

Gesport, software de para el deporte

Alumno: Diego Cebrián Martínez

Tutor: Juan Antonio Velasco Mate

Idea inicial

La idea es realizar un programa que gestione los aspectos deportivos de los diferentes clubes, asociaciones y organizaciones que tengan que ver con el deporte. En estos términos incluimos desde los entrenamientos y planificaciones de temporada de los atletas hasta el control de los desplazamientos a competiciones y la logística asociada.

Además debería proporcionar métodos para poder incluir módulos que amplíen las funciones del programa de una forma relativamente fácil. De esta manera se podrían hacer extensiones para casos específicos, como pizarras tácticas de deporte en equipo. Aunque las necesidades iniciales se atribuyen a un club de atletismo este programa debería ser perfectamente válido para la gestión de cualquier club deportivo, o bien las necesidades del deporte concreto deberían ser fácilmente extensibles.

Metodología

Para llevar a cabo este trabajo se utilizarán los siguientes métodos y tecnologías:

- Orientación a Objetos: el programa será desarrollado con una metodología y un lenguaje orientado a objetos en su núcleo, esta características no impide que, debido a su naturaleza web, incluya métodos estáticos en otros lenguajes de programación (JavaScript).
- UML Modelado del proyecto basado en el estándar UML.
- MVC, Desarrollo basado en Modelo, Vista y Controlador. El modelo de datos está completamente separado de la lógica de negocio y de la presentación en la pantalla.
- PHP. El lenguaje PHP es uno de los que más fuerte crecimiento tiene actualmente y con sus nuevas versiones soporta un orientación a objetos completa.
- Bases de datos. La información del sistema se almacenará en una base de datos relacional. Al usar el método MVC los datos contenidos en ella así como los métodos que permiten acceder a la misma constituirían el Modelo.
- Symfony. Para llevar a cabo un desarrollo rápido con un uso óptimo del tiempo de escritura de código es muy importante elegir un Entorno de Trabajo (Framework).

Algunos de estos elementos vienen del estudio de la carrera, mientras que en otros casos son aportaciones del alumno al proyecto por iniciativa propia o por adquisición en su experiencia profesional.

Planificación

El tiempo estimado de desarrollo de esta aplicación son 9 meses realizada por una sola persona con una dedicación de 7 horas al día.

Ciclo de vida y metodología

En la parte del análisis y diseño se ha utilizado una metodología en cascada, pero a la hora del desarrollo de la aplicación se han ido añadiendo funcionalidades poco a poco siguiendo un método de espiral. De esta manera tendremos versiones funcionales de partes del programa en cada ciclo que podrán ser utilizadas y probadas, mientras continúa el desarrollo de otras áreas.

Licencia

El proyecto, según la normativa de la Universidad de Valladolid, será licenciado como software libre al amparo de la GPL v.3. Además este proyecto participará en el III concurso universitario de software de libre.

Palabras clave

Deporte, gestión, información, web, usuarios, servicio.