionará una mayor comprensión con respecto al alcance que se desea cubrir con el software. Tomando como base fundamental las características del funcionamiento que se desea realizar, es decir la automatización de las acciones fundamentales.

El enfoque desarrollo propuesto constituye una metodología de Desarrollo de Software ágil e iterativa SCRUM de acuerdo a las características del proyecto, seleccionando los roles de los participantes, las actividades a realizar y los artefactos (entregables) que serán generados.

1.1 Propósito

El propósito del presente documento es recopilar los requerimientos del usuario a través de entrevistas e investigaciones correspondientes, mostrar a los grupos involucrados cual va a ser la funcionalidad del proyecto desarrollado y describir las tareas que cumplirán en el sistema, así mismo definir de manera clara y precisa todas las funcionalidades y restricciones del sistema. En la ERS se realizará una descripción general del sistema, así como una especificación de los requisitos que debe cumplir. Además este documento será un canal de comunicación entre las partes implicadas y una vez aprobado servirá de base al equipo de desarrollo para la construcción del nuevo sistema.

1.2 Ámbito del Sistema

El desarrollo del presente proyecto “Mejoramiento de la Gestión Administrativa de procesos de la Asociación Tarijeña Municipal de Basquetbol (ATB) a través de las TIC.” ofrecerá mejoras que ayuden a los deportistas mediante la aplicación móvil y colaborará al personal de la asociación, para la gestión de los campeonatos en sus diferentes categorías tomando también la opinión de la gente que les gusta este deporte.

1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas.

ATB: Asociación Tarijeña Municipal de Basquetbol

Norma 830 IEEE: Norma standard. Contempla un documento de requisitos de toda la información presentada.

NodeJS: Es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor (pero no limitándose a ello) basado en el lenguaje de programación ECMAScript, asíncrono, con I/O de datos en una arquitectura orientada a eventos y basado en el motor V8 de Google. Fue creado con el enfoque de ser útil en la creación de programas de red altamente escalables, como por ejemplo, servidores web.

Navegador: Es un software que permite el acceso a Internet, interpretando la información de distintos tipos de archivos y sitios web para que estas puedan ser visualizados.

Base de Datos: Es un conjunto de datos organizados y relacionados entre sí, los cuales son recolectados y explotados por los sistemas de información pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso

Sitio Web: Es un espacio virtual en Internet. Se trata de un conjunto de páginas web que son accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la World Wide Web (WWW).

Deportista: Persona de cualquier edad que practique el deporte del Basquetbol, perteneciente a un equipo que se encuentre inscrito en la ATB, donde tiene sus diferentes datos personales.

Equipo de Basquetbol: Persona de cualquier edad que practique el deporte del Basquetbol, perteneciente a un equipo que se encuentre inscrito en la ATB, donde tiene sus diferentes datos personales.

Basquetbol: Es un deporte de equipo que se puede desarrollar tanto en pista cubierta como en descubierta, en el que dos conjuntos de cinco jugadores cada uno, intentan anotar puntos, también llamados canastas o dobles y/o triples introduciendo un balón en un aro colocado a 3,05 metros del suelo del que cuelga una red, lo que le da un aspecto de cesta o canasta.

UAJMS: Universidad Autónoma Juan Misael Saracho.

ERS: Especificación de Requerimientos de Software.

SCRUMS: Método de Desarrollo Ágil e iterativo.

UML: Lenguaje Unificado de Modelado

1.4 Referencias

IEEE Recomendad Practices for Software Requirements specification ANSI/IEEE
830 1998.

Transparencias de la asignatura “Ingeniería del Software I”.

Apuntes de clase de la asignatura “Ingeniería del Software I”.

1.5 Visión General del Producto

Dentro del presente documento se describirán las principales funciones que se desarrollarán en el Proyecto, posteriormente se hará la descripción de las características de los usuarios, restricciones generales, supuestos y dependencias, puestos a consideración por los grupos involucrados.

Para un mejor entendimiento, este documento está dividido en tres secciones.

- La primera sección contiene una introducción a la especificación de los requerimientos de software.
- La segunda sección contiene una descripción general de las funciones y características del software.
- La tercera sección contiene una descripción de los distintos requerimientos del software.

2 Descripción General

2.1 Perspectiva del Producto

El presente proyecto a desarrollar pretende mejorar la gestión administrativa de la ATB, tomando en cuenta la evolución de la tecnología que actualmente se encuentra conllevando en nuestro país, lo que se pretende es realizar un sistema escalable que tenga una gran velocidad en el manejo de la información tanto para computadoras como para dispositivos móviles. Los dispositivos móviles son de gran apoyo debido a que la sociedad en general y más que todo de la población deportista, que practica el basquetbol cuentan con celulares inteligentes, los cuales tiene usos más específicos de comunicación como redes sociales y demás aplicaciones que hagan uso del servicio de internet.

2.1.1 Interfaz del Sistema

Al tratarse de un sistema Web se busca su ejecución en un navegador, también se encontrara contemplado la parte del diseño responsivo que podrá ser utilizada en dispositivos móviles.

También para complementar el sistema se busca implementar una aplicación que interactuará de manera permanente con el sistema Web propuesto, ya que la aplicación será una interfaz entre el sistema web y los usuarios móviles.

2.1.2 Interfaz de Usuario

La interfaz de Usuario tendrá dos partes:

- **Interfaz WEB:** El sistema Web propuesto tendrá una interfaz para los usuarios que cuenten con un navegador de preferencia en sus computadoras personales (portátiles o computadoras de escritorio), donde cada usuario tendrá su usuario y contraseña, respectivos de acuerdo a sus roles que cumplan dentro de la ATB.

2.1.3 Interfaz Hardware

El sistema interactuará con equipos Cliente-Servidor existentes en la asociación.

2.1.4 Interfaz Software

El sistema funcionara en computadoras de escritorio como también en computadoras portátiles que cuenten con un navegador instalado, con conexión a Internet, se ejecutará en un servidor web.

2.1.5 Interfaz de Comunicación

Las comunicaciones se efectuarán siguiendo el protocolo HTTP mediante conexiones TCP/IP.

2.2 Funciones del Producto

De forma general del sistema web y la aplicación permitirá realizar las siguientes funciones:

- **Autentificación de usuarios:** Los usuarios que harán uso del sistema serán: Administrador, Presidente y Vicepresidente, tomando en cuenta también la intervención de los usuarios como público en general, los deportistas para
- **Coordinar equipos de la ATB:** Se podrá agregar a diferentes equipos que cumplan con los requisitos para formar parte de un campeonato y así poder tener su representación en diferentes categorías, de la misma manera se podrá modificar los datos de acuerdo a las especificaciones de los equipos ya que deben ser aprobados sus cambios por la asamblea.
- **Administrar jugadores:** Los jugadores serán registrados mediante su información básica como: Nombre y apellidos, fotografía personal, documentos personales (Carnet de identidad) y Certificado de nacimiento con sello seco, Lugar y fecha de nacimiento, Domicilio, Fecha de Inscripción, Correo electrónico y número de teléfono.
- **Creación de Campeonatos:** Los campeonatos serán creados luego de haber determinado las características en el comité técnico que se verán reflejadas en el sistema, donde podrán añadir campeonatos, como también modificarlos y si algún caso de error se podrá borrar como también se podrá restaurar, dependiente de sus roles dentro del directorio de la ATB.
- **Estandarizar categorías dentro de la ATB:** La ATB dispone de diferentes categorías de acuerdo a su estatuto tanto en Varones como en Damas, en dos diferentes divisiones que se detallan de la siguiente manera:
 - a) *Divisiones superiores*
Mayores “A” y “B” (damas y varones)
Maxi básquet
 - b) *Divisiones Inferiores*

Juvenil (damas y varones)
Cadetes (damas y varones)
Pasarela (damas y varones)
Mini (damas y varones)
Pre Mini (damas y varones)
Mascotas (mixto)

- **Gestionar campos deportivos:** Se pretende contar con la información necesaria, para poder llevar a cabo los partidos en diferentes canchas.
- **Visualizar tabla de posiciones:** Con esta funcionalidad se pretende contar con la información necesaria de los diferentes equipos y sus categorías, dependiente de los resultados de los partidos dentro de un campeonato.
- **Organizar árbitros:** Los árbitros que tienen a su cargo la dirección de los partidos, deberán ser registrados con su información básica, como: Nombres y Apellidos, Cedula de identidad, Lugar y Fecha de nacimiento, Genero, Teléfono, y sobre todo su acreditación como árbitros. Que se clasificaran de acuerdo al Estatuto de la ATB:

Árbitros FIBA

Árbitros Federativos

Árbitros de Asociación Departamental

Árbitros de Asociación Municipal

Aspirantes a árbitros de Asociación

- **Organizar partidos:** Esta funcionalidad dependerá de la gestión de los campos deportivos, de la gestión de los equipos y las categorías de los mismos, así pudiendo llevar el control de los horarios de los diferentes partidos. Una vez concluido los diferentes partidos, se pretende contemplar que los resultados sean dados a conocer como una noticia.
- **Administrar roles del personal:** Permitirá gestionar las funciones del directorio dentro de la ATB, donde se permitirá introducir los datos de información básica de los nuevos miembros del directorio.
- **Visualizar noticias de la ATB:** Esta funcionalidad pretende abarcar las noticias brindadas por la ATB, donde se profundizara en los resultados de los diferentes partidos y de la misma manera poder brindar la información tomando en cuenta el lugar y sus horarios. También se podrá contemplar algunas novedades de la misma ATB.

2.3 Características de los usuarios

Tipo de usuario	Público en General
Formación	Mínimo exigido educación primaria
Habilidades	Se espera que haya tenido algo de experiencia de manejo de páginas Web.
Actividades	Ver la Información de partidos y sus resultados.

Tipo de usuario	Secretaría General
Formación	Mínimo exigido educación primaria
Habilidades	Se espera que haya tenido algo de experiencia de manejo de páginas web
Actividades	Ver la Información de partidos y sus resultados.

Tipo de usuario	Secretaria
Formación	Mínimo exigido educación primaria
Habilidades	Se espera que haya tenido algo de experiencia de manejo de páginas web
Actividades	Subir la Información de partidos, controlar la inscripción de jugadores.

Tipo de usuario	Vicepresidente
Formación	Mínimo exigido educación primaria
Habilidades	Se espera que haya tenido algo de experiencia de manejo de páginas web.
Actividades	Subir la Información de acerca de los partidos por jugar, administración de las categorías, control de los jugadores, campos de juego.

Tipo de usuario	Presidente
Formación	Mínimo exigido educación secundaria
Habilidades	Se espera que haya tenido algo de experiencia de manejo de páginas web.
Actividades	Subir la Información de importancia para los delegados de los diferentes clubes o equipos, controlar la inscripción de equipos, control de la información de los jueces, de los campos de juego.

2.4 Restricciones

El presente sistema Web solamente contemplara la parte de gestión administrativa de procesos y no la administración financiera en la ATB.

2.5 Suposiciones y Dependencias

La arquitectura a ser usada por el sistema web servirá como dependencia de la aplicación de una manera imprescindible para el manejo eficiente de los servicios, base de datos del actual sistema propuesto.

2.6 Requisitos Futuros

Se pretende implementar de manera futura módulos de transmisión escrita del partido en ejecución en tiempo real.

3 Requisitos Específicos

Número de requisito	RF1		
Nombre de requisito	Autentificación de usuarios		
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito	<input type="checkbox"/> Restricción	
Descripción del requisito	El usuario deberá ingresar sus datos: el nombre de usuario y su clave para obtener acceso al sistema y de esta manera visualizar sus datos.		
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Essencial	<input type="checkbox"/> Media/Deseado	<input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
Prerrequisito	RF10		

Número de requisito	RF2		
Nombre de requisito	Coordinar Equipos		
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito	<input type="checkbox"/> Restricción	
Descripción del requisito	Cada equipo tendrá que presentar nombre, domicilio, una acta de fundación , nómina de directorio, relación de socio, nómina de jugadores, colores distintivos y combinación, logo email, teléfono celular de contacto, foto del uniforme, para poder ser agregado al sistema, también podrá ser modificados los datos si es que fuera necesario, como también la eliminación de algunos equipos que por diferentes motivos deseen retirarse, como también la restauración de algunos que fuera necesario.		
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Essencial	<input type="checkbox"/> Media/Deseado	<input type="checkbox"/> Baja/ Opcional
Prerrequisito	RF10, RF1		

Número de requisito	RF3		
Nombre de requisito	Administración de Jugadores		
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito	<input type="checkbox"/> Restricción	
Descripción del requisito	<p>El jugador deberá brindar su documentación correspondiente tales como información básica: nombres, apellidos paterno y materno, fecha de nacimiento, foto, dirección, teléfono celular.</p> <p>Podrán ser añadidos diferentes jugadores de acuerdo a los equipos en los que jueguen, también se podrá modificar la información de los mismos en diferentes circunstancias, también los mismos jugadores tendrán la opción de ser eliminados de acuerdo a diferentes circunstancias, y otros que podrán ser restaurados.</p>		
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial	<input type="checkbox"/> Media/Deseado	<input type="checkbox"/> Baja/Opcional
Prerrequisito	RF1		

Número de requisito	RF4		
Nombre de requisito	Creación de Campeonatos		
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito	<input type="checkbox"/> Restricción	
Descripción del requisito	<p>Con este requerimiento se buscar obtener una reglamentación de acuerdo a una reunión de los delegados, donde luego se podrá introducir al sistema los diferentes aspectos como el nombre, la fecha de inicio, cantidad de equipos, cantidad de partidos, la gestión, de la misma manera podrán ser modificados los datos si fuera necesario por el administrador, como también se podrán eliminar campeonatos que tengan datos no compatibles u erróneos, como también se podrá restaurar un campeonato que haya sido eliminado por alguna decisión, es de nuevo requerido el mencionado campeonato.</p>		
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial	<input type="checkbox"/> Media/Deseado	<input type="checkbox"/> Baja/Opcional

Prerrequisito	RF1
---------------	-----

Número de requisito	RF5
Nombre de requisito	Estandarización de Categorías
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del requisito	<p>Las Categorías están conformadas por diferentes equipos o clubes de acuerdo a la reglamentación tales como:</p> <p><i>a) Divisiones superiores</i></p> <p>Mayores “A” y “B” (damas y varones)</p> <p>Maxi básquet</p> <p><i>b) Divisiones Inferiores</i></p> <p>Juvenil (damas y varones)</p> <p>Cadetes (damas y varones)</p> <p>Pasarela (damas y varones)</p> <p>Mini (damas y varones)</p> <p>Pre Mini (damas y varones)</p> <p>Mascotas (mixto)</p> <p>Tomando en cuenta cada categoría sus edades. A mencionadas categorías podríanadirse cuando sean requeridas, de la misma manera se podrá modificar los datos de las diferentes categorías, teniendo opción a la eliminación y también a poder restaurar alguna que sea necesaria de acuerdo a sus necesidades y para realizar esta acción tener los privilegios de acuerdo a los usuarios.</p>
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/ Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número de requisito	RF6
Nombre de requisito	Gestionar Campos deportivos
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del requisito	Los campos deportivos al ser ingresados al sistema deberá tener una dirección para poder designar partidos en el mismo también

	se toma en cuenta su disponibilidad. Los campos deportivos podrán ser modificados de acuerdo a una refacción o su disponibilidad, como también algunos podrán ser eliminados o restaurados por motivos externos.		
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial	<input type="checkbox"/> Media/ Deseado	<input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número de requisito	RF7		
Nombre de requisito	Visualizar Tabla de posiciones		
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción		
Descripción del requisito	Las tablas de posiciones se irán construyendo de acuerdo al puntaje de los diferentes equipos por las victoria (+2 puntos), por perdida (+1 punto) y por W. O. (0 puntos).		
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial	<input type="checkbox"/> Media/ Deseado	<input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número de requisito	RF8		
Nombre de requisito	Organizar Árbitros		
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción		
Descripción del requisito	<p>El control de árbitros estará basado en su registro donde se obtiene los datos personales nombres, apellidos, fecha y lugar de nacimiento, genero, como también su modificación de alguno de sus datos que este ingresado de manera incorrecta y se clasificaran de acuerdo a su capacidad y competencia de acuerdo a los principios de capacidad y competencia a los mismos:</p> <p>Árbitros FIBA</p> <p>Árbitros Federativos</p> <p>Árbitros de Asociación Departamental</p> <p>Árbitros de Asociación Municipal</p>		

	Aspirantes a árbitros de Asociación		
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial	<input type="checkbox"/> Media/ Deseado	<input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Número de requisito	RF9		
Nombre de requisito	Organizar Partidos		
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción		
Descripción del requisito	Para poder crear un partido se deberá tomar en cuenta el campeonato creado, ser programado un partido deberá al menos haber más de dos equipos inscritos por categoría, y debe haber sido creado un campeonato, donde ya se puede especificar ambos equipos, el lugar, la hora y la fecha del partido.		
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial	<input type="checkbox"/> Media/Desead	<input type="checkbox"/> Opcional

Número de requisito	RF10		
Nombre de requisito	Administrar roles del personal		
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción		

Descripción del requisito	<p>Los usuarios a ser aceptados por el sistema web, los cuales desempeñaran un papel muy importante serán ingresados por el Administrador del sistema el cual tendrá acceso a casi todo el sistema, luego se empezara a hacer las delimitaciones de acuerdo a los diferentes roles establecidos. De acuerdo la función que desempeñan en el Directorio de la ATB tales son Presidente, Vicepresidente, Secretario General.</p> <p>De los cuales de mayor importancia y mayor tacto con los deportistas son el Presidente y Vicepresidente, incluyendo el cargo de una secretaria que se encarga de la administración o inscripción de los jugadores.</p>
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Desead <input type="checkbox"/> Opcional

Número de requisito	RF11
Nombre de requisito	Realizar Reportes
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Descripción del requisito	Los reportes a ser obtenidos mediante el sistema serán la tabla de posiciones, como también reportes de los partidos, lista de jugadores, lista de equipos.
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Desead <input type="checkbox"/> Opcional
Prerrequisito	RF1, RF2, RF3, RF4, RF5, RF6, RF7, RF8, RF9, RF10

Número de requisito	RF12
Nombre de requisito	Difundir Noticias
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción

Descripción del requisito	El control de las noticias estará emparejado con los resultados del partido, con los horarios de las fechas y el lugar de los partidos y otro aviso de mayor importancia, como suspensión u algún otro motivo, podrán ser agregadas diferentes noticias, también podrán ser modificada la información brindada, como también eliminada o restaurada.		
Prioridad del requisito	<input checked="" type="checkbox"/> Alta/Essencial	<input type="checkbox"/> Media/Desead	<input type="checkbox"/> Opcional

3.1 Interfaces Externas

3.1.1 Interfaces de Usuario

La interfaz de usuario será visible para todos los que usen el sistema web, también estará disponible la parte de noticias para el público en general.

3.1.2 Interfaces de Hardware

El sistema web se ejecutara en un servidor y podrá ser accedido desde cualquier sistema operativo que pueda ser instalado un navegador para el mencionado uso, como también debe contar con un tarjeta de red para el acceso a internet

3.1.3 Interfaces de Software

El sistema web necesitara como interfaz un navegador que soporte el Motor V8 de Google.

3.1.4 Interfaces de Comunicación

Las comunicaciones se efectuarán siguiendo el protocolo HTTP mediante conexiones TCP/IP.

3.2 Funciones

3.2.1 RF1 Autenticación de usuarios

El usuario deberá ingresar sus datos tanto el usuario como su clave para obtener acceso al sistema y de esta manera visualizar sus datos.

3.2.2 RF2 Gestión de Equipos

Cada equipo tendrá que presentar nombre, domicilio, una acta de fundación, nómina de directorio, relación de socio, nómina de jugadores, colores distintivos y combinación, logo email, teléfono celular de contacto.

3.2.3 RF3 Jugadores

El jugador deberá brindar su documentación correspondiente tales como información básica: nombres, apellidos paterno y materno, fecha de nacimiento, foto, dirección, teléfono celular, etc.

3.2.4 RF4 Campeonatos

En este apartado se pretende obtener una reglamentación de acuerdo a una reunión de los delegados, donde todos los equipos presentes deben estar en dicha reunión.

3.2.5 RF5 Categorías

Las Categorías están conformadas por diferentes equipos o clubes de acuerdo a la reglamentación tales como: Mayores “A” y “B” damas y varones, maxi básquet, Divisiones inferiores en Damas y varones, Juvenil, Cadetes, Pasarela, mini, Pre mini y Mascotas (mixto). Tomando en cuenta cada categoría sus edades.

3.2.6 RF6 Campos deportivos

Los campos deportivos deberán tener una dirección para poder designar partidos en el mismo.

3.2.7 RF7 Tabla de posiciones

Las tablas de posiciones se irán construyendo de acuerdo al puntaje de los diferentes equipos por las victoria (+2 puntos), por perdida (+1 punto) y por W. O. (0 puntos).

3.2.8 RF8 Jueces o Árbitros

El control de árbitros se clasificara de acuerdo a su capacidad y competencia de acuerdo a los principios de capacidad y competencia a los mismos:

Árbitros FIBA

Árbitros Federativos

Árbitros de Asociación Departamental

Árbitros de Asociación Municipal

Aspirantes a árbitros de Asociación

3.2.9 RF9 Partidos

Para poder ser programado un partido deberá al menos haber más de dos equipos inscritos por categoría, y debe haber sido creado un campeonato, donde ya se puede especificar ambos equipos, el lugar, la hora y la fecha del partido.

3.2.10 RF10 Roles de los usuarios

Los usuarios a ser aceptados por el sistema web, los cuales desempeñaran un papel muy importante serán ingresados por el Administrador del sistema el cual tendrá acceso a casi todo el sistema, luego se empezara a hacer las delimitaciones de acuerdo a los diferentes roles establecidos. De acuerdo la función que desempeñan en el Directorio de la ATB tales son Presidente, Vicepresidente, Secretario General, Secretario de Actas, Secretario de Haciendas y Vocal. De los cuales de mayor importancia y mayor tacto con los deportistas son el Presidente y Vicepresidente, incluyendo el cargo de una secretaría que se encarga de la administración o inscripción de los jugadores.

3.2.11 RF11 Reportes

Los reportes a ser obtenidos mediante el sistema serán la tabla de posiciones, como también reportes de los equipos, lista de jugadores, lista de equipos.

3.2.12 RF12 Noticias

El control de las noticias estará emparejado con los resultados del partido, con los horarios de las fechas y el lugar de los partidos y otro aviso de mayor importancia, como suspensión u algún otro motivo.

3.3 Requisitos de Rendimiento

3.3.1 Requisitos de Rendimiento

La capacidad del sistema depende del funcionamiento y del servidor, hacer instalados.

3.3.2 Seguridad

Para ingresar al Sistema se debe ingresar un usuario y contraseña única. Encriptación en los datos de Acceso

3.3.3 Fiabilidad

Cualquier operación realizada por un usuario deberá ser procesada exitosamente con una taza de error del 0% deseable en lo posible.

3.3.4 Disponibilidad

El sistema deberá proveer tolerancia a fallos garantizando una disponibilidad del 80% considerando los imperfectos externos que pueda ocasionar algún dispositivo de hardware externo.

3.3.5 Mantenibilidad

El desarrollador se encargara de realizar el mantenimiento de la aplicación, ya sea corrigiendo bugs, añadiendo nuevas funcionalidades o mejorando el rendimiento del sistema.

3.3.6 Portabilidad

EL sistema web podrá estar presente en todos los dispositivos que puedan ser instalado un navegador y tenga acceso a internet.

3.3.7 Requisitos de Desarrollo

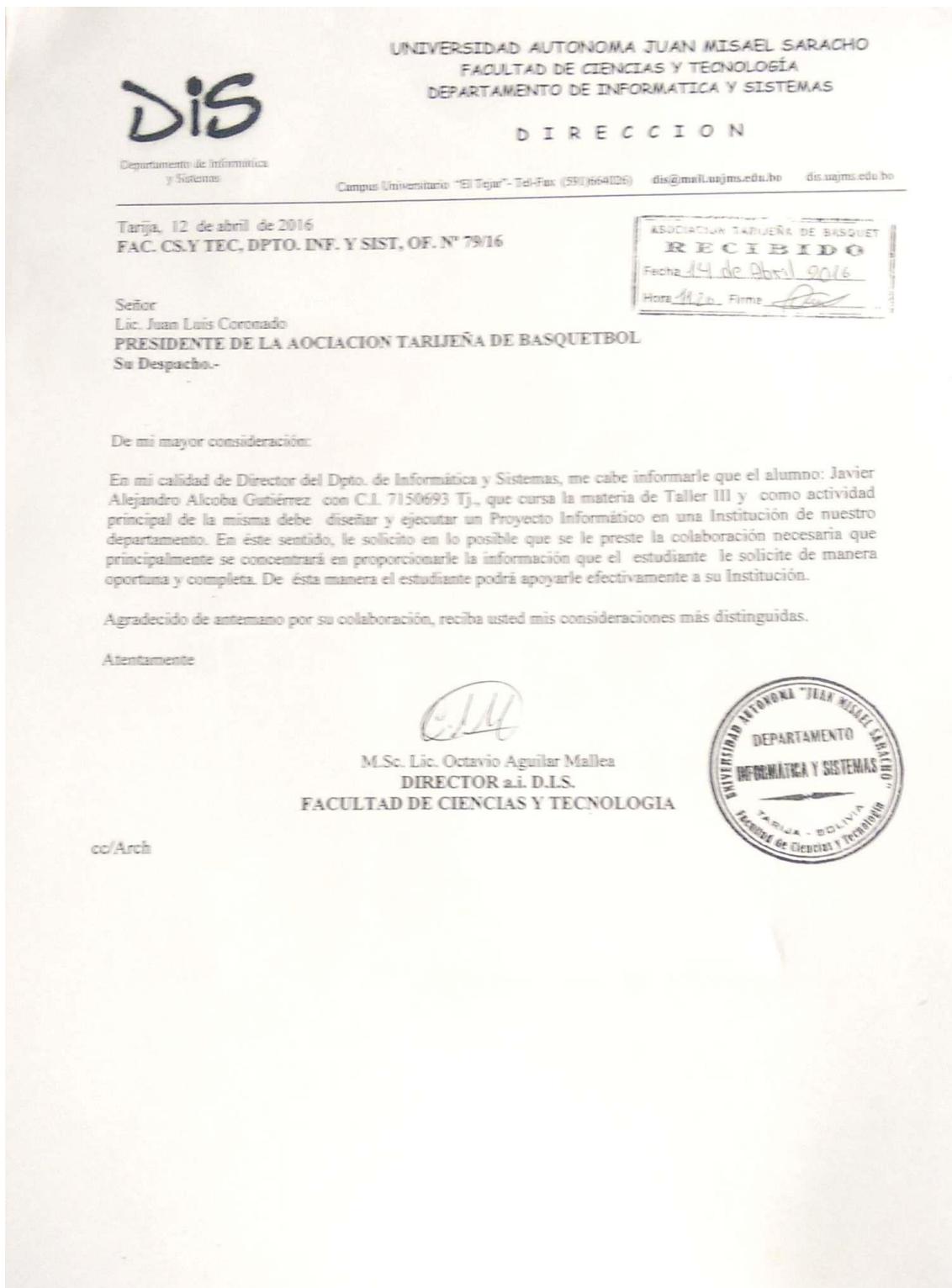
La metodología para el desarrollo es SCRUM, es un proceso ágil e iterativo de desarrollo que se repite a lo largo de una serie de ciclos que se constituyen diferentes iteraciones donde obtendremos al final un sistema en conjunto.

3.4 Otros requisitos

No aplica.

MEDIOS DE VERIFICACION

Medio de Verificación de Petición de Información a la ATB



Medio de Verificación del Profesor de Literatura

A QUIEN CORRESPONDA

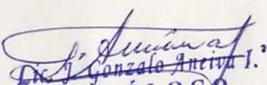
El suscrito, a petición verbal de la parte interesada y para los fines consiguientes, mediante el presente documento,

CERTIFICA:

Que, revisado el Proyecto de Grado titulado: "**MEJORAMIENTO DE LA GESTIÓN ADMINISTRATIVA DE LOS PROCESOS DE LA ASOCIACIÓN MUNICIPAL TARIJEÑA DE BÁSQUETBOL ATB**" presentado por el postulante **JAVIER ALEJANDRO ALCOBA GUTIERREZ** para optar el Título Académico de Licenciatura en **INGENIERÍA INFORMÁTICA** de la Universidad Autónoma "Juan Misael Saracho", se evidencia que cumple con todos los requisitos exigidos por la gramática pues tanto la redacción como la organización de las oraciones y párrafos permiten la comprensión acertada del flujo de los pensamientos centrales que conforman el texto general.

Por otra parte, la aplicación correcta de la acentuación y de la puntuación, y sobre todo, el empleo del vocabulario propio del área le dan al trabajo final el nivel académico que le corresponde.

Tarija, Marzo 05 de 2017


Dr. Gonzalo Antón I.
Lic. EN CIENCIAS SOCIALES
Profesor de Lenguaje

Medio de Verificación de la aceptación del Docente Tutora Lic. Elizabeth Castro Figueroa

Tarija, 8 de abril de 2016

Sra.

Lic. Elizabeth Castro Figueroa

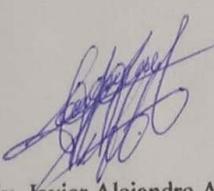
**JEFA DE LA UNIDAD DE ADMINISTRACION ACADEMICA FACULTAD DE
CIENCIAS Y TECNOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD AUTONOMA JUAN
MISAEI SARACHO**

PRESENTE.-

Me dirijo muy cordialmente ante usted, con el objeto de hacerle a conocer que mi persona actualmente se encuentra cursando la materia de Taller III, de la Carrera de Ingeniería Informática de la Faculta de Ciencias y Tecnología de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho, donde se presenta la posibilidad de elegir a un docente como Asesor de la misma materia, tomando en cuenta esta consideración, respetuosamente mi persona solicita a su persona para que pueda ser mi docente Asesor durante la materia mencionada.

Muy agradecido por el tiempo concedido y reciba mis más sinceros saludos para usted y su familia.

Atentamente,


Univ. Javier Alejandro Alcoba Gutiérrez

C.I 7150693 TJA


Recibido
08/04/16

Medio de Verificación Carta de Conformidad de la Asociación Tarijeña de Baloncesto



ASOCIACIÓN TARIJEÑA DE BALONCESTO
FUNDADA EL 13 DE ABRIL DE 1936
CERCADO - TARIJA

CERTIFICACION

La Asociación Tarijeña Municipal de Basquetbol (ATB), certifica que el **Universitario Javier Alejandro Alcoba Gutiérrez** estudiante de la Facultad de Ciencias y Tecnología de la Carrera de Ingeniería Informática de la Universidad Autónoma Juan Misael Saracho con C.I. 7150693 Tarija, ha cubierto con las expectativas requeridas para mejoramiento y automatización de los procesos planteados para la asociación de acuerdo a los estatutos establecidos, en el proyecto intitulado "**MEJORAMIENTO EN LA GESTION ADMINISTRATIVA DE LOS PROCESOS DE LA ASOCIAACION MUNICIPAL TARIJEÑA DE BASQUETBOL ATB**"

Es todo en cuanto se puede certificar en honor a la verdad, para los fines consiguientes del interesado.

Lic. Juan Luis Coronado D.
PRESIDENTE DE LA ASOCIACION
TARIJEÑA MUNICIPAL DE BASQUETBOL



Medio de Verificación de los Asistentes a la Capacitación del Sistema Propuesto



**PROYECTO MEJORAMIENTO EN LA GESTION
ADMINISTRATIVA DE LOS PROCESOS DE LA ASOCIACION
MUNICIPAL TARIJENA DE BASQUETBOL ATB
LISTA DE PARTICIPACION**

ASOCIACION MUNICIPAL DE BASQUETBOL
TARIJA - BOLIVIA
SECRETARIA GENERAL
MAY. 1.518

Nº	CI	NOMBRE COMPLETO	CLUB	FIRMA
1	1864673	Mario Sol Rodriguez	Secretario General	<i>[Signature]</i>
2	7111401	Vanessa Rivas G.	HONORARIO DOCEA	<i>[Signature]</i>
3	10663894	Karen Soraya Nieto A.	Contadora	<i>[Signature]</i>
4	5051119	Elizabeth Licenciada Alfonso de AO H	Gobernacion	<i>[Signature]</i>
5	1833511	Rosalina Hernandez	Personal de A.O.H.	<i>[Signature]</i>
6	1708667	Juan Luis Gómez D	Policia ATB	<i>[Signature]</i>
7	7216846	Isabel González	AYUDA U	<i>[Signature]</i>
8	72989262	Fernando Diaz Zamora	INGENIERIA - FORESTAL	<i>[Signature]</i>
9	1553365	Manuel Ovelar C.	CLUB JUVENIERS	<i>[Signature]</i>
10	184001	Rafaela M. Aguilera D	Club San Roque	<i>[Signature]</i>
11	1011537	Domingo Flores	Club Unicaja	<i>[Signature]</i>
12	5047088	Mario Galván	CCUS TERCER CIRCUITO	<i>[Signature]</i>
13	1606635	Oscar Poncia Merida	Sr. Dr. D. Tarija - Univ.	<i>[Signature]</i>

UNIVERSIDAD AUTONOMA JUAN MISAEL SARACHO – FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGIA- CARRERA INGENIERIA INFORMATICA
TARIJA-BOLIVIA

**PROYECTO MEJORAMIENTO EN LA GESTIÓN
ADMINISTRATIVA DE LOS PROCESOS DE LA ASOCIACION
MUNICIPAL TARIJEÑA DE BASQUETBOL ATB**



14	1856532	Maria Luisa González	Servicio de Autobus	OK
15	5007020	Gustavo Luis Vilca	CLUB SPORT FLORIDA	OK
16	3116152	Roberto C. Escolar	CLUB SAN PABLO	OK
17	980100	Jorge Cesar Fierros Lario	CLUB LA SALLE	OK
18	3721230	Milton Antonio Vargas Losada	CLUB LEGAZPI	OK
19	6199048	Gustavo Meyer	CLUB MEYER	OK
20				
21				

Javier Alcalde Presidente de Asamblea le sigue t.
Sesión febrero ante la Asamblea le sigue t.

Lic. Juan Luis Coronado
Presidente
A.T.B.



Dra. María Rodríguez
SECRETARIA GENERAL
A.T.B.
MAT. 1318



14 - 03 - 2017

Medio de Verificación de la Capacitación a los Encargados de los Clubes y al Directorio de la Asociación Municipal Tarijeña de Basquetbol





Manejo del Sistema por el presidente (Lic. Juan Luis Coronado) y la secretaria general
(Dra. Marisol Rodríguez)

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA JUAN MISael
SARACHo**

**FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA**

MANUAL DE INSTALACIÓN

Perteneciente
Titulado:

al Proyecto



**“MEJORAMIENTO EN LA GESTIÓN ADMINISTRATIVA DE
LOS PROCESOS DE LA ASOCIACIÓN MUNICIPAL**

TARIJEÑA DE BÁSQUETBOL ATB”

Por:

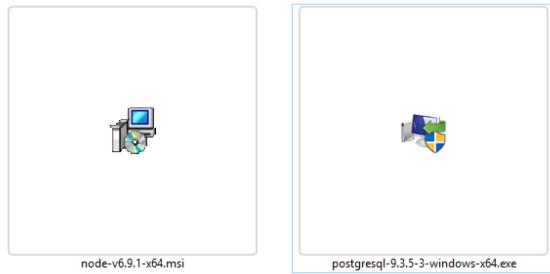
JAVIER ALEJANDRO ALCOBA GUTIERREZ

Trabajo final presentado a consideración de la Universidad Autónoma
“Juan Misael Saracho” como requisito para optar por el grado académico
de Licenciatura en Ingeniería Informática.

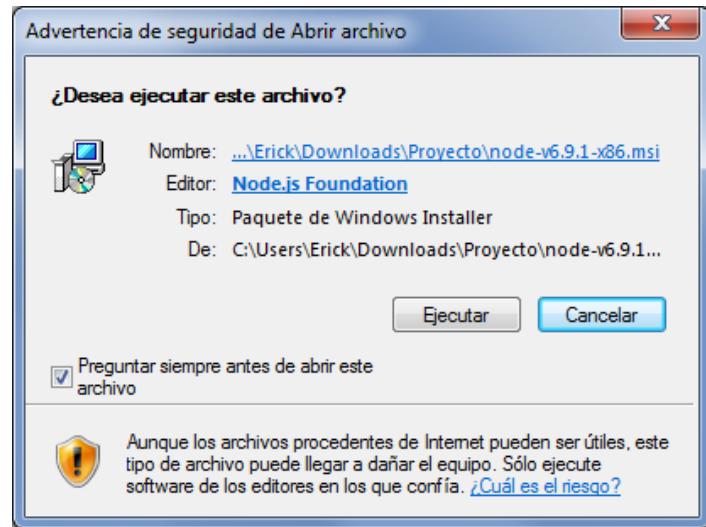
TARIJA – BOLIVIA

Manual de Instalación Herramientas Desarrollo Web

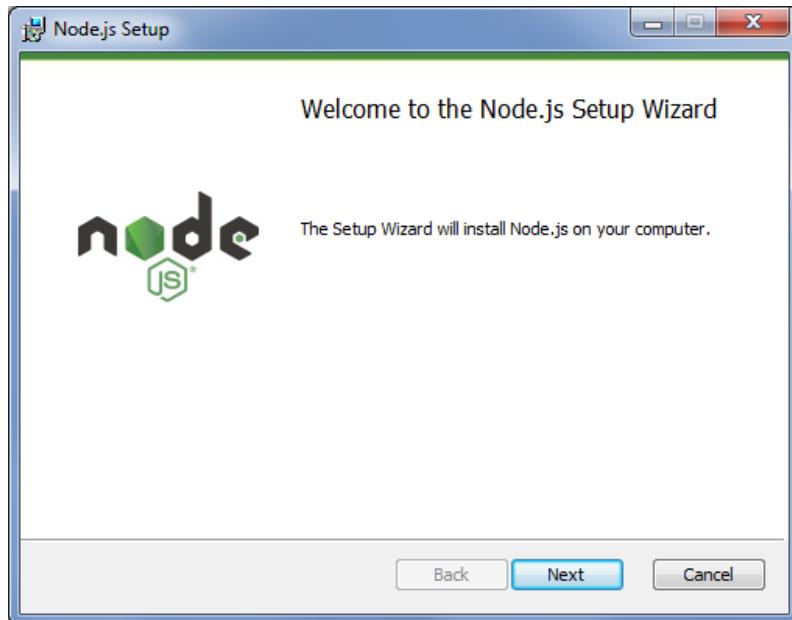
1.- Procedemos a hacer doble clic sobre el instalador de Node.js



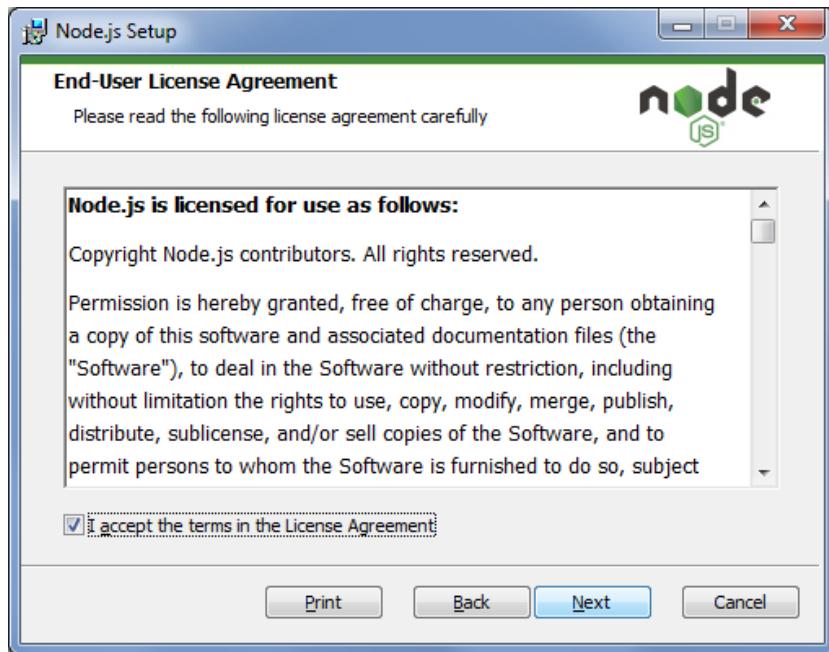
2.- Nos aparece una ventana de seguridad para advertirnos de la instalación de un nuevo elemento, apretamos el botón Ejecutar para continuar con la instalación.



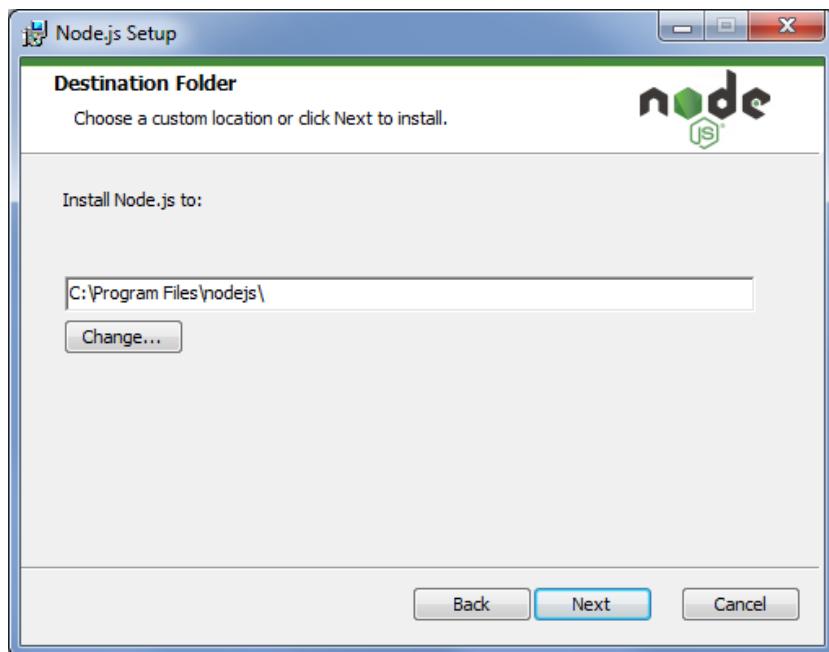
3.- A continuación nos aparece la ventana del instalador de Node.js, apretamos en el botón Next para continuar con la instalación.



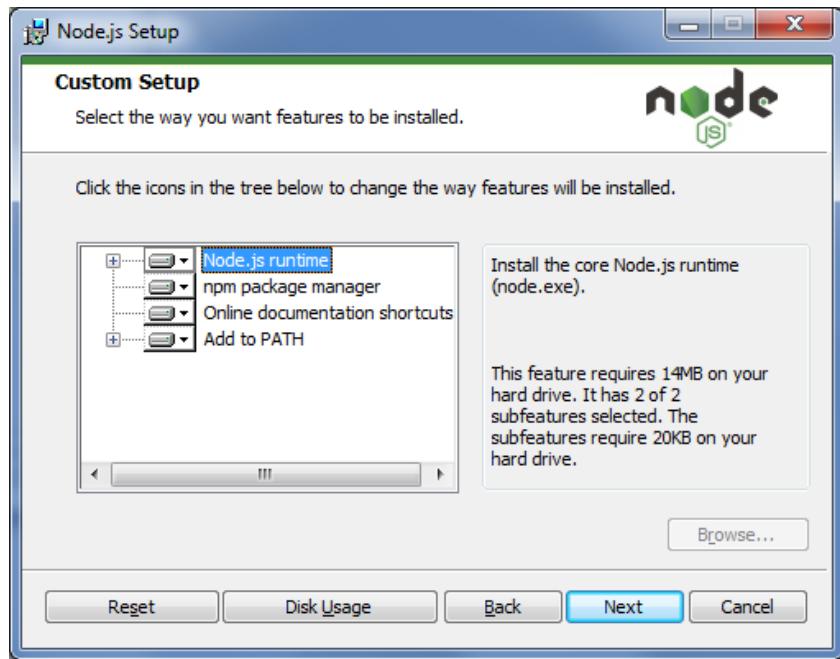
4.- En el acuerdo de licencia para el usuario final, leemos las condiciones o sino procedemos a seleccionar la casilla de “I accept the terms in the License Agreement” y apretamos el botón Next para continuar con la instalación.



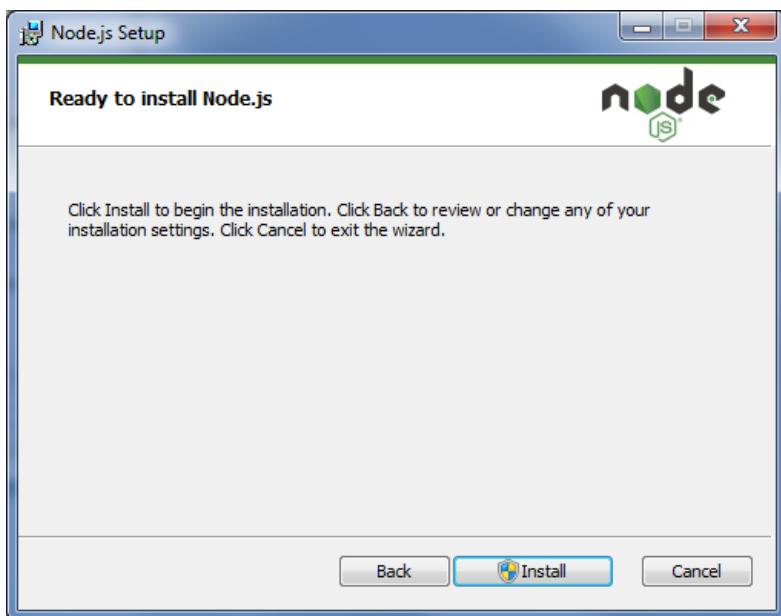
5.- Seleccionamos la ubicación para la instalación del programa, normalmente es conveniente dejar que se instale en la carpeta que nos sugiere por defecto. Una vez seleccionada la ubicación continuamos haciendo clic en el botón Next.



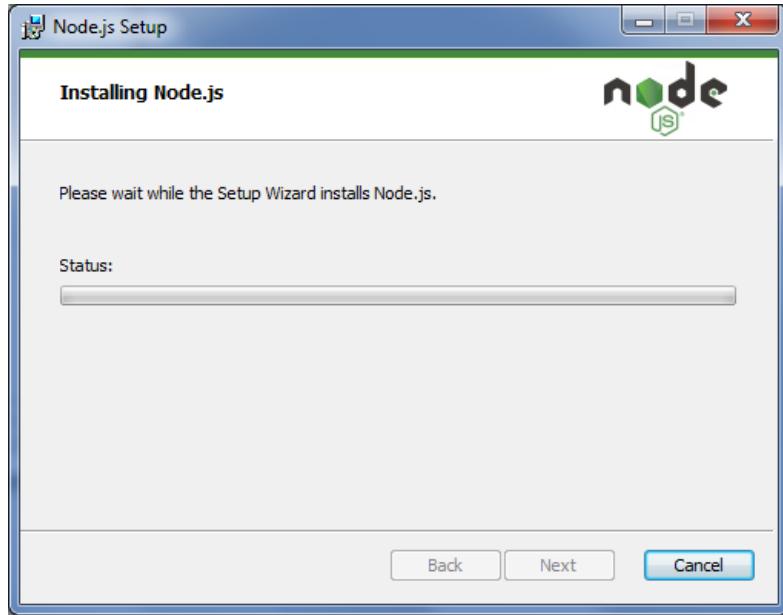
6.- En esta pantalla dejamos todo por defecto y continuamos haciendo clic en el botón Next.



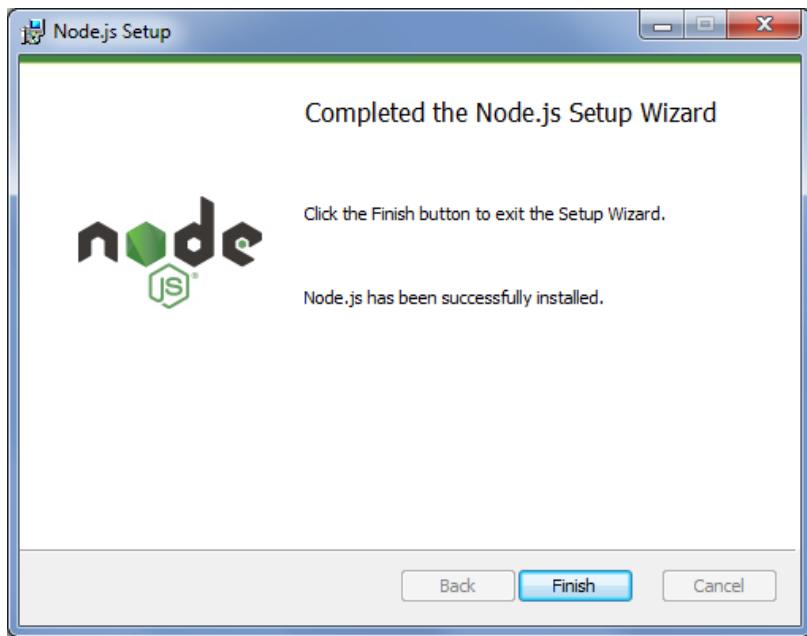
7.- Esta es la última pantalla antes de comenzar con la instalación por lo tanto hacemos clic en el botón Install para comenzar con la instalación de Node.js



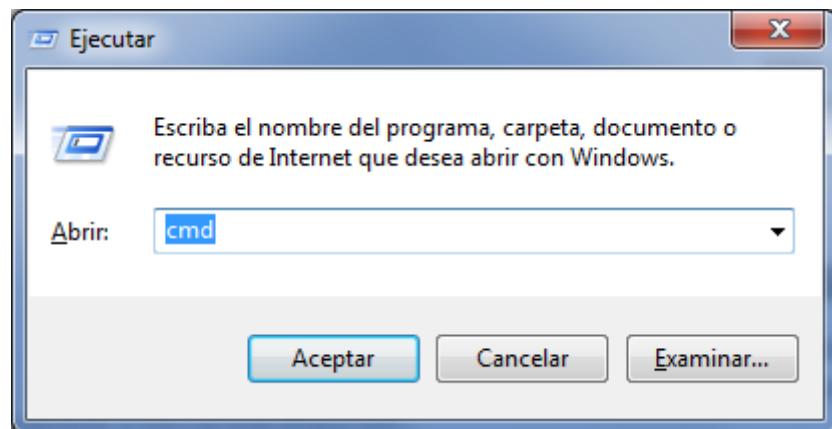
8.- El proceso de instalación puede llevar unos minutos.



9.- Esta es la pantalla con la instalación de Node.js finalizada, hacemos clic en el botón Finish para que se cierre el asistente de instalación.



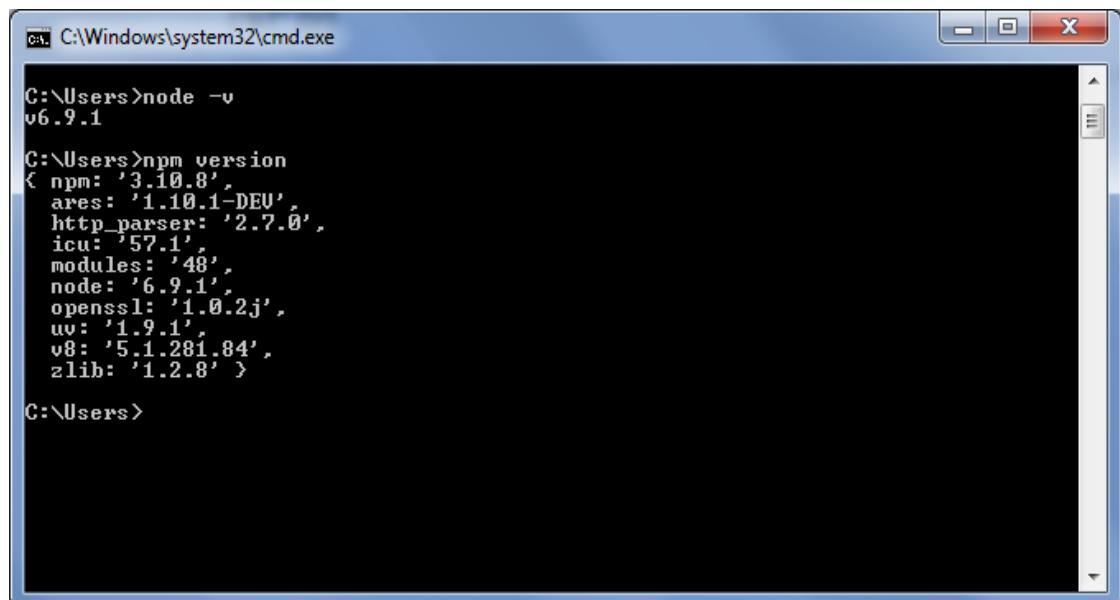
10.- Ahora procederemos a comprobar la instalación de Node.js en la consola de Windows. Apretamos el atajo win+R o buscamos en el menú de Windows la opción de ejecutar. Escribimos cmd para lanzar la consola de Windows.



11.- Uno de los métodos más fáciles para comprobar la correcta instalación de Node.js en nuestro PC es ejecutar el comando **node -v** para obtener el número de versión instalada en nuestro ordenador.

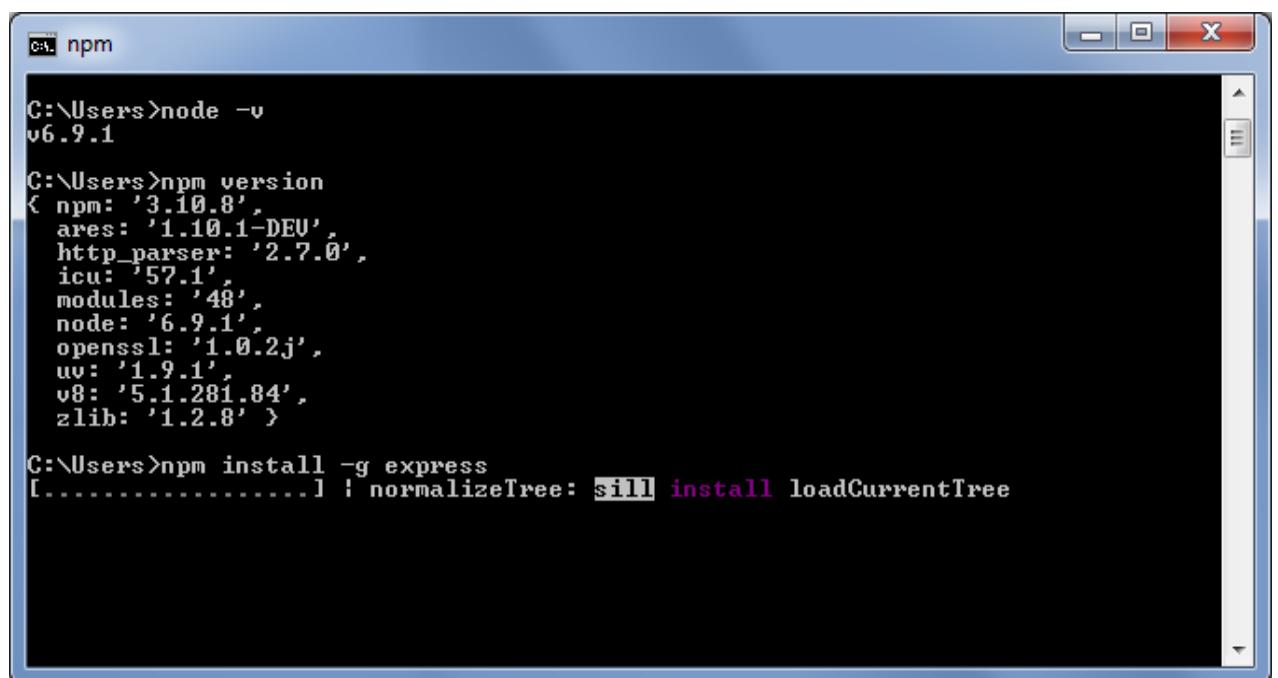
A screenshot of a Windows Command Prompt window titled "C:\Windows\system32\cmd.exe". The window shows the command "node -v" being run, followed by the output "v6.9.1". The prompt then changes to "C:\Users>".

12.- A continuación procedemos a verificar la versión de NPM (Node Package Manager). NPM es el manejador de paquetes que tiene node con este podremos realizar la instalación de paquetes necesarios para crear el proyecto en node. Para esto ejecutamos el comando **npm version**.



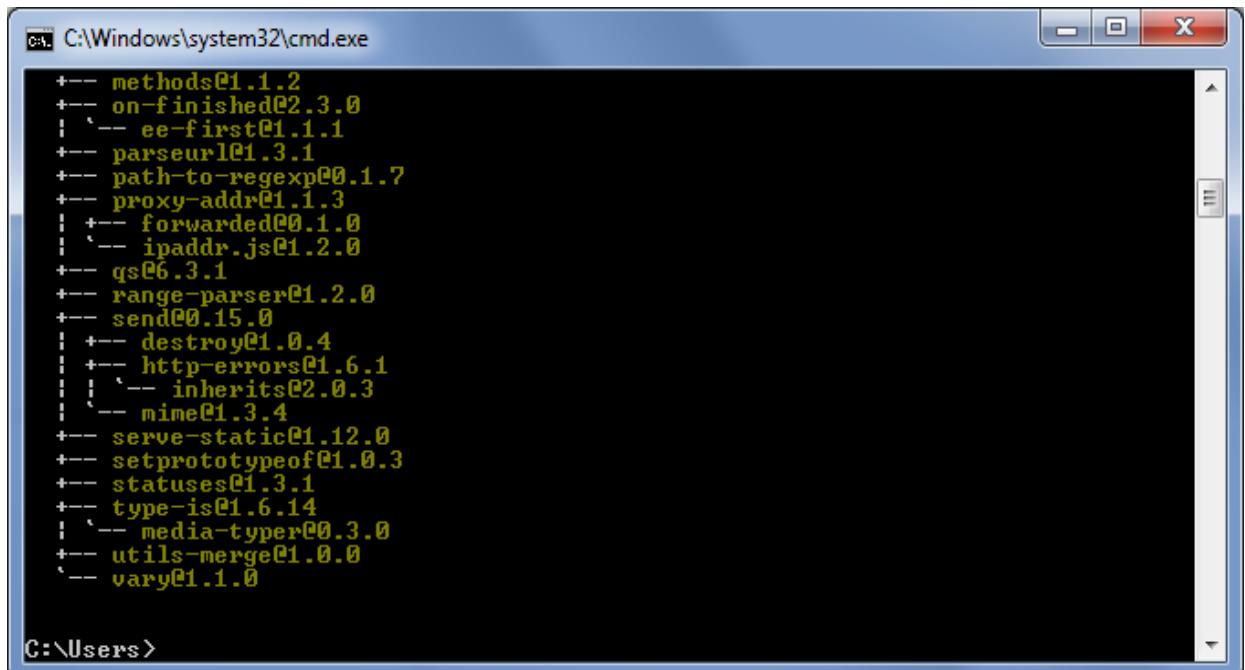
```
C:\Windows\system32\cmd.exe
C:\Users>node -v
v6.9.1
C:\Users>npm version
{ npm: '3.10.8',
ares: '1.10.1-DEV',
http_parser: '2.7.0',
icu: '57.1',
modules: '48',
node: '6.9.1',
openssl: '1.0.2j',
uv: '1.9.1',
v8: '5.1.281.84',
zlib: '1.2.8' }
C:\Users>
```

13.- Una vez verificada la versión procedemos a la instalación de paquete express, para esto usamos el comando **npm install -g express**. La opción **-g** es para realizar una instalación global del paquete en nuestro PC.



```
ca: npm
C:\Users>node -v
v6.9.1
C:\Users>npm version
{ npm: '3.10.8',
ares: '1.10.1-DEV',
http_parser: '2.7.0',
icu: '57.1',
modules: '48',
node: '6.9.1',
openssl: '1.0.2j',
uv: '1.9.1',
v8: '5.1.281.84',
zlib: '1.2.8' }
C:\Users>npm install -g express
[.....] ; normalizeTree: sill install loadCurrentTree
```

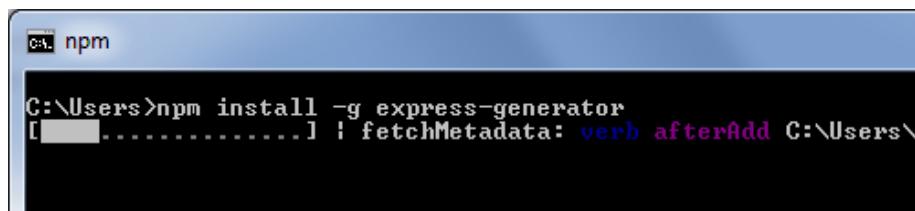
14.- Pantalla de finalización del paquete express.



```
C:\Windows\system32\cmd.exe
+-- methods@1.1.2
+-- on-finished@2.3.0
| '-- ee-first@1.1.1
+-- parseurl@1.3.1
+-- path-to-regexp@0.1.7
+-- proxy-addr@1.1.3
| '-- forwarded@0.1.0
| '-- ipaddr.js@1.2.0
+-- qs@6.3.1
+-- range-parser@1.2.0
+-- send@0.15.0
| '-- destroy@1.0.4
| '-- http-errors@1.6.1
| | '-- inherits@2.0.3
| '-- mime@1.3.4
+-- serve-static@1.12.0
+-- setprototypeof@1.0.3
+-- statuses@1.3.1
+-- type-is@1.6.14
| '-- media-type@0.3.0
+-- utils-merge@1.0.0
'-- vary@1.1.0

C:\Users>
```

15.- Para tener las opciones del comando express en nuestra consola ejecutamos el siguiente comando: **npm install -g express-generator**.



```
C:\Windows\system32\cmd.exe
+-- npm
C:\Users>npm install -g express-generator
[██████████] ! fetchMetadata: verb afterAdd C:\Users\
```

16.- En esta imagen podemos observar que se terminó con la instalación y continuamos verificando la versión de express que se instaló en nuestro ordenador con el comando: **express versión**.

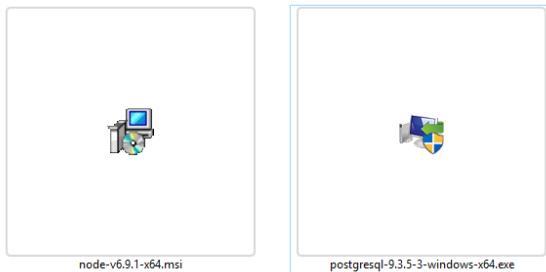


```
C:\Users>express version
4.14.1

C:\Users>_
```

Manual de Instalación PostgreSQL

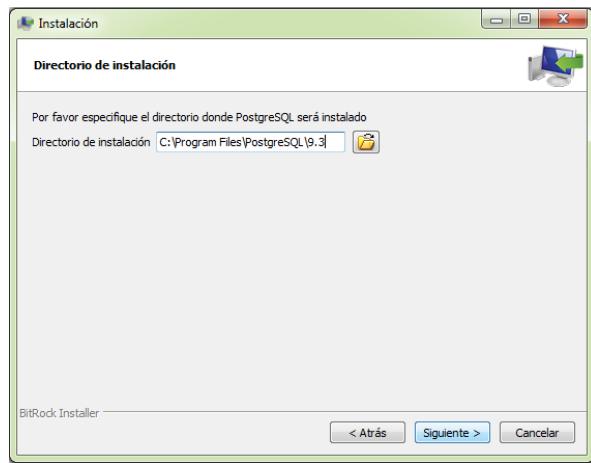
1.- El primer paso para comenzar con la instalación es seleccionar el instalador y hacer doble clic sobre él.



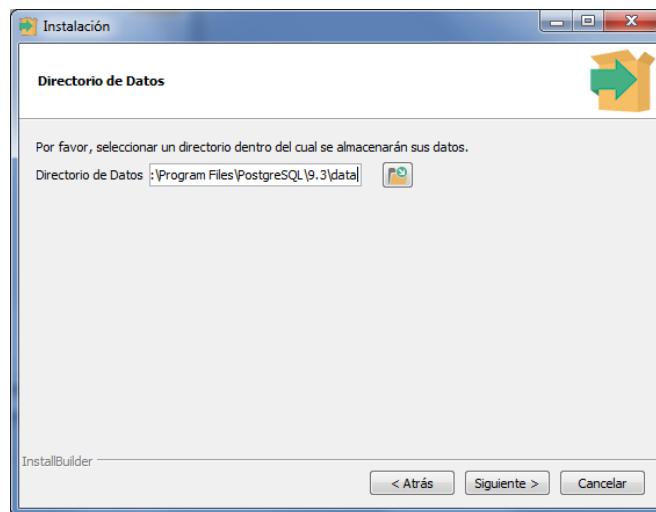
2.- Se abrirá una ventana del instalador de PostgreSQL, apretamos el botón Siguiente para continuar con la instalación.



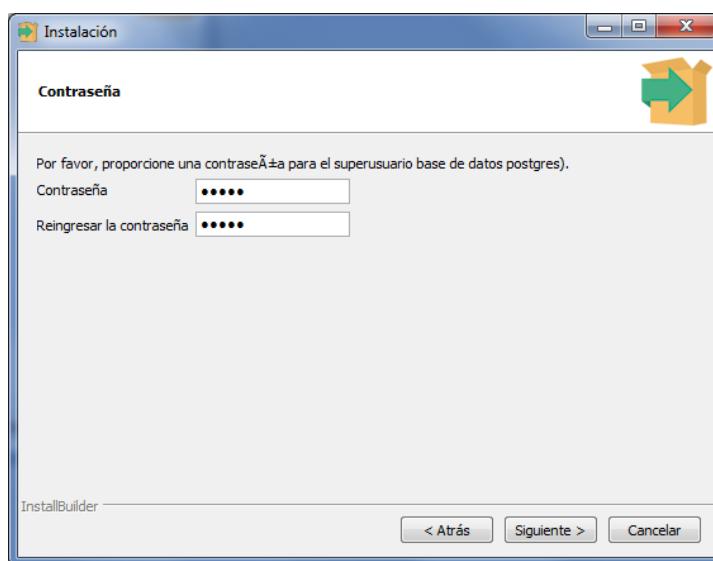
3.- En la siguiente ventana seleccionamos la carpeta de destino para instalar el programa, lo más recomendable es dejar con los valores por defecto.



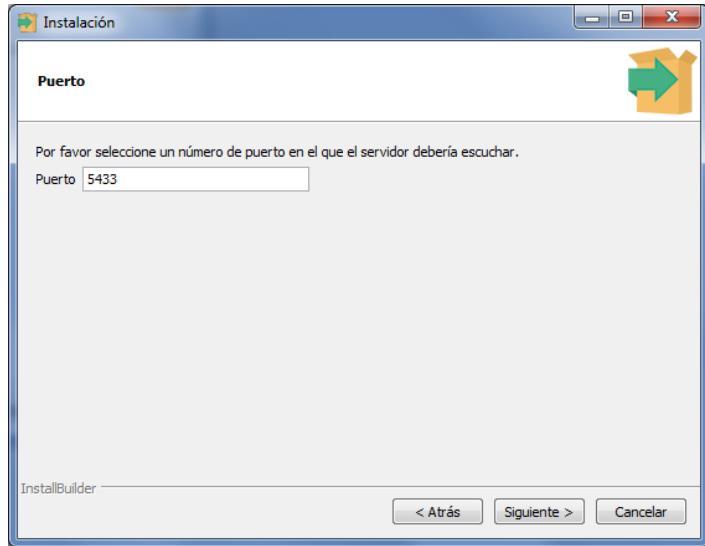
4.- En la siguiente pantalla dejamos por defecto el directorio de datos y apretamos el botón Siguiente.



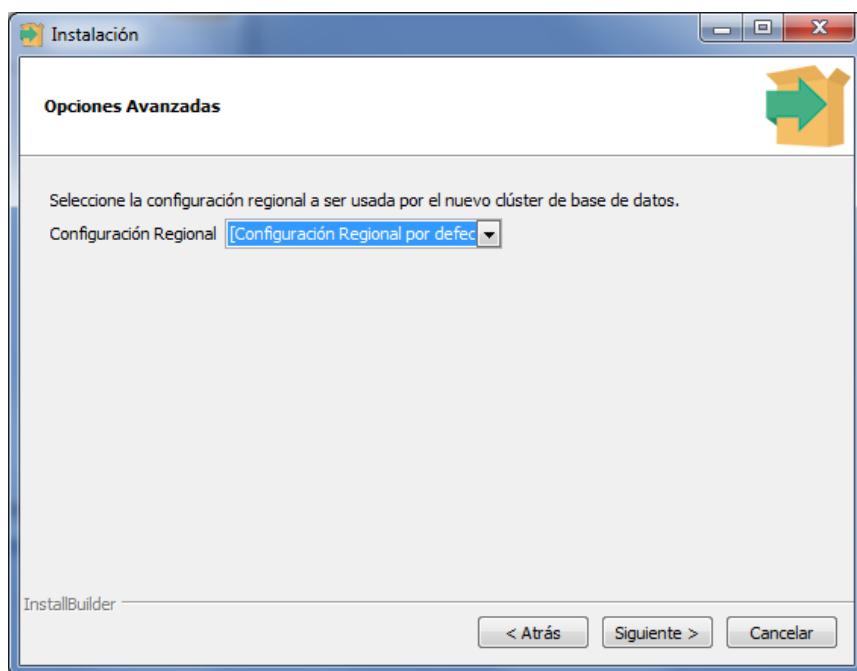
5.- En esta pantalla escribimos la contraseña que queremos para nuestro postgresql, en nuestro escribimos la contraseña admin. A continuación apretamos el botón Siguiente.



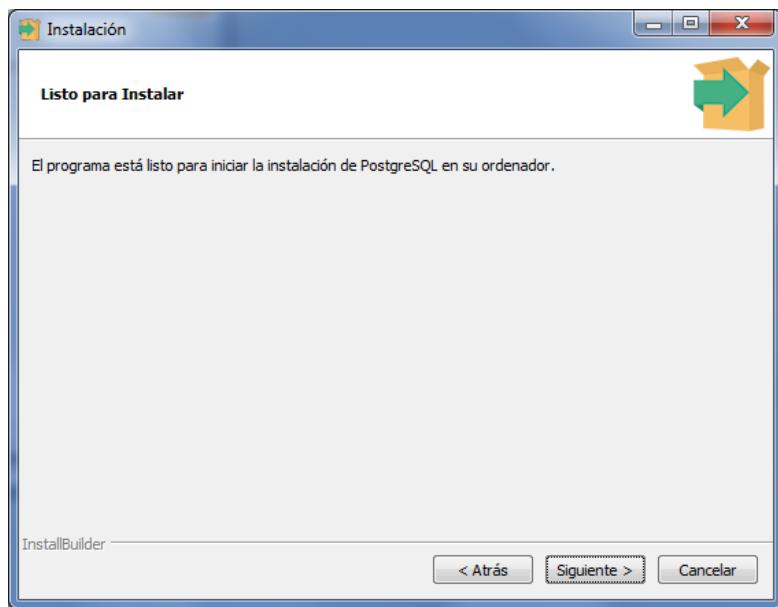
6.- En esta pantalla nos dice q escribamos el número de puerto para el servidor, como siempre es recomendable dejar los valores por defecto. Apretamos el botón Siguiente.



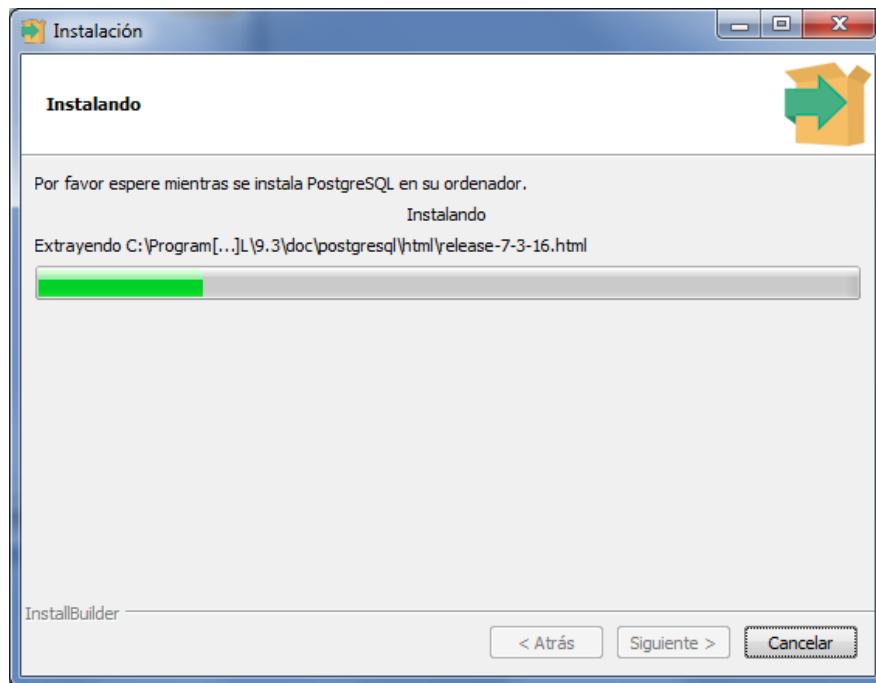
7.- Dejamos el valor por defecto y seleccionamos el botón Siguiente.



8.- Es la última ventana antes de comenzar la instalación, solo debemos apretar el botón Siguiente para comenzar con la instalación.



9.- Solo queda esperar que se complete con la instalación.



10.- Cuando se complete la instalación nos aparece la siguiente ventana, deseleccionamos la casilla y apretamos el botón terminar para cerrar el asistente de instalación.



11.- Esta es la pantalla de inicio y bienvenida del pgadmin 3 donde podemos administrar los diferentes servidores.

A screenshot of the pgAdmin III application. The top menu bar includes File, Edit, Plugins, View, Tools, and Help. The toolbar below has icons for connecting, disconnecting, creating, deleting, and managing databases. The left sidebar is titled "Object browser" and shows a tree structure with "Server Groups" and "Servers (1)". Under "Servers", there is a node for "PostgreSQL 9.3 (localhost:5432)". The main pane on the right is titled "Properties" and lists various configuration parameters for the selected server. A scroll bar is visible on the right side of the properties pane. The bottom of the screen shows a "SQL pane" tab.

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA JUAN MISael
SARACHo**
FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

MANUAL DEL USUARIO

Perteneciente
Titulado:

al Proyecto



**“MEJORAMIENTO EN LA GESTIÓN ADMINISTRATIVA DE
LOS PROCESOS DE LA ASOCIACIÓN MUNICIPAL
TARIJEÑA DE BÁSQUETBOL ATB”**

Por:

JAVIER ALEJANDRO ALCOBA GUTIERREZ

Trabajo final presentado a consideración de la Universidad Autónoma “Juan Misael Saracho” como requisito para optar por el grado académico de Licenciatura en Ingeniería Informática.

TARIJA – BOLIVIA

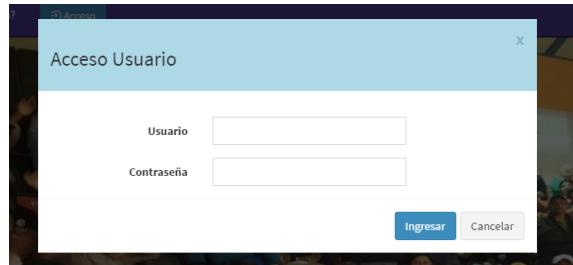
Manual del Usuario

Los diferentes usuarios que tendrán acceso al sistema serán las personas que se encuentren en la mesa directiva ocupando los cargos de Presidente y secretaria general. Debido a que la ATB no es una organización con fines de lucro son los cargos de mayor responsabilidad en la Asociación, tomando en cuenta también el rol de la secretaria debido que es la persona que se encarga del manejo de los jugadores de la administración de los partidos y demás datos. Exceptuando el manejo del administrador que en este manual se verá reflejado su funcionamiento.

En la pantalla de inicio que será pública para todos los internautas tendrá el botón de acceder. Lo que garantizara que las personas habilitadas con los roles ya mencionados puedan ingresar.



localhost:3000/#img-carousel



Aquí se introducen los datos del usuario y contraseña.

Se brindara Acceso a la pantalla Principal donde permite la administración de la ATB.

Nº	Nombre	Apellido Paterno	Apellido Materno	CI	Foto	Modificar	Eliminar	Ver	Clave	Acceso
1	Javier Alejandro	Alcoba	Gutierrez	7150693						
2	Juan Luis	Coronado	Deranja	7323116						
3	Marisol	Rodriguez		1864673						
4	Valeria	Reynaga	Gomez	7171401						
5	Francisco	Gomez	Portal	1828230						
6	Jose	mita		71506932						

Mostrando registros del 1 al 6 de un total de 6 registros

Anterior Siguiente 1

localhost:3000/user/list_usuarios

Version Beta

Administración de Usuarios donde se podrá ingresar los datos de los usuarios que tengan acceso al sistema.

Nuevo Usuario

Datos Personales	Acceso	Roles
Documento de Identidad *		
Nombre/s *		
Apellido Paterno *		
Apellido Materno		
Email		
Sexo	Masculino	
Estado	Soltero/a	
Teléfono celular *		
Foto *	Seleccionar archivo	No ...
Fecha de Nacimiento *	23/03/2017	
<button>Registro</button> <button>Cancelar</button>		

Nuevo Usuario

Datos Personales	Acceso	Roles
Login	<input type="text"/>	
Password	<input type="password"/>	
Confirmar password	<input type="password"/>	
<input type="button" value="Registro"/> <input type="button" value="Cancelar"/>		

Nuevo Usuario

Datos Personales	Acceso	Roles
Seleccione un Rol		<input type="text" value="Administrador"/>
<input type="button" value="Registro"/> <input type="button" value="Cancelar"/>		

Ingresando los datos en el siguiente formulario que cuenta con tres pestañas. De la misma manera se podrá realizar la modificación del usuario como darlo de baja del sistema por algún motivo extra de la asociación.

La difusión de las noticias nos permitirá publicar en la pantalla de Inicio las mencionadas noticias que sean agregadas en esta sección donde se podrán modificar y otorgarles una fecha de inicio y una fecha fin.

Adicionar Noticia

Título	<input type="text"/>
Alias	<input type="text"/>
Descripción	<input type="text"/>
Tipos	Partidos
Fecha Inicio	<input type="text"/> dd/mm/aaaa
Fecha Fin	<input type="text"/> dd/mm/aaaa
Foto	<input type="button" value="Seleccionar archivo"/> No ... vo

Adicionar una noticia es verificar los datos para dar a conocer al público en general de mayor importancia para los deportistas afines a la asociación.

CRIBTA

Javier Alejandro Administrador

Menu Principal

- Usuarios
- Noticias
 - Noticias Activas
 - Noticias Eliminadas
 - Tipos de Noticias
 - T. Noticias Activas
 - t. Noticias Eliminadas

Tipos de Noticias Activas

+ Añadir |

Mostrar 10 registros Buscar:

Nº	Nombre	Descripción	Modificar	Eliminar
1	Partidos	Aquí se concentra toda la información de los partidos por jugar	<input type="button" value=""/>	<input type="button" value=""/>
2	Informes	Aquí se concentra toda la información de los partidos por jugar	<input type="button" value=""/>	<input type="button" value=""/>

Los tipos de noticias son donde pertenece a cada noticia se puede adicionar modificar incluso dar de baja una noticia

Listar Clubes Activos es donde se podrá brindar la información detallada de los clubes que pertenecen a la asociación, determinando su encargado, y los equipos con los que puede contar

CRIBTA

Javier Alejandro Administrador

Menu Principal

- Usuarios
- Noticias
- Clubes
 - Clubes Activos
 - Clubes Eliminados
 - Encargados
 - Entrenadores
 - Equipos
 - Jugadores

Clubes Activos

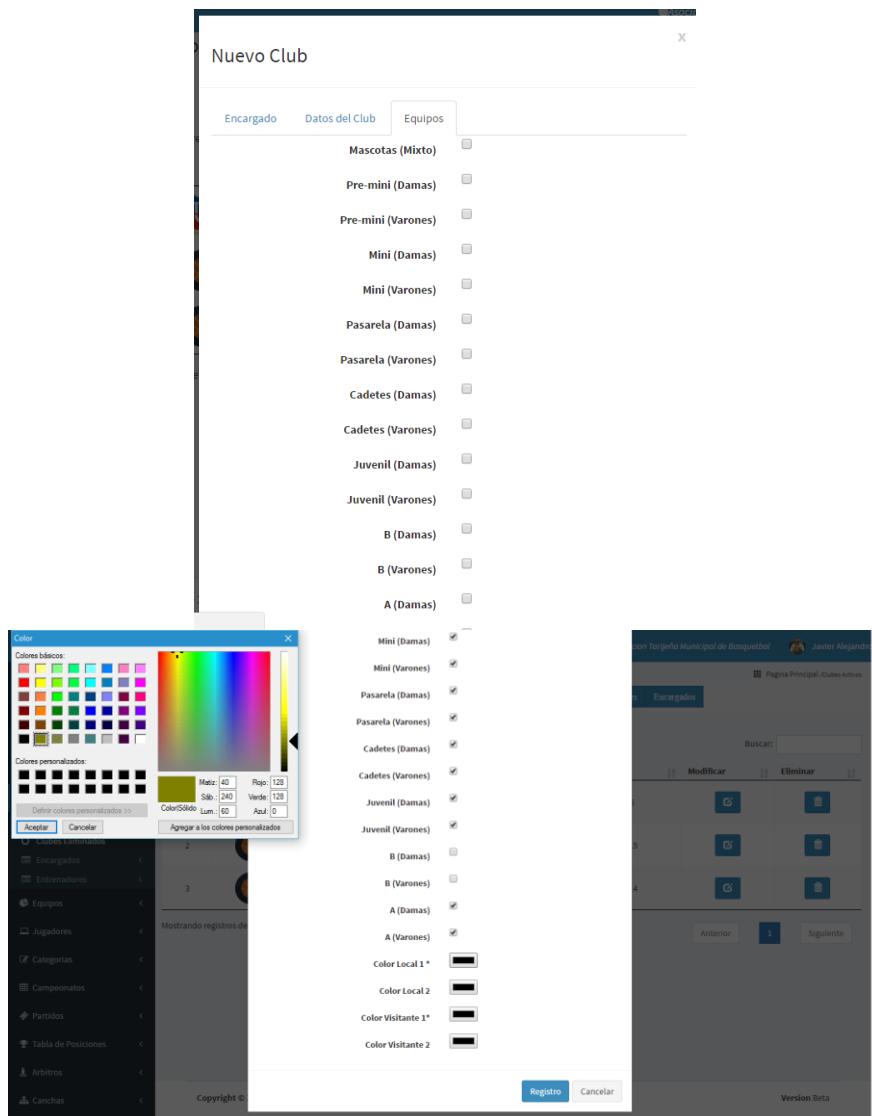
+ Añadir | Encargados

Mostrar 10 registros Buscar:

Nº	Logo	Nombre	Domicilio	Acta de Fundacion	Modificar	Eliminar
1		Universitario	Av. Victor Paz esquina Cclon	6/Junio/2005	<input type="button" value=""/>	<input type="button" value=""/>
2		Olimpia	Villa Fatima	21/Marzo/2015	<input type="button" value=""/>	<input type="button" value=""/>
3		San Roque	B. San Roque	21/Marzo/2014	<input type="button" value=""/>	<input type="button" value=""/>

Mostrando registros del 1 al 3 de un total de 3 registros

Anterior 1 Siguiente



Los Entrenadores también pueden ser registrados en el sistema para mayor información del mismo club y que la gestión sea más transparente para todos los clubes.

CRIBTA

Javier Alejandro | Administrador

Nuevo Entrenador

Documento de Identidad *

Nombre/s *

Apellido Paterno *

Apellido Materno

Email

Sexo: Masculino Estado: Soltero/a

Cargo: D.Tecnico Telefono celular *

Foto * Seleccionar archivo No se eligió archivo

Fecha de Nacimiento *

Fecha de Asignacion al Club * dd/mm/aaaa

Club: Universitario

Registro **Cancelar** **Versión Beta**

Menú Principal:

- Usuarios
- Noticias
- Clubs
 - Clubes Activos
 - Clubes Eliminados
- Encargados
 - Encargados
 - Entrenadores
 - Entrenador
 - Entrenador
- Equipos
- Jugadores
- Categorías
- Campeonatos
- Partidos
- Tabla de Posición
- Arbitros

Acerca de Torreón Municipal de Basquetbol

X

Opcional / Entrenadores Activos

Eliminar

Siguiente

Los Encargados o delegados de los equipos también tendrán un control para una mejor gestión del mismo, cooperando la información con los clubes.

The screenshot displays two windows of the CRIBTA application:

- Main Window (Encargados Activos):** Shows a list of active managers with columns for ID, Name, Paternal Surname, Maternal Surname, CI, Photo, Edit, and Delete. The data is as follows:

Nº	Nombre	Apellido Paterno	Apellido Materno	CI	Foto	Modificar	Eliminar
1	Israel	Ostina	Morales	7212846			
2	Pedro J.	Noguera	Díaz	1879701			
3	Jorge Cesar	Figueroa	Lara	3801599			

- Modal Dialog (Modificar Encargado):** A form for updating manager information. Fields include:
 - Documento de Identidad *: 3801599
 - Nombre/s *: Jorge Cesar
 - Apellido Paterno *: Figueroa
 - Apellido Materno *: Lara
 - Email: (empty)
 - Sexo: Masculino
 - Estado: Casado/a
 - Cargo: Titular
 - Teléfono celular *: 7186519
 - Foto *: [Select file] No ...vo
 - Fecha de Nacimiento *: 23/3/2017
 - Fecha de Asignación al Club *: 11/6/2009
 - Club: La Salle

El control de los equipos tendrá una mayor efectividad en cuanto a la proporción de los equipos por categorías .

The screenshot displays two windows of the CRIBTA application. The top window shows a list of active teams with columns for ID, Club, Nombre, Color Local, Color Visitante, Categoría, Modificar, Eliminar, and Ver Jugadores. The bottom window is a modal for creating a new team, requiring fields for Nombre, Color Local 1, Color Local 2, Color Visitante 1, Color Visitante 2, Club, and Categoría.

Nº	Club	Nombre	Color Local	Color Visitante	Categoría	Modificar	Eliminar	Ver Jugadores
1	Universitario	Universitario	a b	c d	Pre-mini (D)			
2	Olimpia	Olimpia	g h	i j	Mascotas (M)			
3	Olimpia	Olimpia	k l	m n	Pre-mini (D)			
4	Olimpia	Olimpia	p q	r s	Pasarela (V)			
5	Olimpia	Olimpia	t u	v w	Pasarela (D)			
6	Olimpia	Olimpia	x y	z a	Mini (V)			
7	Olimpia	Olimpia	b c	d e	Cadetes (V)			
8	Olimpia	Olimpia	f g	h i	Juvenil (D)			
9	Olimpia	Olimpia	j k	l m	Cadetes (D)			
10	Olimpia	Olimpia	n o	p q	Juvenil (V)			

Mostrando registros del 1 al 10 de un total de 36 registros

Anterior 1 2 3 4 Siguiente

Nuevo Equipo

Nombre *

Color Local 1 *

Color Local 2

Color Visitante 1 *

Color Visitante 2

Club

Categoría

Registro **Cancelar**

La gestión de los jugadores tendrá como resultado una inscripción segura de manera que cuenta el carnet nuevo con un código qr para mayor protección de la información evitando que existan jugadores o clubes maliciosos donde intenten malograr la gestión de la Asociación realizando actos de Falsificación. Este Carnet será generado cada vez que un jugador sea agregado, de tal manera que cuando realice algún pase o se deseé renovar el carnet se debe verificar los datos nuevamente.

Las categorías con las que cuenta los estatutos de la ATB, y podrán ser incluidas demás categorías de acuerdo a nuevos requerimientos en el futuro.

CRIBTA

Javier Alejandro
Administrator

Menu Principal

- Usuarios
- Noticias
- Clubes
- Equipos
- Jugadores
- Categorías
 - Categorías Activas
 - Categorías Eliminadas
- Campeonatos
- Partidos
- Tabla de Posiciones
- Arbitros
- Canchas

Categorías Activas

+ Adicionar | Categorías Activas | Categorías Eliminadas

Mostrar 10 registros Buscar:

Nº	Nombre	Descripción	Gestion	Genero	Edad	Modificar	Eliminar
1	Mascotas	Niños mixto	2009	M	8		
2	Pre-mini	Niñas de 10 años	2007	D	10		
3	Pre-mini	Niños de 10 años	2007	V	10		
4	Mini	Niñas 12	2005	D	12		
5	Mini	Niños 12	2005	V	12		
6	Pasarela	Niñas 14 años	2003	D	14		
7	Pasarela	Niños 14 años	2003	V	14		
8	Cadetes	Jovenes 16 años	2003	D	14		
9	Cadetes	Jovenes 16 años	2003	V	14		
10	Juvenil	Jovenes 18 años	1999	D	18		

CRIBTA

Javier Alejandro
Administrator

Menu Principal

- Usuarios
- Noticias
- Clubes
- Equipos
- Jugadores
- Categorías
 - Categorías Activas
 - Categorías Eliminadas
- Campeonatos
- Partidos
- Tabla de Posiciones
- Arbitros
- Canchas

Categorías Activas

Nueva Categoría

Nombre:
 Descripción:
 Edad:
 Genero:

Tipo de arbitros

Aspirantes
 Asociacion Municipal
 Asociacion Departamental
 Federativas
 FIBA

Nº	Nombre	Descripción	Gestion	Genero	Edad	Modificar	Eliminar
1	Mascotas	Niños mixto	2009	M	8		
2	Pre-mini	Niñas de 10 años	2007	D	10		
3	Pre-mini	Niños de 10 años	2007	V	10		
4	Mini	Niñas 12	2005	D	12		
5	Mini	Niños 12	2005	V	12		
6	Pasarela	Niñas 14 años	2003	D	14		
7	Pasarela	Niños 14 años	2003	V	14		
8	Cadetes	Jovenes 16 años	2003	D	14		
9	Cadetes	Jovenes 16 años	2003	V	14		
10	Juvenil	Jovenes 18 años	1999	D	18		

Los Campeonato podrán ser generados con esta sección Determinando fechas de inicio y fecha fin del mismo.

CRIBTA

Javier Alejandro
Administrator

Menu Principal

- Usuarios
- Noticias
- Clubes
- Equipos
- Jugadores
- Categorías
- Campeonatos
 - Campeonatos Activos
 - Campeonatos Eliminados

Campeonatos Activos

+ Registrar | Campeonatos Activos | Campeonatos Eliminados

Mostrar 10 registros Buscar:

Nº	Nombre	Descripción	Fecha Inicio	Fecha Fin	Modificar	Eliminar	Generar Partidos
1	Apertura	Primer campeonato del año	15/Marzo/2016	15/Ago/2016			

Mostrando registros del 1 al 1 de un total de 1 registros

Un Campeonato podrá generar sus partidos de acuerdo a la categoría que se seleccionado debido las diferentes categorías poder llevar un control más específico.

The screenshot shows the CRIBTA application interface. On the left is a dark sidebar menu with various options like Usuarios, Noticias, Clubes, Equipos, Jugadores, Categorías, Campeonatos, Partidos, Tabla de Posiciones, Arbitros, and Canchas. The 'Partidos' option is expanded, and 'Partidos' is selected. At the top right, it says 'Asociación Tarifeña Municipal de Basquetbol' and 'Página Principal /Partidos Activos'. In the center, there's a modal window titled 'Generar Partidos' with fields for 'Nombre *' (set to 'Apertura') and 'Seleccionar Categoría' (with a dropdown menu). Below the modal is a table titled '"CAMPEONATO APERTURA"' under the heading '"Categoria Mascotas"'. The table has columns: N°, Local, Visita, Categoria, Fecha, Asignar Datos, and Enviar Resultados. It contains 6 rows of data. At the bottom of the table, it says 'Mostrando registros del 1 al 6 de un total de 6 registros' and has buttons for 'Anterior', 'Siguiente', and page number '1'. The footer of the main page includes 'Copyright © 2016 Javier A. Alcoba Gutierrez. All rights reserved.' and 'Version Beta'.

Los Partidos Generados por los campeonatos se podrán observar en el menú partidos de acuerdo a la categoría y al campeonato deseado a ver.

This screenshot is similar to the previous one but lacks the 'Generar Partidos' modal. The central area displays the 'Partidos Activos' list for the 'Mascotas' category. The table structure is identical to the one in the previous screenshot, showing 6 records from 1 to 6. The footer and sidebar are also consistent with the first screenshot.

Los partidos devolverán un archivo xlsx cuando se desee obtener un reporte

Cancha	Fecha	Hora	Categoría	Local	Visita
1 Cancha A - Complejo Deportivo Garcia Agreda	25/03/2017	08:00:00	Mascotas	San Roque	La Salle
2 Cancha A - Complejo Deportivo Garcia Agreda	25/03/2017	09:00:00	Mascotas	Olimpia	La Salle
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					

La asignación de los datos a los partidos se refiere al lugar del encuentro, el árbitro asignado, y de manera esencial la fecha la hora de inicio para que un partido sea habilitado para ser jugado.

Nº	Local	Visita	Cancha Lugar	Categoría	Fecha	Asignar Datos	Enviar Resultados
1	San Roque (0)	La Salle (0)	Cancha A - Complejo Deportivo Garcia Agreda	Mascotas	25/03/2017 08:00:00		
2	Olimpia (0)	La Salle (0)	Cancha A - Complejo Deportivo Garcia Agreda	Mascotas	25/03/2017 09:00:00		
3	Olimpia	San Roque		Mascotas			
4	La Salle	San Roque		Mascotas			
5	La Salle	Olimpia		Mascotas			
6	San Roque	Olimpia		Mascotas			

Mostrando registros del 1 al 6 de un total de 6 registros

Anterior 1 Siguiente

Copyright © 2016 Javier A. Alcoba Gutierrez. All rights reserved.

Versión Beta

De igual Manera una vez concluido el juego pactado o programado. El resultado final deberá ser Brindado al sistema para obtener las posiciones de acuerdo a los puntos brindados.



La Tabla de posiciones es el conjunto de equipos de una categoría seleccionados por los puntos ganados.

Nº	Equipo	Puntos	PG	PP	PP
1	La Salle	2	0	0	
2	San Roque	1	0	0	
3	Olimpia	0	0	0	

Las posiciones podrán tener su formato físico cuando se haga click en el botón reportes donde se obtendrá las posiciones de un campeonato y de una categoría.

Posicion	Equipo	Puntos	PG	PP	PJ
1	La Salle	2	1	0	1
2	San Roque	1	0	1	1
3	Olimpia	0	0	0	0

La opción de los árbitros es que podrán ser administrados por el sistema, donde se les pedirá su información personal como título de árbitro que tenga, de acuerdo a su título se podrá otorgarle los partidos que se encuentren en su nivel de árbitro.

The screenshot displays two windows of the CRIBTA application. The top window shows a list of active referees with one entry: Oscar Santiago, Cano, Jurado, CI 15150689. The bottom window shows a form for registering a new referee, with the 'Aspirantes' option selected in the 'Tipo de Arbitro' dropdown.

Las canchas necesariamente deben ser controladas y administradas antes de un partido, porque es donde se lleva a cabo el encuentro que debe contener un complejo deportivo.

The screenshot shows a list of active courts with two entries: 'Cancha A' at 'Complejo Deportivo Garcia Agreda' and 'A' at 'Guadalquivir'. The left sidebar shows the 'Canchas' section is currently selected.

